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

68 STRON
ZAWIERA KGB NEWS

SECRET SERVICE

LUTY (2/95)
INDEX 321052
ISSN 1230-7726
CENA 2 zł 30 gr
23000 zł

21

MAGIC CARPET • POLICE QUEST 4
KLĄTWA • LITTLE BIG ADVENTURE
KAJKO I KOKOSZ • DRIP • ALADDIN
CANNON FODDER 2 •
ECSTATICA •
POWER DRIVE •
TORNADO •
CYBERWAR •
SUPERFROG •
i inne...

AMIGA
MORTAL KOMBAT 2
TAJNE CIOSY AMIGA



MORTAL KOMBAT 2



LORDS OF THE REALM



GRAVIS ULTRASOUND MAX
SOUND BLASTER AWE-32
KONTRA

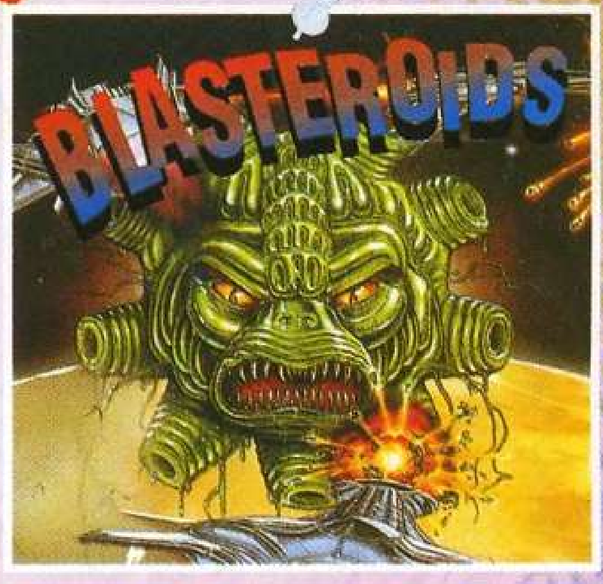
ROZSZERZENIA PAMIĘCI DO AMIGI

Grafika: Little Big Adventure (Pegaz Ass)

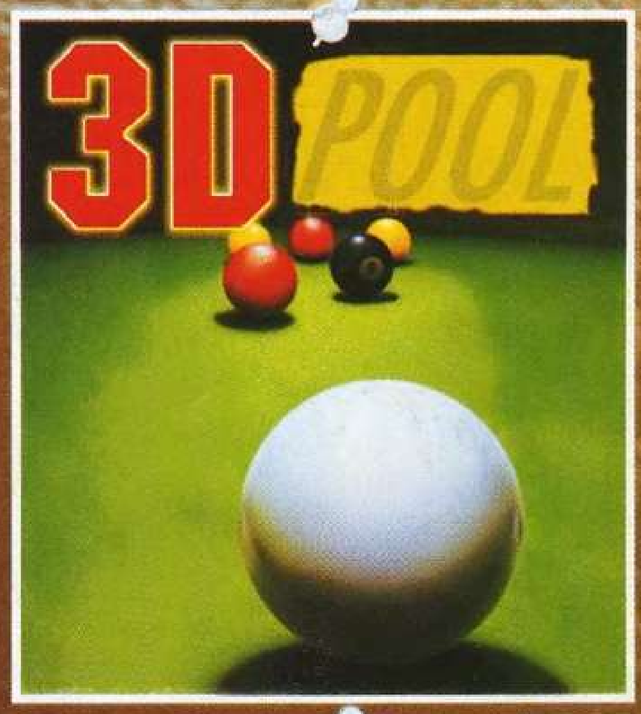
Kixx®



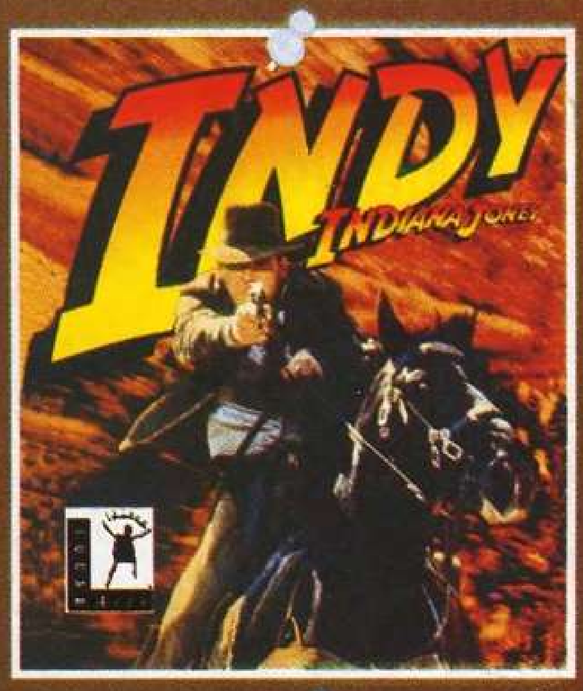


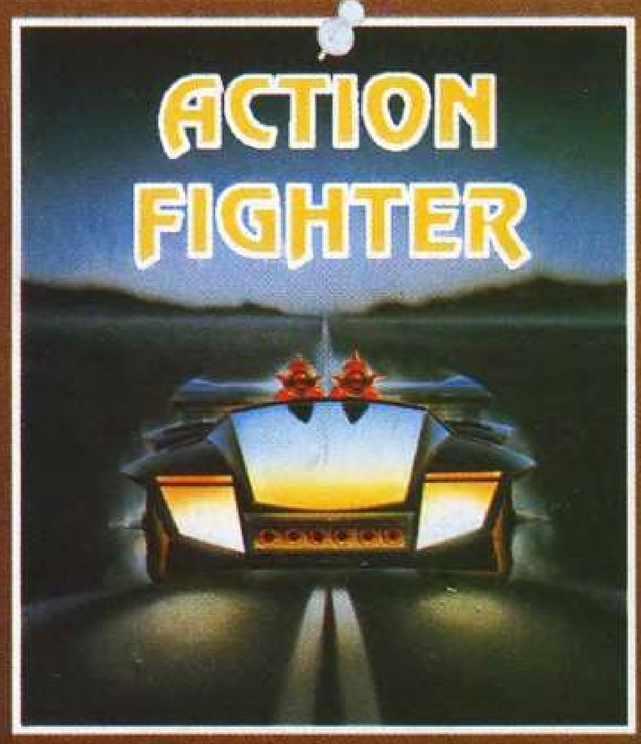


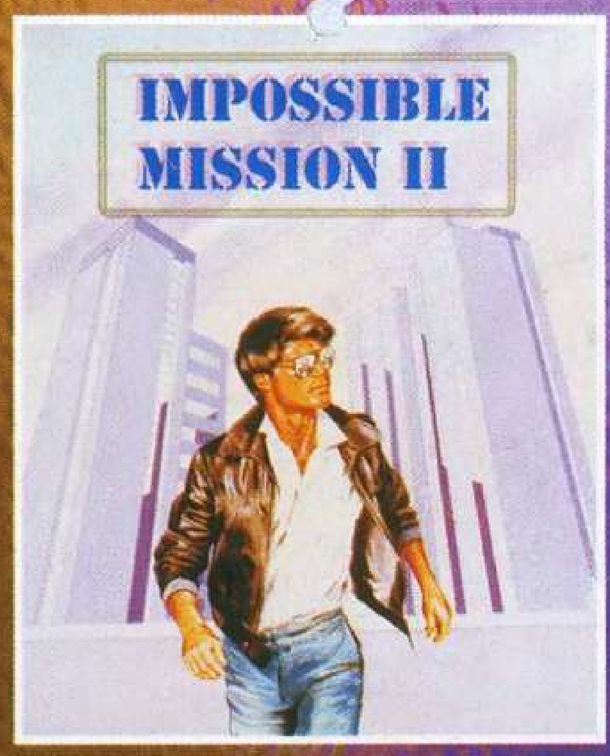


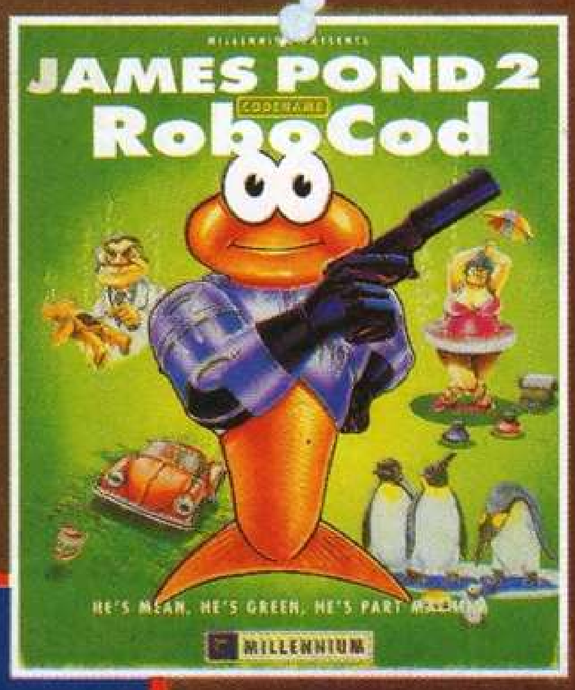












Chcecie ZKIXXOWAĆ, to zagrajcie z nami !!

- Ponad 20 nowych, niepowtarzalnych tytułów w ofercie,
- Najniższe ceny w całym kraju,
- Najlepsza zabawa dla wszystkich bez wyjątku,
- Amiga lub Pc.

Nie czekaj bo zmarnujesz świetną zabawę!

Zapraszamy wszystkich do salonów sprzedaży naszych gier oraz do sklepu firmowego mieszczącego się przy ulicy Okrężnej 3.

IPS Computer Group sp. z o.o.
02-916 Warszawa ul. Okrężna 3.
tel. 642 27 66 (68), fax 642 27 69

IPS

MENU



Aegis Guardian of the Fleet CD ..44



Aladdin 68



Arcade Pool 24

Bridge 7.0 i 8.0.....26



Bridge Baron 28

Bridge Champion 28

Bridge Olympiad 27



Cannon Fodder 2 20

Cyberwar.....46



Drip.....10

Ecstatica 34

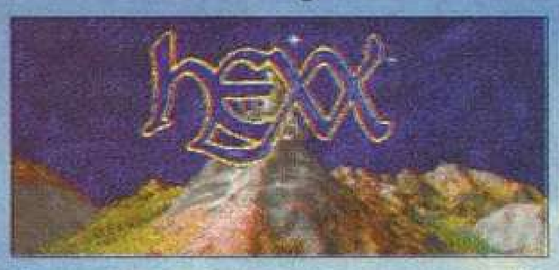
Eksperyment Delfin 25

Eternal.....10



Gone Fishin' 40

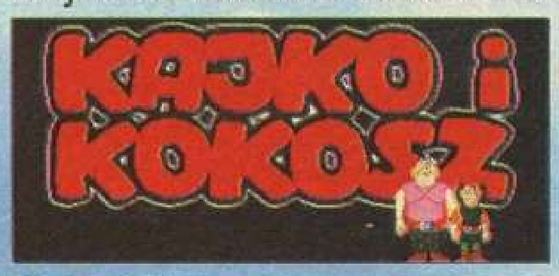
Grand Slam Bridge 1 i 2 26



Hexx 40



Hoyle Classic Card Games ...27



Kajko i Kokosz 19

Klątwa 7



Lands of Lore CD 44

Lords of the Realm 60



Magic Carpet 36



Mixed-Up Fairy Tales.....33

Mortal Kombat 2.....22

Oxyd Magnum 41



Police Quest 4 CD 45



Power Drive 29



Rally Championships 29



Relentless Twinsen's Adv.....66

Slaterman.....10

Soccer Superstars 62

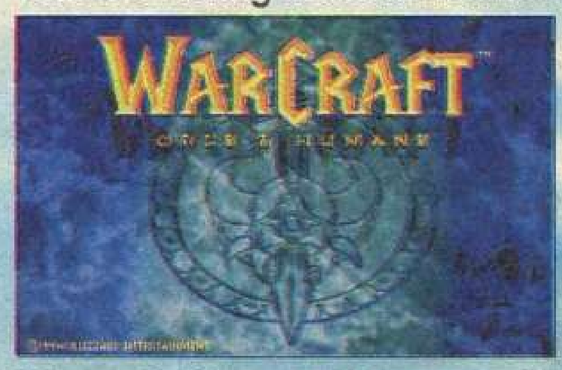
Spellcasting 301 42

Superfrog.....19

Tom Landry'95 62

Tornado.....30

Under a Killing Moon 38



Warcraft: Orcs and Humans..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
Tomasz Sękulski
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 106.000 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:
Jwit (szczęśliwej drogi, już czas)
Victoria (zły duch nowego roku)
dużo farta tym, którym wiatr w oczy
CHIP (wiwat naczelny!)

Special fuckings:
Makstor Hard Dysk Super Shit

Nowe gry pojawiają się już w miarę równym rytmem, a zapowiadane przez producentów tytuły pozwalają sądzić, że komputerowych graczy jak na razie nie ogarnie nuda. Warto podkreślić, co nie raz już robiliśmy, że polskie firmy stają na głowie by dopędzić Zachód. W styczniu ukazało się w Polsce ok. 20 nowych zachodnich gier, z czego dwie w polskiej wersji językowej. Nie próżnują też rodzimi twórcy, wydając kolejne rdzennie polskie produkty. Wydawało się, że po świętach będzie dłuższy zastój, jednak życie toczy się bardzo szybko. Jesteśmy dumni, że nasz zagraniczny serwis informacyjny pozwala coraz częściej pokazywać wam gry jeszcze przed premierą.

BIG RED ADVENTURE



O tej powstającej w CORE DESIGN przygodówce pisaliśmy już przed miesiącem w „Zapowiedziach". W wersji na PC gra będzie pracować w podwyższonej rozdzielczości. Zawiera ponad 100 lokacji, trzy ścieżki możliwego ukończenia oraz znacznie poprawiony od czasów UNIVERSE interfejs użytkownika.

Bohaterem jest grupka rosyjskich pionierów, którzy dowiadują się o spisku w Armii Czerwonej. Celem spiskowców jest przywrócenie w Rosji ładu i porządku sprzed okresu pieriestrojki... Sterować można jedną postacią spośród trójki przyjaciów – do wyboru jest Dino, Doug i Donna.

Gra powstała w zespole włoskich programistów DYNABYTE, naładowana jest czarnym humorem oraz bardzo kolorową, różnorodną grafiką.

Produkcja: DYNABYTE
Wydawca: CORE DESIGN
Platforma: Amiga CD32, PC, PC CD-ROM

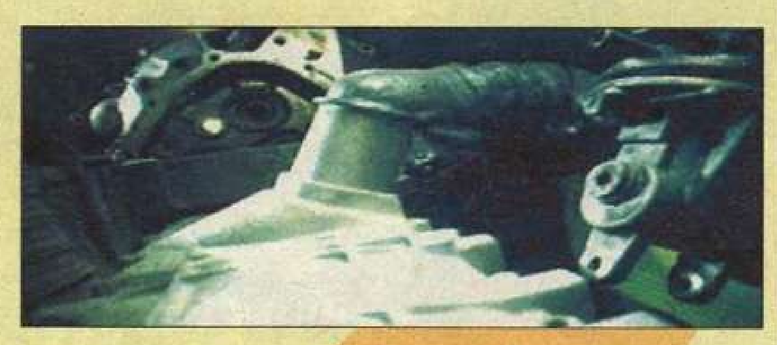




COMMANDER BLOOD

Najnowsza, już tegoroczna gra CRYO, COMMANDER BLOOD (CD) ma niesamowitą fabułę. Zostałeś stworzony przez rządzącą w przyszłości wszechpotężną organizację, na czele której stoi żyjący już od wieków Bob Morlock. Jest on budzony z hibernacji na kilka minut w roku, by wysłuchać sprawozdań o zaawansowaniu realizowania planu jego życia – dotarcia do źródeł Wielkiego Wybuchu, czyli momentu, w którym zrodził się Wszechświat. W przeszłość można się cofnąć jedynie przy wykorzystaniu zakrzywienia czasoprzestrzeni w okolicach kosmicznych czarnych dziur, występują przy tym efekty o jakich nie śniło się naukowcom. W grze CRYO mamy szczyptę filozofii,

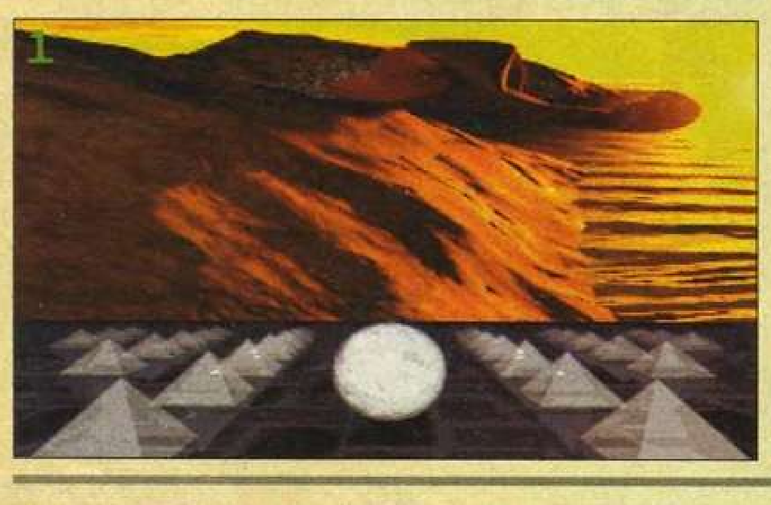




a także smaczek detektywistyczny. Niestety, rozczarowuje stuprocentowa liniowość – dostawszy wiadomość o istnieniu pewnej planety, lecimy na nią, film, na miejscu jakaś zagadka, film, odkrywamy następną czarną dziurę itd. COMMANDER BLOOD przypomina INCA z COKTEL VISION, chce się w niego grać przez zwykłą ciekawość ujrzenia zakończenia.

Gra będzie sprzedawana w Polsce przez firmę CD Projekt.

Produkcja: CRYO
Wydawca: MINDSCAPE
Platforma: PC CD-ROM

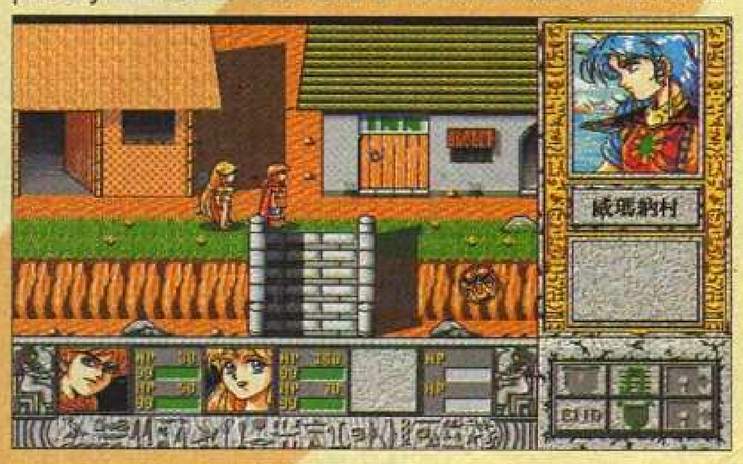


EIGHT GODDESSES

Japończycy nie chcą być gorsi od Europejczyków i też próbują produkować gry. Firma znana z EMPIRE OF THE ANGEL wydała właśnie grę



EIGHT GODDESSES, która wygląda na coś w rodzaju przygodówki. Poruszamy się dwójką bohaterów, przed nami długa misja pozbawienia tronu szatańskiego monarchy. Miłą wstawką są przerywnikowe obrazki z wizerunkami nastoletnich tytułowych boginek rysowanych w sławetnym stylu Manga. Chcący skończyć tę grę muszą jednak zmienić kierunek studiów na orientalistykę – tylko tam uczą japońskiego.



Produkcja/Wydawca: SOFTSTAR
Platforma: PC VGA

TAJEMNICA STATUETKI 2

METROPOLIS skończył już zdjęciową część pracy przy TAJEMNICY STATUETKI 2 (CD). Prace są jednak wciąż na zbyt wczesnym etapie, by powiedzieć o grze coś więcej. Akcja rozpocznie się nad mazurskim jeziorem, by przenieść się... tego nie wiadomo. Atrakcji nie zabraknie, a gra od strony sterowania przypominać będzie rozbudowaną wersję LOST IN TIME.

Produkcja/Wydawca: METROPOLIS
Platforma: PC CD-ROM



MENZOBERRANZAN

MENZOBERRANZAN to gra SSI rozgrywająca się w świecie AD&D Forgotten Realms (ów moduł znany jest już z innych gier role-playing, takich choćby jak EYE OF THE BEHOLDER, czy BLADE OF DESTINY). Drużyna w środku nocy pojawia się w obcej osadzie, a tam jak zawsze – przerażenie, zombie straszący na ulicach, dalej obywa się w zasadzie bez niespodzianek. Gra stylem przypomina RAVENLOFT, mamy bowiem te same krajobrazy i system poruszania się. Oczywiście inne są potwory, z tego powodu fani role-playing w wydaniu fabularnym zapewne się ucieszą. Innych może zawieść, gdyż przy przeciętnej grafice program wlecze się nawet na DX2. W sumie SSI swą produkcją nie wnosi wiele nowego do gatunku.



Produkcja: DREAMFORGE
Wydawca: SSI
Platforma: PC (VGA, 7 dyskietek)



DESCENT

Wszystkim, którym podobała się w SYSTEM SHOCK możliwość nieskrępowanego obracania głową we wszystkich kierunkach, można polecić teraz bardzo dobrą grę DESCENT. Gracz ulokowany w bojowym wehikule przemierza korytarze





podziemnej bazy, ostrzeliwując przeszkadzające w podróży roboty. By wrażenie trójwymiarowości nie zostało stłumione przez trudne operowanie z klawiatury, przyda się jakiś dobry joystick. Grę będzie sprzedawać w Polsce firma CD Projekt.

Produkcja: PARALLAX
Wydawca: INTERPLAY
Platforma: PC, PC CD-ROM

PIZZA TYCOON

Najpierw musisz ustalić składniki oraz proporcje, w jakich je będziesz mieszać, by produkować firmową pizzę. Z biegiem czasu, gdy twe imperium zacznie się rozrastać, będziesz kupować coraz to nowe punkty re-





stauracyjne, forsować reklamę w radiu i telewizji a także starać się, by mafia bawiła się ogniem w lokalach konkurencji a nie twoich. W grze PIZZA TYCOON strategia mieszać się będzie z humorem, wydania tej gry możemy spodziewać się lada chwila.

Produkcja: SOFTWARE 2000
Wydawca: MICROPROSE
Platforma: Amiga, PC





WING COMMANDER 3

Jedna z najbardziej oczekiwanych gier ostatnich miesięcy właśnie się ukazała. W pierwszej scenie płk. Christopher Blair rozmawia z Paladinem, patrząc na dogasający wrak TCS Concordia, zestrzelony ledwo co przez myśliwce Kilrathi. Kreujący pułkownika Mark Hamill gra jednak naszym zdaniem mało przekonywująco.



Grafika symulatora prezentuje się rzecz jasna dobrze, przy czym nie ma wielkiej różnicy pomiędzy trybami VGA i SVGA. Parametrów kontrolnych też niemało, a jakość wideo





w przerywnikowych filmikach jest nawet lepsza niż w KILLING MOON. To, czy WING COMMANDER 3 (CD) się-



gnie szczytów uzależnione jest jednak od konstrukcji misji, pełny werdykt wydamy więc dopiero po ich oblataniu. Gra niestety dość często się zawiesza i wyskakuje do DOSu. Przypomnijmy też minimalne wymagania sprzętowe: 486DX, 8 MB RAM...

Produkcja: ORIGIN
Wydawca: ELECTRONIC ARTS
Platforma: PC CD-ROM (4 CD)



RETURN TO PLANETFALL

Na początku lat osiemdziesiątych, gdy gry tekstowe rządziły na rynku, INFOCOM wypuścił na rynek serię ZORK a także komediową s-f zatytułowaną PLANETFALL.. Teraz, po



ponad dziesięciu latach ACTIVISION próbuje powtórzyć dawny sukces wydając RETURN TO PLANETFALL: FLOYD STRIKES BACK (CD). Floyd to mały głupawy robot, który plącze się pod twoimi nogami,



czasem bywa bardzo pożyteczny, ale zazwyczaj tylko zabawa w chowanego mu w głowie. Ty zaś trafiłeś na pokład międzyplanetarnego frachtowca, nudzisz się szorując podłogi i udzielając informacji turystycznemu motłochowi z Hawajów. Ale to się wkrótce skończy, zaczną się barwne przygody, które oglądał będziesz w podwyższonej rozdzielczości, szkice scenerii przygotowują profesjonalni graficy, twórcy gry zapewniają też o przyzwoitej obsadzie aktorskiej. W sumie będzie podobnie jak w RETURN TO ZORK, tyle, że jeszcze lepiej.

Produkcja: INFOCOM
Wydawca: ACTIVISION
Platforma: Macintosh, PC CD-ROM

SPACE PIRATES

Następną po WHO SHOT JOHNNY ROCK, MAD DOG, MAD DOG 2 i CRIME PATROL grą firmy AMERICAN LASER GAMES będzie SPACE PIRATES. Oparta na standardowym sterowniku gra kontynuuje serię filmowych strzelanin, dzięki którym firma ALG sławna jest na całym świecie. SPACE PIRATES zapowiada się jeszcze bardziej dynamicznie niż poprzednie gry, dzięki osadzeniu akcji w nierzeczywistym świecie, na pokła-





dzie statków i baz kosmicznych. Gra trafi do polskich sklepów już wkrótce, za sprawą autoryzowanego dystrybutora – firmy CD Projekt.

Produkcja/Wydawca:
AMERICAN LASER GAMES
Platforma: PC CD-ROM





FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN

Przewóz dwuosobową awionetką gwiazdy filmowej Faye Russel ponad amazońską dżunglą to nie byle co. Palisz się do roboty, ale są inni, którzy też chcieliby usługiwać aktoreczce – na dobry początek zostajesz więc umieszczony w pokoju z zakratowaym oknem i nie dającymi się otworzyć drzwiami. Oczywiście uciekasz, potem odlatujesz do dżungli. Autorzy FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN starają się naśla-



dować LUCASARTS, z połowicznie udanym skutkiem. Sterownik choć standardowy, sprawia kłopoty w obsłudze, grafika jest dobra. Jedni uznają tę grę za przestarzałą, zaś fani SECRET OF MONKEY ISLAND z pewnością ją zaakceptują.

Produkcja/Wydawca: RENEGADE
Platforma: Amiga, PC VGA





BATTLE ISLE 2 TITAN'S LEGACY

Wydany pod nazwą TITAN'S LEGACY kompakt, stanowi pakiet nowych scenariuszy do opisywanej w SS'19 gry BATTLE ISLE 2. Działa on w środowsku BI2, wymaga więc zainstalowania na twardym dysku wcześniejszej wersji tej wiekopomnej gry strategicznej.



Pakiet zawiera 26 nowych map, na których rozgrywane są scenariusze. Ponadto umożliwia grę po sieci lokalnej lub przez modem, posiada wiele dodatkowych sekwencji filmowych, ulepszony dźwięk, wydłużone intro oraz poprawione algorytmy. Podobnie jak BATTLE ISLE 2, scenariusze TITAN'S LEGACY rozprowadzać będzie firma CD Projekt.

Produkcja/Wydawca: BLUE BYTE
Platforma: PC CD-ROM (2 CD)



METALTECH

Mark Crowe, twórca POLICE QUEST, zajął się obecnie rzeczami poważniejszymi. Nowa gra jego autorstwa, METALTECH: EARTHSIEGE stanowi symulatór robota, poruszającego się po powierzchni nieprzyjaznych planet. Wektorowa grafika posiada o wiele więcej szczegółów niż poprzednie producje DYNAMIX, w krajobrazie występują niemal wyłącznie góry. Jest to coś więcej niż przeciętne XENOBOTS, pamiętajmy jednak, że nie jest to WING COMMANDER 3.

Produkcja: DYNAMIX
Wydawca: SIERRA
Platforma: PC, PC CD-ROM









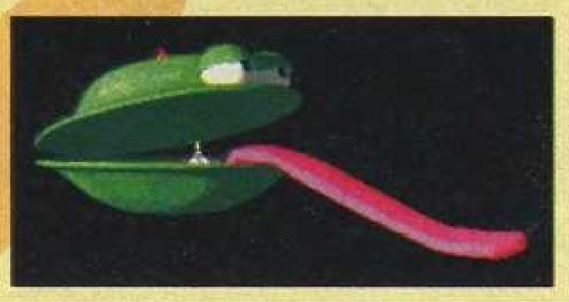
SPACE KIDS

MICROPROSE zainteresowawszy się edukacyjnym rozwojem dzieci, przygotowało projekt SPACE KIDS. Gra polega na prostym wyborze kierunków, w których poruszają się kosmiczne stworki, pojawiają się quasi-zręcznościowe sekwencje, w których musisz bądź to w odpowiednim momencie skoczyć naprzód, bądź dogonić uciekającego dziwoląga. Postacie są animowane przyzwoicie, trochę smutno, że większość teł jest całkowicie czarna (kosmos!). Akcja nie rozwija się liniowo, nie ma też stresujących sytuacji, że nagle zostajesz zabity. Gra jest bardziej interaktywna niż wszystkie „interactive movie" wydawane na CD.





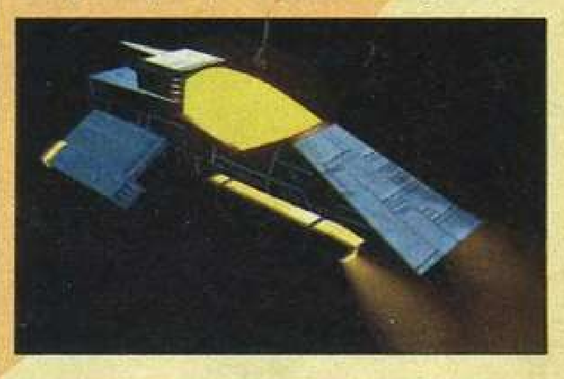
Produkcja: EVRYWARE
Wydawca: MICROPROSE
Platforma: PC VGA





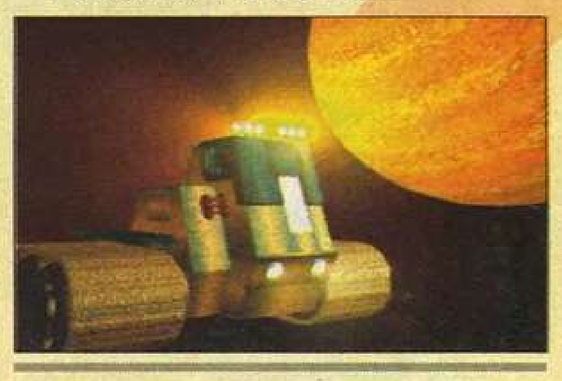
ABSOLUTE ZERO

Nadszedł rok 2374. Jeden z księżyców Jowisza, Europa, stanowi bazę dostarczającą paliwo wehikułom kosmicznym podążającym poza obręb Układu Słonecznego. Gdy przybywa obca rasa, kilka tysięcy mieszkańców owej stacji staje w obliczu zagrożenia.



Mająca ukazać się w pierwszym kwartale gra ABSOLUTE ZERO zawiera zróżnicowane scenariusze. Oprócz strzelania do agresorów, będziesz miał za zadanie np. przechwytywanie technologii przeciwnika albo wysyłanie sond mających dokonać rozpoznania. Nie ma podziału na białe i czarne – równie dobrze możesz dowodzić rasą obcych, wtedy zrozumiesz, że rodzaj ludzki nie jest bez skazy.

Produkcja/Wydawca: DOMARK
Platforma: PC CD-ROM



YUKON TRAIL

Jest rok 1897. W rejonie Klondike zaczyna się słynna gorączka złota. Tysiące poszukiwaczy nadciąga na Alaskę, nad mroźną rzekę Jukon. Pracująca pod Windows gra THE YUKON TRAIL jest przygodówką o fabule opartej na wspomnianych wydarzeniach. Występuje tu sporo dialogów, grafika niestety jest dość sterylna i bezbarwna, całość ani nie szokuje ani nie odrzuca. Patrząc z innego punktu: jest to pewien postęp, jeśli chodzi o wydawane na dyskietkach okienkowe przygodówki, wcześniej na tę platformę produkowano przecież takie pseudoprzygodowe ruiny jak DARE TO DREAM.

Produkcja/wydawca: MECC
Platforma: PC (SVGA, Windows), 6 dyskietek



VIRTUOSO

Kolejny przykład na sztucznie kreowany przebój stanowi VIRTUOSO. Jako gwiazdor rockowy znalazłeś się w dziwnych sceneriach (skute lodem jezioro to także według autorów „świat wirtualny"!) i przy pomocy dwu- a z biegiem czasu nawet i trójrurki zmuszony jesteś niszczyć wszystko co się



porusza. Program zajmuje prawie 30 MB, grafikę ma przeciętną, jedyny plus stanowi pełna swoboda poruszania się po terenie.

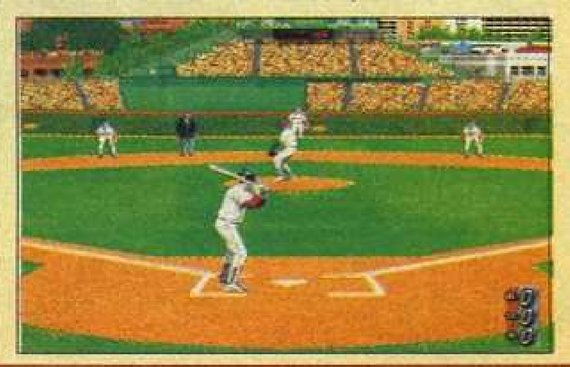
Produkcja: MOTIVETIME
Wydawca: ELITE
Platforma: PC VGA, 6 dyskietek



HARDBALL 4

W HARDBALL 4 uczestniczysz w rozgrywkach regularnego sezonu ligi baseballowej, mecze rozgrywane są na prawie trzydziestu różnych stadionach. Z opcji ubarwiających uderzanie piłki kijem baseballowym warto wspomnieć o możliwości oglądania natychmiastowych powtórek oraz zwiększających dramaturgię zbliżeniach.

Produkcja/wydawca: ACCOLADE
Platforma: PC SVGA, PC CD-ROM



UFO: TERROR FROM THE DEEP

Dla fanów niezapomianej strategi UFO ENEMY UNKNOWN, firma MICROPROSE szykuje ulepszoną wersję gry, która ukaże się pod nową nazwą. Oprócz nowych misji, gra cechować się będzie ulepszonym interfejsem sterowania oraz walki „w przestrzeni", a także uwzględniać będzie wiele czynników zewnętrznych np. pogody. Według zapewnień autorów, ogromnej poprawie uległa grafika gry. Grę wyda w Polsce firma IPS Computer Group.

Produkcja/Wydawca: MICROPROSE
Platforma: Amiga 1200, PC





KLĄTWA

Siedem lat szukałeś źródła nieszczęścia, które gnębi twój kraj. Wreszcie nadszedł czas, aby spełnić to, co nie udało się nikomu wcześniej: masz szansę zdjęcia klątwy rzuconej przez Władcę Ciemności na twą nieszczęsną krainę.

Znalazłeś się na początku swej długiej i trudnej wędrówki. Przed tobą drzwi, a na nich symbol kielicha. Cofnij się, a znajdziesz zamkniętą skrzynię. Próba otwarcia jej na pewno się nie powiedzie. Otwórz więc kratę w oknie i weź leżący tam złoty kluczyk. Przejdź do pomieszczenia nr 3. Widzisz stół, a w jego szufladzie znajdziesz czapkę i czar otwarcia. Czapkę odłóż z powrotem do szuflady, nie będzie na razie ci potrzebna.

Za pomocą kluczyka otwórz drzwiczki do schowka i weź róg. Idź do pokoju z kufrem (nr 2). Czar otwarcia pomoże ci się dostać do wnętrza skrzyni, gdzie znajdziesz buteleczkę z wodą królewską – niezwykle żrącym kwasem. W komnacie nr 4 przejście blokuje krata zamknięta platynowym łańcuchem, który na pewno pęknie pod działaniem kwasu. Z podestu, na którym ustawiona jest zbroja zabierz czar zimna.

Podnieś kratę i idź do pokoju nr 7. Na parapecie okna znajdziesz czar wiatru. Skieruj swoje kroki do komnaty alchemika. Na drodze staną ci drzwi zamknięte złotą sztabą. Podziałaj na nią wodą królewską, a gdy odblokujesz przejście pozbądź się pustej już butelki. Oględziny pracowni przyniosą nowe zdobycze. Czar otwarcia rzucony na schowek w ścianie zwiększa twój stan posiadania o czaszkę. W szufladce stołu znajdziesz czar pieczęci, a na mahoniowym blacie mieszek.

Wychodząc z pracowni zajrzyj do wnęki w murze. Znajdziesz tam cegłę, ale to nie ona powinna być obiektem twego zainteresowania. W jednej z cegiełek, z których zbudowana jest ściana wnęki ukryty jest schowek, a w nim czar siły. Puść się długim korytarzem w lewo. Nie staraj się przejść przez drzwi zablokowane obłoczkiem, bo skończy się to utratą magicznej mocy. Aby je odblokować użyj czaru wiatru. Pozbądź się niepotrzebnego ci już mieszka. Teraz już możesz otworzyć drzwi.

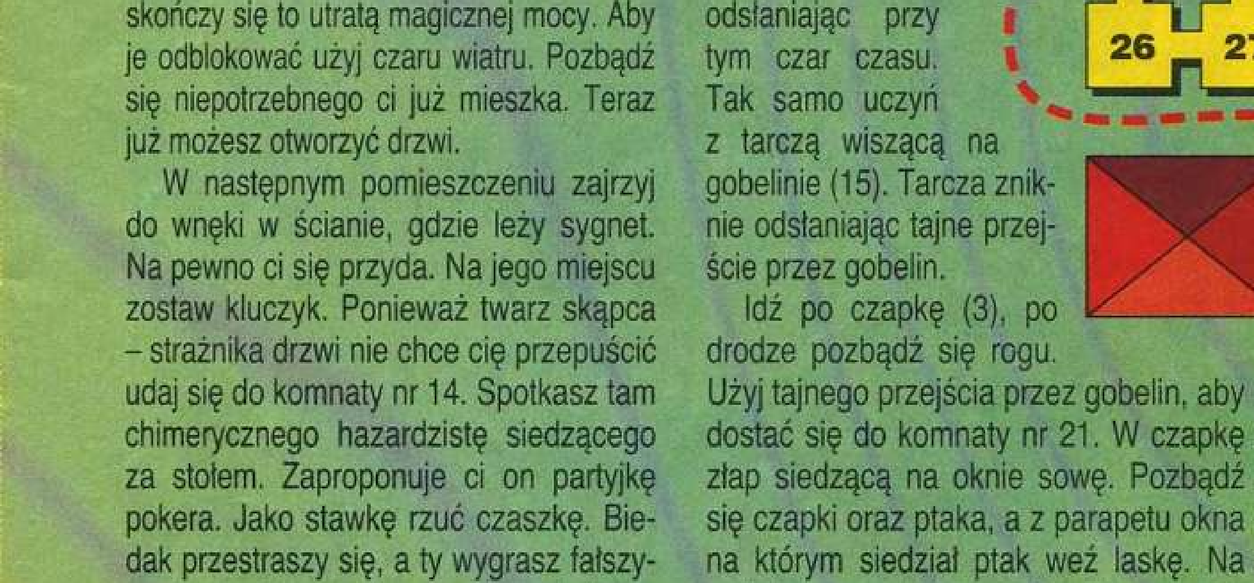
W następnym pomieszczeniu zajrzyj do wnęki w ścianie, gdzie leży sygnet. Na pewno ci się przyda. Na jego miejscu zostaw kluczyk. Ponieważ twarz skąpca – strażnika drzwi nie chce cię przepuścić udaj się do komnaty nr 14. Spotkasz tam chimerycznego hazardzistę siedzącego za stołem. Zaproponuje ci on partyjkę pokera. Jako stawkę rzuć czaszkę. Biedak przestraszy się, a ty wygrasz fałszywego ołowianego denara. Wrzuć niepotrzebną już czaszkę do szuflady w stole i weź monetę leżącą na blacie. Po wyjściu z tej „jaskini hazardu" zamknij po sobie drzwi. Zdejmij wiszący na nich miecz. Na lustrze znajduje się wypisana informacja, że czar siły został ukryty przez alchemika. Idź cały czas w lewo i przetnij mieczem węzeł gordyjski blokujący kratę. Zbędnej już broni pozbądź się przy najbliższej okazji.

W kolejnym pomieszczeniu czar pieczęci pomoże ci wejść w posiadanie kamienia filozoficznego znajdującego się w zamkniętej skrzyni. Dostań się do pokoju nr 8. Czar pieczęci znowu okaże się pomocny w pozyskaniu czaru alchemii, leżącego w kufrze. Teraz musisz dostać się do pracowni alchemika (nr 10). Włóż denara do pieca i rzuć czar alchemii. Mały błysk i oto ołowiany denar zamienił się w szczerozłoty. Weź monetę, a kamień filozoficzny wyrzuć.

Wyjdź z pracowni i złóż wizytę skąpcowi. Zapłać mu złotem, a wpuści Cię do komnaty, której spokoju strzegł. Nie zapomnij zabrać zostawionego wcześniej w ściennej wnęce kluczyka. Za jego pomocą otwórz skrzynię znajdującą się w następnym pomieszczeniu. W środku znajduje się kieł słonia. Wyjdź z komnaty skąpca i udaj się do pokoju nr 18. Czar siły pomoże ci podnieść kratę. W następnej komnacie we wnęce w ścianie znajdziesz czar nicości. Wróć do pomieszczenia, w którym stoi rycerz z tarczą (7). Użyj czaru na tarczy, co spowoduje jej zniknięcie odsłaniając przy tym czar czasu. Tak samo uczyń z tarczą wiszącą na gobelinie (15). Tarcza zniknie odsłaniając tajne przejście przez gobelin.

Idź po czapkę (3), po drodze pozbądź się rogu. Użyj tajnego przejścia przez gobelin, aby dostać się do komnaty nr 21. W czapkę złap siedzącą na oknie sowę. Pozbądź się czapki oraz ptaka, a z parapetu okna na którym siedział ptak weź laskę. Na podeście, na którm stoi kolejna zbroja w pokoju nr 20, leży czar istnienia. Idź do komnaty nr 5. Na wnękę w lewej ścianie rzuć czar istnienia. W ten sposób wejdziesz w posiadanie magicznej klepsydry czasu.

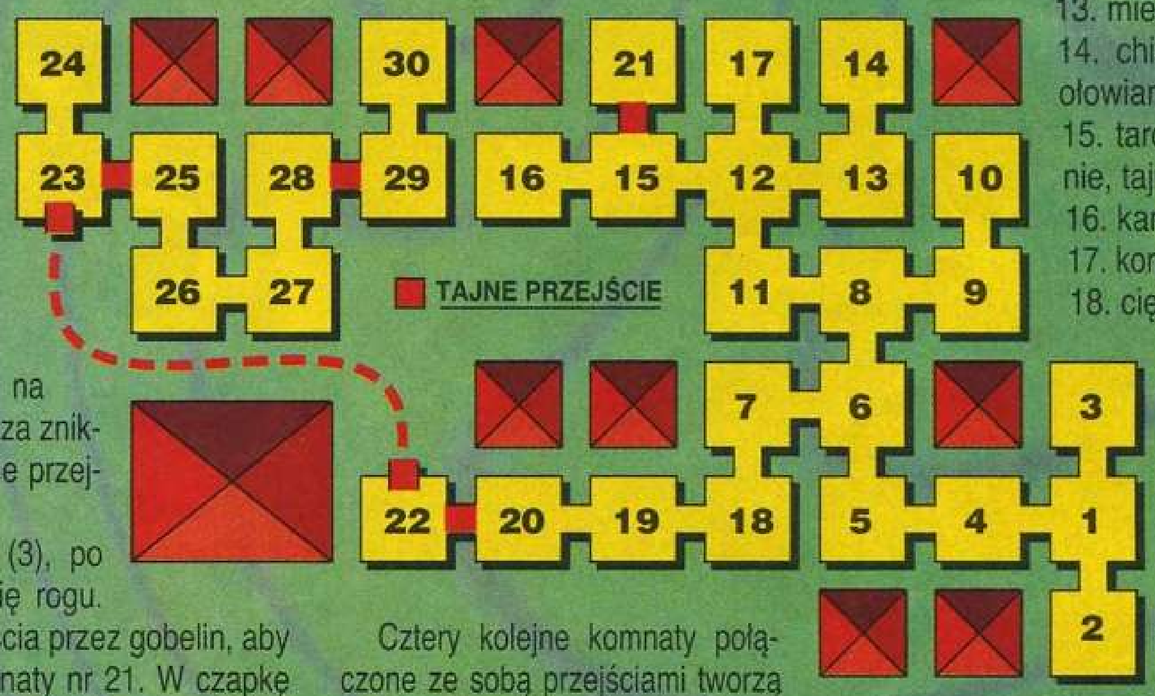
Powyrzucaj wszystkie przedmioty. Idź do tajnego przejścia w komnacie nr 20.





Przejście przez ścianę z antymagią spowoduje, że stracisz magiczną moc. Aby ją odzyskać dotknij kamienia znajdującego się na parapecie okna. Skorzystaj z wnęki czasu za pomocą czaru czasu. Chwila zamieszania, błysk i nagle znalazłeś się w zupełnie innym czasie i miejscu.

W prawym przednim filarze wciśnij siódmą od dołu cegiełkę. Jest to ruchomy fragment kolumny otwierający spiżową bramę. W następnym pomieszczeniu znajdziesz zwykłą klepsydrę ukrytą we wnęce ściennej. Wróć do lokacji nr 23. Między prawą przednią kolumną, a wnęką w ścianie znajdziesz tajne przejście. Znalazłeś się w dziwnym pokoju z umieszczonym pośrodku stolikiem i symbolem głowy węża na ścianie.



Cztery kolejne komnaty połączone ze sobą przejściami tworzą krąg węża. Aby zrzucić klątwę musisz przerwać ten krąg. Z wnęki w murze weź szafir. Teraz cofnij się. Na znajdującym się tu stoliku połóż szafir, znajdź i zabierz czar ognia oraz opal. Oględziny następnego pomieszczenia zaowocują znalezieniem stempla oraz chryzolitu ukrytego w mysiej dziurze w prawej ścianie. Opal połóż na stoliku. Pomieszczenie przed tobą ukrywa ostatni z kamieni – nefryt. Połóż go na stoliku, a ostatni z kamieni – chryzolit umieść na stoliku w pomieszczeniu na lewo od ciebie. Błysk i stwierdzasz, że udało ci się przerwać magiczny krąg, przejście po prawej stronie zniknęło, a otworzyły dwa inne przejścia.

Stań naprzeciwko złotych drzwi. Po naciśnięciu ruchomego kamienia w lewej tylnej kolumnie wrota otworzą się. Za nimi na tronie siedzi czarnoksiężnik – sprawca całego zamieszania. Mag zagrozi ci śmiercią, jeżeli nie oddasz mu magicznej klepsydry, która umożliwi mu władanie czasem i przestrzenią. Ale chyba nie ulękniesz się tego starca. Oszukaj go dając mu zwykłą klepsydrę zamiast magicznej. Ten nie zauważy podmiany i ucieszony zaoferuje ci klejnot ukryty w dębowym kufrze. Nie daj się zwieść, czarnoksiężnik cię oszukuje, gdyż kufer jest zamknięty na cztery spusty.

Z parapetu okna weź młotek i zniszcz nim kryształową kulę wiecznego życia. To koniec dla złego czarodzieja, a tym samym dzień chwały dla ciebie. Klątwa rzucona na kraj straciła moc.

PRZEDMIOTY

2. kluczyk, woda królewska
3. czapka, czar otwarcia
4. platynowy łańcuch blokujący kratę, czar zimna
5. magiczna klepsydra czasu
7. czar wiatru, zbroja z tarczą, czar nicości
8. czar alchemii
9. złoty skobel na drzwiach, czar siły
10. pracownia alchemika, czaszka, czar pieczęci, mieszek
12. twarz skąpca na drzwiach, sygnet
13. miecz, lustro
14. chimeryczny hazardzista, ołowiany denar
15. tarcza wisząca na gobelinie, tajne przejście
16. kamień filozoficzny
17. komnata skąpca, kieł słonia
18. ciężka krata
19. czar nicości
20. zbroja, tajne przejście, czar istnienia
21. sowa, laska
22. wnęka czasu
23. kopka siana, spiżowa brama
24. dyskietka, zwykła klepsydra
25. pierwszy segment węża, szafir, magiczna księga
26. drugi segment węża, opal
27. trzeci segment węża, stempel, chryzolit
28. czwarty segment węża, nefryt
29. flakon z siarką, złote drzwi
30. komnata czarnoksiężnika, młotek, kryształowa kula wiecznego życia

Orin!

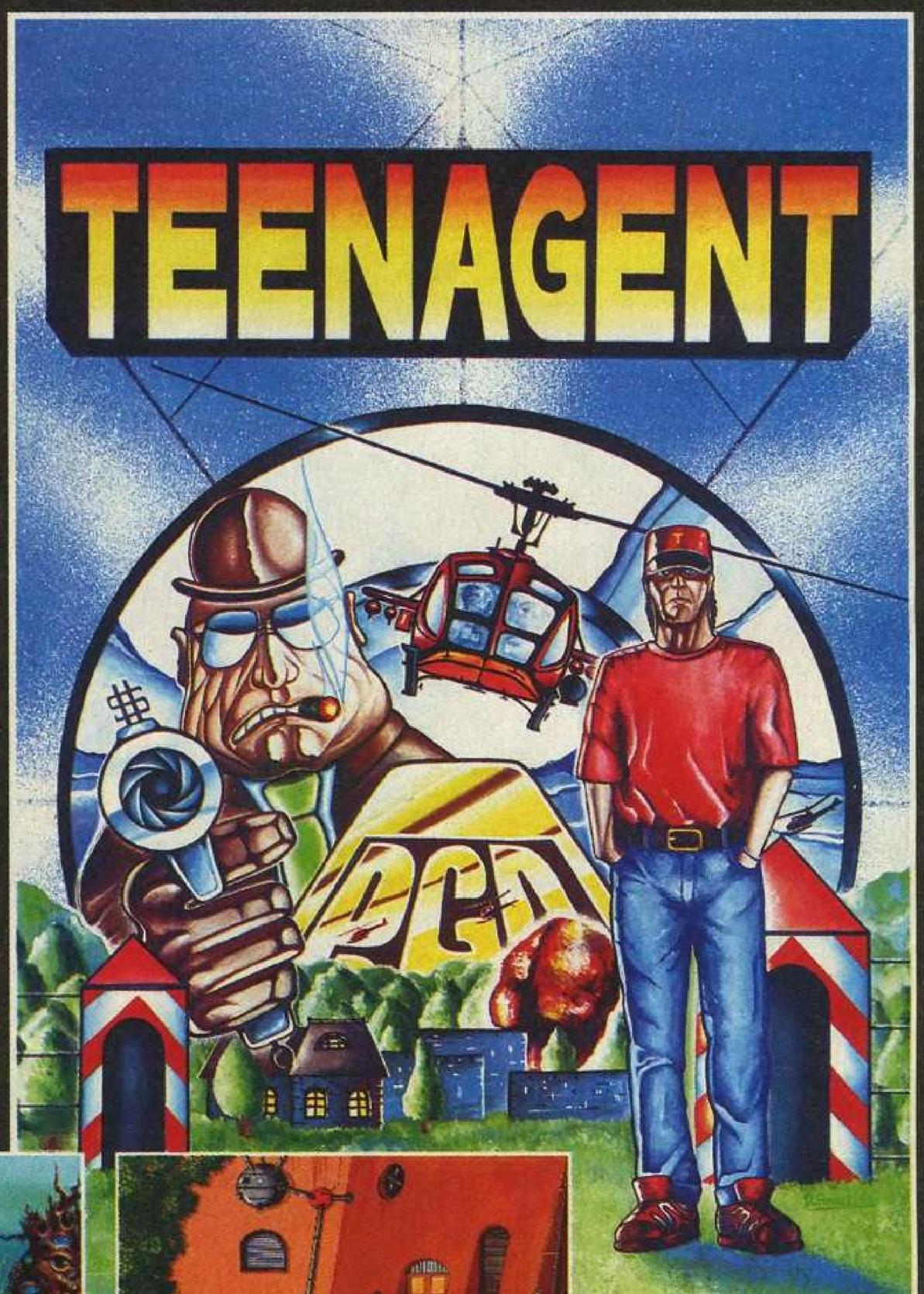


Twórcy „Tajemnicy Statuetki" milczeli przez ponad rok. Przekonaj się dlaczego.

TEENAGENT

Jeżeli w środku lata dwóch facetów w płaszczach przeciwdeszczowych i kapeluszach nasuniętych na oczy porywa Cię bezceremonialnie sprzed akademika, to dzień naprawdę zapowiada się ciekawie...

- ★ *20 tysięcy klatek animacji*
- ★ *tła rysowane ręcznie przez zawodowego grafika A. Dobrzyńskiego*
- ★ *samplowane efekty dźwiękowe*
- ★ *wielokanałowa digitizowana muzyka*
- ★ *rotoscoping i inne efekty specjalne*
- ★ *2145 kilogramów humoru*
- ★ *dynamiczne cieniowanie i skalowanie*
- ★ *sensacyjna intryga*
- ★ *niespodzianka w pudełku*



IBM PC lub kompatybilny







Cena gry w sprzedaży wysyłkowej wynosi 49 zł (490.000 s.zł) i zawiera VAT oraz koszty przesyłki. Specjalna oferta dla odbiorców hurtowych. Zamówienia listowne, telefoniczne lub faxem.

METROPOLIS software house

METROPOLIS Software House
ul. Marii Skłodowskiej-Curie 92, pokój 432
59-300 LUBIN
tel. (0-76) 478-581
fax (0-76) 478-582

Wymagania: PC 286/386/486/Pentium, MS DOS 5.0 lub nowszy, dysk twardy, grafika VGA/SVGA © 1995 Metropolis Software House. All rights reserved.

COVER DISK

TEENAGENT DEMO

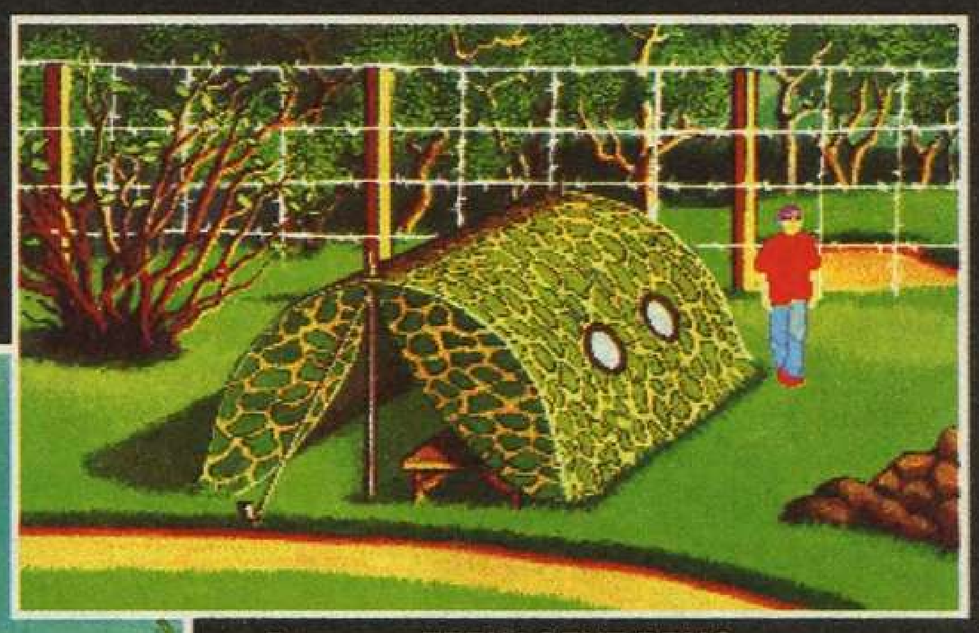
W nowym roku odważnie i wytrwale kroczymy wytyczoną drogą. Nasz trzeci w historii Polski COVER DISK przeznaczony jest tym razem dla Pecetowców. Takiego bogactwa jeszcze u nas nie było. Na dyskietce znajduje się demo najnowszej polskiej gry przygodowej TEENAGENT, na którą od ponad pół roku czeka cały kraj. Premiera będzie miała miejsce w pierwszej połowie lutego, a prapremiera właśnie się odbywa – na naszym COVER DISKU.

Swoją obecność zaznaczyła także rubryka SAVEGAMER. Oprócz demo TEENAGENT, na dyskietce znajduje się pięć edytorów, które zostały nagrodzone w zeszłorocznym konkursie organizowanym przez KGB.

Trzecim kąskiem jest najnowsza wersja programu GAME WIZARD 2.50 w wersji shareware – programu m.in. do automatycznego dorabiania nieśmiertelności. O nim i o edytorach SG – kilka słów poniżej.

Jak informuje firma METROPOLIS, już od początku lutego można zamawiać wersję dystrybucyjną gry, oczywiście podobnie jak demo, w wersji polskojęzycznej. Gra zostanie jednak wydana również na Zachodzie, a jak zapowiada firma, rodzimi gracze zainteresowani pograniem w angielskojęzyczną wersję (podobno trudniejszą) będą mogli zakupić upgrade po obniżonej cenie.





Demo gry TEENAGENT i edytory SG są rozprowadzane za zasadach freeware, co oznacza, że można je kopiować i rozdawać bez żadnych ograniczeń ani opłat. Natomiast GAME WIZARD 2.50 jest shareware, tzn. program trzeba po pewnym czasie zarejestrować.

Program: TEENAGENT DEMO

Wymagania: PC 286 lub lepszy, karta VGA, 510 KB wolnej pamięci podstawowej.

Zalecenia: mysz, 570 KB wolnej pamięci

Demo: zawiera pełne intro i ponad połowę jednego z trzech etapów gry.

Wydawca: METROPOLIS SOFTWARE HOUSE, 59-300 Lubin k/Wrocławia, ul. Marii Skłodowskiej-Curie 92, pok. 432, tel. (0-76) 478-581

Tradycyjnie, osoby zainteresowane mogą zamówić wersję demo telefonicznie lub listownie w firmie METROPOLIS. Cena: 3,- zł (płatne przy odbiorze przesyłki).

EDYTORY Z KONKURSU SAVEGAMER'a

Wyniki konkursu rubryki SAVEGAMER opublikowane były w SS'18. Teraz można osobiście wypróbować wszystkie nagrodzone programy konkursowe, bowiem ich autorzy zadeklarowali swe dzieła jako freeware.

Na dyskietce znajduje się pięć kompletnych edytorów SG. Autorami programów są:

1. X-Wing SaveGame Editor – Łukasz Karpiński
2. Save Game Editor – Roman Maciończyk
3. Pirate SaveGame Editor – Filip Pankau
4. SaveGamer Edytor v1.0 – Sławek Sroka
5. Edytor Dyskowy v1.0 – Tomasz Jarnot

Do każdego edytora dołączony jest plik tekstowy z instrukcją obsługi, który można obejrzeć dowolnym edytorem tekstowym lub oglądarką. Pomoc dostępna jest także wewnątrz samych edytorów, pod wyznaczonymi klawiszami. Aby odbyć próbną jazdę, potrzebny będzie któryś z odcinków SAVEGAMER'a.

GAME WIZARD v2.50

Siódmym programem na dyskietce jest najnowsza shareware'owa wersja programu do ułatwiania sobie życia w grach – GAME WIZARD 2.50. Ma on same zalety, przede wszystkim prostotę obsługi, osiągniętą dzięki klarownym menu. Aby np. dorobić nieśmiertelność, amunicję, itp. nie trzeba znać asemblera! Wystarczy podać kilka próbek wartości szukanej komórki pamięci i użyć odpowiednią opcję, a GAME WIZARD odwali całą mokrą robotę. Potem można wpisać nowe wartości (np. podbić energię) lub zamrozić aktualną zawartość. Co najważniejsze – efekty są widoczne od razu, a nie po latach żmudnych prób i błędów. W razie kłopotów można skorzystać z programu wprowadzającego GWTUTOR.

GAME WIZARD posiada jeszcze jedną dobrą cechę. Jest to jedyny program tego typu, który pracuje pod ekstenderami, również pod popularnym DOS4GW i nie wykoleja się, kiedy procesor wchodzi w tryb chroniony. GW dobrze współpracuje praktycznie z każdym menadżerem pamięci, w tym z QEMM i 386MAX.

Autorami GW są Ray Hsu i Gerald Ryckman z Kanady.













Komplet funkcji dostępny jest dopiero w komercyjnej wersji programu, którą otrzymuje się po uiszczeniu opłaty rejestracyjnej. Informacje na ten temat znajdują się w pliku REGISTER.DOC. Edycja shareware, mimo że okrojona, jest nadal funkcjonalna. Szczegółowy opis GAME WIZARDA, jego możliwości, a także przykłady wykorzystania opublikujemy w najbliższym Klubie Truposza!

Wesołej Zabawy

dysk numer 3

Koszalińska firma TIMSOFT znana dotychczas głównie z serii programów edukacyjnych wydała w ostatnim czasie kilka ciekawych tytułów na Commodore 64. Są to z pewnością jedne z lepszych polskich gier ostatniego roku na ten komputer. Strona graficzna oraz muzyczna gier z TIMSOFTU, dzięki współpracy wydawcy z najlepszymi polskimi koderami, grafikami i muzykami, stoi na wysokim europejskim poziomie. Na uwagę zasługuje też fakt, że ogromna większość gier z TIMSOFTU wydawana jest zarówno w wersji dyskowej jak i kasetowej.



DRIP

DRIP jest typową platformówką. Sympatyczny tytułowy bohater, przypominający z wyglądu pieska, musi przebyć wiele bajkowych krain i pozbierać wszystkie pieniążki (a są ich setki). Zadanie to tylko z pozoru jest łatwe. Przejście kikudziesięciu leveli obfitujących w najróżniejsze pułapki może zająć kilka ładnych wieczorów. Dodatkowo wszędzie czają się groźnie wyglądające stwory, które można zniszczyć tylko przy pomocy piłki tenisowej.

Strona graficzna DRIP, wielokolorowa, komiksowa grafika, została dopracowana w każdym szczególe. Przy pomocy różnych trików i sztuczek koderskich autorom udało się upchnąć ogromną ilość plansz w jednym pliku, dzięki czemu cała gra dostępna jest także w wersji kasetowej. Także od strony muzycznej DRIP prezentuje się znakomicie. Szybka i dynamiczna muzyka, doskonale oddająca klimat gry jest zasługą jednego z najlepszych polskich muzyków (na scenie znanego jako Longhair).

Harti





SLATERMAN





Jest to kolejna po DRIP platformówka napisana przez ten sam zespół. Tym razem sterujesz tytułowym ciemnoszarym kosmonautą. Celem gry jest pozbieranie wszystkich kręcących się gwiazdek. Nasz bohater potrzebuje je do uruchomienia swego statku kosmicznego.

Podobnie jak w DRIP, trzeba przejść kilkadziesiąt rozbudowanych leveli. Na pierwszy rzut oka widać, że oprawę graficzną w obu grach robił ten sam człowiek. Także muzyka i efekty dźwiękowe są zasługą Longhaira. Mimo, że obie gry są do siebie bardzo podobne pod względem grafiki, to trzeba przyznać że SLATERMAN jest chyba jednak trochę trudniejszy i bardziej skomplikowany. Gra, podobnie jak DRIP, mieści się w jednym pliku i dostępna jest też graczom posiadającym tylko magnetofony.

Harti





Grafika na światowym, commodorowskim poziomie, C-64

ETERNAL

ETERNAL to najnowsza gra firmy TIMSOFT. Gdy piszę te słowa (jest połowa stycznia) gry nie ma jeszcze w sprzedaży, ale z pewnością już niedługo będzie dostępna. A jest na co czekać.

Z całą pewnością ETERNAL okaże się najlepszą polską grą platformową i bez wątpienia wkrótce znajdzie się na pierwszych miejscach list przebojów. Sens gry jest taki sam jak we wszystkich platformówkach: przebyć kilkadziesiąt leveli i pozbierać wszystkie diamenty, ale tym czymś, co stanowi o niezwykłości tej gry jest perfekcyjnie wręcz dopracowana grafika oraz animacja głównego bohatera. Na pierwszy rzut oka widać, że autorzy wzorowali się na słynnym MAYHEM IN MONSTERLAND.

Oprawą graficzną ETERNAL zajął się Carrion, uważany za najlepszego grafika na scenie, muzykę natomiast skomponował Shogoon (jeden z najlepszych polskich muzyków). Autorzy gry zapowiadają jeszcze wiele ciekawych nowych tytułów na C-64 i patrząc na ich dotychczasowe produkcje można być pewnym, że będą one hitami.

Harti





KOLOROWY GROWY BIULETYN

KGB NEWS

BARDZO TANI SPECJALNY DODATEK DO SECRET SERVICE

PARAMILITARNY MAGAZYN DLA WOJOWNIKÓW

Czas na konsole?

Jak świat światem, polscy gracze zawsze patrzyli z ogromną rezerwą na zjawisko konsol. Obserwacje rynku na przestrzeni ostatnich sześciu miesięcy pozwalają jednak sądzić, że konsole zaczynają cieszyć się zainteresowaniem. Czyżby lody zostały przełamane?

