AMIGA • ST • IBM PC • COMMODORE • ATARI • MACINTOSH

68 STRON
ZAWIERA KGB NEWS

SECRET SERVICE

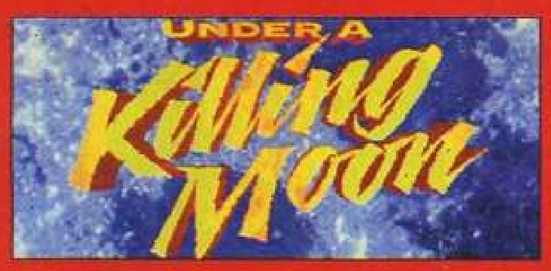
STYCZEŃ (1/95)

INDEX 321052
ISSN 1230-7726
CENA 2 zł 30 gr
23000 zł

UWAGA!!!
TANIEJEMY
Od dziś tylko 2 zł 30 gr

20

WING COMMANDER ARMADA •
THE CLUE • TRANSPORT TYCOON •
SECRET OF MONKEY ISLAND •
GOBLIINS 2 • CRIME PATROL CD • ELF •
RISE OF THE ROBOTS • CREATURES •
MICRO MACHINES • ZEPPELIN •
ON THE BALL •
ARMORED FIST •
AIRLINES •
• i inne



KILLING MOON



REUNION

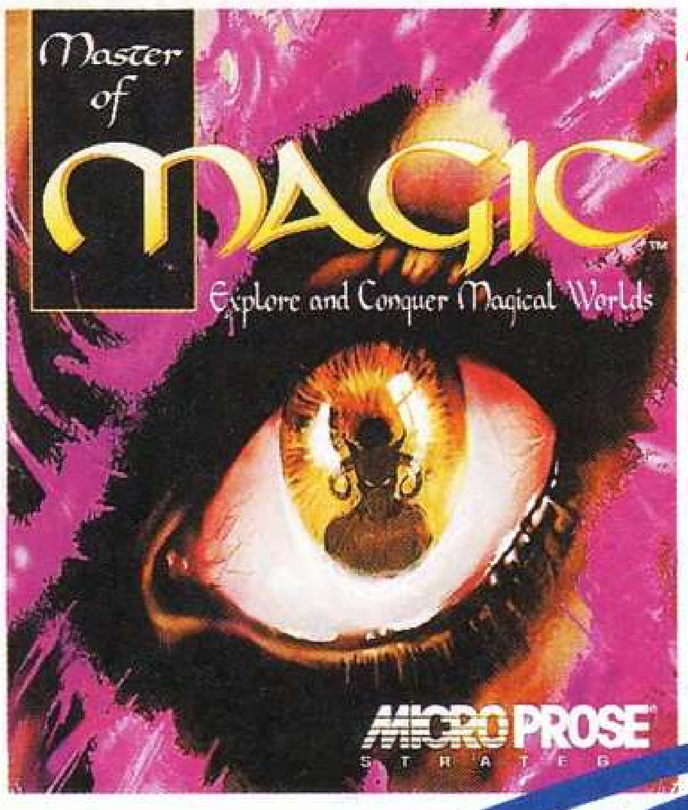




INTERAKTYWNY SEX W GRACH

Grafika: Larry 6, Spellcasting 301 (Pegaz Ass)

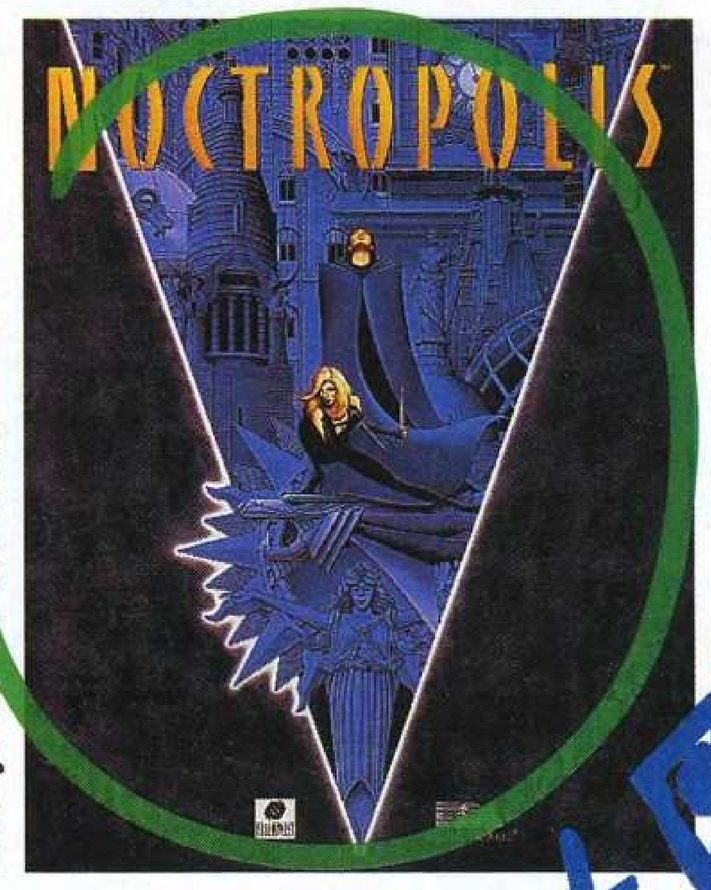
KONFIGUROWANIE PAMIĘCI — KONIEC KŁOPOTÓW



wersja na PC

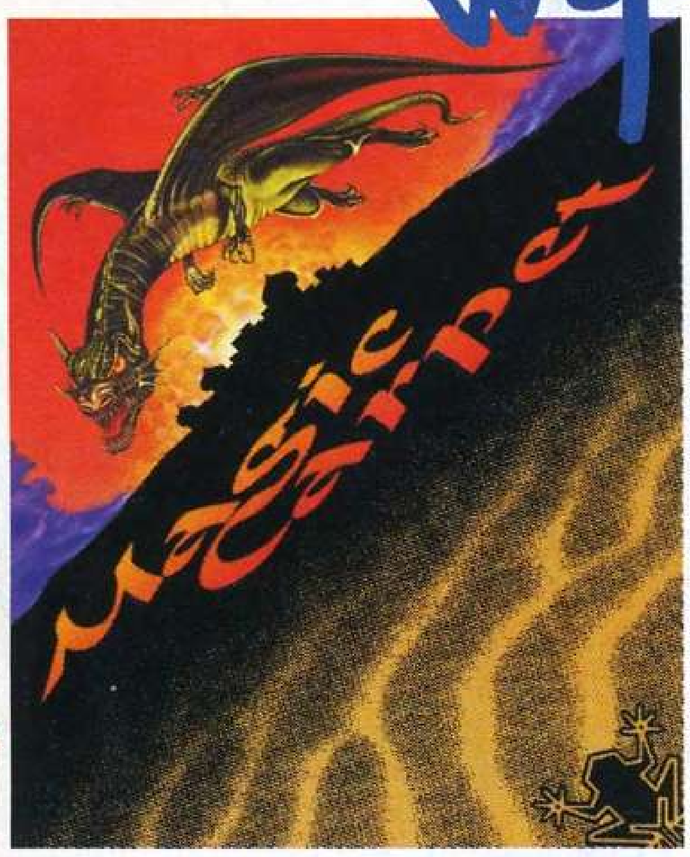
W ciągłej sprzedaży Kadecja Klasyki Komputerowej !

wspaniała



wersja na PC CD ROM

odlot !



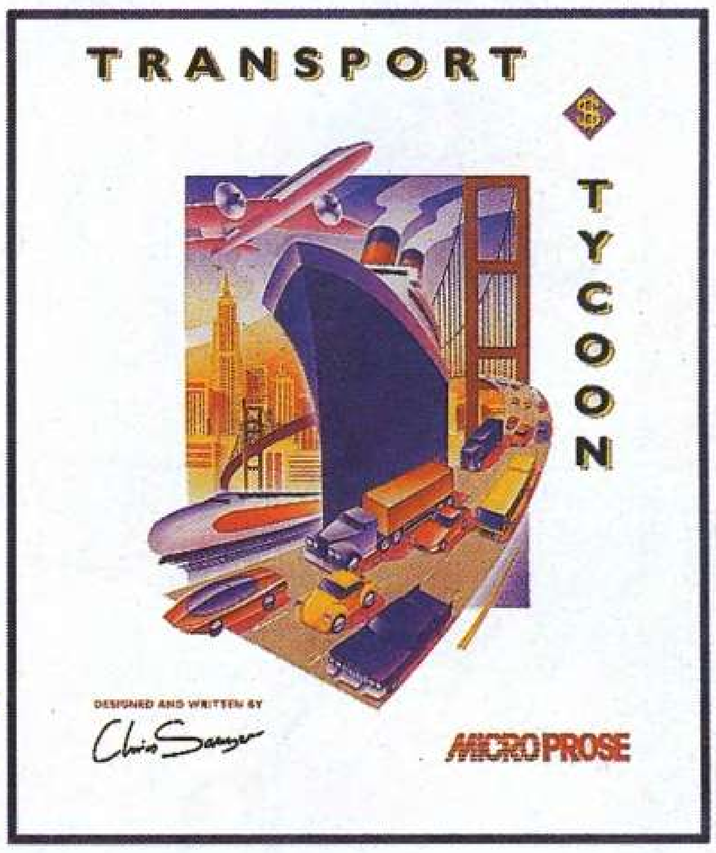
wersja na PC CD ROM

super gra!

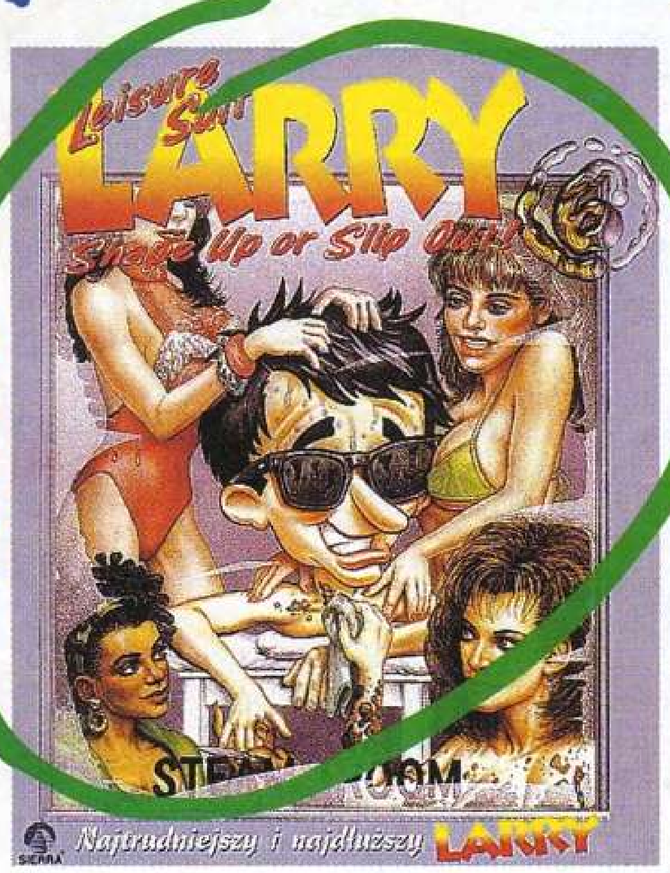


wersja na PC

...that's cool man!



wersja na PC



No to

... No to w co gramy ?!

Zapraszamy do NAS :

02-916 WARSZAWA
ul. Okrężna 3.
642 27 66 (68)
Fax 642 27 69

Prowadzimy sprzedaż wysyłkową

IPS
COMPUTER
GROUP sp. z o.o.

WOLF

MENU



Airbucks.....21
Airlines.....21



Gobliins 2.....30



Secret of Monkey Island.....42



All New World of Lemmings..68



Incredible Machine Too.....66
Mentor.....25



The Clue.....24



Armored Fist.....32



Arnie.....20
Bangkok Knights.....9
Cabal.....26
Creatures.....8
Crime Patrol CD.....46

Darkness Hour.....9
Digi Duck.....9
Dogs of War.....26

Elf.....22



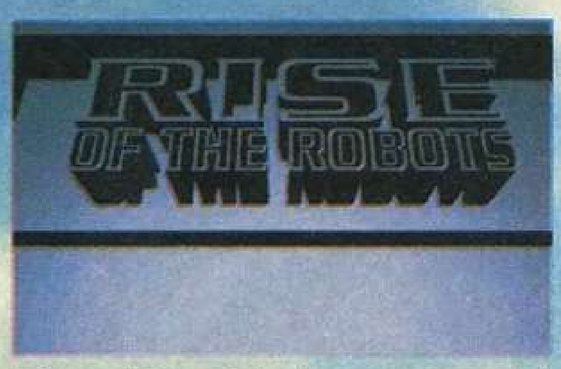
Micro Machines.....23



Mortal Kombat 2.....20



On the Ball.....59
Premier Manager 1 i 2.....27
Quick Thunder Rabbit.....23
Reunion.....28



Rise of the Robots.....44



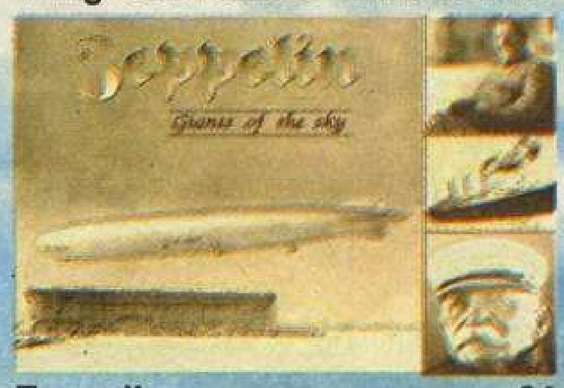
Tigers on the Prowl.....62
Transport Tycoon.....60



UFO Enemy Unknown.....46
Under a Killing Moon.....40
Warzone.....26



Wing Commander Armada....66



Zeppelin.....64

SECRET SERVICE
MAGAZYN GIER KOMPUTEROWYCH

Wydawca
ProScript Sp. z o.o.

jest członkiem
OGÓLNOPOLSKIEGO STOWARZYSZENIA WYDAWCÓW

Redaktor naczelny
Marcin Przasnyski
Z-ca red. nacz.
Waldemar Nowak

oraz
Paweł Chmielowiec
Andrzej Cwalina
Dariusz Góralski
Marcin Kamil Górecki
Marcin Gutkiewicz
Paweł Jankowski
Lech Kalwas
Piotr Kochański
Piotr Lutostański
Piotr Mańkowski
Jacek Marczewski
Kamil Mętrak
Piotr Pawlak
Mateusz Przasnyski
Robert Rogowski
Tomasz Rogowski
Paweł Sikora
Bogdan Stępień
Bogdan Wiciński
Adam Wieczorek
Anna Maria Woźniak

Design & DTP
STUDIO **ProScript**
Pegaz Ass® Design Group
Waldemar Nowak
Jacek Piekarek
Jarosław Witkowski

Druk
Wojskowe Zakłady Graficzne, Warszawa, ul. Grzybowska 77

Nakład 104.000 egz.

Adres redakcji
ul. Wronia 35/37
00-846 Warszawa
tel. (0-22) 201-261 w. 550
(godz. 9^{00}-16^{00})
TYLKO dla faxujących
fax (0-22) 209-309

Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skrótów. Wszystkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli.

Special bonus greetings:
wszystkich praworządnych,
prenumeratorów
i tych co na kartach pocztowych,
Z okazji świąt wszystkich świętujących
i fryzjera Pani Bieńkowskiej.

Special fuckings:
Poczta – Super Ślimak Korporejszyn

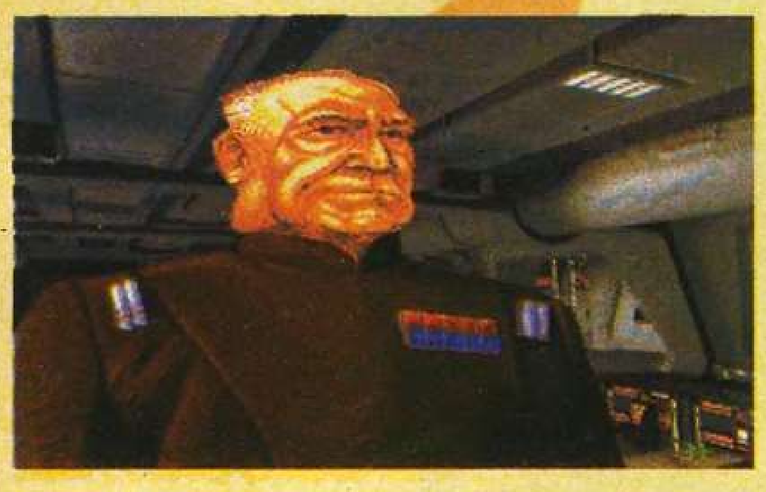
Jury redakcyjne przyznało pierwsze miejsce naklejce autorstwa Piotra S. z Białej Podlaskiej (patrz okładka)

Noworoczne wydanie Rzutu Okiem stoi pod znakiem gier zapowiadanych jeszcze przed gwiazdką. Jednak na dobre produkty zawsze jest pora. Dostawcy gier prześcigają się w ściąganiu najnowszych gier do Polski, bogaty jest szczególnie wybór na rynku gier na PC CD.

Grudzień zakończył się godnie, zwieńczyły go trzy przebojowe produkty: CREATURE SHOCK, ECSTATICA i LITTLE BIG ADVENTURE. Zabłysnęła zwłaszcza ECSTATICA, najbliższe miesiące mogą stać pod znakiem tej właśnie przerażającej gry.

DARK FORCES

Znów „Gwiezdne Wojny" spod znaku LUCASARTS, czyli monopolisty w tej dziedzinie, ale tym razem w zupełnie odmiennej konwencji.



W DARK FORCES (CD) ogrywasz rolę agenta Rebeliantów, infiltrującego tajną bazę Imperium, mając za cel wykradnięcie planów Gwiazdy Śmierci. Oprócz tego będziesz przymuszony przetestować siłę przygotowanego na każdą



ewentualność garnizonu imperialnych piechurów i innych bytów zasiedlających korytarze bazy. Gra zapowiada się na godnego członka loży gier DOOM'o-podobnych.

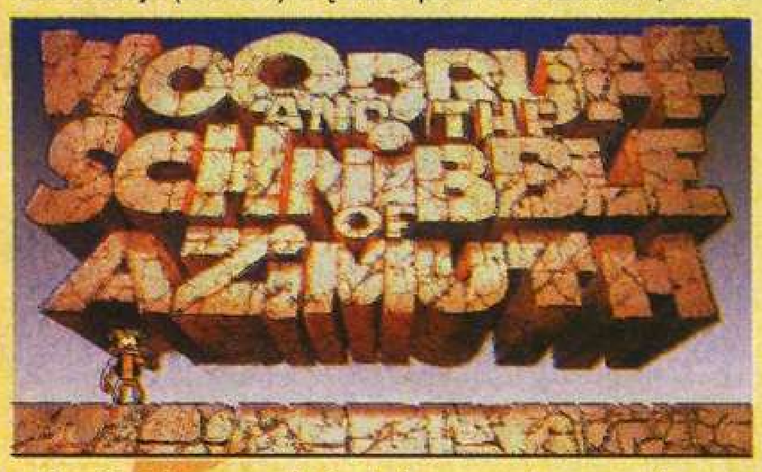
Produkcja: LUCASARTS
Wydawca: US GOLD
Platforma: PC CD-ROM





WOODRUFF AND THE SCHNIBBLE OF AZIMUTH

Już lada dzień uderzy WOODRUFF AND THE SCHNIBBLE OF AZIMUTH (CD), wspaniały następca humorystycznej serii GOBLINS. Grafiki i animacji (SVGA) będzie pod dostatkiem, a co



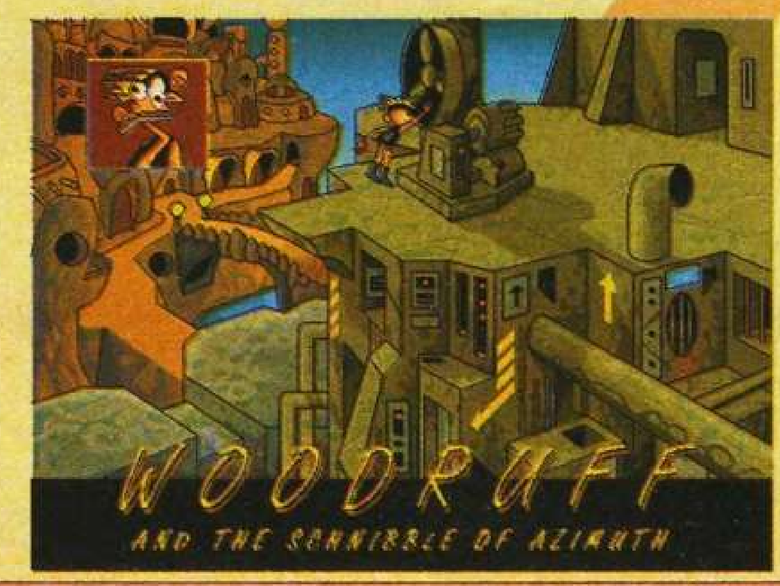
najważniejsze czekają też sympatyczne skecze – np. parodia DOOM. Akcja nowej gry COKTEL VISION rozgrywa się w zwariowanym świecie



bohomazów i mutagennej menażerii. Rozczochrany bohater Woodruff wyrusza w poszukiwanie sprawców morderstwa swego pluszowego misia, musi odnaleźć doktorka Azimuth, którego imię kojarzone jest w okolicy z dziwacznie brzmiącym słowem „Schnibble". Nikt nie wie co to słowo oznacza, ale podobno posiada ono w sobie jakiś ukryty sens. Jaki? Sami jesteśmy tego piekielnie ciekawi. Tymczasem na życzenie czytelników przypominamy GOBLIINS 2, opisane wewnątrz bieżącego numeru.

Produkcja: COKTEL VISION
Wydawca: SIERRA
Platforma: PC (SVGA, CD-ROM)





DEATH GATE

Po COMPANIONS OF XANTH i SUPERHERO LEAGUE OF HOBOKEN, firma LEGEND ENTERTAINMENT zupełnie niespodziewanie



wydaje kompaktową przygodówkę! Wybornie prezentująca się DEATH GATE (CD), z identycznym sterownikiem, oparta jest na cyklu opowiadań Margaret Weis oraz Tracy Hickman. W dale-



kim królestwie rządzą Sartani i Partyni, sprawując władzę nad niższymi rasami, takimi jak elfy i ludzie. Nienawistni Sartanie rozszczepili cały świat na mnóstwo mniejszych, pomiędzy którymi przemieszczać się można jedynie poprzez tytułowe Bramy Śmierci. Patryni uwięzieni zostali przez swych oprawców w Labiryncie. Potężny Lord Xar umknął z owej niewoli po to, by odnalazwszy odłamki Pieczęci Świata zespolić zburzone królestwo i dokonać zemsty na Sartanach.

Produkcja/Wydawca: LEGEND ENTERTAINMENT
Platforma: PC CD-ROM



NOVASTORM

Wydawca: PSYGNOSIS
Platforma: PC CD-ROM

PSYGNOSIS wciąż nie potrafiąc wyleczyć się z kompleksu MICROCOSM (CD), wprowadziła właśnie na rynek NOVASTORM (CD), grę noszącą pierwotnie tytuł SCAVENGER 4, która w generalnych zarysach przypomina niestety swoją poprzedniczkę.



FRONTIER 2

Licznych fanów gry Dawida Brabena FRONTIER ucieszy wiadomość, że lada miesiąc pojawi się jej kontynuacja zatytułowana FRONTIER: FIRST ENCOUNTNERS. Zapowiadane jest wiele ulepszeń i poszerzeń: planety wyglądać będą o wiele ładniej, ze ośnieżonymi łańcuchami gór i sylwetkami kosmicznych miast. Dodane zostaną nowe bronie i akcesoria, takie jak zagłuszacze nadawania czy wspomaga-



cze nawigacji (?). Producenci twierdzą, że nowy sposób przeprowadzania walki oraz mnogość pojazdów kosmicznych spowodują, że FIRST ENCOUNTNERS będzie grą bogatszą i nawet jeszcze lepszą niż FRONTIER.

Produkcja: Dawid Braben
Wydawca: GAMETEK
Platforma: Amiga, PC

SEVEN DAYS & SEVEN NIGHTS

Czesi w niezłym tempie zabrali się za robienie gier – mają już na swoim koncie trzy wydane tytuły, najświeższy z nich to 7 DNI A 7 NOCI. Bohaterem wspomnianej przygodówki jest młody detektyw z prowincjonalnego miasteczka, który pewnego dnia otrzymuje niesamowite zlecenie. Nie ma możliwości, żeby scenarzysta gry nie słyszał o SECRET OF MONKEY ISLAND, również grafika została za-



pożyczona – z DAY OF THE TENTACLE. Ogólnie jest przyzwoicie, wadliwie zaprojektowano tylko sposób poruszania się, bo trzeba czekać wieki aż bohater dowlecze się do wskazanego punktu, nie mogąc tego przerwać (czeski film). Czytając teksty w stylu „Kam to ten Arnold dopracoval" można zrywać boki, smutno się robi dopiero gdy się uświadomi, że my Polacy wciąż nie mamy na koncie żadnej normalnej przygodówki. Może TEENAGENT z METROPOLIS to zmieni.

Produkcja: PTERODON
Wydawca w Polsce: MIRAGE
Platforma: PC

KING OF THIEVES

Strategia z dużą ilością elementów zręcznościowych nazywa się KING OF THIEVES. Celem jest zagarnięcie jak największego terytorium, naj-



łatwiej dokonywać tego poprzez napady na przepływające w pobliżu fregaty, obleganie twierdz oraz walkę wręcz z zastępami przeciwnika – do



wszystkiego tego potrzebna sprawna ręka w osłudze joya. Tę osadzoną w realiach średnowiecznej Anglii produkcję autorzy nazywają rozszerzoną wersją nieśmiertelnego RISK, rekomendując ją każdemu, kto lubi coś więcej niż bijatyki, a jednocześnie nie zamierza zajmować się rzeczą wymagającą zapoznawania się z tasiemcowym spisem reguł gry.

Produkcja/Wydawca: TEAM 17
Platforma: Amiga, PC

ALL TERRAIN RACER

ALL TERRAIN RACER stanowi szaloną rajdówkę prosto od ludzi z TEAM 17. Aż 36 różnych tras, a na nich mosty, tunele, przepaści nad którymi wozy zmuszone będą wykonywać kangurze skoki, na ekranie naraz będzie mogło znajdować się aż sześć pojazdów i dodatkowo wystąpi opcja pozwalająca ścigać się z kolegą – takimi informacjami zasypuje nas TEAM 17. Gra w pierwszej kolejności powstanie w wersji na Amigę.

Produkcja/Wydawca: TEAM 17
Platformy: Amiga, CD32, PC



MISSION CRITICAL

Dzisiaj, w roku 2134, Ameryka stanowi zbiorowisko wzajemnie wrogo usposobionych kolonii, szerzy się plaga korupcji i zalegalizowanego handlu żywym towarem. Właśnie wtedy ty, członek załogi krążownika USS Lexington, wyruszasz na oddaloną o kilkadziesiąt lat świetlnych planetę, by zbadać czy istnieje na niej życie. W trakcie lotu rodzą się komplikacje, w ich efekcie znajdziesz się w tajemniczym świecie Persephone. A potem... wędrówka, przygody i zmiana oblicza całej ludzkości. Wszystko to w grze MISSION



DRAGON LORE

Superprodukcję CRYO zapowiadaliśmy od dawna, teraz wreszcie ujrzała ona światło dzienne. DRAGON LORE (CD) jest wspaniały graficznie – bajeczny świat zupełnie jak w Trylogii Tolkiena, z tym, że nieco bardziej mroczny – więcej w nim elementów gotyckich. Gra jest bardzo obszerna, teren obejmuje zarówno przestrzenie otwarte (lasy, rzeki, góry) jak i komnaty zamku Von Wallen-



rod. Przeciwników, z którymi należy podejmować walkę jest niedużo, ważniejszy aspekt akcji stanowi umiejętne wykorzystywanie znalezionych przedmiotów. Co pewien czas oglądamy animowane wstawki, ale to nie one, lecz miodność stanowią o wartości DRAGON LORE.

Produkcja: CRYO
Wydawca: MINDSCAPE
Platforma: PC (VGA, 2 CD)



CRITICAL (CD), w której będą występować sekcje 3D (producenci chwalą się, że znokautują UNDER A KILLING MOON) oraz kosmiczna strzelanina w stylu WING COMMANDER. Przez cały czas mamy grafikę SVGA oraz animowane wstawki.

Produkcja/wydawca: ACCOLADE
Platforma: PC CD-ROM

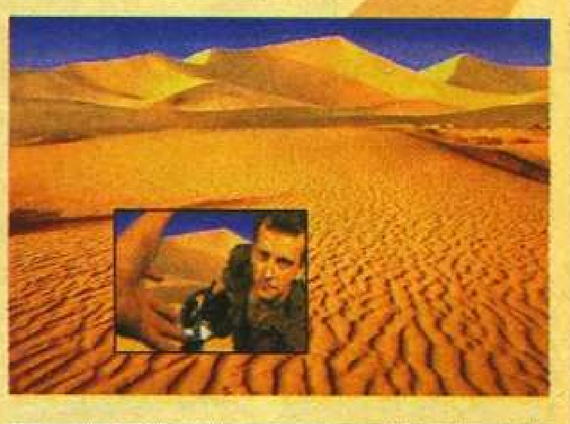
LAST DYNASTY

COKTEL VISION kończy aktualnie prace nad LAST DYNASTY (CD), grą s-f w tonacji „na poważnie". Przygotowuje ją wielu ludzi związanych z przemysłem filmowym, nic więc dziwnego, że LAST DYNASTY aspiruje do określenia „interactive movie". Bohaterem tej zręcznościowo-przygodowej sagi jest młody mieszkaniec Ziemi, człowiek z tłumu, przez przypadek wciągnięty w tryby machiny wojennej, co zaowocuje przemierzeniem połowy Galaktyki. Akcja zahaczy o mroźne i pustynne planety, sporo będzie też kosmicznej strzelaniny. Jeśli scenariusz rzeczy-



wiście wypali, gra może okazać się dużym przebojem, znacznie większym niż poprzednie podobne dzieło COKTEL VISION – INCA.

Produkcja: COKTEL VISION
Wydawca: SIERRA ON-LINE
Platforma: PC CD-ROM



ONE MUST FALL

EPIC MEGAGAMES to firma, która wyrosła na fali oprogramowania shareware i swymi produktami potrafiła zmienić oblicze gier rynku shareware. Jednym z ich ostatnich komercyjnych produktów jest ONE MUST FALL – mordobicie, w którym walczą ze sobą roboty. To oczywiste, że gra została wydana by stać się RISE OF THE ROBOTS „dla ubogich" i jest zarazem jej poważnym konkurentem. Grafika i animacja wykonane są starannie, oprawa dźwiękowa jest dobra, zaś gra jest wciągająca i niezbyt łatwa! W Polsce ONE MUST FALL będzie sprzedawana jeszcze w tym roku, za sprawą firmy XLAND.

Produkcja: DIVERSIONS
Wydawca: EPIC MEGAGAMES
Platforma: PC (VGA), 5 dyskietek



Wbrew obiegowym twierdzeniom, staruszek C-64 trzyma się jeszcze niekiepsko, i o dziwo, co miesiąc wychodzi nań spora porcja nowego oprogramowania. Poziom większości z nich jest co prawda żenujący, bo pisane są przez amatorów, ale wśród tego nawału można wybrać kilka perełek.

AGENT UOP

C-64

„Cześć. Podobno jestem nieczynnym agentem, he, he, Możecie w to uwierzyć? Ci na górze twierzą, że jestem jedynym facetem, który potrafi zniszczyć gang terroryzujący okolicę. Aby tego dokonać mam pozbierać dowody i pobawić się w piromana. Nie ma co, zabieram moje Magnum 9 mm i ruszam, mam nadzieję, że naboje znajdę po drodze."



Ten monolog wygłoszony przez pewnego gościa o dość rozbudowanej posturze wyjaśnia chyba wszystko. Twoje zadanie to uaktywnienie wszystkich bomb, a po rozpoczęciu odliczania czasu dotarcie do wyjścia. Wydawca: L.K. AVALON.

KACPER

C-64

Oto kolejny produkt grupy Vermes, znanej m.in. jako autorów KOŁA FORTUNY. Zafascynowani serią przygód Dizziego autorzy postanowili stworzyć produkt



konkurencyjny, ale na nasz rynek. Co prawda, gra nie posiada zbyt rewelacyjnej grafiki, ale za to muzyka jest niezła, zaś miodność samej gierki też należy ocenić dość wysoko. Bohater gry Kacper musi uwolnić swoją ukochaną porwaną przez złego smoka. Dotarcie do zamku jednak nie jest łatwe, a po drodze trzeba znaleźć szereg przedmiotów, odpowiednio ich użyć i rozwiązać sporo zagadek.

NOCTURNO

C-64

Gra została wydana przez L.K. AVALON, a napisana przez zespół autorski ukrywający się pod nazwą FUNERAL MOON. Jest to sekcja znanej na polskiej scenie z kilku niezłych demek z serii CRYSTAL SHEEP grupy



CHARGED, pisząca programy komercyjne.

Gra polega na skakaniu kulką po zawieszonych w przestrzeni kwadracikach, które znikają po dotknięciu ich przez kulkę. Wciśnięcie FIRE i kierunku ruchu powoduje dłuższy skok. Cała zabawa polega na oczyszczeniu planszy z kwadracików i dotarciu do tego z napisem END.

POLE MINOWE

C-64

Bohater gry nie musi odnajdywać wszystkich ukrytych na planszy min. Jego zadanie to przejście w odpowiednim czasie przez pole minowe. W tym celu zaopatrzono go w wykrywacz min, emitujący przeraźliwy sygnał w chwili wykrycia



śmiercionośnego żelastwa. Po dotarciu do końca planszy chwila odpoczynku i następne pole do przejścia, za każdym razem min przybywa. Pamiętaj jednak, że saper myli się tylko... trzy razy. Dystrybutorem gry jest BIURO INFORMATYCZNO-WYDAWNICZE.

TRENER

C-64

Na C-64 ukazało się wiele menadżerów piłkarskich, ale żaden z nich tak naprawdę nie uwzględniał polskiej ligi. Za sprawą firmy ADERSOFT sytuacja ta zmieniła się diametralnie. Wydana przez nich gra pozwala ci kierować poczynaniami polskich piłkarzy w:

– Lidze Narodów, gdzie kierujesz polską reprezentacją narodową,

– Lidze Europy, rozgrywki klubowe Starego Kontynentu,

– Lidze Polskiej, dowodzenie jedną z drużyn ekstraklasy na sezon 1994/95.

Poza tym już same standardy: transfery zawodników, treningi, wybór składu przed meczem oraz taktyki drużyny itp. Szkoda tylko,

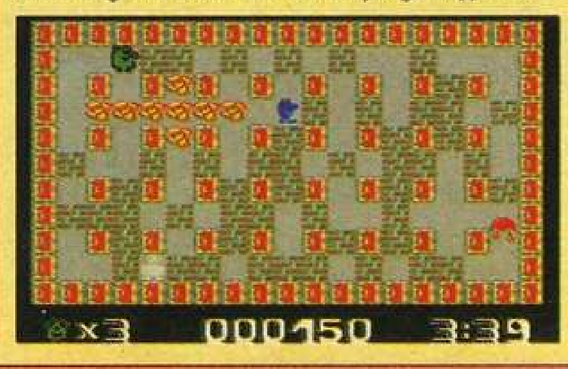


że gra nie posiada żadnej grafiki, wszystkie informacje podawane są w formie tekstowej.

CHEEKY TWINS 2

C-64

Wszyscy znamy DYNABLASTER. Ta gra jest jej klonem. Dla przypomnienia zasady gry: za pomocą bomb torujesz sobie drogę w labiryncie, twoje zadanie to wyeliminowanie wrogów i dotarcie do ukrytego wyjścia.



CJ'S 4

C-64

Mały słonik znany z trzech poprzednich części ELEPHANT ANTICS powrócił. Nasz bohater musi wydostać się z zawiłego labiryntu pełnego niebezpieczeństw oraz nieprzyjaźnie nastawionych ślimaków, ptaszysk, jeży, eskimosów i innych paskudztw. Na szczęście nie jest bezbronny, do dyspozycji ma po-



ciski wystrzeliwane z trąby oraz bomby, a parasolka chroni go przed skutkami upadków z dużej wysokości działając jako spadochron. Po drodze znajdzie on wiele pożytecznych przedmiotów pozostawionych przez zgładzonych wrogów. Warto je zbierać, bo niektóre z nich to specjalne premie zwiększające ilość bomb, pocisków lub dających dodatkowe „życie". Na końcu każdego labiryntu na CJ'a czeka jego ukochana. A do przejścia aż pięć coraz trudniejszych etapów.

COSMOX

C-64

Myślę, że wystarczy tylko wymienić autorów tej gry, żeby wzbudzić zainteresowanie. Grupa COSMOS DESIGN znana była z wielu naprawdę rewelacyjnych gierek na Commodore 64. I tym razem produkt ekstra. Bohaterem gry jest dzielny pomidorek Fred, znany z serii gier FRED'S BACK. Tym razem nie musi on szukać poukrywa-



nych diamentów, lecz poruszając się po placu zabaw ma redukować wysokość wciąż rosnących pieńków. Redukcja odbywa się przez podskakiwanie na pieńku, co powoduje jego stopniowe wbijanie w podłoże. Jeżeli uda się ustalić wysokość czterech pieńków tworzących kwadrat na jednakowym poziomie, to znikają one całkowicie, co przynosi wiele punktów. Przydatne jest zbieranie premii w postaci diamencików i soku orzeźwiającego, który nie pozwala pomidorkowi zasnąć.

HEAVENBOUNDS

C-64

I jeszcze jedna gra z pracowni COSMOS DESIGN. Mały słonik ma „poważną misję" do wykonania. Musi wydostać



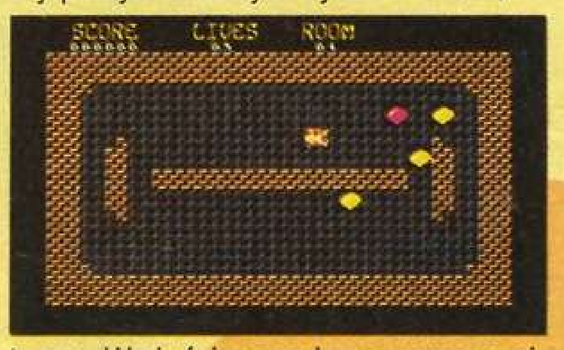
się z dna przepaści oraz zlikwidować wszystkie wrogie stworki przeszkadzają-

ce mu w wykonaniu zadania. Może liczyć tylko na siebie oraz na leżące w różnych miejscach premie. W dotarciu do trudno dostępnych miejsc pomóc mu mogą latające wszędzie chmurki, po których można swobodnie skakać.

LEMON BLUES

C-64

Czy pamiętasz grę PENGO? Stary dobry pomysł w nowym wydaniu to właśnie



ta gra. W skrócie zasady: za pomocą miniaturowego spychacza ustaw trzy żółte balonik w jednym rzędzie jeden koło drugiego; pamiętaj, że balonik popchnięty przez spychacz zatrzyma się dopiero na najbliższej przeszkodzie. W wykonaniu zadania oczywiście przeszkadzają ci nieubłaganie mijający czas oraz pętające się to tu, to tam różnorakie potworki.

SPOOK

C-64

Bardzo przyjemna gra logiczna. Twoje zadanie to oczyszczenie planszy z wszystkich kulek. Za pomocą joysticka można przesuwać wskaźnik, a FIRE powoduje wprowadzanie zmian na zasadzie: w każdym z czterech kierunków puste miejsce zamieniane jest na kulkę, a kulka w puste miejsce. Utrudnieniem jest upływający czas.

NEWCOMER

C-64

Ten prawdziwy rodzynek zostawiłem na sam koniec. Na dwustronnej dyskietce zaprezentowano na razie wersję demo, stanowiącą zapowiedź gry i pełną animacji wprowadzających w akcję. Całość ma zajmować szesnaście dyskietek i być grą role-playing, podobną do ELVIRA 2 z możliwością prowadzenia dialogów.

Kilka słów wprowadzenia: odzyskałeś przytomność w pewnym niezwykłym miejscu. Plac otoczony murem, na ścianie zamontowane dwa dziwne urządzenia, wy-



glądające jak... Pamiętasz tylko, że zaskoczyłeś swoją żonę z kochankiem w portowej spelunie i po prostu ich zastrzeliłeś. Pojmała cię policja, a gazety zachłystywały się sensacyjnym morderstwem z zazdrości. Znalazłeś się w miejscu, gdzie musisz odpokutować swoje winy...



U progu nowego roku proponujemy przegląd powstających w Polsce gier na Amigę, które nie wszystkie zdążyły ukazać się w okresie przedgwiazdkowym, a trafią do sklepów w pierwszych tygodniach 1995 roku. Programiści powoli przesiadają się z AMOSA na lepiej nadające się do gier platformy programowania, a nieraz też kodują bezpośrednio w języku maszynowym. Zaowocuje to na pewno lepszymi grami.

W połowie grudnia weszła do sprzedaży przygodówka **KAJKO I KOKOSZ**, zaś na początku roku ma być gotowa zręcznościówka o zbliżonej tematyce. To niewielka rdzennie polska wysepka w gąszczu obco brzmiących tytułów, których akcja dzieje się daleko stąd.

Inna ciekawa przygodówka **DAN WILDER**, będzie zrealizowana







w grafice pseudo 3D, z dużym labiryntem kompleksu zabudowań w kosmosie i oczywiście wiekopomną misją do wypełnienia.

JURAJSKI SEN – najnowsza polska platformówka będzie mogła stanąć w szranki z najlepszymi zachodnimi produkcjami w tej dziedzinie. Grę wyróżnia płynna animacja, kolorowa grafika i duża dynamika gry.

Wielbiciele zręcznościówek spod znaku GOLDEN AXE otrzymają nowy produkt autorów FRANKO – **DOMAN**. Gra będzie bijatyką w świecie fantasy, dużo krwi i dodatkowych ekstatyczno-estetycznych elementów.

KRĘTACZ to wyzwanie dla spokojniejszych graczy, podobno tworzy nową jakość w dziedzinie gier lo-







gicznych. Gra będzie posiadać 100 różnych plansz-zagadnień.

Nowa kosmiczna strzelanina to **MORTAL WEAPON**, niedwuznacznie wzorowana na PROJECT-X, to oszalałe prucie z różnych broni do hord kosmicznej fauny.

Na koniec produkt, który zapowiada się najciekawiej. **TAEKWONDO MASTER** jest realizowany przy użyciu technik video, przy współpracy karateków i przypominać będzie MORTAL KOMBAT. Gra pracować







będzie na Amidze 1200 z wykorzystaniem kości AGA.

Prawie gotowa jest gra **EKSPERYMENT DELFIN**, napisana przez twórców MENTORA. Wersje demo znajdują się w tym miesiącu na naszym Cover Disku (patrz niżej).

Informacje Amigowe pochdzą od firm MARKSOFT i MIRAGE.



COVER DISK

Dziękujemy za wszystkie słowa pochwały. Okazuje się, że naszą świąteczną niespodzianką zrobiliśmy wam naprawdę wielką radość, a o to przecież chodziło. Nie poprzestajemy na laurach – zgodnie z obietnicą, w styczniu zamieszczamy drugi COVER DISK, tym razem dla Amigantów.

Dyskietka zawiera wersje demonstracyjne dwóch polskich gier przygodowych firmy MARKSOFT, z których jedna jest już na rynku, a druga ukaże się na przełomie stycznia i lutego 1995 r.

Po wystartowaniu komputera z dyskietki i po zniknięciu ekranów początkowych, wybiera się myszą żądane demo. Przyspieszanie przełączania ekranów możliwe jest poprzez klikanie lewym przyciskiem myszy.

Program: MENTOR SLIDESHOW.
Wymagania: Amiga 500 1 MB RAM, Amiga 600, Amiga 1200.
Demo: Zawiera kilka screenów z gry przygodowej MENTOR.

Program: EKSPERYMENT DELFIN DEMO.
Wymagania: Amiga 500 1 MB RAM, Amiga 600, Amiga 1200.
Demo: zawiera fragment gry (kilka plansz) pochodzący z dalszej części gry.

Wydawca: MARKSOFT,
00-968 Warszawa, skr. poczt. 114,
tel. (0-2) 663-93-90

Miłej zabawy i Szczęśliwego Nowego Roku





Zainteresowani mogą zamówić dyskietkę z wersjami demo gier MENTOR i EKSPERYMENT DELFIN telefonicznie lub listownie w firmie MARKSOFT. Cena 30 tys zł. (płatne przy odbiorze).









CREATU

Clyde Radcliffe to taki mały miś, który ma paskudną wadę – nie potrafi odmówić pomocy bliźnim, zwłaszcza wtedy, gdy ich życiu i zdrowiu zagrażają niecne istoty o paskudnym wyglądzie i jeszcze bardziej paskudnych zamiarach. Nasz bohater stara się pomóc ofiarom tych osobników, przez co nieraz sam wplątuje się w niezłą kabałę. No, ale jeśli nie można wyperswadować mu, że w naszych czasach warto myśleć tylko o sobie, trzeba pomóc mu wyplątać się z kłopotów w jakie wpadł.

Pierwszy problem to zatrzymanie taśmociągu, podającego głazy do zgniatarki. Wszystko by było OK, gdyby nie fakt, że na tym właśnie taśmociągu znajduje się przyjaciel Clyde'a – żółwik, który niechybnie zginie śmiercią wyciśniętej cytryny, jeżeli nikt w odpowiednim czasie nie zatrzyma transportera. Trzeba wyłączyć napęd przez odcięcie zasilania. Dostarczaniem fazy zajmuje się pewien mało sympatyczny gość, z uporem maniaka pedałujący na rowerze wyposażonym w dynamko. Rower zawieszony jest w pewnej odległości od podłoża, dlatego facet nie odjeżdża, a cała jego energia spożytkowana zostaje na napędzanie dynamka. Wystarczy jednak przełączyć wajchę znajdującą się tuż obok roweru i już z piskiem opon odjeżdża on w siną dal. Dostanie się do tej zbawiennej wajchy nie jest jednak proste.

Wskocz na brzeg małego stawu, lecz uważaj, bo stwór znajdujący się po drugiej stronie tego wodnego akwenu właśnie zauważył twoją obecność i próbuje cię zasypać gradem płonących pocisków. Ale i ty nie jesteś bezbronny. Po naciśnięciu FIRE możesz mu odpłacić pięknym za nadobne, rzucając w niego takimi samymi pociskami. Lecz cóż to, twoje kule spadają po przeleceniu niewielkiej odległości nie robiąc krzywdy przeciwnikowi. Czy można temu jakoś zaradzić? Naciśnij i przytrzymaj FIRE i pociągnij joystick w dół. Twoim zdumionym oczom pokaże się zestaw trajektorii lotu pocisków, w danej chwili możesz wykorzystać. Szkoda tylko, że nie możesz jej teraz zmienić, bo żadna inna nie jest dostępna. Ale w przyszłości da się to naprawić. Naciśnij FIRE, aby dokonać wyboru. Ach, jaki ten osobnik jest narwany, ciągle rzuca i rzuca i nic. No to może go załatwić na inny sposób? Przytrzymaj FIRE przez około dwie sekundy i nagle puść. Ależ ten Clyde ma ognistego dmucha. Szkoda tylko, że ten dmuch ma jeszcze krótszy zasięg niż ogniste kulki. Ale i to może się przydać. Wypada tylko unikając ostrzału ze strony niezmordowanego gościa przedostać się na drugią stronę stawu, skacząc po pływających wysepkach i złożyć mu wizytę. Kilka strzałów z bliskiej odległości i już zapada się on pod ziemię (chyba ze wstydu).

Po biednym narwańcu została tylko butelka z tajemniczym płynem. Jego degustacja powoduje krótkotwałe zmiany wymiarów najpierw poziomych, potem pionowych. Po chwili wszystko wraca do normy. Co się stało? Spojrzenie do banku z trajektoriami informuje cię, że masz wreszcie w czym wybierać. Idź dalej w lewo. Jednym strzałem zepchnij bombę o jedną półkę skalną w dół zeskocz tam za nią. Teraz jeden ognisty dmuch i lont zaczyna się palić. Zepchnij bombę w prawo i wracaj do punktu, z którego zacząłeś zabawę. Bomba wybucha otwierając zejście na taśmociąg.



Ale to jeszcze nie wszystko. Przejścia bronią dwa potworki, strzelające ognistymi kulkami. Unikając ich pocisków ostrzelaj ich do momentu, aż będą miały dość i za przykładem swego kolegi ze wstydu zapadną się pod ziemię. Zeskocz na sam dół. Kilka strzałów w przełącznik i już facet na rowerku zamienia swoją energię życiową w przejechane kilometry, a twój przyjaciel jest uratowany.

FUNKY FOREST

Twoja radość nie trwa jednak długo. Kilku przyjaciół zostało porwanych i grozi im śmierć przez zrzucenie ze skały, co niechybnie zmieni ich w mokrą plamę. Korzystając z pomocy kolegi – sanitariusza musisz złapać spadającego delikwenta na nosze. Lecz zamiast grzecznie rozłożyć się na noszach, niedoszły pacjent odbił się od nich i znowu gdzieś szybuje. Odpowiednio zmieniając pochylenie noszy skieruj go na skałę po drugiej stronie ekranu, gdzie będzie już bezpieczny. Uważaj jednak, by nie rozbił się on o ziemię lub nie dostał się w szpony szybującego w górze wielkiego ptaka. Jeszcze tylko dziewięciu jego kolegów i już możesz udać się na spoczynek z nadzieją, że nic nie zakłóci spokojnego popołudnia. Niestety wszyscy wiemy, że nadzieja jest matką głupich.

SNOW PROBLEM

Jeden z przyjaciół Clyde'a znalazł się w poważnych opałach. Został schwytany, związany i zawieszony tuż nad stawem, w którym mieszka mało sympatyczny, ale za to bardzo wygłodniały smok (czyżby potwór z Loch Ness?). Co pewien czas próbuje on wyskakując z wody dosięgnąć zębami swoją ofiarę. Jego wysiłki są jednak bezskuteczne, ponieważ poziom wody jest na tyle niski, że uniemożliwia odpowiednie wybicie się smoka w górę. Ale od czego są wrogowie? Właśnie jeden z nich od czasu do czasu wrzuca do wody kule śniegowe, czerpiąc je z umieszczonego obok podajnika. Taka kulka po ogrzaniu zamienia się w całkiem sporą ilość zimnej (brrrrr.....) wody, co podnosi jej poziom w stawie. A na to tylko czeka mieszkaniec stawu.

Przeskocz ponad przepaścią na drugą część półki skalnej, na której się znalazłeś. Od lewej strony podejdź do wielkiego głazu i strzel w niego kilka razy. Możesz go w ten sposób przesunąć na sam brzeg półki. Zeskocz w lewo prosto na lodową zjeżdżalnię. Jeżeli dobrze wymierzyłeś, to znajdziesz się na grzbiecie ptaka, w przeciwnym wypadku trochę się przysmażysz. Gdy uda ci się sztuczka ze wskoczeniem na grzbiet ptaka, pomachaj szybko joystickiem w prawo i w lewo. Ptaszek pokaże tężyznę fizyczną i z tobą na pokładzie poszybuje do góry.

Gdy dotrzecie do poziomu półki skalnej, szybko zejdź w lewo i przetocz kamień po grzbiecie ptaka na drugą stronę. Głaz musisz od góry do podajnika. Jakież będzie zdziwienie pewnego osobnika, gdy zamiast następnej śniegowej kuli spadnie mu prosto na głowę coś znacznie cięższego robiąc z niego mokrą plamę na śniegu.

FROZEN FROLICS

Następna część gry to znowu zabawa z noszami identyczna jak poprzednia, tylko z inną scenerią. Odbyty trening powinien dobrze wpłynąć na twe umiejętności.

THE BLUBBER FAMILY

Nadeszła pora poznać się bliżej z rodzinką Blubberów – latających straszydeł. Te niezbyt sympatyczne stworki próbują zatruć ci życie zasypując cię gradem pocisków. Ale przecież nie możesz pozostać im dłużny. W tym zadaniu pomogą ci skaczące po ziemi małe stworzonka podobne do kulki zaopatrzonej w parę oczu. Po sprzedaniu solidnego kopniaka nabiera ona rozpędu i wpada do systemu rur, po czym już szybuje gdzieś w górnej części ekranu.

Poruszając joystickiem w górę lub w dół możesz wybrać rurę, z której wyleci pocisk tak, aby trafił w przeciwnika. Parę trafień i już potworek wymięka. Abyś nie cieszył się zbyt długo, po chwili zastępuje go następny, tyle, że ciut większy. Najgorsze jest spotkanie z głową rodziny, matką tych wszystkich pokrak. Jej wymiary są imponujące, a jedynym czułym miejscem jest głowa. Mam nadzieję, że nie sprawi ci to zbyt wielkiego kłopotu, bo pora przejść do następnego zadania.

ISLAND HOPPIN'

Trójka twoich przyjaciół chciałaby się przedostać na drugą stronę dużego jeziora, lecz żaden z nich nie posiadł zbyt dużych umiejętności pływackich, a utrzymanie się na powierzchni wody dłużej niż 15 sekund

URES

stanowi ogromny problem. Ale od czego są przyjaciele. Zaopatrzony w maskę i aparat tlenowy z łatwością poradzisz sobie z tym zadaniem. Uważaj jednak na pływające potworki, rekiny i inne wodne żyjątka oraz na latające w powietrzu ptaki. Spotkanie z nimi nie należy do przyjemności.

ACID ANTICS

I znowu przychodzisz na pomoc uwięzionym ziomkom. Pewien osobnik zamknął ich w klatce zawieszonej nad głębokim stawem i dla zabawy co pewien czas spycha jednego do wody. Jak wcześniej dało się zauważyć, ofiary tego sadysty nie są dobrymi pływakami, a zetknięcie się z powierzchnią wody jest dla nich zabójcze. Masz jednak szczęście, bo znalazł się ktoś gotowy ci pomóc. To bezrobotny flisak, trochę mało inteligentny, bo jego ruchami da się w prosty sposób sterować. Swoją tratwę ustawia zawsze w takiej pozycji, aby znajdowała się bezpośrednio nad Clydem. Gdy zrobisz krok w lewo, flisak przepływa kawałek w tym właśnie kierunku, analogicznie postępuje gdy pójdziesz w prawo. Kontroluj tak swoje ruchy, aby wypadający z klatki więźniowie spadali na tratwę, a nie do wody. Jak jednak pozbyć się tego drania?

Pierwszym krokiem jest zepchnięcie do wody żabki siedzącej nad brzegiem dość głębokiego zbiornika wodnego. Gdy już się tam znajdziesz, zauważysz, że jej ruchami możne sterować tak jak flisakiem, tyle że w pionie. Zejdź na sam dół planszy, żabka popłynie na dno zbiornika i weźmie na barki sporych rozmiarów kamyczek. Teraz musisz dostać się do korytarza, gdzie pęta się jakiś dziwny gość, ciągle podskakując. Załatw go ognistymi kulkami, a jest on dość odporny na ich działanie. Cały czas musisz pamiętać o odpowiedniej pozycji flisaka. Gdy uporasz się już z tym skoczkiem, zabierz to co z niego pozostało i idź na sam koniec korytarza. Podskakując do góry można obluzować kawałek sufitu. Po kilku próbach wybijasz głową dziurę. Jeżeli stojąc pod wyrwą podskoczysz, żabka cały czas poruszająca się wg twoich wskazań wyskoczy z wody pozbywając się przy okazji nieznośnego ciężaru. Przy odrobinie szczęścia kamyk ten wyląduje nie na twojej głowie, a tuż obok ciebie. Teraz wystarczy zepchnąć go wprost na łeb potworka z upodobaniami sadysty i po sprawie.

MEET MR. CHAINSAW

Nieść pomoc słabszym – to twoje hasło. Właśnie ktoś jej potrzebuje. Biedaczek został skrępowany i zawieszony tuż obok gościa wyposażonego w piłę łańcuchową. Lina jest mocna i utrzyma zawieszony na niej ciężar, ale pęknie trafiona pociskiem armatnim wystrzelonym z działa obsługiwanego przez trochę znudzonego kanoniera – ptaszka. Na twój widok zwierzak obudził się i zmierza w wiadomym kierunku trzymając zapaloną zapałkę. Jeśli nie przeszkodzisz mu w jego wędrówce to nie muszę chyba mówić co się stanie. Test piły na ciele twojego kolegi nie wyjdzie mu raczej na zdrowie.

Pierwsza trudność to przedostanie się na drugą stronę jeziorka po znikających w wodzie wysepkach. Jeden nieostrożny ruch i już zamieniasz się w sopelek lodu. Gdy wreszcie uda ci się ta sztuka, musisz dostać się w pobliże armaty. Powstrzymaj zamiary niedoszłego kanoniera, zmierzającego w kierunku działa. Parę strzałów i ląduje on na pozycji wyjściowej. Korzystając z chwili czasu dostań się do bałwanka pętającego się nieco wyżej. Kilka ognistych kulek zmieni go w jedną nieruchomą kulę śniegową. To samo powinno przytrafić się jego kumplowi, z tą jednak różnicą, że to co z niego pozostanie, czyli drugą kulę zepchnij w prawo na równoważnię. Cały czas musisz pamiętać o zagrożeniu jakie niesie zmierzający w stronę armaty osobnik, studząc jego zamiary porcją ognistych kulek. Gdy znajdziesz się w pobliżu prawej śniegowej kuli odczekaj, aż zwierzaczek znajdzie się tuż przy armacie i zepchnij ją w lewo. Pod takim ciężarem równoważnia przechyli się i wystrzeli lewą kulę wprost na niezmordowanego kanoniera.

SHVERING STUNTS

I ty zostaniesz sanitariuszem. Pamiętaj, że trening czyni mistrza, czyli kolejny test dla noszowych.

PHOENIX FAMILLY

Rodzina Blubberów miała ziomków, którzy za honor rodziny uznają pomszczenie tak pięknie przez ciebie potraktowanych krewnych. Ale ty się chyba tym nie zrazisz i poślesz całą rodzinkę w ślad za Blubberami.

BALLONACY

Już ostatni ziomek prosi o ratunek. Znajduje się on w trochę niekorzystnym położeniu, bo jest właśnie opiekany nad ogniskiem. Jeżeli pomoc nie nadejdzie w porę, to ma sznasę zamienić się w soczystą pieczeń. Twoje zadanie to ugaszenie ognia na palenisku. Zejdź na dół, idź w lewo i stań pod przełącznikem zamontowanym na maszynie. Jeden wyskok w górę i właśnie uruchomiłeś sprzęt do nadmuchiwania balonów. Teraz szybko biegnij w prawo i dostań się na samą górę. Podejdź do ptaszka i skocz na niego. Ptak złapie cię w szpony. Szybkie ruchy joysticka w górę lub w dół pozwolą ci przedostać się na drugą stronę zbiornika wypełnionego płonącą substancją.

Zejdź teraz niżej i ustaw się na samej krawędzi półki skalnej. Strzelając w przelatujące obok balony kierujesz je wprost na ostre kolce. Tak potraktowany balon pęka, a znajdujący się w nim gaz skrapla się i gromadzi w zbiorniku. Płyn ten posłuży ci do ugaszenia ognia, ale musisz rozbić co najmniej siedem balonów. Jeśli ci się to uda, to przetartą już drogą udaj się do ptaka – przewoźnika. Jeden strzał i ptak bardzo się zdenerwuje. Nieświadomy, kto mu spłatał takiego figla zaatakuje faceta opartego o laskę dynamitu. O to właśnie chodziło. Zepchnij ładunek wybuchowy w lewo prosto do zbiornika z przygotowanym wcześniej płynem, nie zapominając po drodze zapalić lontu. Błysk ognia i przez powstałą dziurę przesiąkają najpierw pojedyncze kropelki, a potem już cały strumień zalewa palenisko ratując twemu kumplowi życie.

HEINOUS FAMILY

Co?! Znowu te latające straszydła! Tym razem przyjdzie ci się zmierzyć z najbardziej przebrzydłymi i żądnymi zemsty straszydłami. Ale i te potworki poślesz w ślad za rodzinką Blubberów i Phoenixów prosto do piachu.

I to było ostatnie zadanie do wykonania. Jako zasłużony dla rodziny bohater możesz udać się na spoczynek... Zaraz, zaraz, ostał się jeszcze jeden potworek z bliżej nie sprecyzowanymi zamiarami. Co się z nimi stanie? O nie, tego ci nie powiem, spróbuj sam się dowiedzieć. Rozwiązanie tej zagadki znajdziesz w ostatniej części tej gry pt. THE END.

W niektórych częściach gry ukryte są bonus levele. Polega to na zbieraniu porozrzucancyh wszędzie kulek, co daje dodatkowe punkty. Osobiście znam dwa wejścia do ukrytych plansz. W części SNOW PROBLEM po wykonaniu zadania wskocz do zasobnika podającego śniegowe kule i idź w prawo. W części ACID ANTICS ukryte przejście znajduje się obok potworka-sadysty i otwiera się po wykonaniu zadania.

Podziękowania dla A$ada za pomoc rozwiązaniu niektórych zagadek.

Orin















BANGKOK KNIGHTS

Uliczny Memoriał Feliksa Sztamma, C64





Od skromnych wieśniaków pochodzi jedna z najbardziej zabójczych form walki-Thai Boxing. Jest to z pewnością najszybszy i najbardziej widowiskowy styl walki wschodu. W grze tej możesz zasmakować prawdziwej walki. Zaczynasz jako młody wiejski chłopak, który poznaje zasady boxingu w swej rodzinnej wsi. Po stoczeniu licznych walk znajdujesz się w końcu na ulicach Bangkoku, ale dopiero po pokonaniu wszystkich ulicznych przeciwników masz prawo walczyć na stadionie Lumpini. Tu spotykają się tylko najlepsi, tak zwani Rycerze Bangkoku.

Celem gry jest pokonanie wszystkich ośmiu zawodników. Każdy z nich ma swe szególne cechy, Niektórzy walczą bardziej defensywnie niż inni, niektórzy nie zważając na własne bezpieczeństwo ciągle atakują. Jest też kilku kolesi, którzy nie trzymają się reguł i próbują różnych niekonwencjonalnych ciosów.

Każda walka podzielona jest na pięć jednostek czasu. Żeby wygrać musisz znokautowć przeciwnika 3 razy. Jeśli żaden z graczy nie uzyska wystarczającej liczby nokautów przeciwnika, wygrywa ten kto ma ich więcej. W przypadku remisu zwycięzcą zostaje zawodnik, któremu zostało więcej energii. Uważaj, boniektórzy przeciwnicy używają tak komicznych ciosów, że można umrzeć ze śmiechu.

Każdy gracz posiada całkiem pokaźny garnitur ciosów, uzyskiwanych przez różne kombinacje kierunków ze strzałem. Autorzy gry dali nam możliwość wyboru alternatywnego systemu sterowania zawodnikiem. System ten przeznaczony dla joysticków, w których nie da się uzyskać ukosów. W pierwszym mamy do wyboru następujące ciosy (wszystkie robimy z wciśniętym strzałem): uderzenie pięścią-góra, łokciem-góra, prawo, kopniak w podudzie-prawo, kopniak kolanem-prawo,dół, kopniak-dół, blok-dół, lewo oraz lewo, kopniak z wyskoku-lewo, góra. W drugim systemie możemy wychylać joya tylko w cztery kierunki, a komputer sam kalkuluje, który cios jest odpowiedniejszy.

Spośród innych grę tę wyróżnia przede wszystkim wspaniała scrollowana grafika, nastrojowa muzyka oraz digitalizowane dźwięki.

Harti

Dystrybutor: Olbert

SUMMIT'90

Commodore 64 C64 1

ZRĘCZNOŚCIOWA

90 Grafika | 80% Dźwięk | 85% Miodność | 550 Cena zawiera VAT



Na zamknięte drzwi jest tylko jedna rada – znaleźć klucz. Labirynt nie jest rozległy, ale też niemały. Spiesz się i strzeż się, bo dusze nieszczęśników są widoczne tylko w ciemnościach. Do świtu pozostała... godzina. Może być twoją ostatnią, albo też twoją szczęśliwą.

John Zabiyaka

DARKNESS HOUR

L.K. AVALON'94

ATARI XL/XE ATARI 1

ZRĘCZNOŚCIOWA

80% Grafika | 80% Dźwięk | 85% Miodność | 550 Cena zawiera VAT

Nad twoim królestwem zawisło widmo rychłej zagłady. Przyszła ta czarna, najczarniejsza godzina. Zły mag rzucił czar, który zamienił wszystkich rycerzy w kamienie, zaś ich dusze zamknął w kryształowych kulach pod postacią motyli.

Jedyne wyjście by przywrócić królestwu porządek, szczęście i właściwy reżim policyjny, to samemu przywdziać elegancką zbroję i wyruszyć na obchód królestwa. Celem wędrówki jest pozbieranie wszystkich dusz zaczarowanych rycerzy i przywrócenie im życia, by jako się rzekło, znów zapanował spokój.





„CyfroKaczka" to gra quasiedukacyjna projektowana przede wszystkim z myślą o dzieciach. Nie tych małych, nie tych dużych, lecz o dziatwie szkolnej z trzeciej i czwartej klasy podstawówki. W tych trudnych latach niejeden uczeń ma problemy z tabliczką mnożenia, a nawet gdy ją opanuje, to wciąż postaje niezgłębiona magia rachowania w pamięci.

Z myślą o takich właśnie przypadkach zaprojektowano DIGI DUCK. Gra polega na uzupełnianiu cyframi podanego na dole ekranu równania. Cyfry pozyskuje się zbierając je w labiryncie, zresztą przypominającym przebój wszechczasów BOULDER DASH. Są tam też inne przedmioty, niektóre o działaniu korzystnym, inne wprost przeciwnie. Oprócz klimatów szkolnych (równania) występują na szczęście klimaty komputerowe (dyskietki, monitorki itp.).

Kaczka nie jest może zbyt urocza, ale kręci kuprem, jest wesoła i co najważniejsze, potrafi nieźle zagnać do nauki.

John Zabiyaka

DIGI DUCK

L.K.AVALON'93

ATARI XL/XE ATARI 1

LOGICZNA

85% Grafika | 80% Dźwięk | 85% Miodność | 550 Cena zawiera VAT



KOLOROWY GROWY BIULETYN

KGB NEWS

BARDZO TANI SPECJALNY DODATEK DO SECRET SERVICE

PARAMILITARNY MAGAZYN DLA WOJOWNIKÓW

I ZNÓW MINĄŁ ROK...

Miniony rok dostarczył wielu wrażeń. Nadziei i rozczarowań. Dwanaście miesięcy przyniosło setki gier, wśród których znalazły się zarówno kamienie milowe, jak i tytuły, które dla dobra sprawy pomija się milczeniem. Dla polskich graczy rok ten miał wielkie znaczenie pod względem dostępu do gier jako towaru. Zakończył się denominacją złotego, która ma przybliżyć nas do wspólnej Europy. Spróbujmy więc uzmysłowić sobie, jak wyglądał oczami gracza ten rok, w którym LUCASARTS nie wydał żadnej przygodówki, ukazały się trzy nowe modele konsol, a wszyscy producenci zadeklarowali szybkie przejście na CD-ROM?



rys. Janosik Breslau

● **styczeń** – jak zwykle pod znakiem gier nie wydanych na gwiazdkę. Tematy bez żadnej szkody przesuwają się na pierwszy kwartał.

● **luty** – początek szaleństwa spod znaku DOOM i MORTAL KOMBAT.

● **marzec** – na zachodzie ukazuje się przede wszystkim ALONE IN THE DARK 2, a w Polsce... ustawa o prawie autorskim, która ma położyć kres piractwu. Niektórzy zaczynają też myśleć o sprowadzaniu do nas konsol.

● **kwiecień** – początek zastoju w grach, rynek zdobywa nowa karta dźwiękowa Gravis UltraSound.

● **maj** – polskie firmy zaczynają dostrzegać CD-ROM, sprowadzane i sprzedawane w Polsce są zarówno czytniki kompaktów, jak i kolejne tytuły. Pęd ten zapoczątkował 7th GUEST, mimo iż w maju miał niemal rok.

● **czerwiec** – zapowiadanych jest już wiele tytułów na drugą połowę roku. Na bieżąco ukazuje się mało gier. Popularnością cieszą się SETTLERS i CANNON FODDER. Po wiosennej wystawie ECTS zaczyna mówić się o dwóch nowych konsolach: ATARI JAGUAR oraz 3DO.

● **lipiec** – upada firma Commodore, Intel silnie promuje procesor Pentium, a Apple – PowerPC.

● **sierpień** – przede wszystkim gorąco, poza tym pierwsza „duża" obława na piratów giełdowych.

● **wrzesień** – jesienna wystawa ECTS, jak zwykle ma być dużo nowych gier. Słabnącą ekstazę DOOM podtrzymuje DOOM 2. Ukazuje się coraz więcej gier na CD-ROM, lecz magia tego nośnika słabnie, a raczej zostaje sprowadzona na ziemię.

● **październik** – nadchodzi gwiazdka, ale nadejść nie może. Duże ożywienie jest za to wśród polskich dystrybutorów. Powstają nowe, prężne firmy; w październiku działało ich już ponad dziesięć.

● **listopad** – polscy producenci gier nieśmiało dają o sobie znać. Ukazuje się MENTOR, miesiąc później KAJKO I KOKOSZ – przygodówki na Amigę. Kompletny brak zachodnich przygodówek, ukazuje się za to dużo gier strategicznych. Miesiąc zaznacza się klapą dwóch głośnych strategii: COLONIZATION i D-DAY.

● **grudzień** – ostatnie tygodnie roku to prawdziwy wysyp gier. Światło dzienne ujrzała wreszcie gra-legenda UNDER A KILLING MOON. Większość pozostałych tytułów wydana została również tylko na CD, wśród nich warto wymienić ECSTATICA, LITTLE BIG ADVENTURE, MAGIC CARPET. Wiele gier nie zdążyło się ukazać... będą w styczniu, jak co roku.

Marcin Przasnyski

W NUMERZE

CYBERHOROSKOP.....jaki będzie ten nadchodzący rok?..... str. 12
HELP.....przesyłka od Galiny pocztą dyplomatyczną..... str. 15
KUPONY POCZTOWE.....prenumerata i archiwalia..... str. 18
SAVEGAMER.....nowy superwisior już rządzi..... str. 52
TIPS&TRICKS.....ja cię tipsem, ty mnie trykiem.....str. 54
ZAPOWIEDZI.....oto co czeka nasze twarde dyski..... str. 54

CYBERHOROSKOP

Przyszłość twoja i twojej kariery zapisane są w gwiazdach. Nasz CyberHoroskop na rok 1995 może być dla ciebie zapowiedzią szczęśliwych dni, ale również ostrzeżeniem... Po wnikliwej analizie bardzo wielu gier oraz po konsultacji z zaprzyjaźnionym astrologiem, udało nam się odnaleźć interesujące związki. Mimo że gwiazdy nie kłamią, to jednak prosimy pamiętać, że jest to pierwsze takie opracowanie na świecie. Brak doświadczeń mógł spowodować błędy interpretacyjne, prosimy więc o potraktowanie naszego horoskopu z rezerwą.

BARAN

(21 III – 19 IV)

Flegmatyczne strategie i maślane przygodówki nie będą ci służyć. Skoncentruj się na tym, co wychodzi ci najlepiej. Szukaj gier dynamicznych, one pozwolą ci pokazać szybkość i zdecydowanie. Wola walki pozwoli ci także wygrać niejeden wyścig, lecz musisz przede wszystkim pracować nad swoją cierpliwością.

BYK

(20.04 – 20.05)

Cierpliwość i konsekwencja pozwolą ci z sukcesem rozgrywać trudne gry ekonomiczne. Kąski dla ciebie będą utrzymane w stylu zarówno DETROIT jak i WARLORDS.
Spodziewaj się dużego rozrostu swej kolekcji gier, ale pozwól innym również się z niej cieszyć.