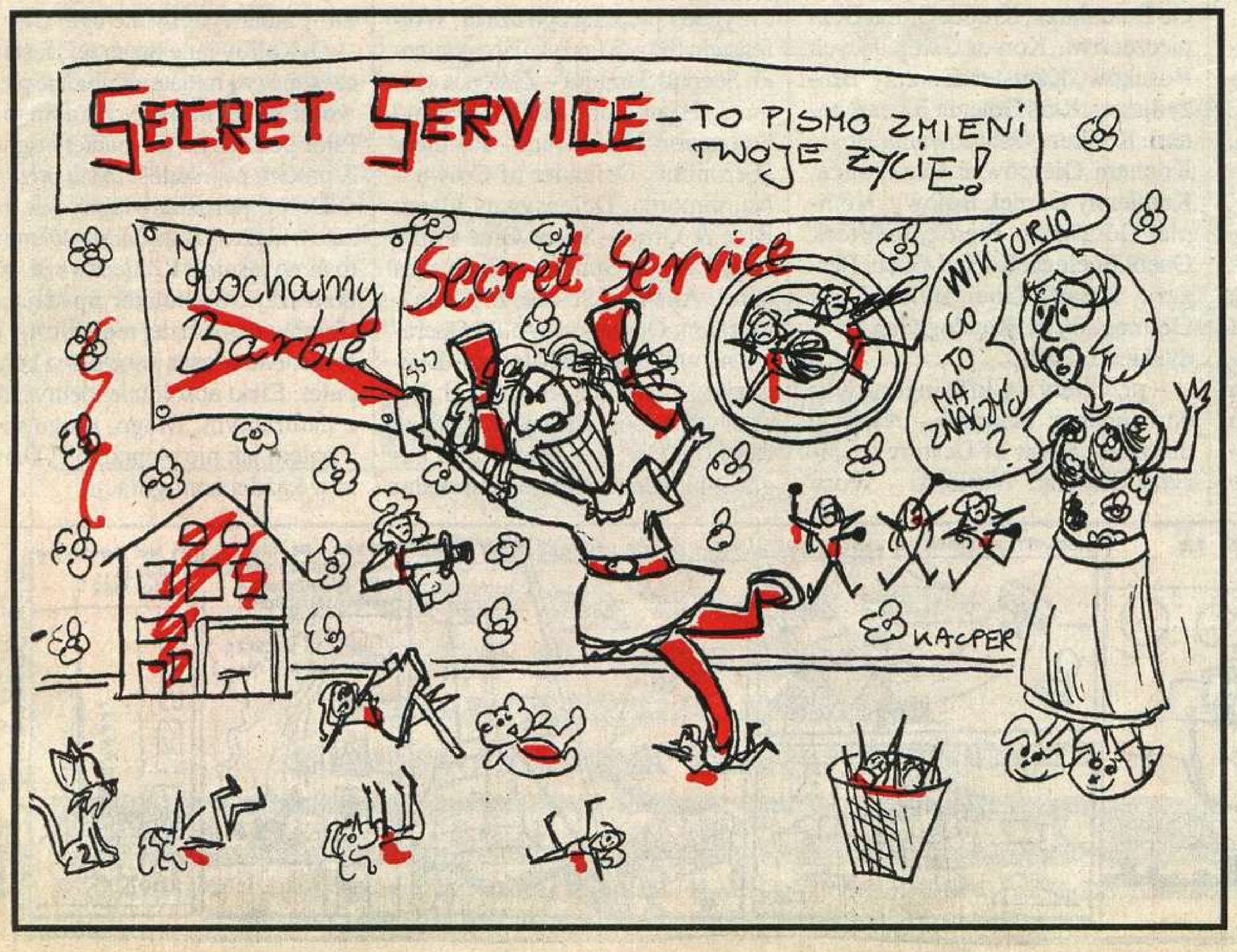
Scentralizowane i niemal monokrystaliczne środowisko gier komputerowych poczęło się od pewnego czasu niepokojąco rozwarstwiać. Z jednej strony wystrzeliły multimedialne gry wydawane na CD-ROM, a z drugiej niezwykle rozbudowane gry strategiczne, wykorzystujące nierzadko najwyższą rozdzielczość i wymagające sprawnego sprzętu. Gry przygodowe ze względu na stan zawałowy gatunku zeszły na margines, zaś pośrodku czmychającego towarzystwa znalazły się... zręcznościówki.

Nagle okazało się, że ta niedoceniana gałąź gier pełni bardzo pożyteczną społeczną funkcję, nie do zastąpienia żadnym substytutem. Kraje zachodnie już dawno zrozumiały, że aby pograć porządnie, z dobrą grafiką i dźwiękiem oraz bez kłopotów z dyskietkami itp., nie trzeba kupować komputera za tysiąc dolarów. Ten już nie raz powtarzany truizm dopiero teraz nabiera kształtów.

Ustawa o ochronie praw autorskich w dziedzinie oprogramowania działa prawie rok, a jej skutki powoli zaczynają być widoczne, chociaż nie dzięki organom ścigania, lecz sytuacji, w której 90% nowości to gry CD-ROM, które po prostu trzeba kupować. Prosty rachunek ekonomiczny skłania do rozwiązań dużo tańszych i wcale nie gorszych jakościowo. Konsola – to jest to. Powstają wypożyczalnie gier, do których ustawiają się kolejki. Coraz więcej modeli konsol sprowadzanych jest do Polski. Najbardziej znane to Pegasus i Amiga CD32 oraz rodziny Nintendo i SEGA. Świat podbijają 64-bitowe: 3DO, Jaguar, Saturn i Sony Playstation. Małym wiatrem zaczyna się duża wichura.

Nie bez kozery prawie 500 mln obywateli świata przyznaje się do posiadania i regularnego grania na konsolach. Czyżby i dla nas przyszedł czas na konsole?

Marcin Przasnyski



W NUMERZE

PRZECIEKI ..... str. 12
SUPERY ..... str. 12
LORDS OF THE REALM ..... str. 14
ZGRED'o-rama ..... str. 16
KUPONY POCZTOWE ..... str. 17
ZAPOWIEDZI ..... str. 18
SAVEGAMER ..... str. 52
TIPS & TRICKS ..... str. 54



PRZECIEKI

– o adresach – LUDZIE! UMIESZCZAJCIE ADRES ZWROTNY NA KOPERTACH!!! CZASEM CHCEMY NAWIĄZAĆ KORESPONDENCJĘ I NIE MAMY MOŻLIWOŚCI.

– o archiwaliach – UWAGA!!! staramy się bardzo solidnie wywiązywać z wysyłania archiwaliów i prenumerat. Czasami jednak pojawiają się jakieś nieprawidłowości, dlatego wszelkie reklamacje prosimy zgłaszać TELEFONICZNIE (można wiele spraw wyjaśnić od ręki). Reklamacje starsze niż dwa miesiące nie będą uwzględniane!!!

– o archiwaliach c.d. – uprasza się o więcej staranności i uwagi przy wypełnianiu kuponów zamówienia i o stosowanie druków wyciętych lub skserowanych z SS. Jeżeli gdzieś na poczcie nie chcą przyjąć naszego kuponu to oznacza jedynie złą wolę jakiejś urzędniczki. Większość urzędów pocztowych akceptuje nasz kupon bez zastrzeżeń.

– o archiwaliach c.d. – **KUPONY SĄ AKTUALNE DO 15 DNIA DANEGO MIESIĄCA. WYSYŁANIE ICH PO TYM TERMINIE MOŻE NARAZIĆ OSOBĘ ZAMAWIAJĄCĄ NA STRATY WYNIKAJĄCE ZE ZMIAN CEN, ORAZ OPÓŹNIĆ DOSTARCZENIE ZAMAWIANEGO TOWARU.** Nasz dział obsługi klientów działa z pewnym harmonogramem i niemożliwe jest realizowanie zamówień z ostatniej chwili.

– o Cover Diskach – chcieliśmy zaznaczyć, że Covery i ich częstotliwość ukazywania się są uzależnione nie od redakcji, lecz od firm, które w ten sposób reklamują swoje produkty. Jeżeli występują jakiekolwiek problemy z dyskietkami, np. nie chcą się wgrywać, to prosimy w pierwszej kolejności kontaktować się z firmą, która dany Cover opublikowała. Wszystkich zaineresowanych wersjami demo prosimy o kontaktowanie się bezpośrednio z producentami, adresy i ceny zawsze podajemy przy opisie zawartości dyskietki.

– o pytaniach – często pytacie w listach: czy coś nam przysłać? Redakcja nie jest w stanie odpowiadać na takie pytania, więc najczęściej nie odpowiada. Jak zauważyliście pewnie nie raz, drukowane są tylko teksty najlepsze, przeciętne raczej nie mają szans na samodzielną publikację, chociaż... zawsze warto próbować.

– o rysunkach – nie drukujemy rysunków, których autorzy piszą w swoich listach mniej więcej tak: wydrukujcie, bo założyłem się z kolegami! Rysunki proszę wykonywać czarnymi cienkopisami, a nie ołówkiem.

– o...gólnie – Pawła Marcichowskiego z Bolesławca przepraszamy za zniekształcenie nazwiska.



super SUPERY

Na szczęście dla wszystkich z niedostatkiem witaminy S w organizmie, SUPERY powoli budzą się ze snu zimowego. Na razie obudziły się nogi oraz koniuszki uszu. Jeśli nie podsypiecie paliwa, to niechybnie z powrotem zasną.

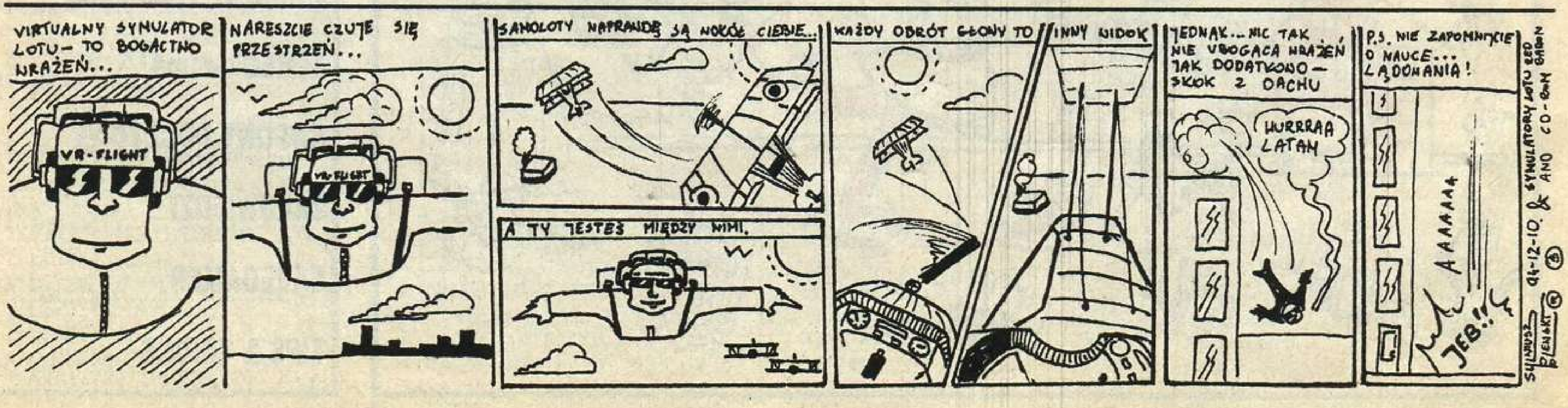
– o KGB – Karolina Grozi Biustem, Koń Gardzi Bryczką, Królewska Gorzelnio–Bimbrownia, Kardynalnie Goła Bezwstydnica, Karol Gotuje Barszcz, Kocham Gładkie Bajery, Kasia Goli Brodę, Kupa Gnijących Befsztyków, Kawaleria Gazowych Bombardierów, Kwatera Główna Bajzelmamy, Kombajn Goni Beduina, Kogut Gwałci Biedronkę, Konsola Graczy Bezjajowych, Kapitalistyczna Gazeta Barowa, Kilku Głodnych Buddystów, Klub Gadających Bezpieczników, Kawałek Głupiego Biuletynu, Kali Gryzie Bawoła, Kasia Gwałci Brata, Która Godzina Brunner?, Kiła Grupa Biegunka, Karnawałowy Góralski Bezrękawnik, Kiedy Glanujemy Betoniarę?, Kurde Gdzie Butelka?, Krótkie Gacie Baloniarza, Krótka Guma Bezpieczeństwa, Korpus Galopujących Bosaków, Kanister Gorzały Brazylijskiej, Kurs Golenia Brzeszczotem, Konkurs Galopowania Boso, Kocham Giercować Bez–końca, Kamienny Garnek Bojowy, Komplet Góralskich Bierek, KaYteck Gnębi Boeinga, Kochaś Gnębi Bergera, Ksiądz Goni Byka, Kura Grzmoci Byka, Katalog Gier Bezdyskietkowych,

– przekręty – Cliffhanger – Klif na hangarze; Sexversi – Awersja do seksu; Spear of Destiny – Spirytus destylat; Warlords – Wory Lorda; Red Crystal – Czerwona Krystyna; Zool II – Dwa żule; Body Blows Galactic – Szczątki latają po galaktyce; Flashback – Świetlana dupa, Powrót fotografa; Dark Legions – Legiony Ciemniaków; Caveman – Flinston w akcji; Inherit the Earth – Z impetem wgłąb; Tank Wargame Construction Set – Wargami konstruuj czołgi; Creature Shock – Szok ohydy; Birds of Prey – Ptaki w spreju, Preriowe ptaki; Frankenstein – Ostatni Mohikanin; Pipemania – Mania z pipetą; Peppers Adventures in Time – Przygody pieprzącego czasu; Wolfenstein 3D – 3 faszyzujące panienki; Second Samurai – Zastępca szoguna; High Command – Wysoki komandor; Hired Guns – Pistolety Hieronima; Defender of Crown – Najmimorda, Defensywny klaun; Blue & Grey – Super Glue i inny klej; Dragon Sphere – Egon was here!; Aliens – Goście; Big Run – Maraton; Operation Wolf – Operacja na wilku; Lode Runner – Łyżwiarz; Microman – Kurdupel; Rise of the Robots – Rysy na robocie, Rejs robotów; Innocent Until Caught – Incydent unikatowego kału; Mortal Kombat – Zoltar.com.bat, Morda w kombajn, Morda Kopana; Eco Quest – Żar tropików; Magic Carpet – Skarpetka magika; Lost in Time – Zgubiłem zegarek; Veil of Darkness – Wieje z Drakmor; Dogs of War – Psi detektyw; Chaos Engine – Chaotyczny silnik; Batman the Movie – Batman niemowa; Quarantine – Cztery koła i kwarta piwa; 7th Guest – Siódmy Gwóźdź;

– varia – Errare Pentium est!; Skończyła się przyjemność a zaczęła ciąża; Co to jest: czerwone i miło jak wchodzi? – Mikołaj; Co zrobiłby Adam gdyby nie było Ewy?

Oswoiłby inne zwierzę!; Jestem czystej krwi mulatem!; Ludzie pierwotni mieli narządy z kamienia; Pilot poczuł, że ma odcięty ogon; Z prochu powstałeś, to się otrzep;

Dobra porozmawiajmy jak gazeta z mężczyzną; Jak się ściemni, to ci wyjaśnię!; Konie z wozu, babom lżej!; Symulator Spadającej Bomby: najbardziej realistyczny to zaniedbać własną żonę przez komputer. Efekt absolutnie identyczny z naturalnym. Długo, długo nic, a potem jak nie pieprznie!!! Działa w każdej konfiguracji.



o f e r t a p ł y t C D d l a P C

Gry:	cena w zł
3ft Six Pack	116,-
5ft Ten Pack Vol. #1	166,-
5ft Ten Pack Vol. #2	166,-
7th Guest	91,-
Aces over Europe	108,-
Aces over Pacific	108,-
Aegis: Guardian of the Fleet	125,-
Alien Logic	94,-
Battle Isle 2	110,-
Beneath the Steel Sky	116,-
Betrayal at Krondor	113,-
Commander Blood	104,-
Crime Patrol	185,-
Critical Path	84.5,-
Cyberwar	219,50
Cyclones	94,-
DarkSun	108
Dracula Unleashed	113,-
Dune	81,50
Gabriel Knight	91,-
Great Naval Battles 2	91,-
Indiana Jones	84,50
Iron Helix	88,-
Jutland	75,-
King's Quest VI	75,-
Lands of Lore	113,-
Lawnmover Man	75,-
Legend of Kyrandia 1	87,-
Legend of Kyrandia 2	113,-
Leisure Suite Larry VI	113,-
Mad Dog Mc Cree 1	81,-
Mad Dog Mc Cree 2	91,-
Magic Carpet	260,-
Maniac Mansion	88,-
MegaPack	175,-
MegaRace	66,-
Menzoberranzan	106,50
Microcosm	78,-
OutPost	110,-
OutPost (box)	195,-
Panzer General	97,-
Police Quest IV	113,-
Power Rangers	75,-
Putt Putt Joins the Parade	72,-
Quantum Gate 1	94,-
Quantum Gate 2: Vortex	244,-
Ravenloft	98,-
Rebel Assault	128,-
Relentless — Little Big Adventure	260,-
Return of the Phantom	106,-
Return to Zork	81,-
Rise of the Robots	199,50
SimCity 2000	110,-
Space Pirates	185,-
The Lion King — Storybook	188,-
TuneLand	100,-
Under a Killing Moon	260,-
Who shoot Johnny Rock?	75,-
Programy użytkowe:	
Animals — San Diego Zoo	56,-
Compton's Int. Enc. 1995	110,-
Encyclopedia of Dogs	153,50
Global Explorer	319,50
Grolier's Encyclopedia v6.0	88,-
Grolier's Encyclopedia v7.0	116,-
Learn: Cat Came Back	69,-
Learn: Sitting on the Farm	69,-
Living B.: Arthur's Teach.	78,-
Living B.: Just Grandma	78,-
Mayo Clinic 'Health Book'	72,-
MS Bookshelf 1994	188,-
MS Cinemania 1994 (box)	150,-
MS Dangerous Creatures	150,-
MS Encarta 1995	194,-
MS Musical Instruments	91,-
Our Solar System	56,-
World Atlas 5.0	72,-

wszystkie ceny zawierają VAT

■■■ Space Pirates
■■■ Cyclones
■■■ Vortex (3 CD)
■■■ Ravenloft
■■■ Commander Blood

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.

s p r z e d a ż p r o w a d z ą r ó w n i e ż :

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

P.H. „DARCOM"
ul. Jugosłowiańska 36/2
70-842 Szczecin
tel./fax (0-91) 69-02-74

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

BETA
ul. Pułaskiego 24/2
60-607 Poznań
tel. (0-61) 52-59-83

LORDS OF THE REALM

„Władcy Królestwa" – jedna z większych gier strategicznych ostatniego roku zawiera ponad 200 opcji. Tekst ten jest suplementem do opisu w bieżącym numerze SECRET SERVICE.

Gra ma menu wstępne oraz ekrany zawierające menu i służące do sterowania akcją gry: główne, zarządzania, bitwy i oblężenia. Z poszczególnych ekranów uaktywnia się okna zawierające menu i rozwijane w submenu. Dalej w opisie stosujemy oznaczenia: LPM – lewy i PPM – prawy przycisk myszy.

1. Menu wstępne służy do konfiguracji gry i zawiera trzy opcje: 1) START A NEW CONQUEST (rozpoczęcie gry), 2) LOAD A SAVED CONQUEST (wznawianie zapisanej gry, 3) SET UP A MODEM CONQUEST (ustalanie warunków komunikacji przez modem).

Pierwsza opcja menu rozwija się w submenu z opcjami: 1) LEVEL ECONOMY (poziom ekonomiki), 2) LEVEL WARFARE (poziom prowadzenia wojny), 3) VISIBILITY (widzialność), 4) OK (zatwierdzenie wybranej konfiguracji). Dla dwóch pierwszych opcji dostępne są następujące poziomy: NOVICE (początkujący), EASY (łatwy), który szybko cię znudzi, NORMAL (normalny), nadający się do gry, HARD (trudny), tylko dla twardzieli, EXPERT (bardzo trudny), dla maniaków i intelektualnych masochistów. Opcja trzecia ma dwie możliwości: FULL (widzialność pełna) oraz LIMITED (widzialność ograniczona). W pierwszym przypadku widzisz całą mapę Anglii i obserwujesz działania swoich przeciwników, zaś w drugim tylko swoje hrabstwa oraz tereny przyległe. Musisz jeszcze określić liczbę graczy i wybrać swój herb, żeby rozpocząć grę.

2. Ekran główny służy do kontroli akcji gry. Zawiera również menu z opcjami systemowymi. Prawie cały ekran wypełnia przesuwana mapa operacyjna Anglii i Walii z zaznaczonymi szlakami komunikacyjnymi oraz granicami i siedzibami szeryfów poszczególnych hrabstw. Na mapie pokazano rzeźbę oraz pokrycie terenu, co jest istotne dla ruchów wojsk. Mapa służy do przeprowadzania operacji militarnych, a także do ogólnej kontroli ekonomiki poszczególnych hrabstw. Ikony umieszczone na terenie każdego hrabstwa ilustrują hodowlę krów i owiec, łąki, uprawę zbóż oraz nieużytki. W każdym hrabstwie możesz eksploatować 16 pól. Każda z ikon przedstawia jedno takie pole. Na tej podstawie można oszacować zasobność nieprzyjacielskich lub neutralnych hrabstw. Ponadto na mapie hrabstwa pokazane są domy mieszkańców, przy czym jeden oznacza 300 zdolnych do pracy i do broni mieszkańców płci męskiej. Pozwala to oszacować wielkość populacji hrabstwa oraz jego zdolności mobilizacyjne.

Dolną część ekranu zajmuje pasek z 10 ikonami, których wskazanie, poza ostatnią, wywołuje kolejne ekrany, okna i menu. Opcje ekranu głównego są następujące (od lewej strony):

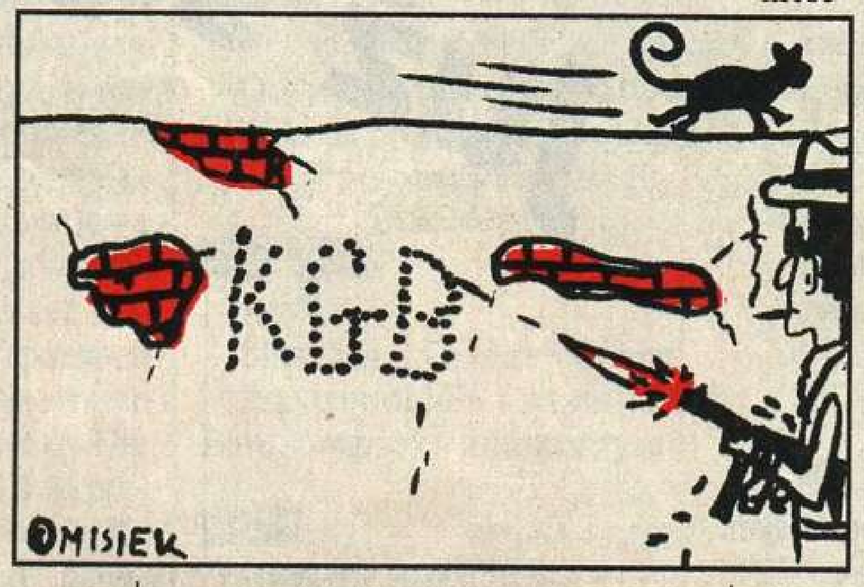
2.1. Mapka konturowa. Wywołuje ekran z mapą strategiczną Anglii i Walii, na której zaznaczono granice poszczególnych hrabstw. Ikony umieszczone z lewej strony ekranu służą do wyświetlania: 1) przynależności poszczególnych hrabstw, 2) dyslokacji oddziałów wojskowych, 3) miejsc bitew, 4) dyslokacji zamków, 5) miejsc pobytu kupców. Z prawej dolnej strony ekranu jest okienko, w którym podawana jest nazwa hrabstwa, które wskazujesz kursorem. Wskazanie kursorem dowolnego punktu na mapie i wciśnięcie LPM spowoduje wyświetlenie mapy operacyjnej wycentrowanej na tym punkcie.

2.2. Litera „i''. Służy do wyświetlenia submenu zawierającego opcje systemowe umożliwiające: powtórne rozpoczęcie, zakończenie, zmianę konfiguracji (dźwięk, szybkość gry i przesuwania mapy, wyświetlanie komunikatów), wznawianie oraz zapisanie stanu gry.

2.3. Złote monety. Wskazanie tej ikony wyświetla okna z tablicą TREASURY OF PLAYER (skarbiec gracza), która podzielona jest na dwie części. Część górna ma trzy pola: 1) twój herb i historyczny okres gry, 2) służy do ustalania taksy podatkowej, 3) zawiera przyciski umożliwiające wyświetlenie okien: DISPATCH MESSAGE, za pomocą którego możesz prowadzić pertraktacje z pozostałymi pretendentami do tronu, STATEMANT FROM CLERKS, które podaje bilans za ostatni kwartał, ARSENAL, gdzie sprawdzasz swoje zasoby uzbrojenia. W części dolnej jest wykres przedstawiający dynamikę zmian twoich zasobów pieniężnych. Znajdują się tam „strzałki'' umożliwiające zmianę skali wykresu.

2.4. Pięść w rękawicy. Wskazanie tej ikony zmienia kursor na „pięść w rękawicy'', co umożliwia przemieszczanie armii i oddziałów. Wskazanie sylwetki żołnierza na mapie operacyjnej, przy wciśniętym LPM pozwala wykreślić na niej trasę marszu. Powtórne wciśnięcie LPM zatwierdza ten rozkaz, zaś PPM odwołuje go. Armie i oddziały wojskowe zaznaczane są sylwetką żołnierza z proporcem oznaczającym jego przynależność do odpowiedniego gracza. Liczba sylwetek oznacza liczebność armii. Jedna sylwetka – to zwykle oddział poniżej 400 żołnierzy. Dwie sylwetki – to oddział co najmniej 400 żołnierzy lub armia o podobnej wielkości. Trzy sylwetki oznaczają duże armie.

2.5. Wóz. Ta opcja umożliwia przemieszczanie żywności między hrabstwami. Jej wskazanie zmienia kursor na „wóz''. Wskazanie takim kursorem, przy wciśniętym LPM, dwóch hrabstw (pierwsze – nadawca i drugie – odbiorca) spowoduje wyświetlenie okna z tablicą do ustalenia wielkości i rodzaju transferu. Możesz przemieszczać zboże, bydło i owce oraz wełnę. Transfer między sąsiednimi hrabstwami trwa dwie do czterech tur. W trakcie transportu mogą wystąpić ubytki a nawet utrata przemieszczanych dóbr. Niszczą je plagi szczurów, bandy zbuntowanego plebsu, oddziały nieprzyjacielskie.



2.6. Litera S. Jest to opcja statystyczna rozwijana w okna i submenu. Po jej wskazaniu zostaje wyświetlone okno z tablicą statystyczną pokazującą twoje dotychczasowe osiągnięcia militarne (YOUR COUNTIES). Tablica jest podzielona na cztery poziome pola: 1) tytułowe z kalendarzowym rokiem gry, 2) składające się z dwóch części – z lewej z konturową mapą Anglii i Walii oraz z prawej, w której wyświetlane są komentarze i komunikaty, 3) wykaz twoich wojsk, zamków i posiadłości (OVERVIEW). Wskazanie dowolnej pozycji z wykazu spowoduje wyświetlenie, w polu drugim, komunikatu i hrabstwa, którego te dane dotyczą. Zakończenie przeglądania i powrót do mapy operacyjnej spowoduje jej wycentrowanie na wskazanym obiekcie, 4) ikon i opcji służących do:

– wyświetlenia poszczególnych wykazów (w polu trzecim). Służą do tego trzy opcje (od lewej): 1) wielkość i dyslokacja oddziałów, 2) położenie, wielkość i stan zamków, 3) zaludnienie twoich hrabstw i poziom zadowolenia ich mieszkańców,

– przeglądania statystyki porównawczej – ty i inni pretendenci do tronu Anglii – litera „S''. Jej wskazanie powoduje wyświetlenie okna z wizerunkiem zarządcy komentującym twoje dotychczasowe osiagnięcia. Z tego okna możesz powrócić do okna z tablicą statysytyczną (ikona „brama'') lub „przenieść'' się do ekranu, na którym porównywane są osiągnięcia wszystkich graczy (ikona „strzałka''). Na tym ekranie znajduje się pasek z opcjami służącymi do wyświetlenia statystyk porównawczych dla poszczególnych rodzajów danych, które są komentowane w trzecim oknie z prawej strony. Dwie następne opcje za tym oknem umożliwiają powrót do okna z zarządcą oraz do okna z tablicą statystyczną,

– aktywizacji opcji STEWARD, która umożliwia ci najęcie zarządcy na okres od 1 do 4 lat,

– ikona „strzałka'' umożliwiająca powrót do ekranu głównego.

2.7. Puste pole lub postać w czerni. Postać w czerni informuje o zagrożeniu twoich ziem. Jej wskazanie spowoduje wycentrowanie mapy na nieprzyjacielskim wojsku lub bandzie zbuntowanego plebsu które to zagrożenie powodują. Jeśli nie ma zagrożenia wyświetlany jest obraz pustego pola.

2.8. Zamek. Jest to opcja budowy zamku. Po wskazaniu ikony oraz hrabstwa zostaje wyświetlone okno z informacją nt. budowy i funkcji przyszłego zamku. W oknie znajdują się dwie ikony: BUILD A NEW CASTLE (budowa nowego zamku, na podstawie gotowych projektów) i DESIGN CASTLE (projektowanie zamku). Aktywizacja pierwszej opcji udostępnia kolejne okno, w którym wybierasz projekt zamku. Jego budowa będzie zaawansowana odpowiednio do zapasów materiałów (STONE i WOOD), które posiadasz. W szczególnym przypadku zamek może być już ukończony z odpowiednim zapasem żywności. Aktywizacja opcji drugiej otwiera okno służące do projektowania zamku. Prawa, większa część okna przeznaczona jest na projekt zamku, zaś lewą część okna zajmują dwie kolumny opcji służących do projektowania kolejnych fragmentów zamku (lokalizacja, kształt, wielkość). Są one następujące (z lewej w prawo i z góry na dół): 1) WALL – mur, 2) WALL HEIGHT – wysokość murów, 3) KEEP – kasztel, 4) TOWER – baszty, 5) GATEHOUSES – barbakan, 6) HALL – budynki mieszkalne, 7) obrys fosy, 8) siedziba komendanta zamku, 9) wyświetlenie projektowanego zamku, jako widoku z góry i z przodu, 10) wyświetlenie projektowanego zamku, jako planu, 11) burzenie fortyfikacji i budowli, 12) CLEAR – wyczyszczenie całego terenu pod zabudowę zamku, 13) INFO – informacja o projektowanym zamku zawierająca następujące dane: zapotrzebowanie na materiały i robotników oraz docelowa „pojemność'' zamku – zapas żywności i liczebność załogi, 14) widok zamku. Zamek można obracać według stron świata, 15) wyświetlenie okna z gotowymi projektami zamków, gdzie możesz zapisać twój projekt lub przerobić inny przygotowany wcześniej, 16) „brama'' – zakończenie projektowania i opuszczenie okna.

2.9. Herb. Wciśnięcie LPM spowoduje zakończenie twoich działań w turze. Wtedy w oknie wyświetlane są herby kolejnych graczy. Jeśli kursor ze strzałki zamienia się w lwa – oznacza to, że przemieszczane są oddziały wojskowe lub dochodzi do bitwy. Wtedy wciśnięcie PPM spowoduje wycentrowanie mapy operacyjnej na miejscu akcji.

3. Przy spotkaniu dwóch wrogich oddziałów, ataku na ośrodek administracyjny hrabstwa lub zamek dochodzi do bitwy. Wtedy wyświetlany jest komunikat zmuszający cię do podjęcia decyzji – przyjęcia bitwy lub powstrzymania się od niej.

3.1. W sytuacji, kiedy twoje wojska zostały zaatakowane w polu, decyzja wycofania się jest równoznaczna z ich utratą. Natomiast, jeśli ty jesteś agreso-

rem, to wtedy twoje wojsko zatrzymuje się przed przeciwnikiem i czeka na jego reakcję w chwili, gdy zakończysz swoje działania w bieżącej turze gry. Jeśli zdecydujesz się na przyjęcie bitwy, wtedy wyświetlany jest ekran, na którym przedstawiono mapę terenu, położenie oddziałów obu stron oraz pole z opcjami i z oknem informacyjnym. Górna część tego pola, to okno informacyjne podające bieżący stan obu wojsk. W dolnej części znajdują się dwie kolumny opcji (z lewej w prawo i z góry na dół): 1) zmiana szyku oddziału, 2) zatrzymanie albo wznowienie akcji gry, 3) rozkaz ataku na białą broń, 4) rozkaz ostrzeliwania z broni miotającej, 5) zmiana widoku oddziałów z sylwetek na kropki, 6) informacja o oddziałach obu stron, przy czym pierwsze wcisnięcie LPM podaje rodzaj formacji, drugie – morale, trzecie – liczebność oddziału, 7) odwrót, wycofanie się z bitwy, 8) propozycja przejęcia na swój żołd oddziałów nieprzyjacielskich. Po zakończeniu bitwy podawany jest komunikat o jej wyniku wraz z podsumowaniem strat obu stron.

3.2. W sytuacji, gdy zaatakujesz zamek zostaje wyświetlone okno SIEGE CASTLE ..., które informuje o lokalnej sytuacji militarnej. To okno podzielone jest na trzy poziome części (od góry), w których znajdują się: 1) mapka z zaznaczonym położeniem zamku oraz dane ogólne: nazwa, własność, czas oblężenia, 2) informacja nt. wojsk oblegających, 3) widok zamku oraz dwie opcje, z których pierwsza pozwala na opuszczenie okna oblężenia zamku i przejście do ekranu operacyjnego, a druga do następnego okna – organizacji oblężenia.

Okno organizacji oblężenia składa się z pięciu części: z lewej strony, z pionowego pola, z opcjami, które w większości są aktywne w następnym oknie, zaś z prawej strony – na dole, z pola informacyjnego oraz na górze – z trzech pól manipulacyjnych z opcjami służącymi do przydzielania żołnierzom zadań oblężniczych. Opcje w części prawej okna są następujące: 1) pole lewe górne – SIEGE DUTIES, służy do podziału wojska na trzy grupy: furażerów zapewniających żywność, rzemieślników budujących sprzęt oblężniczy i walczących, którzy blokują załogę zamku, 2) pole środkowe górne – OUR SUPPLIES umożliwia ustalenie racji żywnościowych, 3) pole prawe górne – MACHINES pozwala przydzielić grupie rzemieślników zadania budowy sprzętu oblężniczego, 4) pole dolne – INSIDE THE CASTLE podaje przybliżone dane wywiadowcze ustalone na podstawie obserwacji zamku. Zadania, które przydzielasz grupie rzemieślników w turze poprzedniej są wykonywane w następnej. Tak więc sprzęt niezbędny do szturmu możesz mieć już po dwóch turach gry. Do wykonania poszczególnych rodzajów sprzętu oblężniczego potrzeba: SCALING LADERS – 10, SIEGE TOWERS – 90, TREBUCHETS – 60, CATAPULTS – 40 i BATTERING RAM – 20 wojów. Lewa część okna dzieli się na cztery następujące pola: 1) pole UNITS, w którym znajdują się sekcje żołnierzy, którym możesz przydzielić zadania szturmowe lub blokujące, 2) pole MACHINES, w którym jest sprzęt oblężniczy przydzielany sekcjom szturmującym zamek, 3) pole MODE, w którym znajdują się dwie opcje. Prawa służy do aktywizacji następnego – okna organizacji szturmu, zaś lewa do powrotu do okna organizacji oblężenia, 4) poniżej znajdują się cztery opcje: obie górne są aktywne w oknie organizacji szturmu, zaś dolne umożliwiają opuszczenie tego okna i przejście do okna oblężenia zamku oraz przejście do ekranu operacyjnego.

Okno organizacji szturmu służy do rozstawienia poszczególnych sekcji żołnierzy i machin oblężniczych wokół zamku oraz przydzielania im zadan. Poszczególne ikony przedstawiające sekcje i sprzęt oblężniczy zdejmuje się z obu górnych pól lewej części okna organizacji szturmu przez wskazanie kursorem i przeniesienie na prawą część tego okna, które przedstawia plan zamku. Górne ikony trzeciego pola z lewej części okna służą do aktywizacji ikon sekcji i sprzętu dla wskazywania im celów ataków – ikona prawa oraz do wyświetlania planu szturmu (wtedy wiesz, jak go skorygować) – ikona lewa. Sekcje i przydzielony im sprzęt oblężniczy rozstawia się blisko siebie. Następnie wskazuje się odpowiednie ikony (rozświetlają się) i rysuje czerwoną linią kierunek szturmu. Analogicznie ustala się cele bombardowania dla katapult.

Okno organizacji szturmu jest również uaktywniane po zakończeniu twoich czynności w każdej turze. Wtedy w lewej części okna są wyświetlane komunikaty o przebiegu szturmów i stratach obu stron, zaś w prawej – pokazywane są miejsca ataków. Na dole okna znajdują się dwie ikony, z których pierwsza służy do przesuwania tekstu komunikatów, a druga do opuszczenia okna i przejścia do ekranu operacyjnego.

4. Wskazanie, na ekranie operacyjnym, sylwetki żołnierza, zamku lub wozu spowoduje wyświetlenie odpowiednich okien pełniących następujące funkcje:

4.1. Żołnierz – okno YEOMENS IN ... podaje wielkość i strukturę armii oraz jej żołd kwartalny, stan zdrowia i morale. Możesz podzielić armię (oddział) – opcja SPLIT lub rozwiązać ją – opcja DISBAND.

4.2. Zamek – okno CASTLE ... przedstawia planik i widok zamku. Ponadto podaje infomacje o jego tzw. pojemności (CAPACITY), czyli o dopuszczalnej wielkości załogi i zapasach żywności. Jest tu przycisk, którego wskazanie umożliwi sprawdzenie stanu załogi. Te informacje są takie same, jak w oknie poprzednim.

4.3. Wóz – okno SUPPLIES ... podaje wykaz przemieszczanych dóbr.

5. Wskazanie na ekranie operacyjnym swojego hrabstwa uaktywni ekran ekonomiczny służący do podejmowania decyzji zarządczych. Z jego prawej strony znajduje się kolumna następujących opcji służących do aktywizacji sześciu okien:

5.1. Okno GENERAL służy do określania racji żywnościowej mieszkańców hrabstwa oraz ich menu. Racje żywnościowe ustala się za pomocą „strzałek'' umieszczonych w polu RATION ACHIEVED (ustalenie racji). Do ustalania menu mieszkańców służy podłużne okno, w którym można zmieniać długość pasków odpowiadających poszczególnym rodzajom żywności. Z prawej strony, pod nim, znajduje się wykaz dostępnych rodzajów żywności w podziale na: stan, magazyn i spożycie. Ponieważ wartości poszczególnych pozycji zmieniają się odpowiednio do zmian w menu, to dzięki temu mozna przeprowadzić symulację i znaleźć optymalny wariant wyżywienia najbardziej oszczędny dla ekonomiki hrabstwa. W oknie podane są następujące informacje: nazwa hrabstwa oraz kwartał i rok, wielkość populacji, poziom zadowolenia poddanych i ich stan zdrowia oraz komunikaty o ew. zagrożeniach. W lewym dolnym rogu okna znajduje się mapka konturowa, na której jest zaznaczone położenie wybranego hrabstwa. Okno GENERAL uaktywnia się zwykle po wskazaniu hrabstwa. Niekiedy jest poprzedzone innym oknem z obszernym komunikatem o szczególnych wydarzeniach, które zaszły w hrabstwie.



5.2. Okno FIELDS OF ... umożliwia podejmowanie decyzji o wykorzystaniu ziemi uprawnej. Na górze okna znajduje się tablica z 16 polami, które należy zagospodarować w każdym hrabstwie. W każdym z pól znajduje się ikona ilustrująca jego wykorzystanie. Wskazanie dowolnego pola, poza ugorami (kolor brunatny) uaktywnia kolejne okno umożliwiające dokonanie zmian w jego wykorzystaniu. Poniżej znajduje się tablica z zmiennymi wartościami dotyczącymi zaangażowania twoich poddanych w uprawę zbóż i hodowlę. Te wartości możesz zmieniać korzystając ze strzałek, przy czym powinieneś dążyć do takiego podziału pracy (przydzielenia ludzi do poszczególnych robót), aby uniknąć występowania czerwonych liczb przy poszczególnych pracach rolnych. Świadczą one bowiem o niedoborach siły roboczej, co powoduje zmniejszoną produkcję rolną. Pod tablicą podawana jest informacja o stopniu żyzności pól (FERTILITY), co jest wynikiem pracy chłopów pańszczyźnianych oraz rotacji pól pod uprawy (CROP ROTATION – płodozmian). Ilustrują to kwiatki. Jeśli są cztery i czerwone, to OK. Jeśli jest ich mniej – grozi wyjałowienie i zmniejszenie plonów. Jeśli są brunatnoszare – już to się stało. Zależnie od liczby pracujących, jako SERFS, co ustalasz dokładnie w następnym oknie (LABOR) wyświetlane są komunikaty pod tablicą z polami. Są one następujące: FIELD RECLAIMED – pole użyźnione, (w następnej turze masz nowe pole do zagospodarowania), FIELDS MAINTAINED – utrzymanie wystarczającej żyzności, zaś niewystarczające – FIELDS IS LOST. Na dole okna podawany jest komunikat o pogodzie.

5.3. Okno LABOR służy do szczegółowego przydziału pracy twoim poddanym. Do wszystkich zajęć rolniczych i pozarolniczych możesz przydzielić mieszkańców hrabstwa, przy czym i tu, jak poprzednio powinieś dążyć do wyeliminowania czerwonych liczb, ponieważ świadczą one o niedoborach pracowników i ewentualnych stratach (rolnictwo). Dokonujesz manipulacji podobnych, jak w oknie GENERAL przy ustalaniu menu. Z prawej strony mogą pojawić się ikonki, które wskazują na przyrost (kolor zielony) lub straty (kolor czerwony). Wskazanie takiej ikonki uaktywnia tablicę z obszernym komentarzem.

5.4. Okno GOOD AND TRADE pozwala sprzedawać nadwyżki dóbr i kupować to co potrzebne. Na górze okna pokazany jest artefakt kupca i jego nazwisko oraz stan twojego skarbca. Niżej znajduje się formularz służący do dokonywania transakcji handlowych. Po wskazaniu odpowiedniej pozycji wyświetla się okno służące do określenia ilości towaru, który chcesz sprzedać albo kupić. Kupcy pojawiają się w twoich hrabstwach co jakiś czas (zależy to od poziomu trudności). W związku z tym musisz wykorzystywać takie okazje. Z prawej strony, u góry okna znajduje się przycisk, za pomocą którego możesz wywołać okno GOSSIP (plotki). Te informacje mogą się czasem okazać bardzo cenne.

5.5. Okno MILITARY służy do zaciągania wojska. W oknie podany jest wykaz formacji, które możesz wystawić, jeśli masz odpowiednie uzbrojenie. Przy aktywizowaniu tej opcji co jakiś czas zostaje wyświetlone okno MERCENARY, w ktorym znajduje się wizerunek najemnika oraz informacja: rodzaj formacji, koszt zaciągu i kwartalny żołd. Wtedy możesz zaciągnąć taki oddział.

5.6. Okna HISTORY pozwalają skontrolować dynamikę zmian ekonomicznych hrabstwa w dziedzinach: populacja (POPULATION), rolnictwo (GRAIN FARMING) oraz hodowla bydła (CATTLE FARMING) i owiec (SHEEP FARMING). Wskazanie opcji HISTORY spowoduje wyświetlenie okna z tablicą POPULATION, w której znajdują się przyciski ze strzałkami do przewijania i wyświetlania kolejnych tablic.

Doc

ZGRED'o-rama

Wszyscy witamy Nowy Rok w tradycyjnie dobrych humorach, przekonani, że będzie on obfitował w nieskończoną ilość przebojów i niespodzianek. Podobnie było rok temu i dawniej też. Skłania to do zastanowienia się, czy z perspektywy czasu patrząc, nadzieje pokryły się z rzeczywistością.

To co przeczytacie poniżej ma w zamierzeniu stanowić wypunktowanie najważniejszych moim zdaniem zjawisk w światku gier komputerowych 1994 roku. Tekst zawiera też pewne aluzje do roku bieżącego, bez zbytniego jednak oddawania się futurologii. To, ile gier trafiło do rąk graczy, uzależnione było od zdolności rodzimych dystrybutorów oraz skuteczności oddziaływania niektórych fragmentów kodeksu prawnego – niech więc każdy z was odpowie sam na pytanie czy rok 1994 był dobry, przypomniwszy sobie w ile przebojów miał okazję grać przez ostatnie dwanaście miesięcy.

1. PRZEŁOM?

O przełomie nie może być mowy. O ile rok temu istniała naprawdę duża niewiadoma, oczekiwanie, czy najbliższe miesiące przyniosą coś wyjątkowego, teraz sytuacja jak gdyby się uspokoiła. Wiemy mniej więcej, czego oczekiwać od THE DIG (CD), można sobie wyobrażać jak będzie wyglądał SPACE QUEST 6 albo STONEKEEP (CD). Wszystko niewzruszenie toczy się naprzód.

2. WYDAWCY

Na tytuł wydawcy roku zasługuje BULLFROG, który wydał dokładnie to co zapowiadał – THEME PARK oraz MAGIC CARPET i oba te tytuły okazały się tak dobre, jak prorokowano. Niemal na równi stoi pozycja ORIGIN, poparta choćby SYSTEM SHOCK czy ULTIMA 8. Cieszy dobra kondycja SENSIBLE SOFTWARE, która to firma od pewnego czasu robi niby to samo, ale wciąż zaskakuje – druga część CANNON FODDER oraz zapowiadany na lada dzień SENSIBLE GOLF, przyzwoite zręcznościówki nieprzerwanie wydaje też TEAM 17. Natomiast dwie inne szacowne firmy: LUCASARTS i INFOGRAMES nie wydały żadnych przygodówek. SIERRA próbowała otrząsnąć się z kryzysu, ale widoczniejsze efekty tego uświadczymy dopiero w bieżącym roku. Ogólnie wydanie mnóstwa tytułów jest przekładane, można się zastanawiać po co, skoro gra czekając na premierę traci na wartości.

3. PEREŁKI

Perełek kilka da się znaleźć. Wspaniała przygodówka BENEATH A STEEL SKY, dopracowana w każdym szczególe ULTIMA 8, zachwycający ostatnio strategów PANZER GENERAL (wcześniej UFO), genialna dla każdego BATTLE ISLE 2, czy ponoć jeden z bardziej realistycznych w historii symulatorów – F-14 FLEET DEFENDER. Pod wieloma względami najnowocześniejszym produktem roku była przygodówka UNDER A KILLING MOON (CD), która mimo, że daleko jej jeszcze do filmu, stanowi sporą nowinkę. Duże uznanie wśród graczy zdobył też DOOM 2, co pokazuje, że równie świetnie jak oryginał zrealizowana kontynuacja także może stać się przebojem.

4. KIKSY

One zdarzają się każdemu. Za bodaj największy niewypał roku należy uznać RISE OF THE ROBOTS, produkt w reklamach przedstawiany jako przebój wszechczasów. Pierwsze wrażenie, jakie robi gra jest miłe, potem jednak szybko okazuje się, że ROR nie posiada nawet ułamka ze wspaniałej obsługi i barwności MORTAL KOMBAT. Do innych znaczących wypadków przy pracy zaliczam pomyłkę CYBERDREAMS zatytułowaną RED HELL, przeceniane INFERNO firmy OCEAN oraz upiorną ARENĘ BETHESDY. Warto też odnotować pewien spadek zainteresowania piłkami nożnymi oraz flipperami. Generalnie obyło się bez dużej ilości złego towaru, lecz niektóre tytuły np. PACIFIC STRIKE, COLONIZATION nie okazały się tym, czym miały być.

5. STARE WRACA

Nie trzeba wytaczać ciężkich argumentów do przekonywania, że autorom gier brakuje nowych pomysłów. Odkrycia takie jak ALONE IN THE DARK czy z innych gatunków – DUNE 2, WING COMMANDER, zdarzają się obecnie odświętnie. Generalnie gramy w nowe wersje starych pomysłów. Za wspaniały przykład przenikania się i mieszania tych samych rozwiązań może służyć jeden z nowszych tytułów, NOCTROPOLIS (CD) ze stajni ELECTRONIC ARTS. Przygodówka stanowiąca kopię GABRIEL KNIGHT, ten z kolei miał wiele wspólnego z SHERLOCK HOLMES (dzieło EA!), który to powstał na bazie produkcji SIERRY. Co ciekawe, wydany na kompakcie NOCTROPOLIS (300 MB) po odsączeniu pojawiających się w małym okienku filmików, zastępujących podczas konwersacji standardowe statyczne obrazki z wizerunkami postaci, staje się produktem, który można było wydać na wcale nie wielkiej ilości dyskietek. Jasnym staje się zatem sposób, w jaki niektórzy producenci rozumieją słowo „nowoczesność".

6. DYSKIETKI A KOMPAKTY

Rok 1994 miał stać się decydującym momentem kompaktowej rewolucji. Ile było gier, które właściwie zużytkowują objętościowe możliwości kompaktów? KILLING MOON to raz, po drugie najbardziej nastrojowa gra roku, czyli MYST. Prawidłowo dobrocie CD wykorzystuje ECSTATICA, gdyż objętość jej idzie w istotę gry a nie w dekoracje. Na multum innych „kamieni milowych" dopiero czekamy. A dyskietki cały czas będą się bronić, niezwyciężone bastiony stanowią tutaj ID SOFTWARE, oraz wymieniane już SENSIBLE SOFTWARE i TEAM 17, które uparcie produkują niewielkie ale przyjemne gry.

7. POLSKA

Siódemka jest szczęśliwą liczbą, miejmy więc nadzieję, że polska rzeczywistość ulegnie poprawie. Jak na razie wśród oferty dystrybutorów znajdują się tytuły znacznie droższe w przeliczeniu niż na Zachodzie (KILLING MOON za ponad dwa miliony), zdarzają się też okazje, takie jak ostatnio ECSTATICA za niecałe 800 tys. Wprowadzone pod koniec 1994 roku większe cła na kompakty blokują nieco rozwój rynku. Wypada tylko życzyć rodzimym dystrybutorom, żeby udawało im się negocjować z producentami możliwie niskie ceny gier.

8. NOWOMOWA

W języku związanym z grami pojawiło się sporo kuriozalnych terminów. Wśród materiałów prasowych trafiają się sformułowania typu „renderowanie w czasie rzeczywistym", „interaktywne roleplaying", „nowy rodzaj rzeczywistości wirtualnej", które to mydliny mają za zadanie świadomą dezorientację ogłuszonego szumem informacyjnym klienta. Osobnym kwiatkiem jest słynne „interactive movie", czyli tłumacząc zwięźle – ambicja autorów gier by dorównać filmowcom i stworzyć coś podobnego do rzeczywistości, w co dodatkowo będzie można ingerować, dowolnie zmieniając ramy całej opowieści. Pamiętajmy, że do tego nie wystarczy sama obecność gwiazd kina, potrzebna jest jakościowa zmiana oblicza gier, a ta zazwyczaj idzie w parze z technicznym rozwojem komputerów.

9. CO MÓWIĄ GWIAZDY?

Wszystkie znaki na niebie i ziemi wskazują, że największych przebojów nadchodzącego roku należy upatrywać wśród QUAKE, czyli najnowszym projekcie ID SOFTWARE oraz anonsowanym



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

Nr karty (listy) doręczeń

Dzień nadejścia

Awizowano

dnia _____ 1995 r.

Podpis

Notatka doręczyciela

Sumę wymienioną na odwrocie otrzymałem

dnia _____ 1995 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 lutego

Zamawiam następujące numery archiwaliów:

brak brak brak 4 brak 6 7 8 9 10 11 12
13 14 15 16 17 18 19

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 lutego

Zamawiam następujące numery archiwaliów:

brak brak brak 4 brak 6 7 8 9 10 11 12
13 14 15 16 17 18 19

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.

UWAGA! SPEŁNIENIE PONIŻSZYCH ZALECEŃ JEST PODSTAWĄ TERMINOWEGO OTRZYMYWANIA PRZESYŁEK

Kupony są aktualne TYLKO do 15 dnia danego miesiąca i gwarantują podane w numerze ceny

Kupony nadane po 15-tym docierają do redakcji już po cyklu wysyłki archiwaliów i prenumeraty, i ich realizacja przechodzi na następny miesiąc.

Redakcja nie ponosi odpowiedzialności z tytułu wynikłych w ten sposób opóźnień. Liczy się data stempla pocztowego na kuponie.

Przy terminowym zamówieniu maksymalny czas oczekiwania na przesyłkę wynosi 30 dni. W razie nie dotarcia przesyłki, prosimy o kontakt telefoniczny w celu wyjaśnienia okoliczności. Redakcja uwzględnia reklamacje zgłoszone nie później niż 60 dni od daty zamówienia.

Najczęstszą przyczyną kłopotów w realizacji zamówienia jest brak dokładnego adresu, brak informacji o zamawianych numerach oraz błędy w naliczeniu sumy.

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	4,00 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
		19	1,60 zł

■ CENY ZESTAWÓW

	Pakiet (4 i od 6 do 19)	**– 16,00 zł**
Promocja!	**Rocznik 1994**	**– 10,00 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 19)	**– 5,00 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

od dawna BIOFORGE (CD). Hitem będzie z pewnością LANDS OF LORE 2 (CD), gdyż istnieje nadzieja, iż akcja i wzbogacające ją filmiki wystąpią tam we właściwych proporcjach. Oczekuje się również na PHANTASMAGORIĘ (CD) oraz oczywiście THE DIG. Moimi cichymi faworytami są też zapowiadane gry firm francuskich, zwłaszcza INFOGRAMES (PRISONER OF ICE) oraz COKTEL VISION.

10. IDEAŁ

Jak zdefiniować najlepszą, wyśnioną grę, taką, w którą każdy by z chęcią zagrał? Po pierwsze, drugie i trzecie: musi być zaskakująca – gdy siadasz do niej kolejny raz, nie wiesz co się może wydarzyć. W tym zawarte jest wszystko, zarówno duża swoboda działania (interakcja) jak i współczynnik absorbcji (hi, hi), czyli na jak długo gra zdoła cię utrzymać przed monitorem. Grafika i muzyka to szczegóły, zawarte w powyższym. Tylko takich gier oczekujemy od producentów w nowym roku!

Wciąż ogłuszony hukiem petard
Pietia Miczowicz

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 tuszowego odcisku stempla.
Wiem, że tylko staranne i czytelne wypełnienie przekazu gwarantuje sprawne i bezawaryjne otrzymywanie Secret Service.
Opłata zł gr
Nadawca (imię i nazwisko – nazwa)
ulica, nr domu, nr mieszkania, miejscowość
ozn. kodowe
poczta
PRZEKAZ POCZTOWY
słownie złotych
na zł gr
grosze jak wyżej
Prosckript Sp. z o.o.
Adresat
ul. Wronia 35/37
ulica, nr domu, nr mieszkania, miejscowość
00-846 Warszawa
ozn. kodowe
poczta
Odcinek dla adresata
Prosckript Sp. z o.o.
ul. Wronia 35/37
00-846 Warszawa
Nadawca (imię i nazwisko – nazwa)
Ulica, numer domu, mieszkania
zł gr
oznaczenie kodowe
poczta
Dowód nadania
Dowód nadania przekazu pocztowego (pokwitowanie)
Nadawca (imię i nazwisko – nazwa)
ozn. kodowe
poczta
zł gr
Prosckript Sp. z o.o.
Adresat
ul. Wronia 35/37
00-846 Warszawa
ozn. kodowe
poczta
Opłata
Nr nadania
zł gr
podpis przyjm.
Dowód nadania
Starannie przechowywać

ADVENTURE SOFT

Ukazanie się SIMON THE SORCERER 2 to już tylko kwestia dni, a może nawet i godzin. Sordid wskrzesił sam siebie i stosując sztuczkę z magiczną szafą, zdołał przenieść Szymona do swego królestwa. Bohater spotka tam starego znajomego, czarodzieja Calypso, będzie musiał odnaleźć Mucozade, tajemniczy artefakt niezbędny do powrotu tam skąd przybył. Bajeczny ogrom kolorów, podobnie jak w pierwszej części luźna akcja stanowią plusy gry. Myślę, że miłośnicy przygodówek z niecierpliwością oczekują na ten tytuł.

COKTEL VISION

COKTEL VISION cały czas robi coś nowego. Firma wpadła właśnie na pomysł rozpoczęcia wydawania serii Playtoons, czyli edukacyjno-zabawowych komiksowych historyjek obdarzonych grafiką SVGA. Pierwszą częścią będzie UNCLE ARCHIBALD. Wujcio to typ szalonego konstruktora (okularnik), posiadającego w swym domowym laboratorium ingredienty, z których można sprokurować niejedną rzecz. Wujcio lubi dziwne potwory, które hoduje u siebie, czasem eksperymentuje z ich wykorzystaniem. Wujcio jest OK, czy gra też będzie OK, przekonamy się w lutym lub marcu.



ZAPOWIEDZI

Okres poświąteczny to czas wydawania nowych tytułów a nie zapowiedzi. Dlatego porcja wiadomości jest dzisiaj nieduża, ale z pewnością lada miesiąc wszystko powróci do normy. A na razie nie myślmy zbytnio o przyszłości, ale cieszmy się dużą ilością gier, która ostatnio trafiła na rynek.

SPECTRUM HOLOBYTE

Są ludzie, którzy FALCONA 3.0 przedkładają ponad inne, nowocześniejsze technicznie symulatory. Ci sami ludzi zdziwią się mocno, gdy zobaczą zdjęcia z zapowiadanej na wrzesień wersji 4.0 tego programu. Ów symulator F-16 poraża grafiką, znacznie lepszą niż STRIKE COMMANDER. O samej grze mało jest na razie szczegółów, zdaje się, że jej wydanie jest tak bardzo przekładane, bo w trakcie produkcji całkowicie zmieniono plany – zamiast zwykłej wektorowej grafiki, coś z pogranicza filmu. I ponoć będzie także wersja na dyskietkach!

ROWAN SOFTWARE

W przygotowywanym produkcie ROWAN SOFTWARE, NAVY STRIKE dowodzimy samolotami współczesnych oddziałów specjalnych (Task Force). W burzliwym współczesnym świecie mamy do wykonania misje uspokajania politycznych zapędów dyktatorów. Autorzy nie podciągnęli już od czasów DAWN PATROL jakości grafiki, ale obiecują większy realizm lotu oraz wystąpienie elementów strategicznych.

US GOLD

W powodzi coraz to kolejnych mordobić, zapomina się zupełnie o starym dobrym STREET FIGHTER. Autorzy postarają się go zatem przypomnieć za pomocą SUPER STREET FIGHTER 2. Na arenie stawiają się nowi ochotnicy, między innymi D-Day tancerz break-dance w bokserskich rękawicach, albo Fei-Long, wierna kopia samego Bruca Lee. Nie wiadomo, czy poprawiona animacja oraz inne tła wystarczą, by mierzyć się z MORTAL KOMBAT 2.

VIRGIN

IRON ASSAULT, produkt z niewielkiej firmy GRAFITTI, wyposażony został w engine 3D. Akcja rozgrywa się w świecie robotów, posiadających multum broni, wbudowane noktowizory oraz automatyczny sytem naprowadzania. Gra będzie dość złożona, ze sporą ilością parametrów rzutujących na przebieg akcji. Autorzy mówią „O ile w DOOM poza nowoczesną technologią, mało jest prawdziwej gry, o tyle my do IRON ASSAULT wprowadziliśmy dużo strategii." Autorzy się chwalą, ale kto wie, czy nowa gra GRAFITTI nie okaże się równie dobra jak SYSTEM SHOCK.

Pietia Miczowicz

KAJKO i KOKOSZ



KAJKO I KOKOSZ jest grą zrealizowaną przez firmę SEVEN STARS na podstawie niezwykle popularnych komiksów o przygodach dzielnych wojów, autorstwa Janusza Christy. Rysownik ten wykonał całą oprawę graficzną, co jest gwarantem jej wysokiej jakości. Ale to nie koniec galerii mistrzów – w czołówce pojawia się również nazwisko Piotra Bendyka jako autora muzyki do gry, wśród amigowców znanego jako XTD. Na rynku znajduje się wersja na Amigę, zaś wersja na PC zapowiadana jest w bliżej nieokreślonej przyszłości. Może więc znacznie się różnić.

KAJKO I KOKOSZ jest dowodem wykluwającej się świadomości rynkowej polskich producentów gier. Odwoływanie się do narodowych wzorców to nie tylko w obecnych warunkach zapewniony sukces, ale przede wszystkim przejaw ogólnego podniesienia poprzeczki wydawanych gier. Niewykluczone, że już wkrótce pójdzie za tym sprawność techniczna oraz profesjonalizm wykonania. Producent poza samą produkcją powinien zapewnić kontrolę jakości oraz betatestowanie przez niezwiązanych z realizowaniem projektu – zwykłych graczy.

Obok dobrej, profesjonalnej grafiki, utrzymanego w klimacie scenariusza i wysokiego stopnia komplikacja, gra KAJKO I KOKOSZ nie zawiesza się znienacka i wykonana jest przyzwoicie. Jest też jednak kilka niedociągnięć, które nie powinny mieć miejsca w nowoczesnej grze. Zawadza przede wszystkim archaiczny i nielogiczny interfejs sterowania: po kształcie kursora nie można poznać jaka czynność została uaktywniona, ponadto okno z przedmiotami pojawia się zawsze na środku ekramu, co nie ułatwia wyboru przedmiotu myszą. Okna interfejsu nie można wyłączyć klikając gdzieś obok, a jedynie skorzystaniem z opcji powrotu do gry. Na dyskietce można zapisać tylko dwie lokacje, przy czym sposób ich zapisu także nie jest wygodny, bowiem przy zapisie wybiera się ikonę przedstawiającą jednego z bohaterów, nie można przy nim umieścić żadnej dodatkowej informacji o stopniu zaawansowania gry. Szkoda, że muzykę słychać tylko przy ekranie początkowym, a w trakcie gry panuje grobowa cisza. Efekt komiksowy psuje też przenikanie postaci bohaterów przez siebie.

Gra jest trudna i warto przejść ją do końca, by odsłonić wszystkie pułapki i zagadki postawione przez autorów. Opis za miesiąc.

PooH

Dystrybutor: Mirage

SEVEN STARS'94

1MB AMIGA

AMIGA 3

PRZYGODOWA

95% Grafika | 65% Dźwięk | 70% Miodność

427 Cena w zł. zawiera VAT





Hegemon i jego banda zaplutych pachołków, Amiga



SUPER-FROG

Firma TEAM 17 jest doskonale znana w branży – poznali oni sekret platformówek i strzelanin. Do niedawna wydawali tylko na Amigę, a od zeszłego roku także na PC. SUPERFROG to platformówka – doskonale, wręcz perfekcyjnie zrealizowana. I nic więcej. Nie należy doszukiwać się głębszego sensu, po prostu kolejny hit z fabryki TEAM 17.

SUPERFROG jest uważany przez fachowców za jedną z najlepszych platformówek na Amigę. Pecetowska konwersja nic na tym nie straciła, przeciwnie – zyskała 256 kolorów. Świetny scrolling, grafika i digitalizowana muzyka stawiają ją w ścisłej czołówce także na PC. Mimo że sytuacja ostatnio się poprawiła, to dobre pecetowe platformówki można policzyć na palcach jednej ręki.

Na koniec dodam, że jest to jedna z niewielu gier, która podoba się dziewczynom. Sam znam pięć, które grają (lub próbują grać) i dwie, które grę skończyły. Czyż to nie słodkie?

Gulash

Dystrybutor: MarkSoft

TEAM 17'94

1MB AMIGA
AMIGA CD32
PC: VGA, SB

PC 1 AMIGA 4

ZRĘCZNOŚCIOWA

90% | 90% Dźwięk | 95% Miodność

54 Cena w zł. zawiera VAT



daje się zbyt dużą przesadą, a jak uczy historia, zbyt trudne gry nigdy nie spotykały się z aprobatą spokojnych ludzi.

Drugą sprawą, równie drażniącą, jest częsty brak jakiegokolwiek sensu w większości leveli, no chyba że za takowy przyjmiemy bezsensowną rozwałkę wszystkiego co się rusza. O ile w pierwszej części dawało się zauważyć jakąś strategię w strzelaniu do wroga, tak w CF2 strategię sprowadzono do niszczenia, obracania w pył i wypruwania flaków. Próby stosowania jakiejś taktyki z góry są skazane na niepowodzenie, ponieważ nasi pixelowi żołnierze, nawet gdyby jeździli czołgiem, a za cel mieli Pałac Kultury, to musieliby zużyć cały zapas amunicji na jedno trafienie w ten monument. Tak w skrócie można określić celność żołnierzy, gdy tylko damy im wolną rękę dzieląc ich na pododdziały. Najlepiej jest walczyć w pojedynkę, w grupie trudno przeżyć.

– po wodzie nie przepłynie żaden pojazd

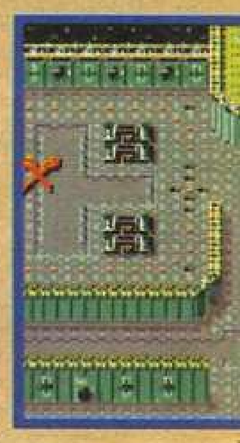
– w powietrzu uważaj na kolizje z innymi wrogimi statkami powietrznymi

– gdy w misji powiedziane jest, że zniszczyć masz wszystkie budynki, to masz zniszczyć wszystkie drzwi, z których wychodzi wróg

– pojazdami możesz taranować ludzi

– konający wróg to żywy wróg – dobij go!

– złote litery S to super broń, najczęściej 50 sztuk bazooki



OPIS MISJI

W każdej misji, oprócz pobocznego celu, musisz zniszczyć wszystkie budynki oraz wybić wroga. Nie ma sensu więc powtarzać przy każdej misji tego samego, a jedynie istotne szczegóły

MISJA 1: faza 1 – rób swoje

MISJA 2: faza 1..3 – jw.