BLIŹNIĘTA

(21.05 – 21.06)

Zaspokajaj swą naturalną potrzebę poznawania świata. Wciągać cię będą przede wszystkim gry role-playing, ale smakuj każdą chwilę zamiast starać się jak najszybciej dojść do końca. Mimo, że lubisz czytać i wysławiać się, skup się bardziej na treści.

RAK

(22.06 – 22.07)

Nie zrażaj się do gier dlatego, że są za szybkie i za trudne. Zamiast nich poszukaj takich, które pozwolą ci poczuć się pewnie. Jeśli jeszcze nie znalazłeś swego celu, to zainteresuj się grami logicznymi. Nie poddawaj się chwilowym modom – twe serce wybierze najlepiej.

LEW

(23.07 – 22.08)

Uświadomisz sobie, że jesteś wybredny i wymagający. Będziesz mógł równie dobrze być przywódcą klasowych graczy, jak i dowodzić podbojami Europy. Mimo to najczęściej będziesz grał w te gry, w które wygrywasz.

PANNA

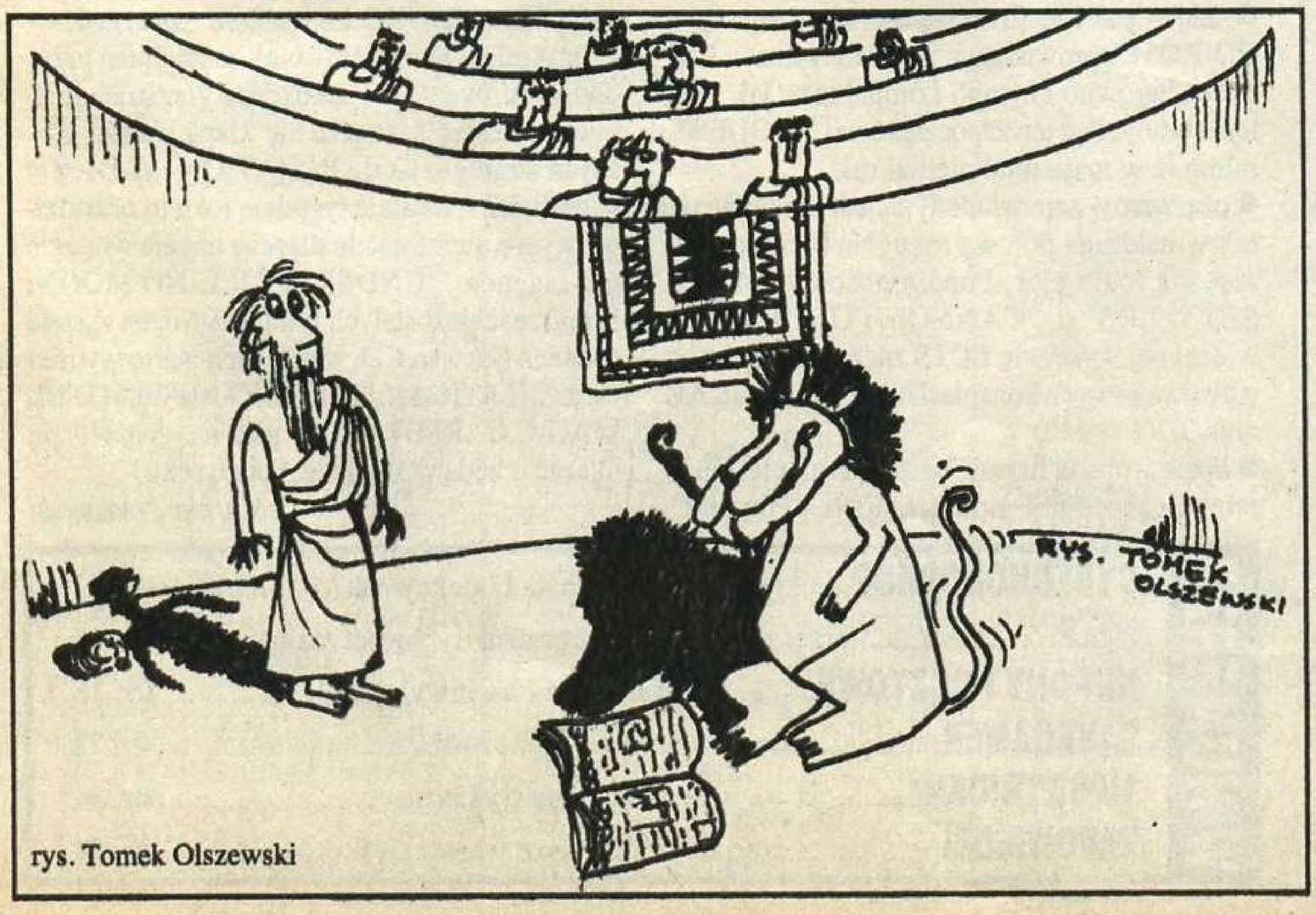
(23.08 – 22.09)

Będziesz realizował się głównie w grach najżmudniejszych – takich, do których nie zabierają się zwykli śmiertelnicy. Nie odstraszą cię dziesiątki ekranów menu ani wielkie statystyki. Dobrze czuć się w niezmierzonych przestrzeniach. Ale nieraz ten bezmiar może przysłonić ci rzecz najważniejszą – sens gry.

WAGA

(23.09 – 22.10)

Cieszyć cię będą zarówno ładne przygodówki, jak i ładne strzelaniny. Docenisz dobrą grafikę i rzetelne wykonanie, nie będziesz miał kłopotu z przesiadaniem się pomiędzy różnymi typami gier. Z powodu wyrobionego smaku i wrażliwości raczej nie pograsz długo w strategie ani skromne role-playing, choć mógłbyś na pewno odnosić sukcesy w każdej grze.



rys. Tomek Olszewski

SKORPION

(23.10 – 21.11)

Przemoc, perwersja, seks i śmierć na ekranie to twój żywioł. Podniecać cię gry grozy, poczujesz w sobie ćmiący bunt. Pociągać cię będą gry mocne, niezależnie od rodzaju. Ale potrzebujesz też zmian, więc nie zagrzejesz długo miejsca przy konkretnej grze. Uważaj na rodziców wpadających znienacka do pokoju.

STRZELEC

(22.11 – 21.12)

Jesteś osobą, dla której wręcz stworzono przygodówki. Bezbłędnie będziesz odnajdywać właściwą drogę nawet w pozornie beznadziejnej sytuacji. Dzięki temu przejdziesz znacznie więcej gier niż inni. Wśród komputerowej braci będziesz cieszył się poważaniem a nawet podziwem, co nie przeszkodzi ci czasem dać się ponieść gadulstwu i przesadzie.

KOZIOROŻEC

(22.12 – 19.01)

Twój analityczny umysł będzie potrafił bezbłędnie planować i wdrażać. Doskonale będziesz realizował się w grach batalistycznych, gdzie potrzebny będzie zmysł organizatorski, pracowitość i niezłomność. Twoim żywiołem będzie np. mapa, przy której podsumujesz zebrane informacje, przemyślisz kampanię i rzucisz do boju wielotysięczną armię. Nie będą cię zrażać trudne przygotowania ani przeciwności losu. Nierzadko jednak będziesz jednostronny, a pragnąc władzy możesz nie dostrzec cudzych racji.

WODNIK

(20.01 – 18.02)

Zamiast grać realizując czyjeś pomysły, będziesz wolał raczej wymyślać własne. Pociągać cię będzie niewiele gier, szczególnie te oryginalne i niekonwencjonalne. Będziesz mógł za to służyć innym za konsultanta w karkołomnych i zagmatwanych sytuacjach. Może to ty przyczynisz się do rozwoju nowych kierunków w grach.

RYBY

(19.02 – 20.03)

Strzeż się nałogu grania, bowiem stoisz już na jego skraju. Pociągać cię będą gry nie do końca odgadnione, a w ich przechodzeniu kierować się będziesz głównie intuicją. Dobrze czuć się będziesz w mrocznych oraz wampirycznych klimatach. Ale twoja prawdziwa dusza obudzi się dopiero, gdy nadejdzie prawdziwa rewolucja virtual reality.

oferta płyt CD dla PC

Gry:	cena w zł
5ft Ten Pack #2 (10 CD)	166.00
7th Guest (2 CD)	90.00
Aegis: Guardian of the Fleet	125.00
Battle Isle 2	175.00
Central Intelligence	113.00
Crime Patrol	185.00
Critical Path	85.00
Dracula Unleashed	113.00
Dune	85.00
Gabriel Knight „Sins of the Fathers"	90.00
Indiana Jones & The Fate of Atlantis	85.00
Iron Helix	94.00
Jutland	75.00
King's Quest 6	75.00
Lawnmower Man	75.00
Legend of Kyrandia Book One	87.00
Mad Dog McCree 1	82.00
Mad Dog McCree 2	91.00
Maniac Mansion 2 „The Day of the Tentacle"	106.00
Megapack (11 CD)	176.00
MegaRace	66.00
Microcosm	78.00
Microsoft Golf	91.00
MS Golf	91.00
Outpost	195.00
Quantum Gate	94.00
Rebel Assault	132.00
Return to Zork	85.00
SimCity 2000	125.00
TuneLand	125.00
Under a Killing Moon (4 CD)	260.00
Who Shoot Johnny Rock?	75.00
Programy użytkowe:	
Animals – San Diego Zoo	56.00
Compton's Interactive Encyclopedia 1995	116.00
Encyclopedia of Dogs	153.50
Global Explorer	320.00
Grolier's Encyclopedia v 6.0	88.00
Languages of the World	75.00
Learning: Cat Came Back	69.00
Learning: Sitting on the Farm	69.00
Living Books: Arthur's Teacher Trouble	78.00
Living Books: Just Grandma & Me	78.00
Mayo Clinic Family Health Book	72.00
Microsoft Bookshelf 1994	188.00
Microsoft Cinemania 1994	150.00
Microsoft Dangerous Creatures	138.00
Microsoft Encarta 1995	213.00
Microsoft Musical Instruments	138.00
Microsoft Works 3.0	132.00
Our Solar System	56.00
World Atlas v5.0	78.00

Wkrótce:

11th Hour, Armored Fist, Creature Shock, Cyberia, Dragon Lore, Novastorm

wszystkie ceny zawierają VAT

■■■ Space Pirates

■■■ Crime Patrol

■■■ Little Big Adventure

już są!!!

UWAGA

nowy adres:

CD Projekt

ul. Marszałkowska 7/3
00-626 Warszawa
tel. (0-22) 25-07-03
fax (0-2) 612-39-06
poniedziałek–piątek 9^{00}–17^{00}

Prowadzimy sprzedaż wysyłkową za zaliczeniem pocztowym.
Poszukujemy dystrybutorów na terenie całego kraju.

Autoryzowany Dystrybutor

AMERICAN LASER GAMES, INC

Wszystkie użyte znaki firmowe są zastrzeżone przez ich właścicieli.

sprzedaż prowadzą również:

STUDIO KOMPUTEROWE
W. Czajkowski
ul. Klaczki 4/1, 51-151 **Wrocław**
tel./fax (0-71) 25-24-58

ARTICA
ul. Jana Matejki 6
80-952 **Gdańsk**
tel./fax (0-58) 47-02-86

SALON KOMPUTEROWY – ARTICA
ul. Grunwaldzka 45
Gdańsk

AVAX
ul. Rozłucka 5/5
04-029 **Warszawa**
tel./fax (0-22) 10-69-58

ATAPOL
ul. Dworcowa 54
85-010 **Bydgoszcz**
tel. (0-52) 22-64-76

BIG s.c.
ul. Lotników 6
70-414 **Szczecin**
tel. (0-91) 33-58-65

F.H.U. KOMPAN
ul. Armii Krajowej 46
42-200 **Częstochowa**
tel. (0-34) 61-41-46

B.P. COMPUTER
ul. Szkolna 8/2
40-006 **Katowice**
tel. (0-3) 153-7323

CHIP PARADISE
ul. Śniadeckich 28
85-011 **Bydgoszcz**
tel./fax (0-52) 21-27-87

03-982 Warszawa, Gen. Abrahama 4, tel. (0-2) 671-77-77, fax (0-2) 671-76-22

Wkrótce w sprzedaży
pierwsza 64-bitowa konsola do gier
Atari JAGUAR

Atari XL/XE

ALCHEMIA labirynt.....5.00
ALFA BOOT tekstowa.....5.50
AROUND THE PLANET.....5.00
CRYPTS OF EGYPT labirynt.....5.00
CYWILIZACJA strategia.....5.50
DEATHLAND labirynt.....5.50
DEIMOS labirynt.....5.50
FRANK & MARK zręcznościowa.....5.50
GLOBAL WAR strategia.....5.50
HAWK MOON zręcznościowa.....5.50
HUMANOID strzelanina.....5.00
INNY ŚWIAT przygodowa.....wkrótce
INSPEKTOR tekstowa.....5.00
JANOSIK zręcznościowa.....5.00
KLEKS/TRZMIEL 2 graficzne.....9.00
KSIĄŻĘ strategiczna.....5.50
LIVING DAYLIGHTS zręcznościowa5.50
MAGIA przygodowa.....5.00
MIDNIGHT przygodowa.....5.00
MOSCOW 1993 strategiczna.....5.50
MOUNTAIN BIKE rowery.....5.50
NAJEMNIK 2 strzelanina.....5.50
SUPER FORTUNA teleturniej.....5.00
EDYTOR HASEŁ do SuperFortuny...4.50
PYRAMID labirynt.....5.00
SEXVERSI logiczna.....5.00
SIDEWINDER zręcznościowa.....5.50
STARBALL zręcznościowa.....5.00
ŚWIAT ORKIEGO labirynt.....5.50
TAGALON dla 2 osób.....5.00
TEACHER KILLER tekstowa.....5.50
TOP SECRET zręcznościowa.....5.00
WŁADCA strategia.....5.00

Commodore 64

BALLON BATTLES zręcznościowa...5.50
CARTOON COLLECTION 5 gier....16.50
DEMON BLUE zręcznościowa.....5.50
DIZZY ADVENTURE 5 dizzy.....16.50
DROID strzelanina.....5.00
ELVIRA ARCADE przygodowa.....9.00
EUROPEAN RAMPAGE wrestling....9.00
F-16 symulator.....7.50
FIZYKA klasa VI.....5.50
FORTUNA teleturniej.....5.00
KACPER przygodowa.....5.50
KAMIKAZE zręcznościowa.....5.50
KOLONY strategia.....5.00
KOŚCI/POKER hazard.....5.50
KRAKOUT zręcznościowa.....5.50
LAZARUS labiryntowa.....5.50
LOOPZ 3 logiczne.....11.00
MASTER HEAD logiczna.....5.00
MATEMATYKA klasa III-IV.....5.50
MEGA COLLECTION 5 gier.....22.00
NAJEMNIK strzelanina.....5.00
NAJEMNIK 2 także hazard.....5.50
ORTOPUZZLE zabawa edukacyjna 5.50
RALLY SIMULATOR wyścigi.....5.50
ROCK STAR manager.....9.00
RODEO GAMES sportowa.....6.00
SKY HIGH STUNTMAN zręczn.....5.50
SUBTERRANEA strzelanina.....5.50
SUPER SPORT CHALLENGE 5 gier..16.50
WINTER SPORTS 6 kokurencji.....9.00
WŁADCA strategiczna.....5.00

Amiga

AMERICAN POKER hazardowa 18lat..9.00
DATA DISK obrazki do Pokera.....5.50
BANSHEE (A1200) strzelanina.....52.00
BRUTAL FOOTBALL sportowa.....39.00
BRUTAL FOOTBALL (A1200) sport.44.00
DAN WILDER przygodowa.....wkrótce
FOOTBALL GLORY piłka nożna..wkrótce
FRANKO bijatyka.....23.50
GIEŁDA ŚWIATOWA ekonomiczna...19.50
HEIMDALL 2 przygodowa.....57.00
HEIMDALL 2 (A1200) przygodowa.61.00
JAGUAR XJ220 samochodowa.....27.00
JANOSIK zręcznościowa.....11.00
JURAJSKI SEN zręcznościowa...wkrótce
KAJKO I KOKOSZ przygodowa.....35.00
LAST SOLDIER labiryntowa.....18.00
LETHAL WEAPON zręcznościowa..27.00
MAGICZNA KSIĘGA przygodowa...23.50
MANCHESTER UTD EUROPE sport..21.00
MANCHESTER PREMIER LEAGUE..41.00
PINOMANIA logiczna.....9.00
ROOSTER zręcznościowa.....13.50
ROOSTER 2 zręcznościowa.....18.00
SABRE TEAM komandosi.....39.00
SABRE TEAM (A1200).....46.00
SKY HIGH STUNTMAN zręczność...21.50
SOCCER KID zręcznościowa.....41.00
SOCCER KID (A1200).....46.00
STREET HASSLE bijatyka.....11.00
TFX (A1200) symulator.....wkrótce
TRAPS'N'TREASURES przygodowa..39.00
UNIVERSE przygodowa.....58.00
WIZKID.....390.000

IBM PC

ARNIE 2 komandos.....23.50
BRUTAL FOOTBALL sportowa.....44.00
CORRIDOR 7 doom-podobna.....64.00
F-14 FLEET DEFENDER symulator.10.30
FIFA SOCCER piłka nożna.....61.00
FRANKO bijatyka.....wkrótce
GRAND PRIX UNLIMITED wyścigi...47.00
HEIMDALL 2 przygodowa.....57.00
IMPERIUM GALACTICA strateg.....23.50
JANOSIK zręcznościowa.....11.00
LOW BLOW boks.....47.00
MANCHESTER PR. LEAGUE nowsza..46.00
MATEMATYKA kl. III-IV.....19.50
ORTOGRAFIA edukacyjna.....19.50
PACIFIC STRIKE symulator.....91.00
SABRE TEAM komandosi.....46.00
SOCCER KID zręcznościowa.....46.00
SPY MASTER labirynt.....23.50
STREET FIGHTER 2 bijatyka.....33.00
SUBWAR 2050 łódź podwodna.....79.00
SURF NINJAS karate.....28.00
SYSTEM SHOCK role-playing.....10.30
THEME PARK ekonomiczna.....79.00
UNCOVER IT arkanoid 18 lat.....23.50
UNIVERSE przygodowa.....58.00
TFX symulator.....13.50

IBM PC CD-ROM

7th GUEST przygodowa.....90.00
GABRIEL KNIGHT przygodowa....103.00
FORTRESS OF DR. RADIAKI.....160.00
HEIMDALL 2 przygodowa.....69.50
INFERNO symulacja.....165.00
MAD DOG McCREE film-strzel.....85.00
MAD DOG 2 film-strzelanina.....99.00
MYST przygodowa.....130.00
RISE OF THE ROBOTS walki robotów 195.00
TFX symulator.....165.00
THEME PARK ekonomiczna.....78.00
UNDER A KILLING MOON int. film...240.00
WHO SHOT JOHNNY ROCK film..125.00

kompakty do CD32

BANSHEE strzelanina.....53.00
BUBBA'n'STICK/PREMIERE 2 gry....65.00
CHUCK ROCK 1/2 2 zręcznościowe..65.00
DANGEROUS STREETS.....57.00
HEIMDALL 2 przygodowa.....62.00
PREMIERE zręcznościowa.....53.00
SUMMER OLYMPIX olimpiada.....57.00
SURF NINJAS karate.....57.00
TROLLS zręcznościowa.....57.00
UNIVERSE przygodowa.....62.00
WHALE'S VOYAGE przygodowa....57.00

AKCJA PROMOCYJNA
DO 1 MARCA 1995 R.

Przy zakupie gier do 1 marca 1995 roku w sklepie, w sprzedaży wysyłkowej lub w naszym sklepie firmowym w Warszawie przy ul. Abrahama 4 otrzymają Państwo specjalne kupony rabatowe za każde kolejne przekroczone 10 złotych 1 punkt. Przy kolejnym zakupie, po okazaniu zebranych punktów rabatowych, otrzymają Państwo zniżkę, której procent zależny jest od liczby posiadanych punktów, gdzie:

5 pkt. 5% zniżki
10 pkt. 10% zniżki
20 pkt. 15% zniżki
50 pkt. 15%-owa roczna karta rabatowa na wszystkie programy kupowane w naszej firmie.

Powyższe dotyczy programów na dyskietkach i płytach PC CD-ROM i CD32.

TŁUSTYM DRUKIEM OZNACZONO NOWOŚCI ♦ ABY OTRZYMAĆ SZCZEGÓŁOWY SPIS PROGRAMÓW PRZYŚLIJ KOPERTĘ ZWROTNĄ Z ADRESEM I INFORMACJĄ O TYPIE POSIADANEGO KOMPUTERA ♦ PODANE CENY MOGĄ ULEC ZMIANIE ♦ ZAPRASZAMY DO NASZEGO SKLEPU PRZY UL. GEN. ABRAHAMA 4 (d/JÓŹWIAKA) OD PONIEDZIAŁKU DO PIĄTKU MIĘDZY 10.00 A 18.00 ♦ PROWADZIMY SPRZEDAŻ WYSYŁKOWĄ. DO PODANYCH CEN DOLICZAMY KOSZTY PRZESYŁKI PRZYJMUJEMY ZAMÓWIENIA TELEFONICZNE I LISTOWNE ♦ POSIADAMY WSZYSTKIE WARTOŚCIOWE GRY I PROGRAMY EDUKACYJNE BĘDĄCE NA RYNKU ♦

help

Galina radzi zbłąkanym

Dziękuję za wszystkie świąteczne i noworoczne życzenia. Niech i wam gra się jak najpomyślniej i bez problemów. Problemy to moja specjalność. Przypominam tylko o tym, by nie marnować papieru na pytania typu „nie umiem grać w grę XXX". Nie mogę też pomóc wam w rozwiązywaniu problemów dotyczących kodów, a takie pytania też się pojawiają. Proszę też używać kartek pocztowych i NIE DZWONIĆ! (pracuję przede wszystkim chałupniczo).

Wasza Galina

ACES OVER EUROPE — PC

Gra wymaga 610 KB pamięci podstawowej. Żeby ją uruchomić muszę wyłączyć driver myszy, ale potrzebuję ją do lotu, gdyż joysticka nie można kalibrować. Co mam wpisać do config.sys i autoexec.bat? Kargul, Rybnik

Klawisze strzałek odpowiadają za ruchy drążka, klawisze za ruchy orczyka, tak więc mysz nie jest do lotu potrzebna. Jeśli program nie chce włączyć joysticka, winę ponosić może karta muzyczna (jeśli ma port do joya). Spróbuj przełączyć zworkę odpowiadającą za uaktywnienie portu joya na karcie.

ARMOUR GEDDON 2 — Amiga

Jak użyć TELEPORTS, których użycia dowództwo zaleca przy misjach od 9-tej w górę? JET FIRE

Należy zrzucić w miejsce gdzie chcesz się teleportować, urządzenie o nazwie TELEPOD. Teraz odnaleźć trzeba latające coś, tuż obok lotniska-bazy, podjechać pod to i teleportować się.

BENEATH A STEEL SKY — PC

Jak przekonać Joey'a aby otworzył drzwi gabinetu doktorka (w ZOZ Nr 2222)? MBI

Po kolei: wchodzisz z Joey'em do Burke's Bio Surgery, do sali, gdzie na ścianach wiszą plakaciki. Używasz projektora i rozmawiasz z holograficznym wizerunkiem recepcjonistki. Mówisz jej, że chcesz podłączyć sobie port Schreibmanna, pod warunkiem, że wcześniej rozmawiałeś na ten temat z Anitą (opis w SS'13). Potem prosisz Joey'a, by użył swojego wdzięku do przekonania jej, by wpuściła was do gabinetu. Będziesz musiał molestować go o to kilkakrotnie, w końcu Joey ruszy do akcji i droga do doktorka Burke stanie otworem.

BETRAYAL AT KRONDOR — PC

Gdzie w drugiej misji znaleźć „gnide scal"? Zarażone palanty koło Silden miały kartkę. Podobno są gdzieś w dziurze pilnowane przez jakiegoś farmera, ale w Lyton znajduję tylko obłąkanego sołtysa, który wciąż bredzi coś o 6 zbrojach. Nie pomaga nawet czar „Eyes of Ishop". Tomasz Wójcik „Fenix"

Piszesz „gnide scal" a najpewniej chodzi ci o „guild seal", czyli pieczęć, dzięki której zdołasz przedostać się do Silden. Ten przedmiot znajdziesz w opustoszałej szopie, obok pola kukurydzy na północ od Romney.

BIRDS OF PREY — PC

Moglibyście podać choć część klawiszologii do tej gry. Tomasz Nowakowski

Doprawdy, objaśnienie samej klawiszologii zajęłoby zbyt dużo miejsca. Na pewno lepiej i dokładniej zrobi to instrukcja.

BLACK CRYPT — Amiga

Jak zabić dwugłowego potwora? Adam Fuksa

Aby tego dokonać należy zdobyć miecz ogrów znajdujący się na drugim poziomie. Położenie wszystkich elementów umożliwiających dotarcie do niego znajdziesz w oryginalnej instrukcji obsługi.

BUZZ ALDRINS RACE INTO SPACE — PC

W jaki sposób wysłać misję załogową? Inwestuję w program budowy kapsuł, a następnie przydzielam pilotów. Mam też rakietę Saturn. Kiedy chcę wysłać misję, komputer każe do tego programu przydzielić więcej ludzi, mimo przydziału 7 ludzi wciąż żąda tego samego. Ludzi przydzielam oczywiście do misji. Co znaczą przy nich kolorowe kwadraty? Michał Boroń

Po przydzieleniu pilotów do danego programu, musisz przejść do budynku tego programu (lub skorzystać z opcji TRANSFER TO LOCATION) i wciągnąć ich na listę załóg (ASSIGN CREW) – inaczej, po zakończeniu tury wrócą oni do głównego budynku. Po drugie nie możesz planować misji załogowej w tej samej turze, w której przydzieliłeś astronautów do programu a dopiero w następnej. Po trzecie, do każdej misji potrzebne są dwie załogi: główna (PRIMARY) i rezerwowa (BACKUP). Po czwarte jeśli załogi zostały w poprzedniej turze przydzielone do wykonania misji to nie możesz ich przydzielać do nowych zadań, musisz poczekać do następnej tury (jeśli przeżyją misję będą dostępni). Kolorowe kwadraty przy nazwiskach astronautów określają ich nastawienie psychiczne (morale). W przypadku załóg wieloosobowych kolory kwadratów określają stosunek astronauty do swoich kolegów z załogi (Zielony – dobry, Czerwony – zły). Autorzy instrukcji sugerują jednak by bardziej kierować się umiejętnościami pilotów niż ich wzajemnymi stosunkami (są to bądź co bądź profesjonaliści). Klikając prawym klawiszem na kwadraciku można uzyskać liczbową wartość morale.

CIVILIZATION — Amiga

Co należy wybudować w mieście aby rozrosło się ono na inne pola mapy. Czy będzie to widać na mapie głównej? Jak pozbyć się obcej ambasady z miasta? Dlaczego do poziomu 10. miasto dochodzi bardzo szybko, a później aby podnieść poziom miasta chociażby o dwa punkty trzeba czekać b. długo. Tomasz Robaczewski

Tak ogólnie to nie trzeba budować nic nadzwyczajnego, radą może być tutaj słuchanie opinii ludzi (co chcą żeby było wybudowane). Zapewne przez kwestię rozrośnięcia miasta rozumiesz jego rozbudowę na inne pola. Otóż miasto nie rozszerza się, to czym pewnie sugerowałeś się na zdjęciach to uprawy. To własnie od ilości upraw oraz jakości tras komunikacyjnych wokół miasta, zależy jego wielkość (populacja).

Jak ominąć DEMO? Paweł Jaguś

W wersji na Amigę trzeba je cierpliwie przeczekać.

CIVILIZATION — PC

Gdy zakładam miasto i odkryję tereny, zaczynam walczyć z wrogiem. Najczęściej, gdy moi poddani zbudują mi pałac, wrogie mi armie atakują po kilka naraz. W tym momencie przegrywam, gdyż moje wojsko jest ciągle tak samo uzbrojone, a w innych państwach zauważam katapulty, strzelców itp. Jak stworzyć inne armie? Gizmo, Gdańsk

Musisz przeznaczyć więcej pieniędzy na naukę – naukowcy odkryją nowe dyscypliny i będziesz mógł tworzyć nowe typy armii.

CURSE OF ENCHANTIA — Amiga

Gdzie znaleźć na wysypisku śmieci znaczek, długopis i pilota? Moneta, którą trzeba wrzucić do studni leży pod ścianą z prawej strony naprzeciwko jaskini, w której jest monitor. Aby otworzyć drzwi lodowego pałacu należy dotykać w kolejności 2314. W komnacie z laserem rzeczy należy układać: Lupa – pod laserem, Kostka lodu – lewy górny róg, Sopel – lewy dolny róg, Odłamek szkła – prawy dolny róg. Mateusz Sikorski

Dzięki za wymienione informacje, różnimy się tylko w tym, że w opisie (SS'13) podana była kombinacja dokładnie odwrotna, ale może to ty masz rację. Pytasz o znaczek, długopis i pilota – jeśli jesteś już na wysypisku, to w czym problem? Leżą duże sterty w pobliżu wraku statku, z nich wyciągniesz długopis i znaczek. Pilota pilnowanego przez dziwaczne usta weźmiesz, gdy wcześniej połaskoczesz kitą włosia ogromny nochal stojący przy zdezelowanych samochodach.

Czy można zapisać grę? Błażej, Ruda Śląska

Oczywiście. Niezbędną ku temu opcję znajdziesz w menu (musisz mieć jednak jeden czysty dysk, który gra sama sobie sformatuje).

DETROIT — Amiga

Jak nagrać aktualny stan gry? Po wybraniu opcji SAVE i włożeniu do stacji sformatowanego dysku, nic to nie daje. Troche się powgrywa i znowu prosi o „save game disc". Mr. Krystek, Białystok

Według twojego opisu dyskietka do zapisu stanu gry jest „padnięta". Pomóż komputerowi formatując ją oraz nadając jej następnie nazwę, np: SAVEGAME lub GAMESAVE.

DUNE — Amiga

Porwano mi Chani. Przed porwaniem miała wyleczyć Fremenów z epidemii. Niestety Harkonenowie zaatakowali sicz gdzie Chani leczyła fremenów i zrobili tam fort. Zatrzymali Chani i innych. Nie mogę jej odbić, bo inni też zachorowali. Co robić? Wujek Flidi

Muszę przyznać, że w moim przypadku Chani zawsze zdążyła wyleczyć Fremenów. Musisz więc chyba załadować wcześniejszego save'a i ponownie spróbować przejść ten newralgiczny moment. Jeżeli będziesz miał do wyboru kilka siczy z chorymi to wysyłaj Chani do tej położonej jak najdalej od zamku Harkonnenów (sicze położone bliżej będą atakowane i zamieniane na forty niezależnie od tego, czy dziewczyna w nich będzie czy nie – nie warto więc jej stracić „przy okazji"). Po jej porwaniu morale twych wojsk zacznie



szybko spadać – pospiesz się więc z misją ratunkową.

DUNE 2 — Amiga

Jak wybudować baraki ciężkiej piechoty (HEAVY TROPS)? W drugiej lub trzeciej misji przeciwnik ma je postawione, podczas gdy ja nie mogę ich wybudować. JET FIRE

Nie każda rasa otrzymuje od razu to co ma inna. Zwróć uwagę na to, co ty masz, a czego nie ma przeciwnik i postaraj się tego użyć z pożytkiem. Baraki najszybciej wybudujesz grając Harkonnenami. W przeciwnym wypadku musisz trochę poczekać, aż osiągniesz wystarczający poziom rozwoju. Dotyczy to zresztą i innych typów broni.

Gdy zbuduję bazę, to po chwili pojawiają się nad nią ornitoptery i w kilka minut wszystko rozwalają. Jak je zniszczyć? Piotr Torucki

Budując sieć rakietowych wieżyczek obronnych (ROCKET TURRET). Nie zniszczą one być może ornitopterów natychmiast, ale jednak powinny dać sobie z nimi radę.

ELITE 2 FRONTIER — PC

Po co jest tyle nieznanych i niezamieszkanych systemów? Panda vel Aragorn

Abyś miał dokąd latać i nad czym się zastanawiać.

GOBLINS 2 — Amiga

Co zrobić z miodem w 2 planszy (zamek) i jak odzyskać piłkę do kosza, którą porywa jakiś mały? Bartek Mołas

Miód przyda się się by obdarować nimfę, pod warunkiem, że siedzi ona już na drzewie, po tym jak Winkle prychnął w nią wodą. Na drzewo wlecisz na grzbiecie pszczoły.

Jak zabrać koronę demonowi w komnacie zamkowej (5 level)? Mr. A

Fingus musi pociągnąć za wystający z kolumny jęzor, Winkle synchronicznie wchodzi do lewego ucha i ściąga koronę z głowy Amoniaka.

GUNSHIP 2000 — Amiga

Pisaliście w SS'5, że można latać także nad Filipinami i Antarktydą. Jak? Ja mam tylko Europę i Zatokę Perską. Sebastian Ukleja

To jest wersja Amigowa i niestety nie polatasz sobie nad Filipinami i Antarktydą.

Jak latać z prędkością powyżej 130 km/h? Pemo P.

Każdy helikopter ma inną szybkość, jeżeli będziesz szybko awansował to dowiesz się ile wyciągają inne maszyny.

W jaki sposób otrzymać lepszą rangę? Jestem w 12 misji mam ponad 4000 punktów. Kiedy w końcu będę latał w grupie powietrznej? Sebastian Bukiej, Bydgoszcz



Pora przesiąść się z misji pojedynczych na kampanie (akta na biurku w sali).

HAND OF FATE — PC

Utknąłem w schronisku (chatce). Trzeba tam zrobić siedem czarów, i umieścić je na drzewku, a zrobi się tęcza. Podajcie recepturę na wszystkie czary i ich rozmieszczenie na drzewie, ewent. podajcie przynajmniej nazwy tych czarów w kolejności od pierwszego z lewej na drzewku do ostatniego. Gogel–Man, Kraków

Wbrew pozorom sprawa jest prosta. Przyrządzaj sobie posiadane czary i wlewaj je do kolejnych mis. Gdy wlewasz do niewłaściwej misy, nic się nie dzieje, możesz wybrać go z powrotem. Jeśli wlejesz czar do misy właściwej, pozostanie w niej (nie da się go już z owej misy „wyjąć"), w ten sposób szybko zagospodarujesz wszystkie misy, powstanie tęcza.

Jak Zanthia ma wydobyć z morza klucz do celi Marka? Wg opisu powinna go przyciągnąć magnesem. Prawdopodobnie jest to „Alchemist's magnet", lecz gdy go użyję Zanthia mówi: „I must need a regular magnet". Co mam zrobić aby otworzyć celę? Agata Skowrońska

To nie Alchemist's magnet jest ci potrzebny, ale namagnesowana podkowa. Gdy już wzięłaś podkowę z piwniczki domu, obok którego drzemie smoczy bobas, namagnesuj ją na uruchomionym kole młyńskim w planszy na lewo. Później śmiało możesz wskakiwać do celi.

HARPOON — Amiga

Jak spuszczać do wody boje sznurowe? We wstępie do oryginalnej instrukcji jest o tym wzmianka, że się da. Ale jak? Sebastian Ukleja

Chodzi ci zapewne o boje sonarowe (SONO-BUOY). Są one uwzględnione we wszystkich odmianach HARPOONA, ale sterować ich rozmieszczaniem możesz jedynie pośrednio. Sposób pierwszy – automatyczny: należy rozmieścić, w FORMATION EDITOR, śmigłowce i samoloty ASW w wybranych sektorach. W trakcie gry, jednostki te będą patrolować przydzielone im sektory i wedle swego uznania zrzucać do wody boje (o ile je mają). Sposób drugi – ręczny: Skieruj śmigłowiec lub samolot ASW w wybrane miejsce, gdy je osiągnie zmień jego prędkość na Loiter (samolot) lub Hover (śmigłowiec), a wysokość lotu na Low (lub VLow). Po chwili boja zostanie zrzucona. Rozmieszczenie boi możesz kontrolować na ekranie taktycznym. Uwaga! Jeśli interesuje cię ręczne stawianie boi, to wiedz że pojedyncza boja nie jest żadnym zagrożeniem dla podwodniaka. Dopiero obramowanie obszaru bojami (np. stawianie ich w rogach kwadratu) daje szansę wykrycia okrętu podwodnego. Najlepiej jednak zwalić tę robotę na komputer, korzystając ze sposobu pierwszego. (Wskazówki opracowane na podstawie wersji PC-towej)

HOOK — Amiga

Co trzeba zrobić gdy zbiorę już kotwicę i sznur? Po połączeniu ich ze sobą powinienem je gdzieś przywiązać, ale nie wiem gdzie? HARRIER Z., Ciechanów

Wyjdź na balkonik w knajpie i użyj kotwicy ze sznurem na wieży krokodylowego zegara. Peter początkowo odmówi skoku nad rynkiem ale za trzecim czy czwartym razem zrobi to, o co go prosisz i żwawo śmignie na balkon praczki.

Gdzie znajduje się złoto na statku? Błażej Nowak

W dzbankach stojących przy burcie. Uwaga! Część giełdowych wersji gry była uszkodzona i złoto ze statku gdzieś w nich wsiąkło.

Jak zdobyć spodnie? Wiem, że trzeba znaleźć trzy kufle. Znalazłem dwa i dałem je piratowi przy stole. Zadawałem mu pytania, jednak nie oddał spodni. Peter Pan, Siechnice

Trzeba zdobyć TRZY kufle. Trzeci jest niewidzialny i znajduje się tam, gdzie jeden z poprzednich. Patrz HELP w poprzednim numerze.

MILLENNIUM 2.2 — Amiga

Kiedy chcę skolonizować np. planetę TRITON nie mam kilku surowców(copper, methane, platinium) do skonstruowania S.I.O.S. Skąd je wydobyć? Cypel

Z pasa asteroidów.

PINBALL FANTASIES — Amiga

Wiem, że po wpisaniu VACUUM CLEANER zmazuje się highscore, ale jak to uruchomić? Paweł Jaguś

Po prostu wpisz to po załadowaniu danego stołu.

RAILROAD TYCOON — PC

Mam dwa pociągi i siedem stacji. Dobudowałem następne stacje i chcę zbudować trzeci pociąg, ale dostaję odpowiedź „Train Limit Exceeded". Przez to nie mogę się w ogóle rozwijać. Co robić? Maciej Broniarski

Złe wpisanie kodu na początku gry pozwala na dalszą grę, z tym że posiadać będziesz mógł tylko dwa pociągi.

RETURN TO ZORK — PC

Podaję Tips do Zorka : na bagnach po wyjściu od wiedźmy należy iść N,N,N,W,W,W,W,N,N,N,W,W. MBI

Zbierasz plusa za dobre intencje, minusa – za niedokładne informacje. Dowcip polega na tym, że z każdą nową grą droga powrotna z bagien jest inna, właśnie dlatego opis w SS'11 nic o niej nie wspomina.

Jaki dowcip opowiedzieć (poza Mayor T+c 2), żeby zadowolić w klubie smutasów? MBI

Jak sam mówisz, na sali siedzą smutasy, trzeba więc zaserwować im aż cztery dowcipy. Poza Burmistrzem, pozostałe trzy dowcipy mogą ci opowiedzieć: Wiedźma z bagien, kowal (odpłatnie) oraz Rebeka. Księgę z dowcipami musisz najpierw pokazać jej nauczycielce z zachodniego Shanbaru (uderz korbą w dzwonek by wejść). Potem odtwórz to nagranie Rebece i pokaż jej księgę. Istnieje jeszcze możliwość, że dowcip opowie Canuk, ale tylko jeśli zapytasz go, zanim zmniejszy cię byś mógł wejść do butelki, bo potem będzie już wrogo nastawiony.

SETTLERS — Amiga, PC

Chciałbym sprostować nieścisłości, które znalazły się w Helpie w SS'17:

Żołnierzy można wysłać na szkolenie naciskając na ikonę z żołnierzem „słabym" wchodzącym do zamku i żołnierzem „silnym" wychodzącym z zamku. Wtedy jeśli w jakiejś strażnicy lub twierdzy będzie dużo słabo wyszkolonych żołnierzy, to część z nich niezwłocznie uda się do zamku lub magazynu na „doszkolenie". Opcja z wojakiem pacyfistą trzymającym białą flagę daje do zrozumienia komputerowi, że w przypadku ataku na twierdzę przeciwnika, do ataku zostaną wysłani słabiej wyszkoleni rycerze, natomiast opcja z silnym wojakiem działa podobnie, lecz do walki w pierwszej kolejności zostaną wysłani lepiej wyszkoleni rycerze. Paweł Morzonek

SIMON THE SORCERER — Amiga

Po wejściu do chaty wiedźmy chcę doprowadzić do jej walki z Simonem. Jacek Stein

Żadne klawisze, wystarczy trochę pogrzebać w jej chacie i następnie odpowiednio przeprowadzić rozmowę.

SUPERFROG — Amiga

Jak przejść ostatnią planszę na księżycu? Dochodzę do kolców, których nie mogę przeskoczyć. Duduś

Wiele w tej planszy kolców. Trochę precyzji i poszukaj przełącznika.

TEAM YANKEE — Amiga

Jak zapisać stan gry, by nie zaczynać za każdym razem od początku? Próby nie zabezpieczania dyskietki nie pomagają. Hubert Kawicki

Redakcja nie ponosi odpowiedzialno´ci z tytułu błędnie lub nieczytelnie wypełnionych przekazów.
W przypadku wszelkich wątpliwo´ci prosimy dzwonić do redakcji (0 22) 201-261 w. 550 lub fax (0 22) 209-309

Nr karty (listy) doręczeń

Dzień nadejścia

Awizowano dnia ..... 1994 r.

Podpis

Notatka doręczyciela

Sumę wymienioną na odwrocie otrzymałem

dnia ..... 1994 r.

Podpis odbiorcy

Znamiona dowodu tożsamości

Nr .....

rodzaj dowodu

wydany przez .....

..... dn. ..... m-c ..... 19..... r.

miejsce i data wydania

Dzień wypłaty

Nr księgi wypł. przekazów

Podpis wypłac.

Uważnie wypełnić – odcinek dla redakcji

ARCHIWALIA kupon aktualny do 15 STYCZNIA

Zamawiam następujące numery archiwaliów:

brak brak brak 4 brak 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18

Proszę czytelnie zaznaczyć, których numerów pisma dotyczy zamówienie.

W przypadku zamawiania większej ilo´ci egzemplarzy jednego numeru, proszę napisać to w uwagach.

UWAGI:

AMIGA PC inny Proszę podać typ komputera

PRENUMERATA dla 1 osoby

Chcę prenumerować Secret Service począwszy od numeru przez wskazaną ilo´ć miesięcy: ☐

3 6 9 12 miesięcy tu wpisz, od którego numeru ma zacząć się prenumerata

PRENUMERATA dla 1-10 osób

Chcę prenumerować Secret Service wraz z moimi kolegami i zobowiązuję się do rzetelnego wypełniania koleżeńskiej umowy.

Chcemy rozpocząć prenumeratę począwszy od numeru przez wskazaną ilo´ć miesięcy: ☐

3 6 9 12 miesięcy tu wpisz, od którego numeru ma zacząć się prenumerata

Jest nas razem ☐ chętnych i zobowiązujemy się informować redakcję o wszelkich kłopotach związanych z dystrybucją.

Starannie przechowywać – dowód nadania przekazu

ARCHIWALIA kupon aktualny do 15 STYCZNIA

Zamawiam następujące numery archiwaliów:

brak brak brak 4 brak 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18

Proszę czytelnie zaznaczyć, których numerów pisma dotyczy zamówienie.

W przypadku zamawiania większej ilo´ci egzemplarzy jednego numeru, proszę napisać to w uwagach.

UWAGI:

PRENUMERATA dla 1 osoby

Chcę prenumerować Secret Service począwszy od numeru przez wskazaną ilo´ć miesięcy: ☐

3 6 9 12 miesięcy tu wpisz, od którego numeru ma zacząć się prenumerata

PRENUMERATA dla 1-10 osób

Chcę prenumerować Secret Service wraz z moimi kolegami i zobowiązuję się do rzetelnego wypełniania koleżeńskiej umowy.

Chcemy rozpocząć prenumeratę począwszy od numeru przez wskazaną ilo´ć miesięcy: ☐

3 6 9 12 miesięcy tu wpisz, od którego numeru ma zacząć się prenumerata

Jest nas razem ☐ chętnych i zobowiązujemy się informować redakcję o wszelkich kłopotach związanych z dystrybucją.

PRENUMERATA I ARCHIWALIA

Przyjmujemy zamówienia na prenumeratę SECRET SERVICE oraz na archiwalne numery pisma. Zamówienia mogą być składane do 15 dnia każdego miesiąca – tak jak to jest wydrukowane na załączonym przekazie. Zamówienia są realizowane za pośrednictwem poczty. Prosimy używać tylko aktualnych blankietów z KGB lub odbitek xero. Prosimy o wyraźne i czytelne wypełnianie przekazu pismem drukowanym. Bazgranie oraz skróty nazw mogą przyczyniać się do kłopotów w realizacji zamówienia.

Wypełnianie kuponu prosimy rozpocząć od strony czarnej, po czym starannie i uważnie obliczyć należną kwotę, którą należy wpisać na stronie czerwonej wraz z dokładnym imieniem, nazwiskiem oraz adresem i kodem pocztowym. W przypadku zamawiania archiwaliów, **NALEŻY DODAĆ KOSZTY PRZESYŁKI** wg tabelki. Prosimy nie dokonywać poprawek ani skreśleń, niewykorzystane pola pozostawić wolne. Otrzymany po wpłacie na poczcie odcinek „dla wpłacającego" należy zachować na okoliczność ewentualnej reklamacji.

Wszelkie reklamacje są przyjmowane w redakcji pod numerem telefonu (0-22) 201-261 w. 550 w dni powszednie w godz. 9.00–16.00.

ZACHĘCAMY TEŻ DO KUPOWANIA ARCHIWALIÓW OSOBIŚCIE W REDAKCJI – Warszawa, ul. Wronia 35/37, I p.

PRENUMERATA

Prenumerata może zostać zawarta na 3, 6, 9 lub 12 numerów poczynając od dowolnego miesiąca. Cena SECRET SERVICE w prenumeracie jest stała i zabezpiecza przed ewentualnymi podwyżkami podczas jej trwania.

Prenumerata zawiera koszty przesyłki pocztowej, oraz koszty manipulacyjne.

ceny prenumeraty

3 miesiące	–	**9.00 zł**
6 miesiące	–	**18.00 zł**
9 miesięcy	–	**27.00 zł**
12 miesięcy	–	**36.00 zł**

UWAGA! Naklejka adresowa na kopercie z prenumeratą zawiera informacje o: numerze identyfikacyjnym czytelnika (prosimy podawać przy przedłużaniu prenumeraty), numerze pisma, na którym skończy się prenumerata oraz liczbie zamawianych egzemplarzy.

ARCHIWALIA

Kupon należy wypełnić wg poniższych cen, koniecznie z doliczeniem kosztów przesyłki, które zależą od liczby zamawianych numerów.

Nr	cena	Nr	cena
1	-brak!-	10	1.20 zł
2	-brak!-	11	1.20 zł
3	-brak!-	12	1.20 zł
4	3.50 zł	13	1.20 zł
5	-brak!-	14	1.20 zł
6	80 gr.	15	1.20 zł
7	80 gr.	16	1.60 zł
8	1.20 zł	17	1.60 zł
9	1.20 zł	18	1.60 zł

■ CENY ZESTAWÓW

Pakiet (4 i od 6 do 18)	**– 15.00 zł**
zestaw 1 (od 6 do 7)	**– 1.30 zł**
zestaw 2 (od 6 do 15)	**– 9.00 zł**
zestaw 3 (od 8 do 15)	**– 7.50 zł**
zestaw 4 (od 16 do 18)	**– 4.00 zł**
dwa dowolne od 6 do 16	**– 2.00 zł**
trzy dowolne od 6 do 16	**– 3.00 zł**
cztery dowolne od 6 do 16	**– 4.00 zł**

■ KONIECZNIE DODAĆ KOSZTY PRZESYŁKI POCZTOWEJ!

za 1 szt.– 50 gr.
za 2 szt. – 60 gr.
od 3 do 5 szt. – 75 gr.
od 5 do 9 szt. – 90 gr.
powyżej 10 szt – 1.00 zł

Ta gra zapisuje stan gry bezpośrednio na dysku z grą.

TRAPS'N'TREASURES — Amiga

Przechodzę 1 level i w 2 levelu w lagunie nie mogę wejść we wrota, ponieważ stoi tam pirat nie do rozkwaszenia. Co mam robić? Czy muszę pozbierać pozostałe części mapy i jeśli tak, to gdzie się one znajdują? Jak dostać się do korytarzy wypełnionych wodą w tym levelu? Grzybek, Kętrzyn

Użyj znalezionych przedmiotów – korzystaj przy tym z klawiatury, bo joystick w tej grze to nie wszystko.

TREASURE ISLAND DIZZY — C-64

Dlaczego gdy wejdę do wody to gra się zawiesza? Paweł Poźniak

Urok wersji pirackiej – jest ona po prostu uszkodzona.

UFO ENEMY UNKNOWN — Amiga

Jak wam się udało osiągnąć tak dobre wyniki w w/w grze? Czy moglibyście podać taktykę przechodzenia misji w terenie? UFOMAN, Konstantynów

Parę porad znalazło się w rubryce T'N'T w SS'16. Na początku ważne jest by wykonywać misje w dzień, to bardzo ułatwia. Taktyka działania zmienia się w trakcie gry ze względu na wzrost umiejętności żołnierzy, nowe bronie, coraz lepszych przeciwników, tak więc nie da się określić jednej „wygrywającej" taktyki walki. Zajrzyj też do SG w SS'19.

ULTIMA 8 — PC

Skoro mam 386 DX i 8 MB RAM, to jak będzie działała w/w gra? Czy szybkość będzie porządna? Wasz Mamut

Odpowiedź jest niestety negatywna. W zasadzie minimalną konfiguracją, przy której można bezstresowo grać, jest 486DX/33, 8 MB RAM i karta graficzna Local Bus. To ostatnie jest w akurat w przypadku tej gry bardzo ważne – na DX2/66 8 MB RAM ze zwykłą kartą graficzną ULTIMA 8 chodziła sporo wolniej niż na DX2/50 4 MB RAM z Local Bus!

UNIVERSE — Amiga

Jak dostać się z asteroida do miasta? Problemowy Jasio

Łomem otwórz panel sterujący anteną, wsadź do środka żelastwo znalezione na asteroidzie, użyj panelu, pogmeraj w opcjach łączności – wysunie się kładka. Przeszedłeś.

Jestem w mieście, wchodzę do mieszkania Sylfiny, ona pokazuje na drzwi, których nie mogę otworzyć. Wchodzi robot i chwyta mnie. Co robić? Piotr Czerny

Rozwalić łomem zamek w drzwiach i uciec.

Nr nadania

Stempel okręgowy

Dowód nadania

podpis przyjm.

podpis kontr.

Uwaga: Część zakreślone tłustą linią wypełnia nadawca atramentem, długopisem, drukiem, maszyną do pisania lub za pomocą uszowego odcisku stempla.

Nadawca (imię i nazwisko – nazwa)

ulica, nr domu, nr mieszkania, miejscowość

ozn. kodowe

poczta

PRZEKAZ POCZTOWY na zł

słownie złotych

Prosckript Sp. z o.o.

Adresat

ul. Wronia 35/37

ulica, nr domu, nr mieszkania, miejscowość

00-846 Warszawa

ozn. kodowe

poczta

Opłata

zł

Nadawca (imię i nazwisko – nazwa)

Wiem, że tylko staranne i czytelne wypełnienie przekazu gwarantuje sprawne i bezawaryjne otrzymywanie Secret Service.

Odcinek dla adresata

Nadawca (imię i nazwisko – nazwa)

Ulica, numer domu, mieszkania

zł

Prosckript Sp. z o.o.

ul. Wronia 35/37

00-846 Warszawa

oznaczenie kodowe

poczta

Dowód nadania

Nadawca (imię i nazwisko – nazwa)

zł

Opłata

Nr nadania

Prosckript Sp. z o.o.

Adresat

ul. Wronia 35/37

00-846 Warszawa

ozn. kodowe

poczta

Dowód nadania

podpis przyjm.

Staranie przechowywać

Dowód nadania pocztowego (pokwitowanie)

PLAN BARBAROSSA

Cytaty Tacyta, czyli uzupełnienie historyczne do TIGERS ON THE PROWL

Tematyką TIGERS ON THE PROWL są bitwy pancerne II Wojny Światowej, przy czym autor gry prezentuje głównie te, które stoczono w kampanii sowieckiej 1941-1944. Kierując się tym wyborem, podajemy założenia planu BARBAROSSA – uderzenia na ZSRR w 1941 roku, w którym dowództwo Wehrmachtu na podstawie doświadczeń z wcześniejszych kampanii, całkowicie wykorzystało możliwości, jakie niosło zmasowane użycie wojsk pancernych na głównych kierunkach uderzenia armii niemieckich.

Po kampanii 1940 roku przeciwko Francji, niemieckie Naczelne Dowództwo Wojsk Lądowych rozpoczęło opracowywanie planów wojny przeciwko ZSRR. Plan zakładał uderzenie trzema grupami armii posuwającymi się w rozbieżnych kierunkach w głąb terytorium sowieckiego. W celu realizacji tych zamierzeń utworzono:

– Grupę Armii Południe pod dowództwem feldmarszałka Gerda von Rundstedta, atakującą z rubieży na południe od Prypeci, z 4.Grupą Pancerną gen.płk Ewalda von Kleista,

– Grupę Armii Środek feldmarszałka Fedora von Bocka, z 2.Grupą Pancerną gen.płk Heinza Guderiana i 3.Grupą Pancerną gen.płk Hermanna Hotha, atakującą z rubieży pomiędzy Prypecią a Suwałkami,

– Grupę Armii Północ feldmarszałka Wilhelma Rittera von Leeba z 1. Grupą Pancerną gen. płk Ericha Hoepnera atakującą z Prus Wschodnich.

Te trzy Grupy Armii miały przełamać obronę zgrupowanych w pobliżu granicy wojsk sowieckich, okrążyć je i zniszczyć. Zadaniem Grup Pancernych było przeniknąć głęboko w obszar ZSRR i udaremnić stworzenie przez przeciwnika nowych linii obrony. Dyrektywa Naczelnego Dowództwa Wojsk Lądowych w zakresie strategicznego rozwinięcia wojsk wspominała, że może wchodzić w rachubę zawrócenie 3. Grupy Pancernej Hotha oraz 2. Grupy Pancernej Guderiana na północ celem zdobycia Leningradu, do czego jednak na skutek sowieckiej ofensywy zimowej nie doszło.

Opracowano na podstawie

H. Guderian: Wspomnienia żołnierza

Kochaś

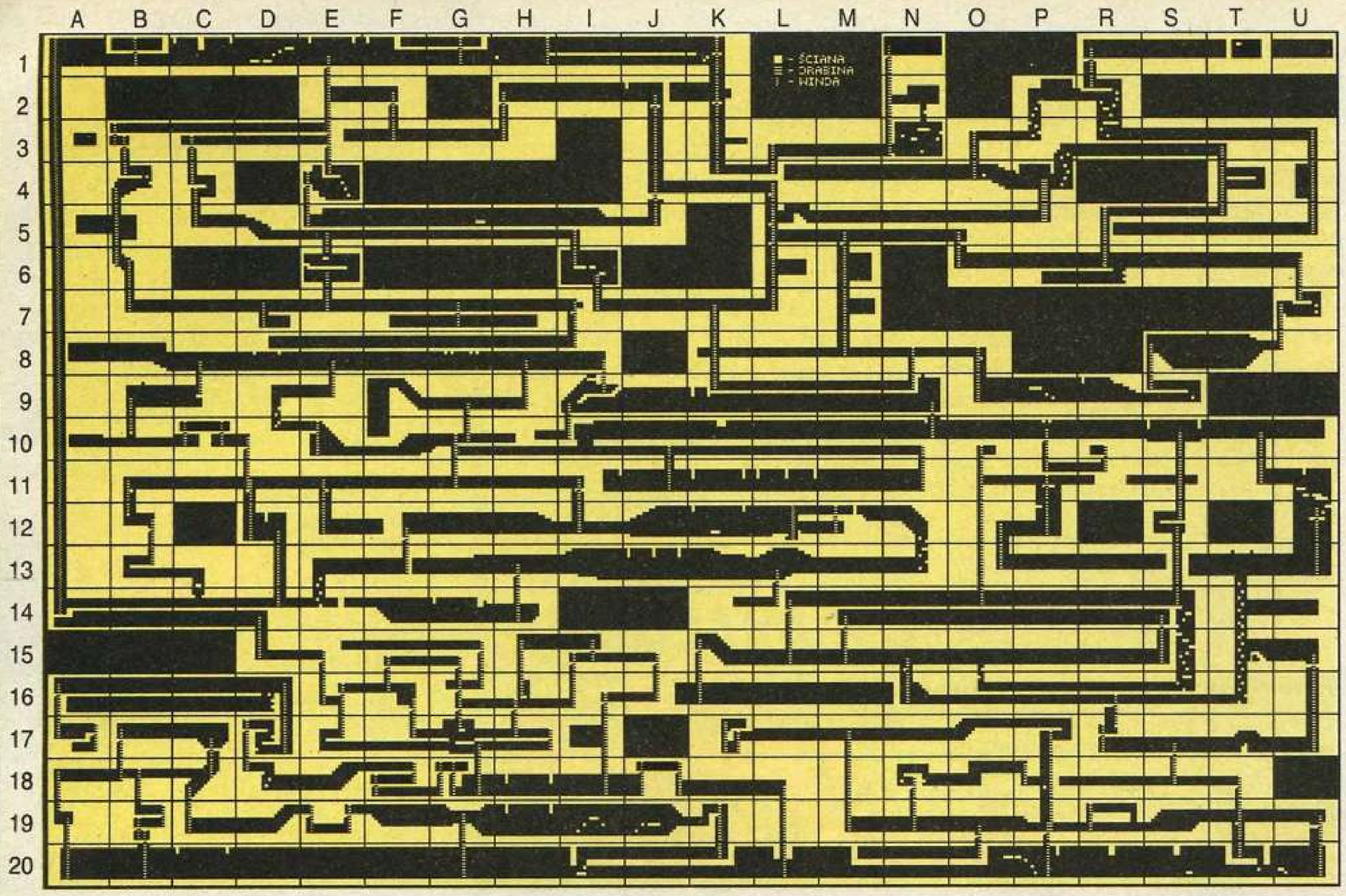
GENGHIS KHAN
— uzupełnienie —

W SS:16 opisaliśmy grę GENGHIS KHAN 2 wydaną przez KOEI. Przy opisie menu wstępnego błędnie podaliśmy, że opcja LOAD WORLD CONQUEST DATA zawiera nowe scenariusze i jest nieużyteczna z powodu braku danych. Otóż to nie tak. Ta opcja uaktywnia się po zakończeniu scenariusza wybranego z pierwszej opcji – CONQUEST OF MONGOLIA. Wtedy zdobywca Mongolii zostaje ogłoszony chanem i może rozpocząć podbój świata. W tej opcji dostępne są następujące scenariusze (tylko dla chana Mongołów!): 1) MONGOL EMPIRE (Imperium Mongołów), 2) KAMAKURA SHOGUN (Szogunat Kamakura – Japonia), 3) THE AYYUBIDS (Persja), 4) ROMAN EMPIRE (dokładnie – Cesarstwo Rzymskie Narodu Niemieckiego, czyli średniowieczne Niemcy i Włochy), 5) ANGEVIN KINGDOM (Królestwo Andegawenów, czyli średniowieczna Francja). Jeśli wybierzesz scenariusz pierwszy, to wszystkie „parametry" twojego imperium będą zależne od sposobu w jaki podbiłeś Mongolię. Im zrobisz to szybciej, tym lepiej dla ciebie. Akcja gry według tych scenariuszy rozpoczyna się bezpośrednio po zjednoczeniu koczowniczych plemion mongolskich.

A teraz jako załącznik do sprostowania: do Polski dotarł savegamertrainer do GENGHIS KHAN 2. Jest to niewielki, ale cenny plik – GK2SGPTG.ZIP. Zawiera notkę informacyjną – FILE_ID.DIZ oraz SAVEDATA.GK2, który ma „poprawione" dane do pierwszego scenariusza z opcji CONQUEST OF MONGOLIA. Wystarczy go skopiować do katalogu gry, a rozgromisz przeciwników i zostaniesz ogłoszony chanem w kilka lat po rozpoczęciu podboju. Jednocześnie po zaktywizowaniu opcji LOAD WORLD CONQUEST DATA część twoich „parametrów" militarnych zostaje przeniesiona do pierwszego scenariusza w taki sposób, że gra nabiera rumieńców i staje się zupełnie przyjemna.

Doc





MIRAGE'94
1MB AMIGA
AMIGA 2
ZRĘCZNOŚCIOWA
80% Grafika
80% Dźwięk
80% Miodność
18.00 Cena zawiera VAT

LAST SOLDIER

towanie zestawu "Małego Terrorysty" – porcyjki czeskiego plastyku C4 wraz z detonatorem radiowym. Plastyk znajdziesz w D-13 (najpierw musisz przejść przez drzwi #2) a radiodetonator w J-17 (po wzięciu plastyku musisz ponownie zjechać windą na dół).

Pora na małą demolkę podziemi. Udaj się do drzwi, których nie zdążył otworzyć komputer (J-17) i zostaw tam materiały wybuchowe, a następnie wycofaj się na bezpieczną odległość i je zdetonuj. Idąc dalej zauważysz stojącego żołnierza, który, o dziwo, nie strzela do ciebie. Uszczęśliw go premią pieniężną, a wyjawi kod dostępu do reaktorów.

Po uzyskaniu tej informacji można przystąpić do ostatniego etapu akcji – zniszczenia bazy. Z R-11 zabierz kartę dostępu do reaktora nr 3, a z N-1 – do reaktora nr 2. Masz więc już karty do wszystkich reaktorów – czas je uaktywnić. Na pierwszy ogień pójdzie numer czwarty (J-20) – wystarczy użyć kartę oraz podać kod, a pierwszy ładunek autodestruktora postawiony zostanie w stan gotowości.

Skocz teraz do stacji paliwowej J-1 i ponownie napełnij kanister. Uruchom trzy pozostałe reaktory (K-2, D-12 oraz I-12). Szybciutko pobiegnij do teleportu (J-11), który odstawi cię z zagrożonej strefy (do A-19), przejdź przez drzwi ewakuacyjne, nalej benzyny do jeepa i zrywaj się z tego siedliska zła, które wnet zostanie strawione w ogniu atomowej jutrzenki.

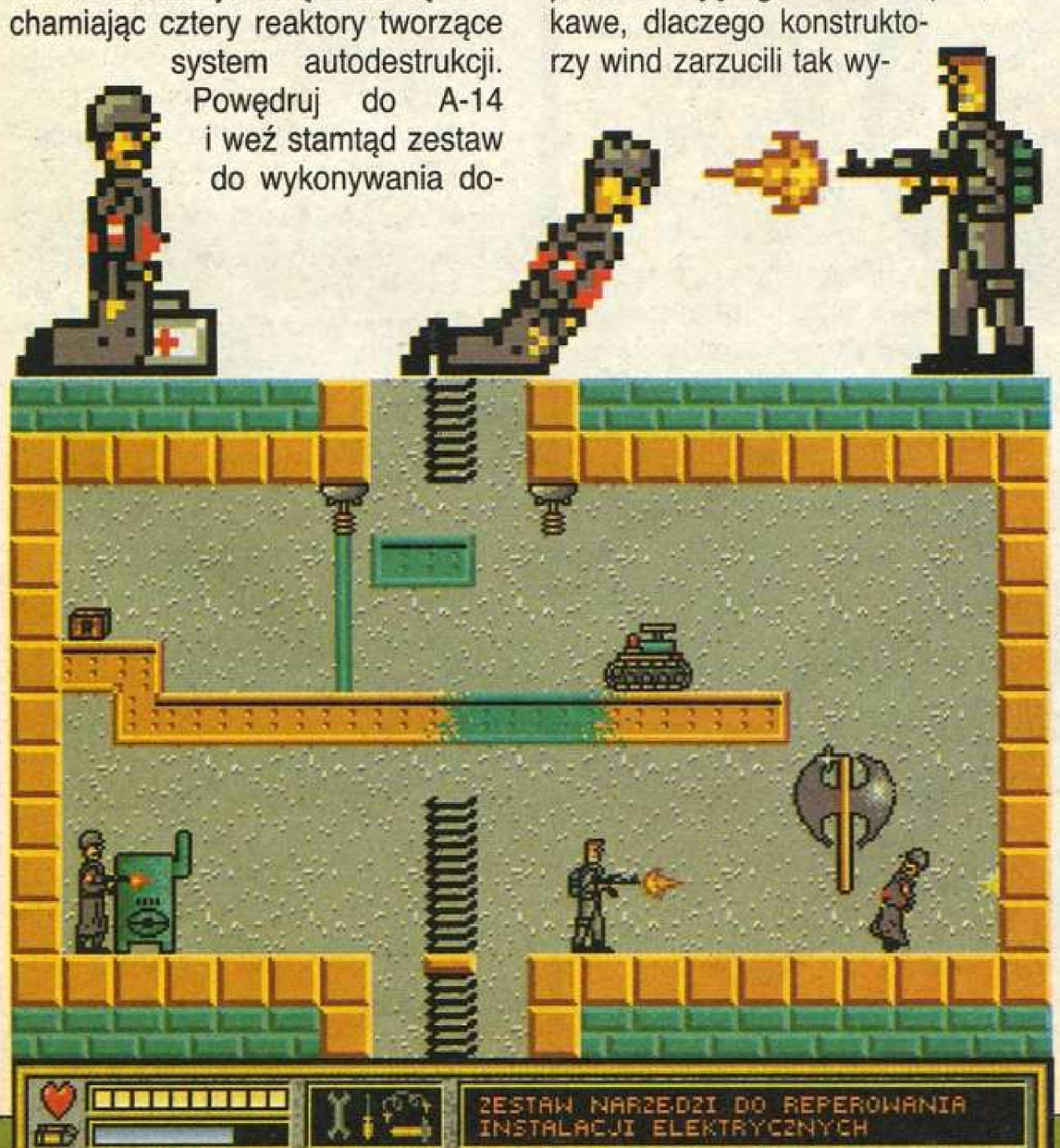
PooH & Mr Gregor

Dziękujemy Łukaszowi Kałuskiemu za udostępnienie dodatkowych materiałów

Pluton „Cytrynka" właśnie został wykończony – szybko, boleśnie, z hukiem. Mimo jak najlepszych chęci ich dowódca okazał się skończonym idiotą wprowadzając swych podkomendnych w pułapkę tak prostą jak budowa pistoletu maszynowego AK47. Zginęli prawie wszyscy. Przy życiu został tylko Henio Pędzikiewicz, jedyny rozsądny element w tej smutnej zbieraninie zadającej kłam słuszności teorii ewolucji. Odłączył się na chwilkę od grupy w celu załatwienia swych nabrzmiałych potrzeb fizjologicznych, gdy rozległy się strzały, a on ze zdziwieniem zauważył fragmenty swych kolegów lądujące nie opodal.

Z podziemnego bunkra wyjedziesz jeepem. Wcześniej jednak musisz zniszczyć całą budowlę uruchamiając cztery reaktory tworzące system autodestrukcji. Powędruj do A-14 i weź stamtąd zestaw do wykonywania domowych robótek elektrotechnicznych. Coś trzeba zrobić z tak ładnymi narzędziami – najlepiej naprawić instalację w E-7. Nie należy tego jednak robić przy zamkniętym obwodzie elektrycznym – kombinerki pozbawione izolacji mogą cię szybko odesłać na oddział intensywnej terapii. Prąd wyłącza się (oraz włącza po skończonej robocie) w C-5.

Teraz chwila dla zbieraczy – należy skompletować następujące rzeczy: kartę dostępu do reaktora nr 1 (G-3), pilota sterującego windami (E-7, ciekawe, dlaczego konstruktorzy wind zarzucili tak wypróbowaną metodę sterowania windą, jaką było naciskanie guziczków), rurkę (E-17) oraz pusty kanister (I-16).



Wróć teraz w lewy górny róg mapy (A-1) i używając pilota zjedź windą. Teraz udaj się do L-6 i weź kartę do reaktora nr 4. Następnie skieruj swe kroki do J-1 i napełnij kanister benzyną z beczki.

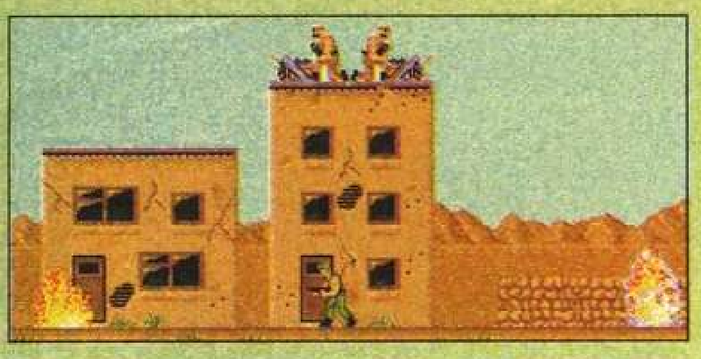
Dochodząc do L-13 zauważasz ścianę blokującą dalszą drogę. Całe szczęście, że na poprzedniej planszy zauważyłeś buldożer! Napełnij jego bak benzyną z kanistra, używając pilota przetransportuj go na odpowiedni poziom, uruchom i niczym kołchoźnica na traktorze staranuj ścianę.

Z N-5 weź kartę dostępu do terminala i uruchom go (K-9). Zaczną otwierać się przejścia do kolejnych stref, z wyjątkiem strefy czwartej - w najmniej odpowiednim momencie czortowska maszyna się zatnie.



Przejdź przez drzwi #1 (D-1) i zaopatrz się w zapas twardej waluty (2000$ w M-2).

Wróć do windy (N-1) i wyjedź na górę. Oto nadszedł czas na skomple-



ARNIE

Nic nie wskazywało na to, iż wyrośnie na człowieka tak szalonego, aby zgłosić się w przyszłości w wojsku do tajnej misji na Bliskim Wschodzie.

Chodziłe o rutynową i bezwzględną czystkę w obozie, w którym szkolono terrorystów. Należało podłożyć materiały wybuchowe pod ważniejsze budynki, np. szkoła. Arnie potwierdził jeszcze raz swoją zgodę na wykonanie misji, nie obyło się jednak bez przeszkód, gdyż przeciwko wysłaniu Arniego stanęli lekarze psycholodzy argumentując o zbyt niskim IQ. Jak jednak wiadomo szaleńców brakowało i brakuje, tak więc siły wyższe przepchnęły kandydaturę żołnierza. Rozpoczeła się operacja PUSTYNNY DZWONEK.

Arnie był normalnym szczylem. Dorastał w zwykłym miejskim środowisku, gdzie każdy dzień był świętem, gdyż udało ci się przeżyć.

Gry z rodzaju „strzelaj do ostatniego naboju i ostatniej ofiary" zawsze charakteryzują się niskim stopniem skomplikowania, ale za to wysokim stopniem trudności. Pomijając ich wychowawcze cechy, przede wszystkim rozluźniają i pozwalają zapomnieć o całym otaczającym nas świecie, a w szczególności szkole. Poza tym chyba w każdym z nas siedzi nutka ciągoty do krwi, trupów oraz niezliczoneji nie kończącej się amunicji. Grę ARNIE można ze spokojnym wcisnąć każdemu, gdyż rozwałka w stylu legendarnego GREEN BERET to pewniak.

G1200

L.K.AVALON'94
1MB AMIGA
PC: VGA, SB
PC 1 AMIGA 1
ZRĘCZNOŚCIOWA
60% Grafika
60% Dźwięk
85% Miodność
50 Cena zawiera VAT





MORTAL KOMBAT 2

Jak oszalała burza w słoneczny grudniowy dzień, nadciągnął MORTAL KOMBAT 2. Rzucił na spokojną krainę gier widmo śmiertelnych pojedynków, poodcinanych członków i zbroczonej krwią areny.

W plejadzie wojowników dużo zmian, pojawiło się sporo nowych postaci. Sadystyczny mutant Baraka – lubuje się w powolnym upuszczaniu przeciwnikowi krwi. Jax – koleżka Soni ze służb specjalnych, przyzwoicie umięśniony. Kitana – dziewczyna Shang Tsunga, włada wachlarzem z ukrytymi ostrzami, potrafi dmuchnąć przeciwnikowi w ucho na tyle silnie, że z gościa na parkiet lecą wnętrzności. Kung Lao – chiński kowboj, w wolnych chwilach filozof, przeciwników tnie swym kapeluszem od uszu w dół. Mileena – dobrze maskująca się mutantka, bardzo gibka, włada dwoma maczetami. Reptile – bywa niewidzialny, bez grymaszenia potrafi zjeść przeciwnikowi głowę.

Pojawiają się postacie z poprzedniej części – w tle jednej z plansz znajdują przywiązani do słupów Kano i Sonia, zaś w leśnej scenerii między drzewami przechadza się czasem Sub Zero. Do walki stanął zaś sam Shang Tsung, który okazał się zupełnie młodym mięśniakiem.

Ulepszono to, co raduje najbardziej – Fatality. Postacie mają teraz do wyboru dwa rodzaje wykończenia przeciwnika, jak również mogą zamienić go w niemowlę (Babality) lub okazać przyjaźń (Friendship). Johny Cage w takim przypadku wręcza swe zdjęcie z autografem, a Liu Kang tańczy w takt rock'n'rolla. Do boju, do mordu! W następnym numerze – jak poprzednio – zestaw wszystkich ciosów dla wszystkich postaci.

Martinez









ACCLAIM'94
1MB AMIGA
PC: VGA, SB
PC ? AMIGA 4
MORDOBICIE
95% Grafika
95% Dźwięk
100% Miodność
Cena zawiera VAT

Firma IMPRESSIONS zadebiutowała produktem AIR BUCKS w roku 1992. Gra ta zapoczątkowała linię opartą na zbliżonym interfejsie graficznym oraz wątku symulacji ekonomicznej gigantycznej korporacji. W AIR BUCKS jest to przedsiębiorstwo lotnicze, w późniejszej grze DETROIT – koncern samochodowy, a w powstającej POWER HOUSE – kompania energetyczna.



PIERWSZA LINIA

Gra rozpoczyna się w roku 1946. Wtedy to właśnie ludzie zaczynają doceniać potęgę lotnictwa, jego szybkość i niską cenę przewozu. Początek inwestycji to zakup samolotu (BUY PLANE). Przy wyborze kieruj się trzema cechami: szybkością, ładownością i zasięgiem. Po kupnie ustalasz konfigurację modelu (liczba miejsc pierwszej i drugiej klasy oraz cargo). Następny ruch to utworzenie trasy (MAKE). Pamiętać należy o wyborze lotnisk o jak największym współczynniku zapotrzebowania na przeloty (podawany w procentach).

Kolejna czynność będzie znacznie przyjemniejsza – ustalenie cen biletów. Nie ma tu sprawdzonego współczynnika uzależniającego ją od długości

Gra ta jest pierwszym produktem firmy INTERACTIVISION o wymiarze strategiczno-ekonomicznym. Grę charakteryzuje jak najbardziej realne podejście do sprawy prowadzenia linii lotniczych.

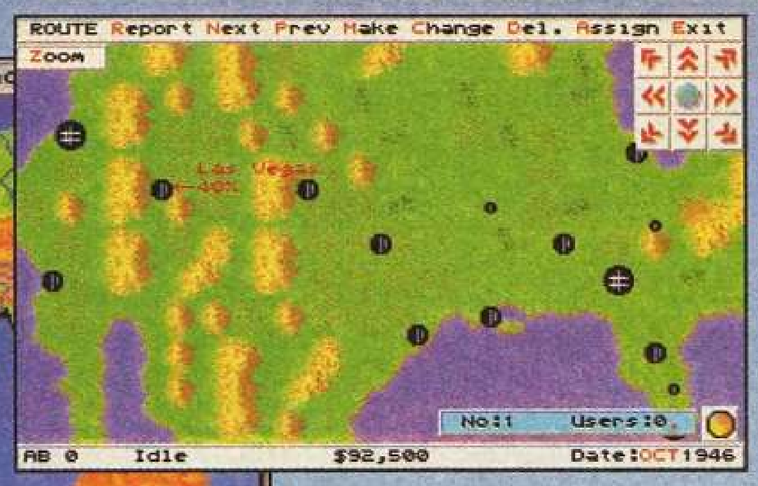
Rozgrywka rozpoczyna się w roku 1970, gdy rynek przewozu pasażerów jest już dostatecznie rozwinięty. Zostajesz obarczony kredytem wysokości 100 milionów dolarów na rozwój. Przy takiej sumie odsetki miesięcznie sięgać będą 2 milionów.

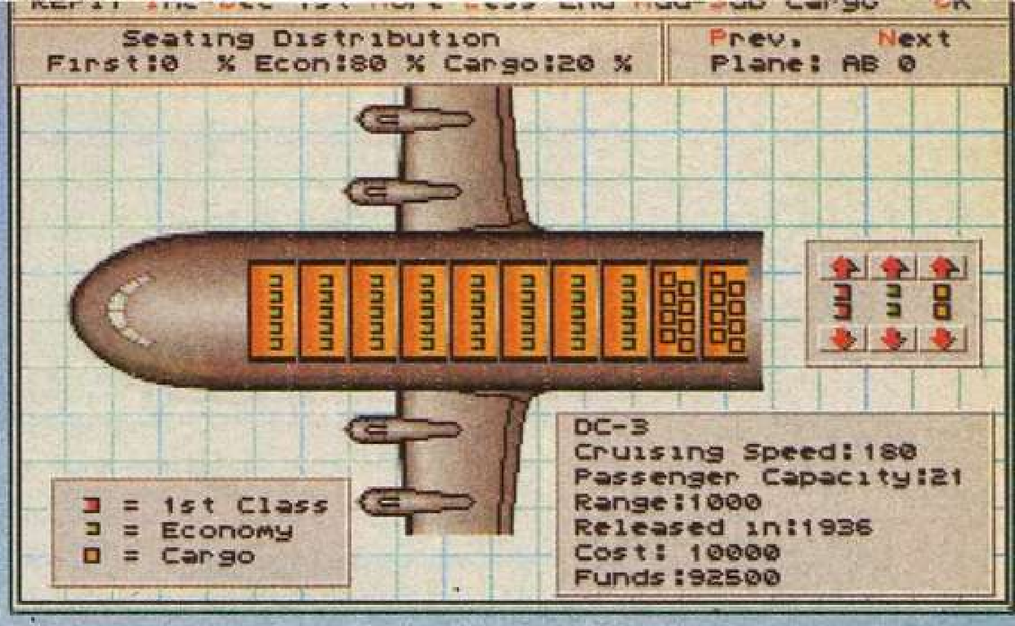
Ikony posiadają łatwe do zrozumienia dla gracza symbole co pozwala na szybkie poruszanie się w grze.

PIERWSZA LINIA

W odróżnieniu od AIR BUCKS, dojście do roku 1994 zajmuje znacznie więcej czasu. Aby kupić pierwszy samolot nie wystarczy 100 milionów, gdyż taka suma jest zbyt mała, a jeżeli chcesz ją powiększyć, to musisz sprzedać 49%-owy pakiet akcji. Więcej się nie da, gdyż sprzedaż powyżej 51% spowoduje stratę kontroli nad firmą.







trasy. Cenę ustala się metodą „czołgową" – tak dużą, na jaką jeszcze stać pasażerów, a przy tym tak małą, by przyciągnąć ich jak najwięcej. Przydatny będzie klawisz H, który daje informację o dochodach z biletów (TOTAL) oraz kosztach utrzymania określonych



połączeń (COST). Na koniec zmagań początkowych wystarczy jeszcze potwierdzić otwarcie lini (ASSIGN).

Jeżeli wszystko pójdzie dobrze, to samolot rozpocznie kursy. Ale przedsięwzięcie może być też zatrzymane z powodu np. zbyt małego zasięgu jednostki, lub sugestii, że samoloty powinny zostać skierowane do bardziej zatłoczonych miast niż te, które zostały wytyczone. Tego rodzaju informacje mogą pojawiać się częściej.



Od tego, jak łączyć będziesz poszczególne miasta, często zależy ich rozwój (wielkość lotnisk, liczba pasażerów). Nie przesadzaj jednak, bo gdy lotnisko osiągnie wartość 100%, to w późniejszym okresie doprowadzić może do częstych korków powietrznych.

SAMOLOTY

Na początku, w roku 1946, nie można się spodziewać po maszynach latających zbytnich rewelacji. Do wyboru są tylko dwie maszyny: DC-3 oraz DC-4. Podczas rozgrywki łatwo da się zauważyć, iż pasażerom najbardziej zależy na szybkości przelotu oraz systematyczności połączeń. Zwracają też oni uwagę na wiek maszyny, ten zaś nie może przekroczyć 15 lat.



Podczas grania w AIR BUCKS da się łatwo zauważyć niewiedzę programistów dotyczącą np. lat produkcji samolotów. Na przykład Boeing 747 (Jumbo Jet) według gry powstał w roku 1959, zaś wg książki „Samoloty'85" w 1969. Mało tego, produkcja samolotów toczy się tylko do roku 1966 i staje na brytyjskim produkcie o nazwie BA 146.

W moim mniemaniu trochę zmarnowano dobry pomysł na bardzo dobrą grę. W mojej pamięci pozostanie jednak ona jak bardzo oryginalna gra strategiczna o ciekawej fabule.

G1200

IMPRESSIONS'92
1MB AMIGA
PC: VGA, SB
PC 1 2 AMIGA
EKONOMICZNA
70% Grafika
50% Dźwięk
80% Miodność
Cena zawiera VAT



AIR BUCKS vs. AIRLINES

Teraz można już kupić samolot. I tu kolejne zaskoczenie, do wyboru mamy samoloty od wszystkich największych producentów: Boening, McDonnell Douglas, Lockheed, Antonow, Tupolew oraz Iliuszyn, co było niedostępne w AIR BUCKS. Przed wybraniem samolotu można także go dowolnie skonfigurować oraz zaczerpnąć dokładnych informacji o nim. Samoloty w AIRLINES to wielki plus – ich produkcja nie kończy się na roku 1966 jak w AIR BUCKS, lecz w 1994 na modelu McDonnell Douglas'a C-17A.

Po kupnie samolotu ustala się linię przelotu. Maszyna latać może tylko do trzech miast, a nie do ośmiu jak w AIR BUCKS. Pamiętaj o sprawdzaniu zasięgów samolotów oraz o ich częstych przeglądach. Każdy z nas chyba wie, do czego prowadzi skąpienie na naprawy – jedno zderzenie z glebą, a nasza firma pójdzie na dno. Pozostało jeszcze ustalenie cen biletów, co jest równie trudne jak w AIR BUCKS. Tutaj dochody z biletów muszą być na tyle wysokie, aby pokryć comiesięczną ratę kredytową.

PODSUMOWANIE

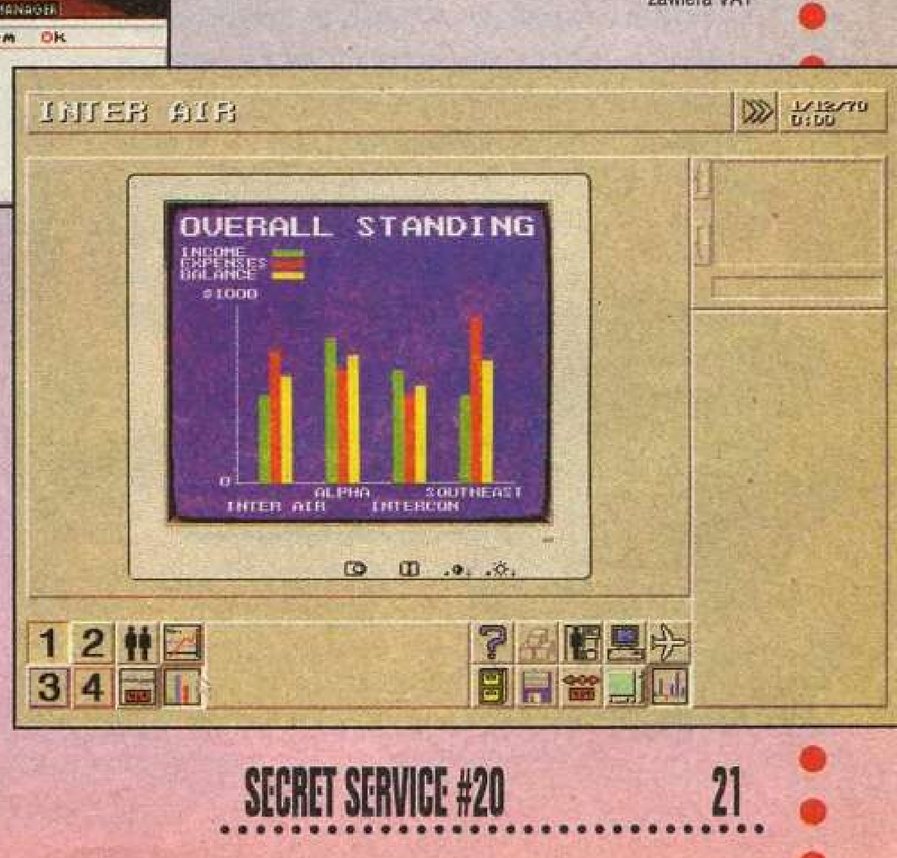
Poza zwykłymi przelotami można także podpisać umowy (CONTRACTS) na przewóz określonej liczby osób lub cargo za określoną cenę – wyższą oczywiście, tego rodzaju umów nie było w AIR BUCKS. Do różnic należy jeszcze zaliczyć brak możliwości śledzenia dochodowości danej linii w AIRLINES, w AIR BUCKS linia nie przynosząca dochodów w liście samolotów dostawała gwiazdkę. W AIRLINES znalezienie samolotu, który nie przynosi dochodu musi odbyć się „na piechotę". Drugą istotną sprawą jest podnoszenie cen biletów wraz ze wzrostem inflacji. W AIR BUCKS uzyskuje się to klawiszami + i –, co pozwala na płynne podnoszenie cen i nie tracenie przy tym pasażerów. W AIRLINES natomiast trzeba eksperymentować podnosząc ceny na oko, zaś jedynym sposobem na sprawdzenie czy nie przedobrzyliśmy jest przejrzenie dochodów na wykresie. AIRLINES jest mimo dość uciążliwych wad bardzo ciekawą grą o małym współczynniku skomplikowania ikonowego, co przemawia na jej korzyść.

G1200

INTERACTIVISION'94
PC: VGA, SB
PC 2
EKONOMICZNA
65% Grafika
50% Dźwięk
70% Miodność
Cena zawiera VAT







ELF jest grą specyficzną, łączącą elementy strzelaniny, platformówki oraz wątek logiczno-questowy, podobny jak w DIZZY. Jest to też jedna z niewielu gier firmy OCEAN, które po dziś dzień pozostają aktualne.

Bohater tej opowieści, młody elf Korneliusz, zapragnął opuścić rodzinne strony i z wiejskiego parobka stać się członkiem klasy robotniczej. Ale droga do miasta to nie był równiutki trakt, lecz wyboista i pełna niebezpieczeństw przeprawa.

LAS POZIOM 1

Elf zwiedzając zakamarki lasu natknął się na dwa przedmioty: surowego obskubanego kurczaka oraz karmę dla ptaków. Wziął je, a potem spotkał sowę w niebieskiej kamizelce. Była tak wychudzona, że postanowił dać jej znalezione nasiona, ona zaś z wdzięczności podarowała mu jedno ze swoich piór. Korneliusz idąc dalej natknął się na wigwam Indianina, któremu podarował pióro, a ten w zamian dał mu starą gazetę. Ta z kolei posłużyła facetowi w W.C. Facet z radości podarował elfowi paczkę zapałek. Nadały się one do rozpalenia gotowego ogniska tuż pod chmurami przechodzącymi ponad lasem.



Korneliusz wrzucił coś na ruszt. Tym czymś był nagi kurczak, a ponieważ nie miał nic do ukrycia, to się upiekł. Elfowi pociekła ślinka na myśl o pieczeni, jednakże przypomniał sobie o wychudzonym dziadku na skraju lasu, który nie chciał przepuścić dalej naszego bohatera. Z wielkim żalem i pustką w żołądku musiał przekupić rumianym kurczakiem staruszka, aby ten pozwolił mu przejść.

LAS POZIOM 2

Elf radośnie wbiegł na polanę, którą chyba pomylił z końcem lasu. Szybko zorientował się, że strzelając w niektóre górotwory może powodować ich chowanie się pod ziemię. Pełen nadziei na znalezienie wyjścia ruszył dalej, a po drodze znalazł trzy przedmioty: nasiono jabłoni, latającą książkę w skórzanej oprawie oraz siarkę w dole z włóczniami. Idąc dalej natknął się na początkującego maga, któremu nic nie wychodziło. Elf podarował mu księgę. Mag szybko nabrał wprawy w magii i z nasiona jabłoni udało mu się wyczarować owoc. Korneliusz długo myślał co zrobić z owocem, więc gdy spotkał głodnego strażnika, nakarmił go, a ten otworzył kolejne drzwi.

LAS POZIOM 3

Nasz bohater był naprawdę rozczarowany, nie kończący się las przyprawiał go o mdłości. Nagle usłyszał dźwięk szlifowanego metalu. Dzięki swoim spiczastym uszom odnalazł szlifierza, któremu wręczył siekierę. Dobry człowiek wziął przedmiot do naostrzenia, jednakże nie chciał go oddać bez zapłaty. Elf odszedł z pustymi rękoma, po paru krokach znalazł jednak torbę złotych monet, które szybko przekazał szlifierzowi. Ten oddał mu naostrzoną siekierę.

Korneliusz szukając kogoś do ubicia interesu spotkał drwala Jacka. Biedaczkowi złamała się siekiera podczas wyrębu lasu. Za nowy egzemplarz podarował mu błędnie zapisane zaklęcie. Elf maszerując dalej spotkał jakiegoś stwora na skale, który posyłał mu dziwne uśmieszki. Korneliusza zdenerwowało to bardzo, rzucił więc na potwora zły czar, który zamiast go uspokoić, zamroził go na zawsze. Elf skorzystał z tego wyjmując mu sztuczną szczękę, która i tak nie będzie mu już potrzebna. Nagle zaświtała mu ambitna myśl pomocy staruszce, którą mijał wcześniej, biedaczka spełniła tak bardzo, że nic nie mógł zrozumieć. Teraz jednak po ofiarowaniu jej szczęki odzyskała ona swój naturalny akcent. Uradowana babcia wyciągnęła z kieszeni i ofiarowała mu swoją osobistą drewnianą spinkę do bielizny.

Idąc dalej Korneliusz napotkał okropnie śmierdzącego trolla. Aż musiał zatkać sobie nos babciną spinką. Dalej trafił do poczekalni przed przeprawą przez terytorium pająka. Nie był to zwyczajny pająk, ponieważ strzelał w zakresie ok. 150 stopni. Od głosów, które rozlegały się wokoło dowiedział się że wszystkie zwierzęta liczą na pokonanie przez Korneliusza tej okrutnej bestii.

RUINY ZAMKU

Po udanej walce z owadem elf skierował swoje kroki w stronę ruin zamku na mrocznej górze. Podczas zwiedzania ruin znalazł kilka przedmiotów: klucz, korbę oraz złoty klucz ze szlachetnym kamieniem, pustą oliwiarkę i dynamit. Gdy wędrował po murach, znalazł więźnia zamkniętego w klatce pod obłokami. Jego klatkę otworzył zwykłym kluczem, a biedaczek z radości podarował elfowi drewniane kółko zębate, które robił przez lata z nudów.

Być może gdyby użył owego koła w mechanizmie wysuwanego mostu, ten w końcu umożliwiłby mu przejście na drugą stronę. Tak zrobił, kręcąc przy tym znalezioną korbą. Po drugiej stronie leżały nowe trzewiki. Kontynuując podróż lochami elf spotkał kolejnego więźnia w celi. Biedak marzł, więc elf podarował mu trzewiki, on zaś odwdzięczył się srebrnym fletem. Elf odnalazł jeszcze jednego więźnia, który za flet obiecał wybicie wszystkich szczurów.



Korneliusz przeraził się nie na żarty – muzyk gdzieś zniknął, a on został uwięziony w lochu. Na jego drodze stał mur, no ale od czego ma się dynamit. Powracając w stare zakamarki elf zauważył, że szczury z kanalizacji zniknęły, a droga została oczyszczona. Ruszył więc przed siebie. Na końcu kanału spotkał muzyka, który zapędził wszystkie szczury w bagienko. Niestety grajek fałszował tak bardzo, że nasz bohater musiał go zastrzelić, odzyskując srebrny flet. W oleistym bagienku nabrał zaś mazi do olejarki, której użył potem na mechanizmie mostu w obłokach.

Poszedł dalej, aż do dużych okutych drzwi. Wszedł za nie, te zaś zatrzasnęły się za nim, a z szafy wyskoczył strażnik. Rozpoczęła się walka na śmierć i życie. Tu na razie przerwę, by nie psuć wam zabawy. Następny level – bieg przez most jest typowo zręcznościowy. Będziesz musiał włączać przełączniki odpowiedzialne za uruchamianie wind. Nie będzie on zakończony starciem z żadnym potworem.

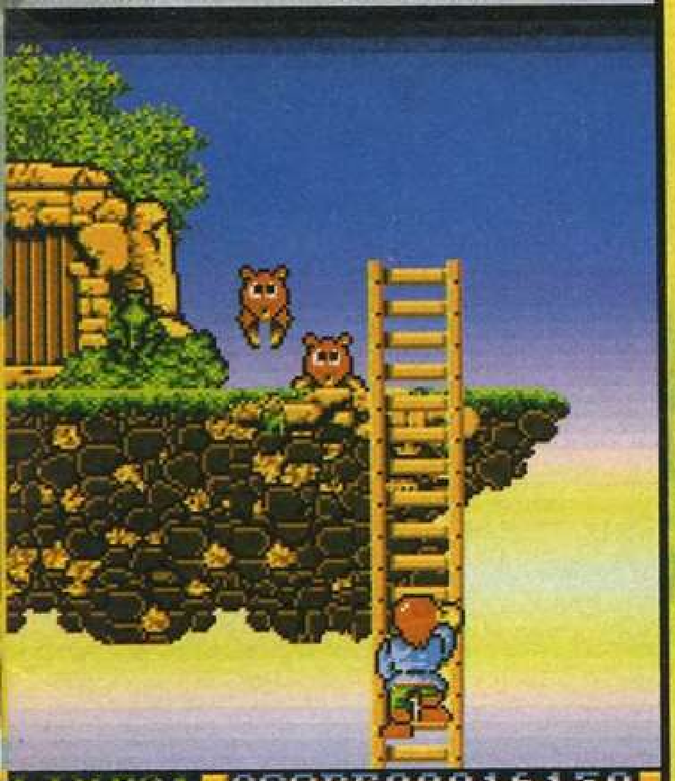
BAGNA

Bagna bardziej przypominają dżunglę z tubylcami. Podczas wędrówki przez zagajnik stwierdzisz, jak bardzo potrzebne ci jest dobrej mocy strzelanie.

Korneliusz napotkał pierwszą zagadkę: stanął przed nim przełącznik. Głos rozsądku podpowiedział mu, aby go zostawić w spokoju. Ruszył dalej. Po drodze znalazł mały sztylet, a następnie czerwoną rękawice bokserską. Ową rękawicą zaatakował zarozumiałego strażnika. Strażnik zamiast zęba wypluł karteczkę z jakimś kodem. Podczas przechadzki elf napotkał kolejną zagadkę, którą była wisząca klatka. Nie myśląc długo wyjął nóż i odciął klatkę. Ta spadając rozwaliła się ujawniając swój skarb – złotą maskę.

Korneliusz ruszył dalej, a jedynym problemem stali się dla niego wojownicy. Jednak niedługo cieszył się wolną drogą, ponieważ zablokował mu ją strażnik. Nasz bohater z rozmowy dowiedział się, iż aby przejść potrzebować będzie kodu, a raczej hasła. Elf szybko dał mu kartkę z hasłem i poszedł dalej. Na horyzoncie rysowała mu się świątynia, a u jej podnóża jak się potem okazało siedział król żądając haraczu. Otrzymał to, co elf miał najcenniejsze – złotą maskę. Starzec dziwnym ruchem ręki, wręcz magicznym otworzył drzwi po prawej stronie. Tam jednak nie spotkało go nic miłego.

Za drzwiami czekał smok, na którego należało użyć maksimum swoich sił.



Następny level jest już znacznie trudniejszy. Będziesz musiał przejść i pokonać skrajnie prawicową organizacje trolli kopalnych, żyjących w głębi leśnej jaskini.

PRAKTYCZNE RADY

– podczas wędrówki spotkasz dziwne rośliny – to zioła, które wymienisz na różne rzeczy.

– z oferty sklepu najcenniejsze jest latanie, ale dostaniesz tu także różne rodzaje strzelania, nowe życia, energię, osłonę i porady.

– gdy umrzesz, to w miejscu zgonu powstaje nagrobek. Uważaj, bo z jego płyty wylatuje co jakiś czas twój zły duch.

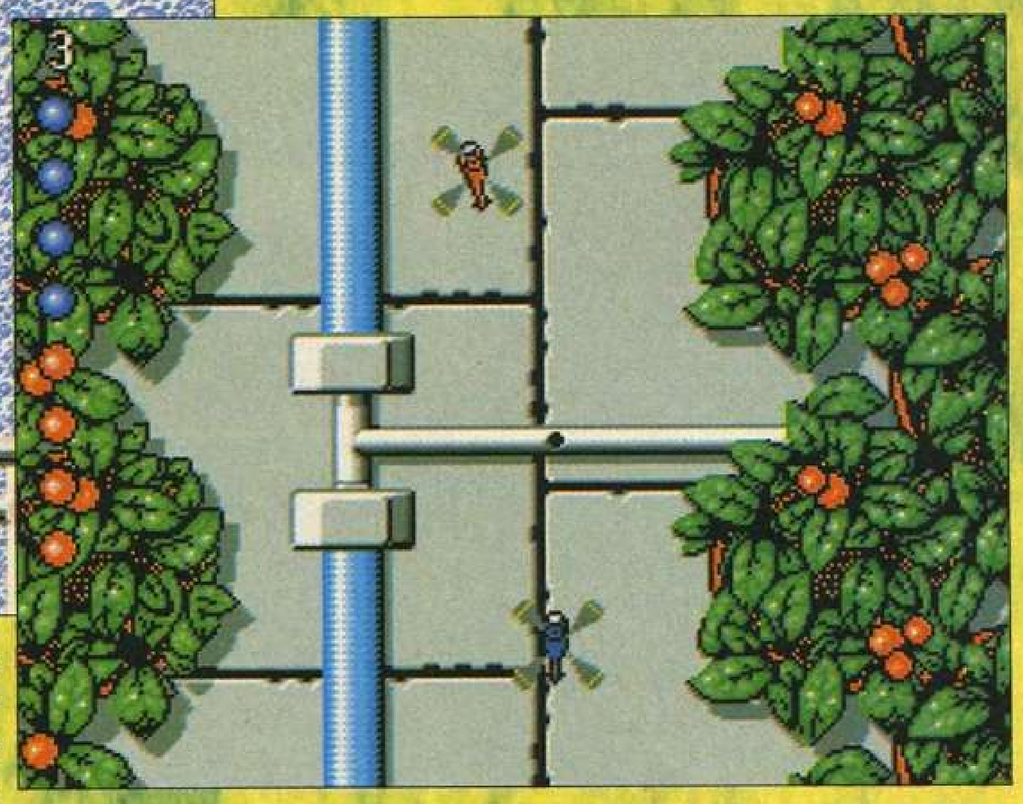
– zbieraj niebieskie buteleczki. Jedne z nich to autofire, a drugie to dodatkowa energia.

– w dużych skrzyniach znajdziesz błękitne butelki, są to życia.

– ponad wszelkie bonusy ceń sobie bijące serca – to energia.

G1200





CODEMASTERS to firma doskonale znana posiadaczom 8-bitowych komputerów. Od niedawna zaczęła też wydawać gry na większe komputery oraz na konsolki i jak się okazuje,

MICROMACHINES

z całkiem niezłym skutkiem. MICRO MACHINES to zlepek ich wcześniejszych pomysłów, znanych chociaż z POWER BOAT SIMULATOR, czy JET SKI SIMULATOR.

Wyścigi miniaturowych pojazdów – żelaźniaków po stole bilardowym, w wannie lub w piaskownicy okazuje się pasjonującą zabawą. Do wyboru są pojedyncze lub seryjne wyścigi wybranych pojazdów. Najważniejsze pojazdy to: czołgi, wyścigówki jak w Formule 1, motorówki, ciężarówki, helikopterki i opancerzone samochodziki.

Do wyboru jest kilkunastu kierowców, z których każdy prowadzi inaczej – jeden szybciej i nieostrożnie, inny lepiej trzyma się trasy. Opcja gry w dwie osoby znacznie podwyższa miodność, chodzi wtedy o to, by wyprzedzić przeciwnika o długość ekranu (za co dostaje się punkt) lub też przejechać jako pierwszy cały wyścig.

Gulash

CODEMASTERS'94

1MB AMIGA
PC: VGA, SB
PC 1 AMIGA #

ZRĘCZNOŚCIOWA

Grafika	Dźwięk	Miodność	Cena zawiera VAT
80%	60%	80%	





OCEAN'91

1MB AMIGA
ATARI ST
PC: VGA, SB
PC 3 AMIGA/ST 2

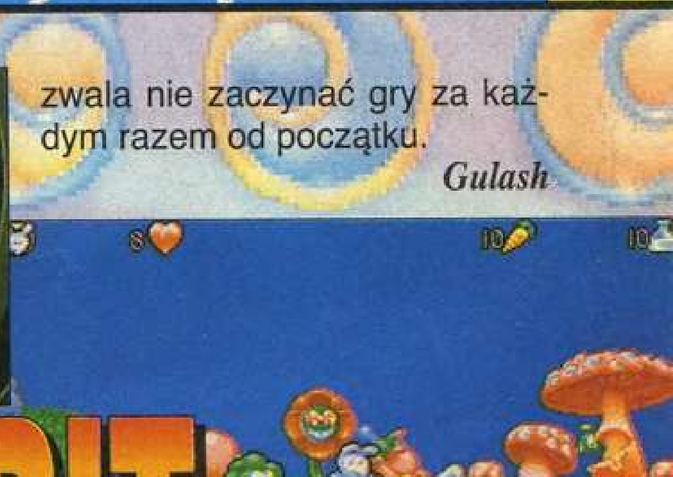
ZRĘCZNOŚCIOWA

Grafika	Dźwięk	Miodność	Cena zawiera VAT
85	80%	85%	

Elfy są podobno istotami ziemskimi.

Żyją w lasach, żywią się korzonkami, doskonale strzelają z łuku. Są obojga płci co oznacza, że nie rozmnażają się przez pączkowanie.





zwala nie zaczynać gry za każdym razem od początku.

Gulash

QT RABBIT

Firma TITUS znana jest ze swoich dokonań na rynku gier zręcznościowych. Szczególnie przodują w platformówkach. Gry takie jak PREHISTORIK, TITUS THE FOX należą do platformowej klasyki.

Najnowszym dzieckiem firmy jest gra QUICK THUNDER RABBIT. Gra jest niezła, posiada wszystko to co platformówka mieć powinna – szybką akcję, kolorową grafikę oraz dobrą muzykę i efekty dźwiękowe. Gracz posuwa się w prawo wielkim pluszowym królikiem, który czasem zmienia się w tornado niszcząc wszystko na swojej drodze. System kodów po-



TITUS'94

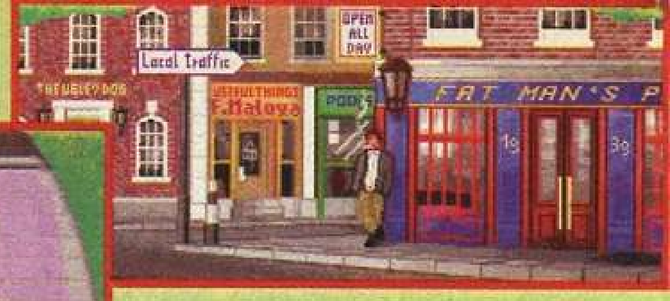
1MB AMIGA
PC: VGA, SB
PC 1 AMIGA 1

ZRĘCZNOŚCIOWA

Grafika	Dźwięk	Miodność	Cena zawiera VAT
80%	80%	80%	









Po II Wojnie Światowej Wielka Brytania utraciła większość swych kolonii. Skurczony nagle do rozmiarów jednej wyspy kraj znalazł się w nowej sytuacji geopolitycznej. Na dodatek przeżywał w tym okresie masowy napływ emigrantów. Ludzie ci, wygnani ze swych krajów powojennym głodem, szukali w Anglii pomocy w ciężkiej sytuacji życiowej. Przybywali do wyspiarskich portów tłocząc się na pokładach wielkich promów, wypełniali ulice brytyjskich miast tak, jak to czynili 150 lat wcześniej chłopi przybywający tu podczas rewolucji przemysłowej.

Jednym z tych ludzi był Szwed, Matt Stuvysunt. W Londynie od kilku lat mieszkała jego matka. Wiodło jej się całkiem nieźle. Zachęcony jej powodzeniem Matt postanowił także przybyć do Anglii i zostać... nie, nie! Nie kolejnym szarym obywatelem piastującym spokojne acz niezbyt zaszczytne stanowisko rozwoziciela mleka czy też kelnera. Plany naszego bohatera były o wiele ambitniejsze. Matt bowiem chciał zostać włamywaczem. Najlepszym, bezkonkurencyjnym, najskuteczniejszym.

MATT STUVYSUNT — ŻYCIE I TWÓRCZOŚĆ

Matt wylądował na londyńskiej Victoria Station prawie bez pensa przy duszy. Tego co miał w kieszeniach mogło mu wystarczyć zaledwie na kupienie kilku kajzerek i kefiru. Niezrażony wyruszył na odkrywanie miasta. Na początek miłe zaskoczenie – okazało się, że wygrał darmowe przejady taksówkami po całym Londynie. Biorąc pod uwagę zdzierstwo miejscowych taryfiarzy, była to gratka nie lada. Pierwszym przystankiem była Holland Street. Znalazł tu przytulny hotelik Ugly Dog oraz pub, w którym koncentrowało się życie kulturalne okolicy. Niestety w hotelu żądano zapłaty za nocleg z góry.

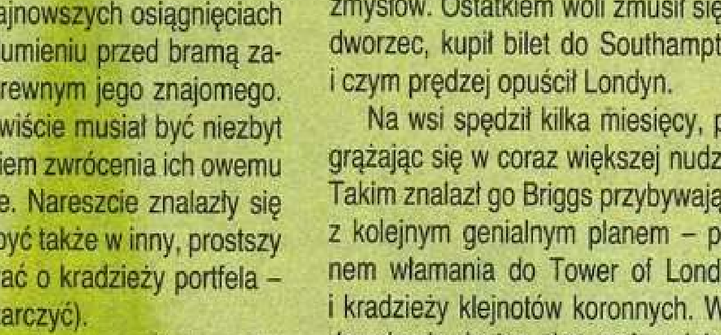
Nie mając nic ciekawego do roboty Matt udał się do pubu. Doprawdy – ciekawa klientela! Nowe znajomości zostały szybko nawiązane. Szczególnie interesujący wydali mu się dwaj mężczyźni – Pooly i Maloya – handlarze z Holland Street. Zaglądając do ich sklepów Matt stwierdził, że można u nich kupić praktycznie wszystko. Co dziwniejsze, pewne towary nosiły znamiona uprzedniego używania – czyżby nowi znajomi byli paserami radośnie wspierającymi londyński światek przestępczy? Niewykluczone. Przy okazji Maloya okazał zainteresowanie przyszłą szeroko pojętą współpracą na interesującej Matta płaszczyźnie.

Z braku innego lokum Matt przenocował w pubie – całe szczęście, że był otwarty przez całą dobę. Następnego dnia udał się na dalsze zwiedzanie. Najpierw pojechał na Wellington Road do handlarza samochodami. Nie to, żeby miał zbywającą gotówkę, którą chciał ulokować w najnowszych osiągnięciach motoryzacji! Po prostu chciał popatrzeć. Ku jego zdumieniu przed bramą zaczepił go jakiś dziwny facet i zapytał, czy nie jest krewnym jego znajomego. Matt zdziwiony odruchowo potwierdził. Gość rzeczywiście musiał być niezbyt rozgarnięty, bo wcisnął mu plik banknotów z poleceniem zwrócenia ich owemu znajomemu. Kilka funtów jest zawsze mile widziane. Nareszcie znalazły się pieniądze na hotel. (Uwaga – pieniądze możesz zdobyć także w inny, prostszy sposób – wystarczy udać się na policję i zameldować o kradzieży portfela – otrzymana rekompensata powinna na początku wystarczyć).

Znalazłszy się w hotelowym pokoju Matt postanowił zadzwonić do matki. Nie ma to jak rozmowa z zaufaną osobą. Poleciła mu ona skierowanie się do niejakiego Mr. Briggsa, który miał wprowadzić go w światek przestępczy. Spotkanie miało się odbyć w Fat Man's Pub. Briggs nie był zbyt czarującym mężczyzną. Zdawał się być wręcz odpychający. Wyznaczył pierwszy cel – kiosk.

Włamanie poszło jak z płatka. Matt upłynnił zdobyte przedmioty i rozpoczął działania na własną rękę. Znalazł niezły sklep z narzędziami (na Westling Street). Tu także znajdował się bar, w którym można było werbować wspólników, sklep z dziełami sztuki (niekoniecznie pochodzącymi z oryginalnych źródeł) oraz najohydniejszy i najpaskudniejszy budynek w okolicy – posterunek policji, a w nim inspektor Gludo, najzagorzalszy przeciwnik naszego Szweda.

Zebrał kompanów, kupił sprzęt, ułożył plan i ruszył. Włamywał się, unieszkodliwiał strażników i systemy alarmowe, rozbrajał sejfy i kasy pancerne. Muzeum Historii Naturalnej, British Museum, dom aukcyjny Sotheby – nic nie było w stanie mu się oprzeć. Był coraz bogatszy i zdobywał coraz to większą sławę. Aż pewnego dnia...





Po lewej: wystawa ECTS'48, Londyn.

Gdy Matt odpoczywał po kolejnej akcji, zadzwonił telefon. Mr. Briggs prosił go o małą przysługę – miał pojechać do niejakiej Sabien i zabrać od niej akt notarialny parceli. Pojechał. I ujrzał ją – swą pierwszą i największą miłość. Czuł się zupełnie odmieniony. Gotów był pokonać najpotężniejsze sejfy, najgrubsze mury, najlepszych strażników... Wieczór minął w mgnieniu oka. Następny dzień przyniósł kolejne włamanie. Gdy wrócił do hotelu, zadzwonił Briggs – podziękował za usługę i umówił go z Sabien w knajpie Walrus na Westling Street. Kolejny upojny zachód słońca. Skonany wrócił do domu i nieprzytomny padł na łóżko. Rano obudził go telefon – to znowu Briggs! Tym razem nie miał dobrych wiadomości – właśnie zmarł ojciec dziewczyny – musiała załamana wyjechać do Yorku. Powinna wrócić za kilka dni.

Wracając do hotelu po kolejnym włamaniu Matt znalazł w kieszeni swego płaszcza dziwny list. Było to zlecenie. Anonimowy nadawca oferował mu 200000 funtów za zdobycie pewnej brązowej teczki znajdującej się w jednej z willi na Little Road w Chelsea. Wyłożył także zaliczkę (15000 funtów) na zakup najlepszego sprzętu oraz najszybszego samochodu do ucieczki.

Sprawa ta okazała się wyjątkowo trudna – willa była świetnie strzeżona, nie można było poznać rozmieszczenia jej pokoi, wokół niej kręciły się sfory strażników, właściciel poruszał się jedynie w towarzystwie swego ochroniarza – jednym słowem coś tu nie grało. Mimo to Matt ułożył plan. Jeden z najtrudniejszych w swoim życiu. Gdy wraz ze wspólnikiem już podkradał się pod mury posesji coś go tknęło – w ostatnim momencie odwołał akcję i spanikowany wrócił do hotelu.

W pokoju czekało go kolejne zaskoczenie – znalazł tajemniczą walizkę a w niej równo poukładane paczuszki z kokainą. MAFIA!!! Tylko to jedno słowo wydarło się z jego zmartwiałego gardła. To musiała być robota mafii! Najpierw ten włam–podpucha, teraz ten drobny dowód obciążający. Uciekać! Jak najprędzej uciekać! Co sił w nogach pognał do garażu na Wellington Road, gdzie trzymał swego Jaguara. Gdy był już kilkanaście metrów od zaparkowanego, samochodu – ten w jednej sekundzie przestał istnieć. Kilkukilogramowy ładunek plastiku zrobił swoje. Matt odchodził od zmysłów. Ostatkiem woli zmusił się do przywołania taksówki. Pojechał na dworzec, kupił bilet do Southampton i czym prędzej opuścił Londyn.

Na wsi spędził kilka miesięcy, pogrążając się w coraz większej nudzie. Takim znalazł go Briggs przybywający z kolejnym genialnym planem – planem włamania do Tower of London i kradzieży klejnotów koronnych. Wydawało się, że ten plan może odnieść sukces – wystarczyła tylko dobra koordynacja i duma brytyjskiej monarchii trafiłaby w ręce złodziei. Niestety, tuż po opuszczeniu Tower na Matta skierowały się światła kilku latarek – mafia wraca. Okazało się, że mieli mu za złe wyciągnięcie rąk po nie swoją, ich zdaniem, własność. Ogłuszonego przewieźli do znajomej skądinąd willi w Chelsea. Tam miało miejsce spotkanie z ojcem chrzestnym. Matt miał zacząć pracować dla mafiosa. On i Mr. Brriggs (który zresztą, jak się okazało, wystawił Stuvysunta w Tower). Nasz bohater nie był zbyt chętny do współpracy ze zbrodniarzami – postanowił ich wykiwać podczas najbliższej roboty w koszarach w Starford (wraz z Briggsem, Mr. Smithem i ojcem chrzestnym miał zdobyć niezwykle ważne dokumenty państwowe). Wielkimi krokami zbliżała się najważniejsza akcja w życiu Matta – „The Clue".

WŁAMOLOGIA STOSOWANA

Oczywiście aby przeprowadzić Matta przez ten szlak chwały, niezbędne jest minimum przygotowania teoretycznego. Jak przeprowadzić włamanie cicho, szybko, a co najważniejsze – skutecznie?



Należy zacząć od obserwacji celu (INVESTIGATE). Zwykle wystarczy na to jeden dzień. Gdy obiekt będzie już dokładnie zbadany (wskaźnik ACCURACY osiągnie 100%) można zapoznać się z danymi. Masz tu m.in. podany czas do przybycia zaalarmowanej najbliższej jednostki policji, rodzaj drogi ucieczki, stopień wyeksponowania budynku oraz rzecz najważniejszą – dopuszczalny poziom hałasu.

Następnie możesz wejść do środka budowli i poznać ją bliżej – najlepiej narysuj rozkład pomieszczeń, instalacji alarmowych i obwodów zasilających – przy projektowaniu akcji nie będziesz dysponował żadną ściągawką.

NARZĘDZIA

Nazwa	Cena	Hałas	Wypos.	Wyszk.	Co można rozbroić
Angular grinder	32	82	G	S 23	ss 12:30
Axe	5	62			wd 0:30, s-c 0:08, win 0:14
Battery	19	1			
Chloroform	5	12		F 15	guard 0:25
Cutting torch	167	41	P	S 35	ss 10:00, hss 17:30, sd 22:30
Drill	48	66	G	L 23	steel d. 0:30
Drilling winch	11	15		L 19	steel d. 1:15
Dynamite	114	100		E 11	steel d. 0:20, ss 0:50, hss 0:55, sd 1:15
Electric hammer	259	86		S 11	steel d. 0:20
Electric kit	34	7	B/G	E 7	X3 0:37, Z3 1:14, Top 1:54, switch 0:25
Foot	1	70		F 3	wd 0:30, guard 0:10
Generator	323	40			
Glass cutter	15	3			s-c 0:30, win 0:50
Gloves	2	0			
Ground auger	112	80	G	S 15	ss 4:00, hss 6:20 sd 8:20
Hammer	2	70			c-d 0:15, s-c 0:07, win 0:13
Hand	1	66		F 3	wd 0:45, show 0:09, guard 0:15, win 0:15
Jemmy	6	26			v 1:00, gitw 0:15, wd 0:15, c-d 0:10, cup 0:08, d 0:06, show 0:07, cfv 0:08
Lock breaker	6	16			cfv 0:06
Mask	3	0			
Oxygen cutter	246	47	P	S 43	ss 4:30, hss 11:00, sd 16:00
Picklock	17	3		L 39	gitw 0:20, wd 0:18
Protect. cloth.	137	3			
Radio	132	15			
Rope ladder	10	9			
Shoes	23	0			
Stethoscope	32	3		S 70	hss 8:00, sd 9:00

LEGENDA

Wyposażenie dodatkowe niezbędne do użycia danego przedmiotu: P – protective clothes, B – battery, G – generator
Wyszkolenie: S – safes, F – fight, E – electronics, L – locks.

Co i w jakim czasie można rozbroić:
ss – steel safe
hss – high security safe
sd – safe department
wd – wooden door
s-c – show-case
win – window
v – vault
gitw – gate in the wall
c-d – cash desk
cup – cupboard
d – desk
cfv – case for valuables
guard – guard
X3 – alarm system X3

CLUE

Gdy zebrałeś już te dane, możesz wrócić do hotelowego pokoju i rozpocząć planowanie. Zacznij od zaangażowania wspólników (ACCOMPLICES) – muszą oni posiadać takie zdolności, jakie są wymagane do obsługi urządzeń niezbędnych w danej misji (np. SAFES, EXPLOSIVES). Poza tym choć jeden z nich musi umieć prowadzić samochód (DRIVER). Teraz możesz przejść do sedna (DRAWING UP A PLAN).

Przed tobą znajduje się plan miejsca akcji, postacie towarzyszy oraz szereg komend, przy pomocy których możesz nimi sterować. Wystarczy tylko skierować danego bohatera do żądanego punktu (WALK) i nakazać mu wykonanie danej czynności (OPEN, CLOSE, USE, WAIT, SEND A RADIO MESSAGE). Przy pomocy tych kilku poleceń można zaplanować całą akcję. Należy jednak przestrzegać kilka zaleceń:

– najpierw przeprowadź rozpoznanie „na sucho" – nie zważając na upływ czasu połaź po domu, zapoznaj się z trasami strażników, poznaj rozkład pokoi, rozpisz czasy dojścia do odpowiednich punktów. Teraz skasuj cały ten „plan" i stwórz go naprawdę, korzystając z uprzednich spostrzeżeń.

– nie używaj narzędzi dających zbyt dużo hałasu – inspektor Gludo z dostawą do domu zapewniony.

– uważaj na strażników. Jeżeli jeden z nich sprawdza drzwi lub okna, to narzędzi do ich cichego otwierania (wytrych, diament do szkła) używaj tuż przed wejściem do pomieszczenia – w przeciwnym wypadku facet w mundurze zauważy, że ktoś przy wejściu majstrował i podniesie alarm.

– ofiary zachodź od tyłu – przy kontakcie twarzą w twarz nie masz szans na ich zaskoczenie, a brytyjskim stróżom prawa wystarczy ułamek sekundy, aby zawiadomić kogo trzeba.

– unikaj oczywistych zagrożeń, takich jak instalacje alarmowe czy światła przeszukujące pomieszczenia. Wejście w krąg światła nie powoduje co prawda powiadomienia policji, ale zdjęcia z ukrytych kamer stanowią świetny materiał dowodowy. Rozbrajaj je stopniowo, zwracając uwagę na to, że jeden system może być chroniony przez drugi (np. obwód może być podłączony do alarmu lub vice versa).

– nie przeładowuj się bezwartościowym złomem – rzeźby zazwyczaj dużo ważą i nie przynoszą zysku.

– staraj się uwinąć jak najszybciej – każda sekunda w miejscu akcji może dostarczyć policji śladów naprowadzających na twój trop – unikaj zwłaszcza zbędnego chodzenia.

– wspólników dobieraj z rozwagą – ci najtańsi (pragnący mieć najmniejszy udział w zyskach) są zazwyczaj najgorsi – mają małe morale lub zdolności, co może doprowadzić całą akcję do totalnej klapy.

– w przypadku korzystania z pewnych narzędzi (np. wiertarki do otwierania drzwi czy diamentu do wycinania szyb wystawowych) obiekty te należy dodatkowo otworzyć przed wykonywaniem dalszych czynności. Problemów takich nie ma przy rozbijaniu szyb młotem czy przy wywalaniu drzwi z futryny łomem – wtedy po prostu przestają istnieć. Z odpowiednim hukiem oczywiście.

Gdy już zakończysz akcję, policja przeprowadza śledztwo – w momencie, gdy zostawiliście zbyt dużo śladów, mogą zacząć cię podejrzewać. W tym momencie zaczną zamykać się przed tobą sklepy paserów, będziesz miał problemy ze znalezieniem wspólników. Bądź więc ostrożny – jeśli wpadniesz, to resztę swego życia spędzisz w ponurych murach klasztoru modląc się o łaskę odpuszczenia twych wielkich zbrodni. A to chyba nie odpowiada twej wizji życiowego sukcesu.

PooH

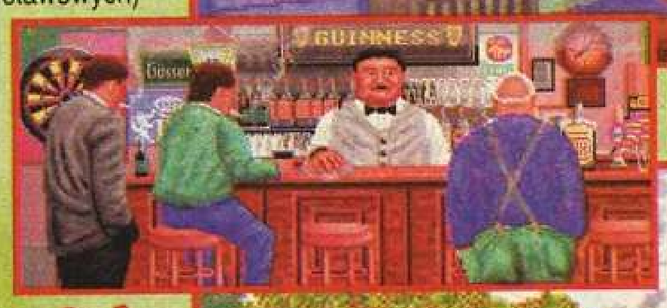


Źródlana Bonakwa z naszych laboratoriów, PC

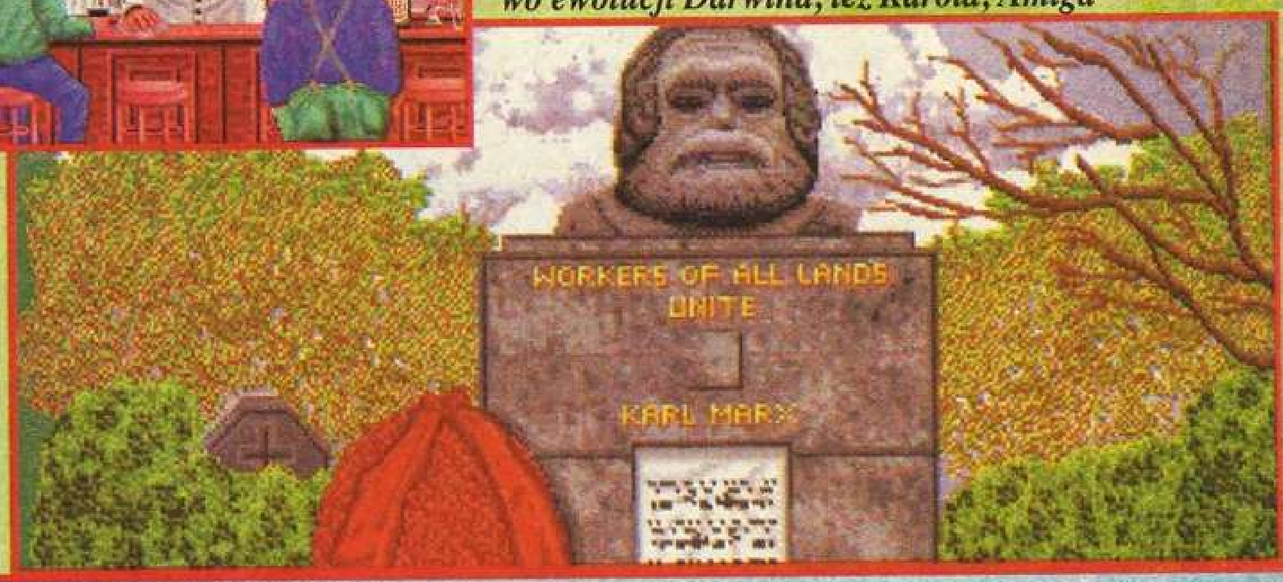


Tutaj braciszkowie produkują parafarmaceutyki Melissana ClosterMann, Amiga





Karol Marks – wygląda jak brakujące ogniwo ewolucji Darwina, też Karola, Amiga



NEO'94
1MB AMIGA
AMIGA 1200
PC: VGA, SB
PRZYGODOWA
PC 2
AMIGA 3
A 1200 4
80% Grafika
80% Dźwięk
85% Miodność
Cena zawiera VAT

MENTOR

To już ostatnia część przygód Romka, która skończy się wreszcie skompletowaniem zespołu rockowego...

Najpierw będziesz musiał tylko pobić rekord grając w Superrajd (okazuje się, że twój rozmówca oprócz tego, że świetnie śpiewa, jest także zapalonym amigowcem-programistą) i przed tobą przedostatni etap gry.

Romek udał się do parku i zagaił rozmowę z siedzącym tam chłopakiem. Niepomny ostrzeżeń Ministerstwa Zdrowia i Opieki Społecznej zaciągnął się palonym przez niego papierosem...

NA WYSPIE

Przytomność odzyskał na bezludnej wyspie. W oddali dostrzegł drugi ląd, wyglądający na bardziej cywilizowany. Niestety, nie widział wokół żadnego sprawnego środka lokomocji. Niezbyt uśmiechała mu się wizja dokonania żywota z dala od komputerów, barów szybkiej obsługi, korków ulicznych i wysypisk śmieci.

Postanowił zabawić się w McGyvera. Z kościotrupa na statku zdjął okulary, a ze stojącej obok skrzyni wyjął szczypce i wiosło. Przed wejściem w dżunglę zaopatrzył się w naręcze lian. Na polanie z czaszkami z patyka, lian i wytrychu zrobił wędkę. Poszedł na ryby, nad rzekę oczywiście. Niestety, żaden szczupak czy inna uklejka nie była wystarczająco głupia, aby dać się nabrać na tak prymitywny podstęp. Udało mu się za to wydobyć owoce rozkwitającej w oddali cywilizacji – but i dziurawy garnek.

Sprzed skał przypominających zamek zabrał kilka kamieni, a z polany ze źródełkiem – mech. Przed wejściem nad rzekę znajdowała się dziura w ziemi, która w połączeniu z kamieniami stworzyła coś piecopodobnego. Obok źródełka znajdowało się wejście do kopalni. Wewnątrz wystarczyło tylko postukać kilofem w ścianę, a cała podłoga pokrywała się czarnym pyłem, który można było zapakować do garnka. Tak zdobyty węgiel stanowił doskonały wsad do pieca. Do pełni szczęścia brakowało jeszcze rudy żelaza przyniesionej z kopalni odkrywkowej i można było zaczynać wytop.

Aby rozpalić ogień, Romek włożył do pieca suchy mech i podpalił całość skupiając promienie słoneczne przy pomocy okularów. Chwilę potem można było wydobyć przy pomocy szczypiec próbkę świeżo wytopionego żelaza. Jak łatwo się domyślić, pasowało ono doskonale na patyk sterczący ze skrzyni na statku – oto mamy i siekierę. Teraz należało jeszcze obsadzić kolejny patyk (zabrany z polany z czaszkami) w kamieniu i mamy młotek. Podstawowy zestaw cieśli był gotów. Na plaży siekierą Romek ściął palmę, pociął ją na bale, związał lianami, zepchnął na wodę i odpłynął na sąsiednią wyspę.

Wyspa była zamieszkana przez Murzynów. Byli oni tak niecywilizowani, że nie chcieli nawet wpuścić Romka na swą dyskotekę. Na szczęście handlarz pamiątkami zaoferował, że podaruje Romkowi murzyńską maskę w zamian za jajo orła (notabene będącego pod ścisłą ochroną gatunkową). W rezerwacie chłopak wspiął się na wysoką skałę, na której spoczywało orle gniazdo. Ptak ów jednak odmawiał współpracy i nie chciał poświęcić swych przyszłych potomków dla dobra polskiej muzyki rockowej.

Romek podważył kilofem głaz, który spadł wprost na ptaka. Niestety, wraz z nim na ziemię poleciały także wszystkie jajka znajdujące się w gnieździe. Po gnieździe zostało za to wejście do jaskini. Wewnątrz nasz bohater przy pomocy siekiery pozbawił kajdanów jednego z eks-więźniów i wrócił przed dyskotekę. Widok żelaza wzbudził w bramkarzu wspomnienie dawno minionych lat, kiedy to dziadkowie wyemigrowali do USA na plantację bawełny do wujka Bena. Zwiał zostawiając wejście nie strzeżone. W środku pełne zaskoczenie – basista już czekał na wspólny koncert. Oczarowany muzyką Romka zgodził się na wstąpienie do zespołu.

Słynna czwórka z Polski była już w komplecie. Teraz należało jedynie znaleźć menedżera. Chłopcy udali się do pewnego znanego impresario, który zwiedziony kilkoma gładkimi słówkami zgodził się zasponsorować kilka pierwszych koncertów. Tak więc, po długich perturbacjach, LADIES & GENTELMEN, MENTOR IS READY FOR ROCK!

PooH





CABAL

DOGS OF WAR

WAR ZONE

Strzelaniny mają niewdzięczny przydomek gier dla ludzi o niskim intelekcie. Prawda jest jednak taka, że gdy przyjdzie co do czego, to nawet najbardziej zatwardzieli intelektualiści sięgną po ten rodzaj gry. Wokół „rozwałek" panuje jednak ostatnio niemiła atmosfera, a to za sprawą producentów, którzy posuwają się do coraz to bardziej drastycznych pomysłów. Zanim jednak zaczniemy ścinać głowy, rozdzierać na strzępy i spopielać np. w MORTAL KOMBAT 2, proponuję przyjrzeć się strzelaninom, które wprawdzie przeżyły swój wzlot, lecz wciąż są lubiane przez wielu maniaków strzelania po ekranie.

CABAL

Jedna z najstarszych strzelanin, wydana pierwotnie na komputery Commodore. Prekursorem była jeszcze starsza strzelanina, którą zapewne wszyscy fanatycy gier pamiętają – hit mijającego dziesięciolecia OPERATION WOLF. Mówiono o niej wtedy: hektolitry krwi i stosy strupów. CABAL przejął wszystkie walory hitu.

Wersja na Amigę już nie jest taka dobra, jak jej pierwotna realizacja na C-64. Bardzo dobrze uchwycona została surowa grafika batalii pokazanej oczami komandosa, który zabijając czyni dobro (?). Zabijanie sprowadzono tu do bardzo wyrafinowanej czynności polegającej na naciśnięciu FIRE w joysticku, czasem przerywanej wciśnięciem spacji w celu wyrzucenia granatu.

Gra jest bardzo urozmaicona, gdyż poza klasycznymi złymi wojskowymi, atakują nas także czołgi, amifibie, helikoptery, wozy pancerne oraz – ciekawostka – łódź podwodna strzelająca bokiem i wynurzająca się z jeziorka leśnego. Podczas potyczki można niszczyć także budynki oraz lekarzy polowych próbujących zabrać rannych z pola walki. Za tych ostatnich dostaje się dużo bonusów w postaci nowych broni, granatów oraz punktów.

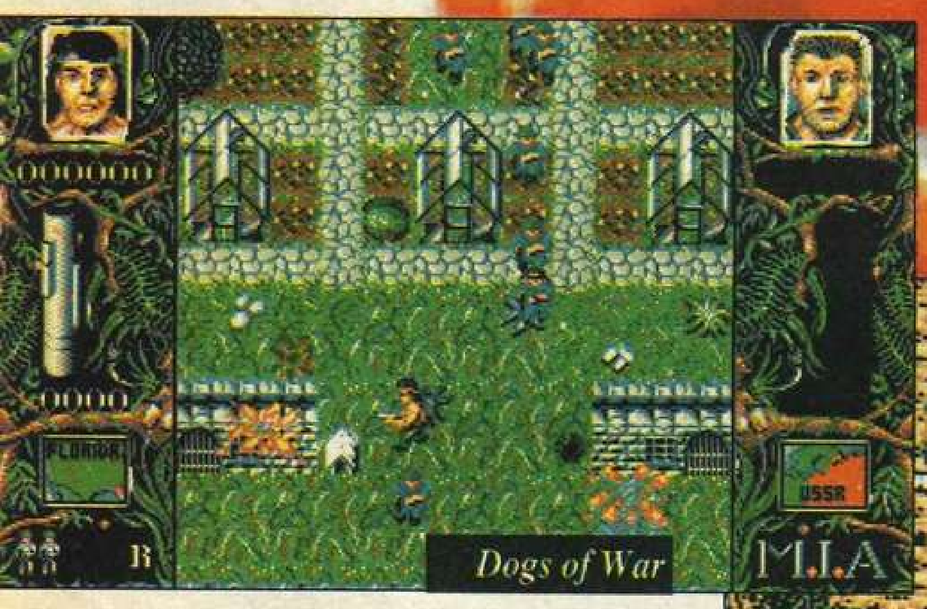
Dystrybutor: Olbert
Firma: OCEAN'89
Komputery: C-64, Amiga
Ocena: 85%

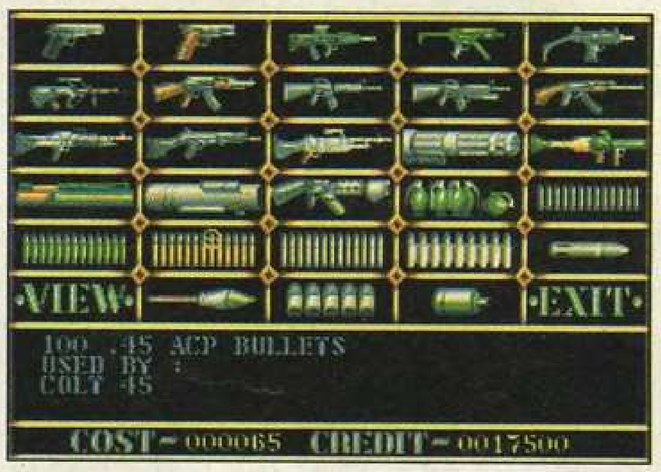
DOGS OF WAR

DOGS OF WAR wniosła świeży powiew w pole amigowych strzelanin na przełomie ostatnich lat. Grę zaliczyć należy do rodzju strzelanin opartych na pomyśle wszechobecnego IKARI WARRIORS.

DOGS OF WAR wyróżnia przede wszystkim wachlarz misji. Wyzwanie do walki można podjąć prawie na całym świecie. Przed każdą misją możesz wybrać ulubioną broń. W tym momencie do bezmyślnego strzelania wkrada się trochę taktyki, gdyż nieodpowiednie dobranie rodzaju broni spowoduje określone kłopoty w niekorzystnych warunkach terenowych. Przy wyborze ekwipunku pamiętać należy także o doborze odpowiedniej amunicji, a ważny jest przede wszystkim kaliber. Twoja żądza dobrego sprzętu wynagradzana będzie pobieraniem odpowiedniej sumy z rachunku, nauczyć się więc musisz oszczędności. A skąd brać mamonę, jak nie z wykonanych pomyślnie misji.

Firma: ELITE'89
Komputery: Amiga, Atari ST
Ocena: 75%

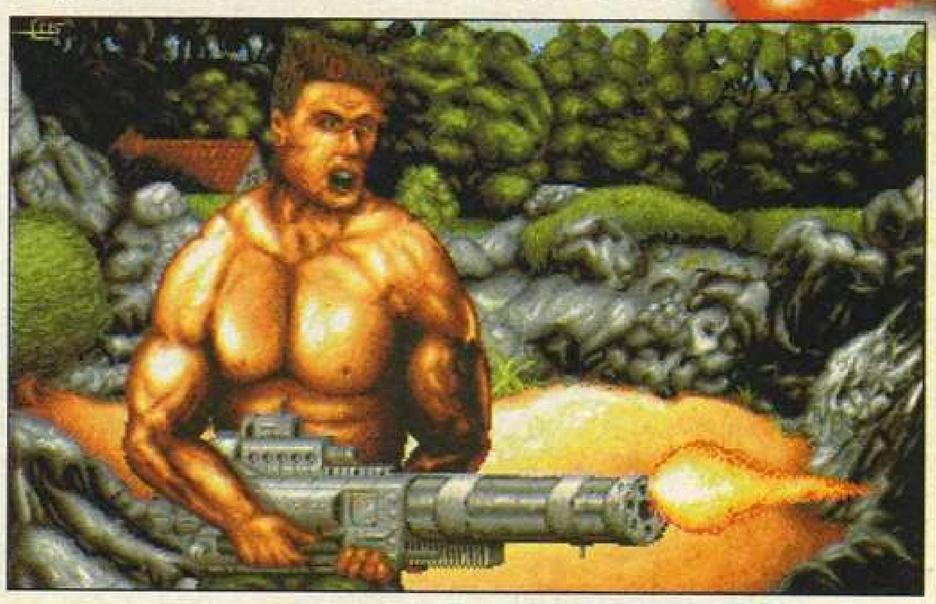






WARZONE

Ta oto rozwalanka pozwoliła zaistnieć na rynku firmie CORE. Jak na owe czasy WARZONE zachwycało doskonale skomponowaną grafiką, niezłymi odgłosami oraz dobrze skonstruowaną fabułą, co dało grze jedno z pierwszych miejsc zajmowanych wśród listy strzelanin.



Trudność gry została dobrana tak, aby początkujący gracz nie miał z nią większych problemów, a przy tym nie była nudna ani zbyt łatwa. Poza tym gra urozmaicona jest przez zbieranie różnych narzędzi mordu, jak np. rakietnice i miotacze płomieni.

Na każdym etapie musisz uwolnić bądź unieszkodliwić żywe tarcze, którymi są twoi bracia przywiązani do słupów. Po przejściu wszystkich tych bagien, dżungli, labiryntów korytarzy w bazie itp., na końcu każdego etapu czekać będzie na ciebie boss w swoim pojeździe opancerzonym, który oczywiście należy zniszczyć.

WARZONE jest wciąż bardzo dobrej jakości strzelaniną, z nie tak duża dawką przemocy jaką proponuje się w czasach dzisiejszych, ale jest to gra dla wszystkich, którzy chcą się dobrze rozerwać biorąc na celownik pierwszego lepszego frajera.

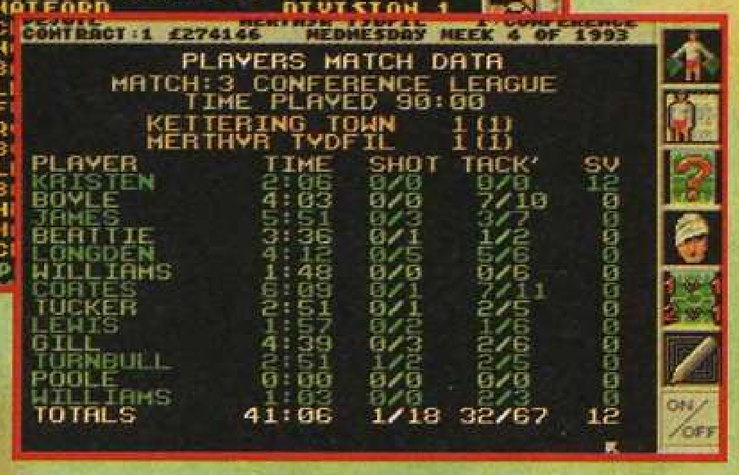
Firma: CORE'90
Komputery: Amiga
Ocena: 85%

G1200



PREMIER MANAGER 1 i 2





Na górze PM1, na dole PM2.





Piłka nożna wzbudza gorące emocje nawet w Polsce, mimo mizernych ostatnio osiągnięć naszych kopaczy. Jak przystało na najpopularniejszy sport naszego globu, jest także niezwykle popularnym tematem wśród gier komputerowych.

Menedżerskie gry piłkarskie mogą liczyć na najszerszą ze wszystkich strategii publiczność. Przecież każdy, kto ma jakieś pojęcie o piłce (czyli 90% męskiej populacji w naszym kraju) od razu widzi, jakimi żałosnymi półgłówkami są ci wszyscy trenerzy, czy to ulubionej drużyny ligowej czy reprezentacji kraju. Przecież to oczywiste, że o ile jedna połowa ich decyzji jest chybiona, to druga jest prawdziwym sabotażem! Aż scyzoryk otwiera się w kieszeni, a sztacheta sama wpada w rękę!!!

Zamiast jednak uganiać się z trzonkiem od kilofa za pierwszym napotkanym absolwentem AWueFu, można zasiąść przy klawiaturze i tu, spokojnie, na dobrze znanym sobie terenie, pokazać na co nas stać. Bez wysiłku możesz tu udowodnić własną wyższość nad jakimś biedakiem, którego na trenera wzięto z łapanki. Jako menedżer własnej komputerowej drużyny, którą prowadzisz od jednego sukcesu do drugiego, z politowaniem możesz przyglądać się naiwniakom, którzy 10 lat w kamieniołomach zgodzili się zamienić na prowadzenie drużyny narodowej. Szkoda tylko, że w domowym zaciszu zmarnuje się taki samorodny talent jak ty – ukryta nadzieja polskiej piłki...

SZMATA W GÓRĘ

PREMIER MANAGER jak przystało na grę aż jednodyskietkową prezentuje się dość standardowo, co najwyżej jako nieco bogatsza wersja podobnych programów z C-64 czy Atari. Grafika jest oszczędna, animacje w wersji pierwszej szczątkowe, w drugiej surowe. Nie o to jednak chodzi, od czego masz w końcu wyobraźnię? W takich programach mięsem są przede wszystkim krwiste statystyki i ociekające miodem raporty. A tego w grze nie zabraknie!

Fabuła gry jest prosta jak rzut karny. Na początku zostajesz trenerem-managerem brytyjskiego odpowiednika Szmacianki Pcim. Właściciele żądają od ciebie cudów, na mecze chodzi tylko stróż z kulawym psem, zawodnicy olewają ciebie i grę po równo... W takiej to sytuacji sprawdzić się może tylko twardy, zdecydowany na wszystko menedżer, który zorganizuje z łajzowatej bandy olewusów prawdziwy klub piłkarski.





WIDOK ZZA BIURKA

W trakcie swojej kariery w klubie będziesz musiał sprawdzić się na trzech równie ważnych polach działania. Do twych zadań należy bowiem:

1) Pozyskiwanie funduszy na działalność klubu. Wpływy do klubu są trojakie: od prezesów klubu (raz na rok, po zakończeniu kolejki ligowej), od kibiców (bilety) i z reklam. Prezesi inwestują w klub pieniądze w zależności od wyników klubu (liczy się miejsce w lidze i pozycja najlepszego strzelca). Wpływy z biletów zależą od ich ceny i liczby przychodzących na stadion sympatyków futbolu. Wpływy z reklam zależą od ilości możliwych do zainstalowania ich (patrz niżej). Na proponowane ceny reklam nie masz wpływu (zależą one od ligi i w pewnym stopniu od osiągnięć twojej drużyny) powinieneś jednak skrupulatnie przeglądać propozycje i wybierać najatrakcyjniejsze.

Na początku swej działalności powinieneś wybudować na stadionie zadaszenie, będące dodatkowym miejscem na reklamy, zwiększyć poziom bezpieczeństwa (SAFETY) i udogodnień (LUXURIUS). W ten sposób uzyskasz możliwość umieszczenia większej ilości reklam i przyciągniesz więcej kibiców, co polepszy finanse klubu. Za brak odpowiedniego poziomu bezpieczeństwa możesz zostać ukarany grzywną przez władze piłkarskie, co na długi czas odstraszy od stadionu kibiców. W dalszej kolejności powinieneś rozbudować Klub Kibica (SUPPORTERS CLUB) i parking. W pierwszym roku zbędne jest natomiast powiększanie stadionu, i tak zapełniony będzie najwyżej w połowie.