MISJA 3: faza 1 – uważaj na granaty bo więcej nie będzie, zaminowana droga, faza 2 – uwaga na osobników z bazookami. Najlepiej podejść tak, aby strzelający do ciebie z bazooki stał przodem do drzewa, wtedy sam się załatwi, faza 3 – zniszcz wejścia do baraków, faza 4 – uruchom przełącznik stając na nim, wezwie on UFO

MISJA 4: faza 1 – uważaj na ciemne dziury w podłodze, zniszcz teleporty i wejścia w ścianach, faza 2 i 3 – uważaj na ufoków z bazookami

MISJA 5: faza 1 – szybko uciekaj mostem z wyspy, uważaj na obstawę z bazookami, faza 2 – szczególnie niebezpieczne bazooki

MISJA 6: faza 1 – uważaj na bazooki, faza 2 – użyj wozu drabiniastego do ataku, faza 3 – uaktywnij przełącznik na drugim końcu planszy, najlepiej użyć wozu do szybkiego przemieszczenia się

MISJA 7: faza 1 – uważaj na działko, ostrożnie z amunicją (granat, bazooka), faza 2 – uwaga na bazooki i czarne dziury w podłodze, faza 3 – użyj opuszczonego działka, ostrożnie z granatami i bazookami, uważaj na szalony pojazd po lewej, faza 4 – uwaga: jeżdżące działka

MISJA 8: faza 1 – uważaj na zaminowanych drogach, faza 2 – wóz pancerny będzie cię chciał stratować

MISJA 9: faza 1 – zniszcz helikopter, gdy poleci lądować, faza 2 – uwaga na szalone auta, użyj jednego wolnego aby potem skoczyć nim z rampy na prawo. Bunkier po prawej zniszczysz używając wolnego działka, faza 3 – chroń cywilów, użyj czołgu (jest na górze) do zniszczenia bunkra na południu. Uwaga na zaminowane drogi, faza 4 – uważaj na ludzi z bazookami, zniszcz helikopter gdy ten wyląduje, amunicja jest na górnej wyspie, faza 5 – uwolnij zakładników używając helikoptera i doprowadź ich do namiotu UN

MISJA 10: faza 1 – weź amunicję z pastwiska, uważaj na wybuchające śmiechem owce, faza 2

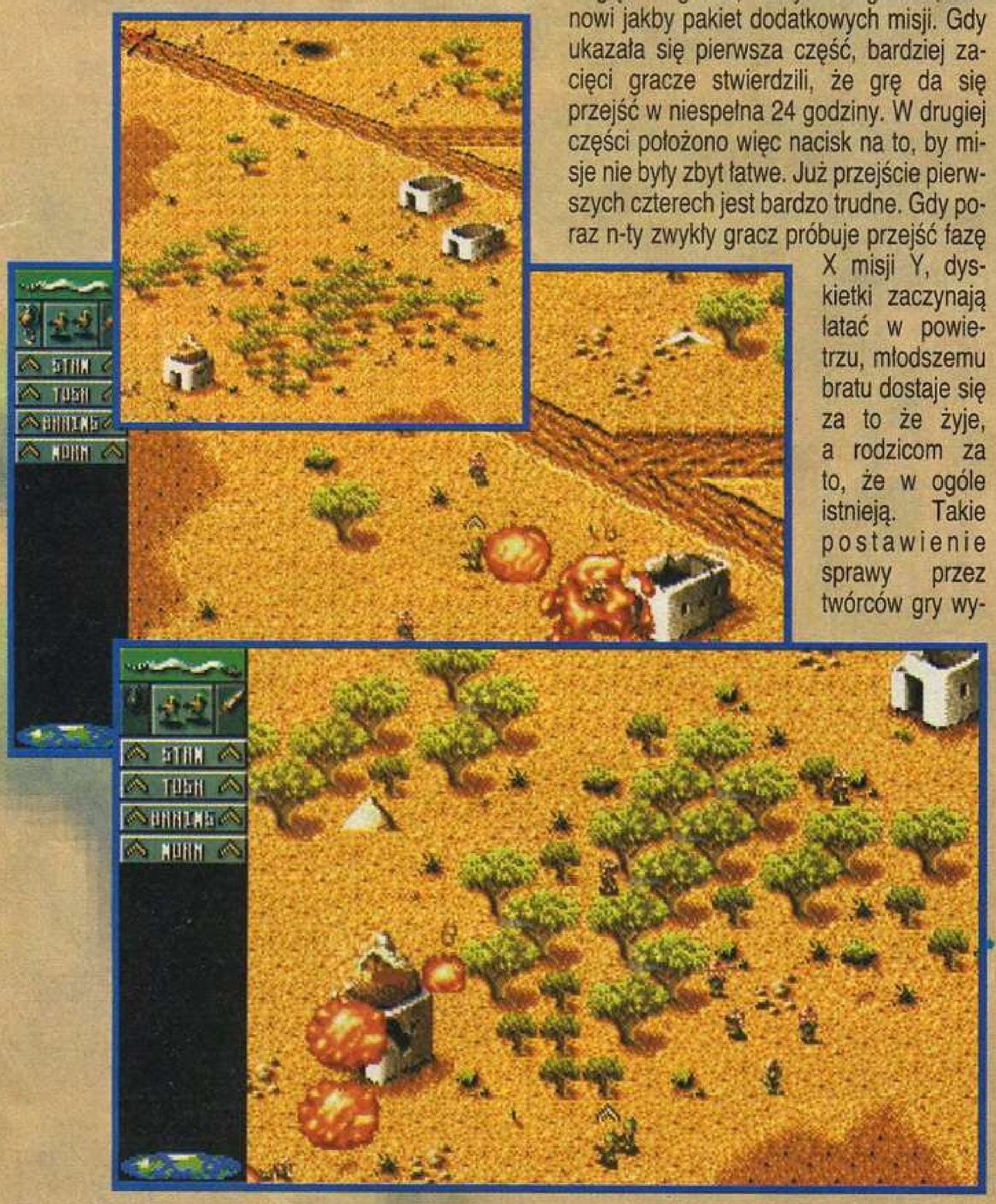
CANNON FODDER 2

Minął równo rok, odkąd wykonaliśmy ostatnie zadanie w dżungli. Minął tylko jeden rok i państwo znów upomniało się o mój tyłek, by bronić nie własnego kraju, lecz całej niebieskiej planety. Tym razem zagrażali jej ponadczasowi kosmici i państwa, które podpisały z nimi pakt o współpracy. Mało tego, że byli z innej galaktyki, mieli doskonały sprzęt i świetnie wyszkolonych ludzi, na dodatek posługiwali się machinami czasu. Tej szczególnej broni użyli po to, aby unicestwić Ziemian już w przeszłości. I nic nie obchodził ich jakiś tam paradoks czasowy.

GWIAZDKOWE BŁĘDY

Minął rok i na gwiazdkę otrzymaliśmy prezent od programistów z SENSIBLE SOFTWARE. Czy jednak jest to prezent udany, oryginalny i pełen nowatorskich pomysłów?

CF2 jest identyczny jak pierwszy pod względem grafiki, muzyki i odgłosów, stanowi jakby pakiet dodatkowych misji. Gdy ukazała się pierwsza część, bardziej zacięci gracze stwierdzili, że grę da się przejść w niespełna 24 godziny. W drugiej części położono więc nacisk na to, by misje nie były zbyt łatwe. Już przejście pierwszych czterech jest bardzo trudne. Gdy poraz n-ty zwykły gracz próbuje przejść fazę X misji Y, dyskietki zaczynają latać w powietrzu, młodszemu bratu dostaje się za to że żyje, a rodzicom za to, że w ogóle istnieją. Takie postawienie sprawy przez twórców gry wydaje się zbyt dużą przesadą, a jak uczy historia, zbyt trudne gry nigdy nie spotykały się z aprobatą spokojnych ludzi.



CANNON FODDER 2 stracił cały swój smak, esencję i oryginalność przez wstawienie wątku podróżowania w czasie. Gdy ukazał się CANNON FODDER, ludzi pociągało szaleństwo rozwalania plecionych chat w dżungli, przepraw przez rzekę pod ostrzałem, wszystko to miało pewną magiczną otoczkę, której nie da się wyrazić słowami. CF2 to tylko rozwalanka, pełna błędów typu ludzik chodzący w powietrzu, przez co nie może nikogo ustrzelić. Inne kwasy to udane zastrzelenie faceta, który stoi za murem czy też odgłosy helikoptera gdy lata się UFO – zabici w pierwszym CF żołnierze przewracają się w grobach.

Dla tych jednak, którzy postawili sobie za cel przejście gry, podaję parę dobrych rad oraz króciutki opis wszystkich misji.

PRAKTYCZNE RADY

– nie podchodź do wroga

– zawsze bądź w ruchu, ospałość oznacza najczęściej śmierć

– nie dziel oddziału, bo skazujesz go na częściową zagładę

– im dłużej żołnierz jest w akcji tym lepiej strzela

– nie używaj na ludzi granatów i bazook, ta broń jest do celów wyższych

– unikaj prostej drogi rozumowania

– zanim czymkolwiek pojeździsz, oczyść teren

– uwolnieni zakładnicy ruszą za tobą gdy w okolicy nie będzie żadnego wroga



– chroń cywilów, uważaj na ruchome działa, aby je zniszczyć użyj jednego pozostawionego w prawym dolnym rogu ekranu



Screeny mieszane: jezioro – Amiga, reszta – PC

MISJA 11: faza 1 – misja piekielnie trudna, wymagająca dużego refleksu i ofiar
MISJA 12: faza 1 – full rozwałka, faza 2 – uważaj na bańkowy helikopter i inne pojazdy, faza 3 – uwolnij zakładników (do namiotu z czerwonym krzyżem), faza 4 – uwaga na bazooki, działka i helikopter, faza 5 – uwolnij zakładników i doprowadź ich do namiotu, faza 6 – włącz wszystkie przełączniki
MISJA 13: faza 2 – uwaga na jeepy (uciekaj na dach)
MISJA 14: faza 1 – sterowcem leć na dół po amunicję, uważaj na bazooki, faza 2 – zniszcz każdą futrynę z drzwiami, faza 3 – biegnij do sterowca po prawej. Użyj go do zniszczenia wroga i samochodów, faza 4 – uaktywnij przełączniki
MISJA 15: faza 1 – chroń cywilów, uważaj aby wypadające drzwi nie pozabijały niewinnych, faza 2 – uwolnij zakładnika, nie niszcz teleportera z czerwonym krzyżem
MISJA 16: faza 1 – uwaga, na południu dwa wrogie auta, faza 2 – żołnierze wroga bardzo dobrze wyszkoleni, dwa wrogie auta na zachód, faza 3 – uważaj na działka na dachach oraz na wrogi sterowiec
MISJA 17: faza 1 – możesz użyć sterowca, uważaj bo w powietrzu jest dużo maszyn. Najlepiej zejdź z budynku i wyczekaj na moment lądowania wrogiego sterowca, wtedy rzuć granatem. Tak załatwisz wszystkie sterowce poza swoim, którym dokonujesz masakry
MISJA 18: faza 1 – uwolnij zakładników, do których dostaniesz się przeskakując przez północny most, bądź przejeżdżając przez most południowy
faza 2 – po rozwaleniu działka po prawej zabierz litery S i do dalszej rozwałki
MISJA 19: faza 1 – udaj się na płd-zach. Powinieneś znaleźć ruchome działo i czołg. Użyj działo niszcząc co popadnie, faza 3 – uwolnij zakładnika, do odnalezienia go użyj UFO, faza 4 – za mostem ujrzysz faceta w skafandrze – rozwal go granatem
MISJA 20: faza 1 – uwolnij zakładników. W zachodniej części rzeki znajdziesz UFO. Użyj je by przelecieć na brzeg wyżej. Tu przesiądź się do działka i jadąc następnie drogą niszcz wszystko co otworzy do ciebie ogień. Teraz z powrotem do UFO – pozbieraj zakładników
MISJA 21: faza 1 – spróbuj podpuścić wozy pancerne z południa tak, aby ich strzały padały we wrogie cele i w nich samych, faza 2 – uwolnij zakładników. Użyj do tego celu auta, nie spowoduj kraksy na autostradzie, faza 3 – uwolnij zakładników. Użyj sterowca na płd-wsch. do wybicia wroga, faza 4 – włącz wszystkie trzy przełączniki naraz, tzn. jeden przełącznik = 1 żołnierz
MISJA 22: faza 1 – granaty i bazooki znajdziesz za ścianą po prawej, uważaj bo są pod ostrzałem, faza 2 – baraki z podwójnymi wejściami niszcz jednym strzałem z bazooki, faza 4 – amunicja po lewej, uważaj na czarne dziury w podłodze, faza 5 – uwolnij zakładnika uważając na wrogie UFO
MISJA 23: faza 1 – postaraj się nie zniszczyć mostu, odnajdź wszystkie platformy (przełączniki), faza 2 – uwolnij zakładników, pozbieraj ich przy użyciu czołgu, najpierw jednak oczyść sobie teren
MISJA 24: faza 1 – nie pozwól by ktokolwiek wszedł na wyspę, faza 2 – nie daj zniszczyć UFO, uważaj na most pod ostrzałem, faza 3 – uwolnij zakładników, przed użyciem któregoś ze środków transportu oczyść sobie teren, faza 5 – porwij przywódcę obcych. Uważaj na działka i wrogie UFO. Używając jednego z dwóch wolnych spodków złap człowieczka w czerwonym hełmie, faza 6 – dokonaj egzekucji na przywódcy (klasyczny paragraf 22).



G1200

SENSIBLE'94

1MB AMIGA
AMIGA CD32
PC: VGA, SB

PC 2 AMIGA 3

ZRĘCZNOŚCIOWA

70% Grafika
85% Dźwięk
65% Miodność

Cena w zł. zawiera VAT



EKSPERYMENT DELFIN

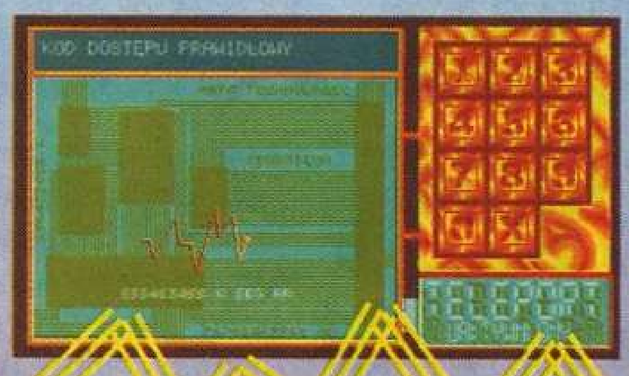
To nowa gra przygodowa na Amigę napisana przez twórców MENTORA



Młody naukowiec zostaje przez własną głupotę wplątany w gigantyczny spisek sięgający czasów okupacji... I nie chodzi o żadne rodzinne porachunki.

CZY DA SOBIE RADĘ? CZY URATUJE TERAŹNIEJSZOŚĆ?

Humor sytuacyjny, wartka akcja i wizja technoprzyszłości... Weź w tym udział, podejmij wyzwanie. Dowiedz się, na czym naprawdę polegał tajemniczy „Eksperyment Delfin"



© MARKSOFT, 00-968 Warszawa, ul. Lipińska 2, skr. poczt. 114
tel. (0-2) 663-93-90, fax (0-2) 663-92-98

Nowa wspaniała polska gra przygodowa

KAJKO i KOKOSZ

Bohaterowie znanych komiksów w Twoim komputerze!

*** zabawny scenariusz * efektowna, kolorowa grafika * * mnóstwo animacji ***

„Mieszkańcy Mirmiłowa żyli dostatnio i spokojnie. Życie nie szczędziło im może drobnych kłopotów, lecz zawsze umieli sobie z nimi poradzić, często dzięki pomocy dzielnych wojów – **Kajka** i **Kokosza**. Lecz pewnego dnia pojawił się w grodzie Oferma, przysłany przez wodza zbójcerzy, Hegemona. Ta wizyta była początkiem poważnych kłopotów mieszkańców grodu..."

Co działo się dalej? Kup grę i sam zobacz!!!



Grę „Kajko i Kokosz" możesz kupić wysyłkowo płacąc przy odbiorze przesyłki.
Cena gry: 35 zł + VAT + koszty przesyłki.
Zamówienia z TWOIM DOKŁADNYM ADRESEM ORAZ TYPEM POSIADANEGO KOMPUTERA prosimy przesyłać na adres producenta:

SEVEN STARS
ul. Matejki 6, 80-952 Gdańsk
tel. (0-58) 470-280, 470-286

Amiga – wszystkie modele
PC VGA – w przygotowaniu

BARAKA



Dubeltowy kop (Double Kick)	F, F
Sztylet (Blade Swipe)	D+F
Szlachtowanie (Blade Fury)	L, L, L, F
Iskierka (Blade Spark)	D, L, F
Barbarian (Decapitation)	Blok, L, L, L
Wózek widłowy (Impale Him!)	L, P, D, P, F
Rynsztok/Szaszłyk	P, P, D, F
Niemowlak	P, P, P, F

JACKSON BRIGGS



Młot pneumatyczny (Ground Punch)	F (3 sek)
Masaż szczęki (Face Smash)	P, P, F
Uzdrowiciel (Energy Wave)	P, D, L, F
Łamanie w krzyżu (Back Breaker)	D (w podskoku)
Brawo! (Head Clapper)	P, P, P, F
Wyrwirączka (Arm Rip)	Blok, F, F, F, F (10 cm)
Rynsztok/Szaszłyk	Blok, G, G, D, F

JOHNY CAGE



Piorun – wysoko (High Fireball)	P, D, L, F
Piorun – nisko (Low Fireball)	L, D, P, F
Strobokop (Shadow Kick)	L, P, L, F
Stroboskok (Shadow Uppercut)	L, D, L, F
Jajecznica (Package Check)	D+F
Rwanie czachy (Decapitation)	P, P, D, G, D, F
Pół na pół (Torso Rip)	D, D, P, P, F
Niemowlak	L, L, L, F
Autograf	D, D, D, D, F
Rynsztok/Szaszłyk	D, D, D, F

KITANA



Wachlarz (Fan Swipe)	D+F
Rzut wachlarzem (Fan Toss)	P, P, F
Fala uderzeniowa (Spin Fan Lift)	L, L, L, F
Lot kondora (Square Wave Hit)	P, D, L, F
Krajzega (Decapitation)	Blok, P, P, P, P
Duża buźka (Kiss Off)	F+(P, P, D, P)
Rynsztok/Szaszłyk	P, D, P, F

KUNG LAO



Teleportacja (Teleport)	D, G
Rzut beretem (Hat Throw)	L, P, F
Trąba powietrzna (Whirlwind Spin)	Blok, F, F, F
Atak z powietrza (Aerial Kick)	D+F (w podskoku)
Melonik (Hat Decapitation)	F (2 sek), D, G
Krajalnica (Cut in Half)	P, P, P, L, F (6 cm)
Niemowlak	L, L, P, P, F
Rynsztok/Szaszłyk	L, P, P, F

LIU KANG



Piorun – wysoko (High Fireball)	P, P, F
Piorun – nisko (Low Fireball)	D, D, F
Lot trzmiela (Flying Kick)	L, P, F
Glanowanie maski (Bicycle Kick)	F (5 sek)
Smok wawelski (Dragon Death)	D, P, L, L, F
Rzut młotem (Wheel)	Blok, P, G, L, D, F
Dyskoteka	P, P, P, L, L, L, F
Rynsztok/Szaszłyk	L, P, P, F



O nadejściu MORTAL KOMBAT 2 pisaliśmy w poprzednim numerze. Tym najbardziej krwawym mordobiciem jak na razie mogą się cieszyć Amiganci oraz konsolowcy, reszta świata musi jeszcze trochę poczekać na wersję PC. Wszystkie inne wersje zostały już wydane, w tym nawet na 8-bit Nintendo oraz na Game Boya.

W tworzeniu MORTAL KOMBAT 2 wzięło udział siedmiu aktorów i jedna aktorka. Spośród odtwarzanych przez nich dwunastu postaci, pięć to zawodnicy z poprzedniej części gry, dwie to dawni przeciwnicy, zaś pozostałe pięć to nowi.

Podstawową cechą MK2 jest obok dużej liczby postaci, rozszerzenie garnituru tajnych ciosów. W pierwszej wersji gry, która powstała na automaty uliczne, postacie mają od ośmiu do dwudziestu ciosów (Shang Tsung). W kolejnych wydaniach garnitur ciosów ulegał okrojeniu, tak że na Amidze dostępnych ciosów jest najwyżej dziesięć (Johny Cage).

MORTAL K

TAJNE CIOSY

Na Amidze wszystkie ruchy wykonuje się joystickiem, przy czym można sterować jedno- lub dwuprzyciskowym. Nasze kombinacje dla uzyskania ciosu zakładają, że postać stoi po lewej stronie ekranu, z twarzą zwróconą w prawą stronę (pokazuje prawy policzek). Dla sytuacji odwrotnej trzeba wykonywać kombinację z zamianą lewo-prawo. Uniknęliśmy w ten sposób oznaczeń przód/tył, gdyż są w języku polskim bardziej mylące – kojarzą się z poruszeniami joysticka góra/dół.

Przycisk FIRE służy więc do zadawania obydwu rodzajów kopnięć i uderzeń. Postać najczęściej automatycznie zadaje najlepszy przy danym ustawieniu cios, przy czym niektóre ciosy są niezmienne (np. podcięcie i sierpowy).

Blok wykonywany jest jednoczesnym poruszeniem joysticka w lewo i wciśnięciem FIRE. Jeżeli w nawiasie jest adnotacja o czasie (np. 3 sek) bądź o odległości (np. 5 cm), to oznacza to, że do zadania ciosu trzeba przytrzymać FIRE, bądź też stać w określonej odległości od przeciwnika.

Niektóre ciosy są bardzo trudne do wykonania. Potrzebny jest przede wszystkim dobry, wygodny joystick oraz długi trening. Inne za to wychodzą od razu. Aby wkuć całą listę i tak nie wystarczy nawet miesiąc grania.



Liu Kang szuka guza

Najwięcej radości sprawia to, co najbardziej efektowne – FATALITY, zaznaczone przez nas wytłuszczeniem. Wszystkie postacie mają po dwa sposoby na rozprawienie



Scena z nieopublikowanej wersji na ośmiu graczy.

Dziękujemy następującym osobom, które swym Michał Dąbrowski, Iwo Marciński, Bartosz No

Świat PC nerwowo obgryza paznokcie mogąc tylko pomarzyć o graniu w MK2.



MILEENA



Teleport z kopniakiem (Drop Kick)	P, P, F
Kula do kręgli (Roll Attack)	L, L, D, F
Energetyczny piard (Sai Toss)	F (2 sek)
Świr (Psycho Stab)	P, L, P, F
Pijawka (Sucker)	Blok (3 sek)
Niemowlak	D, D, D, F
Rynsztok/Szaszłyk	L, P, P, F

RAYDEN



Tajemnica elektryka (Electric Throw)	D, P, F
Torpeda (Dive Attack)	L, L, P
Teleportacja (Teleport)	D, G
Ładowanie akumulatora (Shocker)	F (2 sek)
Elektrowstrząsy (Super Shocker)	Blok, F, F, F, F
Godzilla (Super Punch)	F (4 sek)
Rynsztok/Szaszłyk	Blok, G, G, Fire

REPTILE



Kwaśna flegma (Acid Spit)	P, P, F
Bioenergia (Orb)	L, L, F
Wślizg (Slide)	Blok, F, F, F
Niewidzialność (Invisible)	G, G, F
Niespodzianka (Invisible Kill)	P, P, P, F
Ropucha (Tongue)	L, L, D, F (1/2 ekranu)
Rynsztok/Szaszłyk	P, P, D, F

SCORPION



Sznurowadło (Tow Rope)	L, L, F
Teleport (Decoy)	D, L, F
Nożyczki (Scissor Takedown)	P, D, L, F
Harpun (Air Throw)	D (w wyskoku)
Sztywny Pal Azji (Spear Swipe)	P, P, P, D, F
Odór z ust (Roast Him)	Blok, L, L, G, G
Rynsztok/Szaszłyk	P, P, D, F

SHANG TSUNG



Piard pojedynczy (1 Skull)	L, L, F
Piard podwójny (2 Skulls)	L, L, P, F
Piard potrójny (3 Skulls)	L, L, P, P, F
Przemiana (Morph)	Blok, L, P, G
Odebranie duszy (Soul Suck)	Blok, G, D, G
Powiew śmierci (Dive of Death)	F (4 sek, 5 cm)
Rynsztok/Szaszłyk	D, D, G, D, F

SUB-ZERO



Mrożonka (Freeze)	D, P, F
Lodowisko (Floor Ice-Up)	D, L, F
Wślizg (Slide)	Blok, F, F, F
Nawałnica (Pitch o'Doom)	F, L, L, D, P, F
Zamrażarka (Super Freezer)	P, P, D, F
Lodowe kryształki (Shatter)	P, D, P, P, F
Rynsztok/Szaszłyk	P, P, D, F

MORTAL KOMBAT 2



się z pokonanym delikwentem. Gracze o gołębim sercu mogą korzystać z BABALITY oraz FRIENDSHIP, ale to dobre dla mięczaków. Sercowcy mogą okazać przeciwnikowi pogardę, wrzucając go zamaszyście do rynsztoka.

UWAGA! KONKURS!

Konkurs jest dla wszystkich dociekliwych i wytrwałych, którzy odkryją jakim ciosem można przenieść się do tajnego pomieszczenia, do którego prowadzi portal widoczny w tle jednej ze scenerii.



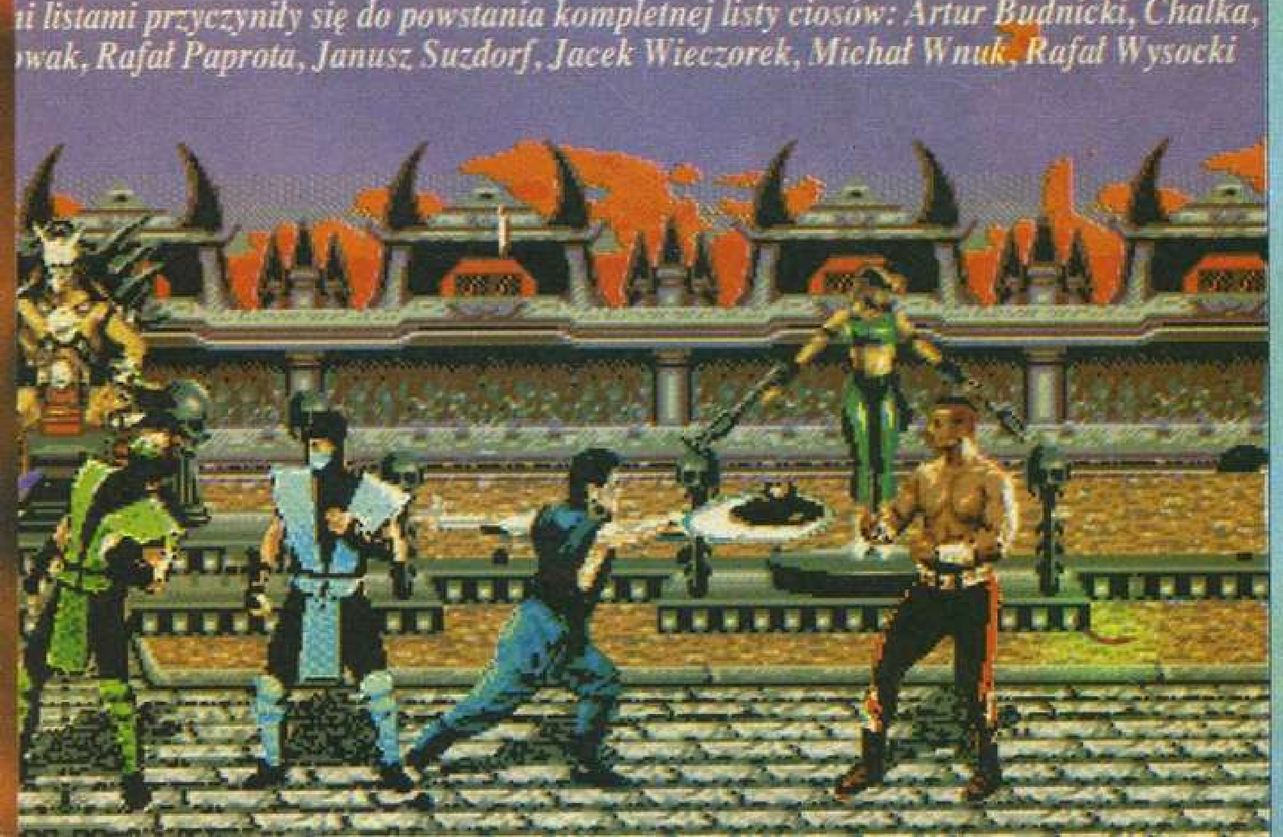
Na odpowiedzi czekamy do końca marca 1995 r. Nagrodą jest odpowiednia do sytuacji niespodzianka, która została ufundowana przez redakcyjnych zabijaków.

MORTAL KOMBAT 2 pretenduje do miana najlepszej gry roku. Jaka szkoda, że nikt jeszcze nie sprzedaje jej w Polsce.

Martinez



...i listami przyczyniły się do powstania kompletnej listy ciosów: Artur Budnicki, Chałka, ...owak, Rafał Paprota, Janusz Suzdorf, Jacek Wieczorek, Michał Wnuk, Rafał Wysocki



ARCADE POOL

Powstało wiele programów symulujących grę w bilard. W najprostszych na grafikę składało się kilka zamazanych punkcików udających bile, zaś we współczesnych zastosowano pseudotrójwymiarową grafikę, obracany stół i digitalizowane efekty dźwiękowe.

ARCADE POOL mieści się gdzieś pośrodku bilardowego świata. Nie jest to skomplikowany symulator, z trudem przeliczający każde drgnięcie kuli na stole, a raczej gra o charakterze zręcznościowym, której zadaniem jest przyciągnięcie do stołu jak największej liczby zwolenników.

Jak wszystkie produkty renomowanej firmy TEAM 17, gra posiada dobrą i kompetentnie do tematu zrealizowaną grafikę. Udostępniono wybór odmian gier połączony z dodatkową możliwością ustawień preferowanych przez gracza.

Przedmiotową grą jest pool, który jest rodzajem bilarda. Inne odmiany to snooker oraz bilard karambolowy (rozgrywany na dziwnym stole pozbawionym „dziur"). Gdyby nie to, że wynaleziono go w Wielkiej Brytanii, można by pomyśleć, że zasady tego ostatniego opracowali leniwi Amerykanie – jest on bowiem najprostszym ze wspomnianych bilardów.

UK 8-BALL POOL

Gra toczy się na zielonym stole, gramy zestawem zawierającym 7 kul żółtych, 7 czerwonych i jedną czarną. Zadaniem gracza jest wbicie całego swego zestawu bil (żółtego lub czerwonego) a następnie umieszczenie tam kuli ósmej – czarnej. Kolor zestawu ustalany jest podczas rozbicia – zależnie od tego, jaka kula zostanie wbita pierwsza, takiego koloru bile gracz ma wbijać potem. Jeżeli przy rozbiciu w kieszeniach znajdą się dwie kule różnokolorowe, gracz może wybrać odpowiadający mu kolor. Jeżeli nie wbije on żadnej bili – kolejka przechodzi na drugiego gracza.

Za faule uznawane są:

– wbicie kuli rozbijającej (białej)

– trafienie jako pierwszej w danym strzale kuli należącej do zestawu przeciwnika

– trafienie czarnej bili przed własną

– wbicie bili przeciwnika przed własną bilą

Po faulu drugi gracz ma do dyspozycji jeden wolny strzał, po jego wykonaniu na niego przechodzi kolejka.

Wygrywa ten, kto jako pierwszy oczyści stół z kul swego koloru i wbije na końcu bilę czarną. Jeżeli zdarzy się wbicie bili czarnej w momencie, gdy na stole znajdują się jeszcze bile danego gracza, przegrywa on rozgrywkę.

US 8-BALL POOL

Gramy na niebieskim stole bilam różnokolorowymi (w prążki i kropki). Odpowiadają one dwukolorowym bilom używanym w Anglii. Zasady poola amerykańskiego są identyczne z brytyjskim za wyjątkiem dwóch:

– po faulu drugiemu graczowi nie przysługuje wolny strzał, może on natomiast ustawić bilę bijącą w dowolnym miejscu na stole (tak samo jest w przypadku gdy bila ta zostanie wbita do łozy).

– istnieje zasada tzw. „otwartego stołu" – jeżeli podczas rozbicia wbite zostaną bile z różnych zestawów (tzn. jedna w prążki i jedna z kropką) gracz nie wybiera odpowiadającego mu zestawu tylko przekazuje kolejkę swemu przeciwnikowi, który w następnej kolejce próbuje ustalić przydział zestawów. Jeżeli i jemu się nie uda kolejka wraca do gracza pierwszego itd.

CUSTOM 8-BALL

Tutaj możesz natomiast, dzięki odpowiedniemu ustawieniu parametrów w menu, zagrać w swą ulubioną odmianę poola. Możesz decydować jakimi bilami chcesz grać, na jakim stole oraz wpływać na część przepisów (np. na postępowanie po popełnieniu faulu).

US 9-BALL POOL

Amerykański zestaw kul ponumerowanych od 1 do 8 plus jedna kula prążkowana nr 9.

Zadaniem gracza jest trafienie w bilę o najniższym numerze. Gdy już tego dokona może (podczas tego samego strzału!) wbić dowolną bilę – tę już trafioną, inną, o wyższym numerze, lub też ostatnią, dziewiątą. W momencie gdy bila dziewiąta zostane w ten sposób umieszczona w kieszeni gracz wygrywa (oczywiście jeżeli wcześnie wszystkie osiem bil zostało już wbitych ostatnią wbija się bezpośrednio).

Jeżeli gracz sfauluje (np. nie trafi w bilę o najniższym numerze lub wbije bilę białą) jego przeciwnik może ustawić bilę rozbijającą w dowolnym miejscu na stole.

9-BALL CHALLENGE

Zasady są takie same jak przy US 9-Ball Pool z tym, że gra tylko jeden gracz. Na początku gry zostaje mu przydzielona pewna liczba „żyć". Za każdy faul kilka z nich zostaje mu zabrane (np. za niewbicie żadnej bili traci jedno a za wbicie bili białej – trzy). Jego zadaniem jest, zmieściwszy się w limicie „żyć" oraz w limicie czasowym, wygranie partii tak jak przy standardowym bilardzie. Gdy już to nastąpi, zdobyte przez niego punkty są sumowane, dodatkowe życia przydzielone i zabawa zaczyna się od nowa. Życia można zyskiwać także przez umieszczanie bil we wskazywanych przez komputer kieszeniach.

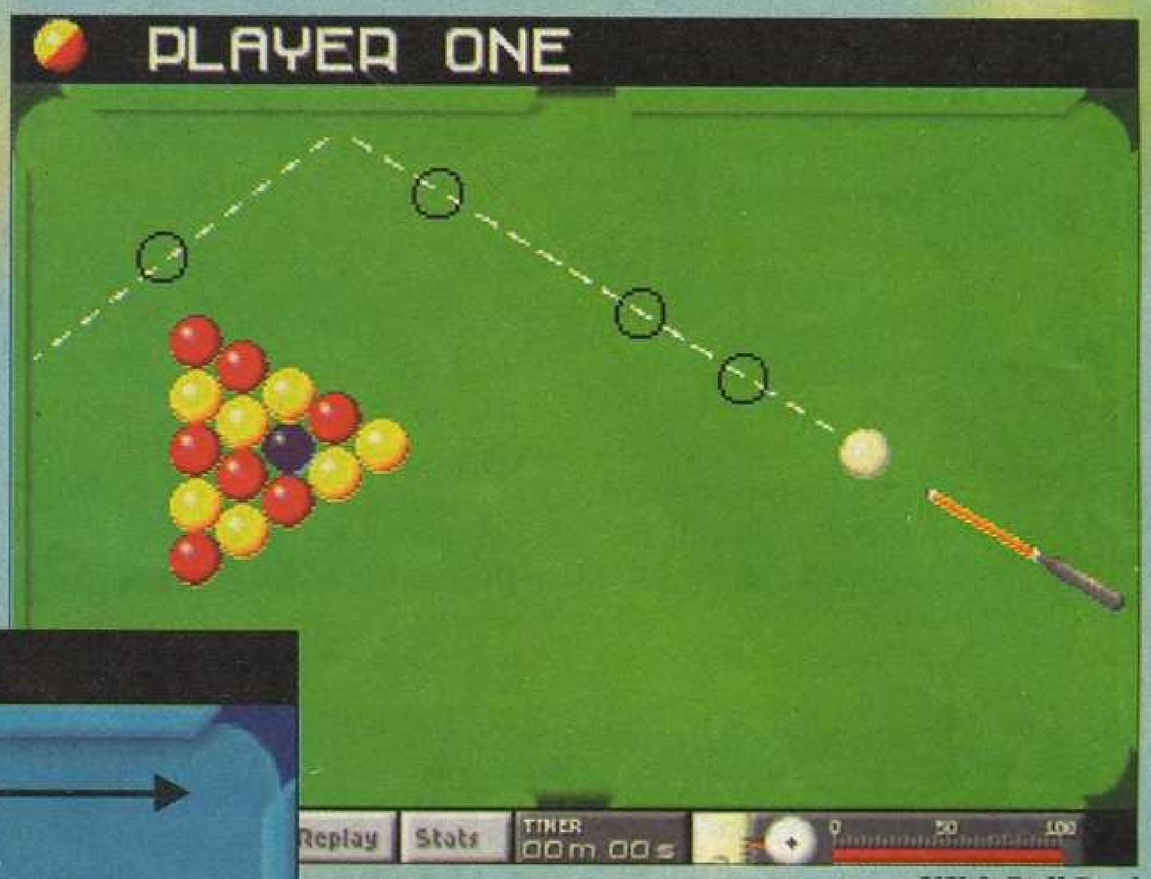
US 8/15-BALL POOL

Kule są różnokolorowe, ponumerowane są od 1 do 15 i tworzą zestawy po 7 (2-8 i 9-15). Bila nr 1 ma kolor żółty i zostaje wbita po umieszczeniu przez gracza wszystkich bil z jego zestawu w kieszeniach. Przed wbiciem bili żółtej należy zadeklarować, do której kieszeni ma ona trafić.

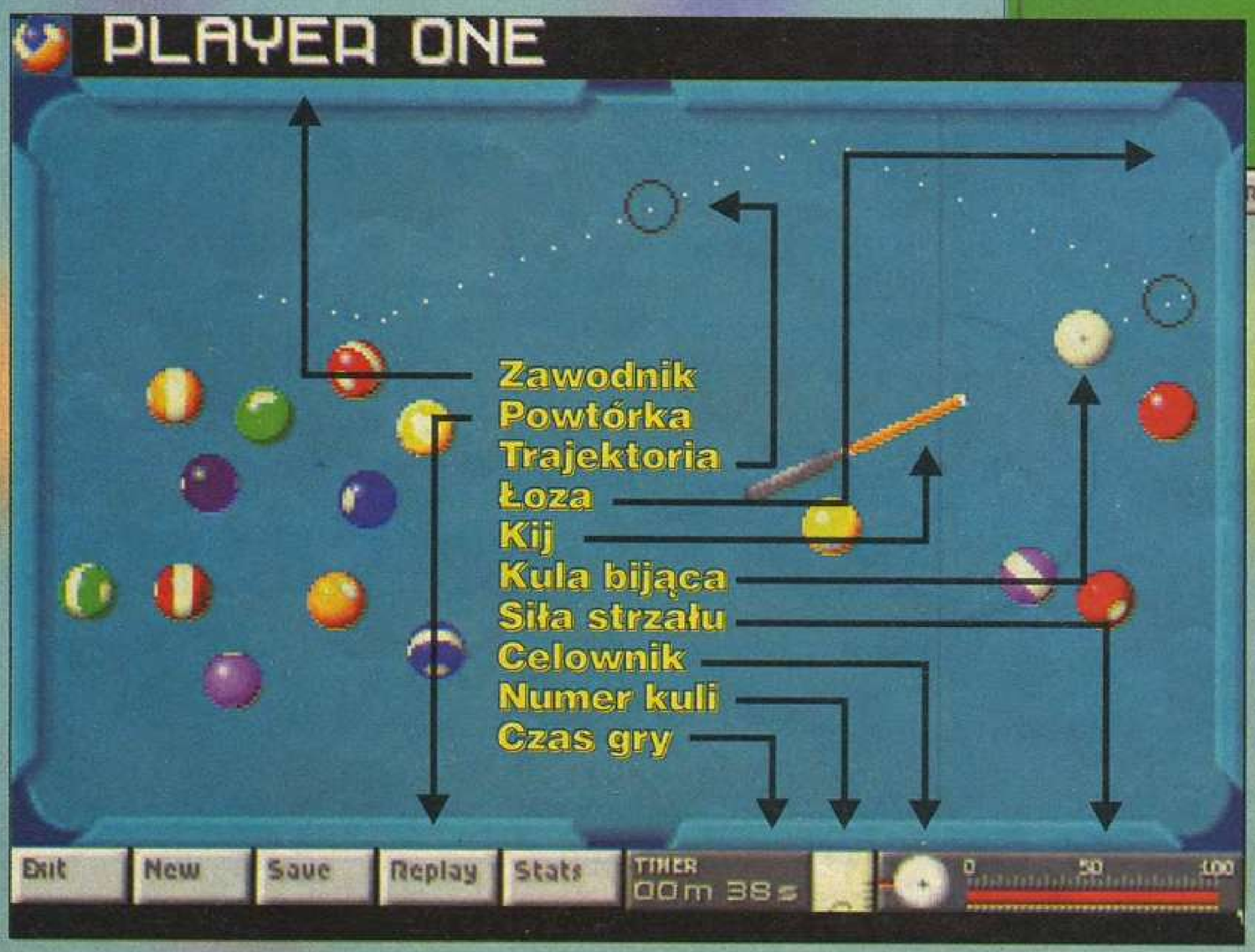
W przypadku faulu przeciwnik oddaje wolny strzał umieściwszy wcześniej bilę białą w dowolnym miejscu na terenie prawego prostokąta na stole, każda bila wbita podczas strzału wolnego zostaje ponownie wyłożona na stół i umieszczona w miejscu jakie zajmowała przed rozbiciem rozpoczynającym grę.

Faule to:

– uderzenie bili przeciwnika jako pierwszej



UK 8-Ball Pool





US 8-Ball Pool

– wbicie bili białej

– nietrafienie we własny zestaw kul lub trafienie w bilę żółtą jako pierwszą

SURVIVOR

Na stole znajduje się 15 kul. Każdy z graczy ma trzy życia. W przypadku nie wbicia podczas swojej kolejki żadnej bili albo przy wbiciu bili białej – traci jedno z nich. Wygrywa ten, który najdłużej utrzyma się przy stole. Może grać do ośmiu osób.

SPEED POOL

Gra na czas – wygrywa ten, kto szybciej wbije wszystkie kule. Żadnych zasad dodatkowych.

TRICKSHOT

Tutaj możesz natomiast poeksperymentować z różnym ustawieniem kul stwarzając dowolne wymyślne sytuacje (np. jak podczas jednego strzału wbić wszystkie kule itp.).

PRZEGLĄD SŁOWNICTWA

Ballset (zestaw bil). Może być on angielski lub amerykański. Na angielski składa się po 7 bil żółtych i czerwonych oraz jedna czarna. Amerykański to bile różnokolorowe (zielone, różowe, jasno- i ciemnoczerwone, jasno- i ciemnożółte, granatowe i jedna bila czarna) występujące w dwóch odmianach – z prążkiem oraz z kropką (za wyjątkiem bili czarnej). Są one dodatkowo ponumerowane od 1 do 15 (podczas gry numer bili można odczytać na pasku znajdującym się na dole ekranu).

Pocket łoza). Dziura znajdująca się na brzegu stołu, w której należy umieszczać bile.

Cue ball (bila bijąca). Biała bila, w którą należy trafić końcówką kija i za jej pośrednictwem sterować grą.

Break (rozbicie). Pierwsze uderzenie w grze. Jego skutkiem może być (w poolu ośmiobilowym) ustalenie zestawu bil przynależnego danemu graczowi.

PooH

Dystrybutor: MarkSoft

TEAM 17'94

1 MB AMIGA
AMIGA CD32
PC: VGA, SB

PC 1 AMIGA 1

BILARD

95% Grafika 80% Dźwięk 95% Miodność

Cena w tys. zawiera VAT



EKSPERYMENT DELFIN

EKSPERYMENT DELFIN jest kolejną po MENTORZE grą stworzoną przez zespół ART4. Już na pierwszy rzut oka widać, że dokonał się znaczny postęp – dopracowano stronę graficzną, poprawiono interfejs użytkownika, który może nieintuicyjny (zmusza gracza do co najmniej potrójnej liczby kliknięć), jest bardziej funkcjonalny.

Na pochwałę zasługuje ciekawy scenariusz, autorzy nie ustrzegli się jednak pewnej linearności w rozwoju akcji. Sposób poruszania się postaci, animacja i „naturalizm" sprite'ów wybijają grę do czołówki najlepiej technicznie zrealizowanych polskich gier na Amigę. Jest jednak i kilka niedociągnięć – gra chyba woli komputer z większą pamięcią, bo na Amidze 1200 w podstawowej konfiguracji czasem się zawiesza. Naszym zdaniem gra mogłaby być też dłuższa; znając jej treść można całość ukończyć w dwie godziny. Tak dobry scenariusz aż prosi się o rozbudowanie choćby o więcej lokacji.

JASKINIA

Zaczynasz w jaskini. Sytuacja nie jest dla ciebie zbyt korzystna – Po pierwsze nie wiesz kim jesteś. Po drugie wszystkie wyjścia są zablokowane – choćbyś nie wiem jak się starał, w konwencjonalny sposób się stąd nie wydostaniesz. Zajmijmy się problemem pierwszym. Na wydobytej z kieszeni karcie ID odczytujesz imię i nazwisko: Dino Szmit. To chyba ty – problem tożsamości masz już z głowy. Na podniesionych z ziemi aktach widzisz datę – 23.04.2098. Wygląda znajomo... W tym momencie twój wzrok pada na zegarek zmysłowo opięty na nadgarstku. Masz już datę – może by ją tak gdzieś wpisać? Kiedy kończysz wstukiwać rok i naciskasz guziczek „E" ogarnia cię dziwne uczucie – jakbyś zaczynał się rozpadać. Po chwili spostrzegasz dziwne plamy przed oczami, jakieś kręcące się spiralki. A potem nagle znajdujesz się na pasażu handlowym w roku 2098. Fajnie być agentem czasowym!

ROK 2098

Udaj się teraz do biura swej agencji – przesunięcie karty przez slot przy drzwiach uspokoi elektronicznego cerbera. Chyba jednak twoja osoba nie jest tu mile widziana. Czas więc odwiedzić swój dom. Jego adres (sześciocyfrowy kod) znajdziesz na karcie ID. W 2098 powszechnie używanym środkiem transportu jest system teleportów – wystarczy tylko dać kartę do identyfikacji, wejść do środka, wklepać kod i jesteś już w miejscu przeznaczenia.

Home, sweet home. No może nie taki sweet. W gruncie rzeczy to nawet dość odrażający. Drzwiczki lodówki przymarzły. Video nie działa. Za oknem smog. W szafce materiały wybuchowe i baterie. A na automatycznej sekretarce wiadomość: „Szmit??? Tutaj Grin (...bla, bla, bla...) Jeszcze dziś przenoszę się do 14.05.1942. (...bla, bla...) nie wchodź mi w drogę (...bla)". Szef cię nie lubi, Grin cię nie lubi – ani chybi miałeś ciężkie dzieciństwo. Ale przynajmniej wiesz, dokąd się teraz udać.



ROK 1942

Jesteś na parkingu – stoi tu ciężarówka wojskowa oraz strażnik. Ciężarówka nie zdradza ochoty na konwersację, strażnik tak. W zamian za 100 marek dotacji zgadza się nawet wpuścić cię do generalskiej toalety...

A reszta przygód już w następnym numerze.

PooH







MARKSOFT'94

1 MB AMIGA

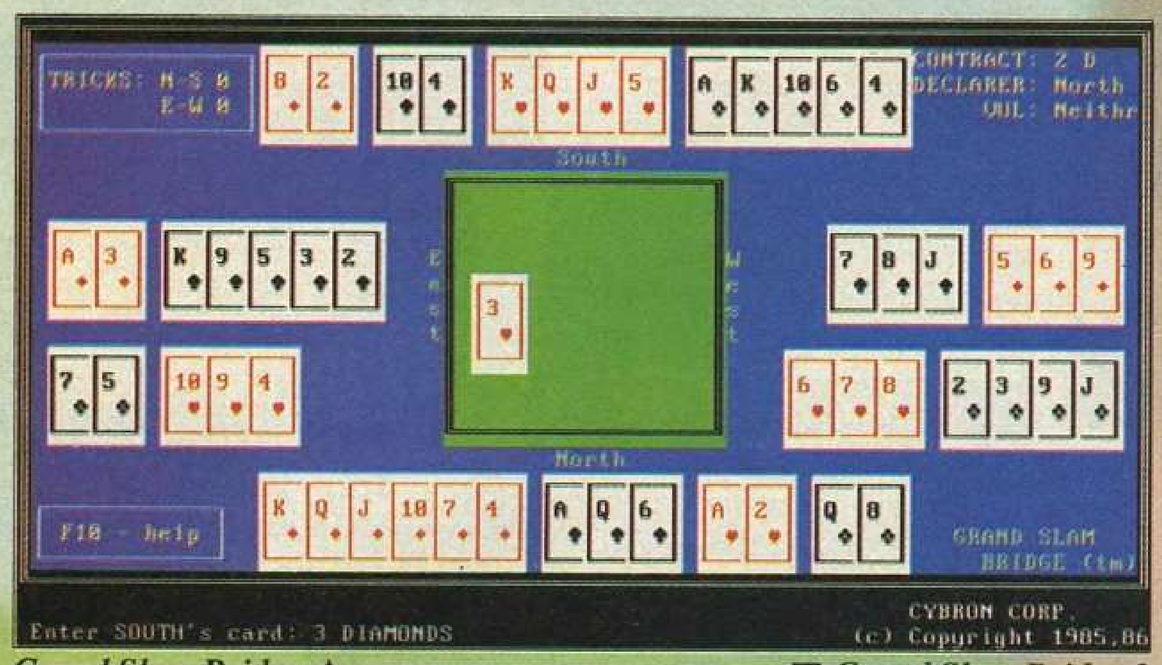
AMIGA 4

PRZYGODOWA

80% Grafika 80% Dźwięk 85% Miodność

tel.

Cena w tys. zawiera VAT



Grand Slam Bridge ▲



▼ *Grand Slam Bridge 2*

Na rynku programów komputerowych pojawiło się przez ostatnie dziesięć lat wiele programów brydżowych. Te najnowsze (BRIDGE CHAMPION, BRIDGE MASTER) przyciągają ładną grafiką i wysokiej jakości dźwiękiem, a BRIDGE CHAMPION także dużą liczbą konwencji. Co jednak jest istotą tych programów? Czym się różnią ich algorytmy? Gdzie tkwią błędy? Na te i inne pytania związane z programami brydżowymi postaram się odpowiedzieć.

Tekst ten przeznaczony jest dla osób znających grę w brydża, podobnie zresztą jak same opisywane programy.

SYSTEM LICYTACJI

Wszystkie dostępne programy brydżowe są produkcji angielskiej lub amerykańskiej, więc niech nikt się nie łudzi, że będzie mógł licytować z komputerem np. polskim treflem. W komputerowych programach brydżowych stosuje się klasyczny system licytacji, to znaczy:

1 TREFL – otwarcie naturalne (odpowiedź „1 karo" nie jest negatem), obiecuje minimum dwa trefle i znaczy:

a) 12–15 punktów bez pięciokartowego koloru,

b) pięć trefli i 12–21 punktów,

c) 18–21/22 punkty w układzie zrównoważonym.

1 KARO / KIER / PIK – 12–21 punktów i pięć kart w kolorze.

1 BEZ ATU – klasyczne 15/16–18 punktów w układzie zrównoważonym.

2 TREFL – to najczęściej tzw. ACOL – odzywka forsująca do końcówki (tzn. partner nie może spasować dopóki nie wylicytujecie kontraktu dającego partię/robra), siła od 22 punktów.

2 KARO – z tą odzywką jest zawsze najwięcej problemów, niestety nie jest ona nigdy tak popularną w Polsce dwukolorówką Andrzeja Wilkosza, oznacza ona (w zależności od programu) słabą lub silną kartę, podobnie jak dwa kier i pik, albo któraś z wersji Multi (popularna na Zachodzie konwencja) oznacza ona, że masz 7–10 punktów i sześć kart w starszym kolorze lub rękę trójkolorową i 17–21 punktów, lub silną rękę jednokolorową (co najmniej pięć kart w młodszym kolorze) i 8–9 pewnych lew).

2 KIER / PIK – tu prawie wszystkie programy dają nam wybór między tzw. słabe dwa lub silne dwa, słabe – 6/7–10/11 punktów i minimum sześć kart w kolorze, silne – 18–21 punktów i minimum pięć kart w kolorze.

2 BEZ ATU – tu bywa różnie, najczęściej jest to ręka z układem zrównoważonym i siłą 22–24 punktów, ale czasami jest to ręka z minimum pięcioma kartami w obu kolorach młodszych i siłą 7–11 punktów.

3 TREFL / KARO / KIER / PIK – oznacza siedem kart w zgłoszonym kolorze i 7–11 punktów.

3 BEZ ATU – to najczęściej tzw. GAMBLING; ta odzywka oznacza siedem kart w młodszym kolorze z trzema najwyższymi figurami, niekiedy obiecuje też króla lub asa w innym kolorze, ale często jest to ręka z bilansem na 3BA, to znaczy 25–27 punktów w układzie zrównoważonym.

Dalsza licytacja jest naturalna, chyba że w opcjach programu wybierzemy jakieś konwencje. Najczęstsze z nich to:

STAYMAN – jeżeli po otwarciu partnera 1 BA zalicytujesz „2 trefl", będzie to pytanie o to, czy partner posiada 4 karty w jakimś starszym kolorze. Odpowiedź partnera 2 karo oznacza, iż nie posiada on starszej czwórki, a 2 kier i 2 pik oznaczają, że posiada on czwórkę w tym kolorze.

JACOBY'S TRANSFER BID (JTB) – w Polsce zwana „małym texasem". Dawno temu Oswald Jacoby zauważył, iż otwarcie „1 BA" bardzo dokładnie opisuje rękę, a odpowiedzi „2 kier" i „2 pik" są bardzo niedokładne, a poza tym zmuszają do rozgrywania kontraktu ze słabszej ręki, co jest bardzo niekorzystne dla rozgrywającego. Wymyślił on, że z kartą, z którą masz ochotę po „1 BA" powiedzieć „2 kier", zgłaszasz „2 karo", a z kartą, z którą chcesz powiedzieć „2 pik", mówisz „2 kier". Otwierający ma obowiązek zgłosić to, co miałeś na myśli (czyli po „dwóch karach" „dwa kier", a po „dwóch kierach" „dwa pik"). Decyzja, czy grać dwa czy zainwitować końcówkę należy do ciebie, a nie do otwierającego, który ma niewielką wiedzę o twojej karcie, podczas gdy ty znasz jego kartę dosyć dokładnie.

W tych programach, w których 2 i 3 BA są odzywkami naturalnymi, tzn. oznaczają skład zrównoważony i siłę zapewniającą wygranie zapowiedzianego kontraktu, STAYMANA i JTB stosuje się, w analogiczny sposób, również po tych otwarciach.

GERBER – w tej konwencji zgłoszenie „4 trefl" jest pytaniem o asy (chyba, że jest to kolor własny lub partnera), odpowiedzi w większości programów wyglądają tak:

„4 karo" – brak asa

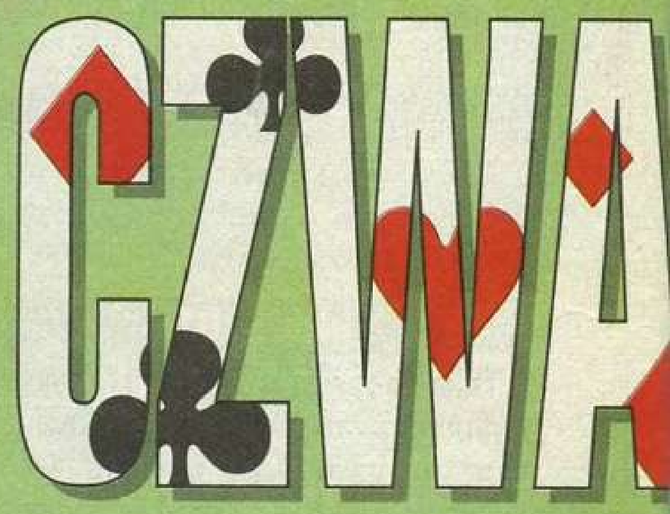
„4 pik" – 2 asy

„4 kier" – jeden as

„4 BA" – 3 asy

„5 trefl" – 4 asy

BLACKWOOD – w tej konwencji pytaniem o asy jest „4 BA", odpowiada się w podobny sposób jak po

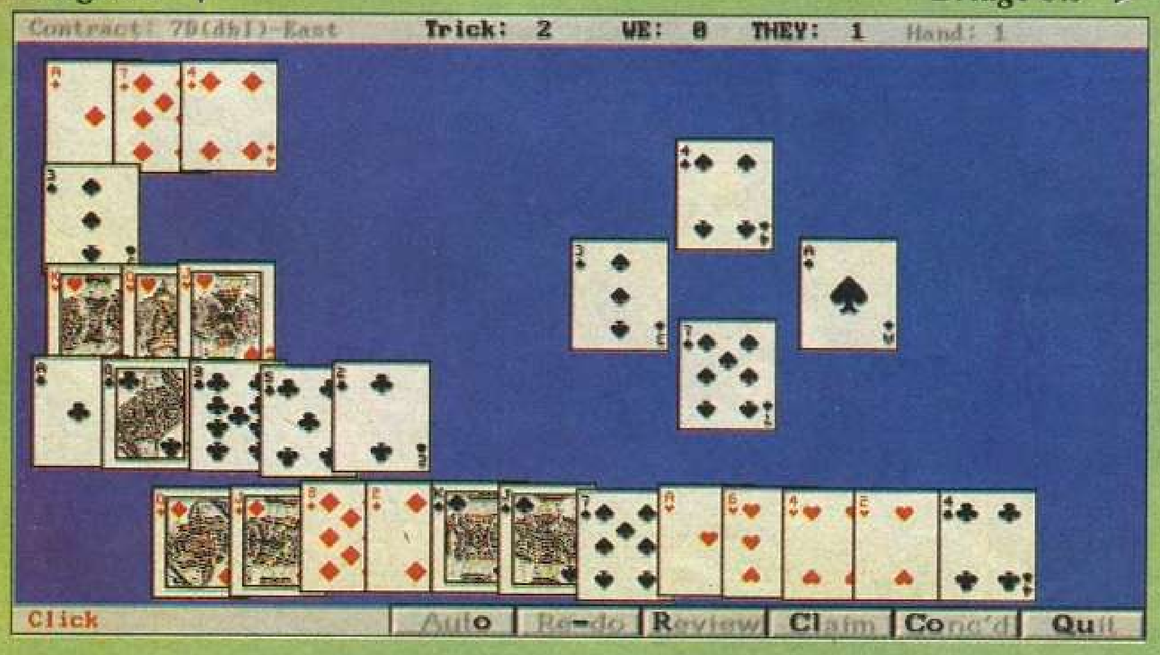


Gerberze, „5 trefl" – brak asa, „5 karo" – jeden as itd.

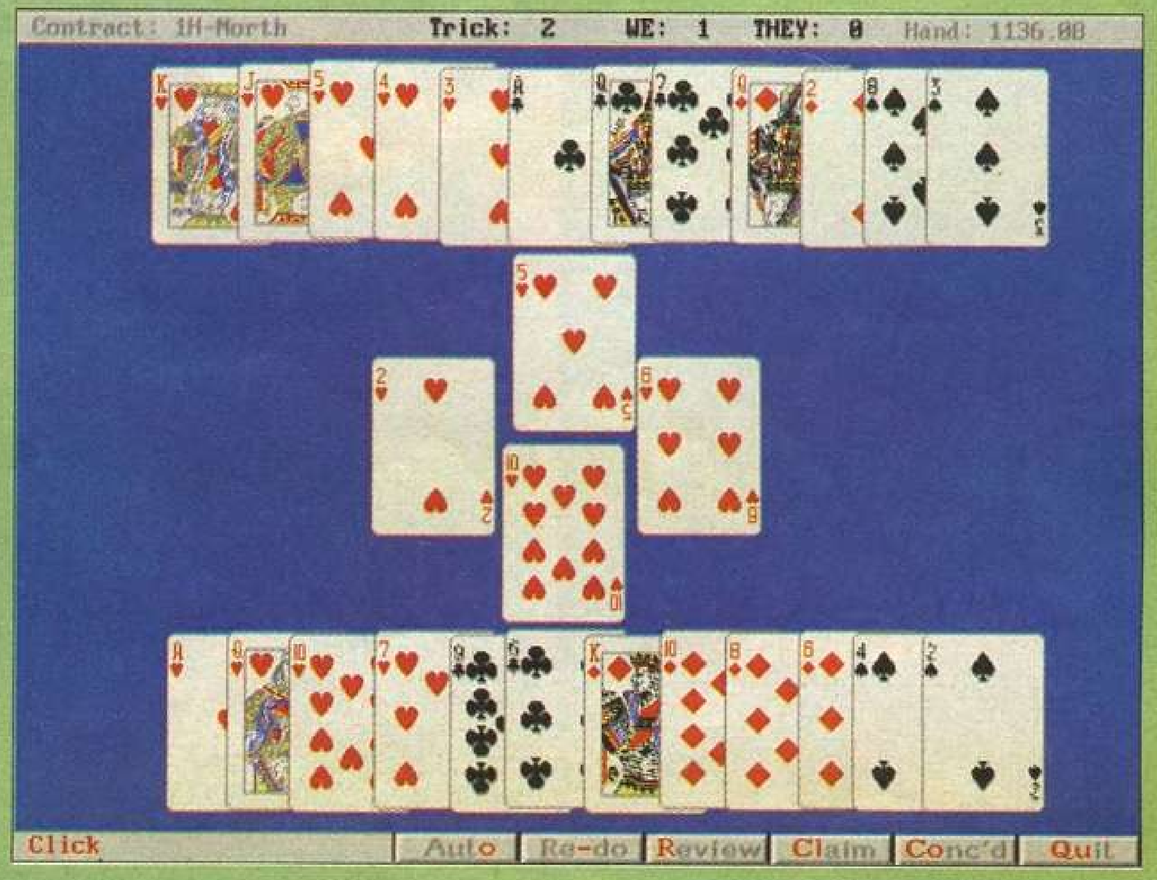
CUE-BID – jest to zgłoszenie najbliższego zatrzymania pierwszej lub drugiej klasy. Zatrzymanie pierwszej klasy to as lub renons, a zatrzymanie drugiej klasy to król lub singiel, cue-bidy zgłasza się po uzgodnieniu z partnerem koloru, zgłoszenie cue-bidu jest zaproszeniem do gry premiowanej, partner przyjmuje to zaproszenie przez zgłoszenie własnego cue-bidu, a odrzuca przez zgłoszenie ustalonego koloru, przy czym nie odbiera tym prawa partnerowi do dalszego namawiania go do gry premiowanej przez zgłoszenie kolejnego cue-bidu.

UNUSUAL NT (dziwne BA) – gdy licytacja przebiega np. tak: „1 pik" – „pas" – „2 karo" – „2 BA", to „2 BA"

Bridge 7.0 ▼



Bridge 8.0 ►



KARTY DO BRYDŻA

oznacza pięć trefli i pięć kierów. Także przy takiej licytacji: „1 karo" – „pas" – „1 pik" – „1 BA"; „BA" nie jest naturalne tylko oznacza min. cztery kiery i min. pięć trefli. Jeśli licytacja przebiega tak: „1 pik" – „pas" – „2 pik" – „2 BA", oznacza cztery kiery i pięć kart w młodszym kolorze.

GRAND SLAM BRIDGE

Jest to najstarszy program brydżowy, ale wcale nie najgorszy, możesz wybrać, czy chcesz grać słabym dwa kier/pik, czy silnym, czy stosujesz cue-bidy, czy nie. Można też wybrać, czy otwarcie starszym kolorem obiecuje min. cztery, czy min. pięć kart w tym kolorze, oraz stopień agresywności licytacji komputera. Jeżeli włączysz stosowanie cue-bidów, to o asy lepiej pytać się Blackwoodem. Program ten posiada bardzo przydatną funkcję F6 – reszta moja. Zarówno rozgrywka, jak i licytacja przebiegają szybko. Najbardziej denerwuje to, że mając kartę typu 1 i typu 2 komputer licytuje tak samo – trzykrotnie powtarza swój kolor (bez żadnych przeskoków). Jeżeli ty posiadasz kartę typu 3

1.	2.	3.
xxx	x	KD
KDxxxx	AKDWxxxx	xx
AW	Ax	Kxxx
Kx	xx	ADxxx

to licytacja przebiega następująco:

„1 kier" – „2 trefl"

„2 kier" – „3 karo" (?, 3 kier)

„3 kier" – ???

Jeżeli zamiast „3 karo" powiesz „3 kier", to z kartą 1 komputer spasuje i zagracie o jeden za nisko, a z kartą dwa powie „4 kier" i jeśli wykażesz bojowość i zapytasz o asy lub zgłosisz cue-bida – „4 pik" to dolicytujecie się do szlemika. Natomiast jeśli powiesz „3 karo", a po trzech kierach zaryzykujesz, mówiąc „3 BA", to z kartą 1 komputer spasuje i zagrasz kontrakt, który przy wiście pikowym ma 18% szans powodzenia (impas karo i podział trefli 3:3), a przy każdym innym wiście jest na 92% (podział trefli nie gorszy niż 4:2 lub impas karo). Natomiast z kartą 2 komputer powie „4 kier" i znów trzeba wykazać swoją bojowość...

Gra nie ma dobrej grafiki i dźwięku, ale ma niezłe algorytmy rozgrywki i licytacji, a poza tym zajmuje bardzo mało miejsca – niecałe 400 KB.

Firma: CYBRON'86

GRAND SLAM BRIDGE 2

W sześć lat po ukazaniu się GRAND SLAM BRIDGE doczekał się drugiej wersji. Licytacja wzbogaciła się tylko o dziwne „2 BA" i o „3 BA" – Gambling, a algorytmy się pogorszyły. Grafika i dźwięk uległy poprawie, ale co z tego, gdy program nie dość, że gra w brydża gorzej, to jeszcze wolniej od swojego poprzednika. Komputer nie przeprowadza analizy rozdania, tylko gra według schematów, co jest przyczyną jego fatalnej licytacji i nieudanych rozgrywek – szczególnie w obronie. Brydż nie jest grą, do rozgrywania której wystarczy się nauczyć jakichś, nawet najlepszych schematów. Aby wygrać, trzeba dokładnie przeanalizować wszystkie możliwości i jeszcze nikt nie wymyślił schematów, które mogłyby skutecznie zastąpić tę analizę. Tak więc zarówno tej gry, jak i jej wersji pod Windows nie polecam, chociaż wersja pod Windows jest (o dziwo!!!) nieco szybsza, a także grafika jest ładniejsza.

Firma: CYBRON'92

BRIDGE 7.0 i 8.0

Są to niezłe i szybkei programy, aleich największym mankamentem (dla graczy nie zajmujących się brydżem sportowo – największą zaletą) są supernaturalne licytacje. Nie stosują one żadnych konwencji poza pytaniem o asy BLACKWOODA, możesz wybrać jedynie, czy chcesz grać słabym czy silnym otwarciem z dwóch. Komputer licytuje naturalnie do tego stopnia, że z pięcioma punktami i dwiema blotkami trefl pasuje na otwarcie „1 trefl" partnera. Poza tym prawie zawsze wistuje w kolor partnera. Program ten najbardziej denerwuje gracza, kiedy po licytacji:

S	W	N	E	**N**
1 kier	pas	2 kier	pas	**43**
2 pik	pas	...		**1076**
				A843
				KW75

komputer z kartą N pasuje!

Poza standardowymi możliwościami programy pozwalają wybrać, ile chcesz dostać punktów w rozdaniu (często się myli o parę punktów). Te programy polecam osobom, które lubią licytację naturalną, natomiast osobom, które grają w brydża sportowo, zdecydowanie go odradzam – można dostać ciężkiej nerwicy.

BRIDGE 8.0 niewiele różni się od swego poprzednika BRIDGE 7.0: ta sama naturalna licytacja i te same błędy. Program ma jedynie nieco znośniejszy dźwięk i trochę lepiej liczy punkty.

Firma: ARTWORX'94



Hoyle Classic

HOYLE CLASSIC CARD GAMES

Ten program symulujący osiem gier karcianych został opisany w SS'16, ale o bardzo dobrej symulacji brydża w tym programie jedynie wspomnieliśmy. Program nadaje się zarówno dla amatorów, jak i dla osób uprawiających brydża sportowo. Niestety, nie ma opcji dla amatorów – mają więc oni dwie możliwości: albo grać bez pełnej świadomości o znaczeniu licytacji, albo (szczerze polecam) przestudiować system licytacji opisany w opcji RULES.

Jest to bardzo dobry i szybki program z niezłą grafiką i nie gorszym dźwiękiem. Jest zdecydowanie lepszy od wszystkich wyżej opisanych, a lepszy od niego jest tylko BRIDGE BARON pod Windows. Jest to poza tym jedyny program brydżowy sprzedawany w Polsce (dystrybucja IPS Computer Group, cena 28 zł).

Firma: SIERRA'93

BRIDGE MASTER

Gdy włączyłem ten program i przejrzałem opcje, to bardzo się ucieszyłem – wreszcie jakiś ambitny program brydżowy (nie znałem jeszcze programu BRIDGE BARON). Można nawet grać na IMP-y (jeden ze sposobów liczenia punków stosowanych w brydżu sportowym). Jednak już przy pierwszym rozdaniu moje nadzieje prysły.

Oto to rozdanie:

Licytacja była krótka. E otworzył „2 kier", a ja z kartą S postanowiłem sprawdzić, jak się komputer broni i zalicytowałem „3 BA", gdy obyło się bez kontry, nieco się zmartwiłem. Karty rozłożyły się następująco:

	xxxx	
	xx	
	8	
	DWxxx	
AWx		xxxx
x	N	KW10xxx
AW98x W	E	x
A109x	S	xx
	KD	
	AD9x	
	KD106x	
	Kx	

W zawistował asem pik (aha, już po mnie – nie dali mi żadnej lewy na wiście). Po następnych zagraniach rozczarowałem się, W zagrał asa, a potem waleta karo, a gdy doszedł asem trefl, zagrał dziewiątkę karo. Gdy zagrałem króla trefl, a następnie kiera, E wziął dziesiątką i podegrał waleta kier, wziąłem damą, a W odrzucił się od kara. E w międzyczasie wyrzucił trzy kiery. Dzięki tak fatalnej obronie ugrałem swoje (pikowa + 3 kierowe + 4 karowe + treflowa), co mnie bynajmniej nie ucieszyło.

Bridge Master





Bridge Champion

W tym programie wszystko jest dobre poza rozgrywką. Obrońcy źle się odrzucają, biją własne figury. Komputer lubuje się w wistach z trzeciego króla. W licytacji też jest mankament, komputer nie kontruje karnie niczego poniżej sześciu, tylko czasami pasuje na kontrę wywoławczą. Krótko mówiąc, ten program to wielki niewypał.

Firma: CAPSTONE'92

BRIDGE CHAMPION WITH OMAR SHARIFF

Na początku gry komputer prosi o wybranie konwencji, które chcesz stosować. Możliwości jest więcej niż w jakimkolwiek innym programie brydżowym, ale znaczna ich część nie nadaje się do użytku. Bardzo dziwi w tym zestawie brak konwencji STAYMANA po jednym BA, ale raz trafiła mi się karta na zastosowanie tej konwencji, więc postanowiłem zaryzykować i o dziwo komputer zgłosił starszą czwórkę. Nie jestem pewien, czy zgłosił ją w odpowiedzi na moje pytanie.

Kiedy po uporaniu się z wyborem konwencji przeszedłem do gry, okazało się, że program oferuje jedynie grę robrową – miałem nadzieję na symulację jakiegoś turnieju albo przynajmniej meczu. Komputer często przelicytowuje swoją kartę (czyżby liczył na błędy w obronie?) a w rozgrywce popełnia mniej więcej tyle błędów co GRAND SLAM BRIDGE! Zdarza się, że kiedy komputer jako ostatni dokłada do lewy, a do tej pory najwyższą kartą jest dziewiątka przeciwnika, posiadając drugą dziesiątkę – puszcza!

Zastanawiam się, o jakim użytkowniku myśleli autorzy programu, bo prawie wszystko wskazuje na to, iż napisali ten program dla tzw. brydżystów kółkowych – uprawiających jedynie brydża robrowego, ale taki brydżysta natychmiast kiedy zobaczy ekran z konwencjami, przestraszy się, że to za wysokie progi na jego umiejętności. Brydżysto kółkowy, nie bój się gry z tym programem, nawet jeśli niedawno nauczyłeś się grać, on jest akurat dla ciebie, gra całkiem dobrze, a bezsprzecznie najlepsza (jeżeli chodzi o programy brydżowe) grafika i fonia umilą ci grę!

Firma: OXFORD SOFTWARE'93

BRIDGE OLYMPIAD

Ten program umożliwia zarówno grę robrową jak i meczową (olimpiada brydżowa: gra osiem drużyn każdy z każdym, liczy się liczba zdobytych IMP-ów). Program może obsługiwać jeden z trzech systemów licytacyjnych: naturalny, standardowy amerykański lub Precision. Partnerów do drużyny w turnieju, lub przeciwników w brydżu robrowym można wybrać spośród prezentowanych przez komputer postaci o dużej rozpiętości umiejętności. Algorytmy rozgrywki i obrony są bardzo dobre, licytacja nieco gorsza. Komputer nie jest odporny na blefy, bardzo łatwo daje się nabrać. Program jest dobry, ale brakuje w olimpiadzie przeliczenia IMP-ów na VP-y, a przeciwnicy są kiepscy, jedynie reprezentacja USA jest w stanie powalczyć z przeciętnym brydżystą, który dobrał sobie najlepszych kompanów do drużyny. Jeżeli dobrze grasz w brydża to albo zagraj w brydża robrowego przeciwko silnym przeciwnikom, albo wystartuj w olimpiadzie dobierając do swojej drużyny kiepskich zawodników i w takim składzie spróbuj ją wygrać.

Firma: QQP'94

BRIDGE BARON

Jest to program pod WINDOWS, jego wersja instalacyjna zajmuje zaledwie jedną dyskietkę, a jest to najlepszy dotąd program brydżowy.

Program pozwala wybrać zaledwie sześć konwencji, które będziesz mógł stosować podczas gry, a konwencję BLACKWOODA będzie stosował, czy tego chcesz czy nie. Niewielka ilość konwencji jest nadrabiana ich przydatnością – wszystkie są warte stosowania. Konwencje te to: słabe dwa, słabe wejście skokiem po otwarciu przeciwnika, forsujące 1 BA po otwarciach partnera 1 kier i 1 pik, kontra negatywna, mały texas – jeśli go wybierzesz, komputer będzie stosował także konwencję STAYMANA, dziwne BA. Program oferuje zarówno grę robrową, jak i pojedynek na IMP-y.

Komputer gra bardzo dobrze, żeby z nim wygrać, trzeba się skoncentrować i nie popełniać błędów – jak ktoś lubi oszukiwać, może cofać zagrania, jeżeli jednak bez takiej pomocy wygrasz z komputerem ośmio- lub szesnastorozdaniowy mecz na IMP-y, to będzie to powodem dużej satysfakcji. Bardzo rzadko zdarzało mi się wziąć w rozdaniu więcej lew niż komputer z tą samą kartą; aby wygrać taki mecz trzeba licytować bardzo ostro. W opcji SHEIWOLD BRIDGE CHALLENGES komputer udzieli ci lekcji rozgrywki. Wybierz jedno z 24 rozdań, a najlepiej rozegraj wszystkie. Przed rozpoczęciem gry uważnie przemyśl problem i do dzieła – nie martw się, komputer nie pozwoli ci popełnić błędu. Po rozegraniu rozdania uruchom opcję COMM i uważnie przeczytaj komentarz – bardzo pouczający!

Nie prezentuję żadnego rozdania, ponieważ pomimo wielu wieczorów spędzonych z tym programem nie zdarzyło mi się, żeby komputer popełnił jakiś oczywisty błąd, a dobre zagrania komputera są chlebem powszednim. Zdecydowanie polecam wszystkim ten program, komputer gra znakomicie, dzięki czemu wiele można się nauczyć, bo przecież człowiek uczy się na porażkach, a nie na zwycięstwach!

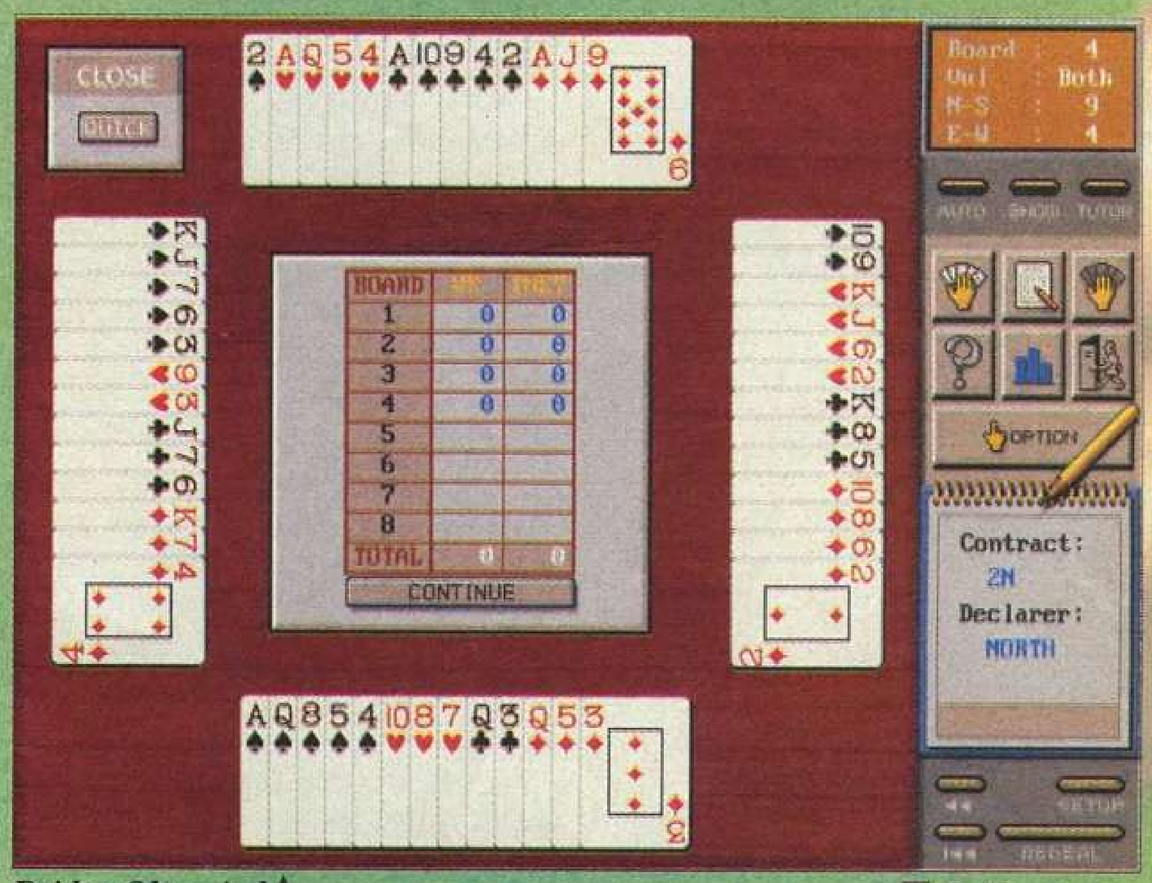
Firma: GREAT GAME'90

PODSUMOWANIE

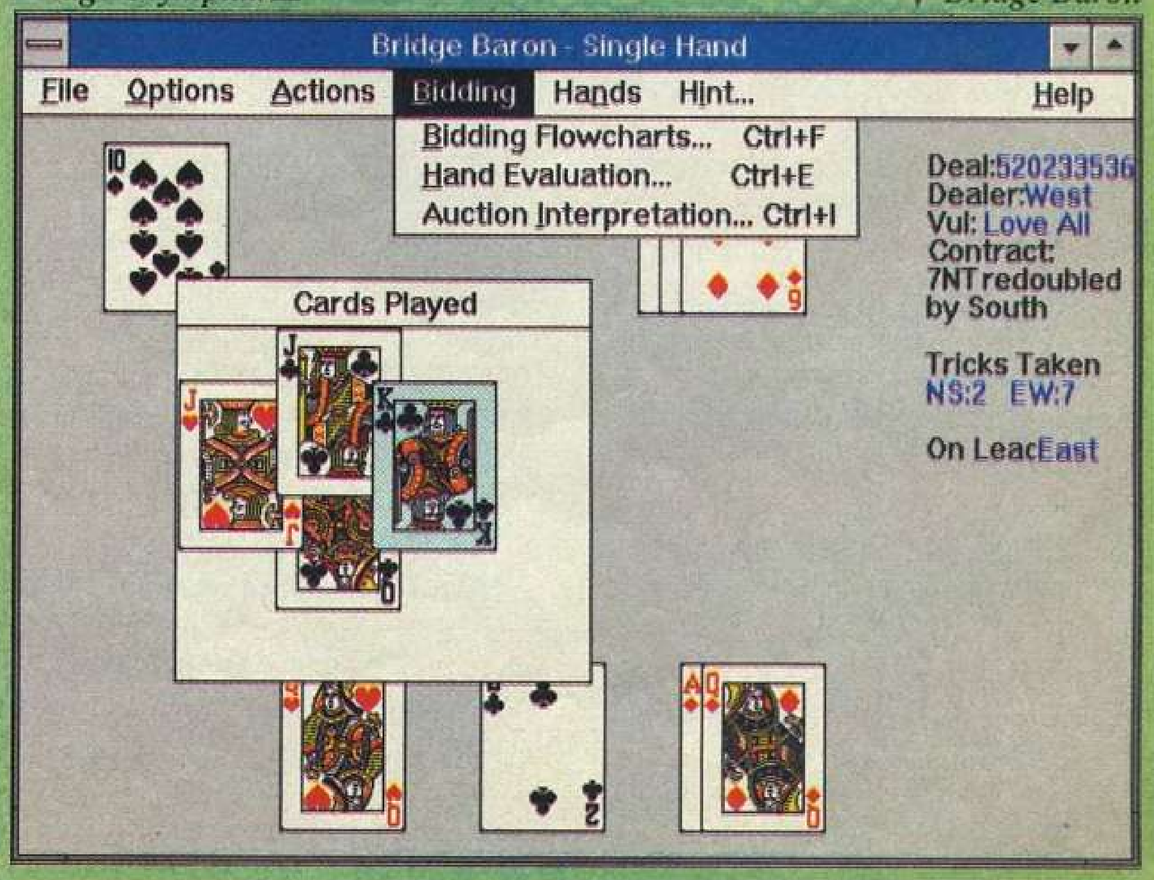
Tym optymistycznym akcentem, jakim jest program BRIDGE BARON, kończę przegląd programów brydżowych. Niestety, nie miałem okazji przedstawić żadnego polskiego programu, bo takiego po prostu nie ma – wielka szkoda, przecież polski brydż jest na najwyższym światowym poziomie. Zachęcam polskich programistów do napisania programu brydżowego uwzględniającego stosowane w kraju konwencje; zapewniam, że brydżystów chętnych do współpracy na pewno nie zabraknie!

Plexi

	grafika	licytacja	rozgrywka	**ocena ogólna**
Bridge 7.0	4	5	5	**5**
Bridge 8.0	4	6	5	**5**
Bridge Baron	5	9	9	**8**
Bridge Champion	8	5	5	**6**
Bridge Master	7	2	1	**2**
Bridge Olympiad	7	8	6	**7**
Grand Slam Bridge	2	4	4	**3**
Grand Slam Bridge 2	3	5	5	**4**
Grand Slam Bridge 2 Win	5	5	5	**5**
Hoyle Classic	7	7	7	**7**



Bridge Olympiad



Bridge Baron









POWER DRIVE

Powraca moda na małe samochodziki. Po MICRO MACHINES i przed zapowiadanym (przez TEAM 17) OVERDRIVE, firma U.S.GOLD pokazuje się z dobrej strony programem POWER DRIVE.

Wkraczamy w świat rajdów terenowych. Deszczowe Monte Carlo, spalona słońcem Kenia i ośnieżona Finlandia to kilka z wielu atrakcji gry. Zaczynamy od kupna samochodu; na początek nie mamy zbyt dużo pieniędzy więc kupić można MINI COOPERA lub FIATA CINQUECENTO (YES!). Za każdy przejachany odcinek trasy dostajemy pieniądze, które zaraz wydajemy na remont silnika, reflektorów (przydatnych podczas nocnej jazdy), ogumienia i innych rzeczy, których zwykle się nie remontuje. Lepsze (i szybsze, czyli trudniejsze do prowadzenia) samochody będzie można zakupić później, po wygraniu kilku wyścigów.

Mimo że każdy odcinek trasy pokonujemy na czas, trafia się też wątpliwa przyjemność ścigania się z innym kierowcą. Ten zaś nie patrzy jak jedzie, spycha i gna szybciej i szybciej. Komu uda się go wyprzedzić przed metą – moje gratulacje. Sterowanie samochodem z początku jest trudne, lecz gdy się już przywyknie okazuje się, że autorzy oddali je bardzo realistycznie. Grafika i dźwięk stoją na przyzwoitym poziomie. Przydałaby się opcja dla dwóch graczy gdy już się znudzi samotna jazda. Mimo to, gierka jest przyjemna i z ochotą poświęca się jej kilka wieczorów. Ogniа z rury!

Gulash

Chyba pierwsze wyścigi Cienko-Cienko, PC

US GOLD'94
1MB AMIGA
PC: VGA, SB
PC 2 AMIGA 2
ZRĘCZNOŚCIOWA
90% Grafika
80% Dźwięk
85% Miodność
Cena w zł. zawiera VAT

RALLY CHAMPIONSHIPS

Dobre wyścigi samochodowe to tematyka, która nigdy się nie nudzi. W RALLY CHAMPIONSHIPS ścigać się będziesz samochodem terenowym w najróżniejszych sceneriach i warunkach pogodowych.

Trudno wczuć się w rolę kierowcy rajdowego. Samochód prowadzi się trudno, na miękkiej nawierzchni koła brną i ślizgają się. Każda zmiana kierunku to duży wysiłek połączony z niebezpieczeństwem wpadnięcia w poślizg. Od tej strony RALLY CHAMPIONSHIPS jest niełatwą, ambitną grą, może o trochę zbyt trudnym sterowaniu. Na szczęście nie jest to aż tak trudne, jak np. w bliźniaczej grze POWER DRIVE.



Do wyboru są trasy w jednej z czterech scenerii, a także kilka modeli terenowych samochodów o wymyślnych nazwach, kojarzących się oczywiście z istniejącymi. Każdy zachowuje się nieco inaczej, a przy wyborze są nawet pokazane zdjęcia wnętrza samochodu.

Gra została wydana w Polsce równocześnie z jej zachodnią premierą (!!!), a dystrybuowana na całym świecie wersja ma opcję na polską wersję językową! Nie została ona wprawdzie spolszczona w całości, a jedynie w menu i najważniejszych fragmentach, ale jest to zwiastun tzw. „zbliżania się do Europy".

John Zabiyaka

Dystrybutor: MarkSoft









FLAIR'94
PC: VGA, SB
PC 2
ZRĘCZNOŚCIOWA
90% Grafika
75% Dźwięk
85% Miodność
35 Cena w zł. zawiera VAT





Spółka Panavia, która zaprojektowała TORNADO, powstała jako wynik kooperacji firm z trzech państw: BAc (Anglia), MBB (Niemcy) i Alenia (Włochy). W drugiej połowie lat sześćdziesiątych żadne z tych państw nie chciało samodzielnie sfinansować opracowania nowego, nowoczesnego samolotu, wszystkie jednak chciały dokonać w swych siłach lotniczych niezbędnych modernizacji.

Pierwotnie samoloty Tornado miały być w wersjach jedno- i dwumiejscowych, lecz skomplikowanie awioniki wymusiło produkcję tylko wersji dwumiejscowej. Prace trwały od końca lat 60., zaś prototyp oblatano w roku 1974. W tym czasie kilkakrotnie zmieniano sylwetkę i wyposażenie. W roku 1979 rozpoczęto w końcu seryjną produkcję, przeznaczoną dla krajów tworzących spółkę Panavia. Niemcy i Włosi do dziś korzystają z uderzeniowych wersji IDS, zaś Anglicy wykorzystują wersję IDS oraz przechwytującą ADV.

Tornado IDS jest dwumiejscowym myśliwcem szturmowym o zmiennej geometrii skrzydeł przeznaczonym do głębokich ataków na terenie nieprzyjaciela (Interdictor Strike). Wersja ADV (Air Defence Variant) wykorzystywana przez Brytyjczyków przystosowana jest do walki powietrznej (może przenosić rakiety powietrze-powietrze średniego zasięgu – AMRAAM, Sparrow lub Sky Flash).

Samoloty Tornado przeszły chrzest bojowy w operacji Pustynna Tarcza i Pustynna Burza, gdzie wykazały dużą przydatność bojową, wykonując wiele lotów bojowych i spędzając w powietrzu setki godzin. Uczestniczyły w nalotach na lotniska oraz często wykonywały ataki przy pomocy bomb kierowanych laserem. Dzięki systemowi TIALD (Thermal Imaging Airborne Laser Designator – Lotniczy Termowizyjny Desygnator Laserowy) precyzyjnie raziły wszelkie cele.

UZBROJENIE

Tornado wyposażone jest na stałe w działka IWKA-Mauser kaliber 27 mm o szybkostrzelności 180 strz./min. Działko to służy do zwalczania celów lotniczych, a także słabo opancerzonych celów naziemnych. Poza działkiem Tornado może przenosić następujące typy uzbrojenia:

Pociski ALARM (Air Launched Anti-Radiation Missile) – lotnicze pociski do zwalczania stacji radarowych. Ich głowice bojowe naprowadzają się na źródło wiązek radarowych – stacje wczesnego ostrzegania, SAM-y, radarowo kierowana artyleria przeciwlotnicza.

Kormoran – pociski rakietowe powietrze-woda wykorzystywane przez włoską i niemiecką marynarkę wojenną.

Aim-9 Sidewinder – pociski powietrze-powietrze bliskiego zasięgu.

AMRAAM, Sky Flash, Sparrow – pociski powietrze-powietrze średniego zasięgu (tylko wersja ADV).

JP.233 – zasobnik do niszczenia pasów startowych.

Beluga (Niemcy) lub BL 755 (Anglicy) – bomby kasetowe przeznaczone do rozległych ataków powierzchniowych.

Tornado może przenosić standardowe bomby burzące (Mk81, Mk82, Mk83) w wersjach normalnych, hamowanych i sterowanych laserem.

TORNADO

Symulator firmy DIGITAL INTEGRATION jest dość nietypową grą. Po pierwsze, symulator ten nie dotyczy żadnego konkretnego konfliktu zbrojnego – po prostu atakują tajemniczy „pomarańczowi", zaś nasi bronią się. Wszystko wygląda na wielkie ćwiczenia. Dopiero upgrade OPERATION DESERT STORM umożliwia prowadzenie działań bojowych w normalnych warunkach – wiadomo kto jest zły i o co chodzi. Po drugie, symulator wzbogacono o bardzo dokładny interfejs umożliwiający planowanie misji bądź całych kampanii lotniczych. Po trzecie, jest to symulator maszyny brytyjskiej (Panavia Tornado IDS lub ADV Gr1), a więc o uzbrojeniu nie spotykanym w innych grach komputerowych (pociski Sky Flash, bomby kasetowe BL 755). Jest to więc symulator nietypowy.

Tornado wyróżnia się wysokim poziomem realizmu (jak na grę komputerową). I nie chodzi mi tu o algorytmy opisujące zachowanie maszyny w powietrzu, lecz o realizm ogólny sposobu planowania i wykonania misji, realistyczną pracę awioniki, a także o dość realistyczny sposób walki, szczególnie zaś atakowanie celów naziemnych. Następne plusy to: bardzo ładna grafika w części taktycznej (SVGA, ładne zdjęcia, przejrzyste i łatwe w obsłudze menu) i przyjemna grafika w części symulacyjnej, która może nie jest najlepsza, ale pamiętajmy, że jest to symulator wydany w 1993 r. O ile cele lotnicze pozostawiają wiele do życzenia, to krajobraz i cele naziemne są bardzo ładne i dość realistyczne. Symulator ten ma jeszcze jedną korzystną cechę – dobrze pracuje nawet na wolniejszych komputerach.

Samolot Tornado IDS jest specyficzną konstrukcją, więc i symulator tej maszyny musi być specyficzny. Tornado jest przeznaczony do głębokich uderzeń na terytorium przeciwnika. Przenika na bardzo małej wysokości, by uniknąć wykrycia przez stacje radiolokacyjne i wyrzutnie rakiet SAM, za linię frontu i precyzyjnie razi określone cele o znaczeniu strategicznym. Ofiarą Tornado może paść doskonale broniona fabryka gazów bojowych, czy ważny most na szlaku aprowizacyjnym wojsk przeciwnika. Takie działanie jest przeciwieństwem misji określonych mianem Close Air Support – samoloty tego typu takie jak A-10 atakują cele znajdujące się w niewielkiej odległości od frontu lub wprost wspierają własne jednostki liniowe w walce. Na ogół celem samolotów wykonujących misje Close Air Support padają jednostki bądź umocnienia bezpośrednio związane z walką (cele o znaczeniu taktycznym).

Piloci Tornado mogą przemykać nad lądem na wysokości 20-50 metrów, jednak taka wysokość jest praktycznie stosowana tylko na krótkich dystansach. Nie chodzi nawet o awionikę, lecz o wytrzymałość psychiczną pilota. Siedzi on przecież w blaszanym pudle pędzącym z prędkością 0.9 Macha, które praktycznie szorują po ziemi, zaś drzewa, bloki i słupy wysokiego napięcia mija się w odległości kilku metrów. Jednakże konstrukcja Tornado, elektronika i profil aerodynamiczny samolotu pozwala mimo turbulencji pozostawać na tej wysokości nawet trzy godziny. Specjalne układy radarowo-komputerowe wykrywające przeszkody terenowe i śledzące układ terenu pozwalają na takie wyczyny.

Pilotowi myśliwca lecącego na małej wysokości nie zagrażają praktycznie nowoczesne systemy rakietowe ani stacje radiolokacyjne. Lecąc na małej wysokości jest po prostu poza ich zasięgiem. Wydawałoby się więc, że Tornado to zupełnie bezpieczny samolot – jednak tak nie jest, gdyż poruszając się na małych wysokościach samolot podatny jest na ogień artylerii przeciwlotniczej, a nawet ręcznej broni małokalibrowej. Właśnie artyleria przeciwlotnicza i ogień broni małokalibrowej nad Irakiem powodowały straty wśród brytyjskich dywizjonów.



Planowanie misji i uzbrajanie, PC



TORNADO
OPERATION DESERT STORM

Tornado nie jest F-15E – może wykonywać naloty o podobnej skuteczności, jednak o wersji IDS nie da się powiedzieć, że może nawiązać równorzędną walkę z rasowymi myśliwcami. Także Tornado nie jest tak odporne jak potężny F-15E. Gdy dochodzi do walki lotniczej piloci Tornado IDS nie czują się zbyt pewnie. Mimo tego, że mogą wykorzystać właściwości samolotu o zmiennej geometrii skrzydeł to z rakietami bliskiego zasięgu mają kiepskie szanse. Najchętniej uciekają na małe wysokości – tam niekiedy nie potrafią odnaleźć ich nawet radary myśliwców przechwytujących.

STRONA TAKTYCZNA

Zasadniczą rolę podczas lotu odgrywa plan misji. Na dzisiejszym polu walki nikt nie puści samopas samolotu przeznaczonego do głębokich uderzeń na tyłach wroga – tak niekiedy działają samoloty bliskiego wsparcia lub myśliwce przechwytujące, ale nie maszyny klasy IDS. Plan lotu składa się z punktów nawigacyjnych – może być ich od kilku do kilkudziesięciu (np. przy misji szturmowej wykonywanej przez sześć maszyn, atakujących z różnych stron). Zasadniczo wyróżniamy siedem typów punktów: startowy, nawigacyjny, określający cel, naprowadzający do lądowania, rozpoczynający CAP, kończący CAP i okazyjny.

Roli punktu startowego nie trzeba chyba wyjaśniać, istotny przy tym punkcie jest tylko czas startu. Punktów nawigacyjnych na trasie lotu jest najwięcej. To właśnie z linii łączących te punkty powstaje trasa lotu. Każdy punkt nawigacyjny ma określone parametry, które pilot musi zachować, by nie wypaść z planu misji. Parametry charakteryzujące punkt to czas, wysokość oraz prędkość. Prędkość lub czas może być określony (FIXED) lub wolny (FREE). Czas i prędkość najczęściej określana jest w misjach, w których ataki samolotów są skoordynowane lub gdy zależy na określonej prędkości. Wysokość określa się zawsze. Albo jest to podana wysokość bezwzględna (HOLD) albo wysokość względna (RIDE).

Kolejny punkt określający cel jest specyficznym punktem nawigacyjnym. Oznaczony literami X, Y lub Z umieszczony jest na celu misji. Oprócz standardowych parametrów trzeba przy takim punkcie podać jeszcze uzbrojenie przeznaczone do ataku.

Punkt naprowadzający do lądowania umieszczony jest przed lotniskiem i wprowadza samolot w wiązkę ILS, naprowadzającą maszynę do lądowania.

Punkty potrzebne do określenia przestrzeni patrolowanej przez Tornado ADV to CAP START i CAP END.

Okazyjny punkt nawigacyjny tworzysz, gdy chcesz zaatakować cel nie zaprogramowany w bazie (a więc każdy inny niż PRIMARY I SECONDARY) metodami LAY, LFT i IND. Aby ustawić punkt okazyjny musisz skorzystać z radaru naziemnego lub przesuwanej mapy. Punkt okazyjny tworzysz klikając myszką na wybranym zlokalizowanym celu (oznaczony jest zawsze literą T).

Prawidłowa trasa lotu to bardzo skomplikowane zagadnienie. Tworząc ową trasę musisz uwzględnić układ radarów wczesnego ostrzegania, znanych wyrzutni SAM, artylerii przeciwlotniczej oraz przestrzeń patrolowaną przez wrogie myśliwce i pozostającą pod nadzorem samolotów systemu wczesnego ostrzegania. Także atak na cel naziemny powinien nastąpić w możliwie krótkim czasie i z różnych stron. Prawdziwym majstersztykiem jest opracowany atak, w którym najpierw Tornado lecące na minimalnej wysokości atakują wyrzutnie SAM i artylerię przeciwlotniczą pociskami ALARM, następnie 30 sekund później kilka maszyn na wysokości ok. 1000 stóp dokonuje z różnych stron nalotów ataktując bombami niekierowanymi, zaś pasy startowe niszczone są przez bomby JP.233 i na koniec, kolejne 30 sekund później, następne Tornado dokonują ataku z wysokości 20000 stóp bombami kierowanymi laserem, oświetlając cele przy pomocy systemu TIALD. Atak trwa półtorej minuty, zaś lotnisko przeciwnika wyłączone jest z walki na dłuższy czas. Po ataku wszystkie Tornado schodzą na minimalne wysokości i różnymi trasami podążają, by spotkać się w określonym miejscu i w podanym czasie nad terytorium własnym i przystąpić do sprawnego lądowania. Na stworzenie planu składa się załadowanie odpowiedniej amunicji i potrzebnej ilości paliwa.

O błędy można się nie obawiać, gdyż komputer analizuje na bieżąco wszystkie elementy opracowywanego planu i informuje o popełnionych błędach.

START

Przepustnica na maksa, następnie dopalacz na maksa. Teraz pozwól by wszystko co nieco się rozgrzało i po chwili wyłącz, utrzymujące w miejscu stalowego potwora, hamulce. Przy prędkości ok. 150 węzłów zacznij wznosić maszynę. Po oderwaniu się od ziemi i upewnieniu, że masz dostateczną prędkość i siłę nośną, schowaj podwozie. Przy prędkości ok. 200 węzłów podnieś klapy o jedno położenie, zaś przy prędkości 250 węzłów schowaj klapy całkowicie. Prędkość 300 węzłów pozwala zmienić skos skrzydeł. Na wysokości 200 stóp włącz autopilota.

LOT

Lot odbywa się zgodnie z wytyczonym planem. Autopilot, pracując w odpowiednim trybie, utrzymuje kierunek i wysokość. Prędkość regulujesz ty lub automatyczna przepustnica. Liczne wskaźniki o planowanym czasie TEL (Time Early/Late) informują cię, czy jesteś spóźniony w stosunku do planu misji, czy też może lecisz za szybko. Aby utrzymać plan lotu warto spisać sobie prędkości na wszystkich punktach nawigacyjnych i ustawiać automatyczną przepustnicę na te wartości. Pamiętaj, że plan lotu jest sprawą nadrzędną – musisz starać się go realizować za wszelką cenę. Wszystkie opóźnienia rodzą liczne komplikacje – np. gdy zaatakujesz cel za wcześnie ostrzeżesz obronę przeciwlotniczą i twoi podwładni będą mieli utrudnione zadanie, mogą nawet przypłacić to swoim komputerowym życiem. Jeśli zaś przybędziesz za późno, to możesz doznać uszkodzeń wskutek fali uderzeniowej powstałej z wybuchających bomb hamowanych. Plan jest najważniejszy, toteż pamiętaj – BĄDŹ NA CZAS.

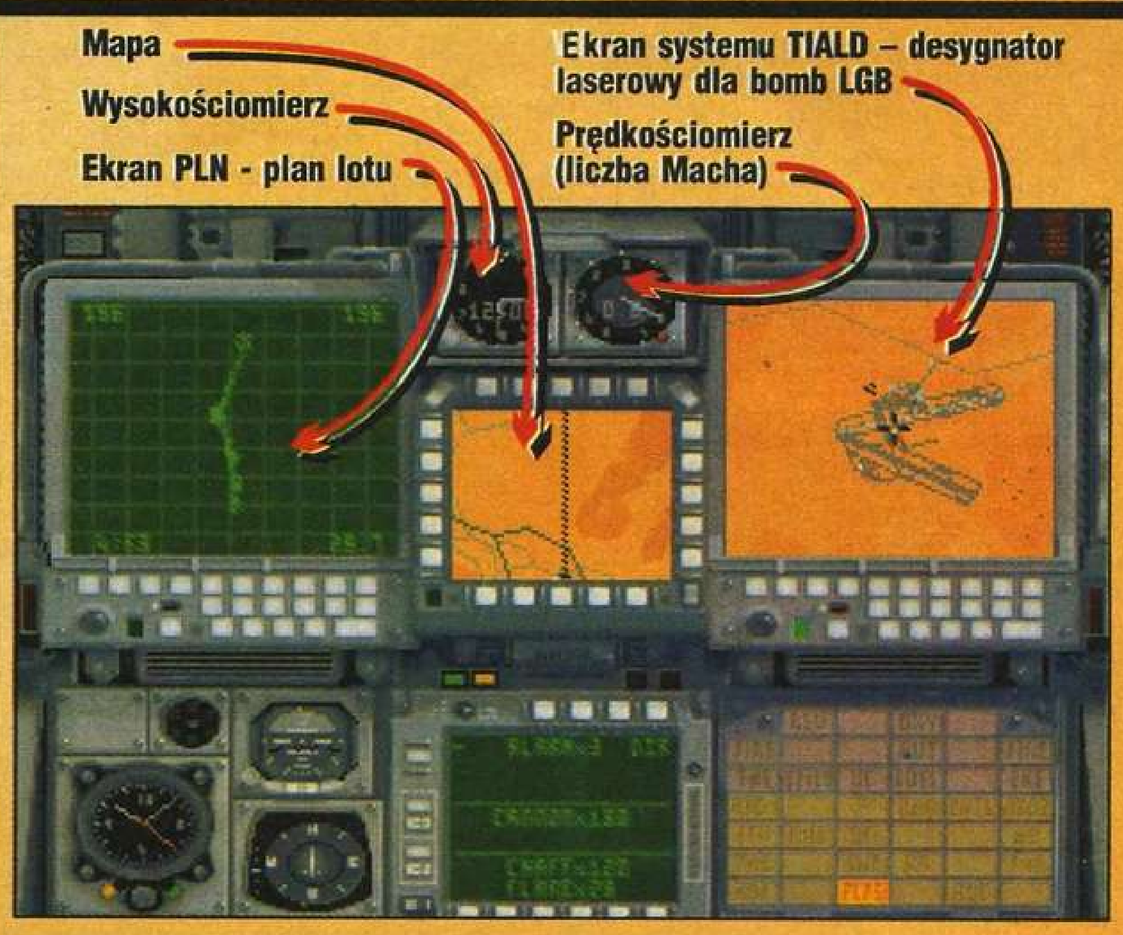
ATAK

Kulminacyjnym punktem lotu jest najczęściej atak na cel naziemny, wyjątkiem są loty, w których kulminacyjnym punktem lotu jest katapultowanie się lub zestrzelenie. W Tornado cele naziemne można niszczyć w następujących atakach:

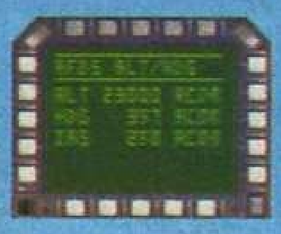
MANUAL DELIVERY (MAN) – atak przeprowadzany przy pomocy zwykłych bomb. Nie wymaga podania atakowanego celu. Po uaktywnieniu broni zrzucanej w ten sposób na HUD ukazuje się pionowa linia z przesuwającą się poziomą kreseczką. Kreseczka ta określa punkt, w który uderzą bomby, gdy zostaną zwolnione w danym momencie – musisz tak sterować, by kreseczka pokryła cel i zwolnić bomby. Pamiętaj o zachowaniu bezpiecznej wysokości – wykorzystaj do tego znacznik na górze pionowej linii lub po prostu nie schodź poniżej 1000 stóp podczas ataku.

LAYDOWN ATTACK (LAY) – standardowy atak bombowy. Wymaga określenia atakowanego celu. Najczęściej tym sposobem będziesz atakował cel wyznaczony na bazie, a więc zaprogramowany w pokładowych komputerach. Jeśli jednak będziesz chciał zbombardować cel, który nie był oznaczony, musisz przy pomocy radaru lub mapy ustawić nawigacyjny punkt okazyjny, który będzie określał miejsce zrzutu. Na oznaczonym celu pojawi się krzyż. Musisz tak sterować samolotem, by pionowa linia przechodziła przez ten krzyż. Komputer pokładowy samodzielnie zwolni bomby w odpowiedniej chwili, lecz pamiętaj, że musi on mieć twoją zgodę na atak wyrażoną przytrzymaniem klawisza zrzutu. Jeśli stosujesz standardowe bomby, zwróć uwagę na wysokość, kiedy używasz bomb hamowanych wysokość nie gra roli.

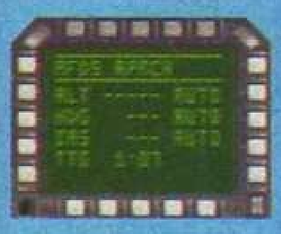
DIRECT MODE (DIR) – jest to tryb wystrzeliwania pocisków ALARM. Po uaktywnieniu broni w tym trybie, głowica rakiety rozpocznie poszukiwanie stacji radarowych. Gdy głowica znajdzie taką stację, automatycznie zalokuje się na niej, co zostanie potwierdzone wyświetleniem



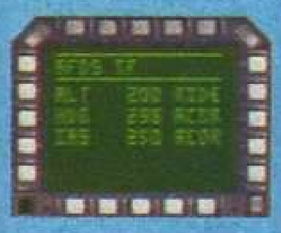
Tryby pracy systemu AFDS (autopilota)



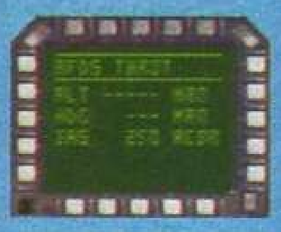
Tryb ALT/HOD utrzymuje kierunek i wysokość lotu podaną przez pilota



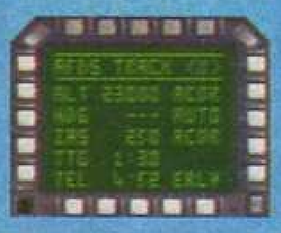
Tryb APRCH naprowadza samolot do lądowania



Tryb TF utrzymuje samolot na podanej wysokości względnej



Tryb THROT automatyczna przepustnica



Tryb TRACK utrzymuje kurs i wysokość do aktywnego punktu nawigacyjnego

zegara oznaczającego odległość od celu. Jeśli odległość jest mniejsza niż zasięg pocisku (koło na HUD nie jest pełne) możesz wystrzelić pocisk. Pamiętaj, że głowica może zalokować się tylko na stacjach znajdujących się w wąskim stożku przed samolotem. Głowica zawsze lokuje się na celu najbliższym linii lotu, jeśli więc chcesz zmienić cel musisz trochę skręcić.

INDIRECT MODE (IND) – kolejny tryb użycia pocisków ALARM. Pocisk odpalony w tym trybie podąża w miejsce położenia aktywnego punktu nawigacyjnego. Podczas całego lotu nabiera wysokości i nad punktem nawigacyjnym znajduje się na wysokości ok. 20000 stóp. Teraz rozpoczyna się druga faza ataku – pocisk opada na spadochronie i poszukuje stacji radarowych. Gdy znajdzie kilka stacji, atakuje tę najbliższą punktowi nawigacyjnemu. W ostatniej fazie lotu włącza się ponownie silnik rakietowy i pocisk niszczy radar. Rakieta ALARM może być wystrzelona w okolice dowolnego punktu nawigacyjnego, który jest aktywny. Punkt ten musi być w zasięgu pocisku (koło na HUD nie może być pełne).

LASER GUIDED BOMB (LGB) – metoda precyzyjnego rażenia celów przy pomocy desygnatora laserowego. Korzystając z systemu TIALD, którego wyświetlacz umieszczony jest w kabinie nawigatora i operatora broni musisz oznaczyć cel i zwolnić bomby. Zasięg widoczności systemu TIALD jest wprost proporcjonalny do wysokości lotu, toteż ataki przy użyciu systemu TIALD wykonuje się z wysokości ok. 20000 stóp. Pamiętaj też by nie lecieć zbyt szybko (najlepiej 250 węzłów), gdyż bomba może nie zdążyć dolecieć do celu, a ty opuścisz rejon bombardowania. System TIALD daje ci możliwość prawie dowolnego przybliżania atakowanego obiektu, w efekcie czego możesz razić cel z precyzją centymetrową. Także zrzucając bomby co 10 sekund masz możliwość zmiany celu – po uderzeniu pierwszej bomby zmieniasz oświetlony laserem budynek. Pamiętaj, że bomba nie jest zbyt zwrotna i w ten sposób możesz atakować tylko zwarte skupiska celów.

LOFT DELIVERY (LFT) – atak z lotu wznoszącego – najtrudniejszy do przeprowadzenia. Polega on na tym, że zwalniasz bomby lecąc pod kątem 30-40 stopni. Bomby poruszają się po krzywych balistycznych i mogą razić cele ukryte np. za wzniesieniem. Aby przeprowadzić ten atak musisz oznaczyć cel. W pierwszej fazie tego ataku na HUD pojawi się zegar odliczający czas do rozpoczęcia wznoszenia, zaś przez cały czas pionowa linia musi pokrywać się z oznaczającym cel krzyżem. Gdy zegar dojdzie do zera i zniknie, musisz rozpocząć wznoszenie. Podczas wznoszenia na HUD pojawią się nowe elementy: zegar odliczający czas do zwolnienia bomb i mały krzyżyk, który musisz utrzymywać w centrum HUD. Kiedy zegar odliczający czas do zwolnienia bomb dojdzie do zera, naciskasz przycisk zrzutu. Mały krzyżyk cały czas musi być w centrum HUD. Pamiętaj, by w ostatniej fazie przed zrzutem zmniejszyć trochę kąt wznoszenia, co zaowocuje większą celnością (nadgorliwcy mogą to sobie narysować).

Działko – przy pomocy działka możesz atakować lekko opancerzone cele naziemne. Gdy określisz cel, na HUD pojawi się odległość od niego z zaznaczonym zasięgiem działek. Korzystając z działka bez oznaczonego celu musisz celować wykorzystując wielki czerwony celownik.

WALKA POWIETRZNA

Jak już wspomniałem, Tornado IDS nie spisuje się w walce najlepiej. Radar pracuje w dwóch trybach o zasięgach 2 i 10 mil morskich. Przed przystąpieniem do zaatakowania celu musisz go dokładnie namierzyć. W tym celu kliknij na echu radarowym – dany cel zostanie zalokowany. W prawym dolnym rogu HUD pojawią się rozmaite dane o celu.

Po namierzeniu następuje druga faza walki – atak. Do ataku Tornado IDS może użyć działka bądź rakiet bliskiego zasięgu. Przy użyciu działka na HUD pojawia się znacznik ułatwiający lokalizację celu, zegar obliczający odległość od celu i mały krzyżyk, w który należy celować.

Użycie rakiet Sidewinder jest prostsze – po zalokowaniu celu musisz odczekać aż głowica bojowa rakiety namierzy cel. Gdy to się stanie, usłyszysz sygnał dźwiękowy, zaś poruszający się po HUD romb zatrzyma się na oznaczonym celu.

Tornado ADV (Air Defence Variant) jest o wiele lepiej przystosowany do walki powietrznej. Jego radar pracuje w trybie o zasięgu 30 mil morskich, a na podwieszeniach spoczywają pociski średniego zasięgu Sky Flash. Aby odpalić taki pocisk musisz namierzyć cel, a następnie poczekać aż znajdzie się w zasięgu pocisku Sky Flash.



SYSTEMY OBRONNE

Gdy twój samolot zostanie wykryty bądź namierzony przez wyrzutnie SAM lub AAA (artylerię przeciwlotniczą), to na ekranie RWR (Radar Warnig Receiver) pojawi się namierzająca cię jednostka. Aby utrudnić pracę przeciwnikowi włącz „mikser" fal (ECM). Jeśli wystrzelona została rakieta (i jeśli wziąłeś w bazie odpowiednie podwieszane pakiety obronne) to do obrony pozostają ci standardowe środki: flary i paski folii. Kiedy usłyszysz dźwięk ostrzegający o tym, że rakieta jest dość blisko zwolnij odpowiedni pakiet. Rakiety kierowane termicznie zaznaczone są na RWR czerwonym krzyżem, zaś rakiety naprowadzane radarowo symbolizowane są przez krzyż pomarańczowy.

LĄDOWANIE

Po wykonaniu misji pozostaje ci tylko wylądować. Autopilot samodzielnie przełączy się w tryb naprowadzania, gdy dolecisz do punktu naprowadzającego. W odległości około dwóch mil od lotniska powinieneś lecieć ze skrzydłami o skosie 25 stopni (najmniejszy), całkowicie wysuniętymi klapami i z prędkością około 200 węzłów. Autopilot potrafi tylko podprowadzić cię do pasa, lecz ty musisz wykonać lądowanie samodzielnie – w odpowiednim momencie włączy się sygnał dźwiękowy oznajmiający, że musisz wyłączyć autopilota. Wysuń podwozie i zejdź na 100 stóp. Ostatniej poprawki kursu dokonuj za pomocą sterów kierunku. Teraz delikatnie siądź na pasie. Pamiętaj o utrzymywaniu dość dużej prędkości poziomej (ok. 150 węzłów) i małej prędkości pionowej. Kiedy będziesz już na pasie wysuń odwracacz ciągu. Przy prędkości ok. 80-70 węzłów wyłącz silniki i włącz hamulce kołowe.

Jeśli wszystko poprawnie wykonasz, powinieneś wyrobić się przed końcem pasa. Pamiętaj tylko o deflektorach odwracacza ciągu i hamulcach w kołach. Uważaj też by nie używać odwracacza ciągu poniżej prędkości 60-70 węzłów, gdyż wtedy silniki zaczną się dławić własnymi wyziewami i możesz doprowadzić do zniszczenia obu silników (to także nadgorliwcy mogą sobie rozrysować).

AUTOPILOT

Jeszcze słówko o AFDS (Autopilot Flight Director System). Autopilot w Tornado pracuje w pięciu trybach:

AFDS TRACK – autopilot trasy – utrzymuje kierunek do aktywnego punktu nawigacyjnego. Samolot w tym trybie porusza się na wysokości podanej w danym punkcie nawigacyjnym.

AFDS ALT/HDG – autopilot kierunku i wysokości – utrzymuje podany kierunek lotu i podaną wysokość. Kierunek i wysokość podajesz wychylając joystick.

AFDS TF – Terrain Follow – autopilot utrzymujący samolot na podanej wysokości względnej. Wartość np. 200 stóp oznacza, że samolot cały czas będzie 200 stóp nad ziemią niezależnie od ukształtowania terenu.

AFDS APRCH – autopilot naprowadzający – pracuje tylko gdy samolot znajduje się w wiązce ILS. Podprowadza samolot do lądowania, jednak należy pamiętać, że nie wykonuje samego manewru lądowania. Trzeba przejść na sterowanie ręczne, gdy włączy się odpowiedni sygnał.

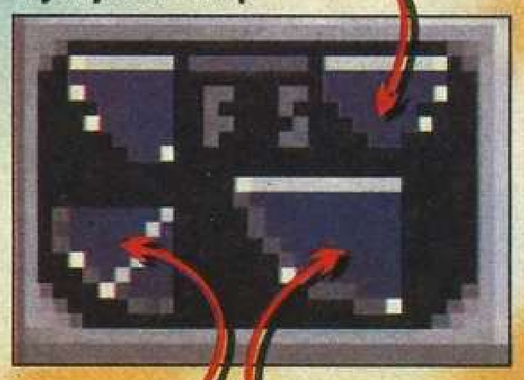
AFDS THROT – automatyczna przepustnica – samolot porusza się ze stałą podaną przez pilota prędkością. Jest to bardzo wygodne urządzenie i pomaga utrzymywać plan lotu co do sekundy.

KaYteck

Dystrybutor: MarkSoft

WAŻNIEJSZE KLAWISZE

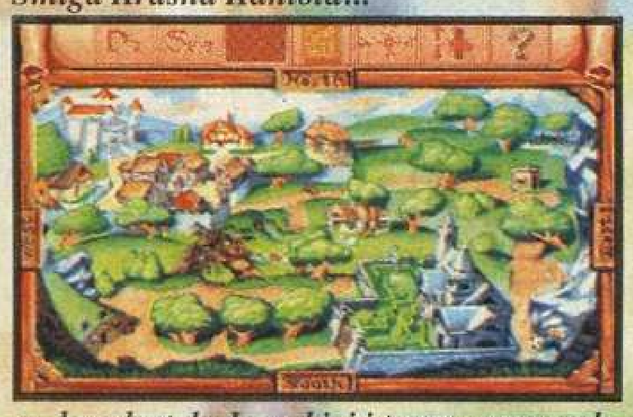
+/– – stopniowana przepustnica i dopalacz
Shift –/+ – minimalny/maksymalny ciąg
ENTER – uzbrojenie broni typu powietrze-ziemia
K – wybór aktywnego zestawu uzbrojenia
S – wybór sposobu zrzutu
SPACE – odpalenie pocisku/zgoda na automatyczne odpalenie
E – ECM on/off
C – chaff
F – flary
; – wybór uzbrojenia lotniczego
+/– – ustawianie prędkości dla automatycznej przepustnicy
ESC – wyłączenie autopilota
F6 – autopilot naprowadzający do lądowania
F7 – autopilot trasy
F8 – autopilot wysokości i kierunku
F9 – autopilot Terrain Follow
F10 – automatyczna przepustnica
N – wybór następnego punktu nawigacyjnego
T – okazyjny punkt nawigacyjny
S/W – ustawienie położenia skrzydeł
A/Q – klapy



DIGITAL INTEGRATION'94
1MB AMIGA
AMIGA 1200
PC: VGA, SB
SYMULATOR
80% 80% 95%

MIXED UP FAIRY TALES


Śmiga Krasna Kanioła...


na kwadrat do Jareckiej i targa szamunek.

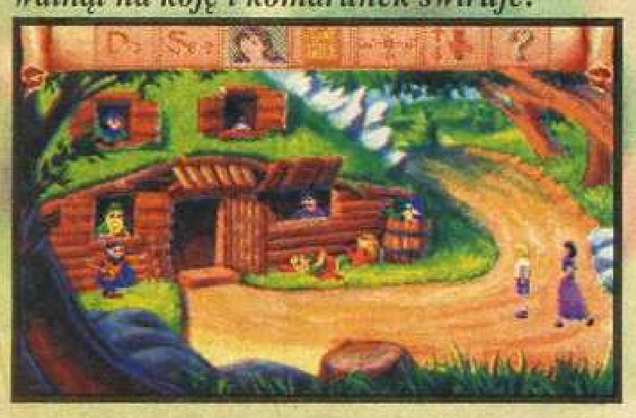

Smutniak z marychą i pół bańki.


Przydybał ją git-Wilczek Multirecydywa...


i też na kwadrat do Jareckiej szoruje.


Wparował na kwadrat, starą oszamał...


walnął na koję i komarunek świruje.



Pewnego dnia przeglądałeś książki w bibliotece, zastanawiając się, którą z nich wypożyczyć, gdy nagle jedna wypadła z półki, otworzyła się i wyskoczył z niej smok. Bookwyrm, tak bowiem brzmiało jego imię poprosił cię, abyś pomógł mu poukładać bajki, bo niejaki Bookend (stwór podobny do bohatera gry FURY OF THE FURRIES) nie chce dopuścić do tego, aby któraś z bajek się zakończyła. Wskoczyłeś więc do książki i oto stanąłeś przed trudnym zadaniem: musisz dokończyć pięć bajek.

CINDIRELLA

Kopciuszek siedzi na ławeczce i rozpacza, że nie zjawi się na balu i nie spotka z księciem. Po chwili ukaże się wróżka i poprosi cię o pomoc w odnalezieniu dyni. Poszukaj w lesie, na pewno leży gdzieś pod krzakiem. Wróżka zrobi z niej zupełnie przyzwoitą karetę i uradowana dziewucha odjedzie do pałacu. Wstąp i ty na książęcą popijawę. O północy będziesz świadkiem jak kopciuszek ucieknie i zostawi bucik. Zanim książe zdąży go podnieść znajdzie się on w łapach Bookend'a. Popędź za złoczyńcą, a następnie zabierz porzucony trzewik. Zadowolony książę odnajdzie swoją ukochaną i tym miłym akcentem zakończy się ta bajka.

JACK AND THE BEANSTALK

Jacek leniuchuje w ogródku. Przynieś chłopcu nasiona (Bookend schował je w lesie). Fasola zaraz po posadzeniu urośnie aż do nieba, a Jacuś zaraz poleci sprawdzić co znajduje się na szczycie. Niestety rozzłości tylko żyjącego w chmurach olbrzyma który właśnie schodził na ziemię. Jackowi potrzebny będzie topór. Gdy już mu go przyniesiesz, walnie dwa razy w fasolę i będzie po wszystkim.

BEAUTY AND THE BEAST

Piękna mieszka w domku w zachodniej części miasteczka. Jej ojciec wyszedł z domu już dość dawno i nie wrócił. Odnajdziesz go przy wielkim ogrodzie rozpaczającego, że nie zdobył róży na prezent dla córki. Zaoferuj mu pomoc i przynieś kwiat. Kiedy z powrotem będziesz przed bramą dopadnie was Bestia i oznajmi, że karą za zerwanie róży ma być uwięzienie Pięknej. Ojciec jej, choć niechętnie, zgodzi się na to. Na razie nie jesteś tu potrzebny. Lecz po pewnym czasie udaj się w okolice mostu - spotkasz Piękną, która się boi przejść obok Bookend'a blokujące-go drogę powrotną do zamku Bestii. Przeprowadź ją obok tego głupiego futrzaka. Dalej wypadki potoczą się normalnym biegiem: Bestia przemieni się w księcia, będą całusy, fanfary...

SNOW WHITE

Królewna Śnieżka krąży gdzieś po lesie szukając chatki siedmiu krasnoludków. Odprowadź ją (południowo-zachodnia część lasu). Kiedy ujrzysz królewnę następnym razem, będzie już sztywna czekała na zakopanie w piachu. Pobiegaj trochę po lesie, może znajdzie się jakiś książę (gdyby to nie była gra dla dzieci...), który ją ożywi. O, jest! Ale stoi pod drzewem w niezbyt wygodnej pozycji. Uwolnij go i zaprowadź do Śnieżki. Ta po pocałunku wstanie jak nowo narodzona (symulantka), a głupie krasnoludy zaczną się nie wiadomo z czego cieszyć.

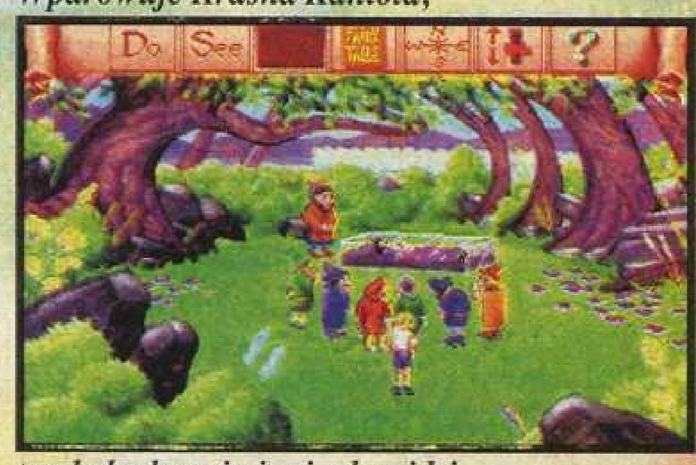
BREMEN TOWN MUSICIANS

Przy moście spotkasz koguta. Poprosi cię byś zaprowadził go na skrzyżowanie dróg, więc uczyń to. Umówił się tam z kotem„ psem i osłem. Pójdź ich poszukać. Wszyscy chowają się w lesie przed Bookend'em. Gdy już ich wszystkich zgromadzisz, udajcie się wszyscy w drogę do Bremen. W czasie marszu zwierzęta zauważą chatkę, w której postanowią zamieszkać. Tymczasem jest to kryjówka złodziei, którzy uciekną usłyszawszy śpiew (czytaj: pisk) wędrownych muzyków. Jako, że chatka się zwolniła, zwierzaki postanowią w niej zamieszkać.

KOŃCÓWKA

Nagle ujrzysz zatroskanego Bookwyrma. Bookend podwędził mu Wielką Księgę i zamierza ją spalić. Teraz miarka się przebrała. Udaj się tam razem ze swym towarzyszem i zażądajcie zwrotu książki. Futrzak nie od razu odda czytadło, ale pod wpływem łagodnej perswazji zmieni zdanie. Okaże się, że robił te wszystkie łajdactwa, bo sam nie umie czytać. Bookwyrm obieca jednak, że nauczy go tej trudnej sztuki, a ty możesz wracać do biblioteki. I już będziesz wiedział, którą książkę wypożyczyć....


Wparowuje Krasna Kanioła,


ten bałachem ją żeni, ale widzi...



Bamse

Dystrybutor: IPS Computer Group




że ta na kit nie leci, to ją oszamał (skrócone).







ECSTATICA wydana znienacka przez PSYGNOSIS, pozwala mieć nadzieję, że jeszcze gry nie zginęły. Ostatni rok to bowiem ekspansja pseudointeraktywnych filmów na CD, które w istocie są komputerową gumą do żucia, która zdusiła zupełnie gałąź przygodówek. Tu jednak mamy do czynienia z odkupicielem wymierającego gatunku – grą napisaną z doskonałym znawstwem tematu, zmyślnie ukrytymi chwytami socjotechnicznymi, naładowaną emocjami i mroczną atmosferą budowaną na kanwie horroru. Ale to nie wszystko, bowiem najbardziej dla gracza widoczna jest doskonała grafika, z animacją na miarę ALONE IN THE DARK naszych czasów. W tym numerze opisujemy inną grę zbliżoną do ALONE..., jest nią LITTLE BIG ADVENTURE. Razem stanowią rodzinę, choć ECSTATICA zaznacza swą wyraźną odrębność.

Profesjonalizm wykonania, niebanalny scenariusz, straszliwa intryga oraz fachowe udźwiękowienie – tak można określić podstawowe cechy tej gry. Gdy jednak zamiast chłodnym okiem, spojrzeć na nią od strony gracza, ukaże się gra tak niesamowita, jak chyba żadna dotąd. Poniższy opis stara się choć w części oddać atmosferę sytuacji.

Celowo bądź też niechcący autorzy uzyskali ciekawy efekt, a mianowicie gra zaczyna się jako horror, a kończy niemal jako komedia. Można by też jej zarzucić, że jest zbyt krótka, tzn. ma zbyt mały obszar i da się ją przejść w trzy godziny. Tu jednak warto podkreślić, że ma ona w sobie wiele ze starych klasycznych przygodówek – do osiągnięcia poszczególnych celów można dojść różnymi drogami, jest wiele wątków pobocznych, zupełnie niekoniecznych do ukończenia, a także kilka humorystycznych wstawek, które warto poznać, a to tylko poprzez ciekawskie wędrowanie po okolicy. Nie szkoda nawet kilku dni na poznanie całej gry.

Przy tej okazji warto wspomnieć jeszcze o jednym paradoksie: otóż ECSTATICA w wersji CD sprowadzona bezpośrednio do Polski, sprzedawana była w pierwszym okresie za cenę przekraczającą 200 zł (2 mln starych złotych). Tymczasem już po trzech tygodniach została wydana przez polską firmę, zaopatrzona w polską instrukcję i uzyskała cenę poniżej 100 zł. Ale kto mógł wiedzieć, że warto czekać?

Martinez

ECSTATICA

Dla miłości jedynego
powinniśmy odkrywać sekrety natury
które starożytni Alchemią zwali
cudowną sztukę i dar wszechmocnego
nigdy nie odnaleziony przez ludzi ocean
lecz rozpoczęta odkryciami.

On, a raczej ona, jak odkryłem
przeszukawszy naturę odnajdzie Sztukę
za sprawą fizyki i naturalnej magii
Wszystkie mroczne zapiski uprzednio
odrzuciwszy.

Jedynie kilku uczonych mężów
może ci wyjaśnić co staram się powiedzieć;
Nigdy nie znalazłem maga, poza jednym
który nauczył by mnie Alchemii
a był nim strażnik zamku w Tirich.

Stary mag więźniem demona uczynił
w magicznym kręgu kamieni go zamknął
jednego z najgorszych, demona demonów
zło cielesne i duchowe.