2) Działalność kadrowa, czyli kupowanie i sprzedawanie zawodników, zatrudnianie trenerów, lekarza, łowcy talentów, itp. Przede wszystkim musisz cały czas posiadać speca od transferów (SCOUT). Dzięki niemu będziesz mógł sprzedawać i kupować zawodników. Co do graczy, to w swym wyborze kieruj się nie tylko umiejętnościami ale także i wiekiem (młody zawodnik może jeszcze powiększyć swe umiejętności). Szukaj także zawodników, którym właśnie skończył się kontrakt z poprzednim klubem. Przy ich kupnie nie musisz płacić klubowi, co powoduje iż są niesamowicie tani. Opłaca się kupić takiego zawodnika nawet tylko po to by odsprzedać go później z niezłym zyskiem. Należy jednak uważać przy kupowaniu starszych zawodników. Preferują oni długie kontrakty, stąd mogą nie zgodzić się na transfer jeśli kupujący oferuje np. kontrakt roczny. Odwrotnie jest z zawodnikami młodymi. Z nimi trudno z kolei zawrzeć kontrakt powyżej dwóch lat.

3) Skład i ustawienie drużyny. Tutaj naprawdę możesz zaszaleć. Wybór ustawienia i stylu gry zależy tylko od twojej własnej koncepcji. Ograniczać cię będą jedynie parametry graczy, których powinieneś maksymalnie wykorzystać. Np. mając trzech dobrych napastników lepiej przykładowo grać 4-3-3 niż 4-4-2. Szczególnie, gdybyś musiał za dobrego napastnika wstawić słabego gracza drugiej linii. Zwracaj uwagę na ocenę formacji, jaką prezentuje komputer (GOOD, FAIR itp). Od ciebie zależy, którą z formacji uznasz za najważniejszą. Siła formacji zależy od jakości ale i od liczby graczy. Mając słabych obrońców możesz np ustawić drużynę w: 5-3-2 powiększając siłę obrony. Twoi przeciwnicy zwykle zaniedbują swą drugą linię, możesz więc w niej szukać recepty na sukces, ja np. grałem formacją 4-4-2, z silną drugą linią i stylem gry DEFENSIVE (drużyna dłużej przetrzymuje piłkę, co jest nie bez znaczenia – my mamy więcej czasu na strzelenie bramki, oni mniej). Styl gry obrony (TACKLING) ustaw na HARD, kosztuje to nieco więcej zmęczenia i trochę żółtych kartek ale per saldo się opłaca.

PARAMETRY TECHNICZNE

Gra przeznaczona jest właściwie dla każdego PeCeta oraz Amigi. Program można uruchomić nawet z dyskietki , choć oczywiście rekomendowany jest dysk twardy. Grać mogą równocześnie cztery (PM 1) lub dwie osoby (PM 2) i to teoretycznie w nieskończoność (ciekawe kto zostanie mistrzem w roku 3000).

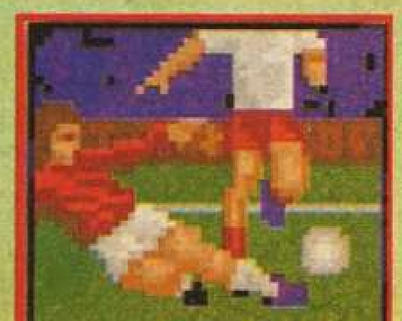
Pejotl

















Po zagładzie szczegółowo pokazanej w intro, ocalała jedynie grupka straceńców wykonujących w tym czasie misję na pokładzie eksperymentalnego statku kosmicznego Explorer 2. Statek odmówił posłuszeństwa i jego załoga musiała salwować się ucieczką. Znaleźli się w systemie Amnesty. Istniała tu planeta typu ziemskiego, na której znaleźli schronienie. Nazwali ją Nową Ziemią. Zdawali sobie sprawę z tego, że nie wrócą już na swą ojczystą planetę – nie byli w stanie ustalić jej położenia względem nowego domu, nie mieli odpowiednich środków transportu, pozbawieni byli zasobów energetycznych.





NIECH SIĘ MURY...

Zaczynasz w centrum dowodzenia Nowej Ziemi. Znajdziesz tu wejścia do następujących działów:

– Urząd zatrudnienia. Możesz tu wynająć naukowca, budowlańca, pilota i wojskowego. Ich gaża uzależniona jest od stopnia wyszkolenia. Każdy z nich może być dodatkowo podszkolony na miejscowym uniwersytecie.

– Biuro projektowe. Poddajesz tu analizie posiadane plany. Aby każdy z nich był opracowany musisz mieć naukowca o odpowiednim wyszkoleniu. Jeżeli jest ono zbyt niskie to wyślij go na uniwersytet kierując na żądany fakultet (elektronika, fizyka itd.)

– Produkcja. Wybierasz towar, ustalasz wielkość zamówienia i je potwierdzasz. Niektórych rzeczy nie możesz, a raczej nie musisz dodatkowo produkować. Są to urządzenia istniejące tylko w jednym egzemplarzu (np. radar mentalny), modyfikacje dotychczas istniejących (hipernapęd) czy budowane bezpośrednio na powierzchni planety (centrum dowodzenia, osłona antyradiacyjna).

– Flota. Masz tu do dyspozycji dwa ekrany. Na jednym z nich umieszczone są symbole planetarnych armii obronnych tworzonych automatycznie po wybudowaniu kolonii (niestety, początkowo pozbawione są statków) a na drugim – grupy operacyjne.

– Bar. Tutaj spotyka się margines społeczeństwa – płatni informatorzy, szpiedzy, piraci itp.

– Planetarna baza danych. Jest to wykaz wszystkich posiadanych przez ciebie kolonii oraz stacji wydobywczych, obiektów nadających się do wykorzystania oraz planet zajmowanych przez Obcych.

– Planeta. Zagospodarowuje się ją w sposób znany np. z SIMCITY. Wystarczy być czułym na potrzeby ludu a nie sprawi to najmniejszego problemu. Nieprzerwanie tylko będzie następował rozwój szpitalnictwa – czy widział ktoś na Ziemi, żeby całe miasta były gigantycznymi ośrodkami zdrowia?

DO DZIEŁA

W laboratorium czekają projekty satelitów oraz androidów górniczych. Ale same się nie opracują, potrzebny jest naukowiec. Na początku podpisz kontakt z Dempsey'em. Przy okazji zaangażuj też budowlańca – inaczej nie będziesz mógł rozbudować kolonii.

Gdy oba urządzenia będą gotowe do produkcji nakaż wybudowanie kilku satelitów. Teraz wybierz dwa ciała niebieskie: Apollo oraz inną planetę, np. Amnesty 2 i wystrzel w ich kierunku satelity. Jeden z nich powinien dotrzeć bez problemów do Apolla. Drugi, przepadnie w przestrzeni. Twój naukowiec po krótkim namyśle orzeknie, że trzeba wynaleźć transportowiec satelitarny i opracuje nowy projekt. Gdy będziesz miał już nośniki satelitów, przejdź do menu floty i zorganizuj pierwsze zgrupowanie statków. Robi się to prosto: najpierw należy wybrać ikonę tworzenia nowej grupy operacyjnej, a następnie podać jej rodzaj (chwilowo nie masz jeszcze co wybierać – musisz tworzyć eskadry wahadłowców) oraz nazwę. Po kliknięciu OK pojawi się ekran ustalania składu floty. Przydzielasz tu statki, ich wyposażenie oraz niektóre przenoszone produkty (np. stacje górnicze lub, tak jak w tym wypadku, satelity). Teraz możesz zbadać niedostępne wcześniej planety.

Równolegle możesz zająć się rozbudową swej kolonii. Postaw na niej kilka budynków mieszkalnych, farm i jedną czy dwie kopalnie (kierując do nich wyprodukowane androidy górnicze).

Satelity powinny wykonać ekspertyzę planet, nad którymi się znajdują. Okaże się, że Apollo posiada złoża minerałów, które warto by wyeksploatować. Chwilowo nie posiadasz ku temu środków. Na szczęście stan taki nie będzie trwał długo – naukowiec szybko opracuje projekt stacji górniczej oraz statku niezbędnego do jej przetransportowania na żądaną orbitę (aby posługiwać się tym statkiem musisz zatrudnić pilota). Po chwili nadejdzie kolejna dobra wiadomość – księżyc Nowej Ziemi nadaje się do zasiedlenia! Nie pozostaje nic innego jak tylko opracować centrum dowodzenia i zająć się kolonizacją.

BLISKIE SPOTKANIA...

W tym samym czasie twe obserwatoria powinny zacząć odkrywać kolejne planety systemu Amnesty. Jedną z nich będzie Jade. Planeta ta okaże się być nader dziwna – nie będzie można zbadać jej powierzchni, wszelkie satelity będą ginęły bez wieści. W takiej sytuacji najlepiej wysłać tam jeden ze statków transportowych. Odkryje on kolonię Obcych – Jaanosian. Mimo, że słuch o nich szybko zaginie, okażą się pomocni w następujących sprawach:

– udostępnią projekt dużego statku transportowego

– sprzedadzą tajemnicze urządzenie, które okaże się być napędem hiperprzestrzennym umożliwiającym komunikację międzyukładową.

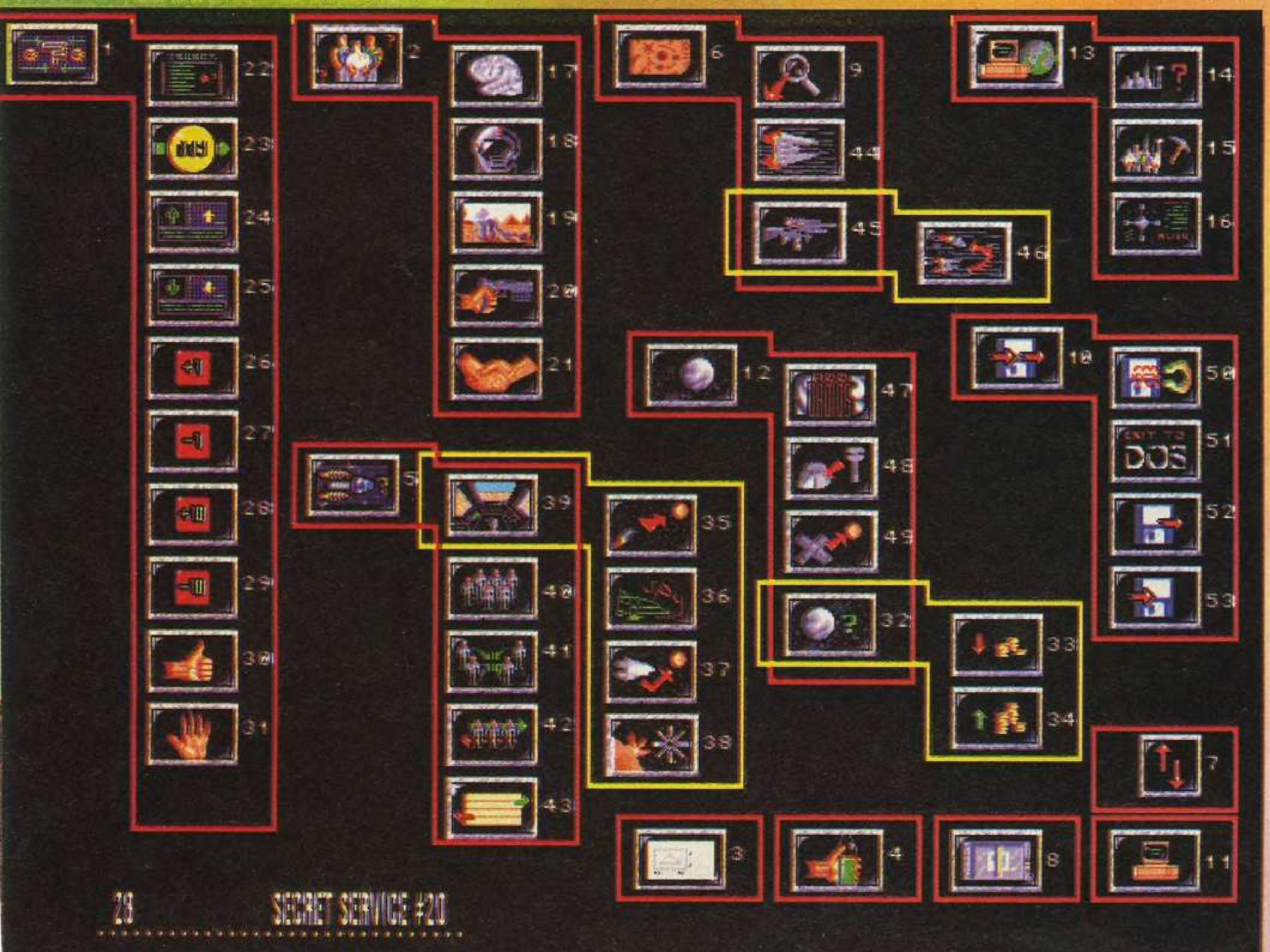
– przekażą dane dotyczące projektów uzbrojenia: lekkiego statku pościgowego oraz poduszkowca bojowego.

– zostaną eksterminowani przez Morgulów (taka nowa rasa z układu Mirach).

– w ruinach ich miasta na planecie Jade znajdziesz nadprzestrzenny nadajnik radiowy.

Dzięki posiadanemu radioodbiornikowi odbierzesz wkrótce sygnał S.O.S. z sąsiedniego układu planetarnego – Phoenixa. W międzyczasie powinien zostać opracowany hipernapęd. Niestety chwilowo jedynymi statkami, na których można go umieścić są transportery satelitów oraz duże statki handlowe, Galeony.

Lecąc na planetę, z której nadano sygnał, odkryjesz kolejną rasę inteligentną wplątaną w wojnę z Morgulami. Zaoferują oni sprzedaż projektów ciężkich czołgów w zamian za pewną ilość surowców mineralnych – zgódź się bez wahania. Teraz możesz przystąpić do zasiedlania nowego sys-



1 Przejście do ekranu zakupów
2 Wybór dowódców
3 Kierowanie projektów do opracowania
4 Knajpa
5 Flota
6 Mapa układów
7 Zmiana menu
8 Przejście do ekranu głównego
9 Oddalenie mapy
10 Operacje dyskowe
11 Powtórzenie ostatnich informacji
12 Widok na powierzchnię planety
13 Baza danych o planetach
14 Wykaz posiadanych kolonii
15 Planety nadające się do wykorzystania
16 Planety Obcych
17 Wybór konstruktora
18 Wybór pilota
19 Wybór budowniczego
20 Wybór żołnierza
21 Finalizacja umowy o pracę
22 Wykaz produktów do produkcji
23 Zakup danego przedmiotu
24/25 Przejście o jeden projekt w dół/górę
26/27/28/29 Dodanie/Odjęcie 1/10 sztuk danego towaru
30 Akceptacja produkcji
31 Anulowanie zamówienia
32 Informacje o planecie
33/34 Obniżenie/zwiększenie podatków
35 Umieszczenie satelity na orbicie
36 Wystrzelenie statku szpiegowskiego
37 Wystrzelenie satelity szpiegowskiego
38 Instalacja satelity energetycznego
39 Przejście na mostek statku
40 Informacje o grupie
41 Tworzenie nowej grupy
42 Likwidacja grupy
43 Wymiana towarów
44 Przemieszczenie statku
45 Atak na planetę
46 Odwrót
47 Dodanie androidów górniczych do kopalni
48 Założenie nowej kolonii mieszkalnej
49 Wyładunek stacji wydobywczej
50 Formatowanie dyskietki
51 Wyjście z gry
52 Ładowanie stanu gry
53 Zapis stanu gry









REUNION

temu. Po założeniu bazy na jednej z planet (Phoenix 2) zaczną nadchodzić niepokojące wieści – w bazie tej zaczną wymierać kolonizatorzy. Jak łatwo się domyślić nie wpłynie to pozytywnie na poziom morale – baza zostanie zniszczona. Powodem tej tragedii, jak się okaże, było promieniowanie emitowane przez złoża tej planety. Mogłoby wydawać się, że z kolonii nici... Nie do takich rzeczy jednak człowiek się przystosowywał! Sprytni naukowcy szybko wynajdą osłonę antyradiacyjną i po kłopocie – możesz rozbudowywać kolonię. Nie zapomnij przy okazji o wybudowaniu obserwatorium – w przeciwnym wypadku nigdy nie odkryjesz pozostałych planet systemu!

Potem będą miały miejsce trzy wydarzenia. Po pierwsze w przestrzeni międzyplanetarnej odkryty zostanie wrak statku pirackiego, który, rzecz jasna, będziesz mógł wykorzystać do swych potrzeb (statki tego typu, mimo posiadania hipernapędu, nie mogą atakować celów w innych systemach). Po drugie wynalezione zostaną szpiegowskie statki i satelity. Dzięki satelitom będziesz mógł poznać powierzchnię planet wroga, statki natomiast pozwolą na obserwację ruchów jego wojsk. Po trzecie nadejdzie wiadomość o tym, że gdzieś, za górami za lasami, na pierwszym księżycu drugiej planety trzeciego systemu znajduje się wrak potężnego statku. Faktycznie, współrzędne tego systemu (Mirach) wkrótce poznasz podczas konwersacji ze szpiegiem spotkanym w barze. Znajdziesz tam wrak Explorera 1, a w nim plany budowy ciężkiego, międzysystemowego statku bojowego – Niszczyciela oraz specjalnie do niego przystosowanych rakiet. Nareszcie można zająć się Morgulami, których rodzima planeta także znajduje się w tym układzie i którzy nie omieszkają wypowiedzieć ci wojny natychmiast po nawiązaniu kontaktu.

Zgromadź więc dużo surowców oraz masę gotówki i zacznij przygotowywać się do wojny. Jeżeli będziesz zbyt wolny to, pomijając oczywiście naturalne zagrożenie wynikające z regularnych najazdów Morgulów na system Amnesty i zagrażających ci bezpośrednio, możesz utknąć w martwym punkcie. Jeżeli zgromadzisz nawet odpowiednio dużą flotę i nie zaatakujesz wroga, to on uczyni to za ciebie, i nawet w przypadku wygranej bitwy akcja nie posunie się do przodu. Aby ruszyć z miejsca musisz sam przeprowadzić atak – tylko w tej sytuacji, po zniszczeniu Morgulów, dostaniesz współrzędne pięciu następnych systemów.

Zamieszkują je narody należące (z wyjątkiem Eran) do tzw. Ligi. Może zdarzyć się, że będziesz zmuszony, po zaatakowaniu jakiejś planety, do walki nie tylko z rasą ją zamieszkującą ale także z ich sprzymierzeńcami. Nie warto więc atakować najsilniejszych (w tym wypadku Undorlingów i Lisonian). Trzeba zacząć od najsłabszych. Ich wyeliminowanie powinno wprowadzić małe zamieszanie w szeregach Ligi. W tym samym czasie w barze powinien pojawić się wódz Morgulów zajmujący się piractwem. Zaoferuje ci swoje usługi. To, czy z nich skorzystać zależy od ciebie. Warto mieć dodatkowe źródło surowców.

Jakiś czas później otrzymasz kolejną rozpaczliwą prośbę o ratunek – to Eranie, dowiedziawszy się, że ich gwiazda, Antares, ma zamiar w najbliższym czasie wkroczyć w błyskotliwe stadium supernowej, proszą cię o podesłanie kilku statków na pokładzie których mogliby wyemigrować ze swej planety. Jako człowiek przepełniony altruistycznymi i humanitarnymi ideami powinieneś się na to zgodzić. W moim przypadku sprawa miała się nieco inaczej – zachęcony sukcesami w rozbijaniu Ligi zniszczyłem także Eran. Ku memu bezgranicznemu zdziwieniu po pewnym czasie uj-

rzałem wspomnianą prośbę. A to, że jej nadawcy już nie istnieli... no cóż.

Wyrażając zgodę zyskasz dług wdzięczności niezwykłej rasy – Eranie mogą bowiem przybierać dowolne kształty. Warto będzie to zaraz wykorzystać. Powinieneś osiągnąć już stadium, w którym istnieć będą jedynie dwie, najsilniejsze rasy. Ich tak łatwo nie można się pozbyć. Są zbyt silni (i posiadają pewną nieznaną, a potężną broń zwaną SAMOLOTEM! Faktycznie, w erze lotów kosmicznych to istny cud techniki). Z pomocą przyjdą ci twoi metamorfujący przyjaciele, Eranie. Dzieki ich pośrednictwu będziesz mógł, wykorzystując odwieczne animozje między tymi rasami, przeciągnąć jedną z nich na swoją stronę. Mając takiego sprzymierzeńca powinno udać ci się pokonać ostatniego członka Ligi. Jeżeli do tego doszło to hip, hip, hura! Właśnie stałeś się posiadaczem projektów Krążownika oraz nowych pojazdów naziemnych – ruchomych wyrzutni rakietowych. Otrzymałeś także współrzędne kolejnego systemu – Rigla.

System to jakiś dziwny... Niby ma planety ale jakieś takie puste... Czyżbyś natrafił na nie zamieszkany układ? No cóż. Obcy są także i tu. Posiadają oni jednak niezwykle silne właściwości psychiczne pozwalające na ukrycie całej planety. Odnajdziesz ich dopiero po wynalezieniu radaru mentalnego. Obcy zamieszkują tu sztuczną planetę. Starym, dobrym zwyczajem wyślij do nich statek handlowy z delegacją na pokładzie. Będą zachwyceni. Tak prawego człowieka nigdy wcześniej nie widzieli (w gruncie rzeczy to jesteś w ogóle pierwszym człowiekiem, którego spotkali). Okaże się, że to odszczepieniec z ich rasy podbił Ziemię! Jego dni są już jednak policzone. Od Syronian (tak bowiem nazywają się twoi mili gospodarze) otrzymasz współrzędne Układu Słonecznego. Poleć tam. Odkryj planety (ich nazwy nie są chyba dla ciebie zaskoczeniem). Znajdź Ziemię. Skieruj tam całą siłę swego uderzenia. Wybij obcych, a uwolnisz Ziemię od kosmicznego jarzma.

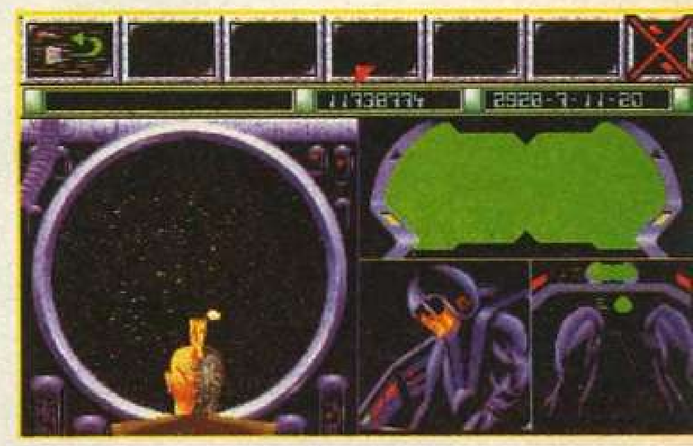




PODSUMOWANIE

Skrótowo: ładna grafika, dobry dźwięk, nie najgorszy scenariusz. Ale wad jest nadmiarowa ilość. Gra posiada durny sposób rozwoju akcji bliższy chyba przygodówkom niż strategiom – może dojść w niej nawet do sytuacji, w której zmuszony będziesz do grania od początku z powodu przeoczenia jakiegoś elementu akcji. Utrudniona jest przy tym także obsługa, a zwłaszcza przemieszczanie się pomiędzy kolejnymi planetami – powinno się je wybierać z jakiejś listy a nie przez skakanie po kilkunastu arkuszach mapy. Kolejne uwagi dotyczą wersji amigowskiej. Grając z twardego dysku (uruchamianie gry z dyskietek jest bardzo nieprzyjemne – dyskoteka że aż miło) zauważyłem dziwną rzecz – w trakcie gry uruchamiały mi się inne programy. Okazuje się, że czynności wykonywane myszą w grze, przenoszone są na ekran Workbencha znajdujący się pod spodem – można pootwierać okna, poklikać na ikonach itp. Poza tym jeszcze jedna uwaga – czasami zdarza się, że próba zapisu stanu gry się nie udaje (mimo komunikatu o sukcesie) – radą jest wtedy zmiana pozycji zapisu oraz patrzenie, czy w tym momencie miga dioda twardego dysku.

PooH





GRANSLAM'94
1MB AMIGA
PC: VGA, SB
PC 9 6 AMIGA
STRATEGICZNA
90% Grafika
90% Dźwięk
85% Miodność
Cena zawiera VAT



Seria GOBLINS cieszy się w Polsce dużą popularnością. Historyjki z życia pociesznych stworków są prawdziwie oryginalne i zabawne, co nie stoi w sprzeczności z faktem, że całość opiera się na banalnie prostych zasadach. COKTEL VISION wie bowiem doskonale, że dobra gra to taka, w której nieustannie coś się dzieje – non stop skecze, zwariowane animacje oraz orgia dźwięków, żeby gracz nie miał czasu odejść od komputera. Pamiętając, że każda kolejna część cyklu była zawsze lepsza od poprzedniej, nie można się nie niecierpliwić, oczekując na zapowiadany przez firmę WOODRUFF AND THE SCHNIBBLE OF AZIMUTH.

Dwójka niestrudzonych podróżników wmieszała się w kabałę. Będziesz musiał pomóc Fingusowi i Winkle'owi w rojącej się od niebezpieczeństw wyprawie. Pamiętaj, że każdy z goblinów posiada specyficzne cechy: Fingus jest dobrym mówcą i wynalazcą, zaś Winkle to kawał łobuza. W ich współpracy ważna więc będzie odpowiednia koordynacja działań oraz szybkość. W grze nie istnieje możliwość, że wykonasz jakąś nieodwracalną czynność, nie ma jednak sensu powtarzać dziesięć razy tę samą wymagającą zręczności sekwencję, dlatego bardzo często nagrywaj stan gry. Jeśli zapas popcornu i coli na najbliższe kilka godzin jest już przygotowany, możemy startować.

WIOSKA

Winkle próbuje zabrać grubasowi salceson, a Fingus zabiera butelkę, korzystając, że staruszkowie zwijają się ze śmiechu. Obok domku czarownika Fingus włącza fontannę, Winkle szybko napełnia butelkę i spluwa strumieniem wody w ropuchę. W międzyczasie może podnieść kamień. Po powrocie do wioski i podlaniu kwiatków, Fingus zrywa jeden egzemplarz i podaje grubasowi, co go trochę zamroczy. Teraz Winkle staje na klapie, Fingus naciska przycisk, katapultując kolegę na dach. Winkle zabiera stamtąd salceson. Potem obaj kierują się do fontanny.

Fingus ciska kamieniem w mechanizm, ściąga drabinkę, by Winkle mógł wdrapać się na dach. Fingus puka do drzwi, wymienia kilka słów z gospodarzem. Po chwili Winkle zagląda do komina, co powoduje, że droga do wnętrza domu czarownika stoi otworem.

Obaj biorą w obroty rozłożoną na podłodze skórę smoka – Winkle ciągnie za ogon, a Fingus błyskawicznie wsadza rękę do paszczy zwierza i wyciąga pudełko zapałek. Następnie wlewa wodę do czajnika i zapala pod nim ogień. Po chwili odlepiony róg dyplomu odsłoni wiszący na ścianie klucz. Ogień trzeba zdmuchnąć.



Fingus wdrapuje się po drabince na półkę, wsadza klucz do zegara z kukułką, po czym przekręca go. W momencie, gdy wyskoczy z wnętrza zaczepiony na drucie duży klucz, Winkle musi w niego rzucić kamieniem, tym sposobem strąci go na ziemię. Duży klucz otworzy znajdującą się na zewnątrz komórkę, skąd można zabrać butelkę wina.

W miejscu gdzie siedzi olbrzym, Winkle chwyta kurę, Fingus zaś wali ją salcesonem w łeb, co pociąga za sobą zniesienie jajka. Teraz Fingus wsadziwszy rękę z salcesonem do dziury, wali brytana w nos, umożliwiając koledze przedarcie się w górę dróżki. Winkle zapala drewno i przetyka dziurę w drzewie. Fingus przemyka na górę, wrzuca jajko do ogniska, następnie daje gigantowi wino oraz salceson.



KAEL

Rozglądając się co można zrobić, Fingus wchodzi do wieży, wyrzuca z niej bombę i podnosi ją, a Winkle śmiejąc się przypala lont. Eksplozja zdmuchnie zakutego w żelazo strażnika. Fingus rozmawia jeszcze z lewitującym, uwiązanym na linie Soką.

Trzeba napoić wodą przemienionego w drzewo Kaela. Winkle rozmawia z nim, po czym Fingus wystrzelony z ręki Kaela ląduje na gałęziach. Winkle staje na małym kamyku pod koroną drzewa, Fingus trzęsie gałęzią, co powoduje katapultowanie Winkla. Fingus schodzi na dół i staje na kamyku, Winkle trzęsie gałęzią, zaś Fingus chwyta wtedy lecący z góry kwiatek.







Winkle otrzeźwia wodą leżącą na kamieniu nimfę. Fingus zagląda pod kamyk w dolnej części ekranu, wręczając pszczole kwiatek, co zaowocuje porcją miodu. Teraz Winkle tam zagląda, Fingus wskakuje na pszczołę i frunie do nimfy, podarowując jej miód. Może teraz wziąć odczarowany grzyb, Winkle puka do drzwi w pniu drzewa i pokazuje go Vivalzartowi, co otwiera drogę do laboratorium.

Winkle wyciąga robaka ze szklanego pojemnika. Fingus staje na klapie pod legowiskiem sępa, Winkle wciska przycisk umieszczony w półce po prawej i biegnie rzucić sępowi robaka. Fingus spada na ziemię z kawałem mięsa. Wrzuca je do akwarium piranii, zgarniając wyplutą kość. Winkle staje teraz na koszu, zaś Fingus pokazuje kość Vivalzartowi. Winkle wstrzelony na półkę bierze Gentelixir oraz spinkę tamującą przepływ w rurce. Po wrzuceniu grzyba do maszyny, Fingus uruchamia ją, inicjując produkcję specjalnego napoju. Każdy z goblinów nabiera kolejno odrobinę do butelki.

Teraz przyjaciele znajdują się w towarzystwie muzyków. Winkle zagląda do latarni z lewej i wyciąga pałeczkę, którą zaczepia na wystającym w centrum planszy kapturze, produkując tym sposobem siatkę. Zakłada spinkę na rurę, następnie oba gobliny równocześnie wskakują na sprężynę. Fingus przechodząc przez powstałą dziurę rozmawia z gitarzystą, namawiając go, by szarpnął za struny. Gitarzysta gra, zaś Winkle stojąc na grzybku z prawej, łapie w siatkę nutkę.

Fingus skacze na sprężynie, zaś Winkle zaglądając ponownie do latarni zdobywa pompkę. Gobliny na zmianę podpompowują saksofonistę, zbierając kolejno do siatki efekty tej działalności – kolejną nutkę oraz komara. Na koniec Winkle poprzez latarnię wpuszcza komara, perkusista wali w bębny, Fingus chwyta ostatnią potrzebną nutkę.

Po powrocie melodia wpuszczona przez dolne drzwi, zostaje zainstalowana w zegarze. Uderzenie kamieniem w balon spowoduje jego uwolnienie, ale chwilę potem pojawi się mały berbeć i przechwyci go. Winkle wchodzi w drzwi, w których ukrył się malec, Fingus w te położone wyżej i odbiera berbeciowi zdobycz.

Fingus daje balon koszykarzowi o niezbyt sportowym wyglądzie, Winkle główkuje odbijającą się na obręczy kosza piłkę. Wywoła to z budki mera, z którym rozmawiać ma Fingus. Można teraz udać się do urzędującego na górze zegarmistrza i poprosić go o klepsydrę. Po powrocie do podnóży zamku trzeba rozsypać piasek z klepsydry nad przepaścią, tworząc pomost. Przez małe okienko da się wejść na zakazany teren.





RYCERSKA UCZTA

Najpierw tuba majonezu. Winkle zaczepia Rustika, Fingus używa ręki by z jamy ustnej trafionego sztyletem w skroń Stalopicusa wyłowić gumę do żucia, którą wykonuje odcisk klucza do zamka skrzyni po prawej. Majonez zostaje położony na ziemi mniej więcej obok tyczki z zasadzoną na niej rogatą czaszką. Fingus skacze z górnego pomostu na majonez, ten wytryśnie z tuby prosto w kaprawe ślepka Gromelona, któremu Winkle wyrywa z dłoni miecz.





Z kuźni trzeba zabrać taboret. Winkle podaje majonez Focusowi, zaś Fingus stając na taborecie, pozbawia go kawałka konsumowanego mięsa. Wracając do pijanych rycerzy, Winkle korzystając ze smakowitego mięsa, pozbawia Amidala sztucznego uzębienia.

Kowalowi wręczone zostają: miecz oraz odlew klucza. Winkle stając na taborecie rozwścieczа strażnika Oto, Fingus łapie za wyciągniętą lancę i przelatuje dalej. Skacze z murka na miech. Następnie gobliny odbierają od kowala wykuty klucz, pożyczają też kowadło. Klucz otworzy szafkę, z której każdy z goblinów wyjmuje przeznaczony dla siebie kombinezon.

Bohaterzy dotarli do kata i ogromnej atrapy smoka. Winkle zagląda do sutereny, włączając przycisk. Potem unosi do góry topór a Fingus szybko wciska ukryty za nim przycisk. Fingus idzie do sutereny, Winkle wchodzi do atrapy smoka, Fingus pędzi w tym czasie do Schwarzy'ego i stając na taborecie, odczepia hak od szubienicy. Winkle zakłada sztuczną szczękę i straszy kata, Fingus zrzuca Schwarzy'emu na ręce kowadło. Gobliny wskoczywszy w kombinezony zanurzają się w głębiach studni.

WRAK GALEONU

Po zejściu z pokładu trzeba skierować się na planszę obok. Fingus po schodkach wdrapuje się na górę i wskakuje w dziurę. Winkle podrzuca w górę mięczaka, Fingus zręcznie kładzie go na górze. Teraz Fingus po taborecie wchodzi na grzbiet konika morskiego, płynie do góry i zagląda do szczeliny, zaś Winkle w tym samym czasie stojąc na górnej półce, zrzuca mięczaka na rękawiczkę, która się pojawiła i zabiera ją, zdobywając wyjętą z niej rozgwiazdę.

Rękawiczka zakryje paszczę nieprzyjaznego Bloba, każdy z goblinów wycią-



GOBLiiNS 2

gnie z butelki co innego: perłę, którą trzeba dać syrenie oraz pergamin, który Fingus musi przeczytać ośmiornicy.

Po powrocie w pobliże wraku, Winkle wchodzi w drzwi od kajuty. Fingus uru-



chamia latarnię, Winkle chwyta świecącą rybę, umieszczając ją w ciemnym miejscu pod stropem. Po tym, jak Winkle pobawi się latarnią, w otworze pojawi się murena. Winkle staje na muszli, Fingus porusza kołem sterowym, w wyniku czego Winkle ląduje na dziobie.

Fingus umieszcza rozgwiazdę na kufrze, Winkle szybko naciska mechanizm papuziej statui i podpływając do góry, zabiera z kufra miecz. Ostrze miecza powinno huknąć w zawieszoną na postronku czaszkę, wypadnie z niej diament. Wręcza go syrenie, zabiera taboret i rękawiczkę i możesz wypłynąć na powierzchnię.

SALA TRONOWA

Fingus majstruje przy rybie-mieczu. Winkle podnosi sól, Fingus unosi pokrywę kotła, a Winkle wsypuje inhalującemu się wewnątrz poczciwcowi. Teraz przeszukując rząd czar z nieświeżymi towarami, Winkle znajduje ukryty pilnik. Fingus chwyta linę z prawej, jego kolega skacze na drugą i Fingus wywindowany zostaje na półkę. Pilnikiem przepiłowuje łańcuch klatki, bierze gwóźdź. Z sąsiedniej planszy Winkle przynosi pieprz. Fingus staje na półce po lewej, Winkle dekoruje pieprzem stertę kul, gdy po chwili kucharczyk jest karcony przez szefa, Winkle kładzie na skrzyni gwóźdź. Kucharczyk zawyje, Fingus wypuszcza kroplę Gentelixiru na podrzuconą kulę.

W sali tronowej Winkle ustawia taboret pod gzymsem, Fin-



gus korzysta ze zrobionego siodełka i wskakuje na górny poziom. Wciska przycisk a Winkle wskakuje w powstałą szparę. Po przejściu przez uszy potwora Fingus ciągnie za wystający z kolumny język, Winkle wchodząc w tym samym momencie do lewego ucha, kradnie Amoniakowi koronę. Gobliny zamieniają się rolami, karaluch pojawia się obok Głotzioka. Winkle wsadza głowę w dziurę z lewej, Fingus rę-



ką odzianą w rękawiczkę wyciąga przez naprzeciwległą dziurę karalucha, w czasie, gdy jego kolega dostaje baty od Glotzioka. Fingus kładzie karalucha przy dziurze i nasącza go kropelką Gentelixiru. Już drugi z potworów został nauczony grzeczności. Znanym sposobem trzeba zdobyć jeszcze jednego karalucha.

Lewe przejście prowadzi z sali tronowej na dziedziniec, gdzie na stryczku zawieszona jest ogromna zbroja. Wciskając wystającą z muru cegłę, Fingus unosi przyłbicę i rozmawia z eksmitowanym przez Amoniaka prawowitym królem. Następnie goblin zakłada koronę na głowę małego księcia. Potem zabiera jedno pióro z pióropusza, które moczy w kuble farby nadwornego malarza. Karakan ustawiony przy dziurze zostaje pomalowany, upstrzony pieprzem i zroszony dozą Gentelixiru. W sali tronowej można uwolnić małego błazna. Po ponownym przejściu na dziedziniec gobliny ustawiają się pod zmniejszającą maszyną, zaś nowy znajomy ją uruchamia.

LILIPUTY

Winkle bierze zapałkę i wydłubuje oko czaszce. Bufon kopniakiem spowoduje, że oko wybije z okularów kawałek szkła. Gobliny przesuwając wspólnie nóż (Fingus najpierw podnosi trzonek), zdobywają zakładkę od książki, którą instalują jako knot świecy.

Szkło skupi promienie słoneczne, wytapiając ze świecy trochę wosku. Z jego pomocą można wykonać odbicie sygnatury na kopercie, użyte potem do otwarcia kufra. Ziarnko sadzi się na mapie, w miej-



scu gdzie zaznaczona jest twoja rodzinna wioska. Po drzewie podróż na dół.

Po lądowaniu bufon się naburmuszy i nie będzie miał najmniejszego zamiaru zejść z drzewa. Winkle zagląda do dziupli, podnosi spadłą z nieba fasolę i wręcza ją ukrytemu w kryjówce na dole ekranu kretowi, Fingus zaś ściąga szkodnikowi czapeczkę.

Winkle uderza zapałką w jabłka, Fingus chwyta w czapeczkę jedną strąconą sztukę.



Teraz Winkle może wsadzić rękę z jabłkiem do dziupli i ściągnąć trefnisia na dół. Malec doskoczy do grzybka i zje go, trzeba więc niestety zrobić to samo.

Przyjaciele wylądowali w świecie omamów (zupełnie jak w „Antresolce profesorka Nerwosolka"– niezapomnianym komiksie z czasów, gdy się miało półtora metra wzrostu i chodziło do podstawówki). Fingus bawi się kręglami, Winkle skacząc z gwiazdy przydeptuje odbijającą się kulę i zagarnia ją. Winkle kładzie kulę na pokrywie pod malowidłem z lewej i staje obok niej. Fingus skacze na płytę z prawej, jego kolega wystrzelony jak z armaty, odczepia w locie agrafkę od ramy malowidła. I jeszcze raz podobny proces, z tym, że teraz katapultowany ma być Fingus stojący na dźwigni w lewym dolnym rogu ekranu. Fingus ląduje na tęczy, uruchamia antenę, wsiada na



bańkę mydlaną. Winkle zaś staje na płycie, czego efektem jest przelot Fingusa i zabranie z grzybka agrafki.

Jeden z goblinów znanym sposobem ponownie przedostaje się na tęczę i pomaga wejść tam koledze, uruchamiając płytę znajdującą się bezpośrednio pod tęczą. Winkle naciska przycisk, Fingus uruchamia szybko antenę, Winkle doskakuje do bańki mydlanej z bufonem w środku i przebija ją agrafką.

Bufon staje na katapulcie, Winkle włącza przycisk, Fingus zachowując odpowiednią koordynację staje na drugim końcu katapulty wystrzeliwując malca w górę. Zanim zdoła on złapać klucz, pochwyci go ptak. Potem udają się w kierunku dużego jaskiniowca.

Gobliny współpracując wtaszczają kamień z trzeciej półki skalnej. Winkle staje na lwie, Fingus zrzuca kamień, Winkle przechodząc przez szczelinę, spycha głowę z laski. Kamień na półkę środkową, Winkle wystrzelony, spycha na dół głowę, w czasie gdy Fingus stoi na lwie. Fingus obniża położenie skały, na której się znajduje, poprzez skakanie na oznaczonym fragmencie. Winkle wskakuje na skałę, następnie robi koledze mostek, by Fingus mógł przejść do



klatki. Ten przecina pilnikiem pręty, bierze klucz i gobliny łącznie z oswobodzonym bufonem, wynoszą się z tego miejsca.

AMONIAK

Przyjaciele po otwarciu furtki znajdują się w tajnej pracowni Tazaara. Po podniesieniu kredy Winkle trzykrotnie rysuje na tablicy karykatury czarownika, po ostatnim takim wyczynie, zdenerwowany Tazaar rzuca na ziemię gąbkę.

Bufona trzeba napoić wodą magiczną. Następnie Fingus kredą próbuje coś dorysować do portretu, Winkle odbijając się z fotela, przechwytuje wyrzucony przez czarownika bumerang. Winkle wylewa z kubka resztkę wody magicznej na głowę Tazaara, Fingus miota bumerangiem w wykałaczkę, którą zaraz potem przechwytuje. Winkle dłubie nią przy szkielecie, następnie moczy gąbkę w kałuży. W momencie, gdy Winkle wykonuje kilka pyknięć fajką, Fingus unosi wilgotną gąbkę nad opary, nasączając ją i indukując tym samym zakrzywienie czasoprzestrzenne.

Kolejne, tym razem finałowe spotkanie z Amoniakiem. Fingus staje w prawym dolnym rogu ekranu, Winkle dotyka dziwnego miejsca obok oka czaszki. Fingus chowa za pazuchę mysz. Fingus kładzie mysz na błocie, a na krokodyla, który się z niego wynurzył, wskakuje Winkle. Winkle wypuszcza bumerang do śmiertelnego lotu, celując w wystające ze stropu zęby.

Gobliny kładą gąbkę na dużym kamieniu, bufon staje na oku w prawym dolnym rogu ekranu. Winkle po raz





już trzeci obmacuje dziwne miejsce, Fingus szkicuje kredą na kamieniu drzwi, zaś Winkle pociąga za klamkę i... odjeżdżają beztrosko w siną dal.

Micz

COKTEL VISION'92

1MB AMIGA
PC: VGA, SB

PRZYGODOWA

90% Grafika
90% Dźwięk
100% Mądrość

Cena zawiera VAT





CZOŁG W DOMU I W ZAGRODZIE

Czołg, to lufa, gąsienica i kupa stali. Ale nie jest to w rzeczywistości takie proste, gdyż nowoczesny bojowy wóz silnie opancerzony o dużej mobilności, dysponujący dużą siłą ognia to bardzo skomplikowane urządzenie. Czołg składa się z niezliczonej ilości rozmaitych podzespołów mechanicznych i elektronicznych.

Jednostki pancerne stanowią trzon nowoczesnych armii, zaś trzonem jednostek pancernych są właśnie czołgi. Armia Czerwona (obecnie jakoś inaczej) jest typową armia, gdzie czołgi (przede wszystkim ich ilość) stanowią główną siłę uderzeniową. Każda nowoczesna armia świata dąży do opracowania nowoczesnej konstrukcji i wyprodukowania wspaniale operującego na polu walki czołgu. Nawet te nowoczesne, niedawno przecież opracowane modele ulegają ciągłym przeróbkom i modernizacjom czyniącym z nich nowocześniejsze i jeszcze bardziej zabójcze urządzenia. Oczywiście na takie nowoczesne konstrukcje mogą sobie pozwolić tylko armie bogatych państw.

Amerykanie mają swojego wspaniałego, stanowiacego synomim nowoczesnego czołgu, M1A2 Abrams – czołg nafaszerowany elektroniką, nowoczesny, maksymalnie zabójczy (chociaż trzeba przyznać, że niektóre czołgi przewyższają Abramsa w kilkunastu rozwiązaniach konstrukcyjnych). Abrams aktualnie stanowi trzon amerykańskich jednostek pancernych. Niemcy mają Leoparda – nowoczesny, wciąż modernizowany czołg (kolejne wersje oznaczane są cyframi). Izrael dysponuje czołgiem Merkava – konstrukcja całkowicie podporządkowana pustynnym warunkom (specjalnie opracowany układ napedowy itp.). Merkavy są potężną bronią, dzięki której armia izraelska może roznosić swych arabskich „kolegów" na strzępy. Anglicy oprócz swojej słynnej herbaty, deszczu i flegmy mają Challengera. Rosjanie zawsze stawiali bardziej na ilość niż jakość (tak kształtowały się możliwości ich przemysłu zbrojeniowego). W wyniku takiego podejścia radzieckie konstrukcje zawsze były tańsze i miały gorsze wyposażenie elektroniczne. Jednak T-80 jest bardzo dobrym i groźnym w walce czołgiem.



ARMORED FIST

Oczywiście każda firma komputerowa chce, żeby jej produkt był jak najlepiej znany i jak najbardziej popularny. Jednak trzeba uważać, by nie przereklamować produktu, lub zrobić to w rozsądnych granicach. Poza tym wszystkie gry mające być wielkim wydarzeniem, kamieniem milowym, itp. mają bardzo utrudniony start. Z drugiej strony, po takim hicie jak COMANCHE, gracze spodziewali się, że nowy produkt z NOVALOGIC będzie kolejnym rewolucyjnym rozwiązaniem. ARMORED FIST raczej zawiódł oczekiwania, bo miał być cudowny i piękny, łączyć w wyważony sposób strategię z elementami zręcznościowymi – jednak nie udało się i produkt zbiera głównie krytyczne opinie.

Odłóżmy jednak całą reklamową otoczkę, zapomnijmy, że przedtem był COMANCHE i przyjrzyjmy się po prostu grze. Symulatorów czołgowych było naprawdę niewiele – SHERMAN M4, M1 TANK PLATOON i trzyczęściowa saga (TEAM YANKEE, WAR IN THE GULF i PACIFIC ISLAND). Z nich wszystkich wyróżnia się tylko M1 TANK PLATOON. Teraz wielbiciele symulacji czołgowej muszą zainteresować się ARMORED FIST, chociażby z tego powodu, że jest to jedyny nowy symulator czołgowy.

ARMORED FIST jest symulatorem czołgów (M1A1 i T-80) oraz bojowych wozów opancerzonych (M3 i BMP-2). Oferuje także możliwość dowodzenia strategicznego czterema plutonami pancernymi na polu walki. Akcja rozgrywa się w przyszłości, podczas rozmaitych futurystycznych konfliktów lokalnych (Pakistan, Irak-Iran, Cypr, Turcja-Syria, Azerbejdżan, Ukraina).

Programiści chcieli znaleźć złoty środek pomiędzy realizmem i prostotą gry, jednak podobieństwo symulacji poszczególnych typów czołgów i wozów bojowych oraz bardzo uproszczona procedura strzału przesuwają ten symulator w kierunku grona bardziej strzelaninkowych niż realistycznych. Także dość znaczne ograniczenie celów niekorzystnie wpływa na stopień realizmu. Kolejnym uproszczeniem jest pominięcie różnych stanowisk bojowych i skupienie wszystkich najistotniejszych elementów dowodzenia czołgiem na jednym, całkowicie nierzeczywistym ekranie.

Rozwiązania graficzne pozostawiają wiele do życzenia – osoby niezainteresowane symulatorami po prostu mówią: gra jest brzydka. To właśnie dlatego ARMORED FIST został przyjęty co najmniej chłodno. Jednak, gdy ktoś pogra trochę dłużej, znajdzie kilka dopracowanych elementów (a może komuś spodoba się całość) – przede wszystkim wybuchy, ostrzał, rozmaite eksplozje tworzą odpowiedni klimat. Także dość dobrze rozwiązany jest wpływ ukształtowania terenu na prowadzoną walkę.

Zasadniczym minusem ARMORED FIST jest kiepski teren (rzeczywiście brzydki) i dość nędznie wykonane sylwetki wszystkich celów. Na pochwałę zasługują za to bardzo ładne, plastyczne, skalowane mapy terenu walki. Dość poprawnie (choć według mnie zbyt prosto) rozwiązane jest menu strategiczne, dzięki któremu w dość prosty sposób możemy kontrolować przebieg całej potyczki. Cechą znaną z M1 TANK PLATOON jest możliwość przesiadania się do dowolnej sojuszniczej maszyny, by „osobiście" uczestniczyć w działaniach bojowych.

SYMULATOR

Symulator jest dość uproszczony i bardzo łatwy w obsłudze. W zasadzie do pełnego sterowania grą wystarczy joystick i myszka, ale w kulminacyjnych momentach przydaje się klawiatura. Twoje zadanie przedstawione jest na odprawie – najczęściej będziesz atakował instalacje przeciwnika (zbiorniki paliwa, sprzęt do komunikacji satelitarnej itp.). Niekiedy misja polega na obronie własnych wojsk. Aby zaliczyć misję musisz zniszczyć wszystkie ważne cele (zaznaczone są na radarze i mapie migającymi punktami). Aby dowiedzieć się ile pozostało ci celów, spójrz na pole GOALS REMAINING.

Jako dowódca czołgu musisz wykorzystywać ukształtowanie terenu – staraj się pozostawać za wzniesieniami, zaś przy wyjeżdżaniu na otwarte pole warto rozejrzeć się, czy nic ci nie grozi. Ostrzał sta-









ARMORED FIST

raj się prowadzić z miejsca, w którym częściowo zasłania cię jakieś wzgórze. Idealną kryjówką jest wrak rozbitego czołgu – jeśli umiejętnie się schowasz za takim płonącym wrakiem, przeciwnik nie będzie miał łatwego zadania.

Ostrzał prowadzony jest w dwóch fazach – najpierw zlokalizowanie celu, następnie wybór amunicji i strzał. Programiści bardzo ułatwili zadanie, gdyż proces lokalizacji celu, jakże ważny na nowoczesnym polu walki, sprowadza się do naciśnięcia przycisku joysticka. Jeśli jakiś cel zostanie wykryty, komputer pokładowy automatycznie dokona odpowiednich obliczeń i naprowadzi działo czołgu na cel. Odległością możesz się zbytnio nie przejmować, gdyż w ARMORED FIST nie ma ona większego znaczenia, nie uwzględniono także zasięgów poszczególnych typów amunicji. Niezależnie od rodzaju celu wystrzel znajdujący się w komorze nabojowej pocisk – może trafisz. Dopiero teraz zmień amunicję na właściwą – BMP-2, M3, działa samobieżne oraz czołgi na większych dystansach atakuj pociskami APFSDS, zaś czołgi na średnich i mniejszych dystansach atakuj pociskami HEAT.

Przeciw śmigłowcom czołgi mają tylko karabiny maszynowe. Uważaj na śmigłowce, gdyż AH-64 Apache i Mi-24 Hind potrafią rozbić nawet cały pluton czołgów. Kierując M3 lub BMP-2 masz do dyspozycji działko i rakiety. Działka (25mm w M3 i 30mm BMP-2) są niestety dość nieskuteczne przeciwko silnie opancerzonym celom. M3 Bradley dysponuje czterema rakietami – 2 rakiety typu TOW (przeciwpancerne) i 2 rakiety typu Stinger (przeciwlotnicze). BMP-2 dysponuje przeciwpancernymi rakietami AT-5 SPANDEL i rakietami do zwalczania celów powietrznych SA-14 GREMLIN.



Bardzo istotną rolę w grze odgrywają jednostki wsparcia – artyleria i kawaleria powietrzna. O ile artyleria spisuje się doskonale na polu walki, podejmując dość szybko w miarę precyzyjny ostrzał to kawaleria powietrzna w ARMORED FIST nie nadaje się do niczego – najczęściej przylatuje jeden śmigłowiec, który wystrzeli kilka rakietek i od razu zmiata. Jeśli rozsądnie będziesz korzystał z artylerii możesz odnosić sukcesy nawet plutonem zniszczonym w 75%. Wezwana artyleria ostrzeliwuje teren, który w momencie wezwania wskazywał celownik – oczywiście chłopaki nie walą z dział w jeden punkt – robią ogólny kipisz na dość znacznym obszarze zamieniając wszystko w dymiące zgliszcza. Uważaj, gdzie wzywałes artylerię, by nie paść ofiarą ognia własnych dział.

W sytuacjach maksymalnego bałaganu, kiedy wszyscy strzelają jak wariaci i nikt nie wie co się dzieje, spróbuj postawić zasłonę dymną (granaty dymne) i włączyć dym z silników. Pod osłoną dymu musisz ukryć się za jakąś naturalną osłoną i przystąpić do ostrzału przeciwnika. Podczas walki w warunkach utrudnionej widoczności warto korzystać z noktowizora, który pokazuje obraz czarno-biały, ale za to czytelny. Także podczas walki w nocy staraj się mieć włączony noktowizor.

Pamiętaj, że celniejszy strzał oddasz zawsze z pozycji zatrzymanej, lecz miej na uwadze także to, że często wygrywa ten, kto pierwszy strzeli.

STRATEGIA

Menu strategiczne daje ci możliwość kontrolowania marszruty plutonów pancernych, zmiany formacji, prędkości, sposobów przemieszczania się, itp. Jednym słowem dzięki temu menu możesz kontrolować przebieg całej potyczki.

Zasadniczą część menu strategicznego zajmuje plastyczna mapa z zaznaczonymi pojazdami sojuszniczymi, wykrytymi pojazdami przeciwnika oraz z trasą dla twoich plutonów. Resztę menu stanowi belka narzędziowa i przesuwany zestaw narzędzi do wyznaczania tras. Na czas posługiwania się menu najlepiej jest grę zatrzymać.

Trasę dla plutonów pancernych wyznaczasz w sposób bardzo prosty – najpierw musisz wybrać pluton, następnie nożyczkami usuwasz węzły trasy, a narzędziem do rysowania dodajesz węzły – pluton będzie przesuwał się według zielonej linii. Pamiętaj, by planować trasę jazdy biorąc pod uwagę ukształtowanie terenu.

Belka narzędziowa zawiera następujące polecenia (od lewej strony):

EXIT – opuszczenie pola bitwy.

LISTA PLUTONÓW (ikonka z kratką) – tutaj pojawia się lista wszystkich twoich plutonów. Klikając na odpowiednich polach możesz wydawać polecenia dotyczące formacji, prędkości i sposobu poruszania się.

SYMULACJA (wizerunek czołgisty) – „wejście" do wybranego czołgu lub wozu bojowego.

ROZKAZY (ikona z kartką) – rozkazy otrzymane na odprawie.

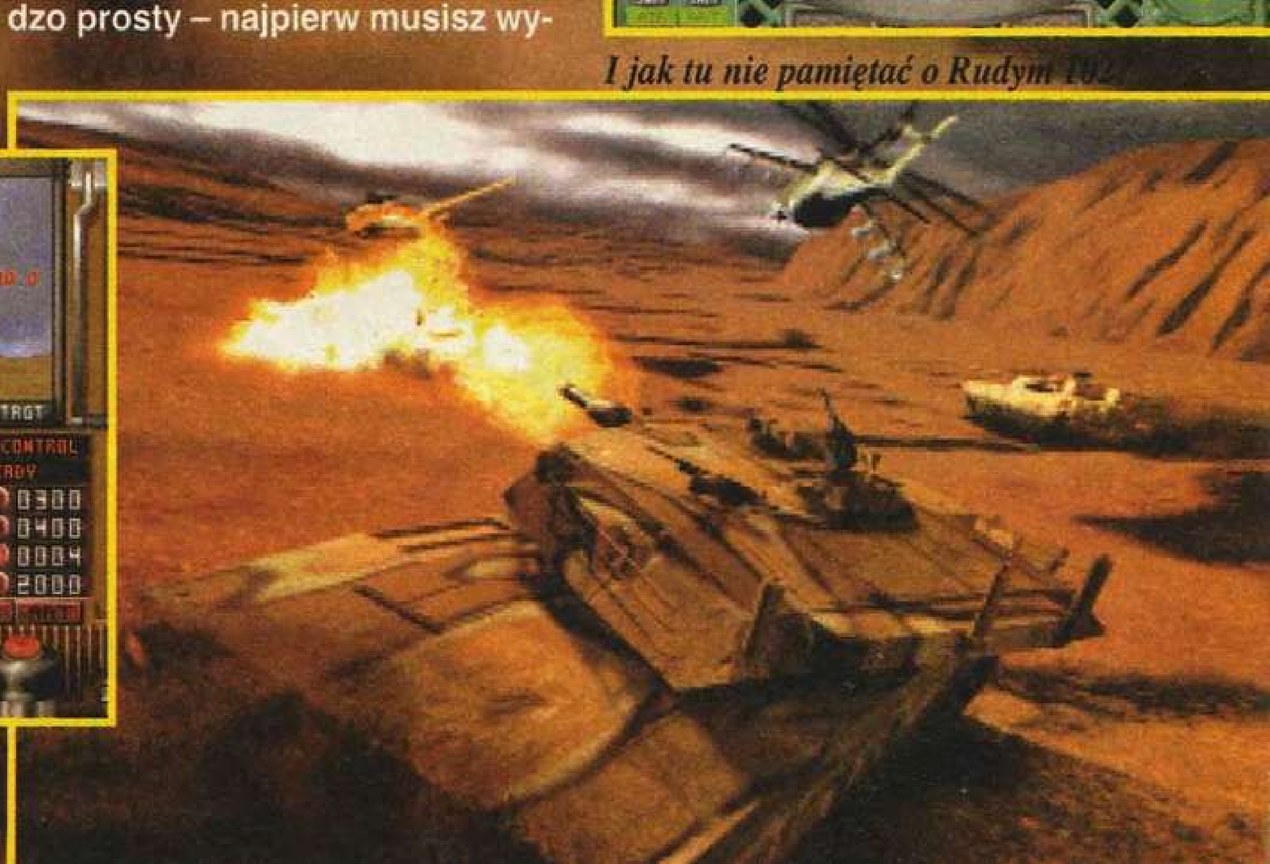
LUPA – powiększenie/pomniejszenie skali mapy.

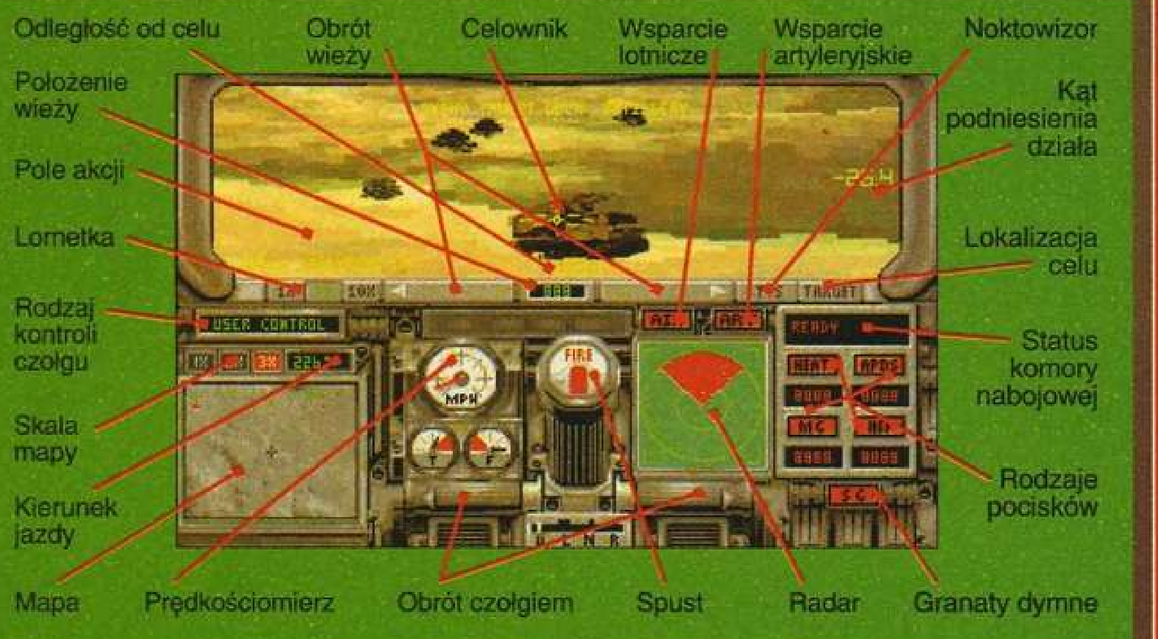
CZAS – przyspieszenie upływu czasu.

UNIT/PLUTON – przełącznik, od którego zależy sposób wyświetlania jednostek. Gdy widoczny jest napis UNIT na mapie pojawiają się wszystkie jednostki, jeśli widać



I jak tu nie pamiętać o Rudym 102







napis PL. to na mapie pojawiają się tylko symbole plutonów.

EDIT – opcja, za pomocą której możesz zmieniać istniejące scenariusze lub tworzyć zupełnie nowe. Edytor scenariuszy pozostawiam dociekliwym.

KaYteck

Dystrybucja planowana jest przez IPS Computer Group.

NIEKTÓRE KLAWISZE

ESC – mapa taktyczna
F1 – pauza
F2 – mały widok z czołgu
F3 – duży widok z czołgu
F4 – widok zza czołgu
F5 – noktowizor
F6 – celownik określający położenie lufy
F7 – dym
F10 – mapa taktyczna
F11 – spis i stan wszystkich plutonów
1 – wybór uzbrojenia
2 – wybór uzbrojenia
3 – wybór uzbrojenia
4 – wybór uzbrojenia
7 – wsparcie artyleryjskie
8 – wsparcie lotnicze
9 – granaty dymne
+/– – zbliżenie
TAB – zmiana pojazdu bojowego
W – cykliczna zmiana uzbrojenia
I – dane o czołgu (numer plutonu i numer wozu)
Caps Lock – wybór celu
Z/X – obrót wieży
/ – lufa w kierunku jazdy

NOVALOGIC'94
PC: VGA, SB
PC
4
PRZYGODOWA
70% Grafika
80% Dźwięk
85% Miodność
Cena w tys. zawiera VAT







Świat zamarł w oczekiwaniu na tę grę. Zapowiadało się, że stworzony zostanie tytuł, który całkowicie zrewolucjonizuje przemysł gier komputerowych. Producenci czytników CD-ROM skwapliwie zacierali ręce. Czy UNDER A KILLING MOON rzeczywiście jest takim objawieniem, jak krzyczą nagłówki reklam?

— — —

User: Będąc od samego początku zagorzałym, bezkompromisowym fanem gier spod znaku ACCESS, nie kryję radości, że to właśnie ta firma otwiera nowy rozdział komputerowej rozrywki. Z tego też powodu czuję się w obowiązku spojrzeć na ten produkt nieco surowszym okiem. Uprzedzam więc ewentualne zarzuty o czepianie się, mnie ta gra mimo pozorów naprawdę się podoba.

Micz: Czekaliśmy na nią prawie rok i po jej skończeniu mogę powiedzieć jedno: tak jak w połowie lat osiemdziesiątych KNIGHT LORE, potem WING COMMANDER, może jeszcze ALONE IN THE DARK i DOOM, tak i teraz pojawił się produkt, który, ujmując to w niewielki cudzysłów, wyznacza nową erę jeśli chodzi o możliwości techniczne.

User: Trudno się z tym sprzeczać. UNDER A KILLING MOON wyszedł na aż czterech kompaktach, ustanawiając obecny rekord objętości pojedynczej gry w okolicach 2.3 GB, co już jest imponujące. Dla porównania, poprzednie gry ACCESS zajmują po kilkanaście MB, czyli dwa rzędy wielkości mniej! Rozgrywce towarzyszy krystalicznie czysty dźwięk, nagrywany 16-bitowo w stereo przy częstotliwości próbkowania 22 kHz.

Micz: Muzyki słucha się bardzo przyjemnie, dlatego, że motywy podchodzą pod jazz – trąbka, fortepian, stonowana perkusja.

STEROWANIE

Sterowanie odbywa się przy pomocy myszki i klawiatury. Wyróżniane są dwa tryby akcji: poruszania się oraz interaktywny (przełączenie klawiszem **SPACE**). W trybie poruszania się fukcjonują następujące klawisze:

A, S, Q, Z, W – zmiany kierunków widzenia, w praktyce mało przydatne,

kursor góra / dół – płynny obrót gałek ocznych w pionie,

lewy Shift / lewy Control – zmiana położenia w pionie,

D – spojrzenie pod kątem w dół,

F – spojrzenie pod kątem w górę.

Używanie czterech ostatnich funkcji jest niezbędne by dostrzec ukryte przedmioty, np. podarte papiery w śmietnikach czy przedmioty w szufladach. Przytrzymując na przykład klawisz D i naciskając równocześnie spację, zatwierdzamy sposób widzenia „w dół". Po wyjściu z danej lokacji zostaje on ponownie automatycznie przestawiony na standardowy. Jeśli twój sprzęt ledwo dyszy lub przeciwnie – ziewa z nudów, możesz klawiszami **0–9** zmieniać wielkość widoku.

User: Program obsługuje nowe urządzenia peryferyjne, w tym kartę Sound Blaster AWE32 oraz joystick Cyberman 3D Controller. Sądzę, że najbardziej ucieszy wszystkich grafika, wyświetlana wyłącznie w wysokiej rozdzielczości, co w grach przygodowych stanowi zupełnie nową jakość.

Micz: To zbyt mało powiedziane. Cuda graficzne, jakie się dzieją w KILLING MOON są po prostu niewyobrażalne. Na przykład: znajdujesz się w pokoju, widzisz gazetę, która leży kilka metrów przed tobą. Podchodzisz bliżej, opuszczasz głowę i niemalże możesz przeczytać tekst w niej zawarty! Możesz zaglądać do szuflad z góry, wchodzić pod stoły, patrzeć na sufit. Zgoda, w SYSTEM SHOCK coś podobnego już było, ale nie przy tej jakości grafiki. Nie są to też żadne prerenderowane filmiki, tylko pełna swoboda ruchu w czasie rzeczywistym. CD-ROM w trakcie naszego przemieszczania się po danej lokacji nic nie doładowuje. Płaci się za to jedynie tym, że poszczególne lokacje są stosunkowo małe i trzeba chwilę czekać w momencie przeskoku z jednej do drugiej.

User: Cena jest niestety nieco wyższa, niż mówisz. Żeby te wszystkie wspaniałości podziwiać, trzeba mieć mocny sprzęt, ale to w ogóle wymóg czasów. Programiści rzeczywiście odwalili kawał dobrej roboty, co widać, jak zauważyłeś, przede wszystkim w detalach. Oprócz zasłużonych pochwał trzeba również powiedzieć o takich drobnych usterkach, jak płaskie widoki przez drzwi czy zamieranie postaci w partiach dialogowych. Mogę też postawić znacznie poważniejszy zarzut braku oczekiwanej wielowątkowości, bo akcja gry jest absolutnie liniowa.

Micz: Producenci obiecywali „wszechogarniającą interakcję" a de facto okazało się, że np. jeśli przeprowadzasz z kimś dia-

UKŁADANKI

Pierwszy rodzaj łamigłówki dla gracza to dopasowanie fragmentów porwanego listu. Przypomina to ukła-





W TRUPIM BLASKU KSIĘŻYCA

Rozmawiają: Piotr Mańkowski i Jacek Marczewski

log, jak bujne nie byłyby możliwości wymiany zdań, prowadzą one do jednego, ustalonego wyniku. Wszystkie te określenia typu „interactive movie" należy więc włożyć między bajki. KILLING MOON wprowadza całkowicie nową jakość, wziąwszy pod uwagę sposób poruszania się i postrzegania otoczenia, natomiast sam szkielet akcji (schematy używania przedmiotów, konstrukcja konwersacji) pozostaje taki sam jak w innych przygodówkach.

User: Ostatnim niedociągnięciem jest brak innych ludzi, np. zwykłych przechodniów na ulicy, bywalców baru, itd. Przez to UNDER A KILLING MOON daje momentami wrażenie sterylności i nienaturalnej ciszy, co jednak zręcznie nadrabia scenariuszem.

Micz: Według mnie scenariusz gry ACCESS jest tak wspaniały pod względem narracji i stopniowanego napięcia, ponieważ tworzono go w oparciu o literaturę i film. Fabułę stylizowano głównie na amerykańskich filmowych kryminałach z lat czterdziestych: „Skarb Sierra Madre", „Wielki Sen" i zwłaszcza „Sokół Maltański", z którego wprost zaczerpnięto motyw kultowej statuetki ptaka, nawiasem mówiąc twórcy LABYRINTH OF TIME ściągnęli ten sam pomysł wcześniej. W rozgrywającym się w dwudziestym pierwszym wieku KILLING MOON obok mutantów występują gangsterzy w długich płaszczach i z dawno przestarzałą bronią w garści. Tex Murphy to przecież nikt inny jak Humphrey Bogart, który grał we wszystkich wymienionych filmach! To typ człowieka wiecznie przegranego, chwilami spryciarz, filozof i ironiczny cynik. Nazwisko Bogart pada kilkakrotnie w samej grze, jedna scena KILLING MOON rozgrywa się też w kinie, Tex mówi, że zawsze lubił tu przychodzić.

User: Murphy istotnie posiada pewne cechy Bogarta, choć przecież nie tylko on służył za wzór przy tworzeniu tej postaci. Po części przeszczepiono również charakter Phillipa Marlowe, bohatera czarnych kryminałów autorstwa Raymonda Chandlera.

Micz: Grę rozpoczyna nawet żart na ten temat. Poszukiwany jest detektyw do znalezienia statuetki, pada pytanie o Marlowe'a oraz Spade'a i odpowiedź: niestety obaj nie żyją.

User: Marlowe ma podobne, wisielcze poczucie humoru oraz analogiczną dewizę życiową – „kłopoty to moja specjalność". Reszta jest zaczerpnięta z kreowanego przez Petera Sellersa komicznego, wręcz idiotycznego inspektora Clouseau, którego oglądaliśmy w serii filmów z „Różową Pan-

terą". Taka hybryda musiała być niełatwa do zagrania!

Micz: A wszystko to zrobił zdolny aktor-amator i reżyser gry w jednej osobie – Chris Jones, który wymyślił i odtwarza postać Texa. Gość jest bardzo ironiczny, ale potrafi zachować dystans, by nie przebrazić wszystkiego w banalną farsę.

User: Ale pamiętaj, że w poprzednich grach: MEAN STREETS, COUNTDOWN i MARTIAN MEMORANDUM, występujący w roli głównej Tex Murphy był zupełnie innym człowiekiem. Wtedy uosobiał kutego na cztery kopyta twardziela. Teraz Chris Jones w UNDER A KILLING MOON zrobił z niego pajaca, ubranego w prochowiec, kapelusz... i trampki. Faceta, który wywraca się siedząc we własnym fotelu oraz niechcący wyrzuca spluwę przez okno! Ta kompletna przemiana, o dziwo, nieźle wyszła.