Komukolwiek posłuży twa Sztuka, która
wytryśnie
fontanną pracy i nadziei
za ambicje i pracę nagrodzona
dla prawdziwego Stworzyciela
prawdy, wszystkich prawd
bycie małym jest wielkim krokiem.

Jeśli będziesz pilnować swych tajemnic
posiądziesz upragnioną władzę
i zło lub dobro, jak wybierzesz
służyć Ci będą
może
dla mężczyzn tajemnica to jak ropiejący
wrzód
a kobiety wiedzą więcej...

Ecstatica'928 Anno Satanas
przełożył: Gulash





Ekstatyczna aboreja, PC



PRELUDIUM

Podróż rozpocząłem w dobrym nastroju, podziwiając piękno krajobrazu bałkańskich wyżyn poprzecinanych skalnymi zrębami. Zreflektowałem się dopiero, gdy słońce zaczęło chylić się ku zachodowi.

Starając się nadrobić stracony czas zaciąłem ostro mego wierzchowca. Trudna droga dała się we znaki zarówno mnie jak i jemu. Mała osada Tirich, znajdująca się według drogowskazu przede mną, wydawała się najlepszym rozwiązaniem. Skończyła mi się woda, a ciepła strawa i łóżko były tym, czego szukałem.

Gdy przekroczyłem mostek, wyczułem coś dziwnego w powietrzu... a raczej nie wyczułem niczego. Nie było bawiących się na ulicy dzieci, śmiejących się mężczyzn wracających krętą drogą z gospody do domu, nie słychać było gwaru kobiet gotujących jedzenie. Co tu się dzieje? Sklep po mojej prawej stronie wyglądał normalnie, ale dlaczego drzwi prawie wylatują z zawiasów i CZYM są te cztery rysy przypominające ślady olbrzymich pazurów? Co u diabła... NO WŁAŚNIE... DIABŁA...

— — —

Rozejrzawszy się po mieście odnalazłem chatę, w której na ścianie wisiała zbroja, a na ziemi leżał miecz. Miecz naturalnie zabrałem, zbroja zaś okazała się za ciężka. W niedalekiej gospodzie pomogłem staremu podróżnikowi opędzić się przed zielonym smokiem i przeniosłem go na zaplecze sklepu, do jego ukochanego gąsiora z winem. Opowiedział mi za to krótką historię o złych bogach i zaklętym kręgu kamieni, najświętszym miejscu w tej wiosce.

Zwiedzałem dalej, z duszą na ramieniu. Za miastem stał klasztor, a mnisi nie chcieli mnie wpuścić bez bożego słowa. W stajni natknąłem się na dziewczynkę szukającą swojego misia, kościół zaś wyglądał jakby przeszedł po nim huragan. Jakiś szaleniec na dzwonnicy wygrażał mi i wyzywał od demonów... czy to miasto całe oszalało?

W jednym z domów ujrzałem niedźwiedziopodobnego demona, który blokował wejście po schodach na piętro. Zakradłem się za jego plecami i paroma ciosami miecza odebrałem mu jego nędzne życie. Na górze... tak, to zdecydowanie pokój alchemiczki, o której mówił stary. Jej dziennik, z niego dowiedziałem się o paru faktach. A więc ta żądna wiedzy kobieta ukradła księgę magii staremu magowi mieszkającemu w zamku na wzgórzu. Wezwała demona, który oszukał ją obiecując najpierw pomoc, potem zaś wykorzystując ją uwolnił się od zaklęcia. Jeszcze jakaś wzmianka o starym rycerzu i Pani z Jeziora... Ujrzałem także magiczną formułę, która zmienia w coś... małego. Leżał i mały pluszowy miś, najpewniej tej dziewczynki ze stajni. Postanowiłem go jej zwrócić, może pomoże mi w zamian poskładać fakty. Nic z tego, chyba jej się pomieszało



w małej główce, zabrała mnie do lochów przy kościele. Zniknęła w ciasnej niszy, która otwierała ciemny tunel. Nie zmieściłem się, ale po chwili mała była z powrotem. Otworzyła dla mnie główne wejście gdzie ujrzałem... dość, że uciekałem stamtąd bardzo szybko.

W kościele znalazłem leżącą na ziemi Biblię i pobiegłem do klasztoru, gdzie słowo boże otworzyło dla mnie drzwi. Mnisi modlą się do kości, ich najświętszej relikwii. Jest tu też przejście podziemne, którego jednak wolę nie używać (spróbuj, hehe).

Tamta dziura, którą przecisnęła się mała, przy kościele, gdybym tylko mógł się tam zmieścić. Zaraz, magiczna formuła, która zmienia w to coś małego w domu alchemiczki i kocioł...

— — —

Potrzebowałem trzech składników. Pierwszy – laleczkę VooDoo znalazłem pod wisielcem w kościele. Drugi – coś w rodzaju marchewki, w składzie wina, do którego zaniosłem dziadygę. Trzeci – kwiat, znalazłem na drodze z osady do klasztoru. Wszystkie trzy wrzuciłem do kotła w domu alchemiczki i wypiłem gotowy napój. Zmieniło mnie w coś podobnego do wiewiórki, szybko dostałem się do lochów przy kościele. Wszedłem do tej dziury co mała wtedy i po krótkiej wędrówce zmieniłem się znowu w człowieka.

Po schodach w górę i... oto przede mną stoi stary rycerz. Trzęsie się ze strachu, prawie oślepł. Odrzuca miecz, tchórzliwy staruch. Ale to piękny miecz, więc podnoszę i zabieram go ze sobą. Pamiętam coś o Pani z Jeziora, może ona coś mi powie? Jezioro znajdowało się pomiędzy zamkiem a klasztorem.

— — —

Stanąłem na kamieniu wrzucając do wody miecz i tym wywołując Panią z Jeziora. Piękna istota mianowała mnie rycerzem Tirich, ale zabrała miecz. Wróciłem po swój stary (został przecież przy kotle) i już jako rycerz Tirich udałem się do starego maga, do jego zamku na wzgórzu. Gdy wszedłem tam od tyłu mag przywitał mnie i wysłał do wieży, w której miałem otrzymać pewną pomoc. Rzeczywiście, kolejna magiczna formuła – tym razem potrzebowałem księgi magii skradzionej przez alchemiczkę oraz kości-relikwii, do której modlą się mnisi w klasztorze.

Pobiegłem schodami w dół, do podziemi. Na dole prześlizgnąłem się przy kamiennym strażniku i pobiegłem dalej. Dwaj niewidzialni wojownicy nie stanowili problemu. Dalej schody w dół z dwóch stron... wiedziony dziwnym przeczuciem wybrałem prawą stronę (z dyszącym ogniem kamiennym smokiem). Ostrożnie, unikając jego ataków schodziłem na dół. Ominąłem dwie pułapki przechodząc po samej krawędzi stopni. Rozejrzawszy się trochę na dole odkryłem pionowo stojącą trumnę ze szkieletem w zbroi w środku. Wszedłszy do niej wyszedłem już w zbroi. W kolejnej komnacie dziwny stwór powiedział mi, że aby dostać się do demona muszę porozmawiać z królem, a raczej z tym co zostało z króla. Poza potworkiem była też tam księga magii, którą naturalnie zabrałem.

Odnalazłszy schody biegnące w dół udałem się porozmawiać z królem. Minąłem komnatę, w której trwało coś na kształt orgii i idąc dalej w dół stanąłem oko w oko ze swoją repliką. Miała wyraźnie złe zamiary – oto kolejna ze sztuczek demona – więc załatwiłem sprawę szybko mieczem. Spotkawszy się z królem, który notabene okazał się szkieletem wskrzeszonym przez demona dla uciechy stwierdziłem, że zanim przekroczę próg komnaty diabła, muszę pozyskać pobłogosławiony relikt. Wyszedłem więc z podziemi drogą, którą do nich wszedłem – przez zamek.

— — —

Zaniosłem księgę magii do zaklętego kręgu kamieni. Teraz trzeba wyrwać mnichom z gardła kość. Nie było to łatwe, musiałem zabić czterech z nich. Przebacz mi Panie, wszystko co robię robię dla Swojej chwały... Dziwnym sposobem drzwi zamknęły się przede mną więc musiałem skorzystać z przejścia podziemnego w klasztornej bibliotece. Dostałem się do domu rycerza, stąd na ulicę i do zaklętego kręgu (gdzie uprzednio zostawiłem księgę magii). Z księgą w jednej ręce i kością-relikwią w drugiej rozpocząłem inwokację... pioruny, błysk, ogień i moja relikwia została wyświęcona. Teraz mogłem pokonać demona i zasłużyć na miano rycerza Tirich.

— — —

Poznaną poprzednio drogą (przez wieżę w zamku maga) dostałem się do komnaty, w której ukazał mi się demon (tam, gdzie znalazłem księgę magii osunął się kawał ściany otwierając drogę). Zaprosił mnie do stołu, poczęstował i przedstawił się jako... pan Diabeł, lord ciemności władca piekieł. Postawił przede mną wybór: oddam mu relikwię i będę żył opływając w rozkosze i dostatek lub też... jeśli wygram z nim, wyzwolę wszystkich spod jego panowania. Zgadnij co wybrałem...









Ekstatyczna grafika powstała na bazie zauroczenia dwoma najpopularniejszymi w przyrodzie kulkami, PC

PORADNIK EGZORCYSTY

– możesz grać mężczyzną lub kobietą, nie wpływa to na przebieg gry. Babka jest mniej odporna na ciosy

– często nagrywaj stan gry, zawsze jakaś nieznana bestia może pozbawić cię życia

– skatowany i słaniający się możesz szybko odzyskać energię śpiąc na sianku w stajni lub kosztując wody ze źródełka

– gdy któryś z demonów cię złapie i będzie torturował, możesz mu potem uciec, a przedmioty, które miałeś przy sobie odnajdziesz w miejscu gdzie cię dorwał

KLAWISZOLOGIA

kursory – ruch i obracanie się
7 i 9 – zadanie ciosu lewą i prawą ręką
1 i 3 – podnoszenie przedmiotów lewą i prawą ręką
5 – unik
F1-F4 – skradanie się
F5-F8 – normalny chód
F9-F12 – bieganie
ESC – opcje

Gulash

PSYGNOSIS'94

PC: VGA, SB, CD-ROM

PC 13 PCCD 1

90% Grafika
85% Dźwięk
95% Miodność
ok. 130 Cena w zł, zawiera VAT







Podobno wersja na Pentium pracuje w rozdzielczości 1024x768.





MAGIC CARPET jest pierwszą grą firmowo obsługującą hełm VFX1. Testowaliśmy – wrażenia są mocne.











„Wszelako Allach jest wszechwiedzący i On jeden zna swe tajemnice ukryte. Powróciwszy więc z mej ostatniej podróży, żyłem w wielkiej radości i szczęśliwości, ciesząc się tym, że ocalałem. Dorobiłem się znacznego majątku i Allach zwrócił mi wszystko, co z jego woli utraciłem. Wszelako dusza moja znów gorąco zapragnęła podróży i oglądania dalekich krajów."
Bolesław Leśmian, „Sindbad Żeglarz"

DYWAN ODRZUTOWY

Witajcie w świecie Tysiąca i Jednej Nocy, Szeherezady i latających dywanów. Czekają na was pełne bujnej roślinności wyspy, położone nad morzem osady, niedostępne kaniony oraz rozległa galeria wrogich wezyrów.

Celem każdego z 70 etapów jest zebranie odpowiedniej ilości mana, czyli porcji energii, wraz z biegiem akcji limit niezbędny do uwolnienia kolejnych światów wzrasta. Każdy nowy etap rozpoczynasz od zera, posiadając jedynie uzyskany już pakiet czarów. Posiadasz dwa wskaźniki osobiste. Pierwszy (czerwony pasek) to zdrowie, w wyniku odniesionych ran regeneracja jest samoczynna. Znajdujący się pod nim biały pasek oznacza zdolność do rzucania czarów, całościowy wzrost postępuje wraz ze zwiększeniem posiadanego w zamku zapasu mana. Po rzuceniu czaru bieżący poziom maleje, ale regeneracja następuje szybko.

Po wciśnięciu ENTER uzyskasz dostęp do mapy (czarne kropki – potwory, kolorowa smuga – wrogi wezyr, różnokolorowe kropki – mana) oraz do czarów. Podczas lotu w lewym górnym rogu widzisz fragment mapy terenu, położenie twojego dywanu jest na niej oznaczone krzyżykiem. Abyś zmierzał w danym kierunku, powinien się on znajdować na północy mapy. W MAGIC CARPET nie występuje możliwość dowolnego przemieszczania się w pionie, oznacza to, że zmierzając wprost na górę, automatycznie nad nią przelatujesz, za to masz możliwość spoglądania pod pewnym kątem zarówno w górę jak i w dół. Natrafisz także na ściany bądź mury, zbyt wysokie by nad nimi przelecieć; w dalszych etapach pełnią one rolę swoistych labiryntów.

ZAMEK NA PIASKU

Każdy rasowy wezyr musi posiadać własną warownię. Już w pierwszym etapie znajdziesz czar pozwalający na stawianie zamczysk. Trzeba teraz wybrać odpowiednie miejsce na fundamenty. Absolutnie nie wolno stawiać warowni w sąsiedztwie wysokich murów bądź skał, gdyż zablokujesz tym sposobem jej rozwój. Po rzuceniu czaru ujrzysz, jak z niczego będą wyłaniać się mury. Jeśli w pobliżu będą znajdować się potwory, proces ten automatycznie je uśmierci. Szary pasek przy ikonce zamku oznacza jego pojemność mana, a gdy aktualny zapas zaczyna już osiągać ów poziom, musisz rzucić kolejny czar, rozbudowując warownię. W kierunku twego rodzinnego gniazda biegnie zawsze na mapie przerywana linia.

Wraz z zamkiem utworzony zostaje balon, który dostarcza do niego mana. Przy czwartym stopniu rozbudowy zamku będziesz miał już do dyspozycji dwa balony, przy szóstym – trzy. Balon posiada własną energię, a gdy zostanie przez przeciwników zestrzelony, automatycznie otrzymasz nowy, tracąc jednakże wieziony przez nieboszczyka zapas mana. Własnych balonów na szczęście nie imają się twoje czary ofensywne, podobnie zresztą jak zamku.

Im większy zamek, tym liczniejsza jego załoga mogąca bronić go przed agresorami z zewnątrz. Twoi łucznicy potrafią co prawda kręcącą się w pobliżu natrętną osę naszpikować strzałami, czasem trzeba jednak ich wspomagać, bo energia zamku jest ograniczona, a gdy twierdza padnie, stracisz zapas mana.

ARS MAGICUS

Brnąc przez etapy będziesz zdobywał coraz to nowe czary, które wyglądają jak dzbany, są one oznaczone na mapie. Żeby rzucić dany czar (lewy przycisk myszy) musisz posiadać odpowiedni dla niego zapas mana. Czarów łącznie jest 24, za najważniejsze

MAGIC CARPET





trzeba uznać ofensywne lub, jak kto woli – śmiercionośne. Na początku dysponujesz jedynie FIREBALL, który zużywa znikome ilości mana, trzeba jednak zaliczyć sporo trafień by ubić jakiegoś zwierza. Sukcesywnie pojawiają się inne potrzebne podczas potyczek czary, oznaczone ikonami: tarcza (znajdując się pod ostrzałem tracisz ponad połowę zdrowia mniej niż normalnie), serce (umożliwia szybszą regenerację), mknący dywan (daje dopalenie, byś zdołał w mig umknąć z niebezpiecznego rewiru). A potem – szaleństwo. Do dyspozycji będziesz miał czary takie jak: ciągły FIREBALL (jęzor ognia), FIREWALL (jeden strzał robi z namiotu pochodnię, trzy niszczą większość z wachlarza potworów), meteor, a nawet wywołanie kichającego ogniem wulkanu, który można zafundować przeciwnikowi tuż u wrót jego zamku. Klucz tkwi w umiejętności zabijania potworów przy użyciu czarów zużywających jak najmniej mana.

Trzeba w tym miejscu wspomnieć o walce z potworami. Na pełzające lub latające gąsienice wystarczy jeden nalot, to samo tyczy się wolno przemieszczających się armii łuczników. Żeby zarobić dodatkowe mana, można zestrzeliwać gromady ptaków, szybujące zazwyczaj nad morzem. Trudno walczyć zwłaszcza z pszczołami i szybko przemieszczającymi się wrogimi wezyrami, potem dopiero pojawia się czar umożliwiający chwycenie na magiczną smycz dywanu przeciwnika, by móc się z jego właścicielem jednoznacznie rozprawić. Morskie jaszczury skutecznie kasuje się taktyką doskoku i odskoku – by nie zdążyły przygwoździć cię czarami. Spokojnych zazwyczaj gryfów lepiej nie atakować, nie posiadając odpowiedniego zaplecza.

MAN(N)A NIE SPADA Z NIEBA

Mana to istota twej władzy militarnej i duchowej. Każda żywa istota po śmierci rozpada się na pewną ilość mana, posiadającą wtedy neutralny kolor pomarańczowy. Na początku pierwszego etapu zdobędziesz czar umożliwiający przemienianie owych kulek na własny biały kolor, tak by mogły się one stać łupem twych balonów. Ów czar umożliwia też przejmowanie w posiadanie wiosek i osad, których przyłączenie oznaczać będzie zwiększenie poziomu mana.

Konkurencja czai się wszędzie – inni wezyrowie także polują na grasujące po krainie potwory, można więc próbować taktyki „lepkiego dywanu", czyli podkradania cudzej mana. Wezyrowie, nawet widząc ten proceder nie powinni cię atakować, będą próbować przemieniać ją ponownie na swój kolor. Ważne jest przy tym, by widząc, że balon zmierza ku porcji mana, upewnić się na mapie, czy w pobliżu nie grasuje jakiś przeciwnik. Jeśli tak, to powinno się przypilnować towaru, żeby balon nie musiał wracać pusty do twojej warowni. Niegłupim pomysłem jest także ostrzelanie cichaczem cudzego balonu – pozostaje po nim porcja mana. Cząstki mana z zestrzelonych potworów na teren zamku należy po prostu przemienić, balon nie będzie ich już oczywiście musiał wozić.

Zebranie rozdzielonej na wiele cząstek mana zajmuje cenny czas, ponieważ balon musi kolejno podlatywać do każdej z nich, dlatego w jednym z etapów zdobędziesz czar oznaczony ikonką czterech kulek, który po rzuceniu na którąś z mana działa jak magnes – znajdujące się w pobliżu (niezależnie jakiego koloru) łączą się z nią, tworząc jedną dużą sztukę mana i wtedy będzie ją łatwo zebrać.

TESTAMENT DLA WZROKOWCÓW

Stwierdzenie, że MAGIC CARPET posiada bajeczną grafikę oznacza mądrość tego samego typu, co kierowane przez komentatora do sportowca śmiertelnie poważne pytanie: „Czy to prawda, że chciał pan wygrać?". Lepiej więc fachowo uzasadnić, dlaczego grafika MAGIC CARPET tak bardzo cieszy oczy?

Przede wszystkim, masz do czynienia z wielkim bogactwem terenu, nad którym się przemieszczasz. Aż chce się żyć wśród tych kanionów, dżungli, piasków plaż, skalnych zrębów, z których wyrastają zbrojne zamczyska. Unosząc się ponad osadami, widzisz spacerujących pomiędzy namiotami i domami Beduinów. Wszystkie obiekty, w tym fruwające, rzucają na ziemię cienie, w praktyce przydaje się to czasem jako czynnik alarmujący. Wspaniale wykonana została falująca powierzchnia morza. Gdy atakujesz czarami ofensywnymi, które trafiają w wodę, powierzchnia załamuje się, a przy większych seriach – w górę strzelają fontanny piany. Także w przypadku oddania strzału do drzewa powodujesz ich zapalenie się, gdy po pewnym czasie gaśnie, jest spopielone, zaś po trafieniach w skały bądź ziemię pozostają aż do końca etapu bruzdy. Najładniej jednak wyglądają błyszczące porcje mana, wszelkie eksplozje, w wyniku których rozsypują się na wszystkie strony błyszczące kulki. Przyjemnie jest uczestniczyć w takim ruchu.





Klawiszami od F3 do F9 można zmieniać parametry wyświetlanego obrazu, m.in. likwidować obecność chmur lub rzucanych przez obiekty cieni, „wygładzać' wygląd krajobrazu. Dodatkowo klawiszami „[" i „]" regulujesz wielkość okna, co przy większej ilości występujących na ekranie obiektów może okazać się niezbędne nawet na szybkich komputerach.

Warto zagrać w MAGIC CARPET, choćby po to, by zwyczajnie pofruwać, podziwiając uroki krajobrazu. Niestety, nie wszystkie maszyny zdołają udźwignąć gatunkowy ciężar programu – na 386 autentycznie można przeżyć drugą Golgotę. Trzeba też przyznać, że w przypadku akurat tej gry wysokie wymagania sprzętowe są całkowicie usprawiedliwione. Gra została oficjalnie wydana tylko w wersji CD-ROM, pomijając filmowe wstawki oraz intro, kod gry zajmuje około 20 MB. W pudełku znajdują się dwukolorowe okulary, które po przestawieniu gry w tryb pseudo-3D, umożliwiają grę w niemal trójwymiarowym środowisku. Osoby umiejące dostrzegać stereogramy, mogą też próbować gry w drugim trójwymiarowym trybie – bez okularów, ale wymagane jest maksymalne skupienie i umiejętność patrzenia.



Micz

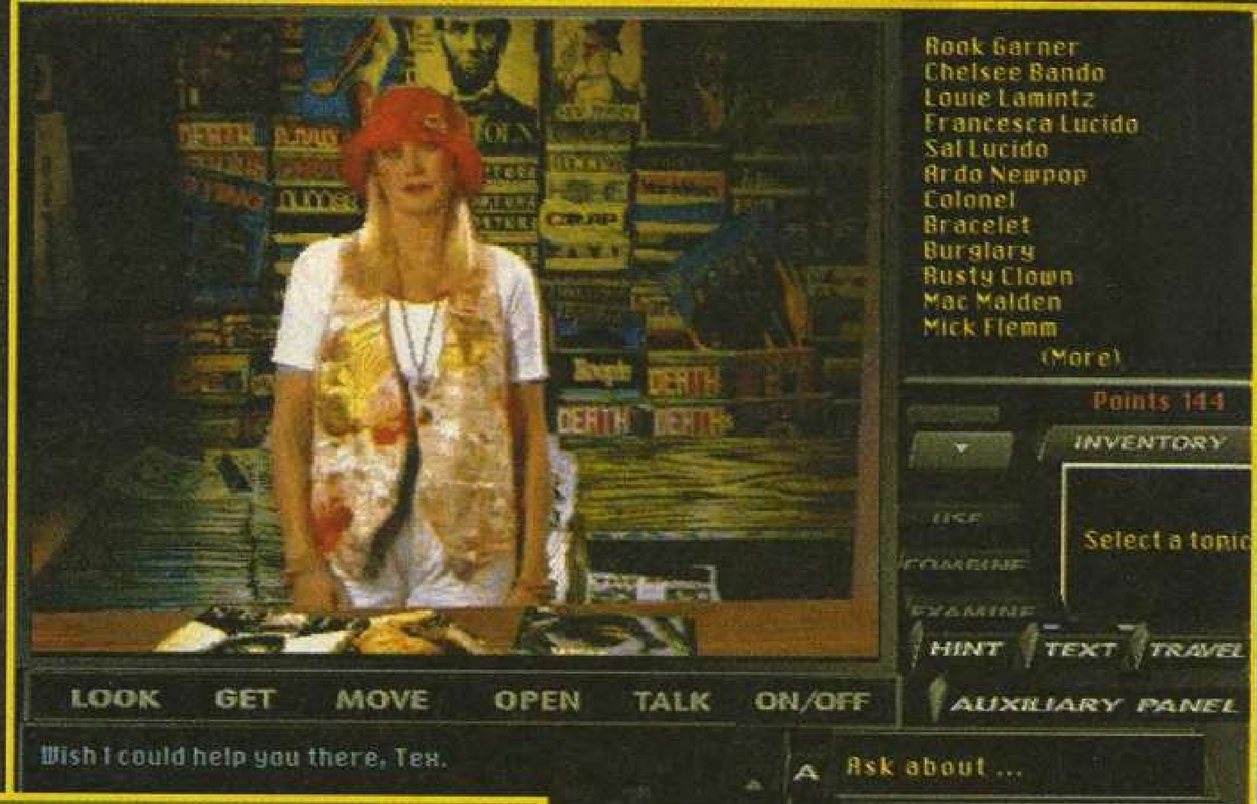
Gra jest sprzedawana w Polsce przez CD Projekt, jest też zapowiadana przez IPS Computer Group

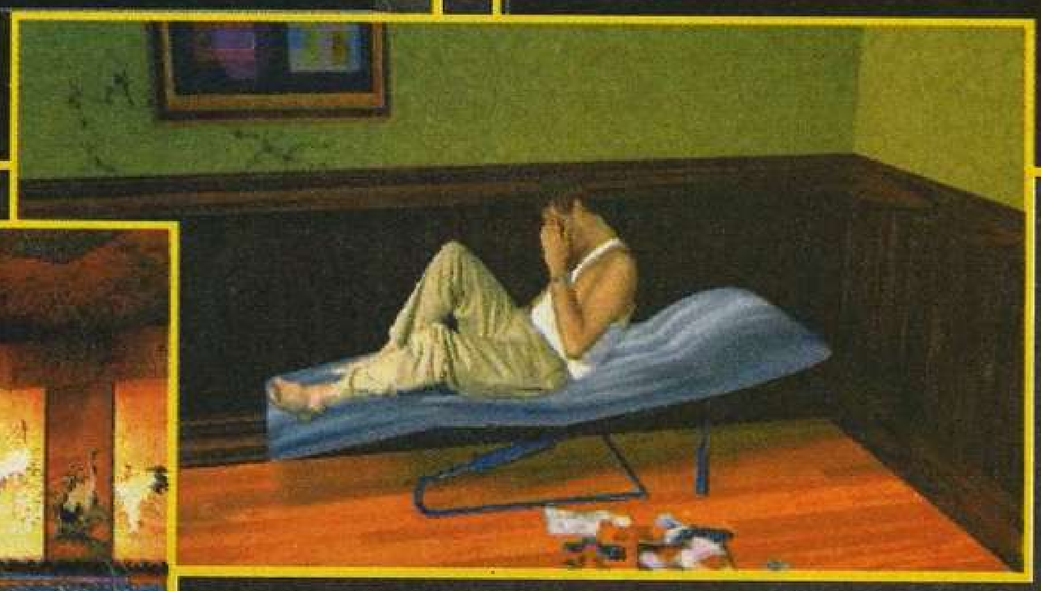




BULLFROG'94
PC: VGA, SB, CD-ROM
PC 10 PC CD 1
ZRĘCZNOŚCIOWA
100% Grafika
90% Dźwięk
90% Miodność
Tel.
Cena w zł zawiera VAT









Alaynah. Można podziwiać techniczną sprawność tego typa, tym niemniej miał ze mną coraz bardziej na pieńku.

UNDER A KILLI

W poprzednim odcinku: prywatny detektyw Tex Murphy szuka własnego „ja", a odkrywa spisek, mający na celu zagładę wszystkich ludzi...

DZIEŃ 4

Rano spostrzegłem, że w ogóle nie odczuwam kaca, nie był to jednak czas na spisywanie cudów. Przecierałem sobie twarz chusteczką i nie powiem, żebym nie trząsł wtedy gaciami na myśl o zapowiadanej przez Krucjatę na pojutrze masowej anihilacji ludzkości.

W hrabiowskiej rezydencji zastał mnie zgoła dziwny widok: puste ściany, po mojej pracodawczyni ani śladu – od początku czułem, że cała ta historia jest trefna. Z kominka wziąłem zegarek, z pomocą zabranej z hotelu złotej folii spędziłem orła z żyrandola, zdobyłem w ten sposób peta. W śmietniku była podarta na strzępy kartka, na której pojawiło się moje nazwisko.

Gdy wchodziłem do gabinetu Pułkownika, gliny akurat wychodziły. Oczywiście nic nie znaleźli, bo tylko jointy i baby im w głowie. Zacząłem od przesunięcia wazy, znaleziony krążek zaparkowałem w czytniku komputera. Przeszukawszy szuflady trafiłem na kolejny trop. Okazało się, że Pułkownik flirtował z jakąś kalifornijską lalunią Melahn Tode. Podjechałem do niej, popytałem o to i owo, była trochę zdziwiona, lecz dała mi mały kluczyk. Teraz mogłem otworzyć w biurze Pułkownika szafkę z dokumentami, niestety zaszyfrowanymi. Spod gazet leżących przy drzwiach wyciągnąłem karteczkę, wróciłem do Tode i przycisnąłem ją jeszcze raz. Mając w dłoni karteczkę z numerkami, skojarzyłem do czego się one odnoszą.

Sejf u Pułkownika zawierał podręcznik dekodowania, dzięki niemu odczytałem dokumenty. Sprawa zaczynała cuchnąć coraz bardziej. Wmieszana była w nią wykonująca tajne kontrakty firma G.R.S., genetyk Paul DuBois pracował nad dużym projektem dla Krucjaty. Chodziło o wyprodukowanie nowego rodzaju broni, o sile straszliwszej niż synteza termojądrowa. Do diabła ciężkiego! Skończywszy po godzinie kląć, skosultowałem się w motelu z Alaynah, jedną z pracowniczek G.R.S.

Przybywszy do celu, musiałem uważać na wyglądającego jak oko cybernetycznego strażnika. Odwiedzał on każdy z czterech pokoi, musiałem więc w momencie gdy wchodził, chować się to za kwiatkami, to w rogu z nosem przy ziemi. Przeszukiwanie G.R.S było najparszywszą robotą, przy jakiej się kiedykolwiek paprałem. Dość powiedzieć, że po wyjściu stąd miałem śmiercionośny farsz, zapałkę, pociętą kartkę, niewielki chip do skrytki w zegarku, obejrzałem też kasetę video z zarejestrowaną agonią DuBois. Po powrocie do biura zobaczyłem, że ktoś je zdrowo przeczesywał. Byłem zbyt wyczerpany by o tym myśleć, padłem na wyrko nie wiedząc, że w tym samym czasie Kameleon spokojnie porywał

DZIEŃ 5

Chcąc zwilżyć zeschnięte po śnie wargi, w pojemniku, w którym trzymam świeżą wodę znalazłem lekko już pleśniejącą głowę Puga. Cholernie dowcipne, tylko nie mogłem jej nijak wyjąć, musiałem w końcu wyrzucić pojemnik przez okno.

Skleciwszy posiekaną jak sałata kartkę, wybrałem się w podróż do Bastionu Świętości, miejsca zgromadzeń wyznawców starożytnych przepowiedni. Kameleon był tam. Nie zauważył mnie, bo wskoczyłem w boczną wnękę. Z trzech znalezionych tam artefaktów sprokurowałem prowizoryczną procę, z której wygarnąłem w stojącą na półce wazę.









NG MOON cz.2

Wskoczyłem do centrum kaplicy i korzystając że Kameleon wyszedł sprawdzić co się stało, na stole położyłem naładowany prochami papieros. Schowawszy się za węgłem patrzyłem jak gość wdycha sympatyczny dymek, po którym szybko go zemdliło. Mając wciąż na ciele siniaki, z przyjemnością obserwowałem jak szczur zdycha.

Poprawiłem sobie kołnierz, potem już na luzie przesunąłem zawieszoną na ścianie tarczę, przełączyłem dźwignię, uwalniając Alaynah. Dziewczyna rzuciła mi się od razu w ramiona, trudno było ocenić czy ma powyżej osiemnastki. Zresztą i tak miałem inne sprawy na głowie.

Oderwałem się od ziemskiego padołu, frunąc do orbitalnego baru o wdzięcznej nazwie Złamana Czacha. Całość ma średnicę pięciu kilometrów, lokal jest dość podłej klasy, ale wszystkie ślady niechybnie prowadzą w jego kierunku.

– Klient o tej porze?

– Siądę sobie na chwilkę, bądź łaskawa nalać mi szklaneczkę whisky, mała.

– Wiesz o tym, że trzeba mieć gotówkę?

– Spokojnie mała, wpadłem tu, bo lokal wydał mi się znajomy, musiałem go chyba widzieć na którejś z reklam w TV.

– Nie zalewaj, wy przyjezdni nie orientujecie się, że u nas panuje zwyczaj, by od razu mówić z czym się naprawdę przychodzi?

– W porządku. Szukam kilku ludzi, którzy byli tu jakiś czas temu.

– Wielu ludzi przychodzi i potem wychodzi.

– Jasne, ale tak się składa, że akurat mam za pazuchą śmierdzący i pognieciony papier studolarowy, oddam ci go, żebyś go wyrzuciła do śmieci, a możesz z nim zrobić co zechcesz.

– Wsadź sobie gdzieś swoją mamonę, panie Rockefeller!

Wręczyłem barmance banknot i dalej rżnąłem głupa, przerwało to dopiero żądanie przedstawienia jakiegoś znaku. Nie miałem pojęcia o co chodzi, nie musiałem więc udawać zaskoczonego. Kłopot zlikwidowałem, udając się do Alaynah a potem do lombardu Rooka, gdzie dostałem srebrnego dolara. Po powrocie do barmanki okazałem znak, po czym zostałem wyprowadzony na zaplecze.

Na krześle siedział kudłaty grubas. To co trzymał w garści nie wyglądało na straszaka ani kapiszonowca, lecz nabitego gnata, kaliber dziewięć. Próbując wyprowadzić mnie z równowagi poprzez celowanie prosto w głowę, kazał rozwiązywać testy na spostrzegawczość. Wybierałem kolejno kule: leżącą najwyżej, pośrodku, na dole i jeszcze raz na na dole. Nie miałem już siły by się zgrywać, posłusznie zgodziłem się na wypicie podtykanego mi pod nos przez barmankę koktajlu. Nagle świat zawirował, słyszałem tylko donośny śmiech tej diablicy.

DZIEŃ 6

Po odzyskaniu przytomności przez chwilę myślałem, że jestem w raju. Orbiter byłby niesamowicie pięknym miejscem, gdybym nie był tu więźniem. Zabrano mi wszystko za wyjątkiem zegarka, w którym ukryłem Winter Chip.





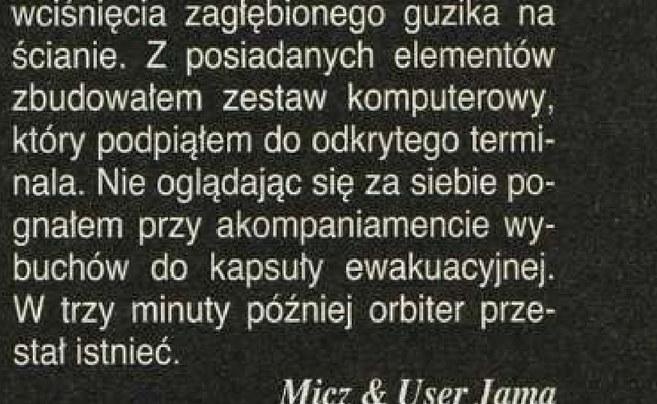


W mojej „celi” znalazłem paliwo do zapalniczek, kamień, krzemień oraz grabie. Może to niewiele, ale szybko obmyśliłem plan ucieczki. Grabie sprytnie schowałem w kupie liści przed wejściem, wszystko oblałem paliwem i podpaliłem. Z ukrycia patrzyłem jak gapowaty strażnik wpada w moją pułapkę.

Poszedłem do laboratorium kriogenicznego. W cylindrycznym pojemniku leżała zamrożona Eva Shanzee. Nie pytajcie w jakiej kolejności wciskałem guziki, po prostu improwizowałem. Dość, że w końcu zakończyłem proces resuscytacji. Eva wręczyła mi klucz z instrukcjami jak wpuścić wirus do systemu orbitera. Najpierw zabrałem rurę spod drzwi kwater mieszkalnych. Potem pośpieszyłem do obserwatorium. W szafeczce za fałszywą ścianką znalazłem komputer, ukryty tam przez jednego z agentów Capricorna. Przy pomocy rury podważyłem panel pod jedną z roślin, skąd wziąłem kabel. Na stole leżała pusta szklanka po koktajlu. Potrzebna mi była znajdująca się w niej słomka do wciśnięcia zagłębionego guzika na ścianie. Z posiadanych elementów zbudowałem zestaw komputerowy, który podpiąłem do odkrytego terminala. Nie oglądając się za siebie pognałem przy akompaniamencie wybuchów do kapsuły ewakuacyjnej. W trzy minuty później orbiter przestał istnieć.

Micz & User Jama

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











HEXX

Zeszłoroczny produkt PRG firmy PSYGNOSIS – HEXX, powstał bez wątpienia na wzór DOOM. Autorzy uprościli grafikę i udało im się zmieścić niemałą grę na dwóch dyskietkach. Warto zauważyć też spore osiągnięcie – pełny scrolling przy zachowaniu realiów RPG.

Jak to zwykle w RPG bywa, zły czarnoksiężnik postanowił zdobyć władzę nad światem. Przez zaskoczenie zdobył cztery Święte Talizmany Władców Ziemi, Chaosu, Smoków i Nocy. Następnie odesłał pozbawionych mocy właścicieli do Krainy Snów, a same Amulety dobrze ukrył. Ufny we własne siły kpił ze wszystkich i ze wszystkiego, nie przeczuwając, że zbliża się jego koniec, gdyż to właśnie ty postanowiłeś pokierować drużyną śmiałków i przywrócić porządek w Królestwie.

Twoje zadanie jest jasne – zabić wszystkich sługusów czarnoksiężnika i odzyskać Magiczne Talizmany. Rozpoczynasz od wyboru składu drużyny, którego należy dokonać z rozwagą, gdyż później nie można go zmieniać. Do dyspozycji masz poddanych uwięzionych władców wyszkolonych na Morderców, Zwiadowców, Magów oraz Wojowników. Po skompletowaniu zespołu zostajesz przeniesiony na szósty poziom Twierdzy znajdującej się u podnóża wieży czarnoksiężnika i rozpoczynasz walkę o przetrwanie, a tym samym ocalenie Królestwa.

Centralną część ekranu zajmuje widok na otaczający cię świat. Z prawej strony znajdują się wizerunki postaci wraz z paskami symbolizującymi witalność postaci (żółty) oraz siłę psychiczną (fioletowy). Pierwsza wpływa na odporność na ciosy (tzw. Hit Points). Uwaga! Jeśli bohater jest głodny to rany nie będą się goić. Druga ma wpływ na możliwość rzucania czarów (tzw. Spell Points).

Pod spodem znajdują się przyciski służące do wyboru Księgi Czarów każdej z postaci, zaklęcie gotowe do rzucenia i koszt jego wypowiedzenia oraz sama Księga. Strony Księgi przewraca się prawym przyciskiem myszy (PPM), a czar wybiera lewym (LPM). Aby rzucić zaklęcie należy wskazać cel i kliknąć LPM. Pod Księgą znajduje się wskaźnik koncentracji danej postaci. Po rzuceniu czaru, bohater staje się bardziej rozkojarzony i rośnie koszt wypowiedzenia następnego zaklęcia.

Nowe zaklęcia można zdobyć jedynie podczas snu, ale tylko jeśli zdobyłeś odpowiednio dużo doświadczenia i posiadasz trochę złota na ofiarę dla czterech władców. Także tylko w ten sposób można zwiększać poziom wyszkolenia postaci – na szczęście w tym wypadku nie jest potrzebne złoto, ale bohater nie może być głodny. Ikona dwóch skrzyżowanych mieczy służy do wydania rozkazu ataku, a pojedynczy miecz, oprócz tego, że służy za kompas, wywołuje mapę. Pomiędzy tymi ikonami są wyświetlane symbole rzuconych czarów o długotrwałym działaniu, a informacje o ich sile można uzyskać przez kliknięcie na nich. Aby podnieść znaleziony przedmiot należy najechać na niego kursorem, aż ten zmieni się w „chwytającą" rączkę i kliknąć lewym przyciskiem myszy, ażeby go użyć trzeba kliknąć na nim prawym przyciskiem (używać można tylko przedmiotów będących w posiadaniu bohaterów, a nie np. leżących na podłodze). Rzeczy magiczne posiadają w nawiasie obok nazwy możliwą liczbę użyć.

W grze występują dwa istotne błędy. Po pierwsze wszelkiego rodzaju tarcze, pancerze, hełmy, itp. zmniejszają jakość pancerza (Armor Class), a więc tym samym zmniejszają odporność na ciosy! Po drugie przy przechodzeniu między piętrami „giną" zwykłe klucze – bez względu na to ile dana postać ich miała zostaje tylko jeden. Z tego powodu często okazuje się, że którychś drzwi jednak nie należało otwierać i trzeba wczytywać SG sprzed dwóch lub trzech godzin, bo jesteś w ślepym zaułku i nic więcej nie możesz zrobić. Nie trzeba dodawać, że po kilku takich przypadkach zdenerwowanie wzrasta powyżej wszelkich dopuszczalnych norm, a ręka drga w pobliżu przycisku Reset! Oprócz wad występują oczywiście również zalety. Najważniejsza z nich to małe wymagania sprzętowe: dowolne 386, 2 MB RAM, 3 MB na twardym dysku co w porównaniu z DOOM jest dużą zaletą osiągniętą niestety kosztem jakości.

Los Królestwa zależy od ciebie, więc niech szczęście sprzyja ci w walce, a intuicja wspomaga przy otwieraniu drzwi.

C(w)alineczka















PSYGNOSIS'94
PC: VGA, SB
2
ROLE-PLAYING
70% Grafika
80% Dźwięk
65% Miodność
Cena w zł. zawiera VAT

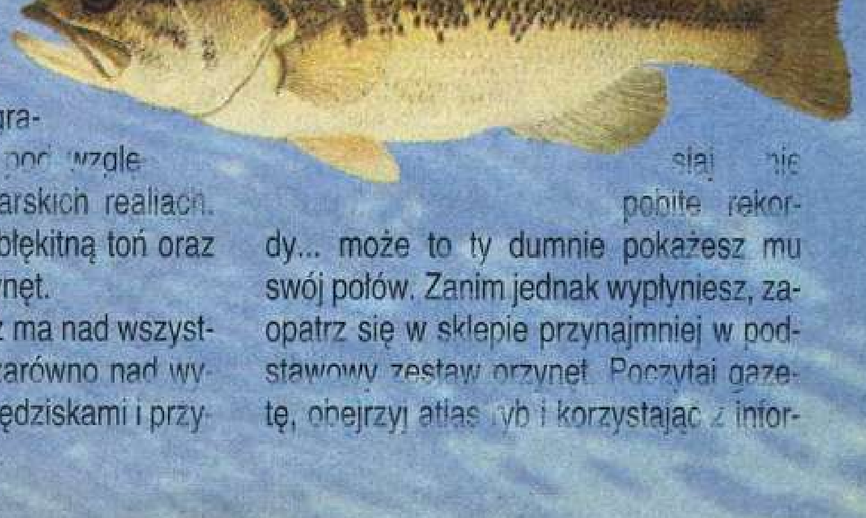
GONE FISHIN'

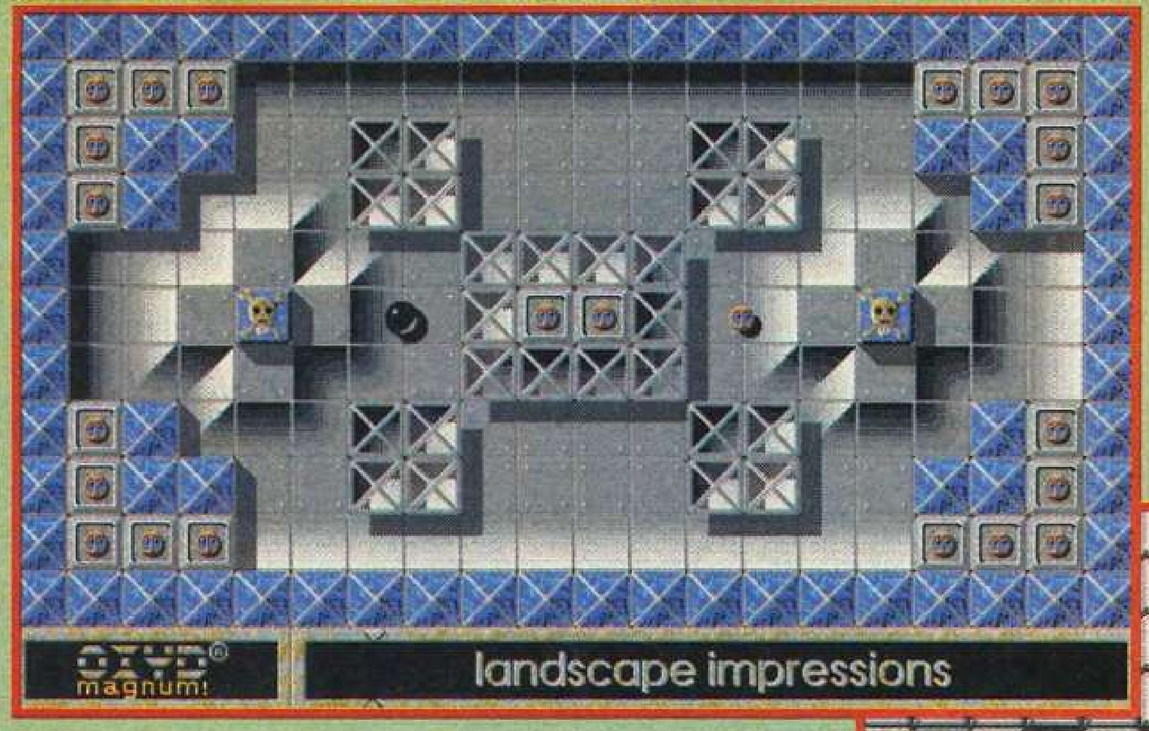
A może by tak... na ryby! Czy można było przypuszczać, że to kluczowe dla wielu mężczyzn zajęcie również zostanie przeniesione na ekran komputera? W dzisiejszych czasach, gdy Wisła ściekiem płynie, jeziora mazurskie świecą w nocy, a w Morskim Oku można wywoływać błony fotograficzne, gdzie znajdziesz dziką przyrodę i zaznasz zmagań z siłami natury?

Firma AMTEX znana chociażby z flipera 8-BALL DELUXE wydała ostatnio program GONE FISHIN', będący symulacją wędkarskiej wyprawy w nieznane. Jest również opcja turniejowa, pozwalająca na rozegranie prawdziwych wędkarskich igrzysk, w których wygrywa ten, kto złowi największą sztukę, ale i wykaże się przy tym znajomością okresów ochronnych dla poszczególnych gatunków. Program opracowany jest niezwykle szczegółowo, zarówno graficznie, dźwiękowo jak i pod względem osadzenia w wędkarskich realiach. Grafika SVGA pokazuje błękitną toń oraz bajeczne kolory ryb i przynęt.

Komputerowy wędkarz ma nad wszystkim absolutną kontrolę, zarówno nad wyborem miejsca połowu, wędziskami i przynętą zakładaną na haczyk (są nawet myszy – chyba na węgorza). Gra posiada znakomicie rozwiązany system pomocy i rad dla początkujących (dostępne pod klawiszem F1).

Na przystani mieszka stary rybak będący wyrocznią wszystkich wędkarzy odwiedzających to miejsce. Na ścianie w jego domu wiszą do dzisiaj nie pobite rekordy... może to ty dumnie pokażesz mu swój połów. Zanim jednak wypłyniesz, zaopatrz się w sklepie przynajmniej w podstawowy zestaw przynęt. Poczytaj gazetę, obejrzyj atlas ryb i korzystając z infor-







OXYD MAGNUM

OXYD MAGNUM reprezentuje rodzinę gier logiczno-zręcznościowych, do których należy m.in. TETRIS, SOKOBAN, LEMMINGS i wiele innych. Celem gry jest odsłonięcie umieszczonych na planszy niebieskich klocków, poprzez stuknięcie w nie sterowaną czarną kulką. Po odsłonięciu klocka należy znaleźć drugi w tym samym kolorze lub z tym samym symbolem. Jeśli się to nie uda, klocek dotknięty poprzednio zostanie zasłonięty.

Każda ze 100 plansz wykonana jest w kształcie platform, z których można spaść w otchłań. Na początkowych planszach gra się bardzo prosto, lecz wraz z ich przechodzeniem poziom trudności wzrasta. Później liczy się już tylko myślenie i precyzja.

Na niektórych planszach w odsłonięciu klocków pomaga biała kuleczka, której można używać na przemian z czarną (czarna przechodzi przez klocki o kolorze czarnym, a biała – białym). W ukończeniu gry pomagają (bądź przeszkadzają) również inne przedmioty:

– przesuwane klocki drewniane lub kamienne, które zatykają dziury i przejścia

– tunele, którymi przechodzi się na drugi koniec planszy

– podskocznie do przeskakiwania dziur i przepaści

– lasery do odsłaniania klocków niedostępnych dla kulki

– ściany śmierci, po dotknięciu których nasza kulka pęka

– bagna, na których postój grozi utonięciem

– spróchniałe deski, które pękają po przejściu

– klocki, które odbijają kulkę (jak „grzybki" we fliperach)

– dwukolorowe podłogi, na których (ciemniejszej) ruch myszą w prawo daje ruch kulki w prawo i jaśniejszej – ruch myszą w lewo daje ruch w prawo

– drzwi otwierające się na dotyk, kartę magnetyczną, dyskietkę lub ciężar

– tajfuny wciągające kulki i przenoszące je do innych części planszy

– ściany odbijające klocki, które stoją przy nich

– potworki (w kształcie wiatraczka), które po podejściu do nich starają się dotknąć kuleczki, by ją zniszczyć

– podłogi pokryte lodem, po których kulka porusza się z poślizgiem, a pchnięte klocki nie zatrzymują się

– lustra do odbijania promieni laserów, przekręcające się za dotknięciem kulki.

Istnieją również przedmioty, które kulka może zabrać, a potem, kiedy zajdzie potrzeba – użyć. Są to między innymi:

– sprężyny służące do podskoków

– parasole do przelatywania nad przepaściami

– dynamit do wysadzania niepotrzebnych lub przeszkadzających ścian

– kartki z podpowiedziami

– młotki, którymi rozbijamy kamienne klocki

– kropki, które postawione pączkują i tworzą przesuwalny klocek

– dyskietki do otwierania drzwi (trzeba umieścić je w klockach z wycięciem).

Po zabraniu przedmiotu można go użyć, klikając lewym przyciskiem, lub przeglądać kieszeń klikając prawym.

Na niektórych planszach sterujesz kilkoma piłeczkami naraz, i masz je umieścić w dołkach w narożnikach planszy. W tych planszach należy poruszać się bardzo ostrożnie i powoli, gdyż zderzenie piłeczek o różnych wielkościach powoduje pęknięcie jednej z nich. Na wszystkie kuleczki działa siła oporu, która nie pozwala im toczyć się w nieskończoność.

Pastor

DONGLEWARE'93

PC: SVGA, SB

PC 1

LOGICZNA

93%	80%	65	90%
Grafika	Dźwięk	Obsługa	Miodność

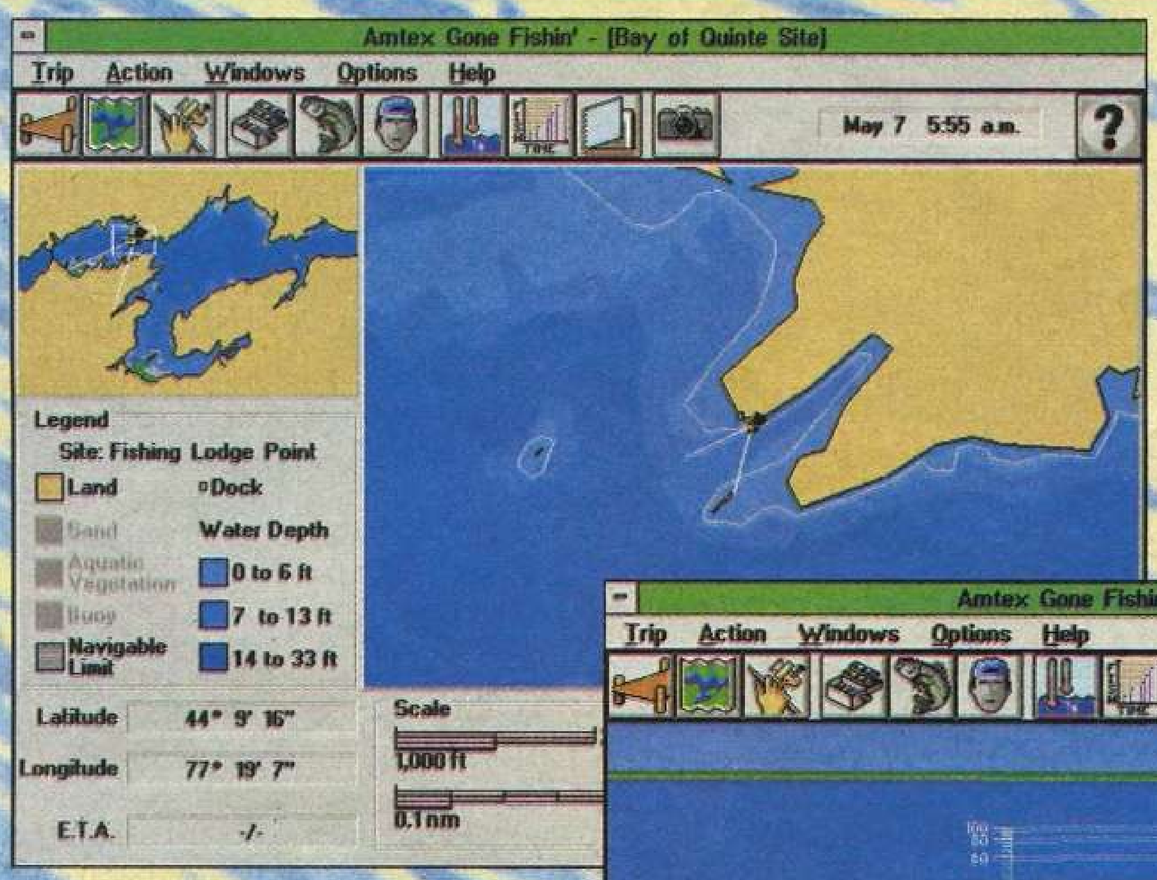
Cena w zł zawiera VAT

macji na temat ich żerowania, a także bacząc na porę roku, porę dnia i pogodę wybierz odpowiednie łowisko.

FISHIN'

Po dotarciu na miejsce i wyłączeniu motoru, siadasz sobie wygodnie w kaloszkach i zarzucasz. Łowisz głównie na spining, co oznacza, że po każdym rzucie musisz zwijać żyłekę. Uspokajają cię odgłosy przyrody i miarowe terkotanie kołowrotka. Nagle kojącą monotonię przerywa zgrzyt sprzęgła. Branie! Podcinasz i z trudem zwijasz żyłkę, widząc jak ryba prowadzi ją na boki, próbując się wyrwać. Wędzisko zgina się, ty walczysz i w końcu wyciągasz dorodną sztukę. Eee... ledwo ćwierć kilo. Komputerowy atlas natychmiast udziela ci informacji o gatunku, którego przedstawiciela złowiłeś. Możesz zdecydować: zatrzymać czy wypuścić? Płyń rybko, zawołaj starszego brata.

Gulash



AMTEX'94

PC: SVGA, SB, CD-ROM

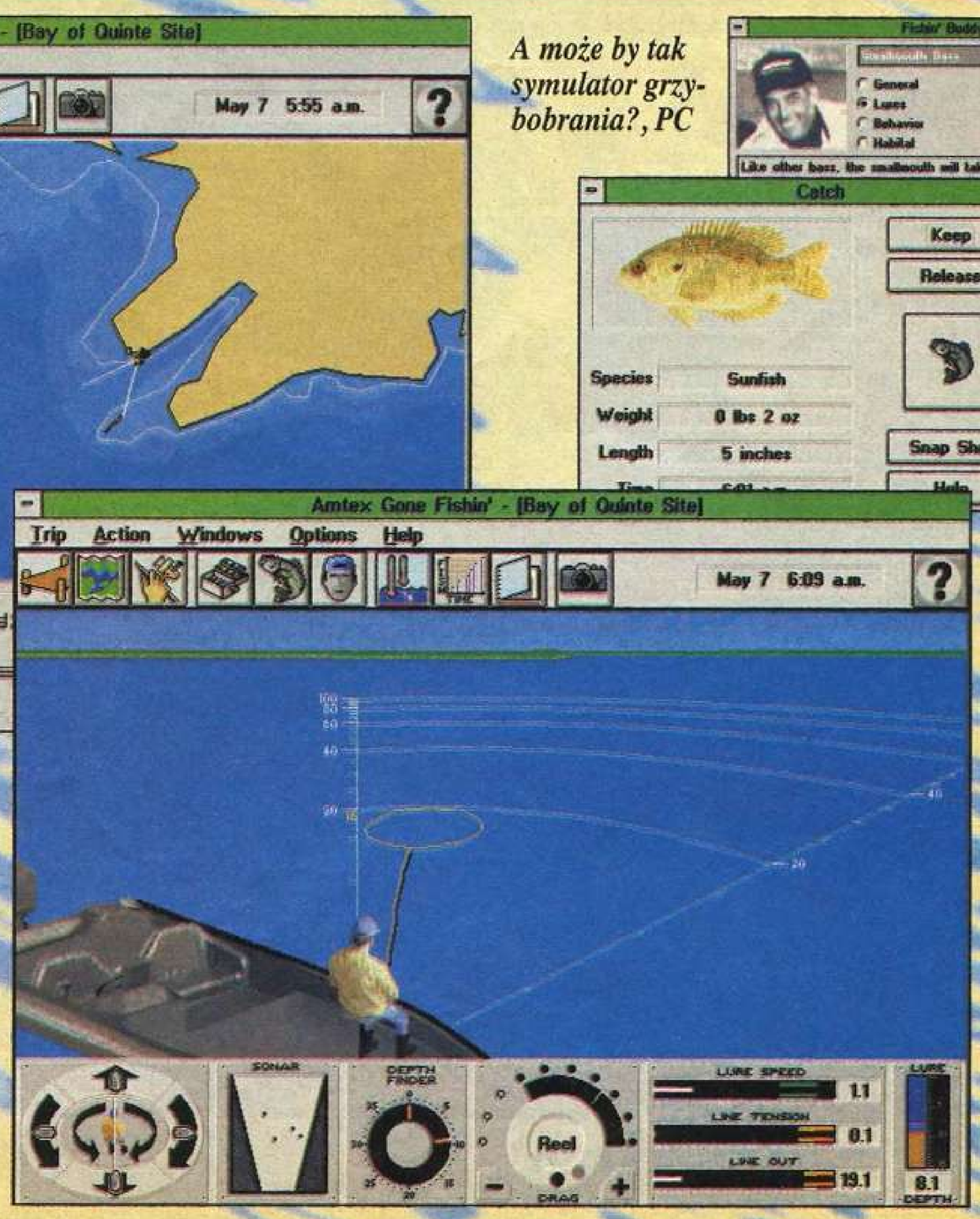
PC CD 1

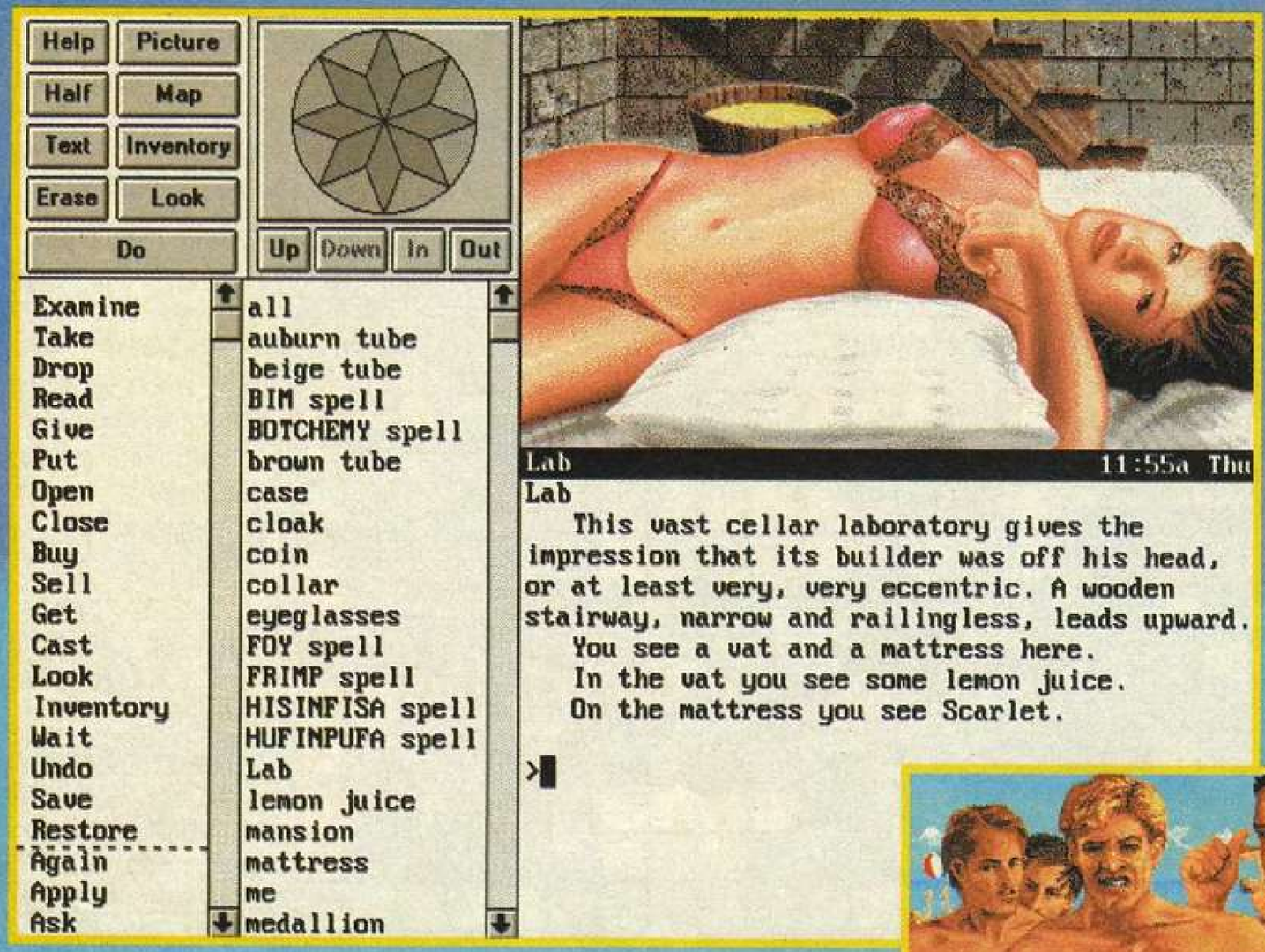
SYMULATOR

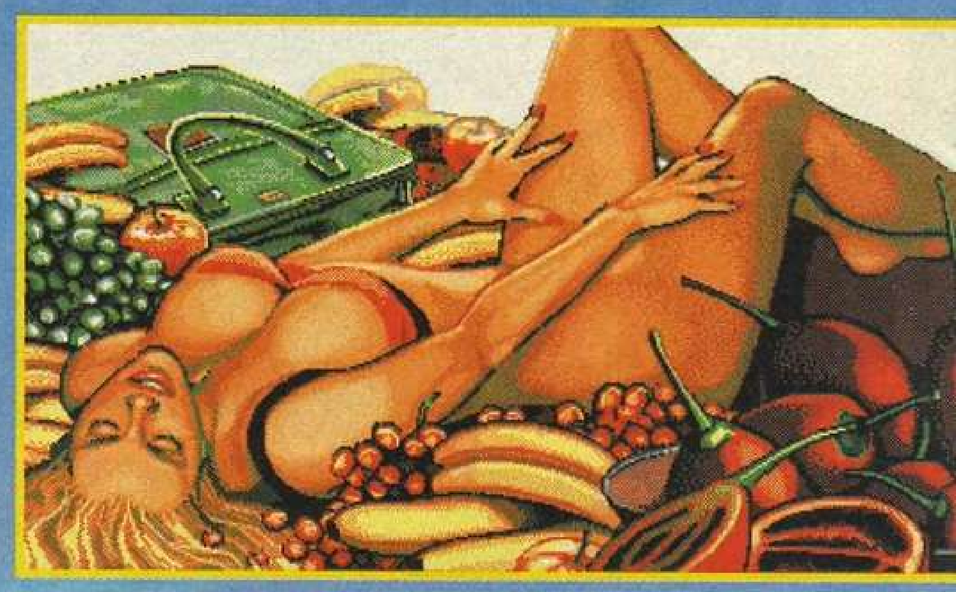
90%	85%	80%
Grafika	Dźwięk	Miodność

Cena w zł zawiera VAT

A może by tak symulator grzybobrania?, PC









SPRING BREAK

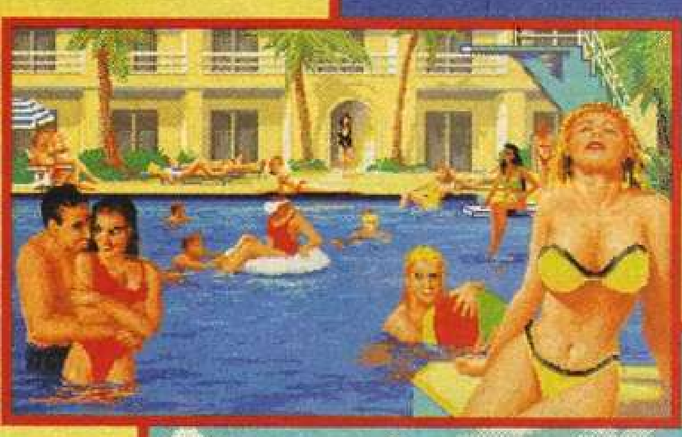
SPRING BREAK, to trzecia część sagi opowiadającej o losach młodego czarodzieja-podrywacza Ernie'ego. SPELLCASTING 101: SORCERERS GET ALL THE GIRLS był opisany w SS'19, a SPELLCASTING 201: SORCERER'S APPLIANCE nie dotarł do Polski w żadnej postaci. Interfejs użytkownika pozostał ten sam, więc jestem zmuszony do ponownego napiętnowania firmy LEGEND. Ale to były czasy tekstówek, na szczęście współczesne gry tej firmy są pod tym względem bez zarzutu.