Micz: Przy okazji warto wspomnieć o pozostałej obsadzie aktorskiej. Po raz pierwszy w grze komputerowej pojawiają się takiego kalibru nazwiska: Margot Kidder, która w latach siedemdziesiątych była naprawdę znaczącą gwiazdą, grała choćby w „Siostrach" Briana de Palmy czy w „Wielkim Waldo Pepper" razem z Redfordem, oczywiście również w trzech bodaj częściach „Supermana". W KILLING MOON występują też Russel Means („Ostatni Mohikanin", gra też w skandalizującym filmie, który niedługo dotrze na nasze ekrany: „Urodzeni zabójcy"), no i na koniec Brian Keith, znany z pomniejszych ale dobrych ról charakterystycznych. To już nie ten słynny pojawiający się na pudełkach gier slogan „cast of hollywood actors", co w praktyce oznaczało aktorów grających ogony w trzeciorzędnych serialach telewizyjnych. Jasne jest też, że już niedługo ta dobra obsada KILLING MOON zostanie przebita przez WING COMMANDER 3.

User: Dobra obsada? Aktorzy? Niestety w samej grze, co podkreślam, widać ich tyle co kot napłakał. Można co najwyżej mówić o skąpych, epizodycznych występach. Kidder pojawia się na krótko w orbitującym barze, a z Keithem i Meansem nigdy nie ma okazji porozmawiać interaktywnie. Zresztą od tego ostatniego o wiele bardziej przekonujący jest według mnie lump ze śmietnika, nieznany statysta. Zupełnie inaczej sprawa się ma z genialnie zrobionymi, obszernymi przerywnikami, nieprawdaż?

Micz: Bardzo podobało mi się samo wprowadzenie do gry, jego psychologiczny aspekt – obraz skacowanego, zblazowanego Murphy'ego rozmawiającego z Pułkownikiem o przywarach życia. Rzadko coś takiego trafia się w grach.

User: Ja śmiałem się do rozpuku ze sceny kiedy Tex wychodzi z mieszkania, by skonsumować tradycyjne śniadanie prawdziwego szpicla – śmierdzącego peta. Nota bene taki humor sytuacyjny byłby trudniejszy do przekazania bez odpowiedniej jakości obrazu.

Micz: Właśnie, ciekawy jest przypadek ACCESS, która to firma już dawniej zdradzała aspiracje do robienia gier „realistycznych". Produkowała digitalizowaną grafikę w czasach, gdy innym to się nawet nie śniło. Potem od czasu AMAZON bodaj przez dwa lata nic nie wydali i teraz zaatakowali z KILLING MOON, pozostawiając konkurencję daleko w tyle.

User: ACCESS przez długi czas utrzymywał faktyczny monopol w tej dziedzinie, moim zdaniem dzięki pewnym pomysłowym urozmaiceniom, które występowały obok syntetycznych obrazków. W UNDER A KILLING MOON będą to np. bardzo przyjemne układanki: puzzle oraz pocięte paski, filmowe przerywniki, itd. Inni też zwietrzyli dobry interes i już depczą po piętach. Do znudzenia przypominam o nadchodzącej wielkimi krokami PHANTASMAGORII, która będzie na podobnym poziomie technologicznym...

Micz: Wytłumaczmy od razu czytelnikom, że magnesem, który cię tak ciągnie do PHANTASMAGORII są występujące w niej wampiry.

User: Po prostu mam to we krwi. Zresztą nie wypieraj się – też lubujesz pławić się w scenerii wypełnionej upiorami i zombie.

Micz: Każdy chce sobie jakoś ubarwić życie, Murphy na przykład w chwilach gdy kompletnie nie miał co robić, dawał lekcje tańca. Teraz z innej beczki: gdy braliśmy na warsztat KILLING MOON istniała obawa, czy nie trzeba będzie nieustannie wachlować krążkami. Okazało się, że nie. Na każdym z czterech krążków część danych się powtarza, by zredukować do minimum przekładanie płytek. Z małymi wyjątkami można grać posiadając w domu jedną płytkę, obejmującą etap akcji, na jakim się aktualnie znajdujesz.

User: Tak, rozwiązali to całkiem nieźle, chociaż zdarzają się momenty nadprogramowego przekładania. Dlatego mimo wszystko życzyłbym graczom wielokrążkowego podajnika. Zajmuje on sporo dodatkowego miejsca, ale za to można włożyć wszystkie cztery kompakty naraz. Póki co takie akcesoria nie są w Polsce rozpowszechnione, ale można przypuszczać, że wraz z przybywaniem dużych gier na CD, wejdą one niebawem na nasz rynek.

Micz: Czy uważasz, że te obszerne produkcje powinny tak jak KILLING MOON mieć wbudowane podpowiedzi?

User: Rozbudowane hinty, wywołują chyba mieszane uczucia. Z jednej strony jest ich niekwestionowana przydatność, np. w sytuacji kiedy desperacko próbujemy znaleźć jakiś przedmiot...

Micz: Zaś z drugiej zamiast zapowiadanych 50 godzin grania, KILLING MOON daje się ukończyć w niecałe 20, podczas których ma się co prawda genialną zabawę, tym niemniej dość krótko to trwa.

User: Czyli lepsze są drogie hintbooki?

Micz: Nie, najlepiej przeczytać godziwy opis, do czego wszystkich serdecznie zachęcamy.

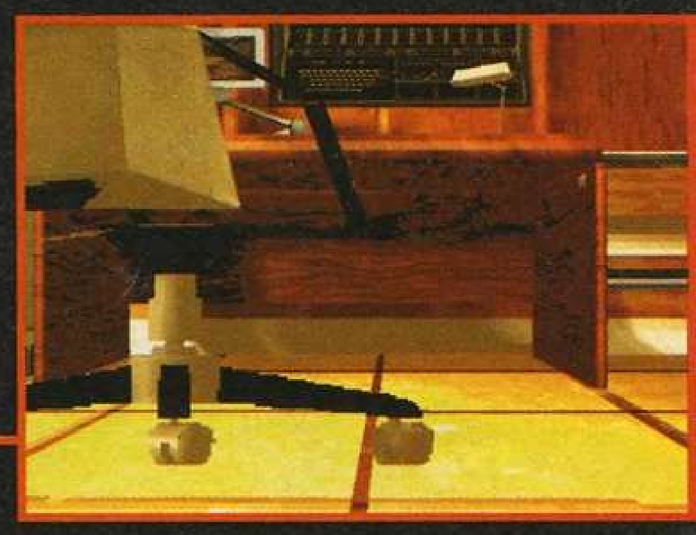
danie puzzle, więc zaczynamy od znalezienia fragmentów układanki z jednym bokiem prostym, dopiero później układamy wnętrze. Trudniejszy wariant polega na scaleniu notatki z niepełnego zestawu kawałków.

W przypadkach drugiego rodzaju stajemy przed zadaniem poprawnego złożenia całej kartki z wąskich pasków papieru wyplutych przez maszynę do niszczenia dokumentów. Sprawa się komplikuje, bo na pierwszy rzut oka dany kawałek pasuje do kilku innych. Tutaj strategia opiera się na znalezieniu linii charakterystycznych. Na przykład u dołu kartki widnieje krótki podpis. Większość pasków będzie na poziomie tej linijki pusta, co ogranicza ilość kombinacji.

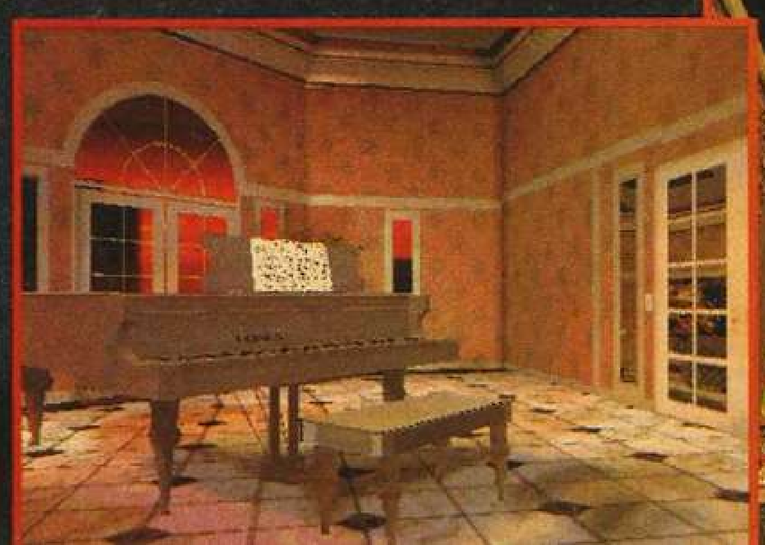
Obsługa układanek opiera się na znanej z Windows technologii przeciągania i upuszczania (ang. drag and drop). Lewy klawisz myszki – wybranie określonego kawałka. Klawiatura (znak strzałka lewo, strzałka w prawo) – obracanie.



Niespotykana dotąd, wręcz niewiarygodna dokładność grafiki sprawia, że można czytać tytuły książek na biurku.

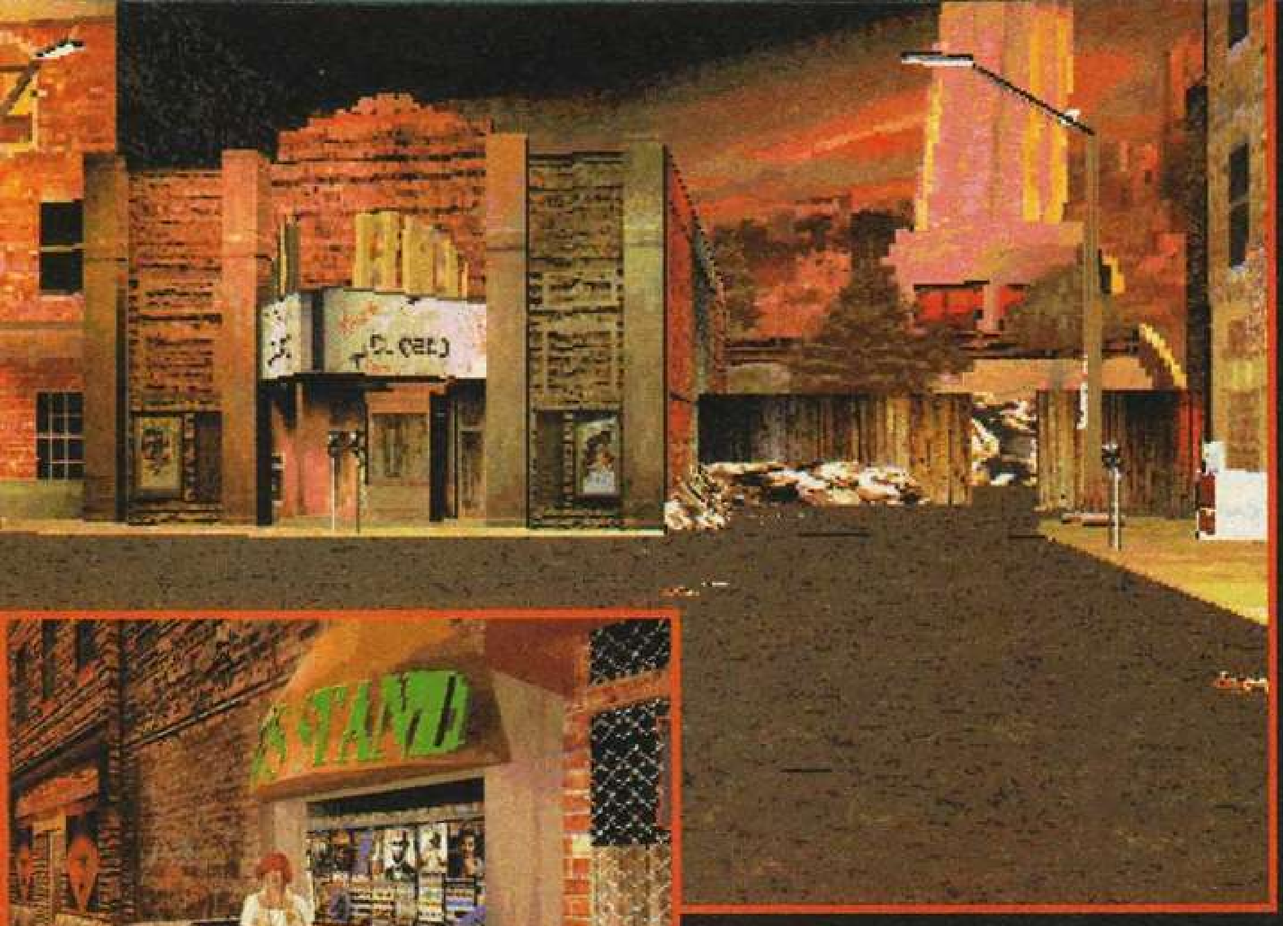


Pełna swoboda ruchu okazuje się niezbędna by np. znaleźć ukrytą pod blatem kartę kodową. Nadaje wirtualnemu światu pozory realizmu.

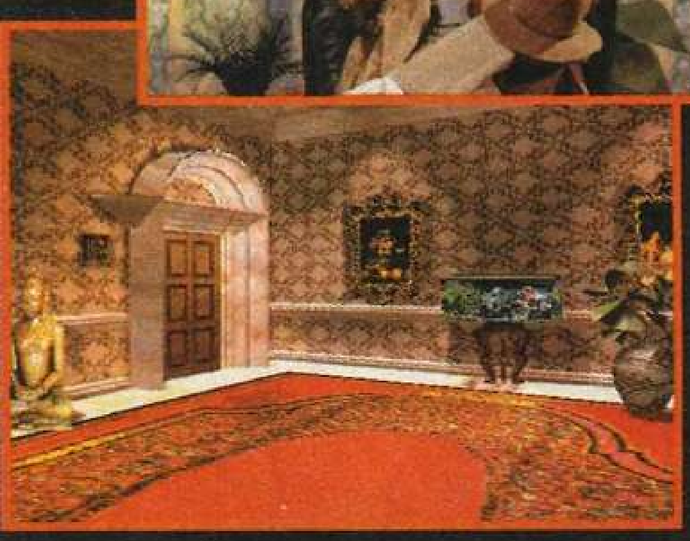




Widok na Chandler Avenue. Lokalizacjom brakuje innych ludzi, w tym przypadku postronnych, niezwiązanych z grą przechodniów.







DZIEŃ 1

Ciężko było mi rozpoczynać kolejny dzień. Zwykle miałem takiego kaca, że nie mogłem nawet zwlec się z łóżka. Wtedy zerkałem na zdjęcie żony, żeby od razu otrzeźwieć. Sylwia była tak nienasycona, że flirtowała z każdym mężczyzną, nawet z grubasem od naprawy mebli. Ożeniłem się z nią na dobre i na złe, niestety cały czas czekałem na to dobre.

Pod drzwiami zastałem rozrzuconą pocztę. Był tam kupon na gratisową operację plastyczną i folder reklamowy nowego sklepu elektronicznego, z załączoną aplikacją na kartę kredytową, potwierdzoną dla byłego właściciela mieszkania. Przyda się, bo prawdę mówiąc byłem spłukany. Powiecie, że to nieetyczne, ale wygrzebałem z biurka długopis, jakiś znaczek i bez skrupułów przygotowałem formularz do wysłania. Pewnie, wolałbym dostać jakąś robotę, tylko że chwilowo nie mam jak. Powód jest prozaiczny – mój faks szlag trafił. Skoro zlecenie nie mogło przyjść do mnie, to ja musiałem połazić za nim.

Chandler Avenue swoim ciepłem i zapachami przypomina zaniedbaną kostnicę, ale lubiłem to miejsce. Swoją przesyłkę nadziei wrzuciłem do pierwszej z brzegu skrzynki. Wiem, że trudno w to uwierzyć, ale poczta doręcza odpowiedź już następnego dnia. Jeśli kroi się jakaś robota na mieście, to Louie pierwszy będzie coś wiedział. Poszedłem do baru i nie zawiodłem się. Okazało się że zeszłej nocy ktoś okradł lombard Rook'a. Wychodząc z baru potknąłem się o wyrzuconą przez kogoś gazetę. Rzucił mi się w oczy artykuł o serii napadów na lichwiarzy, policja jak zwykle mówiła że coś wie, ale dla dobra śledztwa, itd.



Rook zaprowadził mnie na miejsce zbrodni, małą alejkę za lokalem. Oględziny zacząłem od rozbitej szyby. Na jednym z odłamków na ziemi zaczepił się pojedynczy włos. Włamywacz musiał być rudzielcem. Odcisk stopy odpowiadał butowi o rozmiarze 14. Przypadkiem znalazłem też kluczyk pod jednym ze śmietników, poza tym nic więcej. Następnie zacząłem szukać świadków zajścia. Zauważyłem, że w kontenerze na śmieci nieopodal ktoś mieszka. Korzystając z nieobecności głównego lokatora, przywłaszczyłem sobie radio, a raczej baterie. Opłaciło się zagadnąć sprzedawczynię gazet. Gość, który kręcił się tu wczoraj miał zielone oczy i tatuaż na ramieniu. Wróciłem do lumpa, który okazał się być nałogowcem. Facet tym różnił się od wszystkich ćpunów jakich znałem, że był uzależniony od czekolady, a nie jakiegoś fajna. Torcik od Louiego szybko rozwiązał mu język. Poszukiwany miał circa 6'3" wzrostu, ważył około 300 funtów.

Żeby uzyskać naprawdę wartościowe informacje, musiałem wydusić coś od policji. Postanowiłem odwiedzić starego znajomego, porucznika Mac Maldena. Przyznam, że spodziewałem się przyjaźniejszego powitania:

– No proszę, Tex Murphy. Myślałem, że od dawna gryziesz ziemię.

– Też się cieszę, że cię widzę Mac. Do twarzy ci z tą nadwagą.

– Mądrala z ciebie Murphy, co? Miło że wpadłeś – a teraz wynoś się!

– Pamiętasz jak pracowaliśmy razem przy sprawie Martian Memorandum..

– Ech, stare czasy, teraz wszystko się zmieniło. Burmistrz daje mi popalić za te kradzieże w lombardach, a my cały czas nic nie mamy.

– Nie mów, że twoja ekipa tropicieli nie wpadła na żaden ślad?

– Oczywiście, że wpadła patałachu! Podejrzany jest normem, białym, ma grupę krwi AB-. To zawęża liczbę możliwości do miliona. Ale co będę gadał, zabieraj swoje manatki, bo mam masę pracy!

Skonsultowałem się jeszcze z Chelsee i po powrocie do biura wrzuciłem wszystkie dane na komputer; przy cechach, o których nie posiadałem informacji nic nie wpisując. Maszyna wypluła nazwisko niejakiego Flemma. Facet miał listę wykroczeń dłuższą od moich niezapłaconych rachunków. Na ostatnim miejscu figurował jako możliwy zabójca clowna Rusty'ego. Słyszałem o tej sprawie, nieznani sprawcy zamknęli pechowca w beczce ze żrącą substancją, która całkowicie strawiła jego ciało. Ostatni swój kuglarski występ nieboszczyk lekko skwasił. Byłym wspólnikiem Flemma był Beek Nariz, tylko on mógł wiedzieć o miejscu pobytu swojego kumpla. Chelsee wygadała się, że mogę go znaleźć pod Coit Tower. Nariz był małym mutantem, z tak szpetną mordą, że aż przykro było patrzeć. Dałem mu kupon na nową twarz, w zamian uzyskałem tymczasowy adres Flemma – magazyn Snow White.

Zdawałem sobie doskonale sprawę, że z takim olbrzymem jak Flemm

UNDER

nic nie zdziałam siłą. Musiałem zastosować podejście psychologiczne. Skoczyłem do sklepu Rusty'ego. Tam w jednym z pudeł znalazłem naturalnej wielkości lalkę clowna. Po włożeniu baterii wyglądała całkiem jak żywy Rusty. Dzięki niej mogłem przygotować pułapkę w magazynie. Zawiesiłem lalkę na haku, pozostało jeszcze wprawić ją w ruch. Odnalazłem więc kluczyk od tablicy rozdzielczej, po czym przełączyłem dźwignię zasilania, gdy do magazynu wszedł Flemm. I zaraz wyszedł, a raczej wyfrunął. Na szczęście zostawił na stole to, na co przez cały dzień polowałem – diamentową bransoletkę Rooka.

DZIEŃ 2

W sumie nie było źle. Piłem sobie kawę i rozmyślałem. Gdy rano oddałem Rookowi jego świecidełko, znów poczułem się jak prawdziwy detektyw. Życie byłoby piękne, gdyby zawsze sprawy układały się w tak prosty sposób. Odebrałem faks ze sklepu elektronicznego i po zainstalowaniu go od razu przyszła wiadomość od niejakiej hrabiny Reiner. Czyżby szykowała się następna robota?

Po przybyciu na miejsce, uciąłem sobie z hrabiną dłuższą dysputę. Niezła ci-







A KILLING MOON

zia, niestety kokietka nie przepada za takimi śmierdzielami jak ja, którzy nie wychowywali się w salonach. Reiner zleciła mi odnalezienie jakiejś historycznej statuetki, nie znam się na tym, ale obiecywała w nagrodę takie pieniądze, że wziąłem się ostro do roboty. Zagadnąłem Chelsee, wspomniała o paserze nazwiskiem Franco, kontrolującym nielegalny handel antykami w całym mieście. Jest to koleżka z rodzaju tych, o których nie powinno się dopytywać, bo można z dnia na dzień zniknąć, by przebudzić się potem w ciasnym kuferku zakopanym trzy metry pod ziemią...

Z Franco spotkałem się w kinie. Siedzieliśmy przy pustej sali. Wiedziałem, że nie może mi drgnąć nawet powieka, bo z takimi bandziorami nigdy nic nie wiadomo. Okazało się, że gość skupuje nefryt, skombinowałem mu więc ze skrytki w magazynie porcję tego surowca. Franco rzucił nazwisko Eddie Ching. Czegoś więcej dowiedziałem się od Maldena.

Żeby dostać się do apartamentów w stanowiącym twierdzę Ching wieżowcu Knickerbocker, musiałem nabyć w sklepie elektronicznym miniaturowy laser do cięcia szkła. Znalazłem się w cuchnących luksusem wnętrzach, które zazwyczaj wypełnia śmietanka towarzyska. Z książki wyjąłem klucz, z pomocą kuszy wyłączyłem system alarmowy w przedpokoju. Skierowałem się do biblioteki, gdzie z terrarium przy pomocy pułapki i ukrytej za jedną z seledynowych kolumn karmy wydobyłem żywego jaszczura. Ching ma tu naprawdę ładne mebelki! Pod stołem znalazłem zakonspirowaną karteluszkę, faks urodzinowy. Od świętowania jest Sylwester, wtedy miałem inne sprawy na głowie – w mig rozbroiłem sejf, a przesunąwszy ukryte za węgłem lustro znalazłem mechanizm, który otworzył przejście do tajnej komnaty. Niech mnie czort weźmie, jeśli to nie było to, za czym się uganiałem! Po wyłączeniu pola siłowego z pomocą chwytaka do łapania gadów ostrożnie wyciągnąłem statuetkę gołębicy. Gdybym miał jakieś kontakty, sam bym ją chętnie opylił na czarnym rynku.

Gwiżdżąc wracałem do biura, nie powiem wam, która to była godzina, bo film mi się urwał. Pamiętam tylko strzępy obrazów: wystrojony jak papuga indianiec, wiem na pewno, że przyłożyłem mu raz w bebechy sierpowym. Potem rozbolała mnie głowa...

DZIEŃ 3

Czuję się jakby ktoś próbował wiercić mi kilofem czaszkę. To jednak nie był sen, jakiś idiota obił mnie stalową rurą. Statuetka wsiąkła. Pocieszałem się, że resztki specjalnego kremu jaki trzymam na takie okazje, powinny mi z grubsza przywrócić wygląd człowieka.

Wziąłem na spytki wszystkich ludzi z sąsiedztwa. Francesca z pizzerii coś wiedziała, ale jak wszystkie baby chciała się targować. Chodziło o męża, który robił skoki w bok. Miałem dostarczyć dowody jego zdrady małżeńskiej, jako jedyną wskazówkę dostałem jakiś szyfr. Nienawidzę takich spraw, ale potrzebowałem informacji.

Wiązanie stryczka na Sala zacząłem w barze. Louie widział jak Sal podarł i wyrzucił jakąś kartkę. Namierzyłem ją w śmietniku. Po złożeniu oraz odcyfrowaniu dowiedziałem się o spotkaniu organizowanym dla Sala przez agencję towarzyską w hotelu. Świntuch. Wejścia do hotelu pilnował głupawy odźwierny, Ardo, ale miałem niezły pomysł jak wykiwać tego przerośniętego dzieciaka. Udałem się do Rusty'ego. Tam z maski i kurtki skompletowałem kostium kapitana Burnsa, idola Ardo. Do zmiany głosu użyłem napełnionego helem balonika.

Gdy już Ardo wpuścił mnie na pokoje, zdjąłem idiotyczne przebranie i zacząłem rozglądać się dookoła. Wszędzie porozrzucane były różne części bielizny, to jednak żaden dowód. Na dobry początek zlustrowałem sypialnię. Z rzeczy interesujących znalazłem tylko kieliszek od szampana i zamknięte na klucz biurko. Później przeszedłem do łaźni, co za luksus! W jednej z waz był korek od szampana. Wlewałem tam wodę, dopóki nie wypłynął przez wąski otworek. Drut z korka posłużył mi jako wytrych do otwarcia biurka w sypialni. Wewnątrz schowano parę sznurowadeł. Czego to ludzie nie zamykają na klucz w biurku. Przywiązałem je do magnesu z sali z fortepianem. Po tych zabiegach wróciłem do łaźni, odsunąłem ręcznik zakrywający kratę wentylacyjną i wydobyłem rolkę filmu.

W mojej dzielnicy trudno było znaleźć fotografa, bo mutanciory nie lubią oglądać się na zdjęciach. Film musiałem wywołać sam. Znalazłem wreszcie odpowiedni zestaw w sklepie elektronicznym. Jakość odbitek nie była rewelacyjna, ale były one na tyle pikantne, że zadowoliły Francescę. Wreszcie dowiedziałem się, że po bójce zostałem okradziony przez Puga. Ponieważ za cholerę nie znałem żadnego Puga, zasięgnąłem języka u Beeka.

Dorwałem Puga koło magazynu. Był miękki jak plastelina i szybko puścił farbę. Okazało się, że wynajął go sam Pułkownik, żeby śledził moje poczynania. Pojechałem do Pułkownika, żeby mu nieźle wygarnąć. Spuściłem z tonu, kiedy ujrzałem nóż w jego brzuchu. Odwiozłem go do szpitala, a sam wróciłem do biu-



Chris Jones wykreował nową, luźniejszą tożsamość Texa Murphyego.



Na moim biurku ujrzałem długonogą, azjatycką piękność. Miłe wrażenie psuł widok dwóch uzbrojonych po zęby goryli.

– Dobry wieczór Panie Murphy, proszę usiąść.

– Ach, pani musi być z gabinetu masażu! Momencik, zaraz skoczę po ręcznik.

– Jesteś albo bardzo odważny albo bardzo głupi. Nikt nie mówi w ten sposób do Eddie Ching.

– Cóż, niewiele osób włamuje się do mojego biura i wychodzi żywcem, więc chyba jesteśmy kwita.

– Bynajmniej.

Mocno zarobiłem od klienta po lewej, chyba nie wezmę już udziału w konkursie piękności. Ching wyjaśniła mi wiele rzeczy. Facet, który mnie wcześniej zmasakrował nazywa się Kameleon. Figurka ptaka przeze mnie wpadła w łapy kultowej organizacji Krucjata dla Czystości Genetycznej. Znowu zostałem wykiwany. I miałem na głowie być albo nie być 10 miliardów ludzi.

Za miesiąc: Tex ratuje świat!

Micz & User Jama

Dystrybucja: CD Projekt
tel. (0-22) 25-07-03



Woły pędzą, jaja swędzą, PC















SECRET OF MONKEY ISLAND to klasyka klasyk, jedna z najbardziej legendarnych gier wszechczasów – naśladowano ją i parodiowano dziesiątki razy. Mimo, że upłynęły już ponad cztery lata od momentu kiedy się ukazała, wciąż zadziwia i bynajmniej nie wypada gorzej niż wydawane obecnie epigońskie tytuły w stylu SIMON THE SORCERER czy choćby INHERIT THE EARTH. Otrzymywaliśmy mnóstwo listów z dotyczącymi jej pytaniami, co świadczy o zainteresowaniu, jakim darzą MONKEY ISLAND coraz nowe pokolenia graczy. Bez żadnej przesady jest to gra dla każdego, kto posiada w domu komputer.

POZWÓLCIE MI ZOSTAĆ PIRATEM

Głodny przygody wylądowałeś na molo opodal osady Melee. Stoisz patrząc na okryty chmurami księżyc i wiesz już, że czekają cię rzeczy, których nie zapomnisz do końca życia.

Otworzywszy drzwi, wpadnij do hacjendy, gdzie ucztuje pirackie towarzystwo. Szczury najdalszych mórz i ich panie piją tutaj wino, gawędząc i wesoło rechocąc. Na zapleczu porozmawiaj z biesiadującą za stołem trójką pirackich nestorów. Dowiesz się, czego potrzeba, by zostać piratem. Gdy ze znajdujących się tu drzwi wyjdzie kucharczyk, szybko wskocz do kuchni i weź stamtąd garnek oraz kawał mięsa. Stając kilkakrotnie na ruchomej desce wypędzisz mewę, zabierz zjadaną przez nią rybę. Teraz pora zacząć zarabiać na życie.

Ścieżką wiodącą na lewo wyjdź poza obręb miasta i skieruj się do mostu, którego pilnuje Troll. Podarowując mu rybę spowodujesz, że strażnik zwolni swój posterunek.

Na polanie (clearing) znajduje się namiot cyrkowy. Porozmawiaj z szefami przybytku, mów, że chcesz się zatrudnić i że posiadasz hełm. Pokaż im go, daj do rąk. Potem wchodzisz do armatniej lufy i zostajesz wystrzelony, parabolę lotu przetnie dopiero uderzenie w słup. Nie wiedzieć dlaczego, pacani zapłacą ci za ten eksperyment równe 478 sztuk miejscowej waluty.





MAPA

Po powrocie do miasta wpadnij do mieszkającej na prawo od zegara murzyńskiej wiedźmy Mojo, zabierz stamtąd kurczaka. W znajdującym się kilka kroków od kościoła więzieniu rozmów się ze skazańcem, który poprosi o pomoc. W sklepie nabądź miecz oraz łopatę, spytaj staruszka-sprzedawcę o Mistrzynię Miecza. Ów człek pójdzie się o to dowiedzieć, przywołaj go za moment znajdującym się na ladzie dzwonkiem. Wychodząc dogadaj się ze staruszkiem, wspomnij o dwóch towarach jakie zabierasz z jego sklepu, zapłacisz za nie. Na koniec zamów trochę mięty dla więźnia.

Dostarcz miętę adresatowi, zacznie narzekać na plugawe okoliczności w jakich został osadzony w pudle. Później mu pomożesz, teraz zaznajom się z handlarzem czatującym przy wyjściu z miasta na molo. Ten po dwukrotnej zaczepce zaoferuje ci sprzedaż mapy. Mimo, że drogo, należy płacić ile żąda.

KARCENIE ŁOTRZYKÓW

Odszukaj skrzyżowanie dróg, wejdź do lasu. Najpierw trzeba przebyć paskudny labirynt (N, N, E, E, E, E, N, W, N, W, N, N, E, W, N), po drodze zrywając żółte kwiatki, którymi zapraw od razu posiadany kawał mięsa. Na polanie, do której dotarłeś rozkop łopatą oznaczone miejsce, znajdziesz T-shirt.

Teraz ponownie zapuść się do lasu, by odszukać drogę do Mistrzyni Miecza (N, N, E, E, E, E, N, W, N, W, N, N, W, W, W, N, W, N). Popchnij znak, dalej po mostku przejdziesz do polanki, ćwiczy tutaj Mistrzyni, ale na razie nie chce się z tobą mierzyć. Wyjdź więc stąd; to miejsce zostanie na mapie zapamiętane i nie będziesz musiał ponownie biegać leśnymi ścieżkami.

W niedużym domku mieszka dość ponury typ, musisz być uparty, a w końcu zgodzi się odpłatnie udzielić ci lekcji wojaczki. Po treningu jesteś już zdolny walczyć z chadzającymi ścieżkami piratami. Mimo, że podobno może to być niebezpieczne dla zdrowia, istnieje konieczność stoczenia z nimi sporej ilości pojedynków.

Uwaga: to najtrudniejszy fragment całej gry. W słownych pojedynkach zapamiętuj lub nawet zapisuj sobie na kartce ich odpowiedzi na rzucane przez ciebie różnorakie obelgi. Będziesz musiał odpowiadać im tak samo. Z biegiem czasu zasób tekstów będzie się powiększał. W trakcie sparringu widać jak po trafnej odzywce walczący spycha przeciwnika do tyłu. Po trzech wygranych rundach będziesz już na tyle silny, by móc podjąć walkę z Mistrzynią Miecza. Powinieneś przed pojedynkiem z nią poznać wszystkie kilkanaście tekstów. Po rzuceniu wyzwania i pokonaniu Mistrzyni Miecza zdobędziesz drugą koszulkę.

REZYDENCJA

Wyjście zachodnią bramą z miasta prowadzi do gubernatorskiej rezydencji. Pilnującym jej kundlom rzuć zaprawione kwiatkami mięso. Wewnątrz zajrzyj do znajdujących się obok wejścia drzwi, przyjdzie szeryf i bez przepytywania zacznie lać w pysk. Coś za coś – po tym zajściu posiadasz nowe przedmioty.

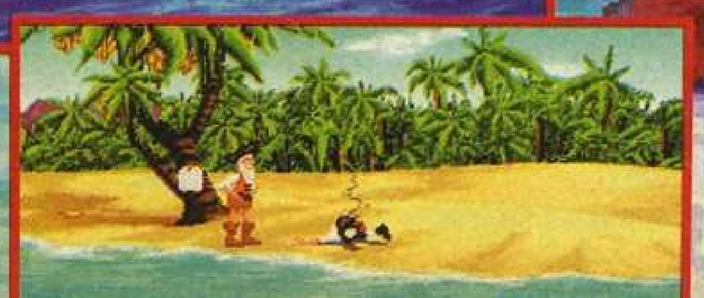
Więźniowi podaruj otrzymany środek (gopher repellent), po przełamaniu otrzymanego wypieku w zamian zdobędziesz pilnik. Teraz możesz powócić do rezydencji i wskoczyć do dziury w ścianie. Zrodzi się z tego pieniacka awantura, w wyniku której odpowiedz cokolwiek gubernatorowej Marley. Serduszko zaczyna pikać, niestety miłe chwile szybko się kończą i po wyjściu na świeże powietrze, ponownie zostajesz sprany przez szeryfa, który zasadził się przy drzwiach.

Znalazłszy się pod powierzchnią wody, podnieś idola oraz miecz. Wdrapując się na molo, spostrzegasz, że widmowa galera LeChucka odpływa za horyzont, zabierając na swym pokładzie Marleyównę. Po chwili przyjdzie dziadek-obserwator i wręczy ci notatkę.

WERBUNEK ZAŁOGI

Podążaj na brzeg (shore), używszy kurczaka na linie, przejedziesz niczym akrobata w pobliże domku, zapoznaj się z jego właścicielem. Rzuć propozycję wspólnego wypłynięcia na morza, zadziornie powtarzaj, że kapitanem możesz być tylko ty. Poddany zostaniesz próbie, podczas której należy dotknąć zamkniętej w klatce papugi, z winy której jej opiekun musi nosić bandaże na dłoniach.







Idź następnie do Mistrzyni Miecza, przekaż jej wiadomość o porwaniu gubernatorowej. Z położonej na molo hacjendy cała klientela pierzchła. Na stołach znajdziesz stojące bezpańsko puste kubki, weź dwie sztuki, jeden z nich napełnij na zapleczu grogiem z baryłki. Teraz pełnym pędem biegnij do więzienia, mniej więcej w okolicy zegara przelewając grog z jednego kubka do drugiego. Polej nim zamek od celi, przyjmij wyrazy uszanowania od oswobodzonego skazańca. Załoga jest już skompletowana, trzeba skombinować sprzęt, na którym będzie mogła płynąć.

NERWOWY STAN

Stan jest sprzedawcą używanych łajb. Ma dość dziwne nastawienie do potencjalnych klientów, co się objawia nieustannym gestykulowaniem w trakcie rozmowy. Powiedz mu, że potrzebujesz czegoś taniego i że najchętniej na kredyt. Skieruje cię do miejskiego sklepu. Wpadnij tam, jeśli staruszka akurat nie będzie, przywołaj go dzwonkiem. Zgłoś chęć zaciągnięcia kredytu twierdząc, że masz stałe zatrudnienie. Gdy ów pójdzie



otworzyć sejf, koniecznie zapisz sobie pozycje przesuwanej gałki. Następnie spław gościa, wysyłając go do Mistrzyni, gdy zostaniesz sam, dobierz się do sejfu (push, pull), pamiętając, że gałka musi być przesuwana w identycznym kierunku, jak robił to staruszek. W środku leży dokument kredytowy.

Zawitawszy teraz do Stana, powiedz mu o zdobytym kredycie, przypomnij, że szukasz czegoś taniego. Nastąpi proces targowania się, podczas którego po wymienieniu kwoty 5000 musisz udać, że zrywasz transakcję, to gościa trochę rozmiękczy. Wreszcie zgodzi się na ustaloną cenę 5000. Wróć na molo, gdzie zastaniesz załogę. Są gotowi do drogi, nie warto więc przesuwać daty wyjazdu.

NA MORZU

W kajucie otwórz lewą szufladę i zajrzyj do wnętrza. Pobierz pióro oraz atrament z biurka. Zejdź pod pokład (hatch). W ładowni zaopatrz się w zwój liny,





THE SECRET OF MONKEY ISLAND

otwórz beczki po lewej, skąd zaczerpniesz krztynę prochu. Zaś po otwarciu kufra z prawej, zdobędziesz butelkę wina.

W kuchni otwórz szafkę, z której wyjmij pudełko ze zbożem. Otworzywszy je i zajrzawszy do środka, znajdziesz mały kluczyk. Powróć do kapitańskiej kajuty, kluczykiem otwórz szafkę. W środku będzie szkatuła, a z kolei w niej – cynamon. Wdrap się jeszcze po maszcie na górę i zdejmij flagę Jolly Roger. W kuchni do wielkiego gara wrzuć cynamon, wino, kurczaka, miętę, atrament, proch oraz flagę. Spowoduje to niegroźny atak po-

oraz lunetę, z której po otwarciu wyciągniesz soczewkę. Jeśli w międzyczasie przyjdzie tubylczy buszmen Herman, nie wdawaj się z nim w zbędną konwersację.

Po przejściu do rozwidlenia rzeki, podnieś kamień i obejrzyj go. Rozłóż zapas prochu na tamie. Stań obok i skup w soczewce światło słoneczne (use lens with sun). Eksplozja spowoduje, że wo-

mroczności jasnej, po ocknięciu się spostrzegasz, że statek zbliżył się do wyspy.

Kawał papieru (business card) zapal w piecu pod kotłem, z kuchni weź też mały garnek. Z ładowni zaczerpnij ponownie proch. Do stojącej na pokładzie armaty doczep w charakterze lontu linę, proch wsyp do lufy (cannon nozzle). Używszy na loncie zapalonej karty (flaming mass), musisz migiem założyć (use) garnek na głowę. Wystrzał przeniesie cię wprost na plażę Małpiej Wyspy.

WYSPA, MOJA WYSPA

Po ostygnięciu podnieś banana. Pędź do miejsca w zachodniej części wyspy (fort). Pchnij armatę. Zagarnij kulę armatnią, linę, garść prochu

da błyskawicznie wypełni koryto, idź do niewielkiego stawu znajdującego się na jego końcu. Znajdziesz tu drugi już zwój liny.

Skieruj się w stronę rozpadliny. Zarzuć linę na drzewo i zejdź na skalną półkę. Następnie zaczep drugi kawał liny na pniaku i tym sposobem przedostajesz się na dno kanionu, biorąc leżącą tam parę wioseł. Przy rozwidleniu rzeki, po skalnych schodkach wdrap się na górę. Prymitywną katapultę przesuń dwukrotnie (pull). Wszedłszy jeszcze wyżej, zepchnij kamień. Poleci on osobliwą trajektorią, strącając z położonego na plaży drzewa banany. Pójdź tam i przejmij zdobycze, potem zmierzaj na plażę, do łodzi dołącz wiosła i płyń na północ. Po lądowaniu na drugiej plaży idź do wioski.

SYCI KANIBALE

Podkradnij banany z misy obok statui. Za moment natkniesz się na trójkę zdziczałych kanibali, cokolwiek będziesz im wmawiał i tak skończysz w celi. Podnieś czaszkę, pchnij znajdującą się pod nią obluzowaną deskę. Zmykasz z tego lipnego więzienia.

Przepłyń z powrotem na południe. Szwendającą się w obrębie wyspy małpę nakarm wszystkimi posiadanymi bananami, skieruj kroki na wschodni cypel. Na polanie znajduje się miejsce rytual-

nych obrzędów, spoczywają tam nieruchome już ciała ofiar. Pociągnij za nos totemu przy furcie, małpa, która przyszła tu w ślad za tobą zechce imitować tę czynność, dzięki czemu przedostaniesz się w sąsiedztwo ogromnego posągu małpy. Zabierz najmniejszą statuetkę bożka i wracaj do wioski kanibali.

Po chwili zjawią się tu panowie zjadacze ludzkiego mięsa. Daj im statuetkę, a pójdą sobie. Zajrzyj do chaty, w której cię więziono, zagarniając leżący na ziemi chwytacz do bananów. W pobliżu kręci się Herman Toothroot, oddaj mu chwytacz, a w zamian otrzymasz małpi klucz.

Po wyjściu i powrocie do wioski, powinieneś spotkać kanibali. Oznajm, że szukasz LeChucka, przyznają, że wiedzą coś o tym – mają tu sporo kłopotów z coraz częściej odżywającymi zmarłymi, którzy straszą po okolicy. Daj im ulotkę (leaflet). Zaopatrzony zostaniesz w głowę nawigatora, z gratisowym naszyjnikiem.

TAŃCZĄCY Z DUCHAMI

Małpim kluczem przeczyść ucho wielkiego małpiego posągu. Wewnątrz jaskini użyj głowy nawigatora, której położenie będzie wskazywać drogę. Labirynt jest strasznie pogmatwany, wejście do jednego tunelu i wyjście z powrotem może owocować pojawieniem się w całkiem nowym miejscu. Ale wystarczy iść wprost w kierunku wskazywanym przez nawigatora. Gdy dotrzesz do opatulonej oparami pirackiej galery, porozmawiaj z głową, proś ją bardzo usilnie, byś mógł skorzystać z naszyjnika.

Po wejściu na pokład tego zakonspirowanego matecznika duchów staniesz się niewidzialny. Demontaż pirackiej jednostki rozpocznij od otwarcia lewych drzwi. W komnacie stoi LeChuck we własnej niematerialnej osobie, nie zwracając na siebie jego uwagi, ściągnij magnesem (magnetic compass) wiszący na ścianie klucz. Teraz pod pokład. Przejdź do miejsca, gdzie przechowywana jest trzoda. Pobierz piórko od kurczaka-ducha. Połaskocz nim stopy kimającego na pryczy pirata, zabierz dzbanek, który upuścił. Wróć do chlewni i kluczem otwórz klapę prowadzącą do zejścia na dół. Tam przelej za-

Poprowadzi cię głowa nawigatora, PC



wartość dzbanka do misy, możesz zaczerpnąć trochę tłuszczu.

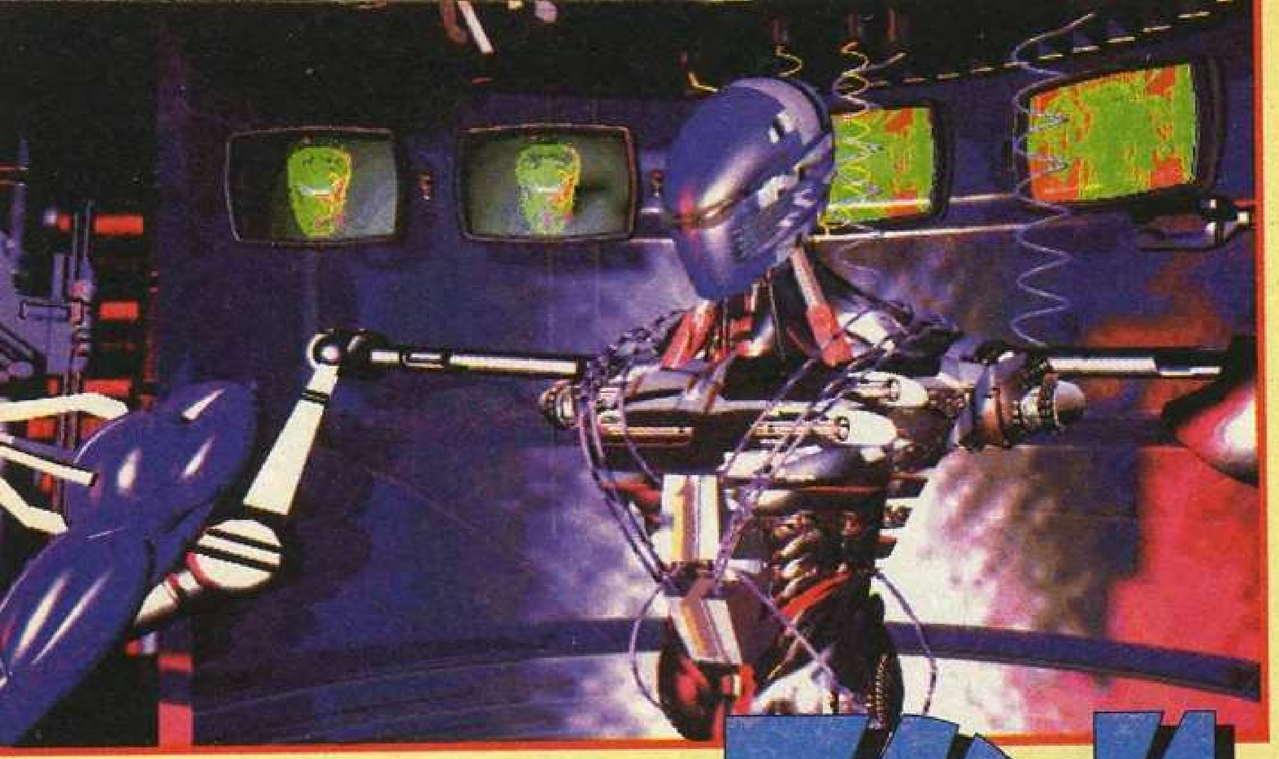
Na pokładzie wysmaruj drzwi tłuszczem, przestaną wreszcie skrzypieć. Śmiało przekrocz próg, zabierz narzędzia. Otworzysz przy ich pomocy świecącą skrzynię w chlewni. Na jej dnie spoczywa korzeń rytualny. Uciekaj czym prędzej z widmowego statku, w wiosce napotkasz kanibali, po przekazaniu im korzenia za chwilę wydany ci zostanie koktajl, skutecznie uspokajający wszystkich nie zbudowanych z krwi i kości. Jeszcze raz udawszy się do widmowego statku, dowiadujesz się, że LeChuck prysnął, jest jednak twoja niesforna załoga, która koniecznie chce płynąć z powrotem do domu.

ŚLUB, KTÓRY SIĘ NIE ODBYŁ

Miasto opanowane zostało przez duchy. Rozproszysz ich plagę przy użyciu spreparowanego przez kanibali koktajlu. W kościele trwają intensywne przygotowania do zaślubin – LeChuck okaże się być zwykłym frustratem, a nie nową jakością psychiczną. Spowodujesz niezłą chryję, inkasując na koniec od zaświatowego kapitana całkiem sprawnie wykonanego sierpowego. Gdy na przystani odzyskasz władzę w rękach, ponieś szybko leżący obok koktajl i zaatakuj nim LeChucka. Na niebie rozbłyskują fajerwerki i race (Sylwester?), jest z czego się cieszyć, bo oto wreszcie jesteś sam na sam z Marleyówną. Po chwili na ciemnym ekranie monitora jednostajnie migocze napis... Turn your computer off and go to sleep. Ech, te gry.

Micz





RISE OF THE ROBOTS



Cyborg podcina, a Loader uderza (L, L, F).

Wokół produkcji RISE OF THE ROBOTS narobiono więcej szumu, niż przy wszystkich innych bijatykach razem wziętych. Gra powstawała kilkanaście miesięcy, data wydania była kilka razy przesuwana, zmieniał się nawet wydawca gry. Wreszcie ujrzała światło dzienne w październiku 1994 r. wydana przez TIME WARNER, a niemal równoczesną polską premierę zawdzięczamy firmie DIGITAL MULTIMEDIA GROUP. Gra ukazała się już na prawie 20 platform sprzętowych, w tym najróżniejsze modele konsol.

Legenda umieszcza akcję w technoscenerii przyszłości, gdzie ponad trzy czwarte populacji stanowią roboty. Nieznany wirus przedostał się do zinformatyzowanego systemu Electrocorp – fabryki produkującej wojskowe i przemysłowe roboty. Obiektem ataku wirusa stał się administrator fabryki – robot z ciekłego metalu, posiadający zdolność zmiany postaci. Wirus wyzwolił też agresywne skłonności pięciu innych robotów i cała ta elektroniczna szajka zamierza przejąć władzę w mieście.



Cyborg uderza głową (D, G, F), a Builder chroni czuły kark.



Builder wykonuje megacios (D, P, G).



Builder wykonuje megaskok (D, L, G).



Bohaterem gry jest pół człowiek-pół robot występujący jako Cyborg, którego zadaniem jest pokonanie zbuntowanych robotów i unieszkodliwienie niebezpiecznego administratora. W pomieszczeniach fabryki nie wolno używać broni palnej, więc jedynym orężem Cyborga będzie jego własne ciało.

Przy powstawaniu gry połączono najwyższą jakość z profesjonalnym wykonaniem. Podstawową cechą RISE OF THE ROBOTS jest niewiarygodna grafika, profesjonalnie wykonana techniką renderingu, o doskonałej jakości i niezwykle sugestywna w odbiorze. Scenerie przygotował zawodowy projektant wnętrz, konstrukcje robotów – inżynier mechanik, zaś nad animacją czuwał znany scenograf. Muzykę do gry napisał legendarny gitarzysta zespołu Queen – Brian May, a pochodzi ona z jego solowego albumu. Całość jest efektowna, lecz zbyt sterylna jak na bijatykę. Brak też tak naturalnego, scrollowanego tła, są zaś przestronne i zimne wnętrza fabryki.







Cyborg przymierza się, a Crusher włącza mikser (D, L, F).

Od strony technicznej uwagę zwraca płynnie i dokładnie zrealizowany ruch postaci, co w trybie wysokiej rozdzielczości spotykane jest rzadko. Postacie poruszają się szybko, gra nie zwalnia pracy nawet na słabszych kartach graficznych.

Do sterowania wykorzystuje się cztery klawisze kierunkowe oraz dwa dodatkowe: cios i blok. Cyborg potrafi zadać siedem ciosów podstawowych oraz dwa specjalne. Ciosy podstawowe uzyskiwane są przez jednoczesne wciśnięcie klawisza ciosu i jednego z klawiszy kierunkowych, zaś ciosy specjalne wymagają odpowiedniej sekwencji klawiszy. Są jednak kilkakrotnie bardziej skuteczne niż ciosy podstawowe. Roboty-przeciwnicy mają również unikalne zestawy ciosów, z których jeden lub dwa specjalne są szczególnie niebezpieczne.

Przy projektowaniu RISE OF THE ROBOTS położono duży nacisk na stworzenie zalążka sztucznej inteligencji, w ramach której robot-przeciwnik w trakcie walki poznaje styl walki gracza i znajduje skuteczną formę ataku i obrony. Sprowadza się to do stwierdzania najczęściej wykonywanych ciosów oraz analizowania odkrywanych słabych punktów. Gra nie daje się więc przejść na zasadzie ciągłego powtarzania jakiegoś ciosu – staje



Military macha grabiami (P, L, F).



Popisowy cios ramieniem (L, P, F). Military wiruje w powietrzu (D, G, F).





Niestety nie przewidziano możliwości wzajemnej walki zainfekowanych robotów. Brak też opcji turniejowej, dobrej gdy znudzą się próby przejścia komputerowych zakapiorów.

John Zabiyaka

Autoryzowany dystrybutor:
DIGITAL MULTIMEDIA GROUP



MIRAGE'94

1MB AMIGA
AMIGA 1200
CD32
PC: VGA, SVGA, SB

PC VGA 10 — PC SVGA 14

ZRĘCZNOŚCIOWA

100% Grafika
90% Dźwięk
85% Miodność

240.00 Cena zawiera VAT

się trudna i rzuca ambitne wyzwanie. Jedyna sprawdzająca się taktyka do różnorodność zadawanych ciosów i bardzo szybkie reakcje na zachowanie przeciwnika.

Dzięki opcji gry w dwie osoby, można postawić Cyborga przed dowolnie wybranym przeciwnikiem i sprawdzić jego mocne strony, a także kierując jednym z robotów stanąć przeciwko Cyborgowi.



Cyborg namyśla się, a Sentry kończy właśnie zadawać śmiercionośny kopniak odrzutowy (D, D, F).

Do wszystkich ilustracji:
D – dół, G – góra, L – lewo,
P – prawo, F – cios (FIRE).



Poszukujemy dystrybutorów na terenie całego kraju.

MARK SOFT

W ofercie ponad 650 tytułów!!!
Amiga, Amiga 1200, Amiga CD32,
PC, PC-CD, C-64, Atari...

NAJNOWSZA POLSKA PRZYGODÓWKA

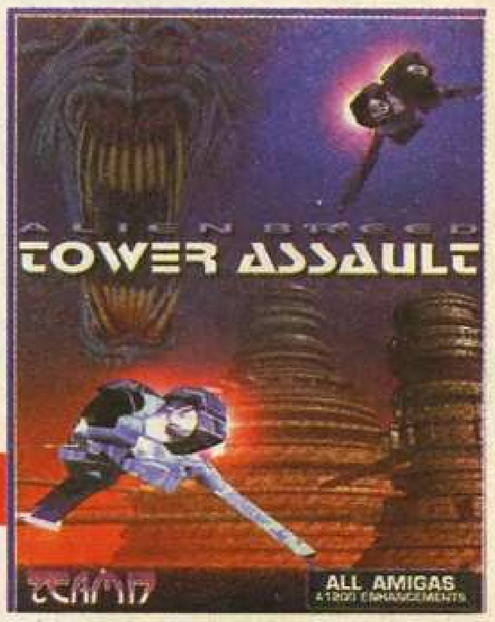
MENTOR

Amiga – 1MB, wszystkie modele — *Cena 35.50 zł*



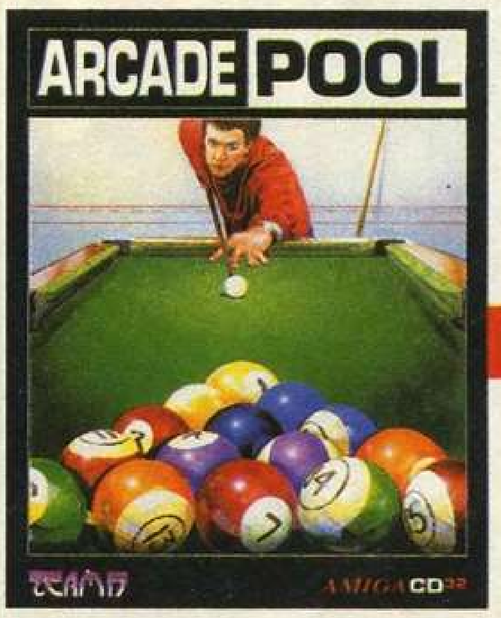
SUPER STARDUST
Eksplozja koloru, szybkości, akcji i wrażeń.

Amiga 1200, CD 32



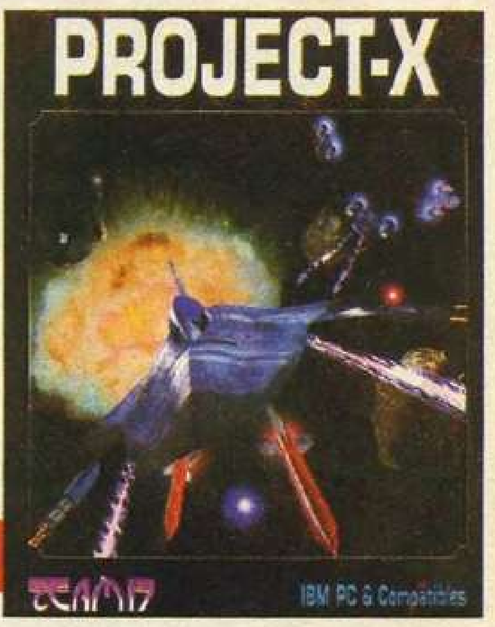
TOWER ASSAULT
Unikalna kombinacja akcji i strategii. Walczysz o swoje życie na ponad 50 poziomach.

Amiga, CD 32, PC CD-ROM



ARCADE POOL
Realistyczny bilard. Wiele opcji. Twoim problemem będzie nie to jak grać, ale jak przestać.

Amiga, PC



PROJECT X
Pomimo eksplozji plazmy dookoła twojego statku, musisz być opanowany. Poleć na planetę Ryxx i zniszcz bazę obcych.

Amiga, PC

Nawiążemy kontakt z autorami polskich programów.

ul. Lipińska 2, 00-968 Warszawa 45

skr. poczt. 114

tel. (0-2) 663-93-90, fax (0-2) 663-92-98







Po lewej: gang samochodowy z Pruszkowa naradza się przed skokiem.





CRIME PATROL jest trzecią i jak na razie najbardziej udaną dużą grą na koncie AMERICAN LASER GAMES, słynnej przede wszystkim jako producenta serii MAD DOG.

Tym razem oszalała strzelanina rozgrywa się we współczesnej amerykańskiej scenerii, a bohaterem jest członek brygady antyterrorystycznej. Pierwszy przydział to robota dobra dla jakiegoś „krawężnika" – zwykłe patrolowanie ulic. Potem awans do brygady UNDERCOVER, następnie SWAT, a na końcu DELTA FORCE. Po drodze odbijanie studia telewizyjnego, dyskretna akcja w nocnym lokalu, będą też izraelscy terroryści na lotnisku. Wścibscy dziennikarze na bieżąco kręcą relacje z miejsc zbrojnych starć.

Grafikę zrealizowano jeszcze staranniej niż w MAD DOG 2, a miodność buzuje, i tylko niektórzy aktorzy umierają mało przekonywująco.

John Zabiyaka





CRIME PATROL

CD ROM VERSION

Redakcja gratuluje p. J. Kryszakowi roli w CRIME PATROL, PC





Na szczęście w okolicy same napady z bronią w ręku, więc jest kogo wybijać.

Autoryzowany dystrybutor:
CD Projekt, tel. (0-22) 25-07-03

AM. LASERGAMES'94
PC: CD-ROM
VGA, SB
PC/CD 1
ZRĘCZNOŚCIOWA
90% Grafika
90% Dźwięk
95% Miodność
185.00 Cena zawiera VAT



UFO ENEMY UNKNOWN

CD ROM VERSION



UFO ENEMY UNKNOWN (opis w SS'14) to gra, która wyznaczyła nowy kierunek w dziedzinie gier strategicznych o charakterze taktycznym i silnym podstawom ekonomicznym. Niedawne wydanie wersji na Amigę 1200 świadczy o niebywałej popularności tej gry, firmowanej przez MICROPROSE. Na marginesie, to jedna z niewielu firm, której udaje się w swych produktach łączyć wysoki stopień skomplikowania z przystępnością dla przeciętnego gracza.

Wersja kompaktowa UFO to cały mechanizm znany z wydanej w połowie roku wersji dyskietkowej, do którego dodano kilkumegabajtowe efektowne intro. Tutaj potwierdza się tendencja wypierania dyskietek przez srebrne płytki, chociaż programiści mogli wysilić się i zaopatrzyć wersję kompaktową choćby w syntezę mowy, czy kilkuminutowy poglądowy film dotyczący zjawiska UFO.

Zaletą wersji CD jest za to fakt, że zawiera ona najnowsze wydanie UFO pod względem wersji programu. Wcześniejsze wykazywały błędy, zdarzały się trudności z ich uruchamianiem.

John Zabiyaka

Dystrybutor: IPS Computer Group





MICROPROSE'94
AMIGA 1200
PC: CD-ROM, VGA, SB
PC 3 PC/CD 1
STRATEGICZNA
85% Grafika
80% Dźwięk
95% Miodność
103.70 Cena zawiera VAT







Niektóre z gier i programów okołogrowych, które omawia ten artykuł nie znalazło wcześniej miejsca na łamach naszego pisma. Z założenia opisujemy bowiem produkty dobre bądź uznane za takie, zawsze jednak kierując się ich sensem oraz miodnością. Tym razem jednak przyjrzymy się programom, które przede wszystkim działają na zmysł seksualny.

Interaktywny SEX

Przemysł gier komputerowych jest dzisiaj zbyt wielkim zjawiskiem, aby nie dostrzegać wpływu przekazywanych treści na osobowość młodego gracza. „Gry zabiły mojego syna" krzyczą zachodnie gazety, a obrońcy moralności wywalczyli właśnie wprowadzenie do przemysłu komputerowego ograniczenia wiekowego wieńczącego gotowy produkt. Podstawowy powód to coraz częstsza tendencja do nasycania gier scenami brutalności i erotyzmu, które powodują przyciąganie klientów nie tylko dzięki jego chęci zabawy, ale przede wszystkim oddziaływując na emocje. W komputerowym świecie gracz jest bezkarny, a ograniczenia moralne i etyczne nie istnieją. Sugestywność przekazu jest dużo większa niż przy oglądaniu filmu.

Przemysł gier komputerowych np. w Wielkiej Brytanii jest wart ponad 7 milionów funtów. Przemysł pornograficzny trudno oszacować, zakłada się że jego obroty wynoszą rocznie ok. 30 milionów funtów. Połączone razem oba ogromne rynki powinny zarobić jeszcze więcej pieniędzy na komputerowej pornografii. CD-ROM przynosi całkowicie nową generację programów ociekających seksem i pornografią, a także manipulacją kobietami. Codziennie spotykamy się z pornografią w bibliotekach PUBLIC DOMAiN i BBS'ach dostępnych przecież na całym świecie. Każdy może zamówić sobie dyskietkę z GIF'ami lub ściągnąć kilka modemem.

Nie tylko golizna

Ciągle nowy, interaktywny sex jest z nami od samego początku wynalezienia gier komputerowych. Śmieszna i pozornie niewinna seria gier o przygodach Larrego Laffera może tu służyć za jeden z przykładów. W każdej części głównym zadaniem Larrego jest przechodząc przez splot wydarzeń by posiąść upragnioną kobietę. Patrząc na grafikę w części pierwszej i szóstej (na razie ostatniej) można nie wysilając się zbytnio zauważyć pędzącą do przodu technologię... Kto wie czy następna część przygód LARREGO nie będzie zawierać zdjęć pozowanych przez modelki i modeli. (LARRY 6 – SS'9). W grze LEATHER GODDESES OF PHOBOS 2 grafika wręcz wypełniona jest muskularnymi ciałami półnagich kobiet i mężczyzn, zaś każdy odbyty stosunek bohatera symbolizowany jest digitalizowanym wzlotem rakiety lub sterowca. Sama fabuła gry jest banalna i służy wyłącznie pokazaniu odzianych w opięte skórzane kostiumy ciał. (PHOBOS 2 – SS'13). Czy zastanawiałeś się graczu co cię tak przyciąga do ENTITY? Przecież to kolejna banalna platformówka, w której poruszasz się... no właśnie, piękną kobietą, której okrągłości rozsadzają skąpy stalowy pancerzyk. (ENTITY – SS'12).

Mnóstwo starych wypróbowanych już w grach pomysłów znajduje swoją drugą młodość nowych opracowaniach:

ARKANOID w wydaniu sexy czyli UNCOVER IT polskiej produkcji polega na tradycyjnym zbijaniu cegiełek skrywających pod spodem digitalizowane zdjęcia roznegliżowanych dziewczyn.

PORNTRIS czyli PORNO-TETRIS: po ułożeniu kolejnych lini odkrywa się zdigitalizowane zdjęcie.

PORNPIPE – nowa wersja znakomitej gry logicznej LOOPZ, w której gracz – hydraulik „przedłuża" nasieniowody sztukując kolejne kawałki i przedłużając tym animowaną scenkę.

BOMB-X – połączenie DYNABLASTER i PAC-MAN, w którym sterujemy nabrzmiałym zielonym penisem starając się zebrać wszystkie przedmioty i zabić (czyt. zatryskać) wszystkich przeciwników.

Najniższy (lub najwyższy?) poziom prezentują wszelkiego rodzaju sex-decathlony, polegające na szybkim machaniu joystickiem lub kręceniu myszką. Im szybciej gracz macha joyem tym płynniejsza staje się odgrywana scenka. NIGHT GAMES, PARTY GAMES, SEX GAMES lub SUBHUMANS IN TURKEY do dziś mają rzesze swoich niewyżytych zwolenników.

Dlaczego drogi graczu tak lubisz wszystkie STRIP POKERY, SEXVERSI, CENTERFOLD SQUARES itp? Otóż to jest właśnie najprostsza forma interaktywnej gry z elementami sexu. Grając np. w pokera wyobrażasz sobie, że grasz z żywym przeciwnikiem, który rozbiera się przegrywając. (SEXVERSI – SS'12 COVER GIRL STRIP POKER – SS'16).

W grach VIDA-X cały wysiłek gracza ogranicza się do tupania i mlaskania... myszką. Gracz rozmawia z dziewczyną wybierając kolejne opcje spomiędzy wyświetlonych na ekranie. Nawet wybranie nieodpowiedniej zawsze powoduje posunięcie się gracza. Całość kończy się w 15 minut i jedyna przyjemność z grania to możliwość obejrzenia digitalizowanego obrazka nagiej dziewczyny. INTERACTIVE GIRLS: TERESA wymaga już określonych wypowiedzi i przeprowadzenia umiejętnej gry wstępnej, bo inaczej wysiłki spełzną na niczym.



Najświeższym przykładem jest gra GIRLFRIEND firmy AIDEA LABS. Gra polega na rozmowie z dziewczyną; komputer stara się symulować sztuczną inteligencję twojej partnerki. Można także uczyć komputer nowych słów. Gdyby komuś się chciało wstukać kilka gazet i trzy romansidła, może otrzymałby interaktywną wersję współczesnej kobiety. Zwykle gra szybko się nudzi, gdyż partnerka dysponuje ograniczonym zasobem słów i praktycznie wszelkie życzenia zostają spełnione.



Technologia CD-ROM znosi ograniczenia, z którymi stykali się zawsze programiści. Mając do dyspozycji ponad 600 MB programiści z firmy TSUNAMI stworzyli grę MAN ENOUGH, w której twoim zadaniem jest skłonić poprzez rozmowę wymarzoną dziewczynę do czynów rozpustnych. Gra zajmuje 2 kompakty, ale jej kod na pewno nie więcej niż 10 MB – reszta to digitalizowane filmiki. Za główny cel postawiono nie pokazywanie filmów, tylko stworzenie atmosfery, w której gracz musi wykrzesać z siebie trochę inteligencji. Zabranie dziewczyny na kolację do restauracji nie jest wcale równoznaczne do zaproponowania jej kolacji w domu przy świecach. Pojawiły się już gry naśladujące MAN ENOUGH, np. PENTHOUSE INTERACTIVE, VIRTUAL VALERIE.

Wątpliwe ograniczenia

Czy do tych programów mają dostęp także niepełnoletni? Czy rodzice interesują się, czym bawią się ich pociechy? Temat pozostawiam otwarty; następnym razem zajmiemy się problemem wpływu gier na osobowość młodych ludzi.

Marcin Kamil Górecki





Każdy gracz ma od czasu do czasu problemy z pamięcią. Nie chodzi o żadną sklerozę, ale o rozwścieczającą sytuację, w której nie można uruchomić gry. Ale nie rwij wtedy włosów z głowy, bo często jest na to proste lekarstwo.

Brak pamięci



Tradycyjne podejście do problemu, stosowane nagminnie w pismach komputerowych, polega na przedstawieniu szczegółowej mapy pamięci komputera, objaśnieniu poszczególnych standardów obsługiwania pamięci, a na końcu skąpych przykładów. Takie precyzyjne, pseudonaukowe podejście jest bardzo przydatne dla programistów i teoretyków systemów operacyjnych, natomiast dla osoby, która po prostu chce pograć jest moim zdaniem chybione. Spróbujmy więc podejścia praktycznego. Dla osób, które nie zetknęły się jeszcze z tymi zagadnieniami, zamieszczam skrócony słowniczek.

Gdy gra nie działa

Przez miesiąc tyrałeś jak wół (naciągając rodziców), żeby zdobyć pieniądze na zakup ulubionej gry. Delikatnie odzierasz pudełko z folii, otwierasz i drżącymi rękami wyjmujesz zawartość. Twój pełen niekłamanego zachwytu uśmiech zmazuje z twarzy złowrogi komunikat, wyskakujący po pierwszej próbie uruchomienia gry. Korzystając z zamieszczonych w tym artykule tabelek i na podstawie treści komunikatu, od dziś będziesz mógł tak skonfigurować pamięć swego komputera, by nawet najbardziej zacięta gra przestała stawiać opór.

Zanim jednak przeskoczysz wzrokiem do przykładów, poświęć jeszcze trochę uwagi, zanim zaczniesz majstrować w swoim systemie. To co zaraz napiszę jest banalne, ale niesłychanie ważne. Przypuśćmy że zaszalałeś i kupiłeś 32 MB RAM. Wsadziłeś SIMMy w płytę główną, odpalasz maszynę... i gra wyskakuje z dokładnie tym samym komunikatem, jak miałeś tylko 4 MB pamięci. Morał z tego jest taki, że ważne jest nie tylko ile chipów siedzi w komputerze, ale również ile z tego „WIDZĄ" programy.

Na początek – aby sprawdzić ilość pamięci, którą może zagarnąć gra, uruchom sytemowy program MEM.EXE (dla żądnych wrażeń lepsze będzie wywołanie MEM /C lub MEM /D, co da dokładniejsze informacje).

Objaśnienia poszczególnych terminów poszukaj w słowniczku. Istotnie jest to, że jeśli MEM pokaże, że masz np. 400 KB wolnego miejsca, to nawet jeśli w komputerze leżakuje 4 MB pamięci, programy będą mogły wykorzystać najwyżej te 400 KB. Reszta pamięci będzie niedostępna!

Jak postępować?

W momencie uruchamiania komputera DOS konfiguruje system na podstawie dwóch plików: CONFIG.SYS i AUTOEXEC.BAT, znajdujących się w katalogu głównym na dysku startowym. Jest bardzo prawdopodobne, że w twoim przypadku wpisy w tych plikach zawierają komendy uruchomienia wielu nakładek i driverów, które zajmują pamięć, a do działania gry nie są konieczne. Wiele programów podczas instalacji bez pytania dopisuje kolejne linijki do tych plików.

W przypadku bardzo pamięciożernych gier, najlepiej jest zacząć niemal od zera (puste pliki), potem krok po kroku dodawać nowe rzeczy i sprawdzać czy gra już/jeszcze chodzi.

Aby skrócić żmudne nieraz badania naukowe, przyjąłem następujące założenia: masz komputer z min. 1 MB RAM i będziesz wykorzystywał mysz. Dla takiej sytuacji zostały podane trzy warianty konfigurowania, przy czym co najmniej jeden powinien załatwić sprawę przy KAŻDEJ grze.

Jak korzystać z przykładów?

W celu uniknięcia przykrych skutków pomyłek, przegraj swój CONFIG.SYS i AUTOEXEC.BAT w bezpieczne miejsce, a na ich miejsce wpisz podane niżej. W dużo lepszej sytuacji są posiadacze DOS'u w wersji 6.0 lub 6.2, który umożliwa wybór

```
\BACKUP>mem

Memory Type        Total   =   Used   +   Free
----------------  --------   --------   --------
Conventional         640K        24K       616K
Upper                 91K        12K        79K
Reserved             384K       384K         0K
Extended (XMS)*    7,077K       485K     6,592K
----------------  --------   --------   --------
Total memory       8,192K       905K     7,287K

Total under 1 MB     731K        36K       695K

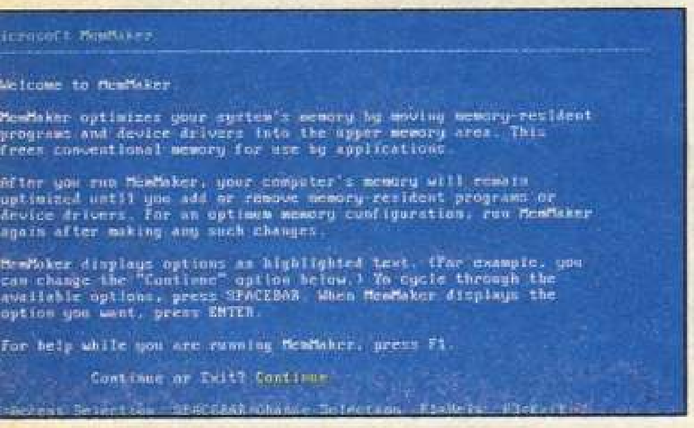
Total Expanded (EMS)                  7,488K (7,667,712 bytes)
Free Expanded (EMS)*                  6,832K (6,995,968 bytes)

EMM386 is using XMS memory to simulate EMS memory as needed.
Free EMS memory may change as free XMS memory changes.

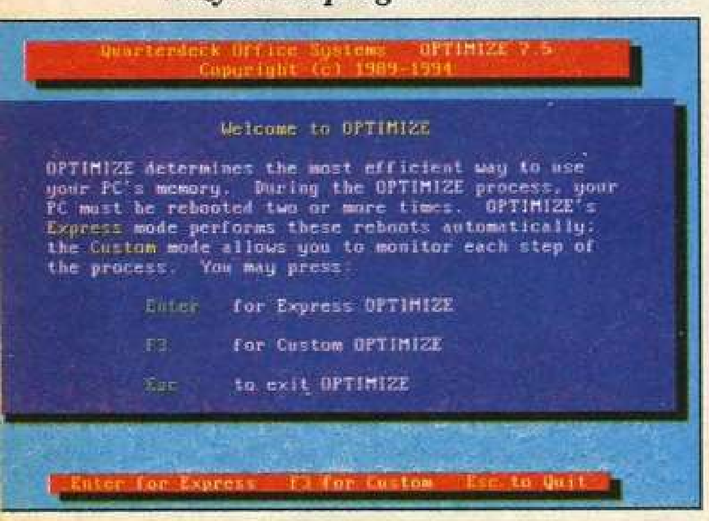
Largest executable program size       616K (630,288 bytes)
Largest free upper memory block        79K  (80,576 bytes)
MS-DOS is resident in the high memory area.

\BACKUP>
```

Raport o pamięci (MEM).



Wizytówka programu MEMAKER.



OPTIMIZE z pakietu QEMM.

SŁOWNICZEK

CONVENTIONAL MEMORY – pierwsze 640 KB w przestrzeni adresowej komputera, tyle właśnie pamięci miały pierwsze PeCety. Z biegiem czasu pojawiło się zapotrzebowanie na większą ilość dostępnej pamięci, a w konsekwencji różne dziwne sposoby jej udostępniania programom, by zachować kompatybilność w dół. Do pamięci konwencjonalnej ładowane są programy, do pamięci rozszerzonych często dane, nakładki, itd.

EMS – skrót od EXPANDED MEMORY SPECIFICATION, dokumentu powstałego w wyniku współpracy firm Lotus, Intel i Microsoft. EMS określił nowy standard dostępu do pamięci leżącej poza pierwszymi 640KB, wykorzystujący stronicowanie pamięci. W pamięci konwencjonalnej rezerwuje się okienko (64KB) do którego można przesyłać dane leżące poza nią. Pierwotnie było to realizowane sprzętowo (specjalna płyta główna), obecnie emuluje się pamięć EMS wykorzystując do tego pamięć XMS. Wymagania: 386+, zainstalowany HIMEM.SYS, EMM386.EXE

HMA – skrót od HIGH MEMORY AREA (obszar wysokiej pamięci) Wielkość HMA wynosi 64KB i umieszone jest ono na końcu adresowalnej pamięci. Można tam wpakować tylko jeden program, który niezależnie od wielkości zajmuje cały kawałek. Najczęściej będzie to część DOS'u. Wymagania: 286+, DOS 5.0+, zainstalowany HIMEM.SYS.

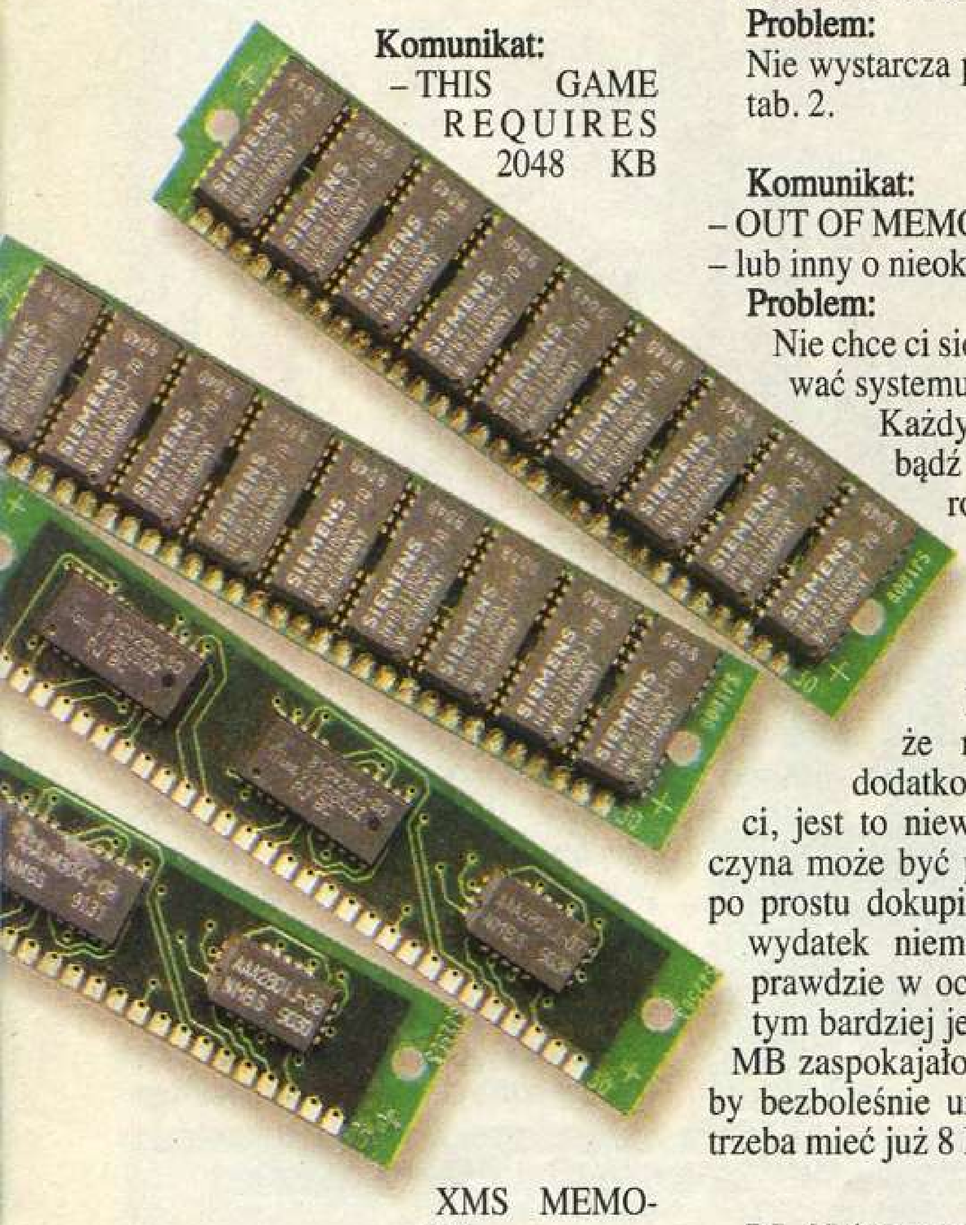
UMB – skrót od UPPER MEMORY BLOCKS (bloki górnej pamięci). Adresy pamięci powyżej 640 KB i poniżej 1 MB są tradycyjnie zarezerwowane dla pamięci stałej ROM (BIOS), programów obsługujących urządzenia zewnętrzne (karta graficzna, sterownik dysku twardego). Jest tam też miejsce na pamięci RAM sterowników, np. video ram kart graficznych. W zależności od sprzętowej konfiguracji komputera między zajętymi obszarami znajdują się różnej wielkości „dziury". Żeby je zutylizować trzeba odpowiednio zasygnalizować to DOS'owi oraz uruchmić program, który będzie dziury obsługiwał. Wymagania: 386+, DOS 5.0+, HIMEM.SYS, EMM386.EXE.

XMS – Określenie EXTENDED MEMORY odnosi się do pamięci RAM o adresie większym od 1 MB. Obsługę XMS zapewnia systemowy driver HIMEM.SYS. XMS jest wykorzystywany przez niektóre programy DOS'u a także przez systemy operacyjne takie jak Windows i Unix. Wymagania: 286+, DOS 5.0+, zainstalowany HIMEM.SYS.

konkretnej konfiguracji przy starcie systemu. Wtedy przykłady wpisz tak, jak na wydruku (tzw. User Menu zgodnie z Podręcznikiem Użytkownika).

Komunikat:
- SORRY, YOU NEED 70KB MORE CONVENTIONAL MEMORY
- NOT ENOUGH MEMORY!
- 586KB BASE MOMORY REQUIRED

Problem:
Masz za mało pamięci konwencjonalnej (po polsku: podstawowej), patrz tab. 1.



Komunikat:
- THIS GAME REQUIRES 2048 KB XMS MEMORY
- 1000 KB EXPANDED MEMORY NEEDED

Problem:
Brakuje pamięci XMS, patrz tab. 1.

Komunikat:
- THIS GAME REQUIRES 2048 KB EMS MEMORY
- 1500 KB EXPANDED MEMORY NEEDED

- NOT ENOUGH EMM!

Problem:
Nie wystarcza pamięci EMS, patrz tab. 2.

Komunikat:
- OUT OF MEMORY
- lub inny o nieokreślonej treści

Problem:
Nie chce ci się ręcznie konfigurować systemu, patrz tab. 3.

Każdy inny przypadek bądź komunikat można rozwiązać jedną z trzech podanych tabelek.

Na koniec

Może się zdarzyć, że mimo wyszarpania dodatkowej wolnej pamięci, jest to niewystarczające. Przyczyna może być prozaiczna – trzeba po prostu dokupić pamięć, a jest to wydatek niemały. Ale spójrzmy prawdzie w oczy: im nowsza gra, tym bardziej jest pamięciożerna. Do niedawna 4 MB zaspokajało wszystkie potrzeby, obecnie, żeby bezboleśnie uruchomić praktycznie każdą grę, trzeba mieć już 8 MB, a co będzie jutro?

Jacek Marczewski

PS. Najnowsze gry mają wbudowane tzw. ekstendery, które działają w trybie protected procesora i udostępniają programowi całą fizyczną pamięć. Poznasz je po chcarakterystycznym komunikacie przy uruchamianiu:

DOS/4GW Protected Mode Run-time Version 1.95
Copyright © Rational Systems Inc 1990-1993

Wtedy najlepiej wyrzucić własne drivery pamięci (HIMEM.SYS, EMM386.SYS) i startować z gołą konfiguracją. Gra sama najlepiej wykorzysta wszystkie zasoby.

1. Pamięć podstawowa i XMS

```
CONFIG.SYS:
DOS=HIGH,UMB
FILES=40
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE
NOEMS
AUTOEXEC.BAT
@ECHO OFF
PROMPT $P$G
LH C:\TOOLS\MOUSE.COM
CLS
VER
```

2. Pamięć EMS

Do pamięci EMS nie ładuje się programów, tylko programy ładują tam swoje dane, dlatego zawartość AUTOEXEC.BAT pozostaje taka sama jak w punkcie 1. Obsługą pamięci EMS zajmuje się systemowy driver EMM386.SYS, który w zależności od parametrów wywołania przyjmuje różne strategie postępowania.

W skrajnym przypadku trzeba przeznaczyć przeznaczyć całą dostępną pamięć na emulację EMS.

```
CONFIG.SYS:
DOS=HIGH,UMB
FILES=40
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE
RAM
```

Jeśli wiesz konkretnie ile gra potrzebuje EMS, np. 2048 KB, to możesz zadeklarować dokładną wartość.

```
CONFIG.SYS:
DOS=HIGH,UMB
FILES=40
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE 2048
```

W nowszych wersjach DOS (6.0, 6.2) program EMM386.EXE jest znacznie usprawniony, ponieważ może w zależności od potrzeb udostępniać więcej pamięci EMS lub zostawiać więcej wolnej XMS i to jest rozwiązanie najbardziej wygodne.

```
CONFIG.SYS:
DOS=HIGH,UMB
FILES=40
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE AUTO RAM
```

3. Automaty

Jak wiadomo człowiek jest z natury leniwy, dlatego dostępne są programy, które odwalą za nas mokrą robotę. Godne polecenia są dwa:

MEMMAKER – wchodzący w skład DOS'u od wersji 6.0 w górę. Wystarczy go uruchomić, a dalej już prowadzi za rączkę. Otrzegam, że nie jest to program szczególnie dopracowany, dlatego bezpieczniej jest zrobić kopię zapasową plików AUTOEXEC.BAT i CONFIG.SYS przed rozpoczęciem eksperymentów.

QEMM – opracowany przez firmę Quarterdeck, najlepszy komercyjny program zarządzający pamięcią, jako taki odrobinę kosztuje. Podobnie jak MEMMAKER od początku do końca prowadzi za rączkę, ale w przeciwieństwie do niego QEMM jest niezawodny, nie wprowadza żadnych zmian bez naszej zgody, przyjazny dla użytkownika, dobrze obsługuje wielowariantowe konfiguracje i lepiej wychodzi z sytuacji awaryjnych. Dodatkowo w wersji 7.5 dołączono bardzo praktyczny programik QuickBoot, który jak nazwa wskazuje do minimum skraca bootowanie komputera. QEMM może też wyżyłować trochę więcej pamięci wykorzystując tzw. STEALTH MODE. Nie polecałbym tego jednak do gier, które mogą się przy tym ustawieniu knocić. Na odpowiednie pytanie lepiej jest więc odpowiedzieć nie.

CONFIG.SYS:

```
[wspolne]
DOS=HIGH,UMB
FILES=40
BUFFERS=20
[menu]
MENUITEM=standard,Robota
MENUITEM=gry,GRY!
MENUCOLOR=7,0
MENUDEFAULT=standard,1
[standard]
REM Przykładowa konfiguracja na codzień
REM Wpisz tu, to co masz w swoim starym AUTOEXEC.BAT
DEVICE=c:\dos\himem.sys /testmem:off
DEVICEHIGH=c:\dos\ansi.sys
DEVICEHIGH=c:\dos\setver.exe
SHELL=c:\dos\command.com c:\dos\ /e:1024 /p
[gry]
REM tutaj wpisz treść CONFIG.SYS z przykładu
REM ..
```

AUTOEXEC.BAT:

```
REM wspólne ustawienia dla wszystkich konfiguracji
@ECHO OFF
SET TEMP=C:\TEMP
PATH C:\DOS;C:\GRY
VERIFY ON
BREAK ON
PROMPT $P$G
REM rozpoznanie odpowiedniej konfiguracji
REM przy pomocy zmiennej systemowej %CONFIG%
IF %CONFIG%==standard GOTO standard
IF %CONFIG%==gry GOTO gry
:blad
REM obsiuga błędu
ECHO Nieznana konfiguracja!
PAUSE
GOTO koniec
:standard
REM Przykiadowa konfiguracja na codzień
REM Wpisz tu, to co masz w swoim starym AUTOEXEC.BAT
PATH=%PATH%;C:\BC\BIN;
LOADHIGH C:\DOS\SMARTDRV.EXE /U /Q 1024 512
GOTO koniec
:gry
REM tu wpisz treść AUTOEXEC.BAT z przykiadu
GOTO koniec
:koniec
```

WYJAŚNIENIE

DOS=HIGH,UMB – powoduje, że część systemu operacyjnego jest ładowana do HMA, dzięki czemu zajmuje on mniej miejsca (rzędu kilkudziesięciu KB) w pamięci konwencjonalnej oraz zawiadamia DOS, że będziemy się próbowali dobrać do UMB.

FILES=40 – umożliwia otwieranie do 40 plików naraz. Polecenie to zabierze nam wprawdzie odrobinę pamięci, ale mało jest w tej chwili gier, które by tego nie potrzebowały.

DEVICE=HIMEM.SYS – ładuje driver, który udostępni programom HMA oraz XMS. Jeśli doznałeś w tej chwili mózgopląsu, zerknij szybko do słowniczka.

DEVICE=EMM386.EXE NOEMS – ładuje driver, który będzie obsługiwał bloki z UMB. Opcja NOEMS określa, że nie życzymy sobie obsługiwania pamięci EMS. Uwaga! Jeśli chciałbyś załadować jakiś dodatkowy driver, to zrób to poleceniem DEVICEHIGH zamiast DEVICE. Wtedy DOS spróbuje go wpakować do pamięci górnej.

LH C:\TOOLS\MOUSE.COM – powoduje załadowanie sterownika myszy o nazwie MOUSE.COM. W ten sposób można również uruchamiać inne programy rezydentne, np. LH C:\TOOLS\POLKEY.COM lub wykorzystując pełną postać polecenia – LOADHIGH.

Uwaga! Ważna może być kolejność, w jakiej ładujemy programy przy pomocy polecenia LOADHIGH. Może się okazać, że w innej sekwencji będzie nieco więcej/mniej pamięci. Spowodowane jest to tym, że DOS stara się przydzielić na początku największy blok UMB, niezależnie od wielkości uruchamianego programu. Istnieją specjalne programy, które automatycznie dobierają najlepsze dopasowanie (patrz punkt 3).



OS/2 Warp

W połowie listopada wszedł do sprzedaży nowy system operacyjny dla komputerów PC – OS/2 Warp. Jego historia bierze się z odwiecznej rywalizacji firm Microsoft i IBM na płaszczyźnie systemu DOS, która m.in. doprowadziła do powstania Windows – produktu, dzięki któremu Microsoft zawładnął wszystkimi PeCetami na tym globie. Teraz IBM kontratakuje.

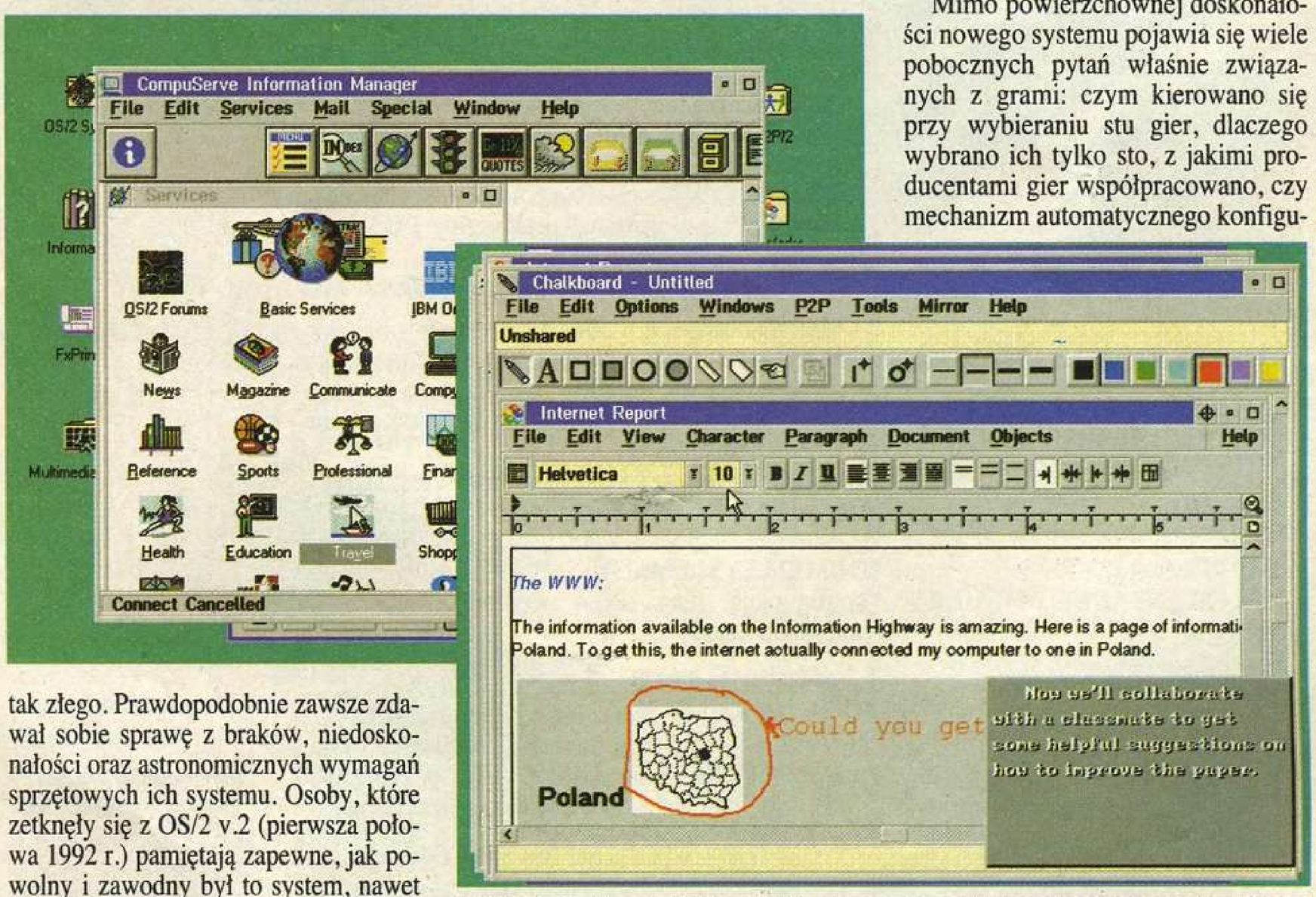
Początki były trudne

Po kilku latach zmagań nad PC-DOS, IBM zajął się konstruowaniem nowego graficznego systemu operacyjnego OS/2, mniej więcej w tym okresie, gdy Microsoft rozpoczął prace nad Windows. Microsoft notował od tej pory same sukcesy, zaś IBM – porażki. Kolejne wersje Windows były przyjmowane z coraz większym zainteresowaniem, w końcu świat zaraził się Windows 3.0, szybko ulepszonym do 3.1. OS/2 był natomiast ciekawostką, przerośniętą technologią skazaną na naturalną śmierć. Firmie IBM nie udało się dotąd stworzyć produktu tak dobrego jak Windows, ale nie wypuściła ona też nic tak złego. Prawdopodobnie zawsze zdawał sobie sprawę z braków, niedoskonałości oraz astronomicznych wymagań sprzętowych ich systemu. Osoby, które zetknęły się z OS/2 v.2 (pierwsza połowa 1992 r.) pamiętają zapewne, jak powolny i zawodny był to system, nawet na najlepszej wówczas konfiguracji: 486DX/33 i 32 MB RAM.

Powrót w glorii

W trzecim kwartale 1994 r. zakończyły się prace nad kolejną, trzecią wersją OS/2, który otrzymał nazwę handlową OS/2 Warp. Firma wprowadza go na rynek z dużym impetem, podając jako najważniejsze cechy: wielozadaniowość, niezawodność i małe wymagania sprzętowe. IBM liczy na to, że nowy system zastąpi funkcjonalnie DOS i Windows, tworząc wspólną platformę dla wszystkich znajdujących się na rynku programów. W ten sposób uniwersalna 32-bitowa platforma kompatybilna „w dół" ma szansę dostać się na rynek niejako tylnymi drzwiami.

IBM wprowadzając nowy standard liczy na przyciągnięcie wszystkich użytkowników PeCetów. Firma nie zapomniała, że wśród prywatnych użytkowników przeważają gracze i według anonsów, OS/2 Warp został wyposażony w procedury i funkcje przeznaczone specjalnie pod kątem uruchamiania gier. Ponadto została ustalona lista stu najpopularniejszych tytułów dla środowiska DOS i Windows, na podstawie której wyposażono OS/2 Warp w procedury automatycznego konfigurowania komputera dla potrzeb tych gier. Padają tu takie stwierdzenia jak synchronizacja audiowizualna, usprawnione zarządzanie pamięcią oraz niespotykana dotąd prędkość. Pewne jest jedno – OS/2 Warp ma szansę wreszcie wykorzystać duże potencjalnie możliwości współczesnych PeCetów. Natomiast minimalne wymagania – 386SX i 4 MB RAM, nie są wcale wygórowane.



Jak zwykle czas pokaże

My, użytkownicy komputerów, jesteśmy skazani na korzystanie z programów, które wymyślają dla nas inni. O sukcesie bądź porażce OS/2 Warp w dużej mierze zadecydują ci, na których IBM liczy najbardziej – osoby wykorzystujące komputer do gier. Ta grupa programów ma bowiem duże wymagania co do sprawności komputera, a system PeCeta zarządzany przez DOS przy ciągłym utrzymywaniu kompatybilności z XT, już dawno przestał wystarczać. Dlatego większość gier wykorzystuje ekstender DOS/4GW, umożliwiający wykorzystanie całych zasobów komputera w trybie „protected" procesora.

Mimo powierzchownej doskonałości nowego systemu pojawia się wiele pobocznych pytań właśnie związanych z grami: czym kierowano się przy wybieraniu stu gier, dlaczego wybrano ich tylko sto, z jakimi producentami gier współpracowano, czy mechanizm automatycznego konfigurowania ma charakter zamknięty czy otwarty, jak będzie wyglądać współpraca OS/2 Warp z urządzeniami typu joystick i karta dźwiękowa, jakie tryby graficzne udostępni system dla gier, wreszcie czy gry pracować będą w trybie pełnoekranowym czy w oknie? OS/2 Warp jest ukończony i znajduje się w sprzedaży (cena , a odpowiedzi na te pytania udzieli po prostu praktyka. W redakcji będziemy testować nowy system i wkrótce podzielimy się naszymi doświadczeniami.

Marcin Przasnyski



DIGITAL MULTIMEDIA GROUP

Warszawa, Al. Jerozolimskie 2, tel./fax 27-87-73, tel.kom. 0-90 22-38-41

O F E R T A D L A H U R T O W N I I S K L E P Ó W

Firma nasza powstała w celu dystrybucji produktów multimedialnych, w szczególności interaktywnych gier komputerowych. Będziemy sukcesywnie wprowadzać na rynek najlepsze produkty tego typu. Obecnie prowadzimy na zasadzie wyłączności dystrybucję następujących gier:

CYBERWAR
Sales Curve Interactive

Największy przebój rynku gier 94 roku
4 płyty CD
Na napisanie gry poświęcono 1200 godzin

RISE OF THE ROBOTS
Time Warner Interactive

Flagowy produkt firmy Time Warner
na rok 1994. Rewelacyjna grafika (SVGA)
Także wersja na Amigę

THE FORTRESS OF DR. RADIAKI
Merit Studios

Doskonałe efekty graficzne i dźwiękowe
Mroczna sceneria, wiele etapów

Jednocześnie informujemy, że zgodnie z Art. 50 pkt. 3 i Art. 116 pkt. 3 Ustawy Prawo Autorskie, kto wprowadza do obrotu w/w produkty nie pochodzące z DMG, z zastrzeżeniem Art. 51 pkt. 3, podlega karze pozbawienia wolności od 6 miesięcy do 3 lat.

Oprócz tego nasza firma oferuje szereg innych gier:

TYTUŁY NA PC CD-ROM

11th HOUR	BOX	107
5 FOOT TEN PACK VOL 2	BOX	25
7th GUEST	OEM	49
A10 TANK KILLER	BOX	80
ACES OF THE DEEP	BOX	95
ACROSS THE RHINE	BOX	95
AEGIS: GUARDIAN OF THE FLEET	BOX	107
AIR COMBAT: US NAVY FIGHTERS	BOX	80
ALONE IN THE DARK 2	BOX	107
ALONE IN THE DARK 3	BOX	107
ALONE & JACK IN THE DARK	BOX	58
AMERICAN CIVIL WAR	BOX	107
ARMORED FIST	BOX	114
BATTLE BUGS	BOX	78
BIOFORGE	BOX	TBA
BLOODNET	BOX	95
BUG ADVENTURE	BOX	95
B-WING MISSION DISC	BOX	49
CAMPAIGN	BOX	80
CASTLES 2	OEM	71
CENTRAL INTELLIGENCE	BOX	80
CHESSMASTER 2000 TURBO	BOX	82
CITY 2000	BOX	52
COMANCHE MAX. OVERKILL	BOX	95
COMPANIONS OF XANTH	OEM	72
CREATURE SHOCK	BOX	TBA
CRIME PATROL	BOX	136
CRITICAL PATH	OEM	66
CRUISE FOR A CORPSE	BOX	31
CYBERIA	BOX	95
CYBERRACE	OEM	47
CYCLEMANIA	BOX	90
CYCLONES	BOX	80
DARK LEGIONS	BOX	76
DARKSEED	OEM	49
DARKSEED 2	BOX	95
DAWN PATROL	BOX	80
DOOM 2	BOX	148
DOWN PATROL	BOX	103
DRAGON LORE	BOX	123
DREAMWEB	BOX	107
DUNGEON MASTER 2	BOX	80
ECSTATICA	BOX	98
F117	OEM	52
F15	OEM	57
FALCON GOLD	OEM	89
FIGHTER WING	BOX	102
FLYING CIRCUS	BOX	80
FORMULA 1 GP	OEM	49
GABRIEL KNIGHT	OEM	66
GHOSTS	BOX	98
GOBLINS 3	BOX	72
GREAT NAVAL BATTLES 2	BOX	79
GUNSHIP 2000	OEM	42
HARPOON 2	BOX	TBA
HELL	BOX	79
HELL CAB	OEM	82
HELL CAB	BOX	98
HORDE	BOX	98
HUNTERS OF RALK	BOX	95
INCA 2	OEM	74
INHERIT THE EARTH	BOX	98
JOURNEY MAN PROJECT	OEM	65
KICK OFF 3	BOX	65
KINGPIN	BOX	TBA
KODAK PHOTO	BOX	44
LAWNMOWERMAN	OEM	53
LORD OF THE RINGS	BOX	95
LORDS OF THE REALM	BOX	95
LUNICUS	OEM	79
MAD DOG 1	OEM	52
MAD DOG 2	OEM	59
MARIO IS MISSING DELUXE	BOX	95
MEGARACE	OEM	59
MICROCOSM	OEM	52
MICROSOFT ENCARTA 1995	BOX	205
MICROSOFT GOLF	BOX	95
MYST	OEM	70
NEW WORLD OF LEMMINGS	BOX	95
OUTPOST	OEM	74
OVERLORD	BOX	80
PETER AND THE WOLF	BOX	107
PIRATES GOLD	BOX	80
POLICE QUEST 4	OEM	82
PSYCHOTRON	BOX	91
PUTT-PUTT GOES TO THE MOON	BOX	80
REDSHIFT	BOX	80
RETRIBUTION	BOX	80
RETURN TO ZORK	OEM	58
REUNION	OEM	81
SAM & MAX	BOX	90
SAM & MAX HIT THE ROAD	BOX	95
SECRET OF MONKEY ISLAND	BOX	95
SENARIO DISK	BOX	49
SETTLERS	BOX	80
SIM CITY 2000	OEM	79
SPACE QUEST COLLECTION	BOX	95
STAR TREK	BOX	80
STAR TREK JUDGEMENT RITES	BOX	80
STONEKEEP	BOX	98
SUPERHERO	BOX	80
TERMINATOR RAMPAGE	BOX	80
TFX	OEM	82
THUMBELINA	BOX	80
TRANSPORT TYCOON	BOX	80
ULTIMATE BODY BLOWS	BOX	82
ULTIMA 7	OEM	82
UNDER A KILLING MOON	BOX	152
VICTORY AT SEA	BOX	TBA
VOYEUR	BOX	95
WHO SHOT JOHNNY ROCK?	BOX	74
WILD BLUE YONDER	BOX	114
WING COMMANDER ARMADA	BOX	139
WORLD ATLAS 5.0	OEM	49
WORLD OF XEEN	BOX	98
XANTH	BOX	80

TYTUŁY NA AMIGĘ CD32

ARCADE POOL	BOX	49
BENEATH A STEEL SKY	BOX	74
BRUTAL SOCCER	BOX	65
CANNON FODDER	BOX	74
DESERT STRIKE	BOX	82
D-GENERATION	BOX	65
EXTRACTORS	BOX	90
FIELDS OF GLORY	BOX	82
GENESIA	BOX	77
GUNSHIP 2000	BOX	65
IMPOSSIBLE MISSION 2050	BOX	65
JAMES POND 3 – OPERATION...	BOX	77
K240	BOX	74
KICK OFF 3	BOX	74
KID CHAOS	BOX	65
LABIRYNTH	BOX	65
LABIRYNTH OF TIME	BOX	57
LOTUS TURBO TRILOGY	BOX	65
MICROCOSM	BOX	49
NIGEL MANSELL'S WORLD	BOX	65
NOVASTORM	BOX	90
PINBALL FANTASIES	BOX	77
PIRATES GOLD	BOX	65
SECOND SAMURAI	BOX	74
SENSIBLE SOCCER INT. EDITION	BOX	65
SUPERFROG	BOX	41
UFO ENEMY UNKNOWN	BOX	111
ULTIMATE BODY BLOWS	BOX	65
UNIVERSE	BOX	77

BOX – sztywne pudełko kartonowe.

Ceny hurtowe w zł, nie zawierają VAT.

SAVEGAMER

Witam w nowym roku! Po oddelegowaniu Kostii Jamowa do innych zadań (War in Chechenia) zostałem wybrany na ochotnika do prowadzenia tej wspaniałej rubryki. Wszystkim korespondentom z góry dziękuję za współpracę i zachęcam do dalszych zmagań z SG.

nowy supervisor — Andriej Buzow

Przychodzi coraz więcej listów z poprawkami, pojawiają się nowi korespondenci! Niestety nie wszyscy respektują nasze warunki przysyłania wyłącznie listów drukowanych, dopisków na kopercie, itp. W związku z tym gwoli przypomienia kilka reguł, których przestrzeganie znacznie ułatwia pracę.

1. Przysyłajcie wyłącznie listy drukowane. Wyklucza to pomyłki przy odczytywaniu offsetów i wartości, które należy wpisywać.

2. Przed wysłaniem poprawek sprawdźcie, czy nie były one już publikowane.

3. Jeśli wysyłacie dyskietki, to załączcie kopertę zwrotną ze znaczkiem. Tekst powinien być zwykłym ASCII z polskimi literami w kodzie Mazovia. Poza tym koniecznie napiszcie jaki jest format dyskietki (PC, Amiga, ST...).

4. Przy każdej liczbie piszcie w jakim jest systemie (d – dziesiętnym, h – heksadecymalnym) – ułatwia to pracę i eliminuje błędy.

5. Nie używajcie skrótów!

6. Dopisek SAVEGAMER na kopercie przyśpieszy publikację waszych poprawek.

LEGIONS

Dziś na rozgrzewkę poprawki do LEGIONS (wersja Windows). W czasie gry doskwiera brak złota oraz surowców potrzebnych do utrzymania starych i tworzenia nowych jednostek. Na szczęście SG są stosunkowo proste i łatwe do modyfikacji. W pliku *.LGN należy odszukać PEŁNĄ nazwę swojego królestwa. Interesujące nas dane zapisane są następująco (przesunięcie jest względem pierwszej litery nazwy królestwa):

Przesunięcie	
SUPPLIES	71d
FOOD	75d
WOOD	79d
METAL	83d
HORSES	87d
TEXTILES	91d
TECH	95d
GOLD	25d

Każda z danych zajmuje 4 bajty i należy w nie wpisać 2FFFFFFFh. UWAGA! Legions zapisuje najstarszy bajt na POCZĄTKU, a najmłodszy na KOŃCU, a więc odwrotnie niż jest to ogólnie przyjęte. Np. jeśli pierwsza litera nazwy jest pod offsetem 84465d to złoto zapisane jest pod offsetem 84440d. Pod offset ten należy wpisać 2Fh, pod następny FFh, itd.

— — —

GENESIA (PC)

W SG pod offsety 3CC0h i 3CC1h wpisujemy FFh i otrzymujemy 65 tys.

Robert Marciniak, Ząbki

ISHAR 3 (PC)

Potrzebny jest SG z drużyną.

Ile bajtów	Offsety	Wpisać
Energia 2	787d–796d	07h 3Dh
Dośw. 2	777d–786d	07h 3Eh
Level 1	1082d–1086d	62h
Psychika 1	1112d–1116d	64h
Psychol. 1	1117d–1121d	64h

Julek Konaszewski, Warszawa

SIM CITY (Amstrad)

Do pracy użyłem programu Discology. Należy nagrywać tylko jeden SG na dyskietkę. Pod offsety 1199d oraz 1200d wpisujemy FFh i mamy 65535$.

Rat, Warszawa

CIVILIZATION (Amiga)

Do grzebania w SG używałem programu FileMaster. Data gry zapisana jest w CIVILxxx.SVE pod offsetem 08h i 09h. Aby otrzymać rok pne należy wpisać liczbę powstałą przez odjęcie roku od 65535. Parametry jednostek bojowych są zapisane w pliku GAME na pierwszym dysku pod offsetami:

Jednostka	Koszt	Atak	Obrona	Ruch
Diplomat	378561	378557	378559	378553
Settlers	377677	377673	377675	377669
Caravan	378595	378591	378593	378587
Militia	377711	377707	377709	377703
Phalanx	377745	377741	377743	377737
Cavalry	377881	377877	377879	377873
Legion	377779	377775	377777	377771
Musketers	377813	377809	377811	377805
Chariot	378017	378013	378015	378009
Knights	377915	377911	377913	377907
Catapult	377949	377945	377947	377941
Riflemen	377847	377843	377845	377839
Cannon	377983	377979	377981	377975
Mech.Inf.	378085	378081	378083	378077
Artilery	378119	378115	378117	378111
Armor	378051	378047	378049	378043
Trireme	378221	378217	378219	378213
Sail	378255	378251	378253	378247
Transport	378493	378489	378491	378485
Frigate	378289	378285	378287	378281
Ironclad	378323	378319	378321	378315
SubMarine	378425	378421	378423	378417
Cruiser	378357	378353	378355	378349
Carrier	378459	378455	378457	378451
Battleship	378391	378387	378389	378383
Fighter	378153	378149	378151	378145
Bomber	378187	378183	378185	378179
Nuclear	378527	378523	378525	378519

W tym samym pliku zawarte są koszty budowy oraz utrzymania poszczególnych budowli. Koszt utrzymania znajduje się dwa bajty za kosztem budowy.

Budowla	Koszt budowy
Palace	376283
Barracks	376313
Granary	376343
Temple	376373
Marketplace	376403
Library	376433
Courthouse	376463
City Walls	376493
Bank	376553
Aqueduct	376523
Cathedral	376583
University	376613
Mass Transit	376643
Colosseum	376673
Factory	376703
Mfg. Plant	376733
SDI Defense	376763
Recycling Cntr	376793
Powerplant	376823
SS Structural	376913
SS Component	376943
SS Module	376973
Hydroplant	376853
Nuclear Plant	376883
Manhatan Project	377483
United Nations	377513
Apollo Program	377543
SETI Program	377573

Uwaga! Aby zmiany odniosły skutek trzeba zacząć grę od nowa. Wszystkie offsety zostały podane dziesiętnie.

Pyramids	377003
Hanging Gardens	377033
Colossus	377063
Lighthose	377093
Great Library	377123
Oracle	377153
Great Wall	377183
Magellan's Exped.	377213
Michel Angelo Chapel	377243
Copernicus Observatory	377273
Shakespeares Theatre	377303
I.Newton College	377333
J.S.Bach Cathedral	377363
Darwin's Voyage	377393
Hover Dam	377423
Women's Surfage	377453

PANZA KICK BOXING (Amiga)

Aby zmienić dane zawodników wchodzimy do DRAWERA B. Ukazują się pliki BOXER.00x. Wchodzimy do wybranego pliku i zmieniamy bajty o offsetach 01h, 02h, 03h na 63h i odtąd ten zawodnik będzie równy samemu Panzie – 99%.

Robert Pawela, Rybnik

SUPAPLEX (PC)

W pliku LEVELS.DAT zmieniamy drugi bajt po nazwie poziomu na 01h i wystarczy zebrać jeden diament aby ukończyć grę.

Mariusz Kupiec, Lubin

CASTLES (PC)

Otwieramy plik SAVEGAME.XXX i zastępujemy bajty offsetu A7h i A8h wartościami FFh i 0Fh co daje trochę szmalu.

Janusz Mrzigod, Tychy

UFO ENEMY UNKNOWN (PC)

Aby dozbroić swoje samoloty otwieramy plik CRAFT.DAT i zmieniamy offsety D5h i 6Dh na 05h, a D6h i 6Eh na FFh. W efekcie stare uzbrojenie zmienia się na Plasma Beam (Uwaga! Zmian należy dokonać zaraz po rozpoczęciu gry). Darmowy sprzęt na pokładzie SKYRANGER'a można uzyskać wpisując w offsety 2Ah–62h wartość 01h, natomiast wpisanie pod offsety 128h i 232h wartości 2823h (pamiętaj o odwrotnej kolejności) zwielokrotnia ilość paliwa w samolotach INTERCEPTOR.

Michał Tomorowicz, Białystok

RAILROAD TYCOON (Amiga)

Korzystałem z programu FileMaster 2.2. Pieniądze są ukryte pod offsetem 14152d i najlepiej wpisać tam 99h.

Simon in Fly, Zielonka

DETROIT (PC)

W pliku DETROITx.SAV wpisujemy pod offsety 519d, 520d, 521d wartość FFh co daje dużo pieniędzy, a pod offsety 496d i 492d też FFh – wzrost liczby pracowników tech. i assm.

Maciek Grałek, Sosnowiec

ELVIRA 2 (Amiga)

Korzystałem z programu FileMaster 2.2. Zmian dokonujemy w pliku *.SAV.

	offset	wpisać
level	27119	09h
experience	27120–27121	270Fh
power points	27123	63h
hit points	27125	63h
głowa	27141	08h
ręka	27143	08h
ręka	27145	08h
korpus	27147	08h
noga	27149	08h
noga	27151	08h
weapon skill	27099	63h
strength	27101	63h
accuracy	27103	63h
kondycja	27105	63h
WP	27107	63h
PR	27109	63h
MR	27111	63h
Intellect	27113	63h

Wszystkie offsety podane są dziesiętnie.

Bartosz Wierzbowicz, Marcin Szydłowski, Wrocław

LEGACY OF SORASIL (Amiga)

Do zmian w SG używałem FileMastera 2.1. Na początku kompletujemy drużynę – proponuje Angora, Ravenslocka, Bakhearta i Celestę. Nagrywamy stan gry na pierwszej pozycji i dokonujemy następujących zmian:

Postać	Offset	Cecha	Wpisać
Angor	127	Odporność	15
	128	Obrona	15
	130	Atak	15
	131	Czary	15
Ravenslock	255	Odporność	15
	256	Obrona	15
	258	Atak	15
	259	Czary	15
Bakheart	383	Odporność	15
	384	Obrona	15
	386	Atak	15
	387	Czary	15
Celeste	511	Odporność	15
	512	Obrona	15
	514	Atak	15
	515	Czary	15

Offsety podane są dziesiętnie. Aby mieć maksymalną wartość oczu trzeba zmienić bajt znajdującysię przed imieniem bohatera na 15. Gotówkę można otrzymać wpisując pożądaną wartość po bajtach 02 FF znajdujących się przed cechami bohatera.

Sir Wiatrus, Pilchowice

CRAZY FOOTBALL (PC)

W pliku SAVE___x.AJM pod offsetem 294h należy wpisać 13h i nasza drużyna zawsze będzie na pierwszym miejscu w lidze.

Asphyx, Kraków Nowa Huta

ARENA (PC)

W pliku EQUIP.DAT pozmieniaj wszystkie %mm na %--, odtąd ekwipunek będzie za darmo. Takie same zmiany w pliku MUGUILD.DAT pozwolą na bezpłatny zakup magicznych rzeczy i napojów w gildii magów.

Acid Drinker,Warszawa

UFO ENEMY UNKNOWN (PC)

W pliku ASTORE.DAT są zapisane dane obcych których złapałeś. Każda charakterystyka zajmuje 11 bajtów. Pierwszy oznacza rasę (01 – Sectoid, 02 – Snakeman, 03 – Ethereal, 04 – Muton, 05 – Floater) drugi – rangę (01 – Commander, 02 – Leader, 03 – Engineer, 04 – Medic, 05 – Navigator, 06 – Soldier), a trzeci – numer bazy, w której obcy jest przetrzymywany (00 – oznacza pierwszą bazę).

TIE FIGHTER (PC)

Nagrania pilotów są w pliku imię_pilota.TFR. Ranga zapisana jest w drugim bajcie:
00h – FLT. Cadet
01h – FLT. Oficer
02h – Lieutenant
03h – Capitan
04h – Commander
05h – General

Punkty są zapisane w bajtach 4–7, a punkty Skill w bajtach 8–9. Dane do Historic Missions są zapisane pod następującymi offsetami:

	T/F	T/I	T/B	T/A	GUN	T/D
Misja 1	520	528	536	544	552	560
Misja 2	521	529	537	545	553	561
Misja 3	522	530	538	546	554	562
Misja 4	523	531	539	547	555	563

Skróty mają następujące znaczenie:
T/F – Tie Fighter
T/I – Tie Interceptor
T/B – Tie Bomber
T/A – Tie Advanced
GUN – Assault Gunboat
T/D – Tie Defender

Pod powyższe offsety należy wpisać 01h – wszystkie misje zostaną uznane za skończone. Punkty za Historic Missions są pod offsetami:

	T/F	T/I	T/B	T/A	GUN	T/D
Misja 1	136	172	200	232	264	296
Misja 2	140	176	204	236	268	300
Misja 3	144	180	208	240	272	304
Misja 4	148	184	212	244	276	308

Ilość misji zakończonych w każdej bitwie:

Bitwa	Offset	Wartości	Stan bitwy
1	637	00h–06h	617
2	638	00h–05h	618
3	639	00h–06h	619
4	640	00h–05h	620
5	641	00h–05h	621
6	642	00h–04h	622
7	643	00h–05h	623

Bajt oznaczający stan bitwy może przyjmować następujące wartości: 00h – inactivated, 01h – activated, 02h – incompleted, 03h – completed.

Punkty za misje w poszczególnych bitwach znajdują się pod następującymi offsetami:

	1	2	3	4	5	6	7
1	986	1018	1050	1082	1114	1146	1178
2	990	1022	1054	1086	1118	1150	1182
3	994	1026	1058	1090	1122	1154	1186
4	998	1030	1062	1094	1126	1158	1190
5	1002	1034	1066	1098	1130	1194	
6	1006	1070					

Rangi pomocników imperatora (Secret Oreder Of Emperor) są zapisane pod dziesiątym bajtem:
00h – nic
01h – First Initiate
02h – Second Circle
03h – Third Circle
04h – Fourth Circle
05h – Inner Circle
06h – Emperors' HAND

Ilość skończonych plansz w treningach (wpisać 05h) oraz liczba punktów jest pod offsetami:

Plansze	Punkty
T/F	90 42
T/I	91 46
T/B	92 50
T/A	93 54
GUN	94 58
T/D	95 62

Dane statystyczne pilota są pod offsetami:

Lasery wystrzelone	– 1908
Lasery trafione	– 1912
Pociski wystrzelone	– 1920
Pociski trafione	– 1922
Zabitych	– 1626
Złapanych	– 1628
Straconych	– 1926

Liczba zdobytych statków znajduje się pod offsetami:

X–Wing	– 1632
Y–Wing	– 1634
A–Wing	– 1636
B–Wing	– 1638
Tie Fighter	– 1640
Tie Interceptor	– 1642
Tie Bomber	– 1644
Tie Advanced	– 1646
Tie Defender	– 1648
Z–95 Headhunter	– 1658
Assault Gunboat	– 1662
Tyderian Shuttle	– 1664
Escort Shuttle	– 1666
Transport	– 1672
Assault Transport	– 1674
Tug	– 1678
Container A	– 1682
Container B	– 1684
Container C	– 1686
Container D	– 1688
Heavy Lifter	– 1690
Bulk Barge	– 1692
Freighter	– 1694
Cargo Ferry	– 1696
Modular Conveyor	– 1698
Conveyor Transport	– 1700
Corellian Transport	– 1706
Millenium	– 1708
Corvette	– 1710
Modified Corvette	– 1712
Nebulion–B Frigate	– 1714
Modified Frigate	– 1716
Star Galleon	– 1718
Carrack Cruiser	– 1720
Strike Cruiser	– 1722
Escort Cruiser	– 1724
Dreadnaught	– 1726
Calamari Cruiser	– 1728
Light Calamari Cruiser	– 1730
Interdictor	– 1732
Victory Class Star Destroyer	– 1734
Star Destroyer	– 1736
Super Destroyer	– 1738
Container E	– 1740

Wszystkie offsety podane są dziesiętnie.

PlusPlus, Opole

TIE FIGHTER (PC)

Zmian dokonujemy w pliku imię_pilota.TSF.

Offset	Dane
01	Status
	00h – Normal
	01h – Captured
	02h – Killed
03	Poziom trudności
	00h – Easy
	01h – Medium
	02h – Hard

90–95 Medale: zmienić 02h na 04h

Adam Czarnecki,Rumia

KOLUMBUS (Amiga)

Korzystałem z programu FileMaster 2.2. Grzebać należy po wyposażeniu statku w ludzi i działa. Niestety długość SG jest zmienna więc należy wszystko przeliczać na hexy i szukać. Na początku gry offsety są następujące:
Pieniądze: 12393, 12394 – wpisujemy FFFFh
Statki: 12395 – wpisujemy FFh i możemy budować od razu najlepsze
Załoga: 10680 – wpisujemy FFh i mamy 255 ludzi na pokładzie.

Poza tym można wyzerować konto przeciwnika i pokombinować z żołnierzami.

Norbert Wojciechowski, Wrocław

PACIFIC ISLAND (Amiga)

Pieniądze zapisane są w pliku PLAYFILE.DAT.

Numer SG	Sec	offset
1	3	244,245
2	3	84,85
3	2	436,437
4	2	276,277
5	2	116,117
6	1	468,469
7	1	308,309
8	1	148,149

Pod podane offsety należy wpisać FFFFh.

SILENT SERVICE 2 (Amiga)

SG mają nazwę SAVE.00x. W sektorze pierwszym pod następującymi offsetami znajdują się dane dotyczące łodzi:

ilość paliwa	– 137d
dopuszczalne zanurzenie bez uszk.	– 288d,289d
ilość torped w przedniej wyrzutni	– 295d
ilość przednich torped z zapasie	– 297d
ilość torped w tylnej wyrzutni	– 301d
ilość tylnich torped w zapasie	– 303d
max prędkość nawodna	– 281d
max prędkość w zanurzeniu	–283d

Niestety po powrocie do portu wszystkie dane przyjmują wartości pierwotne.

CIVILIZATION (Amiga)

Pieniądze ukryte są pod offsetami:

Kolor	offset
Biały	314,315
Zielony	316,317
Niebieski	318,319
Żółty	320,321
Zielono–niebieski	322,323
Różowy	324,325
Brązowy	326,327

W sektorach 11–17 znajdują się dane dotyczące miast. Dane o stolicy znajdują się w sektorze 11 pod offsetami:
Współrzędne miasta (x,y): 436,437
Wielkość miasta: 438
Przynależność miasta: 443
Budynki: 432–435

Aby mieć wszystkie budowle należy wpisać 000BFFFFh.

Dane dotyczące jednostek znajdują się w sektorach 18–20. Należy odnaleźć nazwę jednostki. 17 bajtów dalej znajdują się punkty ruchu, 21 – ataku, 23 – obrony, 25 – koszt produkcji (Uwaga! wpisana tam wartość jest mnożona przez dziesięć). Przy zmianie charakterystyk jednostek należy uważać gdyż jest to broń obosieczna. Jeśli w czasie gry chcesz zmienić cywilizację którą sterujesz to w sektorze 1 pod offsetem 3 wpisz numer koloru tej którą chciałbyś pograć.

Ravkill von Harkonnen, Zielona Góra

AHP EXE

tytuł:	komputer:	opis:	cena:
7th Guest	PC CD		785
Amisłownik ang/pl/ang	A		195
Amisłownik pl/niem/pl	A		195
Ardeny	PC	SS'16	390
Auto katalog	A/PC		285
Black Crypt	PC	SS'12	275
Clipart and Fonts	CDTV		595
Covergirl Strip Poker	CDTV/A/PC/CD32	SS'16	639
Dangerous Streets	A/PC/CD32	SS'16	305/510
Deep Core	CD32		399
Defender of the Crown	CDTV		495
Diamenty pol. Boulder	A		185
Dune	A/PC	SS'13	275
Epic Pinball	PC	SS'13	289
F15 Strike Eagle	A		495
F16 Combat Pilot	A/PC/C64	SS'17	169/67
Fire Force	CD32		399
Franko	A	SS'16	229
Frontier	A/PC/CD32	SS'12	789
Games and Goodies	CD32		739
Gielda Światowa	A		195
Hand of Fate PL	PC	SS'17	789
Hot Movies (sex)	PC CD		534
Hound of Baskervilles	CDTV/CD32		479
Humans 2 Jurassic	A/PC/CD32		649/689
Indy Car Racing	PC	SS'17	793
Infatiable Woman (sex)	PC CD		435
J. polski podstawówka	C64		49
Karciarz	A		155
Komp. Koło Fortuny	C64		59
Korep. gramatyka i pol.	A		195
Korepetytor fiza szk. śr.	A/PC		195
Lotus Turbo Trilogy	CD32	SS'17	1029
Mad Dog 2	PC CD	SS'16	895
Mały Matejko	A		135
Mały Matematyk	a		135
Matematyka kl. 1-4	C64		49
MegaRace	PC CD	SS'16	875
Music & sound effects	CDTV		639
Outpost	PC CD	SS'16	1895
Pacific Strike	PC	SS'16	949
Pitagoras liceum	A		245
Pitagoras podst.	A		245
Privateer	PC/PC CD	SS'9	732
Prog. analizy giełd.	A		345
Psycho Killer	CDTV		478
Puzzle (25 obrazków)	A		145
Rebel Assault	PC CD		949
Red Hot (sex)	PC CD		435
Sabre Team	A/PC	SS'17	475
Seawolf	PC CD	SS'15	729
Sex Puzzle	A		219
Sexual Fantasies	CDTV/CD32		887
Sheer Delight (akty)	CDTV/CD32		986
Space Hulk	PC/PC CD	SS'12	639
Strike Commander	PC CD	SS'8/15	1049
Syndicate PL	PC	SS'12	696
Tajemnica Statuetki	PC	SS'8/9/10	229
TFX	PC CD	SS'14	1545
Theme Park	A/PC/PC CD	SS'16	826
Town with No Name	CDTV/CD32		697
Ultima 7	PC	SS'16/17	729
V for Victory	PC	SS'17	489
War in the Gulf	A		495
Was ist das?	A/PC		249/195
Wing Commander	A		275

i wiele, wiele więcej
spis po przesłaniu znaczka i dużej koperty

zamówienia przysyłajcie na adres:
A.H.P. EXE (oferta SS),
ul. Czarnieckiego 5/104,
53-650 Wrocław

lub dzwońcie:
tel. (0-71) 558382,
(0-71) 36673 w. 16,
fax (0-71) 558382

Zapraszamy również do stoiska firmowego:
Dom Handlowy, ul. Kuźnicza 10, II p

Każdy zakup powyżej 3 programów premiowany programem za darmo

TIPS & TRICKS

Jest świetnie! Z listu na list widać jak rośnie poziom przysyłanych do redakcji Tipsów. Prawie nie zdarzają się listy nieczytelne. Większość tipsów opisana jest O.K, a niektóre pomysły to wręcz odlot. Ale oczywiście jest i druga strona medalu. Wciąż zdarzają się listy, z dość niefrasobliwe opisanymi Tipsami. Dotyczy to może dziesięciu procent tipserów, ale i tak do bólu zębów może doprowadzić stadko tipsów w stylu: „wciśnij A+B — niespodzianka", szczególnie jeśli ta niespodzianka przewija się przez połowę listu. Nadesłane przez was tipsy mogę skracać, ale z rzadka tylko mogę rozszyfrować i uzupełnić myśl autora. Niemożliwością jest znać wszystkie gry na wszystkie komputery i wiedzieć co autor tipsa miał akurat na myśli. Nie bójcie się napisać paru słów więcej!
Witia Krugłoj

4 GET IT

Amiga, Agnieszka i Aneta Kaczmarek
Kody: BLUELITE, HERMAN, HOGTOOTH, FISHPOPS, RANMA.

ACE

C-64, NIK, Radzik
Gdy otrzymasz kilka trafień wyłączy ci się silnik. Poczekaj chwilę i spróbuj go włączyć – już działa.

ACE 2

C-64, NIK
Leć wysoko, odpal dwie rakiety we wrogi obiekt i wciśnij: F1, F2, F3, F4, od tej pory F1 – super bonus.

BALLBLASTA

C-64, NIK
Wciśnij: M + A + J + C + D – następny poziom.

BASIL

Atari XL/XE, Jakub Tekis
Weź nóż, papieros, pistolet, klucz i kwiaty z wazonika i idź pod kaczą kolumnę. To już wszystko!

BATMAN RETURNS

Nintendo, Leszek Nosalik
Kody: 7D7X XZ X3DY58, ZD7X YZ !B52 *7, *953 !D X94X 6X, X11Z 61 8X*B D9, 121X 81 6857 X2, *953 !D X54X 4Y, Y531 83 !42Y !B, 1119 89 8136 93.

BC KID

Amiga, Rafał Artemiuk
W jednym z etapów musisz przejść lotne piaski. W tym etapie jest palma, znajdź ją i uderz w nią głową. Palma zacznie się poruszać. Wskocz na nią i przejdziesz piaski.

BETRAYAL AT KRONDOR

PC, Solnica
Kody na „free stuff". Chapter 1 – 6478, Chapter 2 – 9216, Chapter 3 – 7702.

BOMB SCARE

C-64, Volvo
Kody do teleportacji: 1) ZEPHA, 2) QWART, 3) DELTA, 4) XYLEM, 5) NITRO, 6) CRYPT, 7) YTRON, 8) ASTRA.

BREATH OF THE DRAGON

Atari XE/XL, Jakub Tekis
Klawisze 1, 2, 3, 4 zmieniają poziomy.

BRIAN THE LION

Amiga, Marcin Kiendra
Kody: vBEgvqgV1, 93rj/MZXYz.

BRIDE OF FRANKENSTEIN

C-64, Nik
Łopata znajduje się na cmentarzu za drugą mogiłą od lewej.

BUCKY O'HARE

Nintendo., Leszek Nosalik
Kody: KNTZJ, 49J9J, LNTZJ, M8K56, 69MZW, 6QX4W.

BURMISTRZ

C-64, Nik
Nigdy nie kupuj domów, tylko wieżowce. Kupuj szkoły – nie kupuj uniwersytetów. Dzięki temu będziesz ściągał większe podatki.

ZAPOWIEDZI

Okazało się, że THE DIG, który miał ukazać się już teraz, wydany zostanie nie wcześniej niż w połowie 1995. Od ponad roku reklamowane są również STONEKEEP czy BIOFORGE, co potwierdza, że notoryczne przekładanie dat premier stało się nałogiem producentów.

BULLFROG

Znajdujący się obecnie w szczytowej formie BULLFROG zabrał się za produkcję role-playing. Gra będzie nosiła tytuł DUNGEON KEEPER i ma w założeniu zrewolucjonizować cały gatunek. Szef firmy Peter Molyneux twierdzi, że przy produkcji nie będzie mowy o korzystaniu ze skostniałych schematów Dungeons & Dragons, wykorzystana zaś zostanie ulepszona wersja engine SYNDICATE 2. Tkwi w tych słowach sporo ironii, ale gdy BULLFROG coś zapowiada, to nie są to czcze przechwałki.

W świat morskiej przygody przeniesie nas CREATION. Budując na odległej planecie podwodne miasta i eksplorując złoża zmagać się będziemy z przybyłymi wraz z meteorytem obcymi formami życia. W owej posiadającej strategiczne elementy zręcznościowej grze wystąpią wspaniałe efekty świetlne – będzie można np. podpływać do powierzchni wody i patrzeć na przenikające przez fale promienie słońca.

Przygotowuje się już drugą po THEME PARK pozycję z cyklu Designer Series, będzie ona nosić tytuł THEME HOSPITAL. Prowadzimy kompleks szpitalny, z mrowiem specjalistycznych oddziałów i odzianym w kitle personelem. Tym razem nie plaga dzieciaków, lecz skołowani pacjenci bedą stanowić największe utrapienie, gdyż trzeba będzie ich sensownie rozlokować a następnie próbować podreperować zdrowie.

CORE DESIGN

Przejawem nieustającej amerykańskiej rusofilii będzie przygodówka THE BIG RED ADVENTURE. Rosja – niegdyś świat kojarzony z działalnością Lenina, Stalina, KGB i kolejkami po mięso, dzisiaj – z Leninendo, McRomanowem, Super Marx Bros, KGB TV i... kolejkami, bo niektóre rzeczy nigdy się nie zmieniają. Owa parodystyczna gra zawierać będzie ponad 100 plansz, wypełnionych komiksową grafiką SVGA. W fabule chodzi o to, że dobrocie pierestrojki nie wszystkim przypadły do gustu i znalazła się grupka osób pragnących przywrócić dawny porządek. Zapobiec temu musi trzodka sympatycznych postrzeleńców: Doug Nuts, Dino Fagoli i Donna Fatale. W sumie RED ADVENTURE przypomina produkcje LUCASARTS.

CRYO

W mrokach dalekiej przyszłości żyje trzystuletni superczłowiek-władca. Postanawia dowiedzieć się wszystkiego o życiu i wszechświecie, korzystając z dobroci techniki, jaką stała się możliwość podróżowania w czasie. W posiadającej filozoficzne podteksty przygodówce COMMANDER BLOOD (CD) przemierzymy wiele epok na całej przestrzeni dziejów.

DOMARK

DOMARK dość enigmatycznie zapowiada na rok 1995 dwa symulatory lotnicze: DOG-FIGHT: ACES OF AIR COMBAT oraz TEST PILOT. O obu mówi się, że będą "multimedialne", oraz że zaistnieje w nich możliwość wyboru samolotów z czasów różnych wojen. Rzecznik prasowy firmy Anna Macario pisze także o zręcznościowym przeboju SUPER PUSH-OVER, dziele twórców należących dawniej do znanej grupy RED RAT SOFTWARE.

EMPIRE

Na Kremlu zalęgła się terrorystyczna frakcja Czerwonego Ducha, elita zabójców, gotowa puścić z dymem pół świata – ktoś odważny będzie musiał ich zdjąć. W porównywanej przez EMPIRE do CAMPAIGN militarnej strategii RED GHOST bierzesz udział w kampaniach zarówno na ziemi jak i w powietrzu oraz na wodzie. Twoje doborowe odziały „kominiarkowców" tępią terrorystów także w dżungli i na pustyni, mając do dyspozycji sprzęt pancerny oraz helikoptery.

MERIT STUDIOS

Doszło już do tego, że MERIT STUDIOS wydaje grę sportową. ALEX DAMPIER'S ICE HOCKEY posiada standardowe atrybuty gry sportowej, czyli opisujące poszczególnych zawodników i drużyny statystyki, możliwość rozgrywania turniejów. Ów nowy tytuł nie powinien być gorszy niż produkcja ELECTRONIC ARTS, NHL HOCKEY.

PSYGNOSIS

Mająca wyjść zimą, oparta na twórczości Terry'ego Pratchetta, przygodówka DISCWORLD (CD) opowiada o losach zawadiackiego czarodzieja Rincewinda. Grafikę można nazwać komiksowo-prześmiewczą, oprócz klasycznego

CABAL 1, 2

C-64, Amiga, Łukasz Piątkowski

Nie żałuj magazynków na ciężarówki. W czasie strzelania, z ciężarówki wyleci granat. Gdy ciężarówka będzie jechała walnij ją tym granatem a dostaniesz dwa następne.

CANNON FODDER

Amiga, Simon the Fly

Na ósmym etapie, w fazie z leśnym labiryntem, znajduje się 50 ukrytych bazook. Gdy idziesz przez las najpierw dojdź do prawego końca ekranu, następnie pójdź do dolnej części obszaru (trzeba przeprawić się przez rzekę) a następnie w lewo. Zobaczysz krzak, w który trzeba rzucić granatem lub zniszczyć z bazooki. Potem wystarczy zebrać resztki.

CITY SIMULATION

C-64, Nik

F1 – przywraca początkowy stan pieniędzy.

CHOPLIFTER

C-64, Nik

Samoloty nic ci nie zrobią, gdy polecisz tuż przy ziemi i zahamujesz gdy wystrzelą.

CHUBBY CHESTER

C-64, Volvo, Emilo Filo

Kody do plansz: 2) HJKMCF, 3) PPDBDA, 4) DFGKJP, 5) EFHFLK, 6) EMHNNJ, 7) KDNJHM, 8) ELIAML, 9) OOBKAI, 10) HIKFBN, 11) JLNFGA, 12) BOGJKH, 13) GGJOAE, 14) AMDFEB, 15) AMDOEL, 16) BMEHGO, 17) BBDFEG, 18) AMFBFN, 19) HLJNBI.

COLGATE

C-64, Nik

Naciśnij spację (pauza) i następnie BACKSPACE, przejdziesz do CHEAT MENU.

COMMANCHE MAXIMUM OVERKILL

PC, Solnica

Rozpakuj plik COMMANCHE.EXE przy pomocy UNLZEXE. Wczytaj powstały plik do edytora, odnajdź ciąg znaków „heat" i bajt przed literą h zmień na C. Zapisz plik. Po uruchomieniu gry w MENU pojawi się opcja Cheat.

COOL CROC TWINS

C-64, Emilo Filo

Działają kody z Amigi.

D-GENERATION

PC, Solnica

Wpisz: USER NAME: seth, PASSCODE: ostrich. Wszystko na unlimited.

DEATHRIDE

C-64, Nik

+ – odporność na kule.

używania przedmiotów, pojawią się łamigłówki. Na każdą z ponad stu lokacji składać się będzie nawet do dziewięciu ekranów, wystąpi około 80 postaci – daje to jakieś wyobrażenie o skali przedsięwzięcia. Trzeba też zwrócić uwagę, że wśród osób użyczających postaciom głosów znajdzie się członek Monty Python Eric Idle, znany z pioseneczki „Always look on the bright side of life".

ROWAN SOFTWARE

Firma posiada już w swoim dorobku OVERLORD i DAWN PATROL, dwa symulatory uznane przez speców gatunku jako dobre choć odrobinę za mało realistyczne. Akcja zapowiadanego na jesień AIR POWER osadzona została w Rosji lat trzydziestych. Cztery siostry poślubiają książąt posiadających raczkujące przedsiębiorstwa lotnicze. Od tej pory zaczyna się wzajemna ostra rywalizacja pomiędzy rodzinami, graficznie na pewno nie będzie gorzej niż w DAWN PATROL.

TEAM 17

TEAM 17 to jeden z największych w świecie dostarczycieli gier zręcznościowych. W SUPER STARDUST lecimy kosmicznym pojazdem przez tunele, ostrzeliwując wszystko co nadlatuje z przeciwka. Pięć różnych scenerii, dopracowana lśniąca grafika oraz rozwałka non-stop każą szanować tę grę.

US GOLD

Ładnie wyglądająca strategiczno-zręcznościowa gra HEROES OF MIGHT AND MAGIC pochodzi z firmy NEW WORLD COMPUTING. Wcielamy się w postać jednego z władców by dowodzić oddziałami wojowników i opiekować się posiadanymi nieruchomościami. Wszystko podporządkowane jest celowi odszukania legendarnego Artefaktu Wieczności.

VIRGIN

Firma REVOLUTION znana jest z doskonałych LURE OF THE TEMPTRESS i BENEATH A STEEL SKY. Obecnie jej programiści przygotowują kolejny tytuł – KNIGHTS OF THE BROKEN SWORD. Gra jest oczywiście przygodówką, scenariusz jako tło wydarzeń wybrał dzieje zakonu Templariuszy. Niegdyś zakon obdarzony poparciem króla, otrzymał pod opiekę krocie klejnotów. W piątek 13 września 1307 roku rozpoczął się krwawy konflikt z francuskim monarchą Filipem IV Pięknym oraz władzami kościelnymi, Templariusze zostali wypędzeni a następnie kolejno trafiali na stosy. Skarb zaginął. Jego poszukiwanie stanie się osią rozgrywki, gra ma się pojawić na początku roku – może okazać się gigantycznym przebojem.

Na bazie dawnego DELPHINE SOFTWARE powstała grupa AMAZING STUDIO (ma w swoim składzie autora ANOTHER WORLD – Erica Chai), która pracuje nad projektem HEART OF DARKNESS (CD). Mówi się, że program wykonany zostanie na 3D Studio oraz że postacie będą miały jeszcze więcej klatek animacji (1500) niż we FLASHBACK.

Pietia Miczowicz

ul. Wronia 35/37, tel. (0 22) 201-261 w. 550, fax (0 22) 209-309

Poszukujemy dystrybutorów na terenie całego kraju.

MARKSOFT

Każda gra z polską instrukcją!

Nawiążemy kontakt z autorami polskich programów.

W sprzedaży m.in.:

Amiga

Apidya	28.00	Gear Works	28.00
Assassin	28.00	Genesia	52.50
Back to the Future 3	28.00	Mentor	35.50
Body Blows + Super Frog + Overdrive	65.00	Olympiad Collection	18.50
Brides of Dracula	28.00	Oscar	26.00
Chuck Rock 2	31.00	Oscar A1200	28.00
Creatures	28.00	Skidmarks	41.00
Dangerous Streets	28.00	Summer Camp	27.00
Demon Blue	17.00	Surf Ninjas A1200	28.00
Euro Soccer	28.00	Tornado	59,50
F16 Combat Pilot	17.00	Tornado A1200	63.00
Fantastic Dizzy	42.00	Trolls	23.00
Fantasy World Dizzy	23.00	Trolls A1200	26.00
Flight of the Intruder	27.00	Uridium 2	39.00
Fury of the Furries	52.50	Winter Supersports	23.00

Amiga CD32

Dangerous Streets	52.00	Surf Ninjas	52.00
Summer Olympix	52.00	Trolls	52.00

PC

Addiction	34.00	Gear Works	28.00
Colossus (4 gry)	43.00	Genesia	52.50
Classic Collection (4 gry)	43.00	Oscar	30.50
Dangerous Streets	28.00	Stunt Driver	19.50
Demon Blue	17.00	Surf Ninjas	28.00
Dizzy Collection	49.00	Tornado	63.00
Euro Soccer	28.00	Trolls	26.00
F16 Combat Pilot	17.00	Valhalla	46.50
Fantastic Dizzy	42.00	Walls of Rome	46.50
Fantasy World Dizzy	25.00	Winter Supersports	23.00
Flight of the Intruder	27.00	Tornado CD-ROM	69.50
Fury of the Furries	52.50		

Commodore 64 (kaseta)

Demon Blue	5.50	Mega Collection (8 gier)	19.50
Elvira Arcade	8.00	Rodeo Games	5.50
Elvira 2 (dysk)	19.50	Winter Supersports	8.00

Prowadzimy sprzedaż wysyłkową za pobraniem pocztowym.

Wszystkie ceny podane są w tysiącach złotych i są cenami detalicznymi, zawierają w sobie podatek VAT, nie zawierają kosztów przesyłki. Firma MarkSoft wysyła katalogi po otrzymaniu zaadresowanej koperty zwrotnej ze znaczkiem (prosimy podawać typ komputera).

Lipińska 2, 00-968 Warszawa, skr. poczt. 114

tel. (0-2) 663-93-90

fax (0-2) 633-92-98

DEJA VU

C-64, Volvo

Antidotum: Bisodiumitis (na biurku doktora). Strzykawkę znajdziesz w pojemniku na śmieci w pokoju tortur za barem. Przedmioty do odszukania: DIARY (520 S. KEDZIE), NOTEBOK leży na nocnym stoliku (626 AUBURN ROAD), DOCUMENT na biurku Ace'a (934 WEST SHERMAN).