— — —

Wakacje... Marzy o nich każdy uczeń. Wszyscy opuszczają w tym okresie swoje miejsca zamieszkania i wyjeżdżają – w góry, nad morze, nad jezioro. Odpocząć, zawrzeć nowe znajomości, rozerwać się... W tym właśnie celu kilkuosobowa grupka studentów z Uniwersytetu Czarodziei wybrała się do Fortu Naughtytail. Czeka ich tam niezła zabawa i setki panienek.

Zaczynasz na plaży. W kieszeni masz 10000 złotych monet, a wokół pełno jest panienek. Zaczekaj, aż jedna z nich podejdzie bliżej. Weź magiczną książkę i użyj czaru WOO. Znajdziecie się sami w apartamencie hotelowym, więc dobierz się do nowej koleżanki. Jaka szkoda, że był to tylko sen! Nie dość, że znikła panienka, to jeszcze zawartość kieszeni też jakby wyparowała.





Idź na dziedziniec, zabierając uprzednio książkę. Ponieważ wszyscy wsiadają na dywan więc zrób to i ty. Niestety zostałeś wytypowany na kierowcę (pilota?) tej wymyślnej maszyny. Najkrótsza (i jedyna) droga do fortu Naughtytail to: E, E, SE, SE, SE, SE, SE, S, S, S, S, S, E, E, E, E, E, E, E, NE, NE. Kiedy dywan znajdzie się nad wyspą, okaże się, że jest przeciążony. Zepchnij z niego (w dowolnej kolejności) co się da – znajdziesz to wszystko później. W trakcie akcji ratunkowej twój „obiekt latający" przesunie się nad kurort, w którym macie zarezerwowane miejsca. Ląduj.

CZĘŚĆ 1

Po opłaceniu hotelu masz pół godziny na zwiedzanie miasta. W Souvenir Shop kup czar i skieruj swe kroki na plażę. Tam już czekają na was bracia GLY. Żądają, abyście natychmiast raczyli opuścić wyspę i więcej się tu nie pokazywali. Ponieważ „nie chcą was bić", zaproponują zawody – podnoszenie ciężarów. Aby pomóc Ralphowi, musisz wprawić sztangę w stan lewitacji czarem FRIMP. Uczyń to trzykrotnie, a na pewno wygracie. W trakcie kolejnej dyskusji pojawi się niejaka „Sędzina" i zarządzi Miniigrzyska Nieolimpijskie, których stawką będzie panowanie na plaży.

Do pierwszej konkurencji masz jeszcze dużo czasu, więc idź trochę pograć do kasyna. Ale uważaj – choćbyś grał metodą SAVE-RESTORE, nie zdobędziesz nawet grosika, jeżeli przed wejściem do tej meliny hazardzistów nie zaczarowałeś jej (UPPSSY). Wygraj około 1700 i odwiedź pijalnię. Nie, nie, opijesz jak wygrasz igrzyska. Tymczasem kup klucz i rybę (SLIMFISH) na targu.



Przed „Ustami Jaskini" leży udziec. Zanieś go na koniec drogi (S, S, SW) i połóż pod płotem. Do jutra pies przekopie się pod parkanem i będziesz mógł pokonać przeszkodę. Na następnym ekranie znajdziesz rękawiczki porzucone przez Batmana. Zejdź jeszcze raz na dół i zabierz jeden z tobołków, które zrzuciłeś z dywanu. W mieście kup wszystko co się da w Souvenir Shop i Hardware Store, a w Pawnshop tylko czar i kolorową bombę. Zostaw w korytarzu hotelowym wszystko prócz łopaty (i oczywiście książki, dalej nie będę przypominał o potrzebie zabierania jej ze sobą).

Odwiedź restaurację Tourist Trap. Usiądź i zamów zupę (BISQUE). W środku ukryta jest muszelka. Weź ją, a zanim wyjdziesz podnieś jeszcze dwa kijki. Po raz pierwszy, ale na pewno nie ostatni w tej grze trafisz do aresztu. Aby opuścić celę wystarczy wykopać tunel.

Teraz idź do pokoju nr 911. Kup oferowany bilet. Kiedy nadejdzie twoja kolejka, wejdź i przywitaj się z Hillary Tickingclock znaną z poprzednich części gry. Otwórz walizkę i wyjmij z niej pudełko z wielce przydatnym czarem RATANT. Zanim udasz się na spoczynek odwiedź jeszcze latarnię morską i fort. Z latarni zabierz żarówkę i papierek, który wypadnie czarodziejowi, a z działa stojącego w warowni śmierdzący kawałek torfu. Jeśli zostało ci trochę czasu, to przynieś do hallu jedną z walizek „niebacznie upuszczonych" z dywanu (przed kasynem).

CZĘŚĆ 2

Rozpocznij dzień od przeczytania kartki znalezionej w latarni. Jest to recepta na odwrócenie jednego czaru – skorzystasz z tego jutro. Nim opuścisz hotel zabierz rękawiczki i bombę. W „Piaskowym Barze" odbywają się damskie zapasy. Daj Roxanne rękawiczki, gdy tylko się zjawi. Dzięki takiej broni poradzi sobie bez problemu i z wdzięczności zgodzi się wystartować w konkursie na Miss Mokrego Podkoszulka.

Pamiętasz psa, któremu wczoraj położyłeś udziec przed nosem? Wykopał dziurę, w którą nawet ty się zmieścisz. Za płotem znajdziesz pudełko z czarem SPUNJ i kolejny przedmiot wyrzucony z dywanu. Idź w lewo – będziesz musiał wysilić swe szare komórki. W łamigłówce chodzi o to, aby wszystkie pola były zamalowane na ten sam kolor. Nie jest to zbyt trudne, ale pogłówkować warto. Nagroda to złoty konik morski.

W domu wszystko jest niebieskie. Rzuć bombę. Pokój „przemaluje" się na kolor czerwony, a Scarlet udostępni ci swoje laboratorium. Aż do części dziesiątej nie masz tu jednak nic ciekawego do roboty.

Na wschód od kasyna (Windswept Road) uwięziony jest jeszcze jeden konik morski. Uwolnij go czarem SPUNJ. Nie odwiedziłeś jeszcze tylko sklepu spożywczego. Zrób to teraz i kup co się da.

Zbliża się pora imprezy, więc należałoby ściągnąć na nią jakieś panienki. Weź patyki i wykrywacz gwoździ (STUDFINDER). Około siódmej dziewki się pojawią. Daj im wykrywacz, po czym pędem leć do pokoju 3313. Zaczekaj, aż pojawi się ktoś z muchomorami. Weź je. Za chwilę na górę trafią znajome z hallu. Wykrywacz wskazał gwoździe na twoich patykach i dlatego tu przyszły. W samą porę, bo właśnie dotarła też Sędzina i uczciwie data wam więcej punktów niż waszym przeciwnikom. Idź spać.

CZĘŚĆ 3

Następna konkurencja to budowanie zamków. Jak łatwo wydedukować, bez łopaty ani rusz. Wręcz ją Sidowi (jest na plaży), a następnie odejmij mu kilka lat czarem PEAWEE – Sid świetnie budował zamki w młodości. Dla zabicia czasu wydaj trochę pieniędzy w Surf Shop. Wróć do hallu, wyrzuć to, co masz i weź: książkę, torf, żarówkę, klucz z numerkiem, śrubę i muszelkę. Sprawdź co się dzieje na plaży. Około 1:00 Sędzina oceni wasze prace.

W miejscu, gdzie stał zamek braci GLY, leży teraz prawostronny klucz nasadowy. Weź go i czarem UPPSSY zamień na lewostronny. Skieruj się nad rzekę, tam gdzie jest rozwalony most. Daj robotnikowi śrubę i klucz. Most szybko zostanie naprawiony, a ty jeszcze na tym zarobisz.

Dojdziesz do górzystej części wyspy. Weź pióra. Czar RATANT ma to do siebie, zmienia nazwy i właściwości innych czarów. Wypróbuj go na nim samym (CAST RATANT SPELL AT RATANT SPELL). Otrzy-









SPELLCASTING 301

SPRING BREAK

małeś czar RATTAN, który zmieni muszelkę w kanapę. Siedzi na niej kolejny (trzeci już) konik morski. Pora na przywrócenie do poprzedniej postaci czaru RATANT. W tym celu włóż do gniazda książkę i mech. Już! Możesz zabrać książkę.

Klucz z numerkiem służy do otworzenia depozytu w banku. W środku znajdziesz dwa czary. Nie opodal jest warsztat, w którym możesz naprawić żarówkę i kupić pochodnię. Przy wejściu do jaskini leży jeszcze jeden pakunek z dywanu. Jeżeli nie masz wolnego miejsca w kieszeniach, to przyjdź po niego w wolnej chwili.

Oddaj czarodziejom żarówkę. Następna robota – zachciało im się skruszonej perły. Zejdź na dół i odłóż wszystko co posiadasz (wyjątkowo łącznie z książką). Pójdź w lewo i otwórz pudełko. Zostaniesz zamieniony w coś na kształt syreny, tyle że w męskim wydaniu. Skocz do wody. Musisz zebrać cztery przedmioty – ostrygę, medalion, jajko i ostatni już bagaż z dywanu, a także przeczytać tabliczkę w muzeum.

Pora poznać syrenę płci odmiennej. Pozdrów ją, zabierz papier i w nogi (Oops! Raczej w płetwy). Czas wydostać się na powierzchnię. Pomocna ci będzie klatka na homary. Wrzuć do niej wszystkie przedmioty, popłyń w lewo i zjedz jagody. Ponownie staniesz się człowiekiem. Zabierz swoje mienie i załóż medalion.

Otwórz ostrygę i skieruj się do Hardware Store. Znalezioną perłę sprzedawca przerobi na proszek. Zanieś go do latarni. Trzecią i ostatnią próbą będzie odnalezienie Wielkiej Foki. Zabierz wszystko i wróć do hallu. Zanim udasz się na spoczynek otwórz jeszcze jajko i kufer (TRUNK). W jajku znajdziesz ostatniego już konika, a w kufrze czar KITCHEMY.

CZĘŚĆ 4

Dziś potrzebujesz – pióro, gwizdek (ROC CALL), truskawkę i pigułkę. Następna konkurencja to skoki do wody. Daj Vince'owi pióra, a kiedy Ralph skoczy, zagwiżdż. Nadleci wielki ptak i trochę wam pomoże, a przy okazji zniszczy basen, za co zostaniesz zgarnięty przez wścibskiego szeryfa.

CZĘŚĆ 5

Tym razem otwórz celę czarem UPPSSY. Około 7:30 czekają cię dwie następne próby – kto sporządzi lepszego drinka i kto go szybciej wypije, czyli porządna popijawa. Zmień czar SPUNJ, a potem powiększ truskawkę (SPURJ) i zrób drinka (FOY). Kiedy Sędzina każe zacząć pić, uczyń to, ale weź przedtem pigułkę, żebyś się za szybko nie upił. Tego dnia nie ma już nic do roboty, więc idź spać.

CZĘŚĆ 6

Dziś skorzystasz z: plastikowej butelki, magicznych grzybów, ryby, pochodni, koszulki i dwóch suszonych owoców (FALSIES). Konkurs Miss Wet T-Shirt odbędzie się na plażowej scenie.

Zmień czar BIP. Poczekaj do 10:45. Daj Monie owoce, a Roxanne podkoszulkę. Teraz rzuć na Roxanne czar UPPSSY. Wow! Takich... świat nie widział.

CZĘŚĆ 7

Zabierz dzbanek i udaj się do kopalni. Gdy wejdziesz do środka, idź dwa razy na północny wschód i napełnij dzban magiczną wodą. (SE, S). Czas na corridę. O 5:25 rzuć na byka czar BIM, wylej substancję z butelki do koryta i dwukrotnie machnij płachtą – byk pokonany. Znowu dorwie cię szeryf. Tym razem wystarczy dać szczurowi muchomor. Idź trochę popląsać do klubu.

CZĘŚĆ 8

Wywiąże się mała bijatyka. Zaczaruj rurę (KITCHEMY), gdy tylko Bulldozer weźmie ją do ręki. Teraz szybko zmień czar KITCHEMY i podziałaj nim na to co z rury powstało. Bulldozer chyba nie myślał, że ten wieczór skończy się dla niego w ten sposób.

Przed dziesiątą pojawi się Lola Tigerbelly. Teraz nie chce cię znać, a przecież gdyby nie ty, to już w SPELLCASTING 101 byłaby trupem. Zamiast znaleźć się w łóżku z Lolą, wylądujesz sam w celi więziennej. Tym razem zjedz rybę (fuj!!!). To koniec tego dnia.

CZĘŚĆ 9

Dziś potrzebujesz: dzban, wstążkę, chleb i jeden z bagaży (LOTION CASE). Zaczekaj, aż ktoś ci powie, że Fred ciągle śpi w pokoju 2925 i nijak nie można go obudzić. Zrób mu zimny prysznic i odstaw pusty dzbanek w hallu. Pora na surfing. Wskocz na deskę zaraz po występie Freda.

CZĘŚĆ 10

Skieruj się do laboratorium (w domu Scarlet) i otwórz skrzynkę. Włóż probówki do zbiornika, a następnie wyjmij je. Wróć na plażę i daj wszystkie probówki Fredowi. Tę, która zastanie zaaplikuj sobie. Weź masło orzechowe.

Wielka Foka, o którą prosili cię w latarni, znajduje się w skrzyni pilnowanej przez meduzę na dnie klifu. Nie będziesz miał jednak problemów jeżeli masz chleb i masło. Załóż tylko foce wstążkę. Awansowałeś na Czarodzieja Poziomu Szóstego.

CZĘŚĆ 11

Dziś jest ostatni dzień zawodów. Aby wygrać w siatkówkę potrzebujesz tylko książki, ale weź jeszcze spray. Idź na boisko.

Do zwycięstwa potrzebne ci są dwa czary: HISINFISA i HUFINPUFA. Musisz ich używać na zmianę – tego pierwszego, gdy piłka jest po stronie braci YUS, a tego drugiego, gdy na twojej. Po meczu skieruj się na arenę. Twoi koledzy będą ćwiczyli „żywą piramidę". Ty musisz tylko dawać sygnały gwizdkiem. Rób to, dopóki im się nie znudzi. O drugiej staw się na głównej ulicy (Beachedwhale Boulevard).

CZĘŚĆ 12

To przedostatnia konkurencja, ale chyba najciekawsza. Wygra ten, kto poczyni w mieście najwięcej zniszczeń. Propozycja nie do odrzucenia. Weź klucz i wejdź do akwarium. Otwórz pudełko z czarem i rozwal fundamenty budynku (UPPSSY). Kiedy akwarium się rozpadnie, weź małą kałamarnicę.

CZĘŚĆ 13

Ostatnie już zadanie jest zdecydowanie najmniej bezpieczne. Trzeba zabić pewnego byczka, który co 89 lat atakuje mieszkańców Fortu Naughtytail. Zanim przystąpisz do działania, będziesz musiał już po raz ostatni wydostać się z celi (psiknij sprayem po kratach).

Weź z hallu wszystkie koniki, pochodnię, gwizdek, kałamarnicę i papirus syreny, a następnie przemień czar GESSIBUB. Idź teraz do kopalni i do tego źródełka, z którego brałeś wodę. Gdy będziesz próbował skierować się na wschód zaatakuje cię duża kałamarnica. Oddaj jej dziecko i przeczytaj papirus. Idąc na wschód znajdziesz pudełko z czarem OKEEDOKEEYO. Aby dostać się do byka, musisz postawić każdy z czterech koników na odpowiednim ołtarzu, a następnie usiąść na tronie. A więc:

– E, E, N, E, E, E, S, E, E – Sweet Seahorse
– N, N, N, W, S, W, – Fuzzy (wejdź na drzewo)
– W, N, N, W – Soggy (najpierw zagwiżdż, aby koledzy zbudowali żywą drabinę)
– W, W, W, S, S, S – Golden
– E, N, E, E – ostatni

Siądź na tronie. Ziemia się zapadnie i staniesz oko w oko z bykiem. Uspokój go (OKEEDOKEEYO). Nagle zjawi się Sędzina... a raczej Joey Rottenwood – twój wieczny prześladowca. Na podstawie Konwencji o Grach Przygodowych (Część 17, Artykuł 5), jest zmuszony do wyjawienia ci swojego planu zemsty na waszym Uniwersytecie. Posłuchaj jego zwierzeń, a potem rzuć na byka czar DESSIBUB. Joey zginie, zresztą razem z bykiem. Weź tylko jego głowę jako dowód, że zadanie zostało wykonane. Wygrałeś.

Jeszcze tylko kilka rad dla grających:
– nigdy, poza skokiem do oceanu, nie rozstawaj się z książką czarów
– kładź się spać między 10 a 11,
– magazynuj swoje rzeczy w hallu hotelowym
– już na początku gry przeskocz do trybu NAUGHTY – granie w trybie NICE nie ma najmniejszego sensu.

Bamse











AEGIS - GUARDIAN OF THE FLEE

AEGIS: GUARDIAN OF THE FLEET to kolejny po JUTLAND symulator morski produkcji SORCERY SOFTWARE. Tym razem gracz dowodzi nowoczesnym krążownikiem rakietowym klasy Ticonderoga.

Twój okręt to bardzo nowoczesne i niebezpieczne cacko maksymalnie nafaszerowane elektroniką. Rozliczne systemy radarowo-sonarowe pozwalają ci wykryć przeciwnika zanim on wpadnie na pomysł by cię zaatakować. Najczęściej twoim zadaniem będzie zniszczyć przeciwnika – do tego celu wyposażono twój okręt w rozliczną broń ofensywną, głównie rakiety: cele naziemne oraz okręty przeciwnika możesz razić za pomocą pocisków Tomahawk, rakiety AGM-84 Harpoon są idealną bronią przeciwko celom nawodnym, mniejsze jednostki możesz niszczyć przy pomocy pięciocalowych dział pokładowych, cele lotnicze atakujesz przy pomocy rakiet przeciwlotniczych SM-2MR, łodzie podwodne drżą na myśl o twoich rakietach przeciwpodwodnych ASROC przenoszących torpedy Mk46, Mk5 lub Mk50, w walce na małe odległości możesz używać standardowych torped Mk32 lub Mk46, zaś do obrony własnej masz system 20-mm działek VULCAN PHALANX. Mówiąc pokrótce – dysponujesz bardzo groźnym okrętem.

W grze zawartych jest kilka kampanii, zaś w każdym scenariuszu jest kilkanaście misji. Kampanie obejmują rozmaite konflikty ostatnich lat – Falklandy, Libia, Zatoka Perska, operacja Pustynna Tarcza, operacja Pustynna Burza, Morze Czarne, i wojna w byłej Jugosławii – Adriatyk. Przed każdą misją otrzymujesz dość dokładne rozkazy w których dowództwo wyjaśnia ci o co chodzi i co masz robić. Możesz spotkać się z rozmaitymi misjami – rozpoznawczymi, ochroną konwojów, poszukiwaniem łodzi podwodnych, atakiem na cele naziemne, itd. Przy wszystkich misjach musisz pamiętać, by nie dać się za wcześnie wykryć. Jeśli zostaniesz wykryty przystąp do robienia ogólnego kipiszu ze wszystkiego co pływa i jest podejrzane o wrogie zamiary. Pamiętaj żeby aktywnych radarów i sonarów używać w chwilach, gdy naprawdę są one potrzebne. Przeprowadzając atak warto wymierzyć w cel kilkoma rakietami – zwiększy to szansę trafienia. Grając pamiętaj, że masz możliwość





LANDS OF LORE

Firma WESTWOOD po zrobieniu cenionego przez miłośników role-playing EYE OF THE BEHOLDER 2 wzięła rozbrat z SSI i samodzielnie postanowiła wyprodukować grę RPG. LANDS OF LORE: THE THRONE OF CHAOS (opis w SS'6/7) wydane zostało latem 1993 roku, swym pojawieniem się ustanowiło pewien kanon nowoczesnych role-playing.

Okazało się, że uczeń przerósł mistrza, bo wydana niemal równocześnie odpowiedź SSI – trzecia część BEHOLDER, nie dorastała do pięt swemu konkurentowi. Gdy SSI próbuje obecnie dosięgnąć tego poziomu, WESTWOOD jest już kilka kroków naprzód, kończąc prace nad LANDS OF LORE 2 (CD), które ma stać się wielkim wydarzeniem. Tak dobra gra jak LANDS OF LORE musiała się też doczekać wersji kompaktowej. Czy mamy do czynienia z całkowicie nowym obliczem tego popularnego tytułu?

Gra zajmuje około 300 megabajtów, posiada trzy wersje językowe – angielską, francuską i niemiecką. Wszystkie komentarze jakie się pojawiają są mówione, dotyczy to również całkiem barwnych głosów napotykanych postaci. Ciekawostką i przyczynkiem do tworzenia przez WESTWOOD sporego szumu stało się zaangażowanie Patricka Stewarta, znanego fanom serialu STAR TREK i nie tylko, do użyczenia głosu królowi Ryszardowi.

Znikomy dodatek stanowi pojawienie się w menu opcji LORE OF THE LANDS, czyli możliwości odtworzenia serii czarno-białych obrazków, które wraz z mową Stewarta mają stanowić legendę, wprowadzającą w realia Krain Wiedzy Tajemnej. Moim zdaniem sposób przygotowania powyższego, kompletny minimalizm wykonania, stanowią raczej błąd w sztuce.

Przyjemnie jest sobie przypomnieć LANDS OF LORE wersja CD-ROM skierowana jest przede wszystkim do tych, którzy nie grali wcześniej w wersję dyskietkową. Lada miesiąc zaatakuje druga część LANDS OF LORE, wyposażona w płynny obrót o 360 stopni, z mnóstwem sekwencji przerywnikowych oraz orkiestrową muzyką.

Micz

Dystrybutor: CD Projekt,
tel. (0-2) 25-07-03





WESTWOOD'93
PC: VGA, SB, CD-ROM
PC 5 PC CD 1
ROLE-PLAYING
90% Grafika
95% Dźwięk
90% Miodność
113 Cena w zł. zawiera VAT







SORCERY'94

PC: SVGA, SB, CD-ROM

PC CD 1

STRATEGIA

80% Grafika | 90% Dźwięk | 65% Mądrość

125,- Cena w zł, zawiera VAT

wydawania poleceń innym jednostkom sojuszniczym.

Chociaż gra zawiera liczne ciekawe kampanie i misje, nie jest tak wciągająca jak inne, uboższe graficznie symulatory morskie. Mimo tego, że wprowadzono rozliczne ekrany radarowe i sonarowe oraz wiele środków walki, gra nie wydaje się realistyczna.



Po rozpoczęciu walki najczęściej akcja sprowadza się do wystrzeliwania niezliczonej ilości rakiet Tomahawk. Trudno też pogodzić się z takim podejściem do roli dowódcy krążownika – trzeba samodzielnie uzbrajać rakiety, włączać radary, itd. Zamiast skupić się na stworzeniu jakiejś taktyki, gracz lata po wszystkich ekranach gry i przełącza setki guziczków.

Przesadą wydaje się możliwość dowodzenia doprawdy wszystkim z czym masz łączność radiową – od pancerników, niszczycieli i lotniskowców, przez samoloty i czołgi, do motorówek i kajaków. Szkoda też, że brak jest możliwości rozejrzenia się po świecie – gracz nie może obejrzeć celu np. przez lornetkę, gdyż otoczenie jest tylko na mapach, sonarach i radarach. W wyniku takiego podejścia nie można też ocenić wyglądu celów nawodnych, gdyż ich po prostu nie ma. Tym niemniej AEGIS może być dobrą wprawką operacyjną, która pokazuje jak skomplikowana jest wojna na morzu. Podejście kanoniera nie zaszkodzi też mało doświadczonym strategom. Do plusów gry trzeba również zaliczyć grafikę SVGA, dobrą muzykę zapisaną na ścieżce AUDIO kompaktu, a także od strony symulatora – rozliczne systemy radarowe, sonarowe i bojowe, elektroniczne książki opisujące cele oraz elektroniczny podręcznik.

KaYteck

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

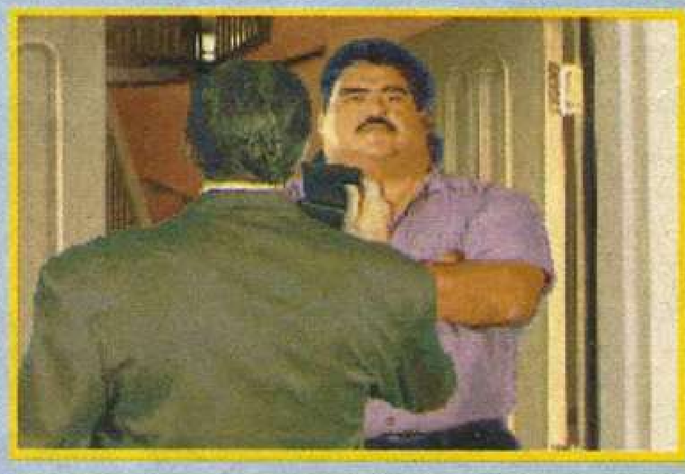












POLICE QUEST 4



Pełny opis PQ4 gościł na łamach SS'10. Warto wrócić na moment do tej gry, przy okazji podrasowanej wersji wydanej na CD-ROM. Na początek przypomnę tylko, że autorem PQ4 jest Chief Daryl F. Gates, będący już na emeryturze wieloletni szef policji Los Angeles.

Krążkowy PQ4 reklamowany jest jako „najintesywniejszy multimedialny CD jaki kiedykolwiek powstał". Trzeba z góry powiedzieć, że faceci od promocji sporo przesadzili (taka już ich praca) – produkt po prostu mieści się w normie. Największą (bo właściwie jedyną) poważną zmianą w stosunku do wersji dyskietkowej jest solidne udźwiękowienie gry. Dodano więcej dobrej muzyki, a co ważniejsze – wszystkie opisy i partie dialogowe są teraz mówione przez doświadczonych lektorów.

W instrukcji przebąkuje się coś o większej rozdzielczości. Sprawa jest ciekawa, więc warto ją wyjaśnić. PQ4CD pracuje w trybie 640x480, wersja dyskietkowa operowała ekranem 320x200. SIERRA wymyśliła następujący system: przerysowano na nowo kilka rzeczy (wskaźniki myszki, przedmioty w kieszeni, itd.) a resztę POWIĘKSZONO do wyższej rozdzielczości. Efekt jest taki, że gra kompaktowa w lwiej części wygląda tak samo jak gra dyskietkowa.

Pozostawienie starych animacji odbiera wiarygodność doskonałej syntezy mowy, co widać już na samym początku gry. Detektyw John Carey wygłasza płomienną kwestię o szumowinach, które zabiły jego najlepszego przyjaciela... przy czym stoi sztywny jak słup soli. Gra w tej wersji, jak to zwykle bywa z kompaktowymi wydaniami starszych gier, sprawi najwięcej zadowolenia tym osobom, które w PQ4 jeszcze nie grały. Na płytce znaleźć można też długi i ciekawy materiał filmowy (Windows AVI) o tym, jak powstawała ta gra.

User Jama

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

SIERRA'93

PC: VGA, SB, CD-ROM

PC 10 PC CD 1

PRZYGODOWA

85% Grafika | 90% Dźwięk | 70% Mądrość

119 Cena w zł, zawiera VAT





Dr. Srebrna Pupa odważnie puka cyberpalcem w cyberdrzwi prowadzące do cyberprzestrzeni...

Nie wie, jaka go czeka cyber-przyszłość...







CYBERWAR



Gdy mało znana i raczej ekstrawagancka firma STORM & SALES CURVE zarzuciła wydawanie niskonakładowych tanich gier, nikt nie przeczuwał, że zbliża się nowy etap w produkcji gier multimedialnych. Ot, zwykła plajta. Jednak już po roku, pod szyldem nowej firmy SALES CURVE INTERACTIVE, wydana została gra LAWNMOWER MAN oparta na motywach filmu „Kosiarz Umysłów", która otworzyła drogę nowego kierunku nazwanego „virtual fantasy".

Skromne środki realizacji, 16-kolorowe filmy oparte na kompresji MPEG nie przeszkadzały w odbiorze tej nowej formy przekazu. CYBERWAR jest rozwinięciem podjętego w „Kosiarzu" tematu i stanowi ekscytującą wycieczkę w świat fantazji.

KOSIARZ UMYSŁÓW I DALEJ

Cyberwojna zaczyna się w momencie, w którym kończy się „Kosiarz Umysłów".

DR LAWRENCE ANGELO po wyrwaniu z rąk złowrogiego CYBERJOBE Petera Parkette i jego matki, powrócił do rzeczywistego świata i dalej zajmował się badaniem przestrzeni VIRTUAL REALITY, poszukując odpowiedzi na pytanie, które tylko częściowo udało mu się sformułować. Pewnego dnia, podczas przemierzania rozległych cyberświatów poczuł, jak znajoma istota znika w jednym z jego wirtualnych węzłów. Angelo zrozumiał, że CyberJobe przed zniszczeniem instytutu zdążył przekazać dalej swą kopię. Kopii tej brakowało jednak tego, co niektórzy ludzie mogliby nazwać duszą lub człowieczeństwem. CyberJobe'a przepełniało zło.

CYBERWOJNA

Dr Angelo zrozumiał, że czeka go kolejna walka z CyberJobe – istotą, którą sam stworzył i ukształtował. Nie spodziewał się wygrać, lecz wiedział, że musi spróbować.

Udało mu się przeniknąć do sieci komputerowej zakładów VSI, w której CyberJobe zbudował swój cyberświat. Zachowanie tego świata było możliwe dzięki mikroukładowi OMEGA, strukturze programowej zamkniętej w matrycy sprzętowej. Celem doktora było dotarcie do tego układu poprzez skomplikowany świat CyberJobe, pokonując po drodze stworzonych przez niego cyberstrażników.

CYBERŚWIAT

Świat stworzony przez CyberJobe roi się od przygotowanych przez niego pułapek i testów, mających uniemożliwić dotarcie do centrum – układu OMEGA. Zarówno te zmuszające umysł do myślenia, jak i palce do szybkiego naciskania klawiszy, są doskonale przygotowane i przemyślane.

Gra składa się z jedenastu etapów, z których każdy stanowi osobną cyberhistorię i stawia przed graczem inne cyberzadanie wymagające zręczności, sprawności bądź po prostu farta. Każdy etap poprzedza wprowadzenie w zasady oraz sposób sterowania, zaś pomiędzy etapami widać jak Dr Angelo wędruje korytarzami, porusza się windami, kolejką linową itp. Gra jest więc bardzo długim filmem z niespotykanymi dotąd nigdzie efektami, sceneriami, a nawet aktorami, w którym to filmie uczestniczy się na zasadzie rozwiązywania punktowo postawionych problemów.

CYBERWAR A LAWNMOWER MAN

Widać wyraźnie usprawnienia dokonane w stosunku do gry LAWNMOWER MAN. Doskonale zrealizowane sekwencje zręcznościowe CYBERBOOGIE i CIRCUIT CITIE nie ustępują zagadkom logicznym takim jak REVERSE ENGINERING czy DOOR LOCK. Można wpaść na trop prawidłowej odpowiedzi przede wszystkim myśląc, a nie zgadując.

Temu, kto zrozumie istotę gry CYBERWAR, dostarczy ona wiele przyjemności i wrażeń. Trzeba traktować ją nie jak 3D-strzelaninę czy wirtualną zręcznościówkę, lecz zrozumieć, że nie mieści się ona w ramach obecnej techniki komputerów domowych i ustanowionych kanonów. Widać, jak wyobraźnia autorów wyrywa się z ekranu, powstrzymywana przyziemną koniecznością stukania w klawisze. Chciałoby się wznieść razem z Dr. Angelo w złowrogo połyskującą ciemność i walczyć wręcz ze złym CyberJobe...

Grę w całości wyrenderowano na komputerch Iris Indigo firmy Silicon Graphics, a dopiero potem przeniesiono ją na PeCeta. Przy jej tworzeniu używano systemu programów WAVEFRONT, który jest jednym z najpopularniejszych programów tego typu na świecie. Swoją drogą to już kolejna taka pozycja, po sławnym RISE OF THE ROBOTS, która z początku miała być robiona na 3D STUDIO, a w rezultacie w całości powstała na komputerach Silicon Graphics.

Muzyka do gry to osobny, doniosły rozdział. Skomponował ją Steve Hillage, muzyk studyjny współpracujący przy jej tworzeniu z grupami THE ORB i SYSTEM 7 (fani ambitniejszego techno powinni zaklaskać). Oprawa muzyczna jest rewelacyjna! Rytmiczna, pulsująca perkusja znakomicie oddaje atmosferę cyberświata. Dodatkową atrakcją jest fakt, że w pudełku znajduje się płytka z oryginalnym soundtrackiem z gry trwającym ponad 30 min!

Cała gra mieści się na 3 płytach CD (plus dodatkowa płytka z muzyką) i zajmuje ponad 1.5 gigabajta. Duże zainteresowanie pracami grafików i scenarzystów SCI sprawiło, że już wkrótce zostanie zrealizowany film na podstawie scenariusza gry (roboczy tytuł: JOBE'S WAR), w większej części zrealizowany na komputerach, niż na planie z aktorami! Reżyserem został Farhad Mann, twórca filmu MAX HEADROOM.

Minimalne wymagania sprzętowe to najsłabsze 486 i napęd CD podwójnej szybkości. Gra obsługuje niemal wszystkie obecne na rynku karty dźwiękowe. Należy także wspomnieć o kolorowej polskiej instrukcji, w której oprócz dokładnie opisanych sekcji cyberświata, znajduje się także krótka historia powstawania gry, wywiady z autorami, zdjęcia i zapowiedź filmu JOBE'S WAR.

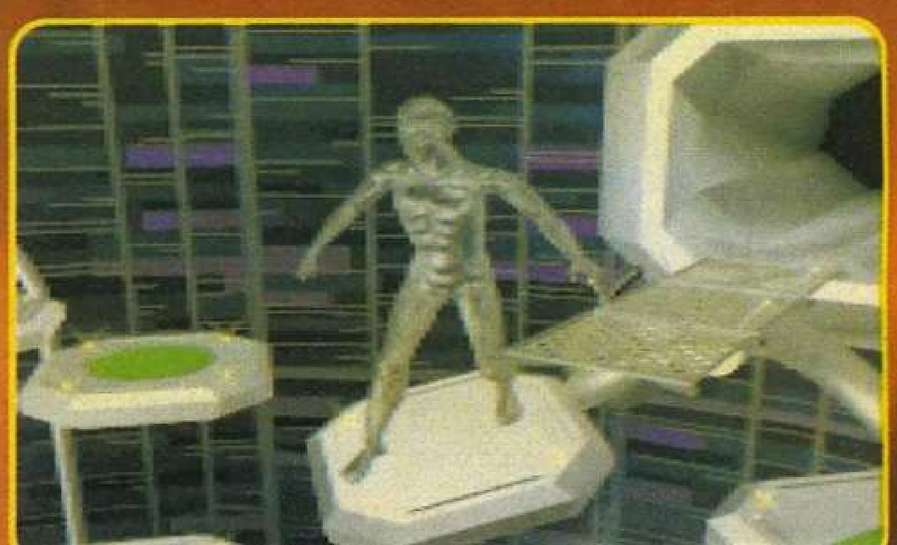
CyberGulash

Autoryzowany dystrybutor wersji PC:
Digital Multimedia Group

SCI'94
AMIGA CD32
PC: VGA, SB, CD-ROM
CD 4
INTERACTIVE MOVIE
90% Grafika
95% Dźwięk
85% Miodność
240,- Cena w zł zawiera VAT









Fabryczne 2 MB pamięci RAM montowane w Amidze 1200 to wystarczająco dużo by korzystać z większości gier, a zarazem zbyt mało, by uruchomić jakikolwiek większy program użytkowy. Jeśli masz już twardy dysk i myślisz poważnie o pracy na Amidze, zastanów się nad rozszerzeniem pamięci.

Rozszerzenia do A1200

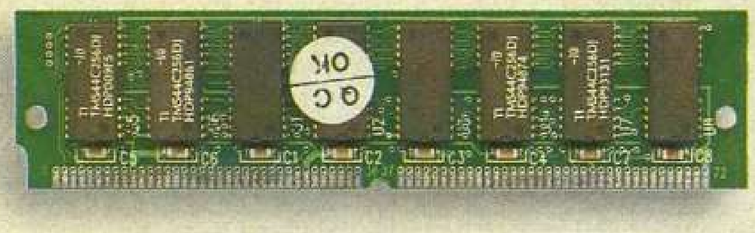
Na naszym rynku znajduje się wiele rodzajów rozszerzeń, od najprostszych do bardzo rozbudowanych, np. zawierających koprocesor. Postanowiliśmy przyjrzeć się dwóm najprostszym, powszechnie dostępnym modułom produkcji niemieckiej i polskiej.

Omega

Dwumegowe rozszerzenie produkowane przez niemiecką firmę Omega jest bardzo solidnie zbudowane. Ma ono jedno gniazdo, w które można włożyć moduł pamięci SIMM 2 MB, 4 MB lub 8 MB.

Zamontowane 2 MB rozszerza pamięć Amigi 1200 do 4 MB, co pozwala już na wygodną pracę w multitaskingu, oraz na uruchamianie spod Workbencha niektórych wymagających gier, np. SimCity 2000, Rise of the Robots i Mortal Kombat. Bez większych trudności będzie można tworzyć też grafikę w Imagine i obrabiać ją w ImageFX. Pamiętajmy jednak, że jest to nadal zbyt mało do profesjonalnych zastosowań.

Na płytce rozszerzenia znajduje się podtrzymywany bateryjnie zegar. Omega ma ponadto podstawkę, w której można zamontować koprocesor – układ arytmetyczny, z którego korzystają zaawansowane programy użytkowe (np. Real3D). Mimo, że jest on niezbędny do pracy wielu programów, to nie przyspiesza zwykłych operacji typu kopiowanie, odświeżanie ekranu itp.

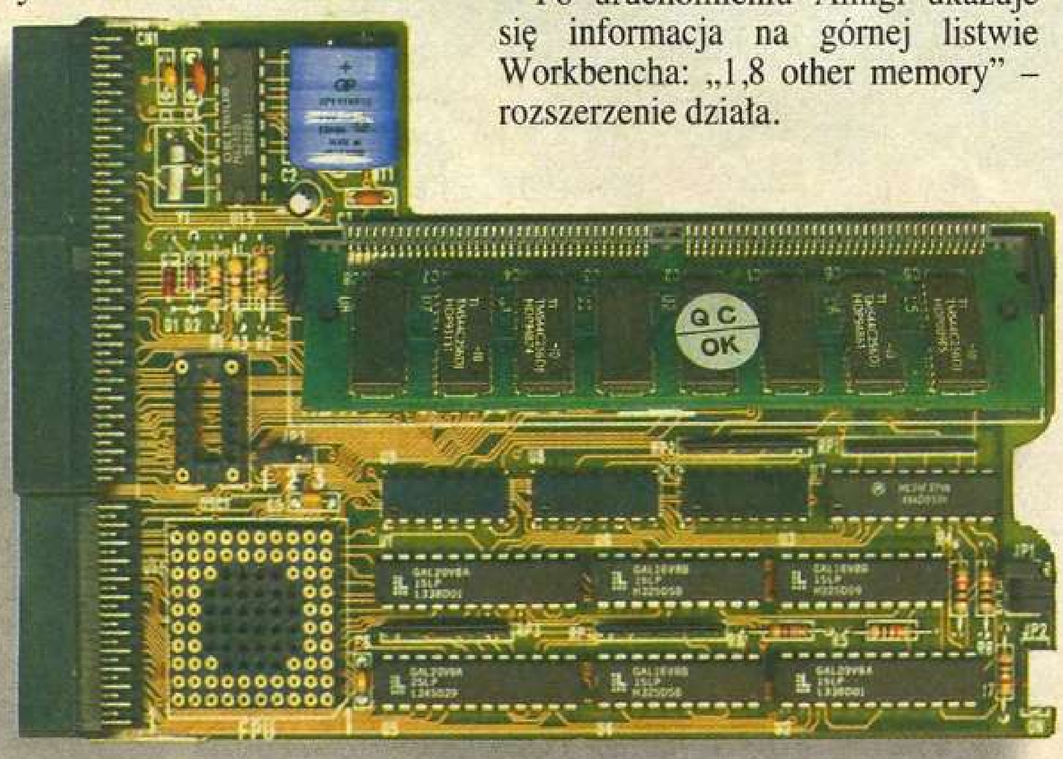


Typowy 32-bitowy SIMM, można stosować wersje 2 MB, 4 MB lub 8 MB.

Instalacja rozszerzenia jest prosta i polega na wciśnięciu płytki w złącze znajdujące się pod spodem Amigi. Jedyna trudność może powstać, gdy w Amidze zamontowany jest twardy dysk 3.5", który ledwo się mieszcząc wygina radiator, a ten blokuje gniazdo. Mogą być też kłopoty z domknięciem klapki.

Po uruchomieniu Amigi ukazuje się informacja na górnej listwie Workbencha: „1,8 other memory" – rozszerzenie działa.

Rozszerzenie Omega z obsadzonym modułem SIMM 2 MB.

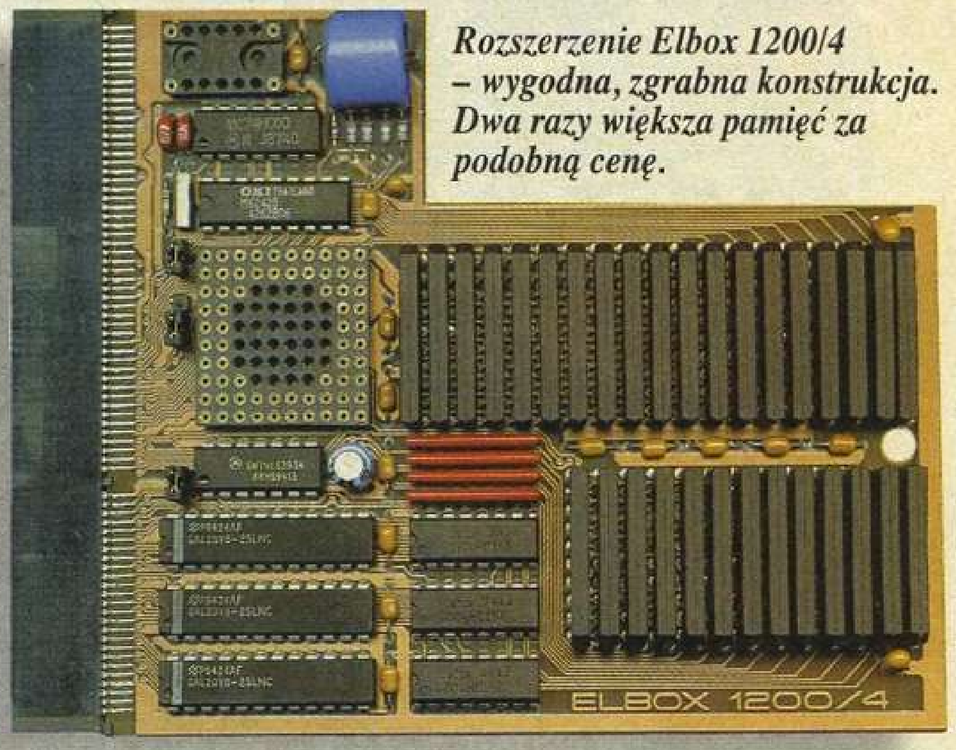


Elbox

Oferta polskiej firmy Elbox to karta rozszerzająca pamięć A1200 o 4 MB. W odróżnieniu od Omegi, układy pamięci są wlutowane w płytkę, a co za tym idzie, niemożliwa jest dalsza rozbudowa. Na płytce znajduje się również gniazdo pozwalające na instalację kooprocesora.

Podobnie jak i w Omedze, najtrudniejszym punktem użytkowania rozszerzenia Elbox jest jego instalacja. Na szczęście jest ono mniejsze od Omegi, można je więc pewniej chwycić podczas wciskania pod spód Amigi. Ale także i tutaj przeszkodą może okazać się ów metalowy radiator, nieprzyjemnie wygięty tuż nad samym złączem. Prawidłowe umieszczenie płytki w slocie wymaga dość dużej siły – co prawda jest o tym mowa w instrukcji.

Po włożeniu karty i zamknięciu kieszeni (tym razem bez problemów z wyginającą się płytką) można przystąpić do pracy.



Rozszerzenie Elbox 1200/4 – wygodna, zgrabna konstrukcja. Dwa razy większa pamięć za podobną cenę.

Podsumowanie

Współpraca obydwu rozszerzeń z Amigą przebiegała bez najmniejszych zakłóceń. Sprawdzane było funkcjonowanie kilku zaawansowanych programów graficznych oraz szczególnie wymagających gier – trudno oczekiwać tu problemów. Szczególnie przydatna stała się możliwość uruchamiania kilka programów użytkowych naraz, a także zainstalowanie na twardym dysku Mortal Kombat 2, która była możliwa tylko w przypadku karty Elbox (wymagane 6 MB RAM).

Samo rozszerzenie pamięci przyspiesza pracę Amigi, bowiem dane mogą być przechowywane w pamięci typu Fast, do której nie mają dostępu żadne kości Amigi poza procesorem. Nie musi on więc czekać na swoją kolejkę w dostępie do pamięci.

Oceniając z punktu widzenia gracza stawiającego pierwsze kroki z programami użytkowymi, korzystniejsza wydaje się być oferta firmy Elbox – przy porównywalnej cenie daje ono dwa razy więcej pamięci, ma mniejsze wymiary oraz bardziej przemyślaną budowę, lepiej mieszczącą się w ciasnych trzewiach Amigi, mimo braku możliwości dalszego rozszerzania.

Paweł Chmielowiec
Marcin Gutkiewicz

Porównanie szybkości pracy Amigi 1200

	Omega (2 MB)	Elbox (4 MB)	bez rozszerzenia
AIBB	1.76	1.79	1
SYSInfo	2.26	2.32	1
CED	2,1 (23 sek.)	2,1 (23 sek.)	1 (49 sek.)

AIBB, SYSInfo – wartości wskazywane przez standardowe programy testujące. Liczby pokazują ile razy szybsza jest Amiga z rozszerzeniem pamięci od Amigi z 2 MB CHIP RAM.
CED – test polegający na zmierzeniu szybkości zamiany 70000 liter „a" na „b" w trybie TURBO.

Ceny:

Omega 2 MB RAM – 420 zł (4 200 000) zawiera VAT
Elbox 4 MB RAM – 470 zł (4 700 000) zawiera VAT

Rozszerzenia otrzymaliśmy do testowania z Klubu Komputerowego „Amiga" s.c., Warszawa, ul Batorego 10, tel. 25-60-31 w. 102, 103, 104



Technologia, która do niedawna gościła wyłącznie w profesjonalnych studiach nagrań, może być już stosowana w domowym zaciszu. Czy nowa generacja kart dźwiękowych, wykorzystujących syntezę WAVE TABLE zrewolucjonizuje świat komputerowego dźwięku?

Nowa fala dźwięku

Dotychczas w dziedzinie dźwięku niepodzielnie panowała synteza FM kojarzona głównie z serią kart Sound Blaster. Polega ona na tym, że komputer próbował poprzez odpowiednie manipulowanie częstotliwością wygenerować falę o obwiedni dającej brzmienie jak najlepiej udające brzmienie prawdziwego instrumentu.

Synteza WAVE TABLE daje zdumiewająco lepsze efekty. Nagrywamy wysokiej jakości próbkę (ang. PATCH) jakiegokolwiek instrumentu lub dźwięku, którą karta dźwiękowa potrafi w sposób idealny odtworzyć. Więcej, na podstawie próbki jest w stanie wyekstrapolować dowolne brzmienie danego instrumentu. Efektem tego jest czysto brzmiący dźwięk.

Komputer traktuje kartę dźwiękową jako urządzenie MIDI i uzyskuje dostęp do wszystkich instrumentów przy pomocy standardowego interfejsu. General MIDI zakłada np. że instrument numer 43 to kontrabas a 73 to flet. Odegranie utworu instrumentalnego uzykujemy wskazując które instrumenty, kiedy i jak długo mają grać daną nutę. Muzyka zapisana dla MIDI zajmuje w związku z tym dużo mniej miejsca na dysku, niż gdyby ją zdigitalizować.

Jak kupować kartę?

Ważny dla kupującego jest parametr określający polifonię karty, tzn. ile głosów (instrumentów) może ona symultanicznie odtwarzać. Oczywiście im więcej tym lepiej. Następną rzeczą, na którą warto zwrócić uwagę jest to, czy próbki instrumentów są zapisane na stałe w ROM czy w dynamicznej pamięci RAM. Korzystniejszy jest drugi przypadek, ponieważ możemy podmieniać brzmienia instrumentów na nowe, uzyskując potencjalnie nieograniczone możliwości odtwarzania różnych dźwięków. Im więcej mamy pamięci RAM na karcie dźwiękowej, tym więcej możemy trzymać w niej różnych próbek.

Karty, karteczki...

W teście udział wzięły produkty dwóch najpopularniejszych na świecie producentów. Testowaliśmy następujące karty: SOUND BLASTER AWE 32 firmy Creative Labs oraz GRAVIS ULTRASOUND MAX firmy Advanced Gravis. Obie karty są sprzedawane w Polsce.

Uprzedzając ewentualne jęki zawodu spieszę wytłumaczyć, że nie znajdziecie w testach rygorystycznych porównań pasm, ilości kanałów czy tabel innych parametrów technicznych. Takie zestawienie potrzebne jest raczej muzykowi hobbyście, który kartę dźwiękową będzie osobiście katował do granic możliwości i chciałby wiedzieć, na ile sobie może pozwolić. Zainteresowanych odsyłam do folderów reklamowych wymienionych firm, gdzie wszystko to jest skrupulatnie wymienione.

Zakładamy, że najważniejszym powodem kupna nowej karty dźwiękowej jest przede wszystkim jej używanie do gier, oględziny przeprowadzone więc były pod kątem przydatności dla gracza. Dlatego też pominięty został opis obszernego oprogramowania użytkowego, załączonego do obu kart.

O ile można ostatecznie zrozumieć, że załączone oprogramowanie nie jest w języku polskim, o tyle pewnym zaskoczeniem dla mnie było, że żadna z prezentowanych kart nie posiadała polskiej dokumentacji! Wszystkie książeczki, dyskietki, itd. opisane są w języku angielskim. Przychodzi na myśl, że skoro wydaje się niemałe przecież pieniądze na zakup sprzętu, to można wymagać przetłumaczonych instrukcji lub chociaż cienkiego folderka z najważniejszymi kwestiami.

Creative Labs SOUND BLASTER AWE-32

Gigant komputerowego dźwięku przerwał milczenie i zaatakował swoim najnowszym dziełem. Co oznacza tajemnicza nazwa? AWE to skrót od technologii syntezy dźwięku Advanced WavEffects firmy E-mu. Tak na marginesie, AWE znaczy po angielsku podziw, termin nader adekwatny do nowego produktu.

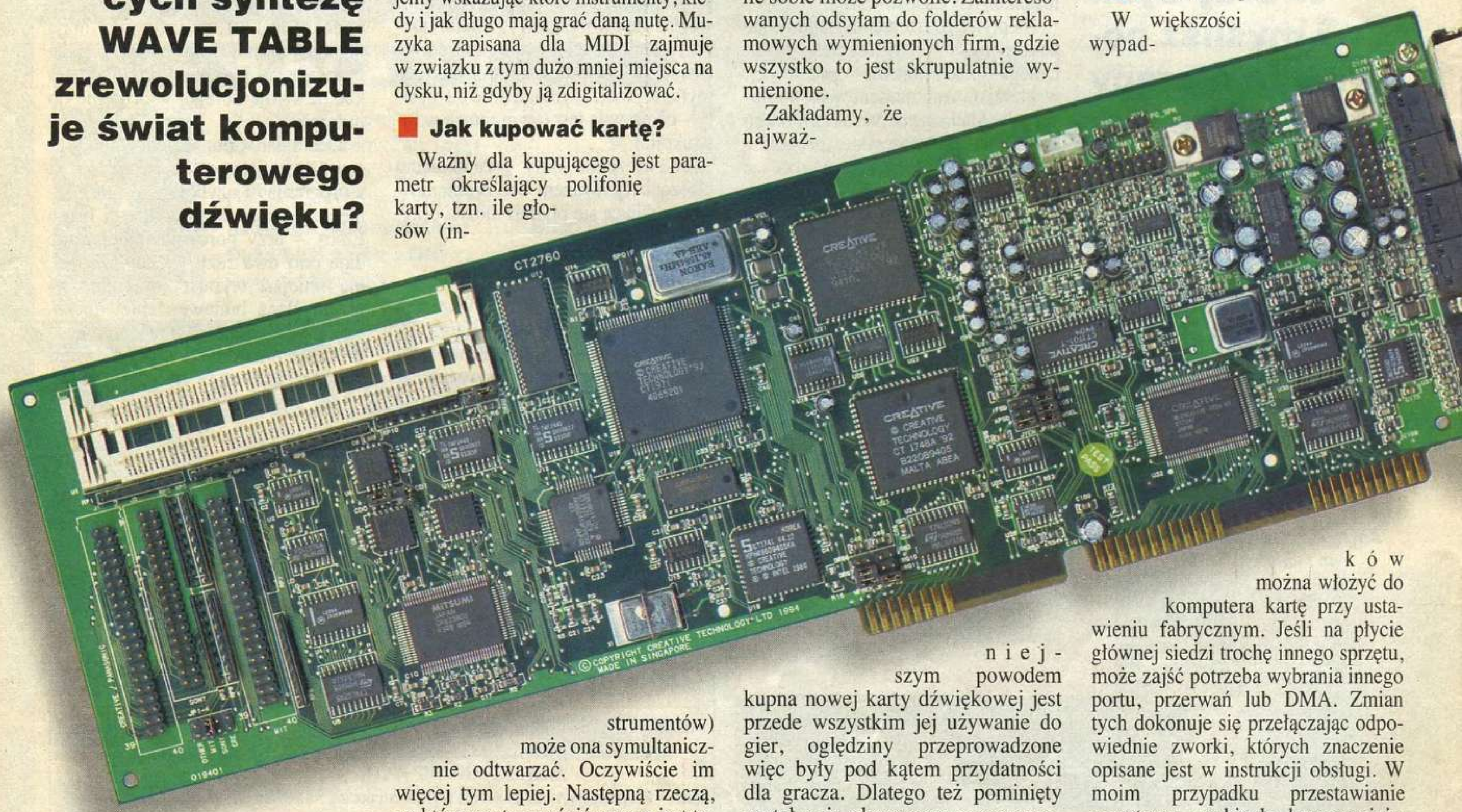
Instalacja

W większości wypadków można włożyć do komputera kartę przy ustawieniu fabrycznym. Jeśli na płycie głównej siedzi trochę innego sprzętu, może zajść potrzeba wybrania innego portu, przerwań lub DMA. Zmian tych dokonuje się przełączając odpowiednie zworki, których znaczenie opisane jest w instrukcji obsługi. W moim przypadku przestawianie sprzętowe przebiegło bezawaryjnie, podobnie jak instalacja programowa.

Do poprawnego działania AWE-32 niezbędne jest załadowanie do pamięci trzech driverów:

CTMMSYS.SYS – driver niskiego poziomu do obsługi sprzętu

CTSB16.SYS – driver integracyjny



Sound Blaster AWE-32 – kompatybilny nawet ze swoim pradziadkiem (SB 1.0)

CSP.SYS – driver obsługujący ASP

Z jednej strony jest to rozwiązanie bardzo elastyczne, gdyż umożliwia wprowadzenie w późniejszym terminie udoskonalonych wersji driverów oferujących nowe funkcje, bez konieczności wymiany sprzętu. Z drugiej strony trzeba liczyć się z zauważalnie wydłużonym czasem bootowania komputera w związku z inicjalizacją driverów oraz zmniejszeniem ilości dostępnej pamięci o ok. 44 KB. To ostatnie może się okazać problemem przy niektórych grach, jeśli mamy dodatkowo załadowane własne drivery, np. do CD-ROM, myszy, itp.

Największym atutem dla graczy jest to, iż z AWE-32 będzie współpracować praktycznie każda gra, bez konieczności używania emulatorów, zmian ustawień itd., z tej przyczyny, że jest ona sprzętowo zgodna ze swoimi poprzednikami, m.in. z kartą SOUND BLASTER 16.

Efekty

AWE udostępnia efekty REVERB i CHORUS, co jak twierdzą znawcy, poprawia brzmienie instrumentów. Dla graczy najbardziej interesujący będzie QSOUND, który potrafi „ustawić" źródło dźwięku w 180 stopniowej płaszczyźnie przed słuchaczem. Póki co jest to tylko ciekawostka, a na pełne wykorzystanie tego efektu przyjdzie nam trochę poczekać. W grach jeszcze tego nie słychać, zresztą samo firmowe demo nie jest zachwycające.

Uwagi

Pamięć AWE można rozszerzyć aż do 28 MB. Dzisiaj jest to wielkość fantastyczna, gdyż w samych komputerach najczęściej mamy tylko 4 MB, ale daje podstawy do łatwej rozbudowy w przyszłości. Potencjalnie duże możliwości ma AWE jeśli chodzi o dobre próbki instrumentów. Tzw. SOUND FONT dostarczać ma firma E-mu ze swoich przepastnych bibliotek. Z kolei jeśli komuś nie wystarczają 32 głosy, można dokupić i podłączyć moduł WAVE BLASTER, który polifonię podwoi.

W pudełku:
- karta dźwiękowa Sound Blaster AWE-32
- mikrofon
- kable (RCA audio, CD audio)
- 6 podręczników
- oprogramowanie do DOS i Windows (6 dysków 3,5")
- programy demonstracyjne

Wymagania sprzętowe:
- minimum 386 SX
- minimum 2 MB pamięci
- DOS 3.3 (zalecany 6.0 lub lepszy), Windows 3.1.

Advanced Gravis ULTRASOUND MAX

Kanadyjska firma jako pierwsza spopularyzowała termin WAVE TABLE SYNTHESIS w świecie komputerów osobistych, wypuszczając na rynek kartę ULTRASOUND. Obecnie firma oferuje jej rozszerzoną wersję – ULTRASOUND MAX.

Instalacja

Na początku GUS sprawił mi przykrą niespodziankę. Przy przełączaniu zworek na karcie okazało się, że nie ma możliwości korzystania z DMA przy zainstalowanym CD-ROM podwójnej prędkości firmy Mitsumi. Zmuszony zostałem więc do korzystania z wolniejszego, programowego drivera do napędu. Włożyłem kartę na płytę główną. Szkoda, że karta nie ma oznaczonych wyjść, bo przy podłączaniu kabli trzeba mieć przed oczami instrukcję obsługi.

Gravis dostarcza bardzo elegancki instalator, który potrafi obsługiwać wariantowe konfiguracje w DOS 6.0+. Drobnym uchybieniem jest to, że zamienia on znaki duże na małe, co w moim przypadku spowodowało ręczne poprawianie pliku Autoexec.bat, żeby przywrócić jego funkcjonalność. Dobrą stroną Gravisa jest to, iż związany ze sprzętem jest tylko port, całą resztę można wybierać programowo. Jeśli okaże się, że powstał jakiś konflikt adresów, w wielu wypadkach można zaradzić temu bez rozkręcania komputera.

Dźwięk w grach

Gravis dzięki zręcznej promocji sprawił, że większość liczących się producentów gier uwzględnia już w swoich produktach bezpośrednią obsługę karty ULTRASOUND, co zapewnia pełne wykorzystanie możliwości tego sprzętu. Sprawy wyglądają nieco gorzej, gdy mamy do czynienia z grą, która obsługi Gravisa w ogóle nie przewiduje.

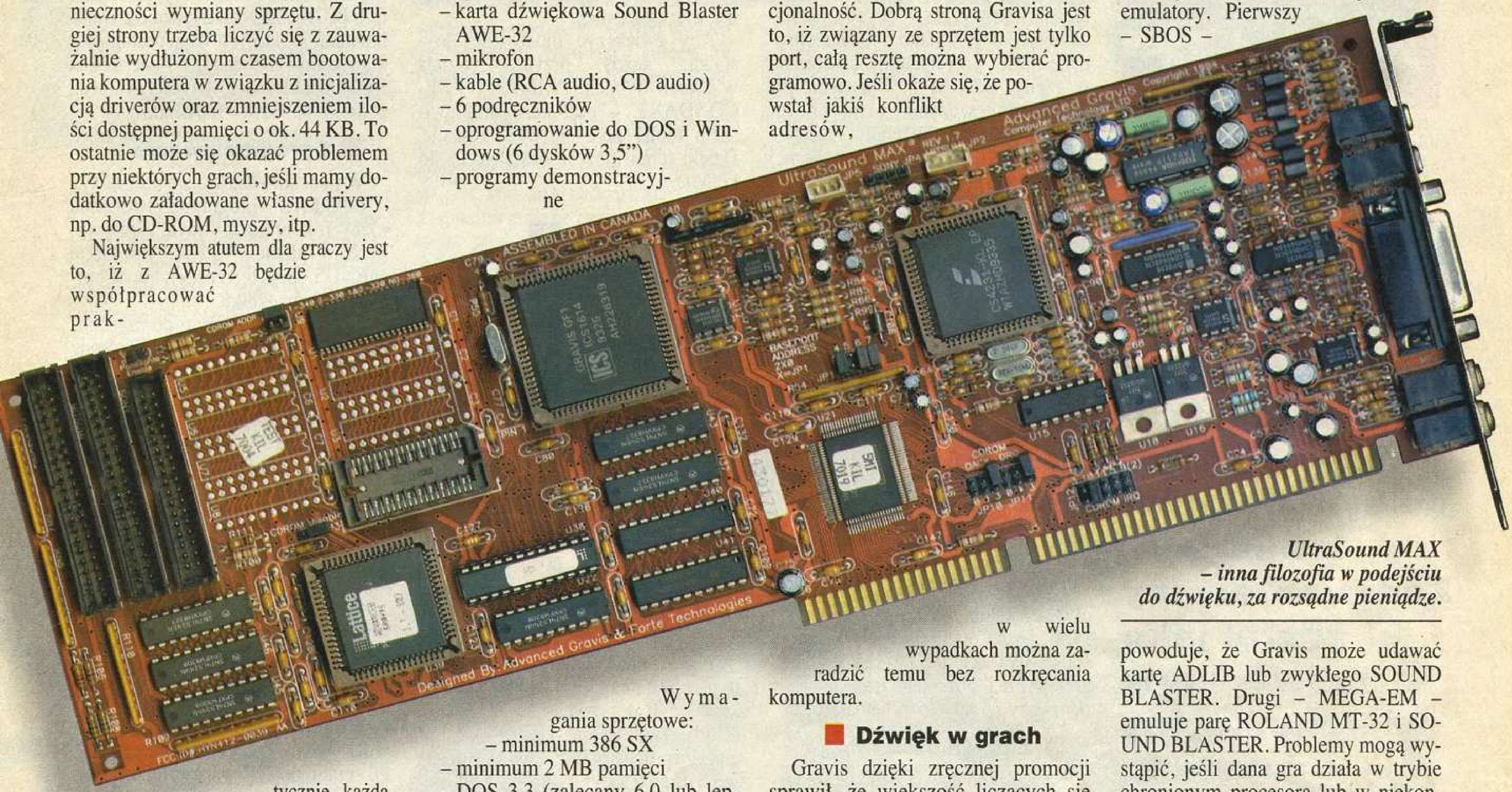
Piętą achillesową kart ULTRASOUND jest niewątpliwie brak sprzętowej kompatybilności z Sound Blasterem, który jest bądź co bądź przemysłowym standardem, uwzględnionym w specyfikacjach MPC. Gravis proponuje dwie metody obejścia tej niedogodności.

1. Drivery AIL

Najnowsze gry, w szczególności te korzystające z extendera DOS4GW, do obsługi dźwięku używają tzw. AUDIO INTERFACE LIBRARIES. Są to drivery, które tłumaczą rozkazy gry dotyczące dźwięku na postać zrozumiałą przez konkretną kartę dźwiękową. Wystarczy na miejsce AIL innej karty wstawić te od Gravisa i wszystko powinno działać. AIL udostępniają General MIDI oraz cyfrowy dźwięk 8- i 16-bitowy. By z nich korzystać niezbędne jest uruchomienie dodatkowego programu ULTRAMID.

2. Emulatory

W zależności od zapotrzebowania mamy do dyspozycji dwa dobre, choć niestety nie zawsze działające emulatory. Pierwszy – SBOS – powoduje, że Gravis może udawać kartę ADLIB lub zwykłego SOUND BLASTER. Drugi – MEGA-EM – emuluje parę ROLAND MT-32 i SOUND BLASTER. Problemy mogą wystąpić, jeśli dana gra działa w trybie chronionym procesora lub w niekonwencjonalny sposób obsługuje sprzęt.



UltraSound MAX – inna filozofia w podejściu do dźwięku, za rozsądne pieniądze.

Efekty

GRAVIS ULTRASOUND korzysta z technologii nazywanej 3D HOLOGRAFIC SOUND opracowanej przez FOCAL POINT. Umożliwia ona symulowanie w czasie rzeczywistym efektu umieszczania źródła dźwięku w dowolnym miejscu wokół słuchacza, np. z dołu, z tyłu itd.

Uwagi

Port joysticka ma zapewnioną kompensację szybkości. Jest to wygodne dla graczy z szybkimi komputerami i starszymi kartami I/O.