DESERT STRIKE

Amiga, Hanurabin

Po wystartowaniu z fregaty, nadleć nad ląd i trochę postrzelaj. Teraz naciśnij HELP, a następnie po naciśnięciu F10 sprawdź opcję STATUS. Okaże się że misja jest ukończona. Działa na wersji z nieśmiertelnością.

DOOM

PC, Paweł Głogowski

Możesz nagrywać przebieg gry uruchamiając ją w taki sposób: DOOM -DEVPARM -WART * * -SKILL * FILENAME, gdzie pierwsza gwiazdka to numer epizodu, druga numer mapy a trzecia poziom trudności (1 – najłatwiejszy). FILENAME to nazwa pliku, w którym ma być przechowany przebieg gry. Po nagraniu demo odtwarza się poprzez uruchomienie gry przez: DOOM -PLAYDEMO FILENAME, gdzie jako FILENAME należy podać nazwę pliku zawierającego nagraną grę. Gdy uruchomisz: DOOM -NOMONSTERS żaden potwór nie pojawi się w trakcie gry.

DRAGON'S LAIR 2

PC, Solnica

Podczas dema wpisz DIRK i naciśnij FIRE – autoplay gry.

DRUID

C-64, Erotoman

POKE 34068,173 – energia, POKE 35787,233, POKE 35788,0 – energia w wodzie, POKE 37095,0 – broń. Uruchom przez SYS 12200 lub SYS 5120. Posiadacze przystawek FINAL muszą dodatkowo wykonać rozkaz KILL.

DUCKULA

C-64, Nik

FIRE + dół – następna plansza.

DYNA BLASTER

PC, Kagerman

Kody (co piąty): 1-5) UAYWISEA, 2-5) MUVENITT, 3-5) UOZZHHRU, 4-5) MKAAELNY, 5-5) MBHNSPVH, 6-5) MBLNGHNA, 7-5) MBAASWNH, 8-5) MUNENBPV, 8-8) MANEBINY (ostatni).

DYTER 07

C-64, Volvo

Podczas gry wpisz JUWA i jesteś nieśmiertelny.

EYE OF THE BEHOLDER

PC, Solnica

Przed rozpoczęciem gry wpisz SET AESOP_DIAG=1 i naciśnij ENTER. Po uruchomieniu gry klawisz A zabija wrogów a G to teleport.

FIGHTERS

Atari XL/XE, Phoenix

Gdy komputer zapyta cię o hasło napisz FUCK.

FIRE AND BRIMSTONE

Amiga, AWD

W niektórych miejscach gry skok i strzał powoduje pojawienie się niewidzialnych schodów lub platformy. Gdy masz niebieską buteleczkę naciśnij HELP – efekt jak wyżej. Gdy posiadasz czerwoną buteleczkę naciśnij ENTER – regeneracja energii. Poziom 1) Tajne drzwi w jednym z zamków (zielone) – sposób wejścia: dół i FIRE. Poziom 2) Jedna z wież – sposób wejścia: wejść na nią po kolumnach. Wyjście, pierwsza wieża na prawo od miejsca gdzie spadłeś. Poziom 3) Piramida – sposób wejścia: tajne drzwi, dół i FIRE.

FIRST DIVISION MANAGER

C-64, Nik

Zaraz po rozpoczęciu gry dokup zawodników do osiemnastu. Po każdym meczu będziesz im musiał płacić zaledwie 1400 funtów.

FLASH BEER

C-64, Nik

POKE 9970, 255 – dwieście pięćdziesiąt pięć żyć.

FRANKO

Amiga, Dr.Conus i Owca

Gości, którzy schylają się przy twoim skoku, załatwiaj po przeskoczeniu (od tyłu), lub też na wstępie daj komuś w pysk a potem kop go po twarzy.

FURY OF THE FURRIES

PC, Marta Oraniec

Oto niektóre dojścia do ukrytych bonusów: Etap 1) otwór w pniu palmy na początku levelu. Etap 2) unicestwij żółtym kwadracik w ścianie na prawo od opadającej windy, następnie wejdź w otwór. Etap 3) zabij wszystkie ryby a w drugim pojemniku postrzelaj w lewą ścianę (zniszczysz kwadracik), wpłyń w powstały otwór. Etap 5) dojdź do EXIT, uczep się zielonym do palmy obok, tak aby tablica zaczeła się kręcić, po kilku obrotach kwadracik u podnóża pagórka przesunie się odsłaniając skały, które przegryziesz czerwonym. Etap 7) a. Na pierwszym pagórku gryź czerwonym w oznakowanym miejscu. b. W basenie z wodą strzelaj niebieskim w wystający kamień po lewej stronie. Etap 8) a. Zabij „fruwaka" wskocz zielonym na palmy po lewej (opuści się klocek) weź życie i skrusz skałę po prawej stronie. b. Gryź obok kaktusa w oznakowanym miejscu. Etap 10) Wskocz zielonym na palmę z lewej strony dwóch kaktusów. Wlecisz w dziurę. Następnie idź w stronę pnia. LAGUNA: Etap 3) Żółtym dopłyń do EXIT'u ale nie wchodź tylko strzelaj do pnia i wskocz przez dziurę na drugą stronę. Etap 5) Po umieszczeniu klocków w basenie płyń czerwonym do drugiego brzegu i gryź w wodzie pierwszy kamień na poziomie wody. Etap 6) Szukaj otworu w pniu palmy. Etap 7) Przy końcu levelu (w miejscu drugiego klucza) gryź w lewo a potem w dół.

GATECRASHER

Amstrad, Marek Lis

Zacznij normalnie wgrywać grę. Na około 30 numerku usłyszysz charakterystyczne pstryknięcie. Zatrzymaj magnetofon, naciśnij ESC i wylistuj program. W linii 640 podana jest liczba kulek. Standardowo jest ich 20. Możesz wpisać większą liczbę. Następnie wgraj dalszą część gry.

GODFATHER

PC, Solnica

Napisz: HOLIDAY INN – nietykalność.

GOLDEN AXE

PC, Mamut

Jako hasło wpisz: COMO lub COMBODO. Przeciwnikami będą tylko czopy w hełmach.

GRAND PRIX BRASIL

C-64, Nik

Po sygnale startu przyspiesz do 50 mph i wrzuć jedynkę. Zryw i pierwsze miejsce gwarantowane.

GRYZOR

Amstrad, Marek Lis

Zbieraj pozostałości po rozwalonych działkach, czołgach itp. Dostaniesz dodatkową broń.

GUY SPY

PC, Solnica

Napisz: GETVONMAXGUY. Teraz F1 zmienia levele.

HANS KLOSS

C-64, Nik

Aby uniknąć jeżdżących bumerangów należy wyjść z komnaty i wejść do niej jeszcze raz.

HARLEY DAVIDSON

Amiga, Paweł Kopacz i Konrad Kania

Gdy jesteś przy sklepie: W – mapa, G – informacja o zużytych częściach motocykla.

HAWKEYE

C-64, Sebastian Sobczyk

Na ekranie tytułowym wpisz hasło: VALSSPELER. Daje to tzw. easy mode.

HENRY'S HOUSE

C-64, Volvo

Sposób na nieśmiertelność i przenoszenie: po skończeniu gry naciśnij FIRE i poczekaj aż rozpocznie się nowa gra w tej samej komnacie. Odtąd tak będzie już zawsze.

HEROS SOCCER

Nintendo, Leszek Nosalik

Drużyna – kod: 10 – 0602, 11 – 0223, 12 – 1128.

HIRED GUNS

Amiga, Bolek „Czołgista", K.a.N.o, Michał W.

Podczas gry wpisz: AMIGA. Zyskasz nieśmiertelność, nieskończoną amunicję i inne bajery. APPLE GATE (spróbuj razem lub osobno) – dowolne obładowanie, CHRISTINA – energia.

HOBBIT

C-64, Volvo

Do skarbu nie wolno doprowadzić THORINA, ponieważ traci on zmysły i zabija cię.

HOWARD THE DUCK

C-64, Nik

Gdy wylądujesz, przeskocz kałużę wody, weź ukrytą skrzynkę, podskocz i wejdź do wody – możesz pływać.

HUMAN RACE

Amiga, Sebastian Bujak

Kody: 1) WHEELS ON FIRE, 2) ROLLING DOWN, 3) THE ROAD, 4) SKIVE OFF, 5) DAYTRIP, 6) GIRAFFES, 7) MAKE UP, 8) FLYING AVENGER, 9) WIBBLE, 10) BILL AND BEN, 11) SPITFIRE, 12) DESERT ANGEL, 13) NONEKNOWSUS, 14) APRIL 1993, 15) ALMONDBURY, 16) KATE, 17 SNESSY, 18) OLDHAM8BORO1, 19) FROG AND TOAD, 20) DANSPAM, 21) SAVERRANCER, 22) 19ACOPY, 23) M LOVE BONE, 24) ASYLUM, 25) WINDPUSCKA, 26) ALICE IN CHAINS, 27) ABSOLUTELY, 28) FABULOUS, 29) ED AND PATS, 30) SWEETIES.

I BALL 2

C-64, Nik

Na początku trzeciego etapu wciśnij SPACE. Pozbędziesz się wszystkich latających cegiełek.

INDIANA JONES 4

C-64, Volvo

Na ekranie tytułowym naciśnij jednocześnie: H i I. Możesz kontynuować grę od trzeciego poziomu.

ISHAR

Amiga, Michał Maśliński

Aby zdobyć jedną z tablic runicznych, która znajduje się w tajemniczym domu, trzeba sporządzić następującą miksturę: 2 – rb, 1 – gc, 1 – pdb.

ISHAR 2

Amiga, Jacek „RAIDER" Piwko

Aby zrobić użyteczną drugą rękę przy broni dwuręcznej, należy posiadać u jednej z postaci maksymalną ilość mikstury lub jedzenia, a drugiej postaci wziąć, nawet niepełny, zestaw żywności lub jakiś strzał i kliknąć nim najpierw na imieniu pierwszej postaci a potem na broni.

Michał Maśliński

Gdy wydostaniesz się z więzienia na drugiej wyspie i pójdziesz na górę, zauważysz nieotwierające się drzwi. Godziny ich otwarcia to 1.00 – 4.00.

JACKETS +

C-64, Nik

Rakiety zdobędziesz niszcząc granatami napotkane domki.

JAMES BOND JR.

Nintendo, Leszek Nosalik

Kody: 033481, 258600, 320370.

JILL OF JUNGLE

PC, Smuś

Na dziesiątym levelu, drugą serię przełączników ustaw w następujący sposób: góra, dół, góra, góra, dół, dół.

KEN'S LAB

PC, Zaleś

Naciśnij BACKSPACE a przybędzie ci energii (a ubędzie punktów).

KINGS OF THE BEACH

C-64, Volvo

Kody i inne ułatwienia (do wpisania jako PASSWORD): SIDEOUT – Chicago, GEKKO – Hawaii, TOPLITE – Rio de Janeiro, SUNDEVIL – Australia, EAT ME – duże sprite'y, DRINK ME – małe sprite'y, LOGIC ON/OFF – demo włączone/wyłączone, CHEAT ON/OFF – włączenie wyłączenie ułatwienia, klawisz C dodaje punktów. Można stosować po kilka kodów jednocześnie.

LAST NINJA 2

Nintendo, Leszek Nosalik

Kody: 230715550445D85, 065177471G77GC7, 4CCCCCCG2HCCC1C, 522222173522292.

LEMMINGS 2

PC, Solnica

Przed uruchomieniem gry napisz: ECHO CHEAT = 1 > L2.INI i naciśnij ENTER. W grze wybierz PREFS a następnie CHEAT MODE.

LETHAL WEAPON

Amiga, Jacek (ALEX)

Obok drzwi do wejścia na pierwszą misję wskocz na szafkę i skocz w prawo na tablicę ogłoszeń. Teraz joystick do góry i jesteś na planszy z życiami i stworem.

LOGICAL

C-64, Emilo Filo

Kody: 5) ZDHGZ, 10) UGFAU, 15) RAVZR, 20) BZMUZ, 25) HVERU, 30) FRCBR, 35) VBNHZ, 40) MHOFU, 45) EFXVR, 50) CVDMZ, 55) NMGEU, 60) OEACR, 65) XCZNZ, 70) DNUOU, 75) GORXR, 80) AXBDZ, 85) ZDHGU, 90) UGFAR, 95) RAVZB, 99) VBNHH.

MAGIC DIZZY

C-64, Nik

Naciśnij Q i dwa razy RESTORE.

MAGIC POCKET

PC, Solnica

Ostatni kod: 3037.

MATAHARI

Amstrad, Marek Lis

Gry nie ukończysz jeśli zmarnowałeś choćby jeden dynamit.

MECHANICUS

C-64, Nik

Naciśnij RESTORE – przerywnik z muzyczką.

MEGALOMANIA

Atari ST, Michał Bliźniak

Kody do epok: 2) MAJAQCYIWMY, 3) SLIAUCYXXSK, 4) QQIAIFXXSG, 5) WBIACDYYXSM, 6) HOKDWHSSYSW, 7) ASHAUYFJTAU, 8) YWHAMAMJTAQ, 9) YIKAECSBYSL.

MICROPROSE SOCCER

C-64, Nik

Jeśli odpadniesz w eliminacjach do finału, wyjdź z gry przez EXIT, wybierz drużynę, która grać będzie w finale i użyj opcję CONTINUE OLD TOURNAMENT.

MIDNIGHT RESISTANCE

C-64, Nik, Jakub Jaguszewski

W tabeli dla najlepszych wpisz: SIAMESE – nieskończone życia.

Michał W.

Na początku gry wskocz na samochód, będzie on potrącał żołnierzy.

MOON STONE

Amiga, Warlord

Druidzi w kamiennym kręgu dają życie za nożyki, których nie ubywa.

MORTAL KOMBAT

PC, Paweł Głogowski

Wpisz dużymi literami DIP. Pojawi się CHEAT MENU.

NAVY SEAL

C-64, Sebastian Sobczyk

Do HIGH SCORE wpisz się jako BRAINDEAD. Pauza F1 i przejście do następnego etapu daje strzałka w lewo.

NINJA BROS

C-64, Nik

Po GAME OVER naciśnij FIRE w drugim joy'u. Zaczniesz grę drugim ninją w tym samym miejscu.

NOVA 9

PC, Solnica

Uruchom grę przez: NOVA9 SANDMAN. Teraz ALT + F7 – regeneracja tarcz, a po śmierci możliwość powtórki układu.

OIL IMPERIUM

C-64, Nik

Sprzedawaj ropę zawsze pierwszego każdego miesiąca. Popyt jest wówczas największy i najczęściej sprzedasz wszystko.

PACIFIC WAR

PC, Erotoman vel General RH

Na Liberatory najlepszy jest J2M Jack. Żeby okręty nie zawracały z drogi port, który określiłeś jako cel (DESTINATION) wyznacz im na macierzystą bazę (HOME).

PERISH

C-64, Nik

Kiedy lądujesz rakietą, odbij się parę razy od miejsca lądowania, a dostaniesz dodatkowe życie.

PHARAOH'S CURSE

Atari, Wojciech Stępczyński

Kody do etapów: 1) HOS, HOSE, HOSEH. 2) HOSEHE, HOSEHEA. 3) HOSEHEAD + 4 razy spacja.

PIRATES

C-64, Szymon Szwarc

Jeśli chcesz zobaczyć kiedy i gdzie przybędzie flota skarbów lub transport srebra wystarczy przed rozpoczęciem gry wpisać LOAD "DATE", 8, 1 lub LOAD "DATES", 8, 1. Po wgraniu i uruchomieniu (RUN) można sprawdzić gdzie i kiedy przybędzie transport.

PREDATOR

C-64, Emilo Filo

Wśród małych krzaków ukryty jest łuk, który trzyma na odległość predatora.

PREDATOR 2

C-64, Emilo Filo

Na drugim etapie strzelaj w okna, kwiatki itp., wyleci z tego dużo amunicji.

PRINCE OF PERSIA

Amiga, M.J. Rzuf

Aby uniknąć walki należy wcisnąć klawisze: Amiga + Amiga + SHIFT + Q. Teraz naciskając klawisze ze strzałkami możesz podglądać następne ekrany. Jeżeli przed tobą jest ekran z wojownikiem zrób jego podgląd a następnie wbiegnij tam. Wojownik zniknie.

PROJECT X

CD32, Michał „SCOULMANS" Wierzbicki

W trakcie gry naciśnij: prawy przycisk myszy, ESC, a następnie lewy przycisk myszy – skipper leveli.

PSYCHO PIG

C-64, Nik

Po wzięciu ubranka wpisz hasło: SKAMPIG. Będziesz odporny na bomby.

PYJAMARAMA

Amstrad, Marek Lis

Wejdź do pokoju z czterema lampami. Wyłącz świecącą żarówkę i włącz inną. Zmieni się grafika.

RAPTOR

PC, Paweł Głogowski

1) Aby uzyskać ciekawe efekty, zmień datę w DOSie na 16/05/1994. 2) Żeby uzyskać ekstra broń, naciśnij podczas misji BACKSPACE.

REBEL ASSAULT

PC, Solnica

Wszystkie kody: Poziom EASY: 1) FALCON, 2) ANOAT, 3) YUZZEM, 4) BRIGIA, 5) GREEDO. Poziom

SONIC

Sapieżyńska 8
00-215 Warszawa
tel. 635-08-17

Zestawy dla graczy

MONITOR COLOR LR
CD-ROM DOUBLE SPEED
STACJA DYSKÓW 1.44 MB
KARTA GRAFICZNA LB S3
SOUND BLASTER PRO
MULTI I/O LB
MINI TOWER
KLAWIATURA
MYSZ
4 MB RAM
DYSK TWARDY 250 MB

486 DX/2 66 MHz
3,924.- zł

486 DX 40 MHz
3,82,- zł

486 DX 40 MHz CYRIX
3,716,- zł

486 SX 25 MHz
3,519,- zł

CENA ZAWIERA VAT

SONIC

Sapieżyńska 8
00-215 Warszawa
tel. 635-08-17

ul. Wronia 35/37, tel. (0 22) 201-261 w. 550, fax (0 22) 209-309

STANDARD: 1) BIGGS, 2) KAIBURR, 3) MYNOCK, 4) DAGOBAH, 5) MIMBAN. Poziom HARD: 1) ACKBAR, 2) FORNAX, 3) BESPIN, 4) KESSEL, 5) ORGANA.

RINGS OF MEDUSA

C-64, Nik

Podczas walki najedź mieczem na obcą armię, naciśnij FIRE, naciśnij RUN/STOP, wpisz RUN 98 – wygrałeś tę bitwę bez strat własnych.

RYGAR

C-64, Nik

Rozpadliny przechodzisz trzymając oba FIRE.

SCENARIO

C-64, Nik

Opłaca się budować fabryki okrętów i produkować je – są najsilniejszą bronią.

SCUMM

C-64, Marcin Macheta

Kombinacja klawiszy: „<" + „>" przenosi do następnej tury.

SHADOW OF THE BEAST 2

Amiga, Bartek

Aby łatwiej wydostać się z więzienia goblinów, kup wcześniej w KARAMOON OASIS HOTEL winko i w więzieniu schlaj nim strażników.

SHADOW OF THE BEAST 3

Amiga, Rafał Artemiuk

Jeśli nie uda ci się zrobić jakiegoś manewru, to przyciskiem HELP możesz cofnąć się kawałek wcześniej.

SILENT SERVICE 2

Amiga, Warlord

Gdy wystrzelisz torpedy i jesteś namierzany, to zanurz się na maksymalną głębokość i zrób zwrot o 90 stopni. Następnie po chwili wynurz się, odpal torpedy i tak aż do skutku...

SPECIAL FORCES

Atari XL/XE, Krzysztof Kubeczko

Pod koniec etapu zostaw sobie jeden samolot i czekaj aż zaczną spadać życia.

SS PANZER

C-64, Nik

Na niebieskim ekranie początkowym naciśnij F3 – nieśmiertelność.

STACK UP

C-64, Góral

Zresetuj grę i wpisz: POKE 37747,173 – nieskończone życie, SYS 36864 – ponowne uruchomienie.

STARLORD

Amiga, Warlord

Doleć do planety Tetius – wszystko czego zapragniesz.

STUNT CAR RACER

C-64, Nik

Po odpadnięciu z wyższej ligi, w menu głównym użyj czwartą opcję, a z niej REPLAY.

SUPER MONACO GRAND PRIX 2

Amiga, Sebastian Sobczyk

Kody do leveli. USA – BPBY-CYOO, San Marino – WNLW-RVSD, Monaco – DQPT-OTND, Mexico – CQAZ-NPLZ, France – QOLV-XKXA, Germany – CXUZ-VZSH, Belgium – MALQ-FKPN, ITALY – VKEL-RISM, SPAIN – UKUI-SPSG, Japan – CFCZ-BJNR.

SUPER SEYMOUR SAVES THE PLANET

C-64, Daniel Sadecki

Nie bierz kółka z literami L i R – to niepotrzebne. Najbardziej przydatne są: S – strzelanie i SS – super kula. Broń uaktywnia się spacją.

TACTIC

C-64, Nik

SPACE – korkociąg.

TAJEMNICA STATUETKI

PC, Ł.B., Adam Sigurski

Gdy grasz w Nicei na automatach wciśnij F7 a ominiesz grę wygrywając.

TARGHAN

PC, Ł.B

F6 – energia, F9 – nieśmiertelność.

TERMINATOR 2

PC, Rafał „RuFFus" Zawadzki

Pierwszy etap można przejść następująco: zanim skończy się wgrywać wciśnij SPACE BAR i trzymaj cały czas. Wynikiem tego będzie wystrzelenie T1000 z ekranu i przejście do następnego levelu.

THAI BOXING

C-64, Nik

RETURN – włącza/wyłącza muzykę, INST/DEL – menu, C= – pauza.

THINK CROSS

C-64, Nik

H – ponowne ułożenie planszy (działa dwa razy na każdym levelu), N – przenosi poziom wyżej, BACKSPACE – klocki wybuchają.

DOM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

02-903 Warszawa, ul. Powsińska 40/24

SAGITA

Najciekawsze gry na Amigę i IBM PC – każda z polską instrukcją obsługi
Wypełnij blankiet i wyślij, a w ciągu 14 dni otrzymasz zamówioną przesyłkę

ZAMÓWIENIE

ZAMAWIAM NASTĘPUJĄCE GRY:

..... (imię i nazwisko)

..... (dokładny adres z kodem)

..... (podpis rodzica)

zamówienie płatne przy odbiorze plus koszty przesyłki pocztowej

AMIGA zł. gr

- ☐ 3 HITY (super) 64.60
- ☐ 688 ATTACK SUB 28.00
- ☐ ANOTHER WORLD 34.20
- ☐ APIDYA 28.00
- ☐ ASSASSIN 28.00
- ☐ BACT TO THE FUTURE 3 ..... 28.00
- ☐ BIRDS OF PREY 28.00
- ☐ BLACK CRYPT 27.50
- ☐ BUDOKAN 28.00
- ☐ CHUCK ROCK 2 ..... 30.50
- ☐ CREATURES 28.00
- ☐ CRUISE FOR A CORPSE 34.20
- ☐ DANGEROUS STREETS 28.00
- ☐ DEMON BLUE 17.00
- ☐ DRACULA 46.30
- ☐ DUNE 27.50
- ☐ EUROSOCCER 28.00
- ☐ F16 COMBAT PILOT 17.00
- ☐ F-117 A 67,00
- ☐ FANTASTIC DIZZY 41.50
- ☐ FANTASY WORLD DIZZY 23.00
- ☐ FIELDS OF GLORY A500 ..... 79.30
- ☐ FIELDS OF GLORY A1200 ..... 79.30
- ☐ FLASHBACK 34.20
- ☐ FLIGHT OF THE INTRUDER 26.80
- ☐ FRONTIER ELITE 2 ..... 73.20
- ☐ FURY OF THE FURRIES 52.50
- ☐ FUTURE WARS 34.20
- ☐ GEAR WORKS 28.00
- ☐ GENESIA 52.50
- ☐ HARPOON 28.00
- ☐ HIRED GUNS 83.60
- ☐ HOYLE BOOK OF GAMES vol.1 .. 28.00
- ☐ HOYLE BOOK OF GAMES vol.2 .. 28.00
- ☐ HUMANS 2 ..... 61.00
- ☐ INDIANAPOLIS 500 ..... 28.00
- ☐ INNOCENT UNTIL CAUGHT 68.30
- ☐ LARRY 1 ..... 34.20
- ☐ LEGEND OF VALOUR 34.20
- ☐ MENTOR 35.40
- ☐ OLYMPIAD COLLECTION 18.30
- ☐ OPERATION STEALTH 34.20
- ☐ OSCAR 25.60
- ☐ OSCAR A1200 ..... 28.00
- ☐ PIRATES 28.00
- ☐ POWERMONGER 28.00
- ☐ RISKY WOODS 28.00
- ☐ ROAD RASH 28.00
- ☐ SHADOWLANDS 28.00
- ☐ SKID MARKS 40.30
- ☐ SPACE HULK 51.20
- ☐ SPACE QUEST 1 ..... 40.30
- ☐ STREET FIGHTER 2 ..... 34.20
- ☐ SUMMER CAMP 26.80
- ☐ SURF NINJAS A1200 ..... 28.00
- ☐ SYNDICATE 58.50
- ☐ THEME PARK A500 ..... 79.30
- ☐ THEME PARK A1200 ..... 79.30
- ☐ TORNADO A500 ..... 54.90
- ☐ TORNADO A1200 ..... 57.30
- ☐ TROLLS 23.00
- ☐ TROLLS A1200 ..... 25.70
- ☐ UFO ENEMY UNKNOWN A1200 .. 85.40
- ☐ URIDIUM 2 ..... 39.00
- ☐ UTOPIA 35.00
- ☐ WING COMMANDER 27.50
- ☐ WINTER SUPERSPORTS 23.00
- ☐ ZOOL 42.00
- ☐ ZOOL 2 ..... 52.00

IBM PC zł. gr

- ☐ 688 ATTACK SUB 28.00
- ☐ ANOTHER WORLD 34.20
- ☐ ARDENY PC 39.00
- ☐ BIRDS OF PREY 28.00
- ☐ BLADE OF DESTINY 61.00
- ☐ BUDOKAN 28.00
- ☐ BUZZ ALDRIN'S RACE 80.50
- ☐ CLASSIC COLLECTION (4 GRY) .. 52.50
- ☐ COLOSSUS (4 GRY) 42.70
- ☐ CRUISE FOR A CORPSE 34.20
- ☐ CUCKOO ZOO PL 67.00
- ☐ DANGEROUS STREETS 28.00
- ☐ DEMON BLUE 17.00
- ☐ DIZZY COLLECTION (5 gier) 48.80
- ☐ DRACULA 46.30
- ☐ DUNE 27.50
- ☐ EUROSOCCER 28.00
- ☐ F-14 FLEET DEFENDER 103.00
- ☐ F-15 STRIKE EAGLE III 78.00
- ☐ F-16 COMBAT PILOT 17.00
- ☐ F-117 A 67.00
- ☐ FIELDS OF GLORY 85.40
- ☐ FIFA INTERNATIONAL SOCCER .. 61.00
- ☐ FLASHBACK 34.20
- ☐ FLIGHT OF THE INTRUDER 26.80
- ☐ FRONTIER ELITE II 72.00
- ☐ FURY OF THE FURRIES 52.50
- ☐ FUTURE WARS 34.20
- ☐ GEAR WORKS 28.00
- ☐ GENESIA 52.50
- ☐ HAND OF FATE PL 79.00
- ☐ HARPOON 28.00
- ☐ HIRED GUNS 69.60
- ☐ HOYLE BOOK OF GAMES vol.1 .. 28.00
- ☐ HOYLE BOOK OF GAMES vol.2 .. 28.00
- ☐ HUMANS 2 ..... 65.90
- ☐ INDIANAPOLIS 500 ..... 28.00
- ☐ INNOCENT UNTIL CAUGHT 82.90
- ☐ KASPAROV'S GAMBIT 67.00
- ☐ LANDS OF LORE 85.40
- ☐ LARRY 1 ..... 34.20
- ☐ LARRY 6 ..... 34.20
- ☐ LEGEND OF VALOUR 79.30
- ☐ LITIL DIVIL 77.90
- ☐ NOMAD 76.20
- ☐ OPERATION STEALTH 34.20
- ☐ OSCAR 30.50
- ☐ PACIFIC STRIKE 91.50
- ☐ PATRIOT 54.90
- ☐ PIRATES 28.00
- ☐ POWERMONGER 28.00
- ☐ PRIVATEER 73.20
- ☐ QUARANTINE 78.90
- ☐ RAMPART 28.00
- ☐ RETURN OF THE PHANTOM 79.30
- ☐ RISKY WOODS 28.00
- ☐ SEAL TEAM 48.80
- ☐ SEAWOLF 73.00
- ☐ SHADOWCASTER 79.30
- ☐ SHADOWLANDS 28.00
- ☐ SPACE HULK 64.00
- ☐ SPACE QUEST 1 ..... 40.20
- ☐ STREET FIGHTER 2 ..... 33.00
- ☐ STUNT DRIVER 19.50
- ☐ SUBWAR 2050 PL 79.00
- ☐ SURF NINJAS 28.00
- ☐ SYNDICATE PL 69.50
- ☐ SYSTEM SHOCK PL 103.70
- ☐ TASK FORCE 79.30
- ☐ THEME PARK 79.00
- ☐ TORNADO 57.30
- ☐ TROLLS 25.60
- ☐ UFO: ENEMY UNKNOWN 85.40
- ☐ ULTIMA UNDERWORLD 2 ..... 73.00
- ☐ UTOPIA 35.00
- ☐ VALHALLA 46.30
- ☐ V FOR VICTORY 3 ..... 49.00
- ☐ WALLS OF ROME 46.30
- ☐ WING COMMANDER 27.50
- ☐ WING COMMANDER ARMADA ... 79.30
- ☐ WINTER SUPERSPORTS 23.00
- ☐ XENOBOTS 42.70
- ☐ ZOOL 42.00
- ☐ ZOOL 2 ..... 52.00







Nieinteraktywne mecze uprzyjemniają ekrany statystyk, PC

ON THE BALL

Jako trener reprezentacji jednego z krajów Europy lub Ameryki możesz z nią wziąć udział w eliminacjach i mistrzostwach świata odbywających się w wybranym przez ciebie państwie. Podobnie jak we wszystkich programach tego typu, twoim zadaniem jest optymalne zestawienie drużyny i dobranie właściwej taktyki gry.

W ON THE BALL zawodnicy charakteryzowani są jedynie dwiema wielkościami: poziomem umiejętności i wskaźnikiem aktualnej formy. Nie jest to światowy rekord, ale oprócz tego zawodnik może posiadać także rozmaite specjalne właściwości (na plus i na minus): grę głową, silny strzał, bojowość itp. Są one pokazane w postaci małych ikonek pod nazwiskiem zawodnika. Aspekt finansowy, jaki zwykle występuje w „menedżerach", został zredukowany do ustalania przed każdym meczem premii za zwycięstwo. Wysokie premie umacniają w zawodnikach wolę walki podnosząc bojowość drużyny.

Zwraca uwagę nowe podejście do tematu. W odróżnieniu od innych programów menedżerskich, ON THE BALL to nie tylko tasowanie zawodników czy opracowywanie taktyki gry. Autorzy zwrócili także uwagę na element pomijany dotąd całkowitym milczeniem: na charakter zawodników i ich wzajemne odnoszenie się do siebie (i do trenera). W ON THE BALL nie masz do czynienia tylko z pozycjami w statystyce ale z żywymi ludźmi. Mogą oni być chłodni i opanowani ale bez zaangażowania w grę. Mogą także być ambitni i pełni agresji – potrafiący poderwać drużynę w momencie załamania ale także pokłócić się na treningach z kolegami.

„Czynnik ludzki" w ON THE BALL jest wyraźnie wysunięty na plan pierwszy. Jako trener odpowiadasz nie tylko za zestawienie drużyny, ale także za każde słowo jakie wypowiesz. Gdy w przerwie meczu niebacznie skrytykujesz zawodnika, który na to nie zasłużył, możesz być niemal pewien, że obrazi się i przestanie grać. Groźniejsze w skutkach może być pochwalenie jakiejś miernoty. Reszta drużyny poczuje się niedowartościowana i może sfuszerować grę by zrobić ci na złość. Wpływ na grę mogą mieć także inne twoje komentarze, dlatego nie powinny być zbyt skrajne. Możesz np. zalecić grę skrzydłami (Use the wings more often) a w przypadku słabej gry, zaapelować o większą dokładność (Start putting your foot on the ball).

Zarówno w fazie eliminacji jak i samych mistrzostw, niezwykle istotne jest prawidłowe rozplanowanie treningów. Trenować możesz bardzo wiele elementów, jak chociażby: pułapki (OFFSIDE TRAP) i sposoby ich uniknięcia (PLAN TO BEAT THE OFFSIDE TRAP), sposoby powstrzymywania przeciwnika (TACKLING), organizację gry na boisku (MOVE). Ćwiczyć można też rzuty karne (PENALTY KICK), wolne (FREE KICK) i rożne (STANDARD). Od właściwego doboru treningu i ustawienia zespołu zależeć będzie twój sukces w kolejnych meczach.

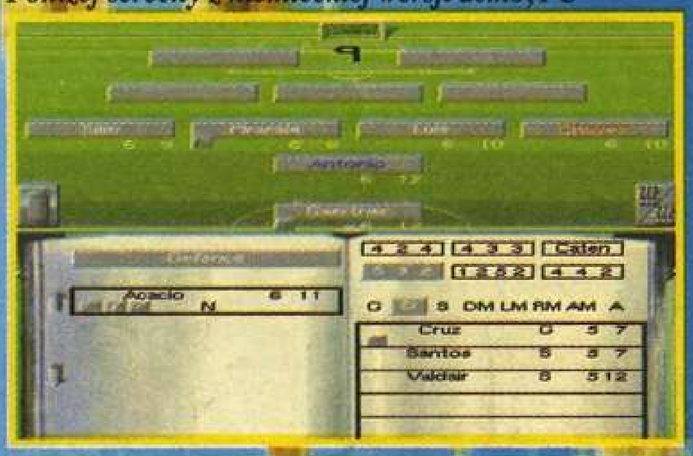
W trakcie mistrzostw na plan pierwszy wysuwa się problem ułożenia twoich stosunków z zawodnikami. Musisz odpowiednio wcześnie informować drużynę o planowanym składzie oraz o taktyce gry z kolejnym przeciwnikiem. Istotne jest abyś po meczu zwołał zebranie drużyny aby skomentować ich wysiłki. Dużo czasu musisz poświęcić też na indywidualne rozmowy, gdyż zawodnicy nie biorący udziału w meczu mogą się zniechęcić lub poczuć niepotrzebni. Takich graczy powinieneś odpowiednio zachęcić do wysiłku.

Pejotl

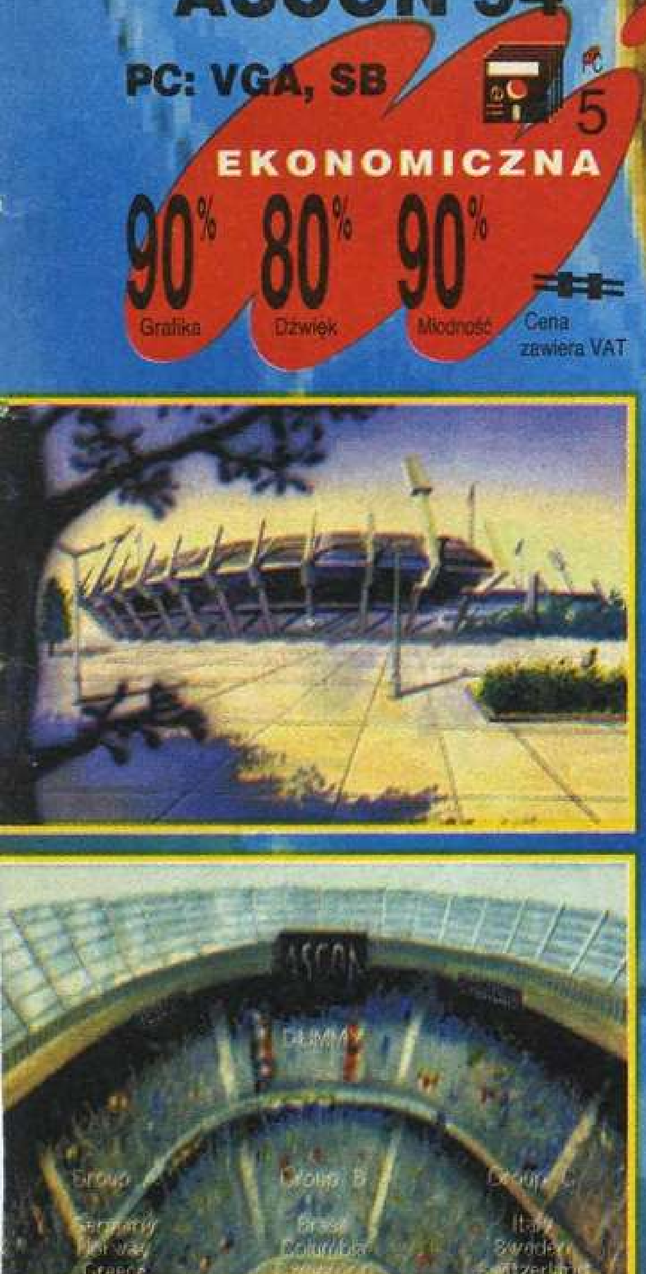


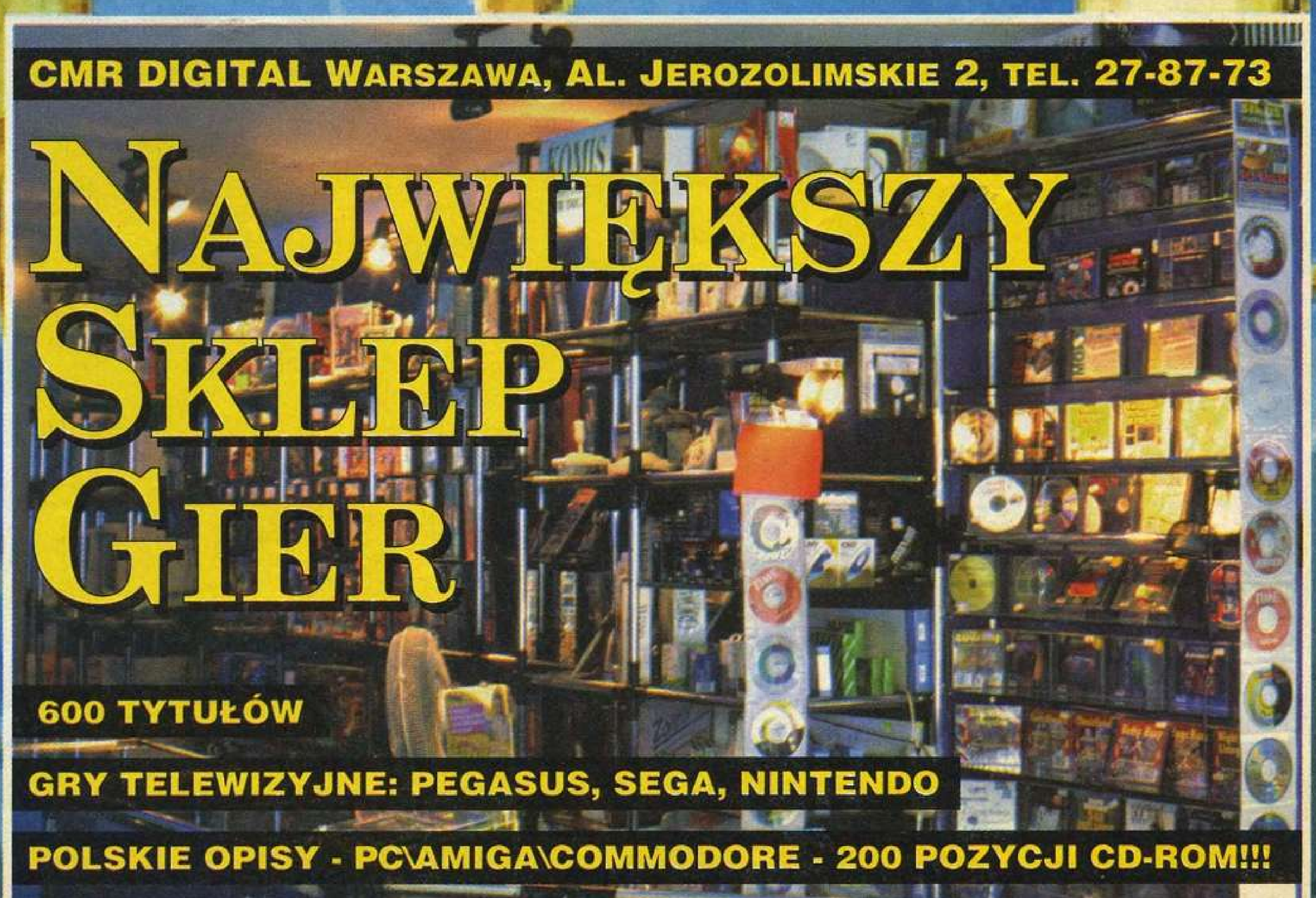


Poniżej screeny z niemieckiej wersji demo, PC









TRANS

TRANSPORT TYCOON firmy MICROPROSE według założeń łączy najlepsze cechy SIMCITY 2000, A-TRAIN i RAILROAD TYCOON w zakresie sterowania, prezentacji graficznej oraz algorytmów. Jako młody finansista działający na polu inwestycji transportowych, masz do dyspozycji transport lotniczy, morski oraz samochodowy. Fundamentalne zadanie to tak kierować firmą przewozową, aby pokonać konkurencję i zostać monopolistą.

JAK ZACZĄĆ?

Gdy grasz po raz pierwszy, warto uruchomić grę instruktażową (TUTORIAL). Jeśli jednak czujesz się na siłach, to pozostaje ci ustalenie poziomu trudności. Przycisk DIFFICULTY wywołuje menu, w którym możesz wybrać jeden z trzech standardowych poziomów (EASY/MEDIUM/HARD) lub samemu ustalić liczbę przeciwników, ich inteligencję, ilość gotówki, rodzaj terenu, koszty eksploatacji pojazdów itp. Poza tym w menu GAME OPTIONS można wybrać walutę, jednostkę odległości (mila/kilometr), ruch lewostronny lub prawostronny oraz rodzaj elementów wyświetlanych na ekranie. Jeśli masz możliwość połączenia dwóch komputerów przez kabelek, to możesz rozegrać też pojedynek z kolegą.

MENU

W lewej, górnej części ekranu wyświetlana jest data oraz ilość posiadanej przez ciebie gotówki. Obok znajduje się menu w formie ikonek o następującym znaczeniu:

– pauza: zatrzymanie upływu czasu.

– dyskietka: możesz nagrać stan gry, zakończyć bieżącą grę i wrócić do ekranu tytułowego lub definitywnie zakończyć zabawę.

– budynek: wyświetla listę stacji wybranej firmy wraz z ich rodzajami i spisem towarów, które można z nich wywieźć. Kliknięcie na którejś ze stacji centruje na niej ekran.

– mapa: spis miast (kliknięcie na nazwie miasta centruje na nim ekran), lista aktualnych subsydiów oraz wyświetlenie mapy. W prawym górnym rogu mapy znajduje się ikonka służąca do jej powiększania, a w dolnym ikony do wybierania rodzaju mapy (ukształtowanie terenu, sieć transportowa, zakłady przemysłowe, zalesienie).

– monety: bilans dotychczasowych działań oraz umożliwia zaciągnięcie lub spłatę pożyczki.

– głowa: informacje o twojej firmie (nazwa, kolor pojazdów, itp.) oraz ich zmiana.

– wykres: wykresy przychodów, ilości przewiezionych towarów, ceny za przewóz towarów, itp.

– lokomotywa, ciężarówka, statek, samolot: wyświetlają listę twoich pojazdów wraz z dochodami przez nie przynoszonymi. Niebieski kolor numeru wehikułu oznacza, że znajduje się on w naprawie lub w ogóle nie jest używany. Kliknięcie na którymś z pojazdów wywołuje okno pojazdu.

– lupy: służą do zwiększania i zmniejszania skali wyświetlanego obrazu.

– szyna: budowa obiektów kolejowych. Ikony torów umożliwiają kładzenie szyn (Uwaga! Na jednym kwadracie mieszczą się po skosie dwa tory, więc przy ich kładzeniu należy pilnować żeby się połączyły). Buldożer usuwa wszystkie obiekty znajdujące się na danym polu. Ikonki ze strzałkami służą do podnoszenia i obniżania poziomu terenu, hangar – budowy zakładu budowlano-remontowego (ZBR), światła – postawienia sygnalizacji, most – zbudowania mostu/wiaduktu (należy wskazać dwa końce mostu, a następnie wybrać jego typ – każdy ma inną dopuszczalną prędkość maksymalną), tunel – wydrążenia tunelu (wystarczy wskazać jeden z końców), budynek – budowy stacji kolejowej. Przed budową zarówno stacji jak i ZBR należy wybrać ich orientację przestrzenną. Przy stawianiu dworca trzeba także wybrać ilość peronów oraz ich długość. Dodatkowo włączenie opcji CATCHMENT AREA HIGHLIGHT powoduje zaznaczenie „zasięgu" stawianej stacji. Poza tym w dolnej części okna pojawia się lista towarów, które będzie można w niej sprzedać. Opcja REMOVE umożliwia usuwanie sygnalizacji lub pojedynczych torów ze skrzyżowań, rozgałęzień itp, ale przed jej włączeniem należy zaznaczyć o który kierunek toru chodzi (wybrać odpowiednią ikonkę toru).

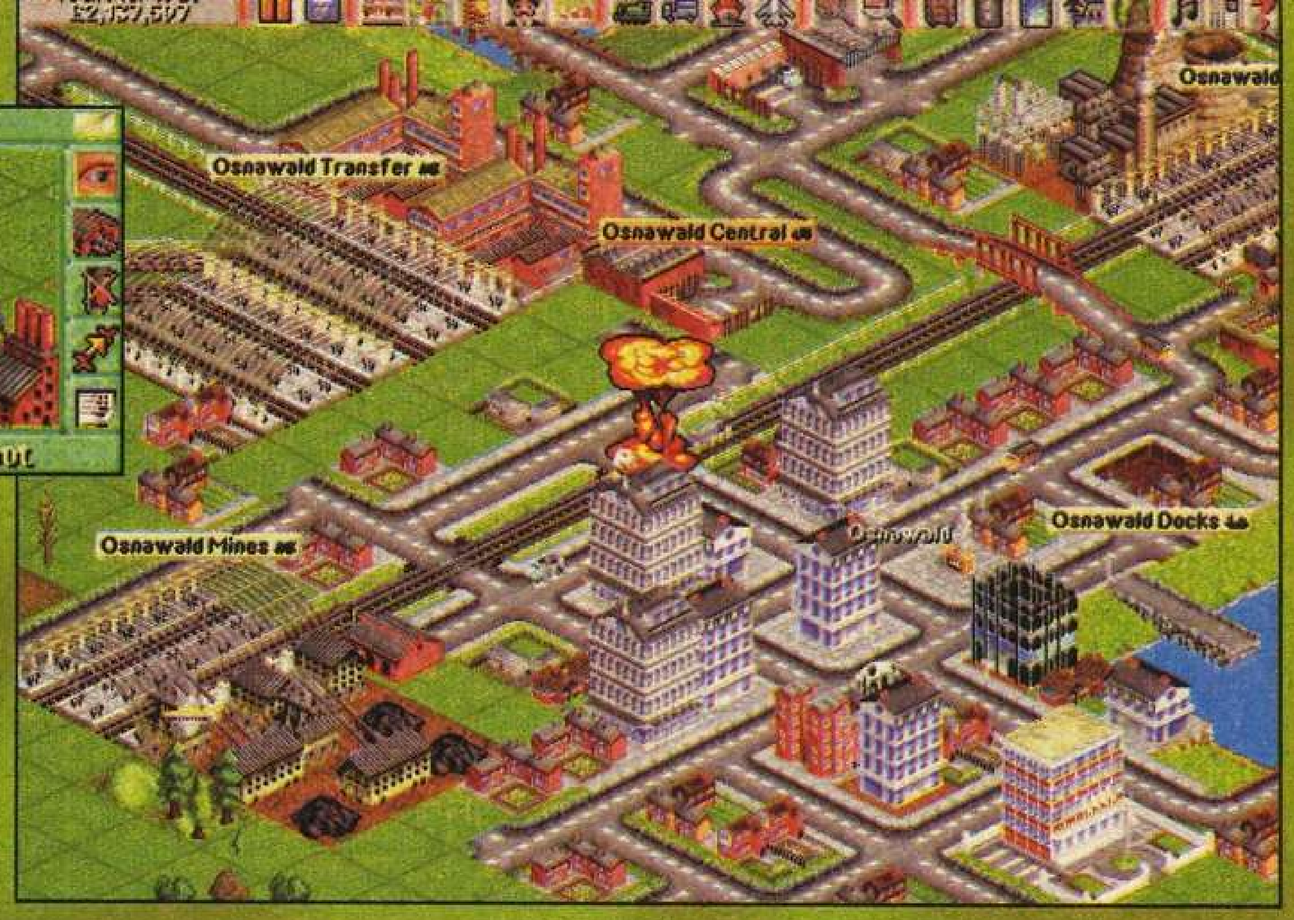
– droga: budowa obiektów drogowych. Ikonki mają takie samo znaczenie co w poprzednim menu. Jedynie zamiast symbolu stacji pojawiają się dwie nowe. Jedna umożliwia budowę dworca autobusowego, a druga rampy przeładunkowej dla ciężarówek.

– kanał: budowa obiektów wodnych. Ikona boi umożliwia postawienie pławy nawigacyjnej, do której można później kierować statki, natomiast pozostałe mają takie samo znaczenie co w poprzednim menu. Niestety programiści nie przewidzieli usunięcia boi, więc należy uważać przy ich stawianiu, żeby nie zaśmiecić szlaków wodnych.









– lotnisko: budowa lotniska. Uwaga! ZBR jest stawiany na terenie portu lotniczego i nie można go budować osobno.

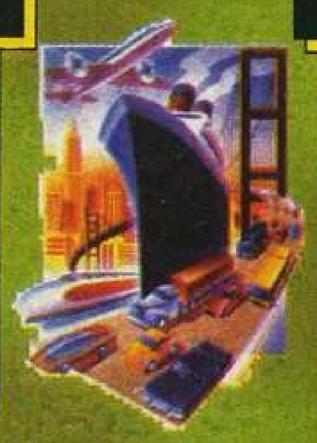
– las: umożliwia stawianie wszelkiego rodzaju napisów oraz sadzenie drzew. Ta ostatnia czynność zwiększa popularność twojego przedsiębiorstwa w mieście leżącym najbliżej zasadzonego drzewa, co wpływa na wzrost liczby pasażerów i towarów dostarczanych do twojej stacji.

– nutka: submenu muzyczne. Umożliwia wybór melodii oraz kolejność ich odtwarzania.

– gazeta: wyświetla poprzednie wiadomości oraz umożliwia wybór rodzaju komunikatów, które będą pokazywane w przyszłości.

– pytajnik: konfiguracja. Umożliwia zmianę poziomu trudności oraz waluty, rodzaju wyświetlanych szczegółów, itp. Opcja QUERRY LAND BLOCK podaje oprócz właściciela danego terenu, także rodzaj budowli oraz listę towarów, które można w niej sprzedać co jest istotne przy podejmowaniu decyzji o lokalizacji stacji.

SPORT TYCOON



PIERWSZE STACJE

W pierwszej kolejności musisz znaleźć odpowiednie miejsce: dwa duże miasta znajdujące się obok siebie lub jedno bardzo duże do przewozu pasażerów, albo para fabryka-kopalnia do przewozu innych towarów. Przy budowie stacji należy zwrócić uwagę, aby ich zasięgi nie pokrywały się zbytnio. Na szczęście wybór miejsca nie jest tak istotny jak np. w RAILROAD TYCOON, gdyż swoje stacje możesz stawiać na całym terytorium, a tory i drogi nie muszą tworzyć jednej ciągłej linii.

Stacje samochodowe należy stawiać w miarę blisko siebie gdyż samochody mają małą ładowność i muszą wykonać dużą liczbę rund żeby przynieść przyzwoity zysk. Na dalsze odległości bardziej opłacalna jest kolej. Możliwość zestawiania różnych składów oraz wynikająca z tego duża pojemność sprawiają, że największą część swoich zysków będziesz osiągał właśnie z eksploatacji pociągów.

Statków warto używać w każdej sytuacji, ale pod jednym warunkiem – muszą one pływać załadowane co najmniej w 80%. W przeciwnym wypadku zwrot poniesionych nakładów nastąpi dopiero po kilkunastu latach. Niestety brak nadmorskich miast i fabryk znacznie ogranicza ich zastosowanie.

Samoloty służą głównie do szybkiego przewozu towarów, takich jak kosztowności, na duże odległości. W początkowym okresie linie lotnicze są mało dochodowe, ale w miarę rozwoju miast i wzrostu ilości towarów do przewiezienia przynoszą one coraz większe profity.

Kliknięcie na którejś ze stacji wyświetla okno informujące o oczekujących na przewiezienie towarach oraz o towarach, które można tutaj dowozić. Opcja RATINGS podaje poziom naszych usług według władz miasta lub fabryki.

ZAKUP NOWYCH POJAZDÓW

Po zbudowaniu linii transportowej przychodzi kolej na kupno odpowiedniego pojazdu. W tym celu należy kliknąć na ZBR stojącym przy trasie, po której wehikuł będzie się poruszał – pojawi się lista pojazdów znajdujących się w ZBR. Jeśli nie ma wśród nich odpowiedniego to użyj opcję NEW VEHICLE – wyświetlony zostanie spis wehikułów, które możesz w tym ZBR zbudować. Oprócz nazwy podawana jest także cena, koszty rocznej eksploatacji, maksymalna prędkość, ładowność, rok zaprojektowania, maksymalny czas eksploatacji oraz maksymalna bezawaryjność wybranego pojazdu (90% oznacza że w 9 przypadkach na 10 pojazd dojedzie do celu bez awarii). Dodatkowo dla wagonów podawana jest masa, a dla lokomotyw moc. Generalnie należy wybierać wehikuły o jak największej bezawaryjności, dopiero na drugim miejscu patrząc na koszty eksploatacji i ładowność, ale nie należy z tym przesadzać.

KIEROWANIE POJAZDAMI

Po kliknięciu na którymś z wehikułów, po kupnie nowego pojazdu lub po wybraniu go z listy pojawia się okno pojazdu. Centralną jego część zajmuje widok na dany wehikuł. Z prawej strony są cztery ikony o następującym znaczeniu:

– oko: centruje ekran na pojeździe.

– hangar: kieruje wehikuł na przegląd do najbliższego ZBR. Uwaga! Pojazd nie dowozi ładunku do stacji docelowej lecz jedzie bezpośrednio na naprawę, a po jej zakończeniu zostaje w ZBR dopóki nie wydasz innego polecenia.

– strzałka: ustalanie trasy pojazdu. Polecenie SKIP służy do ominięcia bieżącej stacji docelowej (wskazywanej przez strzałkę) – pojazd pojedzie do następnej z listy. Pozostałe polecenia wymagają wybrania z listy jakiejś stacji. DELETE służy do usunięcia danej pozycji z listy. GO TO – wstawia do listy nową stację (przed wybraną pozycją lub na koniec listy jeśli żadna nie jest wybrana). FULL LOAD – pojazd będzie stał na stacji, dopóki nie zostanie załadowany do pełna. UNLOAD – pojazd pozbędzie się całego ładunku na wskazanej stacji. Dodatkowo dla pociągów można wybrać polecenie NON-STOP – pociąg będzie wtedy jechał do wskazanej stacji nie zatrzymując się po drodze.

– kartka: wyświetla menu informacyjne z nazwą pojazdu, jego wiekiem (w nawiasie wiek, po osiągnięciu którego pojazd ulega złomowaniu), rocznymi kosztami eksploatacji, dochodami w ostatnich dwóch latach, bieżącą bezawaryjnością, maksymalną ładownością, bieżącym ładunkiem, okresem pomiędzy kolejnymi przeglądami (można go zmieniać ,- im częstsze przeglądy tym lepszy stan techniczny), itp.

Dodatkowo okno pojazdów kolejowych zawiera ikonkę sygnalizatora. Służy ona do nakazania dalszej jazdy pociągowi stojącemu na światłach lub w ZBR. W dolnej części okna wyświetlana jest informacja o aktualnym kierunku jazdy pojazdu. Kliknięcie na niej powoduje zatrzymanie wehikułu lub zezwolenie na dalszą jazdę jeśli pojazd stoi.

ZWALCZANIE KONKURENCJI

Po dłuższej zabawie konkurencja daje się coraz bardziej we znaki i znacznie ogranicza przychody. Na szczęście istnieje kilka sposobów walki z innymi przewoźnikami. W tym celu kliknij na nazwie miasta, w którym najbardziej dają ci się we znaki i użyj opcję LOCAL AUTHORITIES – pojawi się ranking przedsiębiorstw posiadających stacje w danym mieście. Jest to bardzo ważna informacja, gdyż dostawcy towarów oraz pasażerowie wybierają najlepszych przewoźników i jeśli obniżysz poziom usług, to później trudno jest wrócić na pierwsze miejsce. Poniżej znajduje się lista akcji, jakie możesz podjąć by poprawić własną pozycję. Do wyboru masz kilka kampanii reklamowych, zafundowanie miastu nowego budynku lub reorganizacji sieci transportowej oraz postawienie własnego pomnika, a nawet zakup wyłącznych praw przewozowych na jeden rok. Ta ostatnia możliwość jest dość kosztowna i opłaca się jej używać tylko wtedy, gdy przeciwnik naprawdę bruździ.

KILKA PORAD

1. Na początku postaw kilka dworców autobusowych i kup tyle autobusów, żeby pasażerowie nie czekali zbyt długo, ale autokary nie mogą jeździć puste. W miarę rozwoju miast linie autobusowe zastępuj kolejowymi.

2. Znajdź wszystkie układy fabryka-kopalnia i kolejno łącz je torami – te linie kolejowe będą przynosiły większość twoich dochodów.

3. Staraj się jako pierwszy spełnić warunki ogłaszane przez władze miast, fabryk itp. by otrzymać subsydium – roczna n-krotna opłata za przewóz towarów może przynieść ogromny zastrzyk gotówki. Jeśli nie wiesz gdzie jest dane miasto, to znajdź je w spisie lub kliknij na informacji o subsydium.

4. Kliknięcie na budynku fabryki, kopalni itp. wyświetla okno informacyjne tego zakładu zawierające rodzaj produkcji, jej ilość oraz listę towarów potrzebnych do kontynuacji produkcji (czyli za których dostarczenie zapłaci).

5. Skład pociągu można zmieniać tylko wtedy, gdy znajduje się on w ZBR. Aby wymienić lokomotywę na lepszą, musisz najpierw sprzedać starą, a potem kupić nową. Jeśli zrobisz odwrotnie, to będziesz musiał od nowa ustalać trasę jazdy danego pociągu. Żeby sprzedać dany pojazd, należy go przeciągnąć na ikonę kosza na śmiecie.

6. Z tyłu kolejowego ZBR nie mogą znajdować się tory, stacja lub inny ZBR, gdyż pociągi nie będą z niego same wyjeżdżać i trzeba będzie wysyłać je w trasę „ręcznie" używając ikonki sygnalizatora.

7. Nie puszczaj w trasę pustych pociągów i statków, szczególnie gdy obok twojej stacji znajduje się konkurencyjna.

8. Żeby przewozić drewno, należy postawić stację obok lasu, a drwale sami dostarczą towar.

9. Nie oszczędzaj na mostach – stawiaj te najlepsze, to nie będziesz ich musiał później modernizować. Na stacje kolejowe również nie należy skąpić.

10. Jeśli chcesz jedynie poznać koszt wyburzenia budynku, położenia torów itp. to wykonaj całą operację trzymając wciśnięty klawisz SHIFT.

11. Nie puszczaj po jednym torze więcej niż dwa, trzy pociągi, a na dłuższych trasach rób kilka mijanek.

12. Napis można usunąć przez skasowanie poprzedniego tekstu.

13. Jeśli nie wiesz do czego służy jakaś ikonka, to kliknij na niej prawym przyciskiem – pojawi się jej krótki opis.

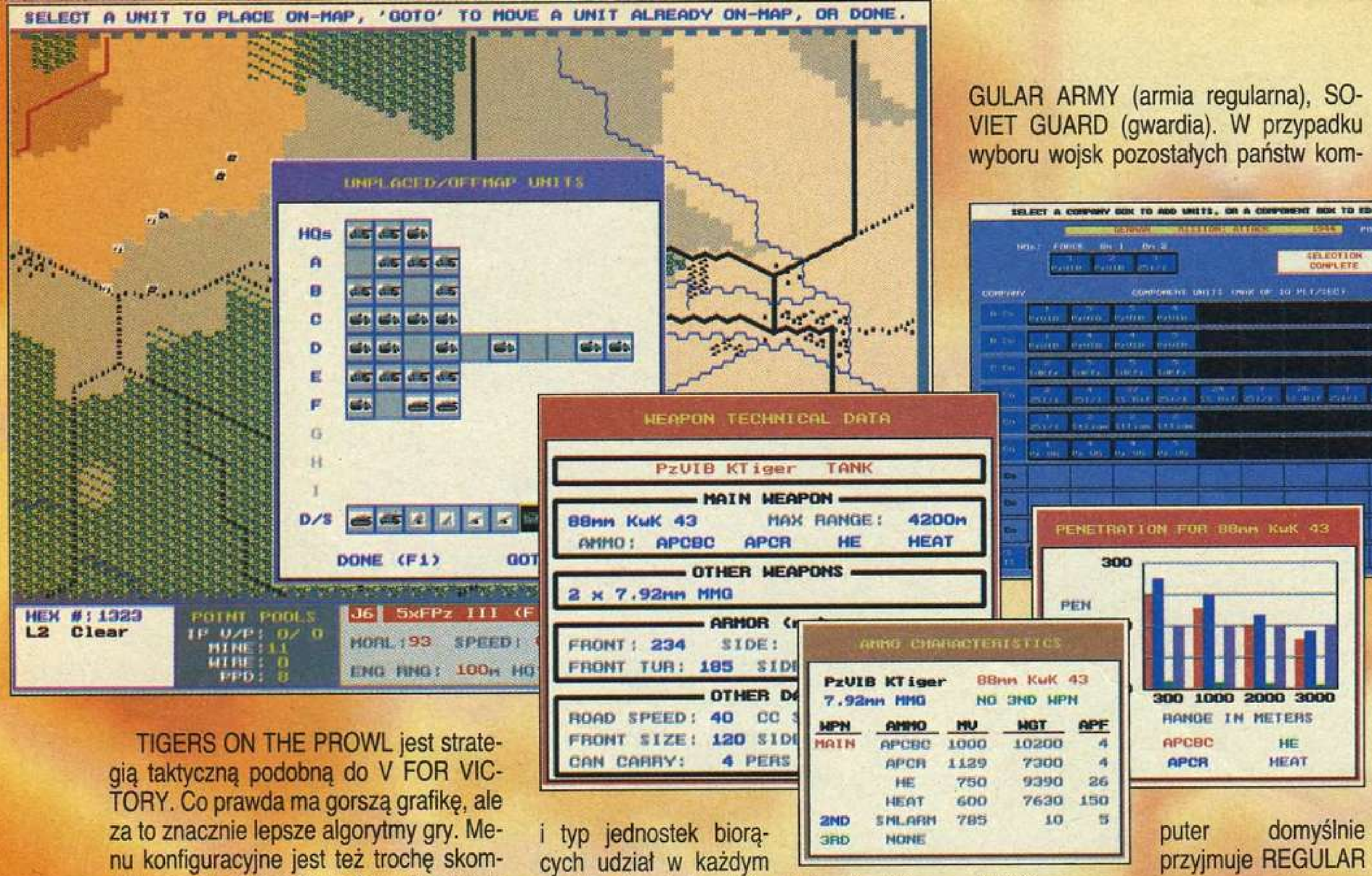
KONSTRUKTYWNA KRYTYKA

Po pierwsze, nie dopracowano falowania morza – po chwili wpatrywania się w ekran można dostać oczopląsu. Po drugie, nie wyważono proporcji upływu czasu, w wyniku czego Junkers JU-52 może lecieć bez przerwy dwa miesiące. Po trzecie, z niewiadomych przyczyn samochody nie wyprzedzają się i gdy jeden ulegnie awarii, tworzy się gigantyczny korek. Jednak wszystkie te niedociągnięcia nie mają większego wpływu na atrakcyjność gry. Można ponadto narzekać jeszcze na ślamazarny rozwój akcji, przez co nawet mało zdolny inwestor będzie trzymał się na rynku latami.

C(w)alineczka

Dystrybutor: IPS Computer Group





TIGERS ON THE PROWL jest strategią taktyczną podobną do V FOR VICTORY. Co prawda ma gorszą grafikę, ale za to znacznie lepsze algorytmy gry. Menu konfiguracyjne jest też trochę skomplikowane i może wkurzać dopóki się nie przyzwyczaisz. Umożliwia za to konfigurowanie gry w bardzo szerokim zakresie. Jest to właściwie edytor scenariuszy zachowujący realia epoki (rodzaje wojsk, ich organizację, siłę bojową, uzbrojenie i wyposażenie). W tym zakresie może śmiało konkurować z TANKS! WARGAME CONSTRUCTION SET 2 z SSI, opisaną przez Pejotla w SS'16.

W opcji gry poświęconej kampaniom, ich bohaterem jest 7 Dywizja Pancerna 3 Grupy Pancernej gen. płk Hermanna Hotha. W pozostałych opcjach gry możesz dowodzić wojskami fińskimi, niemieckimi, polskimi, sowieckimi, rumuńskimi, węgierskimi i włoskimi. W scenariuszach dowodzić możesz jednostkami polskimi, niemieckimi i sowieckimi. Istnieje możliwość zmiany przynależności państwowej wojsk na dowolną spośród wyżej wymienionych.

Autor TIGERS ON THE PROWL preferuje bitwy pancerne stoczone podczas wojny niemiecko-sowieckiej 1941-1445. Z tego powodu zamieszczamy w KGB syntezę planu BARBAROSSA, dotyczącego początkowego okresu tej wojny.

PRZED BITWĄ

Dowodzisz jednostkami i oddziałami w sile batalionu, grupy bojowej, brygady. W ich skład wchodzą plutony i kompanie wszystkich rodzajów wojsk. Gra toczy się w turach o długości około jednej minuty czasu rzeczywistego. Tura kończy się nie na wykonaniu przez wszystkie jednostki wydanych im rozkazów, lecz pauzą, w trakcie której masz możliwość przejścia do następnej tury, albo na wydanie dodatkowych rozkazów będących konsekwencją wydarzeń mających miejsce w trakcie ostatniej tury.

W zależności od przyjętych założeń, celem rozgrywki jest obrona i utrzymanie własnych pozycji, atak i zajęcie wyznaczonych celów, lub pokonanie przeciwnika w boju spotkaniowym. Po każdej turze masz możliwość obejrzenia fazy walki oraz tabel ukazujących poniesione przez ciebie straty. Twoje rozkazy mogą dotyczyć marszruty wojsk, ostrzału, transportowania ludzi i sprzętu, określenia celów ataku lotnictwa. Część decyzji może być wykonywana przez komputer. Grasz na jednym z trzech poziomów trudności: BEGINNER (początkujący) – tu komputer daje możliwość wyboru jednego spośród ośmiu scenariuszy i sam ustala wielkość i typ jednostek biorących udział w każdym z nich. Decydujesz tylko, którymi wojskami chcesz dowodzić. INTERMEDIATE (średni) – masz możliwość samodzielnie ustalić, jakimi pododdziałami chcesz dowodzić, jakiego sprzętu używać, oraz obejrzeć wojska przeciwnika (zmienić ich ilość, siłę i wykorzystywany sprzęt). Na poziomie ADVANCED (zaawansowany), nie masz okazji oglądania wojsk przeciwnika i ingerencji w ich skład.

Opis gry dotyczy wersji 1.14. Pojawiła się w niej opcja CAMPAIGN (kampanie), której nie było w wersjach wcześniejszych. Opcje sterowania są rozbudowane, dzięki czemu prawie nic nie zostaje pozostawione przypadkowi. Innymi słowy: Kochani Dowódcy, jak sobie ustalicie warunki gry, tak wam się będzie walczyło. By rozpocząć rozgrywkę musisz przejść przez kilkanaście ekranów i skonfigurować grę. Nie da się tego uniknąć, lecz nie lekceważcie tego, gdyż odpowiednie przygotowanie się do rozgrywki jest często ważniejsze od sprawności w dowodzeniu.

MENU WSTĘPNE

Menu wstępne pozwala na standardowe operacje zapisu i odczytu stanu gry, a także na rozpoczęcie nowej gry (NEW CAMPAIGN) lub kontynuowanie wcześniejszej (CONTINUE CURRENT CAMPAIGN). W tej wersji gry jest tylko jedna kampania. Po wyborze poziomu trudności należy wskazać scenariusz do rozegrania, bądź wybrać tryb improwizowany. Tryb ten wymaga podania wielkości sił (UNIT SIZE), roku rozgrywki oraz typu ataku. Gdy już wszystko ustalisz, a mają grać przeciwko sobie dwie osoby, należy odpowiedzieć na pytanie: IS THIS A PBM/PBeM GAME? Jeżeli nie grasz przez modem łączący cię z innym komputerem należy wybrać NO.

Następnie należy jeszcze określić warunki w jakich toczyć się będzie gra: pogodowe (WEATHER), terenowe (GROUND) i czasowe (TIME OF DAY), a także temperaturę, prędkość i kierunek wiatru, widoczność, nasłonecznienie i liczbę tur gry.

Po wybraniu państwa, którego wojskami dowodzisz, określasz rodzaj wojsk. Grając Niemcami możesz wybrać: GERMAN ARMY (Wehrmacht), WAFFEN SS (wojska SS), LUFTWAFFE (wojska podległe dowództwu niemieckich sił powietrznych). Będąc zwolennikiem Armii Czerwonej masz do dyspozycji: REGULAR ARMY (armia regularna), SOVIET GUARD (gwardia). W przypadku wyboru wojsk pozostałych państw komputer domyślnie przyjmuje REGULAR ARMY.

Wiedząc czym dowodzisz, ustalasz parametry walczących sił (FORCE CHARACTERISTICS): siłę (STRENGHT), zaopatrzenie (SUPPLY), morale (MORALE), łączność (COMMUNICATION), przewagę powietrzną (AIR SUPERIORITY), zdolność do kontrataku (COUNTER/BATTERY) i wsparcie inżynieryjne (ENGINEER SUPPORT).

Teraz możesz ustalić, jakie pododdziały wejdą do twoich wojsk (UNIT SELECTION). Wybór może być automatyczny (AUTO-SELECT) lub ręczny (MANUALLY). Siły komputera (COMPUTER WEAPONS) mogą być wybrane losowo (RANDOMLY), być przeciętne (COMMON) lub najlepsze (BEST).

Następne okno umożliwia podział sił na kompanie, z przydziałem rodzaju i ilości amunicji (MAIN WEAPON STANDARD AMMUNITION TYPES AND AMOUNTS).

Kolejny wybór dotyczy typu sekcji/plutonu: PANZER – pancerny, RECONNAISSANCE – rozpoznawczy, ASSAULT GUN – dział szturmowych, MORTAR – moździerzy, PANZER GRENADIER – grenadierów pancernych, MOTORIZED RIFLE – strzelców/piechoty zmotoryzowanej, RIFLE – strzelców/piechoty, ANTI AIRCRAFT – przeciwlotniczy, ANTI TANK INFANTRY – piechoty przeciwpancernej, ANTI TANK GUN – dział p-panc, HEAVY MACHINE GUN – ciężkich karabinów maszynowych, SELF PROPELLED/TOWED ARTILLERY – artylerii samobieżnej/ciągnionej, TANK DESTROYER – niszczycieli czołgów, TRANSPORT – transportowy, ROCKET – rakietowy, ASSAULT ENGINEER – pionierów/saperów pola walki, FLAME TANK – czołgów uzbrojonych w miotacze ognia, AIRCRAFT SPOT/STRIKE – samolotów rozpoznawczych/bojowych, CAVALRY – kawalerii, CAVALRY HMG – ciężkich karabinów maszynowych kawalerii, PARA RIFLE – strzelców spadochronowych, MARINE INFANTRY – piechoty morskiej, SUB MG – piechoty uzbrojonej w pistolety maszynowe, SKI MG – narciarzy uzbrojonych w pistolety maszynowe, SKI MORTAR – moździerzy z obsługą narciarską, PARTISANS/IRREGULAR – partyzantów.

Pozostałe symbole dotyczące jednostek: WEAPON – broń/pluton wsparcia, HEADQUARTER – dowództwo/pluton dowodzenia, ARMOURED – opancerzony/pancerny, ARMOURED PERSONNEL CARRIER – opancerzony transporter piechoty, ARMOURED FIGHTING VEHICLE – opancerzony wóz bojowy/bojowy wóz piechoty, CROSS COUNTRY – na przełaj, SECTION – sekcja; pluton składał się z 2 do 6 sekcji, SQUAD – jednostka, ACCURACY – celność.

Przy wyborze plutonu, po naciśnięciu prawego przycisku myszy (RMB) otwiera się okno pokazujące parametry sprzętu bojowego używanego w danym plutonie. Ponowne wciśnięcie RMB otwiera okna z wykazem amunicji dostępnej dla danego typu broni oraz jej przebijalność (PENETRATION) w funkcji odległości od celu (TARGET).

Typy kompanii i ich skład (plutonami): PANZER (HQ + 3 PZ) – (pluton dowodzenia i 3 plutony czołgów), RECON (HQ + 3 RECON), ARMD HVY WPN (HQ + 2 AG + 1 MRT), PZ GREN (HQ + 3 PG + HMG + AA), MOTZ RIFLE (HQ + 3 MTZ + WPN), MOTZ HVY WPN (HQ + AA + MRT), ASSLT GUN (HQ + 3 AG), RIFLE (HQ + 3 INF + HVY MG), HVY WPN (HQ + HVY MG + 2 MRT), LIGHT AT (HQ + 3 AT INF), CAVALRY (HQ + 3 CAV).

Możesz wprowadzać następujące zmiany (PICK UNIT ACTION):

– rodzaj jednostki (UNIT TYPE). Pozwala zamienić jeden typ plutonu na inny, np. pluton czołgów na pluton strzelców zmotoryzowanych,

– wielkość jednostki (QUANTITY UNIT). Pozwala zmienić ilość ludzi (max. 47) i sprzętu (max. 7) w plutonie,

– usunąć jednostkę (DELETE UNIT),

– wydzielić jednostkę (REASSIGN UNIT). Opcja służy do przesunięcia plutonu między dwiema kompaniami,

– uzbrojenie (UNIT WEAPON). Tutaj do wyboru jest: ten sam typ broni z tego samego państwa (SAME TYPE AND NATIONALITY), ten sam typ (SAME TYPE ONLY) oraz dowolny typ z tego samego państwa (SAME NATIONALITY ONLY).

Wybór potwierdzasz klikając na CONFIRM SELECTION.

Przed rozpoczęciem gry komputer wymaga jeszcze określenia rodzaju symboli jednostek (UNIT SYMBOL TYPE): wg NATO (NATO UNIT SYMBOLS) oraz sylwetki pojazdów (VEHICLE SILOUHETTES). Ponadto ustala się opóźnienie rozkazów (ADJUST ORDER DELAY). W celu zachowania realiów pola walki każdy rozkaz wykonywany jest z pewnym opóźnieniem (w grze najwyżej do 10 tur).

ROZPOCZĘCIE GRY

Po pokazaniu typów terenu, symboli jednostek, symboli wspólnych dla obu stron, wyświetlana jest mapa terenu walki z MENU GŁÓWNYM. Niestety nie możesz jeszcze dowodzić. W przypadku, gdy chcesz zobaczyć efekt działania algorytmów komputerowych, kompanie

S ON THE PROWL

i plutony ustawi komputer, zgodnie z zasadami tak zwanej sztuki wojennej. Obiektywnie rzecz ujmując zdarza się, że pluton Tygrysów ląduje w środku lasu. W efekcie pluton wyjeżdża z lasu po 15 turach i nie zawsze w pełnym składzie, potem bardzo ci się śpieszy, by pozbawić przeciwnika sprzętu, wydajesz rozkaz „cała naprzód" i tracisz kolejne czołgi. Awaryjność sprzętu także została wzięta pod uwagę. Jeżeli chcesz, zmieniasz pozycję plutonów (SET UP OPTION), lub dzielisz je na dowolną liczbę pododdziałów (DETACHMENT).

Ustawienie jednostek (SET UP OPTION) polega na wskazaniu wybranej jednostki oraz określeniu jej położenia docelowego.

Przy niektórych typach rozgrywek określa się cel do osiągnięcia dla atakującego (ATTACKERS OBJECTIVE): dalszy skraj mapy (FAR MAP EDGE), bądź jego ustalenia: przez komputer (COMPUTER ASSIGNS OBJECTIVE), przez atakującego (ATTACKER SELECT) lub przez przeciwnika (CURRENT PLAYER PICKS A HEX).

Faza ustawiania jednostek wydzielonych (PLACEMENT PHASE) wymaga wskazania heksa zawierającego jednostkę macierzystą (SELECT HEX CONTAINING PARENT UNIT FOR DETACHMENT). W zależności od tego, jakiego rodzaju jednostkę odkomenderowujesz, otwiera się okno wyboru wielkości oddziału odkomenderowywanego (SELECT DETACHMENT SIZE). Za każdym razem komputer żąda też określenia, w którym kierunku jednostka się rozwinie (SET FACING). Ten kierunek wskazujesz kursorem myszy.

Po zakończeniu tej fazy ustalasz PPD POINTS (punkty na mapie, których współrzędne są dostępne jednostkom artylerii. Może ona otworzyć ogień już po 2 turach od wydania rozkazu). Napis #LEFT na górnej listwie oznacza, że masz jeszcze # punktów PPD do wybrania. Teraz po potwierdzeniu poprawności SET UP-u możesz strzelać, dopóki ci się nie znudzi, lub nie wystrzelasz całego zapasu amunicji.

MENU GŁÓWNE

Wydawanie rozkazów dla jednostki (UNIT ORDER).

1. Ruch jednostki (MOVE UNIT, ALT-M) wymaga określenia sposobu wyboru (CYCLE THROUGH UNIT?) i sposobu wskazania marszruty (MOVEMENT OPTIONS). Komputer zażąda potwierdzenia (IS MOVEMENT OK?).

2. Wybranie celu (SET TARGETS, ALT-T). Wskazujesz swoją jednostkę, klikasz i powtarzasz czynności z jednostką przeciwnika. Ostrzał ze zbyt dużej odległości to strata amunicji. Strzelaj z odległości pozwalającej na zniszczenie przeciwnika. Okno z niebieskim tłem zawiera prawdopodobieństwo zniszczenia/zabicia (KILL PROB). Jeżeli jest mniejsze niż 25-30%, to daj sobie spokój. Przy tej opcji artyleria strzela ogniem na wprost (o ile może strzelać).

3. Wezwanie artylerii (CALL FOR ARTILLERY, ALT-A). Jeżeli jednostka przeciwnika jest widziana przez którąkolwiek z twoich jednostek, wywołując tę opcję możesz ją ostrzelać. Z reguły następuje on po 2 turach (jeżeli na punkty PPD, lub twoja artyleria już tam strzelała), albo po 4 turach, jeżeli pole ostrzału wyznaczane jest po raz pierwszy.

4. Ustawienie frontu jednostki (SET FACING, ALT-F). Określasz, w którym kierunku zwrócony jest front oddziału. Zwracaj na to uwagę, bo boki i tył czołgi mają słabiej opancerzone i można je łatwiej zniszczyć.

5. Określenie szybkości (SET SPEED, ALT-S). Określana jest w procentach w stosunku do maksymalnej. Ustawiając 0% zatrzymujesz oddział w dogodnym miejscu, bez konieczności zmiany marszruty, natomiast im wskaźnik jest większy tym oddział przemieszcza się szybciej.

6. Załadowanie/wyładowanie (LOAD/UNLOAD UNIT, ALT-L). Sprzęt i ludzie są przygotowywani do transportu na dalszą odległość, bądź po dowiezieniu na miejsce opuszczają ciężarówki i walczą. Opcja dotyczy także artylerii ciągnionej (TOWED).

7. Ustalenie warunków walki (SET DEFAULTS, ALT-D). Opcja ustala warunki walki danej jednostki. Są to: maksymalna odległość, z jakiej jednostka może być zaangażowana w walkę (MAX. RANGE), w procentach do maksymalnej widoczności (MAX. SIGHTING), typ jednostki przeciwnika atakowany w pierwszej kolejności (PRIMARY TYPE). Ponadto: czy w walkę pierwszy angażuje się pluton dowodzenia? (ENGAGE HQ'S 1ST), czy zaangażowanie w walkę nastąpi bezpośrednio po wejściu przeciwnika w zasięg ognia? (PAUSE TO ENGAGE) oraz szybkość prowadzenia walki ogniowej (RATE OF FIRE).

8. Wybór rodzaju broni i amunicji (SET WPN/AMMO, ALT-W). Główne typy amunicji: przeciwpancerna (AP-ARMOUR PIERCING), burząca (HE-HIGH EXPLOSIVE), dymna (SMOKE), oświetlająca (ILLUM), rdzeniowa z odpadającym sabotem (APCBC), p-panc. rdzeniowa (APCR), kumulacyjna (HEAT-High Explosive Anti Tank).

9. Wezwanie samolotów (CALL FOR AIR, ALT-Z). Analogicznie jak CALL FOR ARTILLERY.

OPCJE UZUPEŁNIAJĄCE

LOS CHECK – opcja pozwalająca na określenie odległości pomiędzy wybraną jednostką, a dowolnym punktem lub obszarem na mapie oraz na określenie, które z punktów są widoczne z wyjściowego (SPOT).

QUEUE INFO – opcja informująca o kolejności wykonywania ataków lotniczych i artyleryjskich. Możesz odwołać wcześniej zaplanowane ataki artyleryjskie naciskając klawisz C.

GAME INFO – informacja o właśnie toczącej się rozgrywce. Najważniejsza: TURN (2 OF 55) – tura 2, spośród maksimum 55.

OPCJE SYSTEMOWE

SOUND ON/OFF – włączenie lub wyłączenie głośnika.

HEXSIDES ANGLED/STRAIGHT – określa kształt heksów na mapie. W tej grze heksy wyświetlane są jako kwadraty, wbrew nazwie!

SET MESSAGE DELAY – opóźnienie wyświetlanych informacji. Jak to na wojnie, dowódca o zaistniałej sytuacji dowiaduje się po pewnym czasie. Zwłoka ta może być zmieniana w zakresie od 0 do 10 tur.

SET MESSAGE DETAIL – szczegółowość wyświetlanych informacji.

SET UNIT SYMBOL PER HEX – liczba symboli jednostek na heksie). Opcja „dostrzegalna" na 2 i 3 poziomie zbliżenia.

UNIT FACING – opcja pokazująca, w którym kierunku zwrócony jest front wybranej jednostki.

USE DUST CLOUDS – określa zadymienie pola bitwy na skutek ostrzału i ruchu pojazdów.

LIMITED INTEL OPTIONS – ograniczona ilość informacji o zaobserwowanych wrogich jednostkach. Wtedy jest podawana informacja o dostrzeżeniu np. sekcji czołgów, a nie 6 czołgów.

COMBAT ZOOM LEVEL – ustalenie, na którym poziomie zbliżenia pokazywane będą starcia i ich efekty.

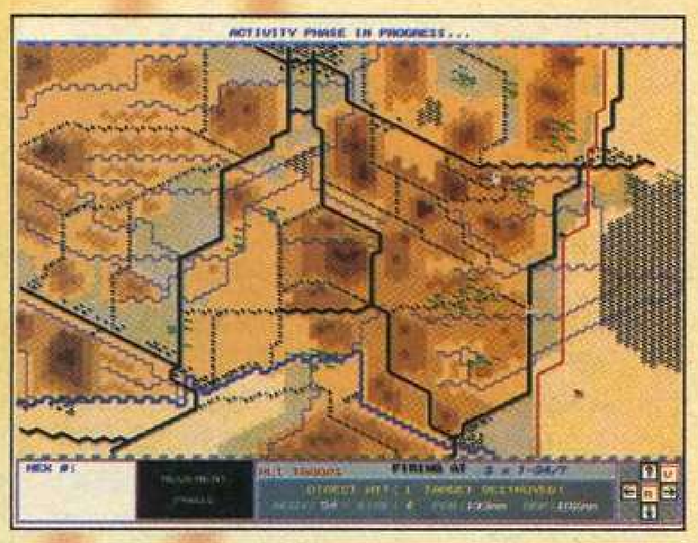
ZOOM – wskazanie poziomu zbliżenia mapy w jednej z trzech skali: mapa obejmuje fragment terenu o wymiarach 5 na 8 kilometrów, jeden hex zajmuje obszar o wymiarach 100 na 100 metrów (LEVEL 1), fragment terenu 2,0 na 3,2 km (LEVEL 2), fragment terenu 0,7 na 1,1 km (LEVEL 3).

Pojedyncze kliknięcie na opcji wykonania (DONE) zatwierdza wydany rozkaz, zaś podwójne pozwala zakończyć turę. Pojawia się okno z prośbą o potwierdzenie (CONFIRM ORDERS COMPLETE). Jeżeli wybrałeś YES, komputer realizuje wydane rozkazy i wyświetla efekty ich wykonania na ekranie. Przed rozpoczęciem następnej tury informowany jesteś o poniesionych stratach.

PORADY GENERAŁA

– pancerze czołowe czołgów KV, T-34, IS przebijają pociski kalibru nie mniejszego niż 75 mm. Jeżeli twoje czołgi mają działa o mniejszym kalibrze, czołgi tych typów możesz zniszczyć jedynie od tyłu lub z boku (FACING),

– nie zapominaj o istnieniu samolotów,





– broni używaj nieortodoksyjnie. Ciężka artyleria p-lot zniszczy czołg skutecznie i z dużej odległości,

– amunicję dostosowuj do ostrzeliwanego celu. Do piechoty i artylerii strzelaj pociskami HE.

– zanim ostrzelasz czołgi wroga, wciskając RMB z jednoczesnym wskazaniem swojej jednostki i jednostki wroga, porównaj penetrację amunicji z grubością pancerza. Nie strzelaj ze zbyt dużej odległości. Oszczędzaj amunicję!

– zastanów się, czy lepsza jest artyleria samobieżna, czy ciągniona,

– szybkość działań jest ważniejsza od ilości zniszczonego sprzętu przeciwnika,

– unikaj własnych pól minowych,

– jednostki wydzielone w opcji DETACHMENT nie poruszają się do końca gry,

– jeżeli twoje jednostki wybrał komputer, sprawdź, czym będziesz walczył. Najlepsze nie zawsze oznacza najskuteczniejsze.

– w przypadku komplikacji, polegających na pozostawianiu przez kursor myszy śladu na ekranie, naciśnij R. „V" w prawym dolnym rogu ekranu oznacza VICTORY POINT, czyli to co musisz zająć, żeby wygrać.

KAMPANIE

Zanim rozpoczniesz misję, sprawdź pogodę i stan swoich jednostek.

MISJA #1: 23.06.1941; ALYTHUS; LITWA.
ZADANIE: batalion czołgów naciera na wschód, by zająć most na Alythus (hex 3706) nie później niż w 45 turze i utrzymać go do końca gry.
WSPARCIE: kompania piechoty zmotoryzowanej, pluton rozpoznawczy, dwie baterie artylerii.
ZAOPATRZENIE: jedna jednostka ognia, jedna jednostka napełnienia. Nie ma możliwości uzupełnienia w czasie akcji.
DOWODZENIE: opóźnienie w przekazywaniu meldunków i rozkazów 3 tury.

MISJA #2: 24.06.1941; WILNO; LITWA.
ZADANIE: batalion atakuje wzdłuż drogi, by zdobyć węzeł drogowy (hex 3910) nie później niż w 45 turze.
WSPARCIE: pluton rozpoznawczy,pluton dział szturmowych,bateria artylerii.
ZAOPATRZENIE i DOWODZENIE: jw.

MISJA #3: 2.07.1941; LEPEL; ROSJA.
ZADANIE: zdobyć most na rzece Lepel nie później niż w 45 turze.
WSPARCIE: kompania piechoty zmotoryzowanej, pluton rozpoznawczy, bateria artylerii.
ZAOPATRZENIE i DOWODZENIE: jw.

MISJA #4: 6.07.1941; SENNO; BIAŁORUŚ.
ZADANIE: zniszczyć wszystkie jednostki przeciwnika, dojść do prawej krawędzi mapy nie później niż w 45 turze.
WSPARCIE: pluton niszczycieli czołgów, pluton rozpoznawczy, bateria artylerii.
ZAOPATRZENIE i DOWODZENIE: jw.

MISJA #5: 14.07.1941; DEMIDOW; ROSJA.
ZADANIE: grupa bojowa atakuje wzdłuż drogi i zajmuje węzeł drogi (hex 3311) nie później niż w 30 turze.
WSPARCIE: dwie kompanie zmotoryzowane, pluton rozpoznawczy, pluton dział szturmowych, dwie baterie artylerii, dwa samoloty.
ZAOPATRZENIE i DOWODZENIE:jw.

MISJA #6: 27.07.1941; JARTSEVO; ROSJA.
ZADANIE:obronić odcinek pomiędzy drogą a strumieniem bez nazwy, 2 km na północ od drogi, bezpośrednio na zachód od Jartseva. Czas rozgrywki 60 tur.
WSPARCIE:kompania zmotoryzowana, pluton dział szturmowych, bateria artylerii.
ODKOMENDEROWANO: kompanię czołgów Pz38.
ZAOPATRZENIE i DOWODZENIE: jw.

MISJA #7: 20.08.1941; FROL; ROSJA.
ZADANIE: atak wzdłuż rzeki Loianii, zabezpieczenie brodu na rzeczce Sowh, zajęcie miejscowości Saizevo (hex 3902) przed końcem 60 tury.
WSPARCIE: dwie kompanie zmotoryzowane, dwa plutony rozpoznawcze, pluton dział szturmowych, pluton niszczycieli czołgów, dwie baterie artylerii, samolot.
ZAOPATRZENIE i DOWODZENIE: jw.

MISJA #8: 28.11.1941; DMITROV; ROSJA.
ZADANIE: batalion pancerny zajmuje most (hex 3319) nie później niż w 60 turze i broni go przed kontratakami.
WSPARCIE: dwie kompanie zmotoryzowane, pluton rozpoznawczy, bateria artylerii.
ZAOPATRZENIE: 0.75 jednostki ognia, 0.75 jednostki napełnienia.
DOWODZENIE: jw.

MISJA #9: 2.12.1941; DMITROV; ROSJA.
ZADANIE: atakując na wschód, zniszczyć siły rosyjskie w okolicy Fofanova, zablokować drogę na zachód w Nassadkino, nie później niż w 60 turze.
WSPARCIE: dwa plutony niszczycieli czołgów,pluton rozpoznawczy, bateria ciężkiej artylerii p-lot. Bataliony czołgów przezbrojono na czołgi Pz38 model E/F.
ZAOPATRZENIE i DOWODZENIE: jw.

MISJA #10: 15.01.1942; SUBZOV; ROSJA.
ZADANIE: za wszelką cenę utrzymać most w Babilcevie, na rzece Wasusa, do 60 tury.
WSPARCIE: kompania piechoty, kompania broni ciężkiej, pluton niszczycieli czołgów, dwie baterie ciężkiej artylerii p-lot, pluton saperow,bateria artylerii.
ODKOMENDEROWANO: kompanię czołgów lekkich, pluton czołgów ciężkich.
ZAOPATRZENIE: 0.5 jednostki ognia, 0.75 jednostki napełnienia.
DOWODZENIE: jw.

Kochaś

WARGAMER'94

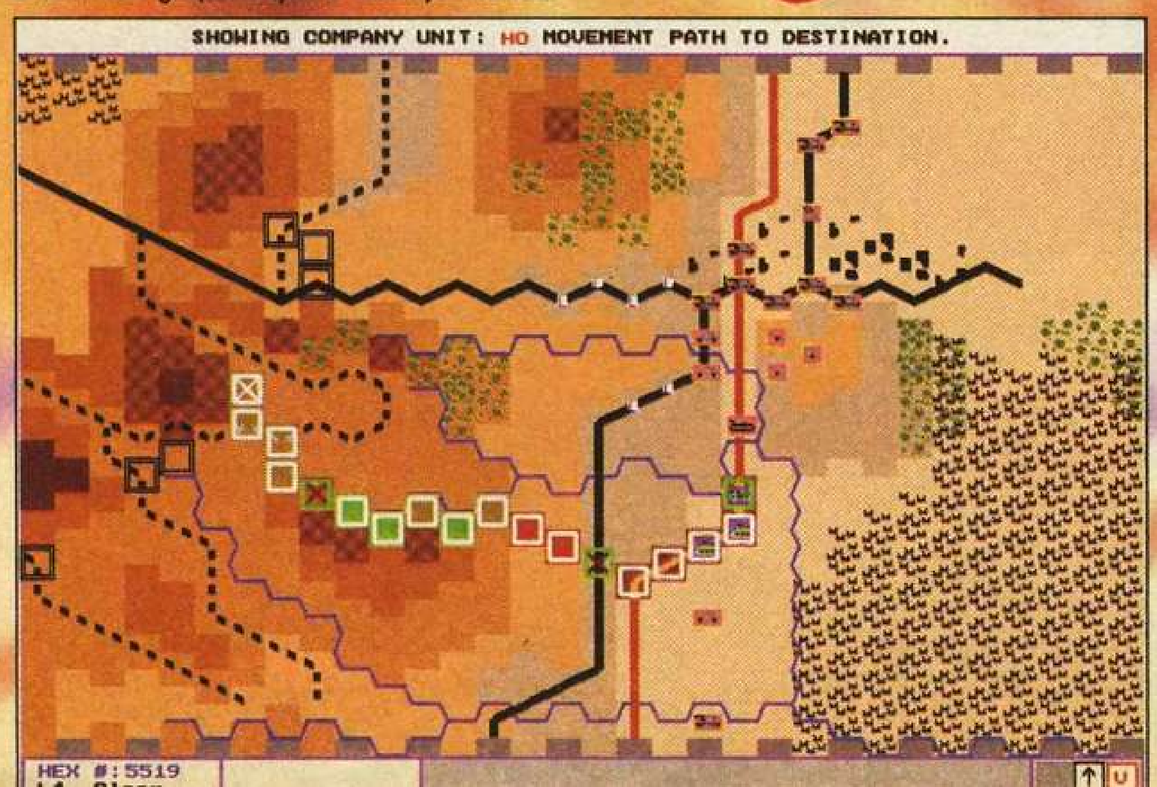
PC: VGA

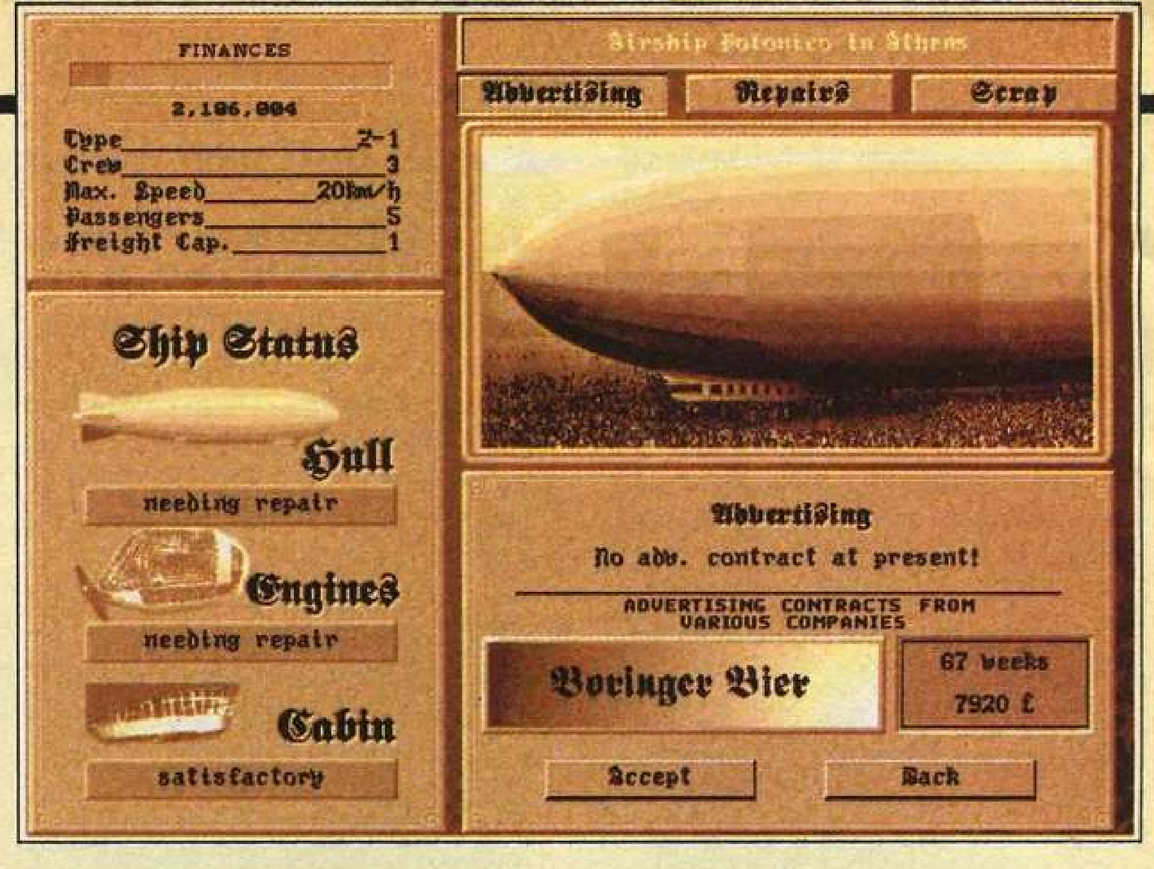
PC 1

STRATEGIA

70% Grafika 50% Dźwięk 80% Obsługa 90% Miodność

Cena zawiera VAT





ZEPPELIN

Początek naszego wieku. Panie w długich wąskich sukniach i kapeluszach o ogromnych rondach przyozdabianych kwiatami. Panowie we frakach i melonikach, z obowiązkową laseczką w dłoni oraz binoklem w oku. To były burzliwe czasy, rodziło się oblicze nowoczesnego świata. Wtedy też Ferdinand von Zeppelin zbudował pierwszy model sterowca i właśnie przez ten pryzmat dzięki grze ZEPPELIN: THE GIANTS OF THE SKY spojrzymy na lata 1901-1940.

PRODUKCJA

Na początku rozgrywki otrzymujesz pod opiekę pierwszy egzemplarz sterowca. Następne modele będziesz już zmuszony budować na własną rękę. Ustalasz tutaj, ilu robotników (WORKERS) chcesz nająć, by pracowali nad budową aktualnego modelu sterowca. Zwiększenie ich liczby przyśpieszy pracę, ale cotygodniowo zmuszony bedziesz do znaczniejszych zakupów surowców, jak i zwiększonych wypłat personelowi. Poniżej zatwierdza się też, ile modeli ma być montowanych w najbliższej przyszłości (IN ASSEMBLY).

Podczas kolejnej budowy widać liczbę dni pozostałych do momentu zejścia danego modelu z taśmy oraz bieżącą cenę niezbędnych do produkcji surowców (RAW MATERIALS). Kupujesz lub sprzedajesz je transportując odpowiednią działkę pomiędzy słupkami oznaczającymi posiadany zasób (FIRM) oraz ich ilość występującą w danym tygodniu na rynku (MARKET). O surowce trzeba szczególnie dbać podczas intensywnego procesu produkcyjnego, gdyż gdy ich zabraknie, taśma natychmiast zatrzyma się, a ty przez cały ten czas i tak wypłacasz pensje robotnikom, którzy nic nie robią.

Gdy produkcja modelu zostaje zakończona, egzemplarz świeżo spod igły wędruje do składu (DEPOT). Jeśli chcesz go wykorzystać do różnorakich rejsów pasażerskich, klikasz od razu na tej ikonce, nadawszy nowo powstałemu sterowcowi imię, możesz go już wykorzystywać. Jeśli natomiast chcesz dany egzemplarz wykorzystać do kursów na ustalonej trasie, zostawiasz go chwilowo na składzie i przejmujesz dopiero z poziomu rozkładu lotów, o czym dalej.

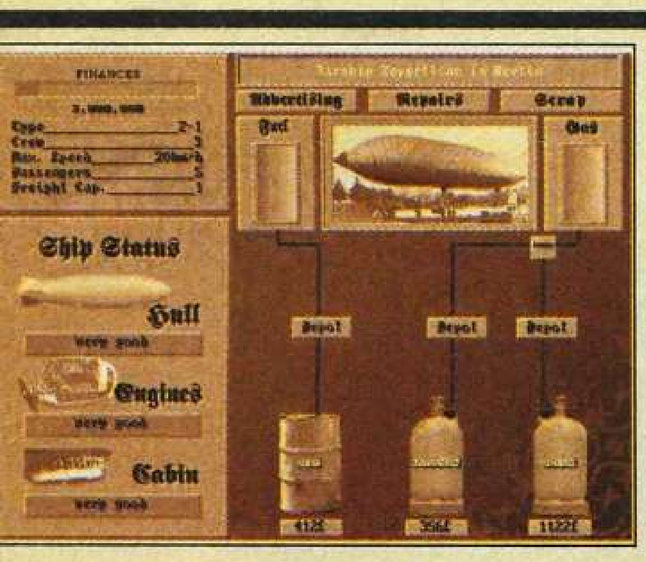
Po prawej stronie werbujesz sztab naukowców (SCIENTISTS), którzy mają się zajmować opracowywaniem kolejnych, coraz nowocześniejszych modeli sterowców. W procentowej skali widzisz, ile już zostało ich skonstruowanych. Nowsze modele są przede wszystkim szybsze, mogą również zabierać na pokład pokaźniejszą liczbę pasażerów.

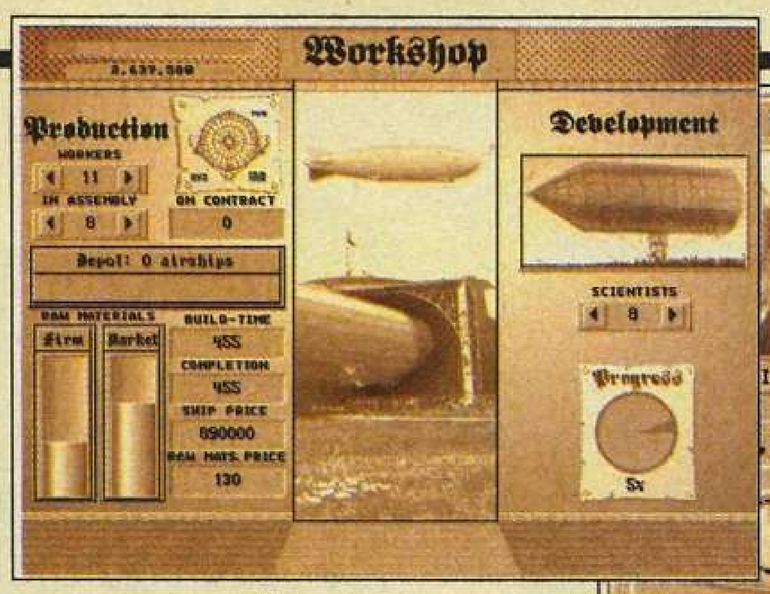
Cały dowcip polega w tym dziale na wyczuciu, czy w danym momencie należy produkować modele według posiadanych już wzorców, czy zastopować tymczasowo taśmę, zwolnić robotników i zabrać się przy użyciu sporej liczby naukowców za wymyślanie nowych modeli. Prowadzenie w sposób forsowny obu tych działalności naraz może się bowiem okazać zbyt kosztowne.

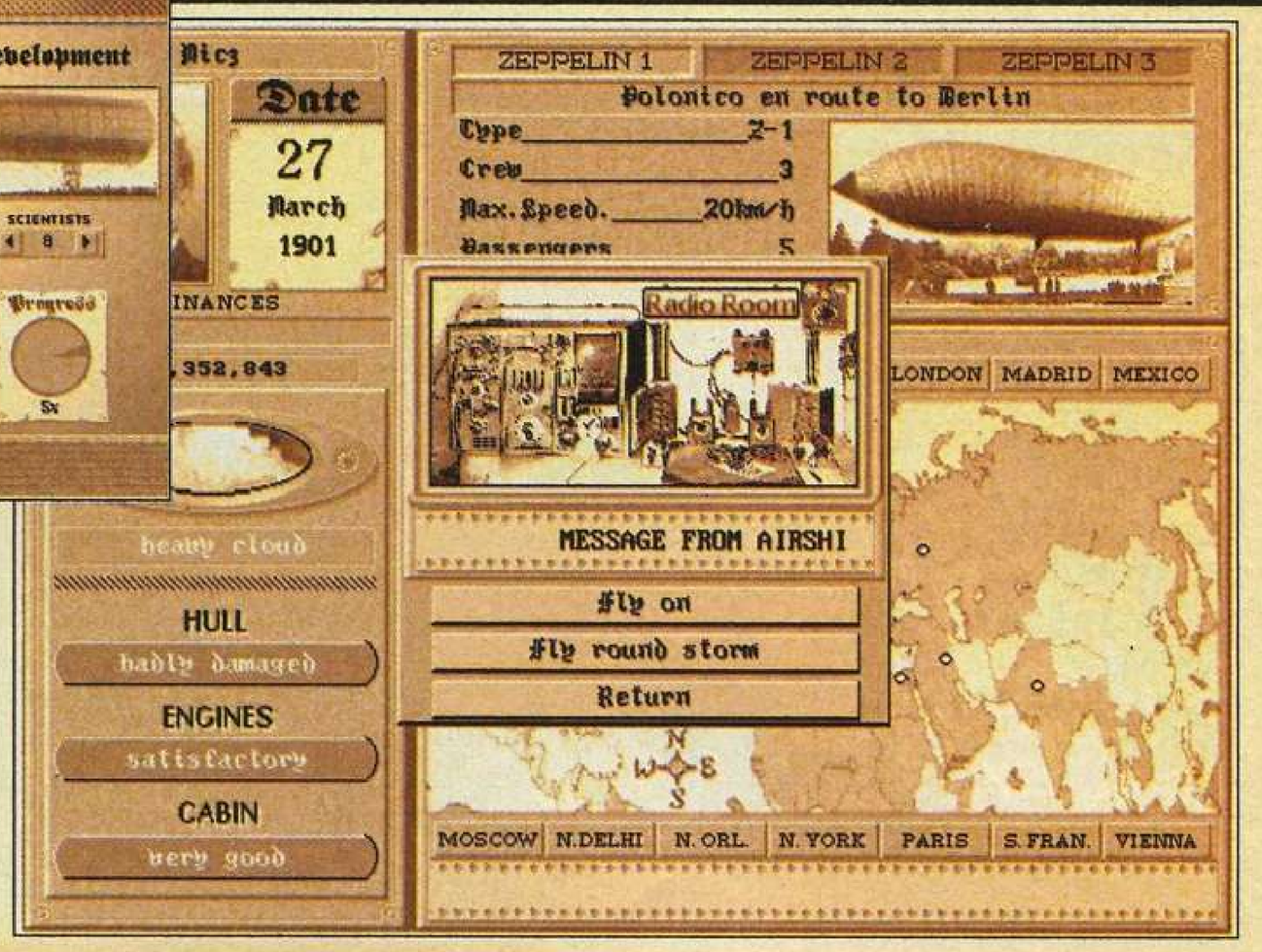
OBSŁUGA STEROWCÓW

W górnej części mapy świata za pomocą trzech ikonek przełączasz się pomiędzy wykorzystywanymi sterowcami. Gdy ów nie znajduje się aktualnie w rejsie, możesz za pośrednictwem opcji AIRSHIP dokładniej się nim zająć. Po lewej stronie pokazany jest techniczny stan danego modelu z wyszczególnieniem na kadłub, silniki oraz kabinę pasażerską.

Sprzęt, co nie jest wielkim odkryciem, z biegiem lat a nawet tygodni psuje się. A to wpadniesz w oszalały cyklon, który uszkodzi kabinę (że może z niej przy okazji wywiać jakichś pasa-







ZEPPELIN

żerów nie jest w tym momencie istotne), gdzie indziej po długim locie nadwerężysz silniki – zwykła rzecz. Reperujesz modele wyłącznie w ojczystej przystani (Berlin). Do reperacji potrzebni będą specjaliści (DOCK PERSONEL), których przydzielasz spośród posiadanych robotników. Od liczby likwidowanych usterek oraz ilość zatrudnionych specjalistów zależeć będzie czas (w tygodniach), przez jaki dany sterowiec będzie nieczynny. Jeśli zaś uznasz, że po powrocie z trasy jakiś sterowiec nie nadaje się już do użytku, możesz oddać go na złom (SCRAP), otrzymawszy w zamian symboliczną opłatę.

Arcyważną sprawę stanowią zapasy paliwa i gazów, niezbędnych do lotu. Paliwo zużywa się dość szybko, gaz, którym wypełniamy powłokę sterowca nieco wolniej – tutaj masz wybór, czy nabrać wodoru czy znacznie droższego helu, przy użyciu którego sterowiec staje się ogólnie sprawniejszy. Ceny tych trzech surowców (FUEL, HYDROGEN, HELIUM) są w każdym mieście inne, płacisz więc w zależności od tego, w którym z nich tankujesz. Dobrym pomysłem jest założenie sobie w często odwiedzanym zakątku świata składu (DEPOT), gdzie można przechowywać spore ilości paliw bądź gazów, co uniezależnia od nieprzychylnych skoków koniunktury. Ale niestety za wynajęcie takowego schowka trzeba cotygodniowo płacić 200 funciaków.

Ostatnią rzecz stanowią reklamy (ADVERTISING). Zawsze znajdzie się nadgorliwy sponsor wpychający ci do kieszeni mamonę w zamian za pozwolenie na umieszczenie swojego firmowego godła na kadłubie kursującego po całym świecie sterowca. Klikając na ikonę z logo przedsiębiorstw otrzymujesz przegląd bieżącej oferty sponsoringowej. Podawana jest wysokość kwoty, jaką reklamobiorca deklaruje się płacić co tydzień oraz proponowana długość kontraktu. Nie istnieje możliwość zerwania go przed wygaśnięciem, dlatego lepiej wybierać krótkotrwałe terminy ze stosunkowo dużą płatnością. Zawsze przecież w międzyczasie może pojawić się jakaś superokazja.

LOTY

Gdy paliwo zatankowane, pora lecieć. Wybierając się w kurs do któregoś z miast trzeba pamiętać przede wszystkim o trafnym ustaleniu ceny przelotu. Oczywiście im bliżej tym taniej, cen zawyżać nie warto, bo może się zdarzyć sytuacja, że na pokładzie sterowca podczas lotu będzie jedynie załoga. Drugą sprawę stanowi odległość kursów. Gdy w trakcie lotu zabraknie paliwa – katastrofa murowana, do tego dochodzą zmiany warunków atmosferycznych i w związku z tym często pojawia się konieczność podjęcia decyzji, czy zawracać do portu i próbować omijać burzę czy lecieć bez zmiany azymutów. Szczególnie niebezpieczne są loty przez ocean, bo kruche konstrukcje mogą nie wytrzymać takiego maratonu i pasażerowie zamiast rozkoszować się życiem w Ameryce, niespodziewanym trafem osiadają kilka kilometrów pod powierzchnią wody Atlantyku.

MIASTA

Prowadząc sterowcową stajnię, z racji fachu poznajesz prawie cały świat. Po dotarciu do nowego miasta warto od razu sprawdzić, czy nie nadarza się jakaś intratna możliwość przewozowa (FREIGHT). Zawiera się tu kontrakt na dostarczenie w określonym terminie przesyłki do wybranego miasta. Podawana jest proponowana zapłata za wypełnienie kontraktu oraz ewentualne odszkodowanie, jakie przychodzi płacić w wypadku nie wywiązania się z umowy. Czasem trafia się na kontrakty jak marzenie, ale często ma się do czynienia z jawnymi podpuchami (np. przelecieć z Berlina do Nowego Jorku w jeden dzień). Najważniejsze jest więc, by znaleźć się we właściwym czasie we właściwym miejscu, póki kontrakt jest jeszcze świeży.

Przemierzając światowe miasta spotykasz w różnych miejscach całkiem sympatyczną kobitkę-podróżniczkę Rosanne, z którą za każdym razem należy rozumnie konwersować. Kto wie, czym takie rzeczy mogą zaowocować?

FINANSE

Wysyłanie sterowców w przestworza to nie wszystko, powinieneś również wspierać swoje przedsiębiorstwo handlem naziemnym. W grze występują trzy towary, którymi handlujesz (ZORN WITWER, DESERT OIL, DELAG), ich ceny co tydzień się zmieniają (TICKER TAPE). Transakcji możesz dokonywać za pośrednictwem okienka BUY/SELL. Spekulujesz również pakietami akcji swego przedsiębiorstwa (SELL OWN SHARES).

W tym dziale dostajesz możliwość zaciągnięcia jednego z trzech rodzajów kredytów. Wielkość oprocentowania (INTEREST) zależy rzecz jasna od długości terminu, na jaki zaciągasz pożyczkę. Komputer na początku każdego tygodnia automatycznie odlicza od stanu konta stosowną kwotę.

Możesz również obejrzeć arkusz (SHEET) stanowiący tygodniową księgę wydatków i dochodów. Na jego podstawie łatwo się zorientować, dlaczego przybywa lub ubywa pieniędzy.

ROZKŁAD LOTÓW

Otwierając oddziały przedsiębiorstwa w kolejnych miastach (OPEN OFFICE) możesz tworzyć pomiędzy nimi sieć połączeń komunikacyjnych (OPEN ROUTE), które będą sobie spokojnie funkcjonować, przynosząc cotygodniową porcję dochodów. Utrzymanie jednej linii kosztuje, więc niewykorzystywane chwilowo linie należy natychmiast likwidować.

Do pracy na kolejnej trasie delegujesz ze składu sterowiec i ustalasz cenę na bilet od osoby oraz na przewóz poczty. Na dole otrzymujesz liczby odwzorowujące stopień wykorzystania danego połączenia. Pomiędzy liniami przełączasz się przy pomocy opcji z nazwą, umieszczonej pod mapą.

SENS GRY

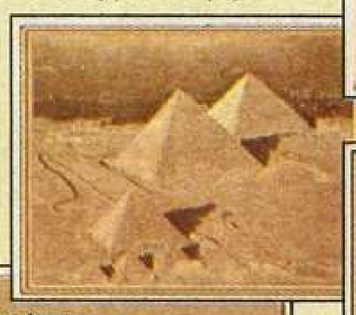
ZEPPELIN jest grą ekonomiczną dla ludzi cierpliwych, lubiących zabawę w „małego biznesmena". Siadając przed monitorem powinno się przygotować kawałek papieru i długopis do zapisywania aktualnych kursów towarów, by widzieć kiedy najlepiej sprzedać towar. Program nie stanowi przełomu pod względem zastosowanych algorytmów, trudno w zasadzie mówić o jego realizmie, czy bogatych, stuprocentowo racjonalnych przesłankach oddziaływujących na akcję (dlaczego np. sterowce potrafią latać wyłącznie ze wschodu na zachód?). O przerażającej statyce nie warto już wspominać, drażni też trochę toporna obsługa, co objawia się zwłaszcza przy zmianie cen biletów.

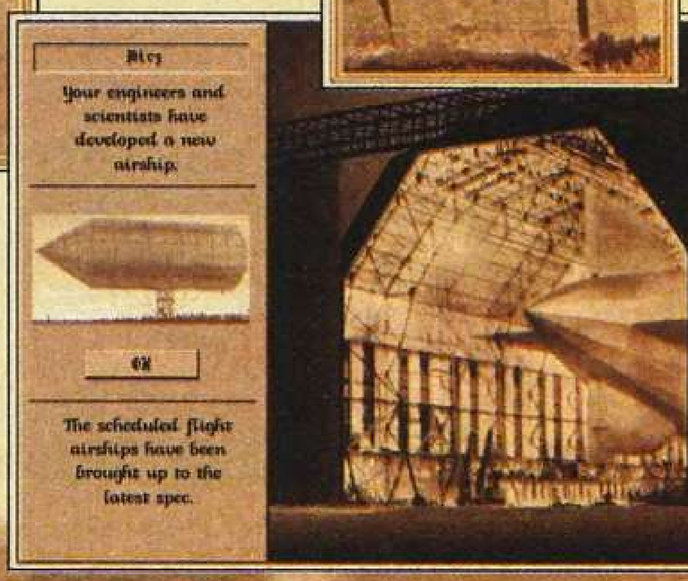
ZEPPELIN posiada zatem zarówno bardzo dobre, jak i bardzo złe strony. Godna uznania jest bardzo oryginalna, stylizowana na stare fotografie w kolorze sepii grafika oraz zręcznie osadzona w ramach historii fabuła, przy poznawaniu której można naprawdę się sporo dowiedzieć. Jeśli ktoś zna i ceni takie tytuły jak AIR BUCKS, DETROIT, 1869 czy PORTS OF CALL, to ZEPPELIN z pewnością go nie rozczaruje. Natomiast gracze wychowani na dynamicznej DUNE 2 czy THE SETTLERS z uwagi na znacznie wolniejszą jazdę muszą tu zredukować biegi: zamiast czwórki, wrzucamy co najwyżej dwójkę.

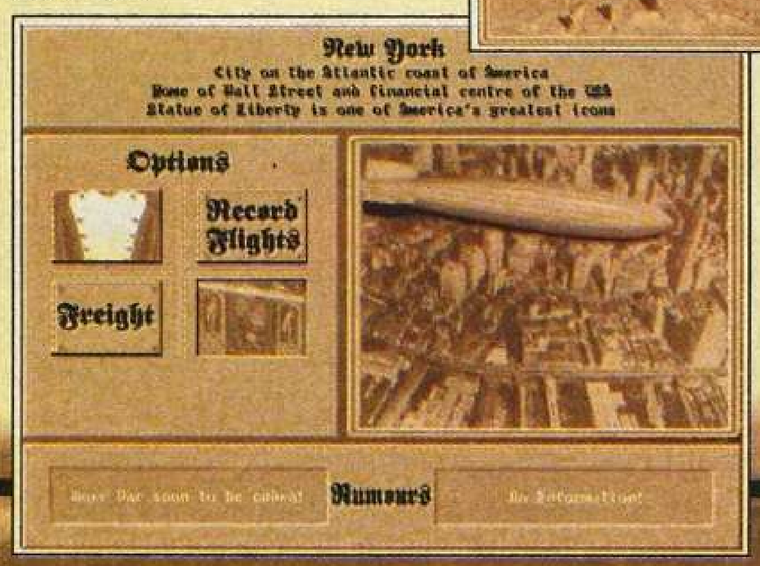
Micz











MICROPROSE'94
PC: VGA, SB
PC 3
EKONOMICZNA
90% Grafika
80% Dźwięk
85% Obsługa
85% Miodność
Cena zawiera VAT



Zespół projektantów z firmy DYNAMIX pod kierownictwem Jeffa Tunnella uraczył nas kolejną porcją zwariowanych pomysłów, zebranych w najnowszej wersji „niewiarygodnej maszyny" – INCREDIBLE MACHINE TOO. Ich wcześniejsze produkty: INCREDIBLE MACHINE, EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE i INCREDIBLE TOONS zdobyły niekwestionowaną wysoką pozycję wśród gier familijnych przez umieszczenie odjazdowego pomysłu w ramach gry logicznej z dobrą grafiką zrealizowaną na modłę filmu rysunkowego.

Nowy produkt przynosi kilka ciekawych rozwiązań, uatrakcyjnione menu skomponowane na styl TOONS oraz postać profesorka Tima jako przewodnika po sześciu trybach gry. Oprócz zwykłego przechodzenia plansza po planszy, możliwy jest tryb lekcyjny, w którym profesorek objaśnia działanie poszczególnych urządzeń. Jest też opcja pozwalająca budować własne plansze oraz – ciekawostka – możliwość gry w dwie osoby, czyli tryb turniejowy. Do gry dołączone jest kilkadziesiąt gotowych plansz, a każdy może zaprojektować dowolną liczbę własnych.

INCREDIBLE MACHINE 2

Nowe zabawki znacznie uatrakcyjniają budowane bądź uruchamiane „maszyny". Do dyspozycji jest po kilka różnych piłek, baloników, murków i kolumnad, kół zębatych i rakiet oraz cały garnitur dodatkowego sprzętu: liny, bloki i haki, równoważnie, trampoliny, bomby, wiatraki, prądnice, gniazdka i mnóstwo innych drobiazgów, nawet krzemień i hubka. Działanie większości z nich jest oczywiste, ale szybko można zorientować się w działaniu nawet tych o zagadkowym przeznaczeniu.

W stosunku do wcześniejszych gier, w INCREDIBLE MACHINE TOO duży nacisk położono na kwestię programowania poszczególnych zabawek. Większość z nich wyposażona jest w ikonę komputerka, za pośrednictwem której można ustawić czas bądź sposób zadziałania urządzenia. Nierzadko jest to kluczowa sprawa dla przejścia planszy.

Animacja nie jest już tak zwariowana jak w TOONS, lecz znacznie bardziej dynamiczna niż w pierwszej części. Gra znów skopała tyłek wszystkim malkontentom oraz bubkom, którym wydaje się, że wiedzą jak pisać dobre gry.

John Zabiyaka







ARROW



PHANTOM



WRAITH



GLADIUS



BANSHEE



DRATLTHI



SHOK'LAR



JRATHEK



KORLARH



GORAN

ARMADA to kolejny odcinek sagi pod szyldem WING COMMANDER. W aktualnym odcinku ORIGIN proponuje spojrzenie na wojnę Ziemian z Kilrathi od strony strategiczno-ekonomicznej. Gra jest niezła, choć nie tak dobra jak inne kosmiczne strategie. Jednak w porównaniu do dotychczasowych odcinków WING COMMANDER wypada ona bardzo blado.

Pochłonięty pracą nad WING COMMANDER 3 zespół Chrisa Robertsa niezbyt przyłożył się do ARMADY. Oczywiście, jak na ORIGIN przystało, gra jest bardzo ładna graficznie – wybuchy, eksplozje, dopracowane sylwetki statków i myśliwców kosmicznych, ładne planety i piękny kosmos. Niestety, tak to wszystko pięknie wygląda na pierwszy rzut oka, później okazuje się, że wybuchy owszem są bardzo ładne, lecz ich rodzajów jest niewiele i bardzo często się powtarzają. Jest 14 typów statków kosmicznych, lecz piloci niezależnie od typu statku i jego stanu stosują bardzo ograniczony zestaw manewrów.

O wątku strategicznym, który miał być myślą przewodnią ARMADY, dużo dobrego nie da się powiedzieć. Po prostu jest płytki, wręcz banalny i na pewno nie jest wciągający. Cała strategia ogranicza się do zajmowania planet oraz do wydobywania i przewożenia zasobów (RESOURCES). Za owe tajemnicze zasoby można kupić trzy rodzaje budynków: kopalnię, fabrykę statków kosmicznych i instalację obronną planety. Gra toczy się do momentu, w którym wykosi się przeciwnika z danego sektora. Kiedy dochodzi do walki między statkami kosmicznymi, gracz przejmuje rolę jednego z pilotów i rusza do boju z przeciwnikiem. Jeśli ktoś chce się skupić tylko na wątku strategicznym, musi włączyć opcję QUICK COMBAT w opcji MENU. Ostrzegam jednak, że komputer rozwiązuje wszystkie bitwy kosmiczne dość zaskakująco.

Nowością ARMADY jest możliwość gry we dwójkę przez modem, kabelek lub sieć oraz możliwość gry na podzielonym ekranie.

LATANIE

Walka jest dość prosta. Aby zniszczyć wrogi pojazd, musisz przebić się przez jego osłony siłowe oraz pancerz. Twoje uzbrojenie składa się z działek i rakiet. W pierwszej fazie walki musisz wybrać i zalokować cel, który będziesz atakował. Jeśli tego nie zrobisz, komputer pokładowy nie będzie wiedział, który statek kosmiczny ma być aktywnym celem. Z działek strzelasz, gdy twój komputer poinformuje cię, że cel







jest w polu rażenia. Komputer pokładowy analizuje prędkość i kierunek lotu wrogiego pojazdu i wyświetla na HUD punkt, w który należy celować, by trafić przeciwnika.

ARMADA
WING COMMANDER

W różnych myśliwcach są działka rozmaitych typów, lecz wszystkie obsługuje się tak samo. Podczas ostrzału z działek musisz pamiętać o jeszcze jednym czynniku – energii. Działka zużywają dość dużo energii i po każdej dłuższej serii będziesz musiał chwilkę poczekać, aż podzespoły energetyczne powrócą do normalnego stanu. Jeśli chcesz zwiększyć swoją siłę uderzeniową możesz włączyć wszystkie działka jednocześnie (ALL).

Rakiety, szczególnie te kierowane, są bardzo dobrym środkiem walki. Rozsądne użycie rakiet może zapewnić ci sukces w walce nawet z przeważającym liczebnie przeciwnikiem. Generalnie rakiety dzielą się na dwa rodzaje – kierowane i niekierowane. Rakiety niekierowane lecą prosto w kierunku, który wskazywał celownik w chwili odpalenia. Jeśli na swej drodze napotkają przeszkodę, następuje detonacja głowicy bojowej. O wiele przyjemniejsze w użyciu są rakiety kierowane – ich elektroniczne układy bojowe śledzą cel i automatycznie dostosowują się do zmian kursu zaprogramowanego celu.

Aby odpalić rakietę niekierowaną musisz wskazać kierunek i nacisnąć przycisk odpalenia. Aby odpalić rakietę kierowaną musisz wpierw zalokować cel oraz odczekać chwilkę, aż głowica bojowa zacznie go śledzić. Proces lokowania głowicy na celu symbolizują poruszające się małe trójkąciki. Gdy głowica bojowa rozpocznie śledzenie celu trójkąciki nieruchomieją i słyszysz sygnał – teraz możesz odpalić rakietę kierowaną. W zależności od typu myśliwca jakim lecisz będziesz miał do dyspozycji różne rodzaje rakiet – różnią się one tylko parametrami, zaś proces odpalenia jest taki sam dla wszystkich z nich.



Jeśli natomiast odpalono rakietę w twoim kierunku, masz kilka sposobów na uratowanie skóry:

– zwiększ maksymalnie prędkość (użyj nawet dopalacza) i wykonuj najdziksze ewolucje, jakie tylko przyjdą ci do głowy.

– spróbuj zestrzelić rakietę przy pomocy działek. Manewr ten jest dość ryzykowny, lecz gwarantuje skuteczną ochronę przed zagrożeniem rakietowym.

– jeśli lecisz myśliwcem wyposażonym w pakiety zagłuszające twój obraz radarowy (CHAFF), to masz duże szansę na uniknięcie trafienia. Odpal pakiet, zwiększ prędkość i koniecznie skręć – rakieta powinna cię zgubić.

Jeśli chciałbyś pominąć wątek strategiczny, musisz użyć opcję GAUNTLET MODE z menu wstępnego. Grając w tym trybie jesteś jednym z pilotów wojskowych. Otrzymujesz do wykonania różnorakie misje, a gra toczy się jak standardowy symulator.

STRATEGIA

Część strategiczna jest równie prosta. Są dwa tryby gry strategicznej – ARMADA i CAMPAIGN. ARMADA jest trybem prostszym i łatwiejszym, zaś CAMPAIGN przedłuża twą agonię (bądź agonię przeciwnika) w nieskończoność.

Rozpoczynasz grę w pewnym sektorze – twoim zadaniem jest całkowite wyparcie zeń przeciwnika. Sektor składa się z kilkunastu planet (rozpoczynasz grę dysponując jedną). Jeśli przylecisz na orbitę jakiejkolwiek neutralnej planety, automatyoznie zostanie ona przyłączona do imperium ziemskiego. Na każdej planecie możesz postawić trzy rodzaje budynków (aby wybudować jakiś budynek musisz podlecieć do danej planety lotniskowcem, bądź transportowcem na którym musi być odpowiednia ilość zasobów):

Kopalnie – dzięki nim możesz wydobywać zasoby. Kopalnia może pracować w dwóch trybach – normalnym i na akord. Gdy kopalnia pracuje na akord, to w czasie jednej tury wydobywana jest dwukrotna liczba zasobów, jednak z czasem wszyscy stają się bardzo zmęczeni i wydobycie spada.

Fabryki – w fabrykach możesz produkować statki kosmiczne. Gdy wybierzesz statek do produkcji, będziesz musiał odczekać kilka tur (pamiętaj, że do produkcji także potrzebne są tajemnicze zasoby, wokół których kręci się cała gra).

Instalacje obronne – dzięki tym instalacjom będziesz mógł bronić swą planetę przed atakami przeciwnika. Z góry ostrzegam, byś zbytnio nie liczył na ich skuteczność.

Gra polega więc na zdobywaniu planet, wydobywaniu zasobów, produkcji statków kosmicznych i walce kosmicznej – każdy z tych elementów jest niestety dosyć uproszczony. Twoja rola polega na rozsądnym gospodarowaniu zasobami i stałej ekspansji terytorialnej w skali makro (tzn. na zajmowaniu jak największej ilości planet, z których możesz czerpać zasoby, i na których możesz produkować swą flotę kosmiczną.

MENU GRY

MENU – menu konfiguracyjne (zapisywanie, kontynuacja gry, wyjście do DOS-u, itp.)

MOVE – przemieszczanie twoich statków kosmicznych od planetki do planetki.

CATALOG – spis wszystkich zajętych przez ciebie planet z podaniem ilości zasobów, wydobyciem i produkcją.

DOCK – dokowanie myśliwców na lotniskowcu.

PLANET MENU – kupowanie kopalni, fabryk i instalacji obronnych na zajętych planetach. Dzięki tej opcji możesz poznać dane statystyczne dotyczące danej planety.

MOVE RESOURCES – przeładunek zasobów z transporterów i lotniskowców na planety i na odwrót (z planet na statki).

INFORMATION – informacje o zdarzeniach pomiędzy poszczególnymi turami.







EXECUTE – przejście do następnej tury. W tym momencie toczą się wszystkie walki kosmiczne.

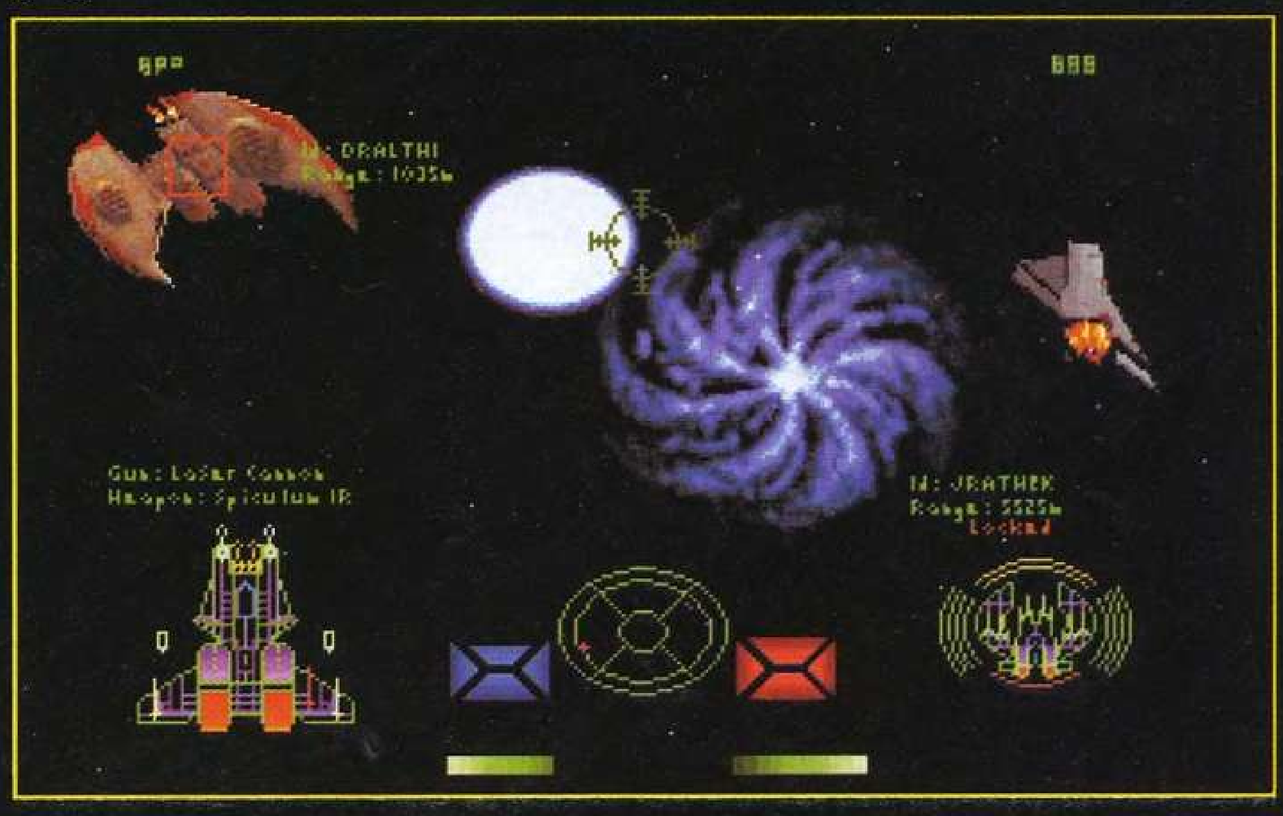
KaYteck

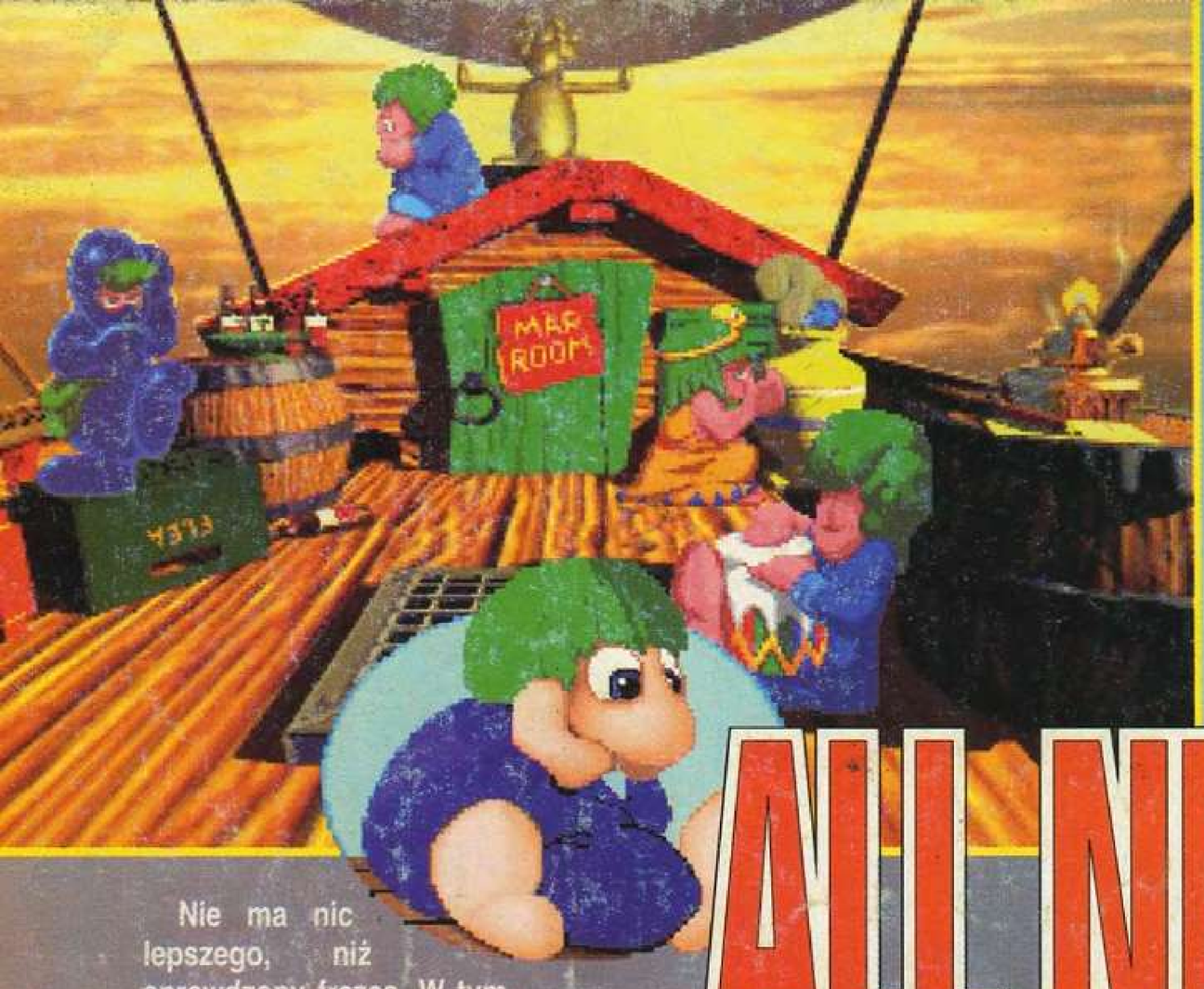
Dystrybutor: IPS Computer Group

NIEKTÓRE KLAWISZE

F1 – F6 – różne widoczki
F8 – widok zza rakiety
Backspace – silniki stop
TAB – dopalacz
W – wybór rakiet
A – autopilot
D – uszkodzenia
G – działka
Enter – odpalenie rakiety
C – łączność
lewo/prawo – obroty
T – wybór celu
L – lokowanie celu
Space – strzał z działek







ALL NEW WORLD OF LEMMINGS

Nie ma nic lepszego, niż sprawdzony frazes. W tym przypadku mówi on o tym, że niewiele jest gier, które tak głęboko jak LEMMINGS zapisały się na kartach historii gier komputerowych. Od chwili powstania upłynęło już niemal pięć lat, ukazało się wiele dziesiątek naśladowców, a stary pomysł wciąż żyje.

Najnowszą realizacją ma być gra LEMMINGS 3D, w której świat zielonowłosych żyjątek widziany będzie w pseudotrójwymiarze. Ale w oczekiwaniu na ten rewolucyjny produkt, firma PSYGNOSIS zaserwowała nam LEMMINGS w zupełnie nowej szacie.

Bazą do realizacji gry był pomysł różnych plemion, zaczerpnięty z LEMMINGS 2 – THE TRIBES. Tu jednak podzielono dwanaście plemion na cztery grupy po trzy plemiona, z zamiarem wydania każdej grupy jako osobnej gry. W wersji wydanej jako pierwsze zawarto lemingi klasyczne, egip[illegible] oraz wyznawców ciemności. Każdym z tych plemion trzeba przemierzyć wiele plansz, które układają się w specyficzną dla danego plemienia niszę ekologiczną. Droga przez kolejne plansze zaznaczana jest kropkami na mapie rejonu.

Nie to jednak decyduje o przepaści, jaka dzieli nowe wydanie LEMMINGS od wszystkich poprzednich części.

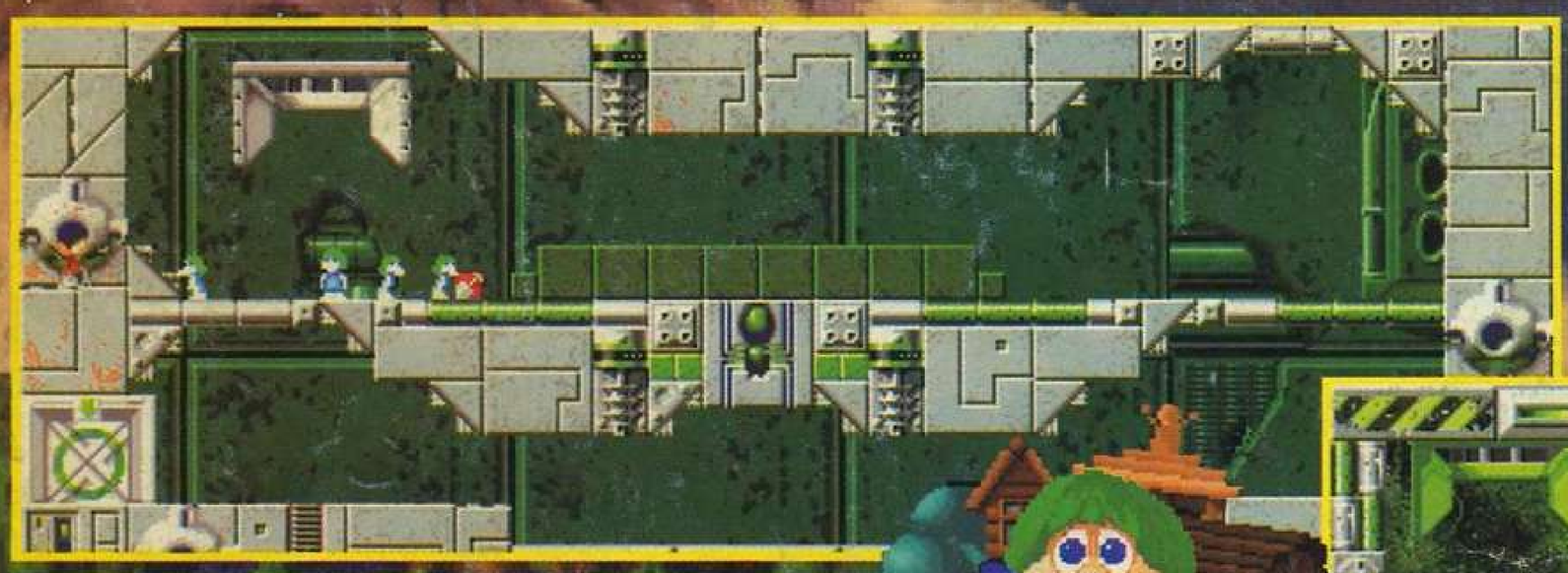


Fundamentalna różnica polega na zmianie interfejsu sterowania. Zamiast wielu ikon nadających lemingom pewną umiejętność, stworzono uniwersalny zestaw pięciu ikon sterujących, o działaniu podobnym jak w przygodówkach. Natomiast pożyteczne czynności jak kopanie, budowanie mostów itp. umożliwiono przez umieszczenie na planszy odpowiednich do tego przedmiotów – kilofów, cegieł itp. Leming wchodząc na przedmiot automatycznie go podnosi, a gracz może zadecydować o miejscu użycia bądź upuszczenia przedmiotu.

Wraz z nowymi ikonami wprowadzono nowe zasady: odtąd można ikoną spaceru zmieniać kierunek chodu leminga, poza tym każdy może przyjąć funkcję dawnego blockera, którą można też odwołać. Wszystkie lemingi mogą również skakać.

Nowe oblicze LEMMINGS jest kontrowersyjne. Osoby znające poprzednie wydania mają kłopoty z przestawieniem się na zasady sterowania o zupełnie zmienionej filozofii. Jeśli za to ktoś nie grał w ogóle w LEMMINGS (czy jest ktoś taki?), NEW WORLD już go tak nie porwie. Według mnie nowa gra pozbawiona jest tego specyficznego klimatu masy bezmyślnych stworzeń – żywiołu trudnego do opanowania. Tym niemniej LEMMINGS znów opanowują świat.

Martinez









PSYGNOSIS '94

PC: VGA, SB

PC 1

ZRĘCZNOŚCIOWA

90% Grafika

85% Dźwięk

75% Miodność

Cena w tys. zawiera VAT