W pudełku:
- karta dźwiękowa Ultrasound Max
- 2 podręczniki
- oprogramowanie do DOS i Windows (8 dysków 3,5")
- demonstracyjna gra

Wymagania sprzętowe
- minimum 386
- DOS 5.0 (zalecany 6.0 lub lepszy), Windows 3.1

Jacek Marczewski

Sound Blaster AWE-32

Zalety:	Wady:
– sprzętowa zgodność z rodziną SB	– drivery zajmują 44 KB pamięci
– dołączony mikrofon	– wydłużony czas bootowania komputera
– dobre efekty REVERB i CHORUS	– wysoka cena
– spore możliwości rozbudowy	

Kartę sprzedaje wyłączny dystrybutor produktów Creative Labs na Polskę:
STRATUS – 62-081 Przeźmierowo k/Poznania, ul. Szosa Poznańska 5
tel. (0-61) 14-27-73, 14-72-89, fax (0-61) 14-22-94
CENA: 372 $ + VAT (ok. 1125 zł)

UltraSound MAX

Zalety:	Wady:
– nie trzeba ładować driverów	– brak sprzętowej zgodności z SB
– doskonały dźwięk trójwymiarowy	– uciążliwość w uaktywnianiu emulatorów
– port joysticka z kompensacją	– każdorazowe wgrywanie próbek
– umiarkowana cena	

Kartę sprzedaje wyłączny dystrybutor produktów Advanced Gravis na Polskę:
PMC – 00-118 Warszawa, ul. Emilii Plater 47
tel. (0-22) 26-18-89, 27-92-30, fax (0-22) 27-95-72
CENA: 235$ + VAT (ok. 711 zł)



PHOENIX to nowy joystick wyprodukowany przez kanadyjską firmę Advanced Gravis, przeznaczony głównie do symulatorów lotniczych. Zaprojektowany został jako uniwersalny wielofunkcyjny joystick, nie wymagający dedykowanych driverów i współpracujący ze wszystkimi grami.

Phoenix

Elegancja i ergonomia

Joystick wykonany jest starannie i solidnie, ma nowoczesny wygląd i jest dużo większy niż zwykły joystick. W prawej części zlokalizowano drążek sterowy, zaś w lewej wysuwaną manetkę. Wszystko to wręcz obsypane jest przyciskami ułożonymi w rzędy, półkola i wianuszki. Na drążku umieszczono osiem przycisków, na przedłużeniu następne osiem i jeszcze osiem na ruchomej manetce.

Joystick podłącza się do komputera długim kablem, który z trzema wtyczkami: jedna do zwykłego portu joysticka (na karcie I/O lub karcie dźwiękowej), zaś pozostałe do włączenia pomiędzy komputer a klawiaturę!

Zasada działania

Na rynku od dawna znajdują się joysticki do symulatorów, np. THRUSTMASTER, FLIGHTSTICK PRO, wyposażone m.in. w dźwignię przepustnicy oraz stery kierunku. Korzystanie z rozszerzonych funkcji możliwe jest jednak tylko w grach fabrycznie obsługujących dany typ joysticka. W przeciwnym wypadku działa on jak zwykły dwuprzyciskowy joy.

Każda gra może być jednak kontrolowana za pomocą klawiatury. Klawiszami włącza się radar, wypuszcza podwozie, klapy, włącza hamulce itd. Przed rozpoczęciem lotu trzeba poznać klawiszologię. PHOENIX przełamuje to dzięki jednemu genialnemu pomysłowi, polegającemu na sprytnym wykorzystaniu klawiatury. Wszystkie dodatkowe 24 przyciski umieszczone na PHOENIXIE mogą udawać wybrane klawisze zwykłej klawiatury, dzięki jego przelotowemu podłączeniu. W ten sposób gra nawet nie wie, że jest obsługiwana nowoczesnym joystickiem. Wydaje jej się, że gracz korzysta z klawiatury.

Każdemu przyciskowi joysticka można przyporządkować dowolną funkcję klawiszy. Na przykład: wybranemu przyciskowi PHOENIXA – klawisz R. Po uruchomieniu gry i naciśnięciu tego właśnie przycisku, komputer otrzymuje sygnał, że na klawiaturze naciśnięto klawisz R (choć w rzeczywistości nacisnąłeś przycisk PHOENIXA) i w symulatorze włącza się radar.

Aby zwiększyć możliwości joysticka, każdy przycisk działa w dwóch trybach: PRIMARY I SECONDARY – pod każdym klawiszem mogą kryć się dwie funkcje. Dzięki temu możesz obsłużyć aż 46 klawiszy.

Przepustnica i stery kierunku

Wysuwana manetka w lewej części to przepustnica i stery kierunku. Przesuwając ją w przód i tył reguluje się ciąg, zaś ruchy w lewo i prawo odpowiadają przyciśnięciom pedałów steru kierunku. Stery kierunku mogą pracować w dwóch trybach: ANALOG i KEYSTROKE. Pierwszy można uzyskać tylko wtedy, gdy komputer wyposażony jest w port obsługujący dwa joysticki (np. na karcie dźwiękowej) i gra to obsługuje. Drugi tryb jest natomiast dostępny dla wszystkich – po prostu przyporządkowujesz wychyłowi w lewo i prawo odpowiednie klawisze obsługujące stery kierunku, np. wychyłowi w lewo klawisz <, a wychyłowi w prawo klawisz >.

Przepustnica działa podobnie, jednak może pracować w trzech trybach: ANALOG, ABSOLUTE, INCREMENTAL. Pierwszy tryb podobnie jak przy sterach kierunku wymaga dwóch portów i gry obsługującej dwa joysticki. Tryb ABSOLUTE przydatny jest w symulatorach, w których kontrolujesz ciąg (bądź obroty) za pomocą klawiszy od 1 do 0. Położenie manetki wysyła wtedy do komputera sygnał o naciśnięciu odpowiedniego klawisza z górnego rzędu klawiatury. Natomiast tryb INCREMENTAL pracuje z symulatorami, w których ciąg obsługujesz klawiszami +/–. W tym trybie można też ustalić klawisze dla maksymalnych położeń, np. Shift – lub Shift +.

Oprogramowanie

W pudełku znajdują się programy:
PCC.EXE – program do tworzenia różnych konfiguracji joya, zapisywanych w plikach *.PHX. Wszystkie MENU i opcje tego programu są opisane w podręczniku.

PHX.EXE – program do przekonfigurowania joysticka. Wykorzystuje dane zawarte w plikach *.PHX. Służy do przekonfigurowania PHOENIXA do odpowiedniej gry bez uruchomiania programu PCC (można go wykorzystać w pliku *.BAT).

PHX2PCX.EXE – wykorzystując dane zawarte w pliku *.PHX tworzy ściągawkę w formacie *.PCX z opisanymi przyciskami dla danej gry.

TESTPHX.EXE – program testujący.

Dodatkowo dołączono kilkanaście plików konfigacyjnych dla popularnych symulatorów.

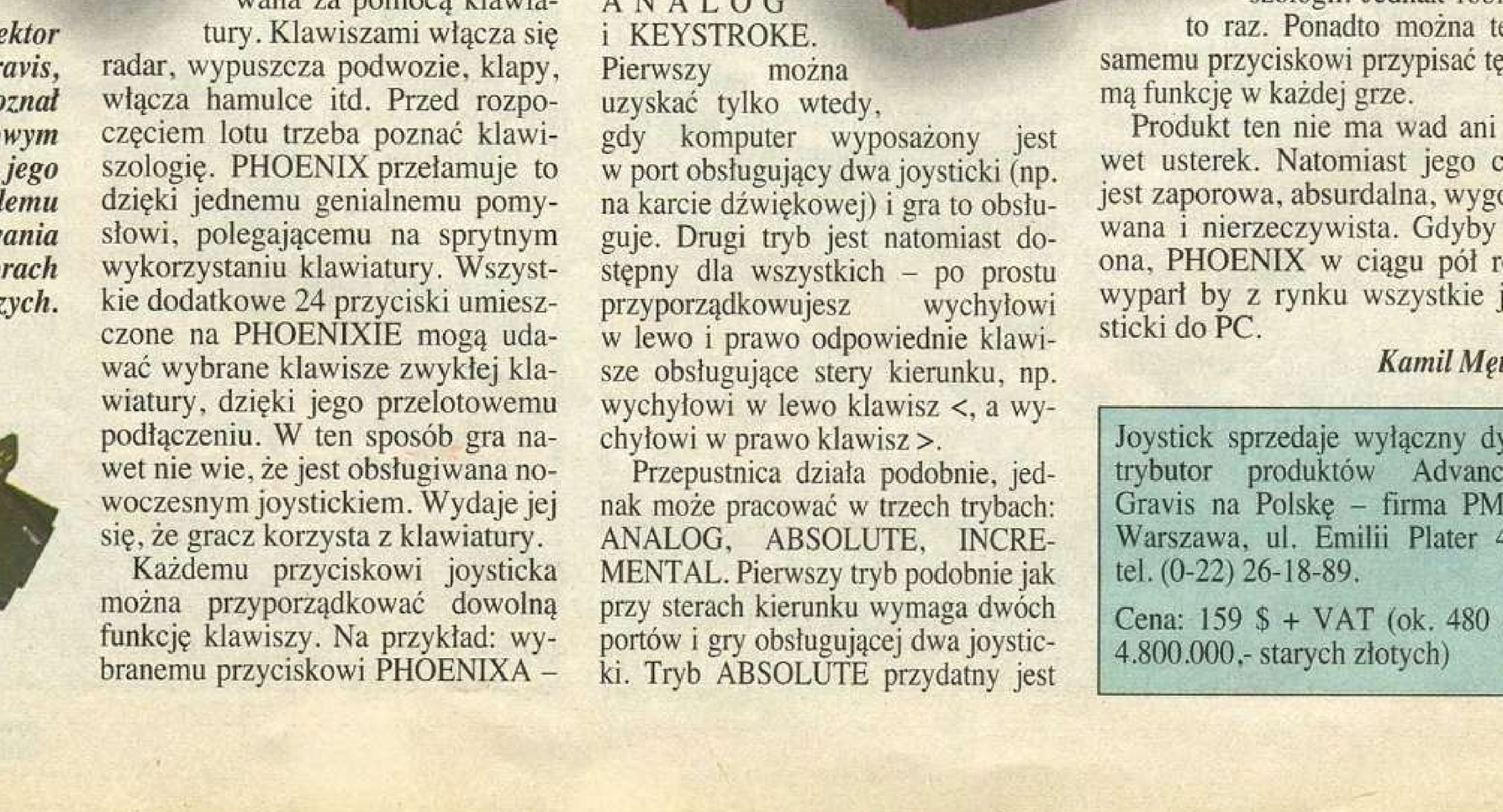
Podsumowanie

PHOENIX jest rozwiązaniem rewelacyjnym i przełomowym. Można go śmiało polecić wszystkim miłośnikom symulatorów oraz innych gier, w których sterowanie wiąże się z koniecznością używania wielu klawiszy (np. niektóre role-playing).

Spore trudności zajmuje konfigurowanie joya do nowej gry, co jest zajęciem żmudnym i wymagającym dokładnej znajomości klawiszologii. Jednak robi się to raz. Ponadto można temu samemu przyciskowi przypisać tę samą funkcję w każdej grze.

Produkt ten nie ma wad ani nawet usterek. Natomiast jego cena jest zaporowa, absurdalna, wygórowana i nierzeczywista. Gdyby nie ona, PHOENIX w ciągu pół roku wyparł by z rynku wszystkie joysticki do PC.

Kamil Mętrak





David Reid, dyrektor Advanced Gravis, osobiście zapoznał nas z przełomowym podejściem jego firmy do problemu sterowania w symulatorach lotniczych.

Joystick sprzedaje wyłączny dystrybutor produktów Advanced Gravis na Polskę – firma PMC, Warszawa, ul. Emilii Plater 47, tel. (0-22) 26-18-89.

Cena: 159 $ + VAT (ok. 480 zł, 4.800.000,- starych złotych)



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

AKCJA PROMOCYJNA

dla wszystkich kupujących programy w naszej firmie

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.

Powyższe dotyczy programów na PC CD-ROM i CD32.

Amiga

AMERICAN POKER hazardowa 18lat..9.00
BATTLESTORM strzelanina.....27.00
BANSHEE (A1200) strzelanina 52.00
BRUTAL FOOTBALL sportowa 39.00
BRUTAL FOOTBALL (A1200) sport .44.00
BURNTIME strategia 61.00
CO DO GROSZA monopoly 25.00
CRAZY CARS II wyścigi 27.00
DAN WILDER przygodowa .....wkrótce
DATA DISK obrazki do Pokera.....5.50
DRAGONSTONE roleplaying 49.50
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
JURAJSKI SEN zręcznościowa ...wkrótce
KAJKO I KOKOSZ przygodowa 35.00
LAST SOLDIER labiryntowa.....18.00
MAGICZNA KSIĘGA przygodowa...23.50
MANCHESTER UTD EUROPE sport..21.00
MANCHESTER PREMIER LEAGUE ..41.00
PINKIE zręcznościowa 38.00
ROBINSON REQUIEM przygodowa wkrótce
ROBINSON REQUIEM A1200 .....wkrótce
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
THEME PARK A1200 .....78.00
TRAPS'N'TREASURES przygodowa..39.00
UNIVERSE przygodowa.....58.00
WOLFCHILD zręcznościowa.....27.00

IBM PC

ARNIE 2 komandos 23.50
BATTLESTORM strzelanina.....27.00
BORNTIME strategiczna 64.00
BRUTAL FOOTBALL sportowa 44.00
CORRIDOR 7 doom-podobna.....64.00
CRAZY CARS II wyścigi 27.00
F-14 FLEET DEFENDER symulator .103.00
FIFA SOCCER piłka nożna 61.00
FRANKO bijatyka .....wkrótce
GRAND PRIX UNLIMITED wyścigi...47.00
HAND OF FATE (PL) przygodowa ..78.00
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
ROBINSON REQUIEM przygodowa wkrótce
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
SYNDICATE (PL) strategiczna.....69.00
SYSTEM SHOCK role-playing 103.00
SYSTEM SHOCK (PL) RPG.....103.00
THEME PARK ekonomiczna.....79.00
UNCOVER IT arkanoid 18 lat.....23.50
UNIVERSE przygodowa.....58.00
UTOPIA strategiczna.....35.00
TFX symulator 140.00
QUARANTINE symulator 77.00
WING COMMANDER ARMADA symulator ..78.00
ZOOL II zręcznościowa 51.00

IBM PC CD-ROM

7th GUEST przygodowa.....70.00
BURNTIME strategiczna 69.00
CYBERWAR 4CD.....220.00
DAWN PATROL symulator.....160.00
DRAGON LORE przygodowa.....200.00
ENCORE 3 gry 69.00
ECSTATICA przygodowa 78,00
GABRIEL KNIGHT przygodowa 105.00
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 90.00
MAGIC CARPET przygodowa.....103.00
MEGARACE wyścigi 66.00
MYST przygodowa 140.00
REBEL ASSAULT gwiezdne wojny 105.00
RISE OF THE ROBOTS walki robotów 195.00
SYNDICATE strategiczna.....69.00
SYSTEM SHOCK role playing.....103.00
TFX symulator 165.00
THEME PARK ekonomiczna.....79.00
UNDER A KILLING MOON int. film...220.00
WHO SHOT JOHNNY ROCK film ..100.00
WING COMMANDER III .....wkrótce

kompakty do CD32

ARABIAN NIGHTS zręcznościowa..50.00
BANSHEE strzelanina 57.00
BUBBA 'N' STICK zręcznościowa ...47.00
CANON FODDER zręcznościowa.160.00
CHAOS ENGINE strzelanina.....85.00
CHUCK ROCK zręcznościowa.....47.00
CHUCK ROCK II zręcznościowa.....47.00
DANGEROUS STREETS.....57.00
DRAGONSTONE roleplaying 57.00
FIRE FORCE komandosi 59.00
FLY HARDER strzelanina 50.00
LAST NINDA III walki 75.00
LOST VIKING zręcznościowa 75.00
HEIMDALL 2 przygodowa 62.00
JOHN BARNESS FOOTBALL.....50.00
PREMIERE zręcznościowa 47.00
RISE OF THE ROBOTS walki.....170.00
SUMMER OLYMPIX olimpiada 57.00
SURF NINJAS karate 57.00
TOTAL CARNEGE strzelanina.....59.00
TROLLS zręcznościowa 57.00
UNIVERSE przygodowa.....62.00
WHALE'S VOYAGE przygodowa 57.00

PRZEDSTAWIONE TYTUŁY TO NIEWIELKA CZĘŚĆ NASZEJ OFERTY. KOMPLETNY KATALOG Z OPISAMI I CENAMI WYSYŁAMY GRATIS PO OTRZYMANIU KOPERTY ZWROTNEJ ZE ZNACZKIEM (PROSIMY PODAĆ TYP KOMPUTERA)

Atari XL/XE

ALFA BOOT tekstowa 5.50
AROUND THE PLANET 5.00
CRYPTS OF EGYPT labirynt 5.00
DEATHLAND labirynt 5.50
INNY ŚWIAT przygodowa.....wkrótce
LIVING DAYLIGHTS zręcznościowa..5.50
MOSCOW 1993 strategiczna 5.50
MOUNTAIN BIKE rowery 5.50
SIDEWINDER zręcznościowa 5.50
STARBALL zręcznościowa.....5.00
ŚWIAT OLKIEGO labirynt 5.50
TEACHER KILLER tekstowa.....5.50

Commodore 64

BALLON BATTLES zręcznościowa 5.50
CARTOON COLLECTION 5 gier.....16.50
DIZZY ADVENTURE 5 dizzy.....16.50
DROID strzelanina.....5.00
EUROPEAN RAMPAGE wrestling 9.00
F-16 symulator.....7.50
KACPER przygodowa 5.50
KOLONY strategia.....5.00
ORTOPUZZLE zabawa edukacyjna..5.50
RALLY SIMULATOR wyścigi.....5.50
ROCK STAR manager 9.00
RODEO GAMES sportowa.....6.00
WŁADCA strategiczna.....5.00

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 ♦

SAVEGAMER

Z okazji ferii zimowych życzę wszystkim czytelnikom wyrozumiałości rodziców dla waszego hobby. Jednak siedząc przy ekranie monitora i rozpracowując kolejnego SG pamiętajcie, że prawdziwa jazda na sankach daje czasem więcej przyjemności! Andriej Buzow

Na początek małe przypomnienie. Rubryka dotyczy SG, tj. stanów gry zapisywanych jako wynik naszego grania. Należy to wyraźnie odróżnić od grzebania w plikach *.EXE, *. DAT itp., co jest piratowaniem – ingerencją w zastrzeżony kod gry. Tam nie wolno nam się dobierać.

Dziś kolejny prezent dla strategów czyli poprawki do PANZER GENERAL. Zmian dokonujemy w pliku GAME.SV*. Dane jednostek zajmują różną ilość bajtów, ale początek jest zawsze taki sam. Licząc przesunięcie od pierwszej litery nazwy otrzymujemy:

offset	Znaczenie
0d	Nazwa
21d	typ jednostki (2 bajty)
23d	środek transportu 56h Opel 6700 58h SPW 251/1
27d	x-owa współrzędna hexa (2 bajty)
29d	y-owa współrzędna hexa (2 bajty)
31d	siła jednostki
35d	zapas paliwa
36d	ilość amunicji
37d	poziom okopania
39d,40d	doświadczenie (starszy bajt jest mnożony przez 100, a następnie oba bajty są sumowane)
41d	zasięg ruchu jednostki (w Movment Cost)
42d	flaga ruchu (00h-jednostka może się poruszać, 01h-nie może)
46d	Kills (2 bajty)
48d	Suppresion

Ze względu na zmienną długość SG nie ma stałego offsetu dla punktów PRESTIGE, ale istnieje prosty sposób na znalezienie go. Pierwsza metoda to przeliczenie liczby punktów na system heksadecymalny i odnalezienie go pliku. Niestety najczęściej otrzymujemy kilkanaście pozycji i trzeba sprawdzić wszystkie. Druga metoda jest dłuższa, ale skuteczniejsza. Wystarczy wczytać SG, uzupełnić stan jakiejś jednostki i nagrać SG. Następnie porównujesz oba SG – jedyne różnice wystąpią w danych tej jednostki oraz w zapisie punktów PRESTIGE (2 bajty).

— — —

THE INCREDIBLE MACHINE (PC)

Żeby móc grać na dowolnym poziomie zmień w pliku TIM.CFG występujący tam znak na „z".

Maciey Szczudło von Toy Dolls, Kraków

CENTURION (PC)

Zmian dokonujemy w pliku x.CSV. Pod offsetem 40h zaczynają się charakterystyki prowincji, z których każda zajmuje po 32 bajty. Pierwsze dwa bajty każdej z nich zajmuje liczba ludzi zdolnych do służby wojskowej. Pod 17 bajtem ukryty jest status prowincji (00-nie zdobyta, 01-Occupied, 02-Ally, 03-Colony, 04-Citizen).

Kolejność prowincji:

Rome (00h), Carthago (01h), Egipt (02h), Macadonia (03h), Gaul (04h), Syria (05h), Thracia (06h), Pontus (07h), Asia (08h), Cilicia (09h), Asia (0Ah), Alpes (0Bh), Germania (0Ch), Dalmatia (0Dh), Dacia (0Eh), Hispania (0Fh), Maurenia (10h), Cyreaica (11h), Arabia (12h), Mesopotamia (13h), Armenia (14h), Sicilia (15h), Sardynia (16h), Britania (17h), Narbonensis (18h), Scythia (19h), Sarmatia (1Ah)

Spis legionów zaczyna się od offsetu 398h. W drugim i trzecim bajcie po nazwie legionu wpisana jest ilość piechoty (wpisać 1770h), w czwartym i piątym ilość kawalerii (wpisać 0258h). W siódmym bajcie znajduje się morale (wpisać 5Fh), w ósmym położenie (wpisać numer prowincji), dziewiątym rodzaj (02h – Consular Army), 10-tym status (00h – Ready, 01h – Moved, 02h – Forming).

Marek Amil, Warszawa

DOOM 2 (PC)

Zmian dokonujemy w pliku *.DSG

	Offset	Wpisać
Health	84d,85d	FFFFh
Armor	88d,89d	FFFFh
Bullets	208d,209d	FFFFh
Bullets Max	224d,225d	FFFFh
Shells	212d,213d	FFFFh
Shells Max	228d,229d	FFFFh
Rockets	220d,221d	FFFFh
Rockets Max	236d,237d	FFFFh
Cells	216d,217d	FFFFh
Cells Max	232d,233d	FFFFh

Ponadto pod offsety 120d, 124d, 128d, 132d, 136d, 140d, 176d, 180d, 184d, 188d, 192d, 196d, 200d, 204d należy wpisać 01h – da to wszystkie rodzaje broni oraz kluczy.

ISLE OF THE DEAD (PC)

Zmian należy dokonać w pliku *.SAV.

	Offset	Wpisać
Energia	20d	FFh
Ammo 1	40d	FFh
Ammo 2	54d	FFh
Uzi Clips	100d	FFh
Kombinerki	26d	01h
Kompas	28d	01h
Kurtka	32d	01h
Strzykawka (ziel)	36d	01h
Apteczka	42d	01h
Kokosy	44d	FFh
Banany	48d	FFh
Zabity wilk	62d	01h
Shotgun	64d	01h
Rifle	66d	01h
Uzi	68d	01h
Maczeta	70d	01h
Olej	74d	01h
Zapalniczka	76d	01h
Papierosy	78d	01h
Dziewczyna	80d	01h
Szmata	82d	01h
Flaire gun	84d	01h
Ksiazka	86d	01h
Medal	88d	01h
Medal	90d	01h
Kwiatek	92d	01h
Kryształ	94d	01h
Nożyce	96d	01h
Strzykawka	98d	01h
Zlewka	102d	01h
Inna zlewka	104d	01h
Strzykawka 2	108d	01h
Tratwa	110d	01h

Jeżeli nagrywasz stan gry na wyspie z samolotem, to nagraj go w momencie gdy patrzysz na samolot, bo inaczej zostanie on zwęglony.

MERCHANT PRINCE (PC)

Stan gry należy nagrać gdy masz powyżej tysiąca sztuk złota. Zamień wartość na system szesnastkowy i odszukaj w pliku *.GAM. Jeśli w SG jest kilka takich miejsc to właściwe jest pomiędzy offsetem 17900 a 18000. Stan konta jest zapisywany w trzech bajtach więc należy wpisać FFFFFFh.

SYNDICATE

Zmian należy dokonywać w pliku xx.GAM, w katalogu SAVE.

	Offset	Wpisać
Stan zegara	18h,19h	dow.
Kod agenta nr 1	138h	00h
Uzbrojenie agenta 1	139h-158h	tab.
Kod agenta nr 2	160h	01h
Uzbrojenie agenta 2	161h do 186h	tab.

Uwaga! Można mieć co najwyżej 18 agentów, a kod broni jest zapisywany w dwóch bajtach, więc odpowiednie wartości dla agenta nr 1 wpisujemy pod offsety 139h, 13Bh, itd.

Kod	Rodzaj	Nazwa broni
01h	Miscellaneous	Persuadertron
02h	Light	Pistol
03h	Heavy	Gauss Gun
04h	Light	Shotgun
05h	Automatic	Uzi
06h	Automatic	Mini Gun
07h	Heavy	Laser
08h	Assault	Flamer
09h	Assault	Long Range
0Ah	Equipment	Scanner
0Bh	Equipment	Medikit
0Ch	Assault	Time Bomb
0Dh	Miscellaneous	Access Card
0Eh	Miscellaneous	Energy Shield

CreatorS, Warszawa

GUNSHIP 2000 (Amiga)

Pod offset $054/84 należy wpisać 09h i odtąd jesteśmy w randze pułkownika.

Łukasz Domagała, Zawiercie

CIVILIZATION (PC)

W pliku CIVIL*.SVE odszukujemy nazwy jednostek. 15 bajt za pierwszą literą nazwy określa typ oddziału (00h – lądowy, 01h - powietrzny, 02h – morski). Pod 17 zapisana jest ruchliwość jednostki, pod 21 – siła ataku, a pod 23 siła obrony. 19 bajt jest używany dla jednostek powietrznych i określa ile tur może ona przebywać w powietrzu bez lądowania. 25 bajt informuje o koszcie produkcji. Niestety jest to broń obosieczna, gdyż inne cywilizacje też będą miały lepsze jednostki.

Jerzy Chudobiński, Warszawa

GUNSHIP 2000 (PC)

Zmian dokonujemy w pliku ROSTER.DAT.

Offset	Znaczenie
83d	Godło
84d	Stopień wojskowy 00h WOC 01h WO1 02h CW2 03h CW3 04h CW4 05h 2LT 06h 1LT 07h CPT 08h MAJ 09h LTC 0Ah COL 0Bh BG
86d	Status 01h Active 02h Retired 03h MIA 04h KIA

Mysza, Kraków

EPIC PINBALL (PC)

W pliku CONFIG.PIN przechowywane są informacje o maksymalnej ilości kul dostępnej na każdym z poziomów. Po wpisaniu 00h masz nieskończoną liczbę kul.

Offset	Poziom
11d	Android
15d	Pot Of Gold
19d	Excalibur
23d	Crash
27d	Magic
31d	Jungle Pinball
35d	Deep Sea
39d	Enigma

Poza tym w pliku HISCORE.PIN po trzech literach ksywy są cztery bajty z wynikiem i możesz tam wpisać co chcesz.

QUARANTINE (PC)

W pliku SAVEx.GAM pod offset 6551d należy wpisać 7Dh, a pod offset 6552d 00h i masz dużo forsy.

Rodzyn, Warszawa

PIRATES (C-64)

Przy pomocy Action Replay wgrywamy plik SAVEGAME x. Następnie pod 942Ah wpisujemy

ilość towarów, pod 942Bh ilość skór (lub cukru), pod 9425h ilość armat, pod 9427h ilość złota (2 bajty, wpisana wartość jest mnożona przez 10), pod 9402h ilość „prywatnego" złota (2 bajty, wpisana wartość jest mnożona przez 10). Następnie nagrywamy plik poleceniem S"SAVEGAME x", 08, 8E00, 9500.

Juliusz Cezar (C-64)

Zmian dokonujemy przy pomocy dowolnego edytora tekstu. Wczytujemy plik Imię_gracza. Ilość pieniędzy znajduje się zaraz za imieniem gracza. 4 ostatnie wiersze to dane legionów - pierwsza liczba to ilość ludzi. Następnie nagrywamy plik i ruszamy na podbój.

Marcinus, Pułtusk

BETRAYAL AT KRONDOR (PC)

Zmian dokonujemy w dowolnym pliku SG. Zawartość plecaków bohaterów jest zapisana pod następującymi offsetami:

Locklear	3A803h
Gorath	3A873h
Owyn	3A8E3h
Pug	3A953h
James	3A9C3h
Patrus	3AA33h

Dane zaczynają się od ciągu 01h xxh 18h 00h. xxh oznacza liczbę przedmiotów w plecaku, a 18h liczbę maksymalną. Dalej znajdują się czterobajtowe opisy przedmiotów. Pierwszy bajt to rodzaj przedmiotu, drugi – ilość (jakość), trzeci i czwarty informują czy przedmiot został w jakiś sposób zaczarowany (dotyczy tylko zbroi i mieczy). Dane kończy ciąg 00h 0Ah 00h 00h 0xh (x – numer postaci). Przy wpisywaniu ilości posiadanych przedmiotów należy uważać by nie przekroczyć dopuszczalnych wartości, np. strzał może być 25, a zbroja nie może być lepszym stanie niż 100%. A oto lista kodów:

01h CRYSTAL STAFF
02h LIGHTING STAFF
03h WOODEN STAFF
04h STAFF OF MACROS
05h AMULET OF THE UPRIGHT MAN
06h RING OF PRANDUR
07h SPYGLASS
08h CUP OF RLNN SKR
09h ELIAEM'S HEART
0Ah GLORY HAND
0Bh HORN OF ALGON KOKOON
0Ch IDOL OFF LASSUR
0Dh INFINITY POOL
0Eh RAW MANA
0Fh RORIC'S SEAL
10h SHELL
11h WYVERNS EGG
12h BROAD SWORD
13h GALON GRIFMAKER
14h GOBLIN STICKER
15h GREAT SWORD
16h GUARDA REVANCHE
17h EXOTIC SWORD
18h KESHIAN TAPIR
19h MOREDHEL LAMPRAY
1Ah RAPIER
1Bh SWORD OF KINNUR
1Ch SWORD OF LIMS KRIGMA
1Dh TWO HANDED BROADSWORD
1Eh LIGHT CROSSBOW
1Fh MEDIUM CROSSBOW
20h BESSY MAULER
21h TSURANI LIGHT CROSSBOW
22h TSURANI HEAVY CROSSBOW
23h ELVEN CROSSBOW
24h QUARELL
25h ELVEN QUARELL
26h TSURANI QUARELL
27h QUARELL POISONED
28h ELVEN QUARELL POISONED
29h TSURANI POISONED
2Ah FLAMING QUARELL
2Bh ENCHANTED QUARELL
2Ch DRAGON PLATE ARMOR
2Dh EULILKO ARMOR
2Eh ELVEN ARMOR
2Fh GREY TOWER PLATE
30h STANDARD KINGDOOM ARMOR
31h VALHEVV ARMOR
32h POTIO NOXUM
33h POWDER BAGS
34h TUNING FORK
35h SOVERINGS
36h ROYALS
37h DIAMONDS
38h EMERALDS
39h RUBIES
3Ah SHELL
3Bh MOREDHEL BROOCH
3Ch BAG OF GRAIN
3Dh PEASANTS KEY
3Eh VIRTUE KEY
3Fh KEY OF LINEGES
40h CELLAR KEY
41h NIVEK'S KEY
42h INTERDICTOR KEY
43h NOBLE'S PASS KEY
44h GUILDERS PASS KEY
45h GUILDIS THORN KEY
46h RHALEN ISHEEB KEY
47h ROYAL KEY OF KRONDOR
48h FOOD RATIO
49h FOOD RATIO POISONED
4Ah FOOD RATIO SPOILED
4Bh ARMORER'S HAMMER
4Ch HEAVY BOWSTRING
4Dh LIGHT BOWSTRING
4Eh HERBAL PACK
4Fh ALE CASK
50h LOCKPICK
51h PRACTICE LUTE
52h ROPE
53h SHOVELL
54h TORCH
55h WHELSTONE
56h AVENTURINE
57h BURIAL CLOTH
58h RING OF THE GOLDEN WAY
59h GEOMANCY STONES
5Ah VAPOR MASK
5Bh WEADWALKERS
5Ch CATAPULT GEAR
5Dh GLAZER'S GUILD SEAL
5Eh HELLFIRE TRAP
5Fh IRON-JAW TRAP
60h RIVER TRAP
61h KNIGHTS PIECE
62h LECTURE TICKET
63h LEATHER LEGGINS
64h SKELETAL HAND
65h WAANI
66h WOODEN CHEST
67h ALTHAFAINS'S ICER
68h CLERICAL OILCLOTH
69h COLTARI POISONED
6Ah DRAGON STONE
6Bh FLAME ROT OIL
6Ch KILLIAN'S ROT OIL
6Dh NAPHTA
6Eh SARIGSBANE
6Fh SILVER SPIDER
70h SILVERTHORN
71h SILVERTHORN ANTI-VENOM
72h DALATAI MILK
73h FADAMORS FORMULA
74h LEWTONS CONCENTRATE
75h REDWEED BREW
76h TRUESIGHT TEA
77h RESTORATIVES
78h NOTE (treść zależy od następnego bajtu)
79h GREAT ONE'S NOTE
7Ah MITCHEL WAYLANDER'S MOTE
7Bh NAVON'S NOTE
7Ch ABBOT'S JURNAL
7Dh LORGAN'S JURNAL
7Eh ACCTS OF THE SHAMANTHA GARRISON
7Fh CHAPEL'S RMUR
80h DORCAS TREATRISE
81h KALEM'S DIALECTIC
82h PSALMS OF DALA
83h STRATEGY OF TRADING
84h THIFULS BIRD
85h MAGICZNE ZWOJE (rodzaj zależy od następnego bajtu)
01h DANNON'S DELUSIONS
02h CANDLE GLOW
03h DESPAIR THE EYES
04h FLAMECAST
05h SKY FIRE
06h HOCHO'S HEAVEN
07h GIFT OF SUNG
08h SCENT OF SARIG
09h BANE OF THE BLACK SLAYERS
0Ah EAGLE WING
0Bh EYES OF ISHAP
0Ch NIGHTFINGERS
0Dh GRIEF OF 1000 NIGHTS
0Eh MIRRORWALL
0Fh TOUCH OF LIMS KRAGMA
10h RIVER SONG
11h THE UNSEEN
12h NACRE CICATRIX
13h WRATH OF KILLIAN
14h UNFORTUNATE FLUX
15h MAD GOD'S RAGE
16h MIND MELT
17h SKIN OF THE DRAGON
18h AETHER BRIDGE
19h STEEL FIRE
1Ah STARDUSK
1Bh WINDS OF EORTIS
1Ch FIRESTORM
1Dh GAMBIT OF THE EIGHT
1Eh INITATION
1Fh THOUGHTS LIKE CLOUDS
20h FINAL REST
21h DAWN OF TRUTH
22h UNION
23h AND THE LIGHT SHALL LIE
24h THE FETTERS OF RIME
25h BLACK NIMBUS
26h ARACHNOS
27h GRAVE'S DISQUIET
28h ASPHYXIATION
29h THY MASTER'S WILL
2Ah STRENGTH DRAIN
2Bh SUMMON RIFTMARE
2Ch EVIL SEEK

vel KLOD, Łazy

MAD TV (Amiga)

Stan gry zgraj w pierwszym rzędzie prawej kolumny. Grzebiąc w pliku HES 215 rozpoczynając od offsetu 26902d wklep: 0FFFFFFFh. Daje to full pieniędzy.

Maciej Hintz, Piła

F-19 STEALTH (C-64)

Wszystkie dane zapisane są w pliku STEALTH PILOT.

Offset	Znaczenie
CF4Bh	Stopień
CF4Ch-CF4Eh	Medale
CF4Fh-CF50h	Best mission score
CF51h-CF52h	Last mission score
CF53h-CF54h	Total mission score
CF55h	Liczba przelatanych misji.

SENSIBLE SOCCER (PC)

Po dokonaniu poniższych zmian w pliku NATS wybieramy narodową drużynę Holandii i nie ma na nas mocnych.

Offset	Wpisać
126Fh	32h
1277h	B1h
127Fh	94h
1287h	95h
128Fh	54h
1297h	75h
129Fh	D8h
12A7h	D9h
12AFh	FAh
12BFh	B9h
12C7h	F9h
12CFh	79h
12E7h	1Dh

Ja, Tarnów

AHP EXE

tytuł:	komputer:	cena:
7th Guest	PC CD	69.00
Advanced Military System	CDTV/32	40.00
Amazing Spiderman	AMIGA	34.80
Amitekst mini	AMIGA	9.50
Amitekst pro (edytor tekstu)	AMIGO	33.50
Atlantyda	AMIGA	15.50
Auto katalog	AMIGA/PC	28.50
Brian the Lion	CD32	55.00
CD32 gamer (7 rodzajów)	CD32	25.90
Cinderella (Kopciuszek)	CDTV/32	29.90
Colortris: opis AMIGA 11/94	AMIGA	13.50
Defender of the Crown 2	CDTV/32	74.70
All Dogs to Heaven	CDTV/32	29.90
Doom 2 (nowość)	PCCD	170.00
Erotic Gallery (6 części)	PCCD	35.00
F15 Strike Eagle	AMIGA/PC 29.90	74.90
FIFA soccer	PC/PCCD 59.90	75.90
Firma 5.0	AMIGA	115.00
Gabriel Knight	PCCD	95.00
Geografia Polski (2 dyski)	AMIGA	9.50!!!
Geometria	AMIGA/PC	19.50
Giełda światowa	AMIGA	19.50
Greens (golf)	AMIGA	24.50
Grollers Encyklopedia (2CD)	CD32/PCCD 95.80	110.00
Hounds of the Baskervilles	CDTV/32	41.90
Indy Car Racing	PC	79.30
Jazz Jack Rabbit	PC	29.50
Kajko i Kokosz	AMIGA	34.50
Knights of the sky	AMIGA	29.90
Korepetyt. z fizyki: opis AMIGA 12/94	AMIGA/PC	19.50
Korepetyt. z gramatyki j. polskiego	AMIGA	19.50
Last Ninja 3	CD32	69.90
Mad Dog Mc Cree	PCCD	84.50
Mad Dog Mc Cree 2	PCCD	87.50
Magiczna kostka, opis: AMIGA11/94	AMIGA	13.50
Mega Race	PCCD/CD32 84,80	149.00
Morph	CD32	65.90
Music Super Pack (4 dyski)	AMIGA	19.50
Myst	PCCD	99.95!!!
Myth	CD32	75.40
Ortografia(3 dyski)	AMIGA	19.50
Pinball Fantasies/Sleepwalker	CD32	74.70!!!
Pitagoras liceum	AMIGA	24.50
Pitagoras matura	AMIGA	24.50
Pitagoras podstawówka	AMIGA	24.50
Plain Brown wrapped (sex)	CDTV/32	86.90
Progr. Analizy giełd. opis: AMIGA 12/94	AMIGA	24.90
Psycho Killer	CDTV	41.90
Puzzle EXE (2 dyski): opis AMIGA 12/94	AMIGA	15.00
Rebel Assault	PCCD	105.00!!!
Seawolf	PCCD	72.90
Sex puzzle	AMIGA	15.55
Sexuall fantasies (sex)	CDTV/32	60.50
Sheer delight (sex)	CDTV/32	60.50
Super Graphic Pack (4 dyski)	AMIGA	19.50
Theme Park	A1200/PC/PCCD	80.00
Town with na name	CDTV	39.90
Under a Killing Moon (4CD)	PCCD	220.00!!!
Was ist das?: opis AMIGA 10/94	AMIGA/PC 24.90	19.50
Who Shot Johnny Rock?	PCCD	74.90!!!
Wing Commander	AMIGA	27.50
Wrath of the demon	CD32	37.30

.. i wiele więcej !!!
Aktualny spis po przesłaniu koperty i znaczka

zamówienie przyślij na adres:
EXE AHP, skr. poczt. 163,
53-650 Wrocław 53

lub zadzwoń w tej chwili
na jeden z numerów telefonów:
tel. (0-71) 558382,
(0-71) 36673 w.16
fax (0-71) 558382

Zapraszamy również na stoisko firmowe:
Dom Handlowy „SK", Wrocław,
ul. Kuźnicza 10, IIp (czynny od 10-19)

Ceny zawierają podatek VAT, należy doliczyć
TYLKO 3 zł. (koszty przesyłki)
Wymienione wyżej ceny
dotyczą sprzedaży wysyłkowej

Uwaga:
atrakcyjna oferta dla sklepów i hurtowni

TIPS & TRICKS

Ostatnio napotkałem kilka listów w stylu: „Przysyłam wam pierwsze 100 kodów bo nie wiem jak przejść 101 level. Jak przejdę dalej przyślę więcej kodów". Niestety okazało się, że już dawno wszystkie kody do gry były w TNT zamieszczone. Musicie sami zdecydować czy łatwiej przepisać 100 kodów na kartkę do nas, czy zajrzeć do kilku starych SECRET SERVICE, by sprawdzić czy już ich tam nie ma. Tym niemniej, dziękuję za WSZYSTKIE listy, jakie przysłaliście, przysyłacie i będziecie (mam nadzieję) jeszcze przysyłać!

Witia Krugłoj

1869 PL

Amiga, Seba Jaroszewski

Jeśli chcesz przepłynąć do innego portu w krótkim czasie, nie płacąc załodze i nie zużywając statku, to naciśnij lewym przyciskiem myszy miasto docelowe (pokaże się ramka) a następnie wciśnij na klawiaturze przycisk BACKSPACE.

ADDAMS FAMILY

Amiga, Marcin Żak

Przeważnie na końcu etapu, nad drzwiami, znajdują się ukryte drzwi do tajnych komnat.

ADVENTURES MOKTAR

Amiga, Wojciech Nawara

Kody: 1) 6752, 2) 2845, 3) 3559, 6) 7541, 7) 2665.

ALONE IN THE DARK

PC, Leszek Brzoza

Jeśli wchodzisz do pomieszczenia, przez które idzie się do sypialni koniecznie zamknij drzwi – później gdy wyjdziesz na korytarz możesz spokojnie zabić zombie. W bibliotece, książki czytaj wyłącznie w pentagramie. Po wyeliminowaniu Jedynego wszystkie duchy giną. Nie zaczynaj z rycerzem koło biblioteki ani ze szczurami – są nieśmiertelne. Franka w bibliotece zabij poskręcanym sztyletem. Nie łaź długo po galerii, bo wyskoczy na ciebie jakiś Lolek.

Maciej Broniarski

Na początku gry nie zasłaniaj klapy w podłodze (jedynie okno). Schowaj się za kufrem i zmiażdż nim zombie wychodzące przez klapę (musisz go zabić bo dopadnie cię kiedy indziej).

ARKANOID 3

Amiga, Wojciech Nawara

Na ekranie tytułowym wpisz TUESDAY 14TH. Po wciśnięciu FIRE pojawi się ukryte menu.

BATTLE OF BRITAIN

PC, Maciej Broniarski

W służbie RAF wybieraj zawsze Spitfire'a Mk 2, wybieraj też 6 samolotów i sam bądź skrzydłowym. Samoloty wroga atakują najpierw dowódcę.

BEST 3

Amiga, Danny

Gdy pojawi się plansza informacyjna, przyciśnij prawy przycisk myszy +F2+F7 – nieskończone życie i więcej etapów w grze.

BOGGIT, part 1

Spectrum, RAJDEN

Po rozpoczęciu gry napisz: SAY 29285, OPEN DOOR EAST – zapewni to wyjście z norki.

BOGGIT, part 2

Spectrum, RAJDEN

Sekwencja DELTA4 teleportuje do biura autorów gry. Nie zaszkodzi zakląć po angielsku.

BRAVO WAVE 2

Amiga, Bartosz Budnicki

Przy końcowym statku uciekaj w górny róg. Energia zacznie pomału wzrastać.



BUBBLE BOBBLE

Atari ST, RAJDEN

Gdy zostanie ci ostatnie życie, włącz pauzę, przełóż joystick do portu 1 i zwolnij spację. Po naciśnięciu przycisku zaczniesz grać na dwa liczniki, z nowym limitem błędów.

CAESAR

Amiga, Danny

Zamiast budować mury wokół miasta, zbuduj studnie. Najlepiej podwójny pierścień. Barbarzyńców masz z głowy.

Jarosław Putek

Kiedy barbarzyńcy wejdą do miasta trzeba szybko miejsce ich wejścia obudować wzmocnionymi basztami. Od tej pory każda horda, która wejdzie w tym miejscu zostanie uwięziona i nie będzie zagrażać miastu.

CANNON FODDER

Amiga, Sebastian Jany

Żołnierzy z bazookami najłatwiej zniszczyć własną bazooką lub granatem. W głębokiej wodzie nie możesz używać karabinu. Cywilów zabijaj tak samo jak żołnierzy, czasem mają przy sobie broń i mogą ci nieźle zaszkodzić.

Amigowcy, High Speed

Misję dziewiętnastą da się przejść. Trzeba tylko rozstawić po jednym żołnierzu w każdym okręgu. W wyniku tego przyleci helikopter z rakietami.

CORRIDOR 7

PC, Steev

Program uruchom przez C7.EXE level1diagnostic, a podczas gry naciśnij TAB+SHIFT+CTRL – daje to znane z Wolfensteina klawisze specjalne.

CRAZY FOOTBALL

Amiga, Siwy-H.H.-Diżmo

Po wpisaniu kodu: KS4PFGLLLLL22V2222, zaczynasz grę od trzeciej ligi.

CRIME DOES NOT PRY

Amiga, Danny

Spauzuj grę i napisz: HALTBAKK IS THE KING – nieśmiertelność.

CYBERNOID

C-64, Scorch

POKE 28870, 169 – nieskończone życie, POKE 23317, 234 i POKE 23318, 234 – nieskończona broń. Uruchomienie: SYS 2084. Nieśmiertelność można również uzyskać definiując klawisze sterujące jako: Y, X, E, S.

DAVE

PC, Maciej Broniarski

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

DAY OF THE TENTACLE

PC, ARO

W pokoju, w którym siedzi gość z klaserem znajduje się komputer. Uruchom go (USE), a będziesz mógł pograć w pierwszą część MANIAC MANSION.

DETECTIVE

C-64, Gabriel Obolewicz

Śrubokrętem znalezionym w piwnicy otworzysz szkatułkę znalezioną przy martwej Gabrieli.

DIZZY HOLDING

Amstrad, Marek Lis

CLOVE OF GARLICK i FREE ACME BIRD SEED służą do zabijania ptaków.

DOOFUS

PC, Michał Smajdor

Kody: 1.1) FOR, 1.2) TOREADOR, 1.3) SUNDRIES, 1.4) MANDARIN, 2.1) CURCHILL, 2.2) EUROKISS, 2.3) ANANASIA, 2.4) DAIQUIRI, 3.1) HIGHBALL, 3.2) PARADISO, 3.3) NIGHTCAP, 3.4) KORNKIRI.

DUNE 2

Amiga, Michał Czaja

Pałac (HOUSE PALACE) możesz remontować bez pieniędzy, tylko trwa to dłużej. Gdy zdobędziesz fabrykę ciężkich czołgów (HEAVY VEHICLE FACTORY) wroga, będzie tam już rozpoczęta budowa jakiejś jednostki. Wyprodukuj ją, a przeciwnicy nie będą jej zauważać. Nie strzelaj z niej jednak do jednostek wroga, bo oddadzą. Do budynków możesz strzelać spokojnie. Jeśli masz HOUSE OF IX i zdobędziesz HEAVY VEHICLE FACTORY możesz produkować jednostki specjalne (DEVIATOR, DEVASTATOR, SONIC TANK).

DYNA BLASTER

PC, GIGI La Trottola

Można dodawać do końcówek kodów litery PP, np. UWGVOTPP. Może to zmienić plansze, powiększyć zasób bomb, zwiększyć do maksimum siłę rażenia bomb. Przy tym ostatnim, pod żadnym pozorem nie bierz dodatkowego ognia, ponieważ zasięg rażenia zmniejszy się do jednego pola.

DYNAMO

PC, Leszek Brzoza

Na levelu 1 po prawej stronie (niedaleko za drugą budką i spręży-

nami) pomiędzy cegłami znajduje się przejście na level 3. Zwierzęta zabijasz skacząc na nie z góry. Na trzecim levelu uważaj na gilotyny, zabijają także wtedy gdy jesteś w powietrzu. Równie niebezpieczne są tłuczki wystające ze ścian.

ELF

Amiga, Sebastian Bujak
Napisz: CHOROPOO.

ETERNAM

PC, Paweł Domino

Aby szalony doktorek (wyspa SHOLDA) rozpoznał w tobie przepowiadanego wybawiciela, musisz użyć przy nim flagi amerykańskiej zabranej z Księżyca. Wtedy opowie on swoją historię i poprosi o odnalezienie pilota.

EYE OF THE BEHOLDER

PC, Maciej Broniarski

Gdy cała twoja drużyna zostanie sparaliżowana i nie będziesz mógł walczyć – rzucaj całym ekwipunkiem. Np. weź sztylet i kliknij nim na przeciwniku (powyżej połowy ekranu). Efekt jest taki sam, jakby rzucił nim jeden z członków drużyny. By zlikwidować paraliż wystarczy skorzystać z REST PARTY. Na poziomie piątym w pomieszczeniu pełnym krasnoludów jeden z nich zechce się do ciebie przyłączyć (nazywa się Dohrum). Przyjmij go, zabierz mu wszystko i pójdź do ich kleryka by ożywić wojowniczkę Anyję (o ile masz jej kości). Jest ona dwa razy lepsza.

FIGHTER BOMBER

C-64, Fuckman

Tips z numeru 1 (wpis KYLIE) działa tylko po wpisaniu go na pierwszej pozycji.

FINAL CONFLICT

PC, Marcin Wałęsa

Do państw neutralnych pakuj maksymalną ilość dyplomatów. Z biegiem czasu to państwo przyłączy się do ciebie.

Amiga, Wojciech Nawara

Najechanie myszą na państwo i naciśnięcie lewego przycisku uruchamia menu państwa. Nie robiąc nic w tym menu kliknij myszą na jakiekolwiek morze – możesz je używać tak jak państwa.

FIRST SAMURAI

Amiga, Wojciech Nawara

Podczas gry wpisz: DIPUTS. Teraz klawiszami strzałek możesz skakać po levelach.

FLIMBO'S QUEST

Amiga, Michał Babicz

Na pierwszej planszy, po włożeniu dysku, naciśnij prawy przycisk myszy. Nieśmiertelność!

FRONTIER

Amiga, Sławomir Chojnowski

1) Jeżeli na początku wybierzesz system Lave, otrzymasz statek COBRA Mk 3. Możesz go zmienić na mniejszy, co rozwiąże problem gotówki. Z drugiej strony w systemie grasują całe hordy piratów, a bazy w Systemie Słonecznym oraz Imperium nie przyjmą twego statku (dopiero po wpłaceniu 70000 c). 2) Najszybciej wzbogacisz się w Systemie Słonecznym (Sol). Kupuj roboty na Barnard Star po ok. 560 c, a sprzedawaj w bazach wokółziemskich lub na planetach tam, gdzie w biuletynie znajdziesz oferty kupna po ok. 1780 c. Na tej trasie nikt cię nie zaatakuje, możesz więc sprzedać broń i inny zbędny sprzęt. 3) Nazw stacji i baz możesz dowiedzieć się wywołując ikonę informacji o systemie planetarnym, po czym klikając na poszczególne planety uzyskasz wyczerpujące dane. Nazwy baz, znajdują się przy pozycji: MAJOR STARPORTS, ORBITAL TRADING POST, ORBITAL STATION lub ORBITAL CITY. Możesz też rozpoznać bazy na zielonej mapce. Przed nazwą planety z bazami znajduje się najczęściej biały punkt. 4) Autopilot wyląduje na planecie tylko wtedy gdy ustawisz statek w odległości paru jednostek astronomicznych (AU) od bazy. Inaczej rozbijesz się. 5) Klawisz Q – wyjście z ekranu z policjantem. 6) Klawisz ESC – zamrożenie ekranu. Możesz teraz ustawić autopilota na wrogi statek – będzie cię naprowadzał. 7) Aby statek nie blokował się w stacji orbitalnej, zajrzyj do reperacji i napraw „thrustery", jeśli tego wymagają. Jeśli zmienisz napęd statku, to musisz w punkcie naprawczym dokonać ponad stu kliknięć myszą na kwadracikach naprawy! 8) Jeśli nie możesz zebrać odpowiedniej załogi, ustaw timer razy 10000. W ten sposób doczekaj chwili gdy w biuletynie zaczną się pojawiać oferty pracy. 9) Statkiem większym możesz staranować mniejszy jeśli masz odpowiednią ilość osłon (shields). Na 100 ton masy statku wystarczą 3-4 osłony. 10) ENERGY BOOSTER UNIT – zwiększa szybkość regeneracji osłon, 11) Uważaj na autopilota, potrafi wytyczyć kurs przez planetę, albo wytyczy kurs na obiekt znajdujący się za wskazaną planetą. Najlepiej klikać na pierwszej literze nazwy planety. Inaczej, możesz zawędrować dokądkolwiek. 12) W trakcie dolatywania do stacji zwiększaj timer stopniowo, aż do 10000. Wtedy stacja ci nie ucieknie, a gdy zagra muzyczka powitalna, wyhamujesz w jednej chwili. W odległości 250 km od stacji orbitalnej możesz dać timer razy 10 lub 100. Znajdziesz się w niej z prędkością błyskawicy. 13) Możesz pobierać paliwo z planet typu GAS GIANT, jeśli wyposażysz statek w FUEL SCOP (nie każdy się da!). Zbliż się ostrożnie do gwiazdy na odległość 70000.00 (przy typach LARGE i MEDIUM). Podczas lo-

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

1869	34.16	Genesia	52.46
Apidya	28.06	Lords of Time	30.50
Assassin	28.06	Mentor	35.50
Back to the Future 3	28.06	Olympiad Collection	18.30
Bignose the caveman	23.18	Oscar	25.62
Body Blows + Super Frog + Overdrive	64.66	Oscar A1200	28.06
		Skidmarks	40.26
Brides of Dracula	28.06	Surf Ninjas A1200	28.06
Chuck Rock 2	30.50	Tornado	54,90
Dangerous Streets	28.06	Tornado A1200	57.34
Demon Blue	17.08	Trolls	23.18
Euro Soccer	28.06	Trolls A1200	25.66
F16 Combat Pilot	17.08	Uridium 2	39.04
Fantastic Dizzy	41.48	Whizz	32.00
Flight of the Intruder	26.84	Winter Supersports	23.18
Fury of the Furries	52.46	Worlds of legend	46.36
Gear Works	28.06		

Amiga CD32

Dangerous Streets	51.24	Trolls	51.24
Summer Olympix	51.24	Whales Voyage	51.24
Surf Ninjas	51.24		

PC

1869	34.16	Genesia	52.46
Addiction	34.16	Kwik Snax	24.40
CJ'S Elephan Antics	24.40	Oscar	30.50
CJ In the USA	24.40	Stunt Driver	19.52
Classic Collection (4 gry)	52.46	Surf Ninjas	28.06
Dangerous Streets	23.00	Tornado	57.34
Demon Blue	17.08	Trolls	25.62
Dizzy Collection	48.80	Valhalla	46.36
DJ Puff	24.40	Walls of Rome	46.36
Euro Soccer	28.06	Whizz	35.38
F16 Combat Pilot	17.08	Winter Supersports	23.18
Fantastic Dizzy	41.48	Worlds of Legend	46.36
Fantasy World Dizzy	24.40	Soccer Superstars CD ROM	79.50
Flight of the Intruder	26.84	Tornado CD-ROM	61.00
Fury of the Furries	52.46	Walls of Rome CD ROM	48.80
Gear Works	28.06		

Commodore 64 (kaseta)

Demon Blue	5.49	Mega Collection (8 gier)	19.52
Elvira Arcade	7.93	Rodeo Games	5.49
Elvira 2 (dysk)	19.52	Winter Supersports	7.93

Prowadzimy sprzedaż wysyłkową za pobraniem pocztowym.

Wszystkie ceny podane są w 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

tu musisz utrzymywać prędkość powyżej 3000 km/h. Szybkość docelową (SET) ustaw na 5 do 7 tys km/h i gdy statek zacznie zwalniać klikaj na timer razy 10 lub 100. To dziwne ale zwiększysz prędkość statku. Jeśli GAS GIANT ma zielony kolor lub dużą liczbę satelitów możesz mieć trudności z pobraniem paliwa. 14) Z planety nie musisz startować ręcznie. Uzyskaj pozwolenie na start, daj timer razy 1000 i kliknij na start. Znajdziesz się od razu na orbicie. 15) Na zielonej mapce znikają nazwy. Pojawią się gdy klikniesz myszą, zmienisz perspektywę lub bliskość oglądu. 16) Jeśli kupisz PANTHER CLIPPER o ładowności 2000 ton (!), to po dwóch kursach napęd statku może zmienić się w rupieciarnię (nie wytrzymuje obciążeń ładunku). 17) Życzę ci abyś w głębinach kosmosu trafił na legendę „Frontiera", statek o możliwościach przekraczających wszystko co do tej pory widziałeś i co spodziewałeś się zobaczyć. Koniecznie ogłoś tę niezwykłą wiadomość i podaj namiary statku. „Frontier" według wstępnych szacunków zawiera kilka milionów gwiazd i układów planetarnych, dlatego odnalezienie statku będzie wyjątkowo spektakularnym wyczynem.

FURY OF THE FURRIES

PC, Marta Oraniec

Dojść do ukrytych bonusów ciąg dalszy: Pustynia, etap 6) Po uporaniu się z pierwszym dołem z kolcami zmień się w żółtego i wskocz w windę. Strzelaj w prawą ścianę w ciemniejszy klocek (drugi od góry). Jest jeszcze jeden bonus – wejście w prawej ścianie u góry. Etap 8) Po wejściu do bonusów obok EXIT uderzaj na przemian w oznakowany klocek (niebieski romb) w ścianie a potem w podłodze (bez użycia linki!). Zniknie klocek w podłodze. Skacz śmiało! Etap 9) Po zejściu w dół (na samym początku) idź w prawo dostań się do pomieszczenia z teleporterem i życiem. Odsuń klocek blokujący zwietrzałe skały, przegryź, a następnie weź bonuska nad oznakowanym klockiem. Klocek blokujący zwietrzałe skały przesuń w lewą stronę – odsłoni się wejście w ścianie. Laguna, etap 2) Zniszcz dokładnie zamek z piasku (poskacz po nim 2-3 razy) a obok powstanie dołek – dojście do bonusów. Nie zbieraj ich od razu tylko leć do prawej ściany, uczep się jej lub sufitu i uderzaj w ścianę, będą się odsuwać klocki.

GENGHIS KHAN

Paweł Paś

Nie przenoś wszystkich swoich sił do centrum dowodzenia, bo gdy przeciwnik wyzwie cię na pojedynek jeden na jeden i przegrasz, stracisz połowę wojska.

GREAT NAVAL BATTLES 2

PC, Bogusław Zawistowski

W trakcie gry kombinacja klawiszy ALT+D zmienia stronę, którą walczysz. Aby zaopatrzyć bazę nie trzeba do niej wpływać – wystarczy załadować zaopatrzenie na okręty i podpłynąć tylko 10 mil. Jeśli chcesz ostrzelać bazę przeciwnika ze swoich okrętów, to zgromadź jak najcięższe okręty (nie transportowce i nie lotniskowce) i wypłyń nimi nawet tylko o milę od własnej bazy. Jeśli grasz Amerykanami do zaopatrywania możesz używać tylko transportowców. W przypadku Japończyków, możesz użyć wszystkich klas okrętów z wyjątkiem CV i BB (lotniskowców i pancerników).

GREEN BERET

C-64, Anonim

POKE 16430, 96 daje odporność na wybuchy min.

GUN FIGHTER

Atari XL/XE, Sebastian Majdak

Stój cały czas przed biurem szeryfa. Wszyscy bandyci będą wychodzić do ciebie od prawej strony.

HEIMDALL 2

Amiga, High Speed

Spis czarów: 13, 1 – tarcza pierwszego stopnia, 13, 1, 4 – tarcza drugiego stopnia, 7 – uzdrawianie, 7, 1 – lepsze uzdrawianie, 7, 2 – bardzo dobre uzdrawianie, 7, 2, 14 – super uzdrawianie, 13, 8 – ochrona przed trucizną, 7, 10, 18 – usunięcie trucizny z postaci, 13, 15 – ochrona przed magią, 13, 18, 15, 4 – czasowe zwiększenie wszystkich cech, 13, 18, 4 – czasowe zwiększenie cech fizycznych, 9, 10, 1, 14 – zwolnienie przeciwnika, 7, 3 – wskrzeszenie postaci, 16, 1 – stworzenie losowego przedmiotu, 12, 3 – zamiana przeciwnika w proch, 5, 2 – strzała ognista, 5, 2, 14 – kula ognista, 6, 2 – piorun, 6, 2, 14 – wezwanie błyskawic.

HILLSFAR

Amiga, Danny, Wojciech Nawara

Otwieranie zamków staje się dziecinnie proste, jeśli w trakcie tej operacji trzymasz klawisz F.

HOME ALONE

Amiga

Sławomir „Czubek" Czuba

Przytrzymaj F1 i wciśnij FIRE. Bardzo wysoko podskoczysz.

IMPACT

Atari ST, RAJDEN

Hasła do leveli: 11) GOLD, 21) FISH, 31) WALL, 41) PLUS, 51) HEAD, 61) FORK, 71) ROAD, 81) USER.

IMPOSSIBLE MISSION 2025

Amiga, Andrzej Górnicki

Kody. FELIX: 1.2) ETQEZXFA, 1.3) EXQARXVI, 2.1) FAQZWXBM, 2.2) FEQXMXGJ, 2.3) FIQTYXKJ, 3.1) FMQQHXYH, 3.2) FQQNOXIP, 3.3) FUQJDXJF, 4.1) FYQFYXNO, 4.2) GCQCJXPF, 4.3) GGQBBXHM, 5.1) GKQCQXWP, 5.2) GNQYTXYN, 5.3) GRQVOXJK. RAM: 1.2) ADQUHXLA, 1.3) AHQPVXNP, 2.1) ALQLPXVB, 2.2) APQHSXRA, 2.3) ATQDNXTN, 3.1) AWQZCXVN, 3.2) BAQUHXQD, 3.3) BEQOVXDC, 4.1) BIQIZXBC, 4.2) BMQFPXIA, 4.3) BQQASXBL, 4.4) BTQXMXDB.

INCREDIBLE MACHINE

PC, Piotr Lozia

Do kodów wpisz: RHOMBUS – dostęp do wszystkich plansz.

ISHAR I

PC, Mariusz Kamiński

Żeby wziąć zaklętą tablicę runiczną z samotnego domku w ZENDORII musisz posiadać w składzie drużyny postać mającą czar CURE POISON. Po zabraniu tablicy należy wszystkich członków drużyny zatruć (np. dając im do wypicia jakiś eliksir) a następnie uzdrowić czarem CURE POISON. Wszystko powinno być już O.K.

JUMP

Atari XE/XL, Michał Kaczor

Naciśnięcie OPTION daje odporność na strzałki.

LIVING DAYLIGHTS

Atari XL/XE, KAC

Pomiędzy etapami wybieramy broń. Aby jej użyć podczas gry, należy zjechać celownikiem na sam dół i nacisnąć FIRE.

LURE OF TEMPTRESS

Amiga, Maciej Błażejczyk

Przed przygotowaniem eliksiru zmieniającego w kobietę, najlepiej zamknąć drzwi. Wtedy nie wejdzie SKROL i będzie można bezpiecznie się przemienić.

MAD TV

PC, Adam Król

Ożenić się z Betty możesz dopiero po zdobyciu 100 „punktów sympatii Betty", czyli wtedy gdy słupek z sercami jest zupełnie zapełniony. Punkty sympatii otrzymujesz głównie za prezenty jakie jej dasz. Prezenty można kupić w supermarkecie. Punkty sympatii, jednakże, nigdy nie mogą przewyższać reputacji sieci.

MASTER HEAD

C-64, Scorch

POKE 14146, 169 – nieśmiertelność. POKE 32088, x – zaczniesz od x poziomu. Uruchomienie: SYS 32089.

MEAN ARENAS

Amiga, „Wiśnia"

Kody: 1) QD1KX3NUYPS2WGLNK4, 2) 5XKKALNUYHC2WGLNKJ, 3) GPSL6MFU5LS2WGKUI6, 4) LMCLLOVUYFS2WGFK4.

Anonim

Kody: 3) 3YSLSNFU5LS2WGLVJJ, 4) GWCLG6VU3NS2WGKFOF, 5) 4T5LMAJU5F12WGLVK4, 6) 4WWLU46UZDG2WOKVK4, 7) SMGLCXXU5FS2WGKFK4, 8) SIYIUZ2UZHW2WGKFK4, 9) FPIL45TU5DS2WGKFI2, 10) TFQLYGMUYPS2WGKFK4.

MEGALOMANIA

Amiga, Konrad Misior

Kody dające ponad 900 ludzi (oprócz ostatniego): 1) FVVBKGCPFTG, 2) YXZCSGJQFHW, 3) YHHDANJWEBI, 4) CQUCQRWYMTC, 5) CKDCADQFIHY, 6) XCUBKIOYDNY, 7) HMZAGSTSBNY, 8) UUBAYEXPUMW, 9) MCAAMALXSGS, 10) WNKAQIRSTGE.

MENACE

Amiga, Jacek Wieczorek

Wpisz: XR31TURBONUTTERBASTARD. Nietykalność.

MONKEY ISLAND 2

PC, The Fighter

ALT+W – przejście do końca gry z 800/800 punktów. Niestety lecą wówczas jedynie teksty i credits, a nie ma żadnych animacji. ALT+V – wersja gry, „{" i „}" – ściszanie i pogłaśnianie dźwięku, „–" i „+" – szybkość wyświetlania tekstów. CTRL+Z – Quit, CTRL+I – otwiera/zamyka drzwi, pcha dźwignię itp. Przedmiot do manipulacji trzeba najpierw wskazać kursorem. CTRL+J – kalibracja joysticka, CTRL+K – ilość wolnej pamięci, CTRL+C – Quit, CTRL+N, CTRL+M – sterowanie: mysz/joystick.

OPERATION WOLF

PC, Maciej Broniarski

Grając na pierwszym etapie załatw wszystkich wrogów oprócz jednego człowieka i wystrzelaj całą amunicję (w powietrze). Będziesz kontynuował grę. Możesz tak robić nieskończoną ilość razy i dzięki temu zdobywać koszmarne ilości punktów.

PARASOL STARS

Amiga, Danny, Wojciech Nawara

Podczas gry wpisz: CYNIX. Teraz: X – przeskakiwanie przedmiotów, C – dodatkowe kredyty, B – bonus, G – uśmierca przeciwników, M – zyskujesz wszystkie trzy gwiazdy. Gdy wpiszesz: A WRD (inna wersja: A WDR), to: C – dodaje punktów, L – dodatkowe życia, G – paraliż stworków, D – śmierć pierwszego gracza, B – przejście do premiowanego etapu, X – przeniesienie do tajnego świata, M – zebranie kolekcji zaczarowanych parasoli, Z oraz T – zabicie wszystkich stworków w danym

etapie, od F1 do F10 – wybór światów.

POLICE QUEST 3

PC, Paweł Domino

W celu uzyskania nakazu rewizji musisz pokazać sędziemu wycinek z gazety i zdjęcie. Jeśli chcesz pojechać np. na 325 South Second, to szukasz tego miejsca na mapie w komputerze (TOOLS – CITY MAP – PLOT CRIMES). Zapamiętaj mniej więcej lokalizację. Jedź na South Second i zatrzymaj się między skrzyżowaniem z nr. 300, a 400 South. Nie będzie tablicy informującej o miejscu.

POPULOUS 2

Atari ST, Noxon

Działają kody z PC i Amigi (Zamieszczone w SS'2).

PREMIER MANAGER 2

Amiga, Jacek Wieczorek

Zadzwoń pod numer 896610 – przejdziesz do miejsca, w którym masz do wyboru dużo ciekawych rzeczy.

PRO BMX SIMULATOR

C-64, Scorch

POKE 8734, 0 – czas. Uruchomienie SYS 4096.

QUARANTINE

PC, Błażej Mazurek

Kody: 2) OMNICORP IS ALL KNOWING, 3) KEEP THE OPRESSOR OPRESSING.

RAMBO

Amstrad, Marek Lis

W lesie koło budynku ukryta jest dodatkowa broń.

RICK DANGEROUS 2

C-64, Rafał Siedlak

Włącz SHIFT LOCK i trzymaj spację. Teraz: C – ruch w lewo, B – ruch w prawo, F1 – podskok, Z – kucanie, schodzenie, N+M – postawienie bomby, X+C+N – bomba pchnięta w lewo, V+B+N – bomba pchnięta w prawo, M+F1 – strzał z pistoletu, F1+B – skok w prawo, F1+C – skok w lewo, Z+C – czołganie się w lewo, Z+B – czołganie się w prawo, B+M – kopanie w prawo, C+M – kopanie w lewo, Q – wyjście z gry, wybór planszy.

ROAD RASH

Amiga, Wojciech Nawara

Wpisz: 00001 04310 MSOPC IJPFM – przybędzie ci 7.815.000 zielonych.

ROBIN HOOD

Amiga, Conrad „Predator" Rozycky

Wciśnij lewy ALT i wpisz kod: 103 – Nie będziesz musiał rozmawiać z Marion, by dała ci pierścień, 166 – stajesz się bohaterem, 167 – stajesz się łajdakiem, 213 – przenosisz się w pobliże wyspy Małego Johna, 214 – przenosisz się nad potok z Pustelnikiem, 222 – Pauza, 371 – Robin wyjęty spod prawa, 372 – Kumple Robina wyjęci spod prawa, 373 – Szeryf wyznacza cenę za głowę Robina, 441 – Przeskakiwanie pór roku, 659 – Zjednoczenie kumpli (bez darów dla nich), 666 – Wywołanie mszy w kościele (warto posłuchać), 828 – Ulegalnienie Robina (nie na długo).

ROBOCOP 3

Atari ST, Gabriel Bieńczycki

Możesz grać joyem i myszą na raz. Gdy chodzisz joyem i strzelasz myszą, masz doskonałą celność. Gdy ścigasz auto zajedź mu drogę. Za drugim razem zostanie z niego kupa złomu.

SABOTAGE

Spectrum, RAJDEN

Kody: 2) BUMBLE BEE 2, 3) HONOMASTICS 3, 4) PHENOMENON 4, ONOMASTICS 5.

SENSIBLE SOCCER 94

Amiga, Michał Monasterski

Podczas gry należy wybrać LOAD DATA, a potem CUSTOM TEAMS. Wtedy podczas meczu FRIENDLY wybierz ENGLAND i WEST GERMANY. Grę obejrzysz jedynie w czerni i bieli.

SEX PUZZLE

C-64, G. Czuba

Jeśli chcesz układać już rozebraną panienkę, wciśnij SHIFT i C=.

SILENT SERVICE

Atari XL/XE, KAC

Na mapie klawisze SELECT+START+OPTION powodują bardzo ciasny skręt w danym kierunku.

SIM ANT

PC, Sonny Bond

Jeśli będziesz w mrowisku, to kop korytarz do lewego dolnego rogu. Gdy już tam będziesz, to rozkop dobrze teren, a zobaczysz mały otwór. Wejdź do niego a znajdziesz się w mrowisku wrogów.

SIM CITY

Amiga, Jarosław Putek

Można dobudowywać ląd – trzeba postawić kwadrat mostu i otoczyć go z czterech stron takimi samymi kwadratami. W środku tak powstałego krzyża tworzy się kwadrat lądu. Można przeprowadzić linie tramwajowe wzdłuż drogi – na drogę nakładać tory. Nie można nakładać na siebie zakrętów.

SLAP FLIGHT

C-64, Piotr ZIBI Rolicz

Pierwszym statkiem kosmicznym leć jak najdalej nie strzelając do przeciwników. Gdy zginiesz – niespodzianka.

STREET FIGHTER

PC, Marcin Liwiński

Uruchom grę przez SF2/HELP – ukaże się lista parametrów, z jakimi możesz grę uruchamiać.

STREET ROD 2

PC, Wiesław Rzepiński

Jeśli już na starcie przeciwnik cię odsadza, przejedź starterkę. Zostaniesz zdyskwalifikowany, ale nie przegrasz.

STRIDER 2

Atari ST, NOXON

Wpisz SWIFT, teraz SPACE zmienia cię w robota, T daje ci szybkość, S – bomby, a E i D – energię.

SYNDICATE

Amiga, Danny

Po naciśnięciu lewego przycisku myszy na znaczku przedstawiają-

SONIC

Sapieżyńska 8
00-215 Warszawa
tel. 635-08-17
Sonic BBS: 641-45-60

Zestawy PC 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
3.820,- 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
Sonic BBS: 641-45-60

DISKCOMP

AMIGA CD32
ATARI JAGUAR
NINTENDO GAME BOY
SEGA GAME GEAR
SEGA MEGA DRIVE
SEGA MEGA DRIVE CD

KUPNO-SPRZEDAŻ-WYMIANA

DH „Kamionek" I p., ul. Kinowa 10, Warszawa, godz. 13–20, tel. (0-90) 635-806, fax (0-22) 245-366
Korespondencja: DISKCOMP, ul. Minerska 58, 04-506 Warszawa

ul. Wronia 35/37, tel. (0 22) 201-261 w. 550, fax (0 22) 209-309

cym herb organizacji przybędzie ci trochę kasy.

TANGRAM

Amiga, Sebastian Bujak, „Wiśnia"

Kody: 2) 03797, 3) 58829, 4) 73159, 5) 88530, 6) 22585, 7) 64383, 8) 50037, 9) 85164, 10) 07274, 11) 37322, 12) 25105, 13) 70473, 14) 83524, 15) 85720, 16) 71990, 17) 15683, 18) 24759, 19) 10439, 20) 14278, 21) 95912, 22) 58819, 23) 58890, 24) 85239, 25) 72851, 26) 47530, 27) 46574, 28) 81152, 29) 72493, 30) 81093, 31) 51522, 32) 58875, 33) 59092, 34) 74665, 35) 36388, 36) 39793, 37) 43456, 38) 63588, 39) 63588, 40) 47672, 41) 54796, 42) 96296, 43) 50897, 44) 71231, 45) 98488, 46) 40965, 47) 70834, 48) 46121, 49) 31089, 50) 27277, 51) 08439, 52) 38599. Gdy masz problemy z dużymi figurami zacznij od układania małych trójkątów i kwadratu.

THEATRE EUROPE

C-64, Łukasz Wierzbicki

Układ Warszawski, by wygrać, musi zdobyć Hagę. NATO wygrywa gdy powstrzyma atak przez 30 dni.

THEATRE OF DEATH

Amiga, Szymon Gogolewski

Kody: 2) 3742A9276B270, 3) 3743E40E042A0, 4) 3742FD-3F67390, 5) 3743A2077AE90, 6) 3742F1FB69E50, 7) 3742FB-076A690, 8) 37698BB53DCB0, 9) 3762753B4BC50, 10) 373970-CC55340, 13) 37CAEF66669A0, 14) 3ED240F4350C0, 15) 34F48A-A67B5A0.

THUNDER RABBIT

Amiga, Ponury, Solec i Quba

Password: 1) SILIRONE, 2) FUNETOC, 3) URODECOLE. Wpisanie w Password słowa: SUCOLOKU, daje nieskończone życie i zatrzymanie czasu.

TRAPS AND TREASURES

Amiga, Wiktor „Paput" Salmonowicz

Kody: 2) 52011413, 3) 31245300, 4) 15204524.

TROLLS

Amiga, Danny

Po uruchomieniu gry idź do wejścia oznaczonego SOOLA POP. Wejdź tam i gdy pojawi się ekran z napisem GET READY, pchnij joystick w górę, wciśnij K i daj ognia. Teraz gdy znudzi ci się jakiś etap naciśnij ENTER.

VIVI

PC, Maciej Broniarski

Gdy gra zacznie przyspieszać wyłącz TURBO. Gdy zacznie znowu przyspieszać wciśnij 2 na klawiaturze numerycznej, a za trzecim razem 4 (też z numerycznej).

WALKER

Amiga, Jacek Wieczorek, Danny

Na ekranie tytułowym wpisz WALKER. Podczas gry przytrzymaj klawisz „L" przez ok. 10 sekund – przenosi do następnego etapu. R – restart etapu. W drugim etapie nie ruszaj się tylko wpisz: LEAD MUDDY FUNTER.

WING COMMANDER ACADEMY

PC, Solnica

Uruchom grę: WCA ESRT -k. W czasie gry ALT+DEL wysadza statek znajdujący się w celowniku. Niezniszczalne tarcze.

XENON 2 MEGABLAST

PC, Marcin Liwiński

Gdy komputer pyta o kartę grafiki, wybierz i potwierdź wciskając F7, a nie ENTER. Podczas gry wciśnij klawisz I – masz nieśmiertelność.

ZOOL

PC, Solnica

Na ekranie opcji napisz: STRETLAMP. Teraz: + (plus) – przenosi o level wyżej, - (minus) – przenosi o level niżej, 1 – niezniszczalność, 2 – strata życia, 4 – restart.

ZOOL 2

Amiga, Siwy-H.H.-Dizmo

Hasła: SESAME – level 1, RONSON – level 2, FUNKYTUT – level 3, HISSTERIA – level 4, MARROBONE – zatrzymuje piłkę w levelu bonusowym, CREAMOL – 10 żyć, KICKASS – bomby, NAPOLEAN – bonus level, VISION – 20 żyć.

DOM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ SAGITA

Najciekawsze gry na Amigę i IBM PC – każda z polską instrukcją obsługi
Wypełnij blankiet i wyślij, a w ciągu 14 dni otrzymasz zamówione gry

02-903 Warszawa
ul. Powsińska 40/24

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	34,10
☐ APIDYA	28,00
☐ ASSASSIN	28,00
☐ BACK TO THE FUTURE 3	28,00
☐ BIG NOSE THE CAVEMAN	23,10
☐ BIRDS OF PREY	28,00
☐ BLACK CRYPT	27,50
☐ BRIDES OF DRACULA	28,00
☐ BUDOKAN	28,00
☐ CHUCK ROCK 2	30,50
☐ COLONEL'S BEQUEST	34,10
☐ CRUISE FOR A CORPSE	34,10
☐ 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	41,40
☐ FIELDS OF GLORY A500	79,30
☐ FIELDS OF GLORY A1200	79,30
☐ FLASHBACK	34,10
☐ FLIGHT OF THE INTRUDER	26,80
☐ FRONTIER ELITE 2	73,20
☐ FURY OF THE FURRIES	52,40
☐ FUTURE WARS	34,10
☐ GEAR WORKS	28,00
☐ GENESIA	52,40
☐ HIRED GUNS	83,60
☐ HOYLE BOOK OF GAMES vol.1	28,00
☐ HOYLE BOOK OF GAMES vol.2	28,00
☐ HUMANS 2	61,00
☐ INNOCENT UNTIL CAUGHT	68,30
☐ LARRY 1	34,10
☐ LEGEND OF VALOUR	34,10
☐ LORDS OF TIME	30,50
☐ MENTOR	35,30
☐ OLYMPIAD COLLECTION	18,30
☐ OPERATION STEALTH	34,10
☐ 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	40,20
☐ SPACE HULK	51,20
☐ SPACE QUEST 1	40,20
☐ STREET FIGHTER 2	34,10
☐ 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	25,60
☐ UFO ENEMY UNKNOWN A1200	85,40
☐ URIDIUM 2	39,00
☐ UTOPIA	35,00
☐ WHIZZ	31,70
☐ WING COMMANDER	27,50
☐ WINTER SUPERSPORTS	23,00
☐ WORLDS OF LEGEND	46,30
☐ ZOOL	42,00
☐ ZOOL 2	52,00

☐ IBM PC	zł, gr
688 ATTACK SUB	28,00
ADDICTION	34,10
☐ ANOTHER WORLD	34,10
☐ ARDENY PC	39,00
☐ BIRDS OF PREY	28,00
☐ BLADE OF DESTINY	61,00
☐ BUDOKAN	28,00
☐ BUZZ ALDRIN'S RACE	80,50
☐ CHRISTMAS LEMMINGS	84,20
☐ CJ'S ELEPHANT ANTICS	24,40
☐ CJ IN USA	24,40
☐ CLASSIC COLLECTION (4 GRY)	52,50
☐ COLONEL'S BEQUEST	34,10
☐ COLONIZATION PL	85,40
☐ CRUISE FOR A CORPSE	34,10
☐ CUCKOO ZOO PL	67,00
☐ DANGEROUS STREETS	28,00
☐ DEMON BLUE	17,00
☐ DIZZY COLLECTION (5 gier)	48,80
☐ DJ PUFF	24,40
☐ 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
☐ FANTASTIC DIZZY	41,40
☐ FANTASY WORLD DIZZY	24,40
☐ FIELDS OF GLORY	85,40
☐ FIFA INTERNATIONAL SOCCER	61,00
☐ FLASHBACK	34,10
☐ FLIGHT OF THE INTRUDER	26,80
☐ FRONTIER ELITE II	72,00
☐ FURY OF THE FURRIES	52,40
☐ FUTURE WARS	34,10
☐ GEAR WORKS	28,00
☐ GENESIA	52,40
☐ HAND OF FATE PL	78,00
☐ HARPOON 2	79,30
☐ HIRED GUNS	69,60
☐ HOYLE BOOK OF GAMES vol,1	28,00
☐ HOYLE BOOK OF GAMES vol,2	28,00
☐ HUMANS 2	65,90
☐ INNOCENT UNTIL CAUGHT	82,90
☐ KASPAROV'S GAMBIT	67,00
☐ KWIK SNAX	24,40
☐ LANDS OF LORE	85,40
☐ LARRY 1	34,10
☐ LARRY 6	79,30
☐ LEGEND OF VALOUR	34,10
☐ LITIL DIVIL	77,90
☐ NEW WORLD OF LEMMINGS	86,20
☐ NOMAD	76,20
☐ OPERATION STEALTH	34,10
☐ OSCAR	30,50
☐ PACIFIC STRIKE	91,00
☐ PATRIOT	54,90
☐ PIRATES	28,00
☐ POLICE QUEST 1	40,20
☐ POWERMONGER	28,00
☐ PRIVATEER	73,20
☐ QUARANTINE	77,00
☐ QUEST FOR GLORY 1	40,20
☐ RALLY CHAMPIONSHIPS	34,70
☐ 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
☐ SOCCER SUPERSTARS	79,30
☐ SPACE HULK	64,00
☐ SPACE QUEST 1	40,20
☐ STAR CRUSADER	80,50
☐ STREET FIGHTER 2	33,00
☐ STUNT DRIVER	19,50
☐ SUBWAR 2050 PL	79,00
☐ SURF NINJAS	28,00
☐ SYNDICATE PL	69,00
☐ SYSTEM SHOCK PL	103,00
☐ 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
☐ WHIZZ	35,30
☐ WING COMMANDER	27,50
☐ WING COMMANDER ARMADA	78,00
☐ WINTER SUPERSPORTS	23,00
☐ WORLDS OF LEGEND	46,30
☐ XENOBOTS	42,70
☐ ZOOL	42,00
☐ ZOOL 2	51,00

TECHLAND

500 GIER NA AMIGĘ
400 GIER NA PC
200 GIER NA C64
KATALOGI PO NADESŁANIU NA NASZ ADES KOPERTY ZWROTNEJ I ZNACZKA

JAK ZAMÓWIĆ

ZAMÓW TELEFONICZNIE !
nasz telefon:
064 347813
LUB 064 348890 w. 112
FAX 064 347813

ZAMÓW POCZTĄ !
nasz adres:
TECHLAND
PARCZEW 105
63-405 SIEROSZEWICE
WOJ. KALISKIE

SECRET SERVICE
STAR RACE GRATIS!
KUPON

GRA TELETURNIEJ AMIGA/PC 19.90
Chcesz wygrać samochód w teleturnieju „Gra". Spróbuj własnych sił. Potrenuj na Swoim komputerze. Jeśli będziesz najlepszy w tym programie to finał w telewizji masz prawie gwarantowany

STARS PACK 100 AMIGA/PC 45.90
(10 dyskietek)
REWELACJA! 125 gier w jednym pakiecie

ALERT X AMIGA 20.90
Inwazja z kosmosu, zostań bohaterem Ziemi

PROGRAMISTA AMIGA/PC 16.90
Doskonały program uczący programowania od podstaw.
Naucz się pisać własne programy.
Na tym można dużo zarobić.
Opisuje dokładnie procedury użyte w programie i podaje przykłady zastosowań. Demonstruje działanie każdej procedury.

MAŁY TALES AMIGA 19.90
Najlepszy program dla uczniów szkół podstawowych, uczący matematyki

STEREOWIZJE AMIGA/PC 13.90
Wspaniałe trójwymiarowe obrazy na ekranie Twojego komputera. Doskonała iluzja komputerowa, dająca wrażenie, że możesz włożyć rękę do ekranu. Tego jeszcze nie widziałeś.

AMIGA AMIGA AMIGA AMIGA AMIGA AMIGA

ŚWIAT SUPERMODELEK 3.90
Pakiety scen erotycznych

SA01	SA06	SA11
SA02	SA07	SA12
SA03	SA08	SA13
SA04	SA09	SA14

SEX PUZZLE collection
EROTIC PUZZLE 21.90
2 programy w jednym. Doskonała grafika i dźwięk. Złóż erotyczne zdjęcia modelek w całość. Czy jesteś prawdziwym mężczyzną ?

SUPER PAKIETY 2.50

LA01 BAGITMAN – zręcznościowa
LA02 LEMMINGS 2 P.V. – log-zręcznościowa
LA03 BATMAN P.V. – zręcznościowa
LA04 MAGIC POCKETS P.V. – zręcznościowa
LA05 ZOMBIE APOCALIPSE – zręcznościowa
LA06 ELVIRA ARCADE P.V. – przygodowa
LA07 27 UKŁADANEK – logiczna
LA08 FLASHBACK P.V. – zręcznościowa
LA09 MEGABALL 2000 – zręcznościowa
LA10 SWIV COLLECTION P.V. – zręcznościowa
LA11 CUBULUS – logiczna
LA12 BRUTAL FOOTBALL P.V. – sportowa
LA13 BUMP'N BORN – wyścig
LA14 KARATE WORM – karate

Pełen katalog naszych pozycji wysyłamy przy zamówieniu GRATIS!
Wysyłając zamówienie z **KUPONEM** dodatkowo dostajesz grę **GRATIS!**
STAR RACE (strzelanina kosmiczna)

Najtańsze oryginały

IBM IBM IBM IBM IBM IBM IBM IBM

SUPER PAKIETY

DYSK 3.5" 3.50 | DYSK 5 1/4" 3.00 | 2 DYSKI 6.50

LP01 ROLLING RONNY zręcznościowa
niesamowite wyczyny na wrotkach
LP02 MEGATRON labiryntowa
za każdym rogiem czai się wróg
LP03 SHUSSLE MANIA układanka
LP04 RUNWAY przygodowa
przygody miłej małpki w zoo
LP05 SAVER OUR PIZZA przygodowa
przygody przemiłego wilczka
LP06 HEARTLIGHT zręcznościowa
jesteś czarnoksiężnikiem o niesamowitej mocy, który został uwięziony w tajemniczych labiryntach czasu
LP07 PHOBIA zręcznościowa
księżycowe przygody kulki
LP08 XARGON przygodowa
przygody dzielnego rycerza
LP09 HOKUS POKUS komnatowa
przygody czarnoksiężnika w zamku, którym straszy
LP10 ELF przygodowa
LP11 PENT HOUSE puzzle
puzzle erotyczne
LP12 WATERLLO strategiczno—wojenna
starcia wojenne
LP13 PRINCE OF PERSIA przygodowa
przygody księcia w zamku
LP14 SNOOPY zręcznościowa
przemiły piesek i jego kłopoty
LP15 ELECTRO BODY strzelanina
robocik w labiryncie
LP16 HEXXAGON logiczna
zabawa dla każdego
LP17 HYPEGEO program graficzny
zabawa w figury geometryczne na Twoim komputerze
LP18 KRUST przygodowa
zabawny klaun i jego przygody
LP19 TROLLS platformowa
wszędobylski stworek na dziwnej planecie
LP20 CRAZY CARS III wyścigi samochodowe
najszybsze samochody świata na najtrudniejszych trasach świata
LP21 MONSTER BASH komnatowa
przygody chłopca na zapomnianym cmentarzu
LP22 CYRUS szachy
niesamowite szachy 3D
LP23 TUBULAR WORLDS strzelanina
strzelanina kosmiczna z ładną animacją
LP24 COLGATE zręcznościowa
przygody ząbka i jego zmagania z bakteriami
LP25 BATLLE SHIP gra w statki
niesamowita i niezapomniana zabawa ze szkolnej ławki
LP26 BLAKE STONE strzelanina
w stylu DOOM

HITY!
LP27 DOOM przebój! Wirtualna rzeczywistość - 2 dyski
LP28 RAPTOR najlepsza strzelanina - 2 dyski
LP29 CORRIDOR 7 gra w stylu DOOM
LP30 TANGO FIGHTER realistyczne walki wschodu
LP31 PRINCE OF PERSIA 2 świetna przygodówka
LP32 GOBLINS 3 najlepsza część tej gry

ŚWIAT SUPERMODELEK 3.90
Pakiety scen erotycznych

SP01	SP06	SP11	SP16
SP02	SP07	SP12	SP17
SP03	SP08	SP13	SP18
SP04	SP09	SP14	SP19
SP05	SP10	SP15	SP20

ciąg dalszy ze str. 68

ALADDIN



RUG RIDE

Teraz do udanej ucieczki potrzebny był jeszcze pomyślny przelot przez walący się tunel – jedyną droge ucieczki z groty. Dzięki latającemu dywanowi Al przeżył niezapomniane chwile, lecąc mniej niż metr nad lawą, ze świstającymi skałami nad głową i pod dywanem.



W poziomie tym Aladynowi pomocną dłoń poda dżin z lampy, wskazując drogę poruszania się dywanu. Na szczególną uwagę zasługuje świetnie oddane przyspieszanie lotu dywanu.

INSIDE THE LAMP

Aby pokazać piękno życia w lampie, dżin postanowił zaprosić Ala do środka (brak tej historii w filmie). Wnętrze lampy jest prawdziwym światem. Droga, po której stąpa Aladyn jest niczym innym jak wydłużonym ramieniem ducha z lampy, nawet baloniki noszą znamiona dżina.

SULTANS'S PALACE

I znowu Al powrócił do pałacu, tym razem do tych ładniejszych niż więzienie pomieszczeń. Chłopak będzie musiał pokonać wiele pięter pałacu, zanim dotrze przy użyciu magicznego dywanu do...

JAFFAR'S QUARTERS

...siedziby Jaffara, a dokładniej do machiny, która dostarcza mocy do złych czarów Jaffara. Ta moc nie bierze się z powietrza, tylko z energii kinetycznej najbliższego współpracownika Jaffara – gadającego ptaka Jago. Upierzone stworzenie przebiera nogami w wehikule, biegając w miejscu i napędzając dynamo. Ty musisz opędzając się od złych duchów, zaganiać ptaka między trybiki machiny do czasu, aż odechce mu się biegać.

JAFFAR'S PALACE

W końcu Aladyn dotarł do samego Jaffara. To on przecież wywołał całą tę intrygę, która miała na celu unicestwienie Ala i wzięcie za żonę księżniczki Jasmin w celu objęcia tronu sułtana. Aladyn musi dotrzeć do Jaffara i skrócić go o głowę.

Na koniec kilka dobrych rad, które pomogą wam przejść tę długą i dynamiczną zręcznościówkę:

– jabłkami rzucasz po wciśnięciu spacji

– diamenty posłużą ci do kupna życia w automacie (cena 5 kamieni),

bądź do kupna kontynuacji (cena 10 kamieni za 3 życia)

– różowe serca dodają energii o 50%

– wskakuj na niebieskie wazy, to miejsca twoich kolejnych restartów

– zbierając twarze Aladdina zbierasz życia. Zbierając twarz Abu masz możliwość po ukończeniu levelu kontynuować zabawę w skórze Abu zbierając diamenty i życia

– duże buziuchny dżina to życzenia – szanse w loterii kończącej każdy etap (możesz wygrać życie, diamenty, jabłka bądź wyjść z pustymi rękami)



G1200

Dystrybutor: IPS Computer Group

DISNEY'94
AMIGA 1200
AMIGA CD32
PC: VGA, SB
PC 2 AMIGA 3
ZRĘCZNOŚCIOWA
90% Grafika | 80% Dźwięk | 95% Miodność
Cena w zł. zawiera VAT



W październiku 1994 r. dotarła do Polski gra LORDS OF THE REALM (Władcy Królestwa), wydana przez IMPRESSIONS. Jest to fantasy historyczne, której fabułą są walki o tron Anglii. Gra ma dwa główne wątki: ekonomiczny i militarny. Ponadto można jeszcze pobawić się w dyplomację – nie ma to jednak zasadniczego znaczenia dla akcji gry. Podstawowe znaczenie ma tu ekonomika. Wojna służy tylko do powiększania twego księstwa. Jeśli nie będziesz miał CROWN (koron), nic nie osiągniesz. Dla odniesienia sukcesu, nawet na najłatwiejszym poziomie gry, musisz efektywnie zarządzać swoim hrabstwem i tymi, które zdobędziesz.

Gra ma zupełnie przyzwoitą grafikę (VGA), chociaż nie jest ona jej najmocniejszą stroną. Na uwagę zasługuje przemyślana obsługa (okna, menu i ikony-opcje wybierane myszą) oraz bardzo dobre algorytmy gry zarówno w części militarnej, jak i ekonomicznej. Niedopracowany jest tylko program tzw. sztucznej inteligencji, uruchamiany opcją STEWARD (zarządca). W LORDS może grać nawet sześć osób, pięć może symulować komputer.

CEL I ZASADY GRY

Akcja gry toczy się w turach kwartalnych (pory roku – SEASONS) a jej celem jest uzyskanie korony Anglii. Jedyna droga do korony wiedzie poprzez podbój wszystkich hrabstw (jedno, podobnie jak inni gracze, masz na początku gry – pozostałe są neutralne i niczyje) i wyeliminowanie pozostałych pretendentów. Dla osiągnięcia tego celu masz następujące możliwości w zakresie zarządzania i dowodzenia.

1. Decydujesz o ekonomice każdego swojego hrabstwa. W tym zakresie możesz:

– określać racje żywności dla ludności (NORMAL – zwykła, DOUBLE – podwójna i TRIPLE – potrójna, ale też HALF – połówka i QUARTER – ćwiartka) oraz jej menu (GRAIN – zboże, CATTLE – bydło, SHEEP – owce i DAIRY FEEDS – produkty mleczarskie),

– decydować do czego będzie wykorzystana ziemia uprawna – uprawa zboża czy hodowla i w jakich proporcjach. Komputer samodzielnie określa liczbę i zakres nawożenia pól, które w tym czasie leżą odłogiem,

– organizować pracę poddanych, którzy mogą pracować, jako: SERFS – chłopi pańszczyźniani nawożący pola, FARMERS – rolnicy, HERDERS – hodowcy bydła, SHEEPHERDS – owczarze, BUILDERS – budowniczowie zamków, MINERS – górnicy, QUARRYERS – kamieniarze, FORESTERS – leśnicy i ARMORERS – zbrojmistrze,

– prowadzić handel z wędrującymi po wyspie kupcami. Możesz sprzedawać i kupować: bydło, owce i zboże, wełnę (WOOL) i piwo (BEER) oraz żelazo (IRON), kamień (STONE) i drewno (WOOD), a także uzbrojenie (WEAPON). Dla wytwarzania uzbrojenia musisz mieć zapas żelaza. Dostarczą ci go górnicy lub zakupisz je od kupców,

– ustalać taksę podatkową (TITHE) – max. do 50 koron na 100 poddanych (pogłówne).

Oceną twojego zarządzania jest stan skarbu oraz poziom zadowolenia mieszkańców (HAPPINESS) określany w przedziale 0 – 40. Zależy on od kilku czynników: wyżywienia, wysokości taksy podatkowej, poborów do wojska, niekorzystnych zdarzeń losowych (susze i pożary, ulewy i powodzie, wojna, plaga drapieżników), które zmniejszają pogłowie stad hodowlanych, plony i zapasy zboża. Możesz wpływać na zwiększanie zadowolenia przez zakup piwa (BEER), co powoduje zwiększenie wartości wskaźnika max. do 3 w jednej turze. Niestety musisz dbać o poziom zadowolenia mieszkańców w każdym twoim hrabstwie. Obniżenie poziomu do 0 grozi buntem i odłączeniem się hrabstwa od twojego księstwa. Nie pomoże wtedy nawet zamek i oddział wojska – i tak się zbuntują, przy okazji niszcząc z trudem zbudowaną warownię, a na dodatek wataha plebsu zbrojnego w widły może spustoszyć przyległe tereny innych twoich hrabstw.

2. Budujesz zamki, bądź odbudowujesz te ze zdobytych, które w czasie oblężenia zostaną uszkodzone. Raz postawiony zamek może być rozbudowywany. Do wyboru masz kilka typów gotowych projektów warowni – możesz również zaprojektować własny. Do budowy zamku potrzeba roboli, ktorzy spełnią twoje zachcianki oraz materiałów: kamienia budowlanego i drewna. Zamek spełnia tylko funkcję warowni, która blokuje drogę wojskom nieprzyjacielskim. Jego zdobycie jest konieczne dla włączenia hrabstwa do swojego księstwa.

3. Decydujesz o wielkości i strukturze swojego wojska oraz o jego użyciu. Możesz:

– wystawiać oddziały wojskowe ze swoich poddanych oraz zaciągać najemników. Wystawiasz następujące rodzaje wojsk (w nawiasie podstawowe uzbrojenie): PEASANT (chłopi – widły), SPEARSMAN (włócznie), ARCHERS (łuki), SWORDSMAN (miecze), MACE MAN (maczugi), CROSSBOWS (kusze), AXEMAN (topory), KNIGHTS (rycerze – miecze i pancerze). Wszyscy, z wyjątkiem KNIGHTS, stanowią piechotę, ci zaś to kawaleria. Oddziały te zaciągasz w zależności od posiadanego uzbrojenia, które wytworzą twoi poddani lub, które zakupisz. Oddziały zaciężne (MERCENARIES) są już w pełni uzbrojone, ale za to znacznie droższe. Możesz zaciągać podobne rodzaje wojska, jak poprzednio z wyjątkiem PEASANT, MACE MAN i AXEMAN. Oddziały, które wystawiasz (z twoich poddanych) lub zaciągasz (najemnicy) liczą zwykle od 50 do 400 żołnierzy. Każdy oddział wojska charakteryzowany jest następującymi cechami: 1) STRONG (siła czyli liczebność), 2) WAGES (żołd, który pobiera w każdym kwartale, zależny od rodzaju wojska i wielkości oddziału), 3) HEALTH (stan zdrowia), 4) MORALE (morale). Dwie ostatnie cechy wpływają na liczebność oddziału (choroby i dezercje).

– łączyć te oddziały w armie i kierować je do walki. Oddział przemieszczasz wskazując jego marszrutę kursorem na mapie. Marsz drogami jest znacznie szybszy niż na przełaj, przez bezdroża. Jeśli dojdzie do zetknięcia się w marszu dwóch oddziałów – mogą zostać połączone w armię. W jednej armii może być tylko jeden oddział zaciężny. Jeśli dojdzie do spotkania dwóch wrogich armii (oddziałów), dochodzi do bitwy,

– dowodzić w bitwach, a więc wydawać rozkazy dotyczące: marszu, zmiany szyku (linia albo kolumna) oraz ataku swoim oddziałem nieprzyjacielskiego (ostrzał z łuków lub kusz oraz walka na białą broń). Ponadto możesz nakazać odwrót (wtedy stracisz swoje wojsko), bądź zaproponować zakwaterowanie bitym oddziałom wroga, co jest równoznaczne z przyjęciem niedobitków na swój żołd,



– prowadzić oblężenia zamków. Wtedy swoje wojsko dzielisz na trzy części: furażerów (żywność), rzemieślników (machiny oblężnicze) i walczących (blokada zamku). Możesz wybudować: SCALING LADERS (drabina szturmowa), SIEGE TOWERS (wieża oblężnicza), TREBUCHETS (katapulta dużego zasięgu), CATAPULTS (katapulta małego zasięgu), BATTERING RAM (taran). Po wybudowaniu machin oblężniczych możesz rozstawić swoich żołnierzy (komputer dzieli je na UNITS – sekcje w zależności od liczebności armii), przydzielić im sprzęt (drabiny, wieże i tarany) i przypuścić szturm. Zwykle po dwóch szturmach (jeśli są już wyłomy w murach) zamek zostaje zdobyty lub załoga poddaje się. Możesz również, zamiast oblężenia prowadzić tylko blokadę zamku. Wtedy jego załoga podda się z braku żywności po 8 turach.

4. Prowadzisz akcje dyplomatyczne. W tym zakresie możesz zwrócić się do każdego z pozostałych pretendentów z propozycją zawarcia sojuszu (ALIANCE). Ponadto możesz zastosować działania „zmiękczające": pochlebstwo (FLATTERING), straszenie (THREATING) lub urąganie (TAUNTING). Jednak uważaj – to ostatnie może doprowadzić do wojny! Zresztą inni pretendenci do tronu Anglii stosują te same sztuczki. Możesz je zlekceważyć, chyba że któryś wystąpi z propozycją przymierza.

Obsługa gry jest skomplikowana poprzez wykorzystanie prawie dwustu opcji. Aby ułatwić lekturę tym, którzy zapoznali się już z grą, przejdę do konkretnych wskazówek dotyczących grania. Natomiast opis menu oraz opcji znajdziecie w bieżącym numerze w KGB.

WSKAZÓWKI

1. Jeśli chcesz być dobrym zarządcą, to w każdej turze musisz skontrolować ekonomikę każdego swojego hrabstwa i podjąć











LORDS OF THE REALM

stosowne decyzje. Musisz doprowadzić do samowystarczalności ekonomicznej wszystkich swoich hrabstw.

– Każde hrabstwo przestawiaj na hodowlę bydła w pierwszej i hodowlę owiec w drugiej kolejności. Pierwsze zapewni ci żywność (produkty mleczarskie), zaś drugie dochody ze sprzedaży wełny. Stopniowo eliminuj uprawę zboża na korzyść hodowli. Angażuje ona dużo ludzi w porze siewów i zbiorów, co powoduje, że masz nierównomierne zatrudnienie swoich poddanych w ciągu roku i w związku z tym nie możesz rozwinąć działalności pozarolniczej. Ponadto zboże zostanie skonsumowane przez ludność, a wtedy niewiele zostanie ci na sprzedaż. Tymczasem pogłowie stad stale rośnie, tak że z czasem masz nadwyżki na sprzedaż. Pamiętaj, że wyżywienie ludności to podstawowy problem ekonomiczny. Syci poddani nie buntują się, poprawia się stan ich zdrowia i poziom zadowolenia, co powoduje wzrost wydajności pracy.

– Podejmuj rozsądne decyzje co do wykorzystania twoich ziem uprawnych. Zawsze pozostawiaj kilka pól nie uprawianych. Mogą to być ugory przygotowywane pod zasiew lub hodowlę, ale też pola leżące odłogiem. O potrzebach w tym zakresie informuje cię liczba kwiatków z prawej strony okna FIELDS OF ..., pod tablicą z polami. Powiny być cztery kwiatki – wtedy płodozmian jest prowadzony prawidłowo (komputer sam dokonuje zmian w wykorzystaniu poszczególnych pól). Nawożenie pól (FERTILITY) możesz zwiększyć wyznaczając wielu mieszkańców hrabstwa do pracy, jako SERFS. Przy wystarczającej ich ilości pojawi się, w oknie LABOR, na pierwszej pozycji ikonka zielonego pola, co zwiastuje oddanie, w następnej turze, pola w pełni przygotowanego do uprawy lub hodowli. Optymalne wykorzystanie twoich poddanych możesz uzyskać poprzez manipulacje w oknach FIELDS OF ... i LABOR. Zanim się tego nie nauczysz zapisuj stan gry. Uchroni cię to przed popełnieniem błędnych decyzji.

– Po rozwiązaniu problemu wyżywienia ludności weź się za rozwinięcie działalności pozarolniczej. Najbardziej dochodowe jest wytwarzanie broni, niestety jest to długotrwałe, dlatego lepiej nastawić się na wytwarzanie żelaza, wydobycie kamienia i pozyskiwanie drewna. To też można dobrze sprzedać. Żelazo jest najdroższe, a drewno najtańsze, ale za to cykl wytwarzania jest odwrotny do ceny. Decyzję o specjalizacji gospodarczej poszczególnych hrabstw musisz podjąć sam.

– Pieniądze są ci potrzebne do przestawienia ekonomiki twoich hrabstw na hodowlę, do kupna uzbrojenia (jest bardzo drogie) i ew. piwa dla poprawy poziomu zadowolenia mieszkańców. Pozyskujesz je z podatków (wystarczy taksa umiarkowana 20 koron, bo nie wkurza poddanych a zapewnia „money") i ze sprzedaży towarów.

2. Jeśli chcesz być dobrym dowódcą, to wystawiaj tylko dobre oddziały i zaciągaj najemników. Pamiętaj, że każdy pobór ponad 9% populacji ludności w hrabstwie zmniejsza wartość wskaźnika zadowolenia mieszkańców o 1. PEASANT wystawiaj tylko w sytuacji przymusowej – jest to bardzo słabe wojsko. Pozostałe formacje mobilizowane z ludności poszczególnych hrabstw przejmują ich cechy (stan zdrowia i poziom zadowolenia, który zamienia się w morale – max. 40). Najemnicy mają wskaźnik morale 30, ale za to są to bardzo zdrowe byki. Jednakże przemarsz twoich oddziałów przez tereny pozbawione żywności powoduje osłabienie stanu zdrowia i dezercje, natomiast morale jest zależne od wyników bitew i wielkości poniesionych strat.

– Oddziały łuczników i kuszników powinny być duże – min. 200 żołnierzy – wtedy ich ostrzał jest skuteczny. Te formacje są jednak mało efektywne w walce wręcz – dlatego łącz je z innymi, które je osłonią w czasie bitwy. Zasięg łuku jest większy niż kuszy, jednak w walce z rycerzami kusznicy są skuteczniejsi. Przy wysokim wskaźniku morale te formacje strzelają salwami – jest to bardzo efektywne.

– Najbardziej skuteczne w walce wręcz są oddziały rycerzy. Mogą się im przeciwstawić takie same formacje i duże oddziały włóczników ew. wzmocnione kusznikami. Łącz swoje oddziały w armie. Wystawiaj głównie łuczników, ew. kuszników i rycerzy. Inne formacje możesz mieć zaciągając najemników. Armia złożona z kilkuset łuczników osłanianych przez zaciężny oddział uzbrojony w miecze lub włócznie jest praktycznie nie do pokonania. Osłabiają ją tylko straty i brak żywności.

– Oddziały, po wejściu na obszar obcego hrabstwa, mogą dokonać zniszczeń pól uprawnych i stad hodowlanych oraz wsi. Wystarczy skierować oddział na wybraną ikonę (pole uprawne, krowa, owca lub dom). Takie działania osłabiają potencjał ekonomiczny i militarny nieprzyjaciela.

– Oddział, który ma niski wskaźnik morale może zdezerterować i zamienić się w bandę plądrującą twoje ziemie. Taki oddział rozwiąż lub skieruj szybko do walki.

– W czasie bitwy ostrożnie manewruj – zwykle jest mało czasu na przemarsze – szybko dochodzi do starć oddziałów. Wykorzystuj warunki terenowe – bagna i jeziora. Jeśli za taką przeszkodą ustawisz łuczników lub kuszników, to możesz zniszczyć nawet kilkakrotnie silniejszego nieprzyjaciela.

– Jeśli oblegasz zamek w zasobnym i ludnym hrabstwie ubezpiecz oddział blokujący innym, który będzie odpierał ew. ataki oddziałów próbujących odblokować ten zamek. Przed szturmem wybuduj katapulty – ich ostrzał rozbija mury a wtedy będziesz miał małe straty. Podobny efekt uzyskasz używając wież oblężniczych. Jest to znacznie lepszy sprzęt niż drabiny szturmowe.

– Zapisuj stan gry przed każdą bitwą (jeśli zdążysz). Dzięki temu szybko nauczysz się je dobrze rozgrywać.

NA ZAKOŃCZENIE

W grze możesz się nastawić na obronę albo atak. W pierwszym przypadku doskonalisz swoją ekonomikę i budujesz zamek, podbój kraju zostawiając na później. Twoje wojsko to oddziały wystawione z mieszkańców hrabstw wzmocnione oddziałami najemników. W drugim przypadku nastawiasz się na szybkie podboje wstrzymywane tylko chwilowym brakiem żołnierzy i gotówki. Nie budujesz zamków. Możesz odbudowywać zdobyte. W twoim wojsku przeważają najemnicy. Dopiero z czasem wystawisz własne oddziały łącząc je z najemnymi w duże armie, po to żeby zniszczyć ostatnich przeciwników, którzy mieli sporo czasu na stworzenie równie stabilnej gospodarki, jak twoja i wystawienie silnej armii.

Polecam LORDS OF THE REALM wszystkim fanom dobrych strategii, a szczególnie strategii historycznych. Co prawda ta gra ma niewiele wspólnego z historią, poza mapą i nazwami zamków, ale gra się w nią dobrze, jest ciekawa a zanim nie zdobędziesz 3/4 kraju – również emocjonująca. Chociaż nawet i wtedy, na wyższym poziomie gry, może się okazać, że ostatni przeciwnik, który jeszcze się uchował ma mało hrabstw, ale za to dużo koron i ludności, a w związku z tym silne i liczne wojsko, a wtedy pokonanie go nie będzie wcale łatwe. Polecam tę grę i z tego powodu, że jest pierwszą, w której podjęto udaną próbę rozwiązania zagadnienia oblężeń zamków.

Doc



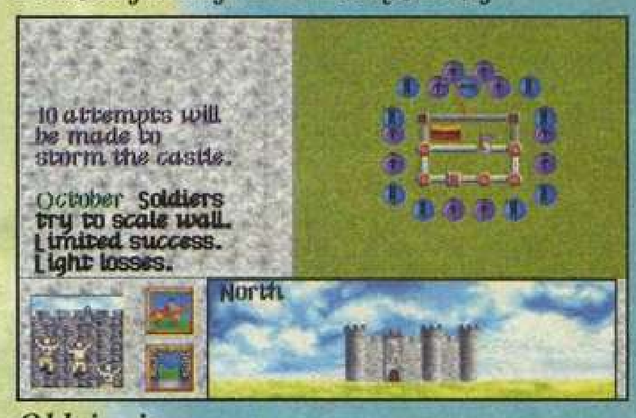
Przemarsz wojsk



Rekruracja wojska



Podział funkcji armii oblężniczej



Oblężenie

IMPRESSIONS'94
1MB AMIGA
AMIGA 1200
PC: VGA, SB
PC 4
AMIGA 4
STRATEGIA
80% Grafika
50% Dźwięk
100% Obsługa
80% Miodność
Cena w zł zawiera VAT

SOCCER SUPERSTARS



SOCCER SUPERSTARS jest drużynowo-ligową kopaniną, w której można rozgrywać spotkania treningowe, towarzyskie oraz turniejowe. Jest oczywiście i nasza reprezentacja, znawcy futbolu mogą porównać zamieszczony niżej odpowiedni ekran.

Gra jest trudna i dosyć dynamiczna. Boisko widziane jest z boku, a postacie są sporej wielkości. Przez brak kolizji zawodników (postacie potrafią się przenikać) trudno jest opanować podstawową na boisku sztukę kiwania. Można za to elegancko faulować, za co sędzia niezawodnie przyznaje malownicze rzuty karne.



John Zabiyaka

Dystrybutor: MarkSoft

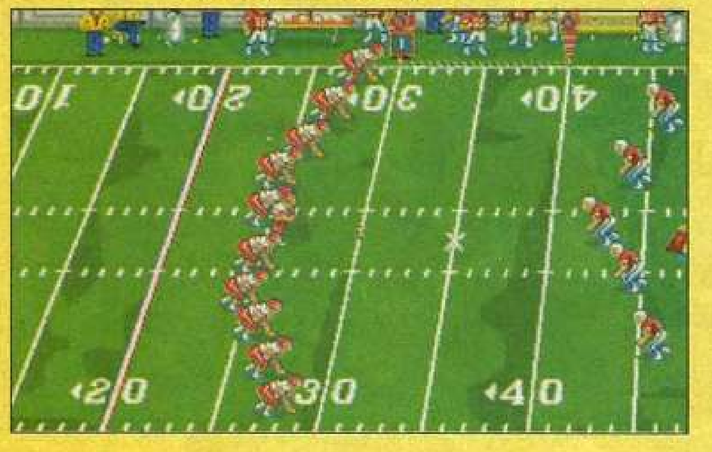
„Ta gra nie jest nijak związana z żadnym klubem, drużyną ani pojedynczym zawodnikiem" – głosi napis na pudełku. W ten sposób firma FLAIR podkreśla swą niezależność i chęć wypromowania gry piłkarskiej przez jej zalety, a nie na plecach podkupionego do tego celu piłkarza.

Warto jednak zapamiętać SOCCER SUPERSTARS nie tylko jako kolejną kopaninę, co do których zapalczywi gracze ciągle toczą boje (czy lepszy jest GOAL! czy SENSIBLE SOCCER). SOCCER SUPERSTARS jest jedną z niewielu gier, które mają język polski jako jeden z języków wybieranych w menu konfiguracyjnym. Cały świat ogląda w tym momencie polską flagę! Mimo, że już tylko pięć lat dzieli nas od milenium, to rzadko zaznaczamy swą obecność na międzynarodowej arenie. Ta gra jest dużym krokiem, podobnie jak wydana niemal równocześnie RALLY CHAMPIONSHIPS.

Polska premiera odbyła się równocześnie z zachodnią, za co trzeba docenić firmę MARKSOFT. Ale SOCCER SUPERSTARS to coś więcej. Gra sprzedawana jest w komplecie z prawdziwą piłką nożną! Dyskietki, instrukcja i prawdziwa gała znajdują się w gustownym sześciennym pudełku, na którym wśród wielojęzycznych napisów też można znaleźć polski! Tego jeszcze nie było.



Zimowe boisko, PC



TOM LANDRY'94

Futbol amerykański to niezwykle piękna gra. Widowiskowa, męska i ostra, ale przede wszystkim strategiczna! Tak, tak, dla wszystkich strategów futbol powinien stać się numerem pierwszym wśród gier zespołowych. Pozostaje tylko jeden drobny problem: skąd zaczerpnąć reguły...

TOM LANDRY STRATEGY FOOTBALL jest idealną grą dla raczkujących jeszcze fanów amerykańskiego futbolu. TLSF wprowadza gracza w zawikłany świat futbolowej taktyki, gdzie mistrzem i przewodnikiem jest TOM LANDRY, wieloletni trener DALLAS COWBOYS – wielokrotnych (także obecnych) mistrzów NFL. W trakcie każdej rozgrywki, przed kolejnym zagraniem, masz możliwość wywołania postaci pana Tomka (LANDRY ADVICE) i uzyskać od niego kilka cennych wskazówek o sytuacji taktycznej, formacji jaką aktualnie stosuje przeciwnik, a także możesz zdać się na niego (SUGGEST) przy wyborze własnej formacji.

Rady Tomka dotyczą głównie sfery taktyki gry, są więc pomocne fanom, którzy już co nieco futbolu liznęli. Jak wiadomo, Amerykanie wysysają reguły futbolu z mlekiem matki, bardziej szczegółowe rady nie są im więc potrzebne. Miłe jest jednak, że projektanci TLSF nie zapomnieli o reszcie świata. Dla początkujących fanów NFL przeznaczono HELP, wielce przydatny dla zapoznania się z podstawowymi terminami i zasadami gry w futbol amerykański. HELP przydaje się nie tylko na wstępie gry, ale dostępny i przydatny jest w każdym miejscu programu, dostarczając informacji o danym ekranie z menu czy elemencie rozgrywki.

OKULISTYKA I LARYNGOLOGIA

Program zajmuje 3 MB, wiadomo więc, że na pewno nie zachwyci nikogo grafiką ani dźwiękiem. To co można zobaczyć na ekranie plasuje się gdzieś pomiędzy późnym Spectrum a wczesną Amigą. Wielbiciele zapierających dech w piersiach animacji absolutnie nie mają tu czego szukać. Warstwa dźwiękowa to też tylko kilka bliżej nie zidentyfikowanych dźwięków, nasuwających raczej skojarzenia z ręcznym ubojem trzody chlewnej niż z boiskiem sportowym.

Gra nie dostarcza wzruszeń natury estetycznej, ale nie to jest jej celem. TLSF jest grą wyłącznie strategiczną, a sens rozgrywki to znalezienie odpowiedniej taktyki dla własnej drużyny. Mało, jak na dzisiejsze czasy, atrakcyjna grafika nie przyćmiewa sobą sensu gry i jest dopracowana tylko na tyle by umożliwić obserwację i możliwość analizy tego co dzieje się na boisku. Projektanci TLSF nie zapomnieli co jest sensem gry a co tylko dekoracją. Zamiast zrobić grę na CD-ROM, wypuszczono grę realizującą jeden założony cel: naukę zasad gry w football.







FLAIR'94

1MB AMIGA
PC: VGA, SB

PC: 3 AMIGA: ?

KOPANINA

85% Grafika | 90% Dźwięk | 85% Miodność

79,50 Cena w tys. zawiera VAT

OD PODSZEWKI



Wybór ustawienia i skład zespołu, PC



Jeśli radzisz sobie z NFL COACHES CLUB FOOTBALL, to nie ma szczególnej potrzeby byś sięgał po TOM LANDRY, jeśli nie, to TLSF jest grą właśnie dla ciebie. Mimo to, nawet bardziej zorientowani gracze, mogą znaleźć w TLSF rzeczy godne uwagi. Dzięki zawartym w tej grze wiadomościom można łatwiej zrozumieć przeznaczenie poszczególnych formacji, czy też celowość wykonywania pewnych zagrań w różnych sytuacjach taktycznych. Plusami TLSF są: możliwość gry na dwa komputery (przez kabel lub modem) i uwzględnienie kontuzji zawodników. Największy minus to sposób prezentacji boiska zrobiony na modłę MICROLEAGUE FOOTBALL. Zawodnicy przenikają się czasem jak duchy...

W porównaniu z NFL CCF, razi przede wszystkim sposób układania zagrań. Kto zakosztował w tamtej grze absolutnej swobody w budowaniu własnych zagrań, ten z niesmakiem spojrzy na sztywne, zrutynizowane zagrania w TOM LANDRY. Nie należy się jednak tym zrażać, podobnie jak kilkoma uproszczeniami, takimi jak: nieskończony czas na wymyślenie własnego ustawienia, czy z góry znane ustawienie przeciwnika. TLSF ma za zadanie nauczyć cię jak (i dlaczego) ustawiać drużynę i jakie wykonywać zagrania. Nie polecam jednak tej gry na dłużej, i jeśli zainteresuje cię ta tematyka, po pewnym czasie przesiądź się na NFL CCF (opis w SS'10).

Pejotl

MERIT'93

PC: VGA, SB

PC: 4

SPORTOWA

70% Grafika | 70% Dźwięk | 85% Miodność

Cena w tys. zawiera VAT



Poszukujemy dystrybutorów na terenie całego kraju.

MARK SOFT

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

MENTOR

NAJNOWSZA POLSKA PRZYGODÓWKA

Amiga – 1MB, wszystkie modele — *Cena 35,50 zł*



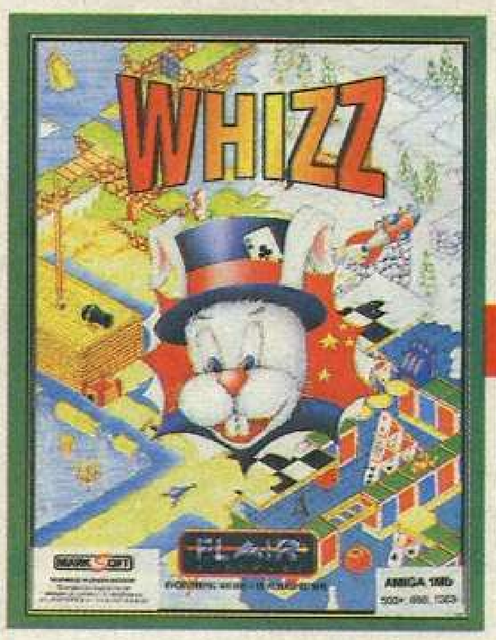
SOCCER SUPERSTARS
Prawdziwa sportowa rywalizacja. Do wyboru 32 drużyny. Znakomita animacja. W prezencie dołączona autentyczna piłka nożna. Polska wersja językowa.

Amiga, Amiga 1200, PC, CD-ROM — *79,50 zł*



RALLY CHAMPIONSHIPS
Czeka Cię niezwykły rajd w trudnych warunkach atmosferycznych. Poznasz najdalsze zakątki świata! Polska wersja językowa.

Amiga 1200 – *59,40 zł*, PC — *35,00 zł*



WHIZZ
To gra platformowa nowej generacji, a w niej: rebusy, przeszkody, sztuczki karciane, spotkanie z jednorękim bandytą i dużo, dużo dobrej zabawy.

A 500+, 600, 1200, — *32 zł*, PC — *35,40 zł*



SUPERFROG
Przygody super żaby – Księcia zamienionego przez złą czarownicę. Najgłośniejsza platformówka ostatniego roku!

CD32 — *54,00 zł* (wkrótce 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















„Spójrz mistrzu,
na tę wielką armię Pandawców,
ustawioną w szyku przez twego roztropnego ucznia,
syna Drupady.
Oto bohaterowie, łucznicy wybrani,
równi w walce Bhimie i Ardżunie
Jujudhana i Wirata,
i Drupada na wielkim rydwanie..."
Bhagawadgita

— — —

Już od 500 lat toczyły się nieustanne walki między ludźmi i Orkami. Ten przerażający ludek wyroił się pewnego dnia z bagien i zalał księstwo Betonii. Oblężenia, szturmy, podjazdy, palenie wsi i miasteczek stały się ponurą rzeczywistością tej pięknej niegdyś krainy, królestwa Azalii.

Nadszedł czas, gdy nasz bohater – Kazek, zebrawszy siły narodu, uzbrojonego w kije i brązowe miecze rozpoczął zwycięski pochód, zdobywając wrogie warownie jedna po drugiej.

MIASTO

Kazek zdawał sobie sprawę, że do opanowania danego hrabstwa musi posiadać silne zaplecze. Cóż tam zagrody (FARM) produkujące żywność (kliknij na niej, a dowiesz się o wielkości produkcji i ilości żywionych) budowane z drewna i za złoto przez pracowitych chłopków. Lepsze były tartaki (LUMBER MILL), w których łuki stawały się coraz sprawniejszym narzędziem walki.

W miarę kolejnych zwycięstw wdzięczni chłopi przekwalifikowali się na kowali (BLACKSMITH) produkując lepsze miecze i zbroje. Nowe jednostki ćwiczyły się pilnie w koszarach (BARACKS). Piechota, łucznicy, jeźdźcy, katapulty radowały oko generała. A tu jeszcze prezent od Indian – konie. Jedna stadnina (STABLE) i setki jeźdźców na coraz szybszych koniach.

Również Magican, stolica Makaronii wspomagała Kaziutka. Młodzi klerycy (CLERIC) uczyli się godzinami w świątyni (CHURCH), a czarnoksiężnicy (CONJURER) dmuchali w szkolne kule w wysokich wieżach (TOWER).

LABIRYNT

Nie zawsze wystarczała bitwa w otwartym polu. Przebiegłe stwory prowadziły także podziemną walkę. Ponoć pomagało im w tym KGB, ale rzecznik Martineza dementuje te plotki. W każdym razie Kazek (o ile nie miał czerwonych oczu – ale już od monitora dowódczego) nie raz musiał wyruszać na czele dobranej drużyny w piekielne korytarze skalnych labiryntów Trudonii. Uwalniał przyjaciół, likwidował (bo przecież nie mordował) żołnierzy wroga.

OSTATNI SZTURM

Ten dzień musiał nadejść. Kazek baraszkował właśnie z zieloną niewolnicą gdy wierny sługa przyniósł z dawna oczekiwaną wiadomość: dywizja Pejotla i dywizja Kochasia zbliżyły się na splunięcie do murów zamku cesarza orków Hammurbergera. Kazek zrozumiał to dobrze. Gra kończyła się, nadchodził czas pokoju, czas panowania jednej rasy.

JAK ZACZĄĆ?

Gra WARCRAFT jest nieco podobna do DUNE 2. Pewne rzeczy zostały w niej ulepszone (można sterować naraz czterema postaciami – SHIFT i kliknięcie, nie ma ograniczenia liczby budowli), inne uproszczone (12 scenariuszy bez możliwości wyboru kierunku ataku jak w DUNE 2).

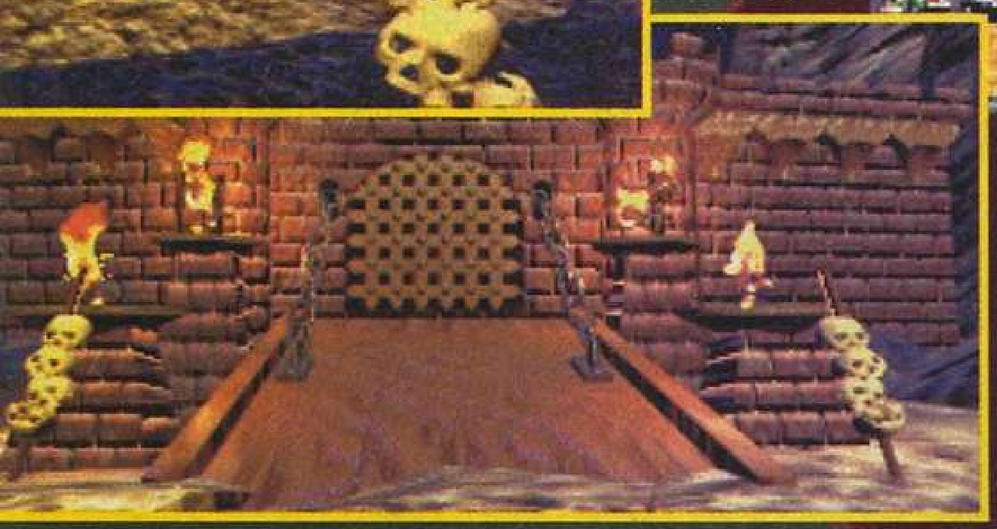
Jeśli posiadasz modem, jesteś w sieci itp., możesz grać nie tylko z komputerem lecz z kumplem, który nie wie, że w nocy się śpi.

Gdy znudzą ci się dwie standardowe kampanie (ORC CAMPAIGN, HUMAN CAMPAIGN) możesz skorzystać ze specjalnej opcji (CU-









WARCRAFT

STOM GAME) gdzie określasz parametry mapy (do wyboru 21 map plus Random Town i Random Map), rasę podległych sił oraz wielkość armii (na początku, później możesz ją rozbudować).

BUDOWA MIASTA

Budując miasto utrzymuj równowagę między ilością zagród a ilością ludzi (lub orków). Wydobywaj złoto z kopalni i rąb drewno w lesie (pamiętaj jednak, że niejednokrotnie las stanowi naturalną osłonę przed wrogiem). Na początku wystarczy do tego czterech chłopów.

W miarę wzrostu poziomu trudności zwiększaj ilość chłopków (złoto i drewno będą bardzo potrzebne). Kolejne budowle pożerają coraz więcej środków, ale są niezbędne do wyposażenia twojej armii.

WALKA

Najgroźniejszą bronią są łucznicy (u orków oszczepnicy). Pamiętaj jednak aby masy bezbronnych miotaczy osłonić zwykłą piechotą. Do rajdów na tyły wroga i do niszczenia powolnych katapult najlepsza jest oczywiście jazda. Ale nie przesadzaj. Czterech do sześciu kawalerzystów to w sam raz dla ciebie. Katapulty to bez wątpienia silna broń (mlask i nie ma kilku gości – to trzeba zobaczyć i usłyszeć), ale powolna i bez rozkazu nie strzelająca do stojących w pobliżu twoich żołnierzy wrogich zgrupowań (a gdzie radziecka doktryna walenia po wszystkim co się rusza?).

Oczywiście najlepsi są duchowni i czarnoksiężnicy (u orków NECROLYTE i WARLOCK). Siła duchowa może uzdrowić (HEALING), stworzyć magiczne stwory (pająki, skorpiony, diabły i jakieś wodne g...). Możliwości bez liku. Świetne są chmury trujące i ognisty deszcz, ale źle użyte wysieką więcej własnych żołnierzy niż wroga.

RASY

Początkujący powinni wybrać ludzi (HUMANS). Lepiej się tym dowodzi, sprawniej strzelają łucznicy, a duchowni uzdrawiają ludzi bez umiaru. W późniejszych etapach można też uczynić kilku jeźdźców niewidzialnymi (INVISIBILITY) i zaatakować osiedle wroga.

Gracz zaawansowany rozsmakuje się z pewnością w orkach. Łażą jak chcą, przechodzących obok żołnierzy wroga ani myślą tknąć. Ich duchowni przywracają życie trupom, a w zasadzie składają w ruchomą całość walający się wszędzie materiał kostny należący do obu stron. Tak powstałe szkielety nadają się jednak tylko do rozpoznania terenu i padają pod pierwszymi ciosami.

W ostatnich scenariuszach orkowie mają jednak jeden bonus. To cudowne stwory, wielkie skrzydlate diabły (SUMMON DAEMON). Cholernie wytrzymałe, zanim padną w boju lub rozpłyną się w powietrzu potrafią zarąbać kilkoma ciosami pół armii mierzwy ludzkiej. W tym momencie klasyczni żołnierze służą już tylko do osłony genialnych czarodziei (WARLOCK).

OSTATNIA WOLA KAZKA

Masz przewagę nad komputerem. Możesz go wyłączyć. A poza tym już poważnie – on rzuca do boju pojedynczych (lub niewielkie zgrupowania) żołnierzy. Ty możesz zgromadzić swoich wojowników w jednej lub dwóch grupach bojowych i powoli, metodycznie niszczyć wroga. Zawsze trzymaj kawalerię w pobliżu aby rzucić ją na katapultę lub czarnoksiężnika, zanim przyjdzie mu coś głupiego do głowy. I pamiętaj – zmasowany ogień 8-10 miotaczy jest lepszy niż 8-10 mieczy piechoty.

Walka w zasadzie dzieli się na dwa etapy: obrona własnego osiedla i atak na osiedle wroga. Po obronie swoich posiadłości i rozbiciu jego oddziałów szturmowych nadchodzi czas banalnej rzezi i zniszczenia.

Stań więc śmiało do walki człecze czy orku. Kimkolwiek jesteś, chwyć mocniej topór w garść. Naprzód, w słodką muzykę cięciw, skowyt rannych i rżenie koni.

Berger

BLIZZARD'94

PC: VGA, SB

PC 5

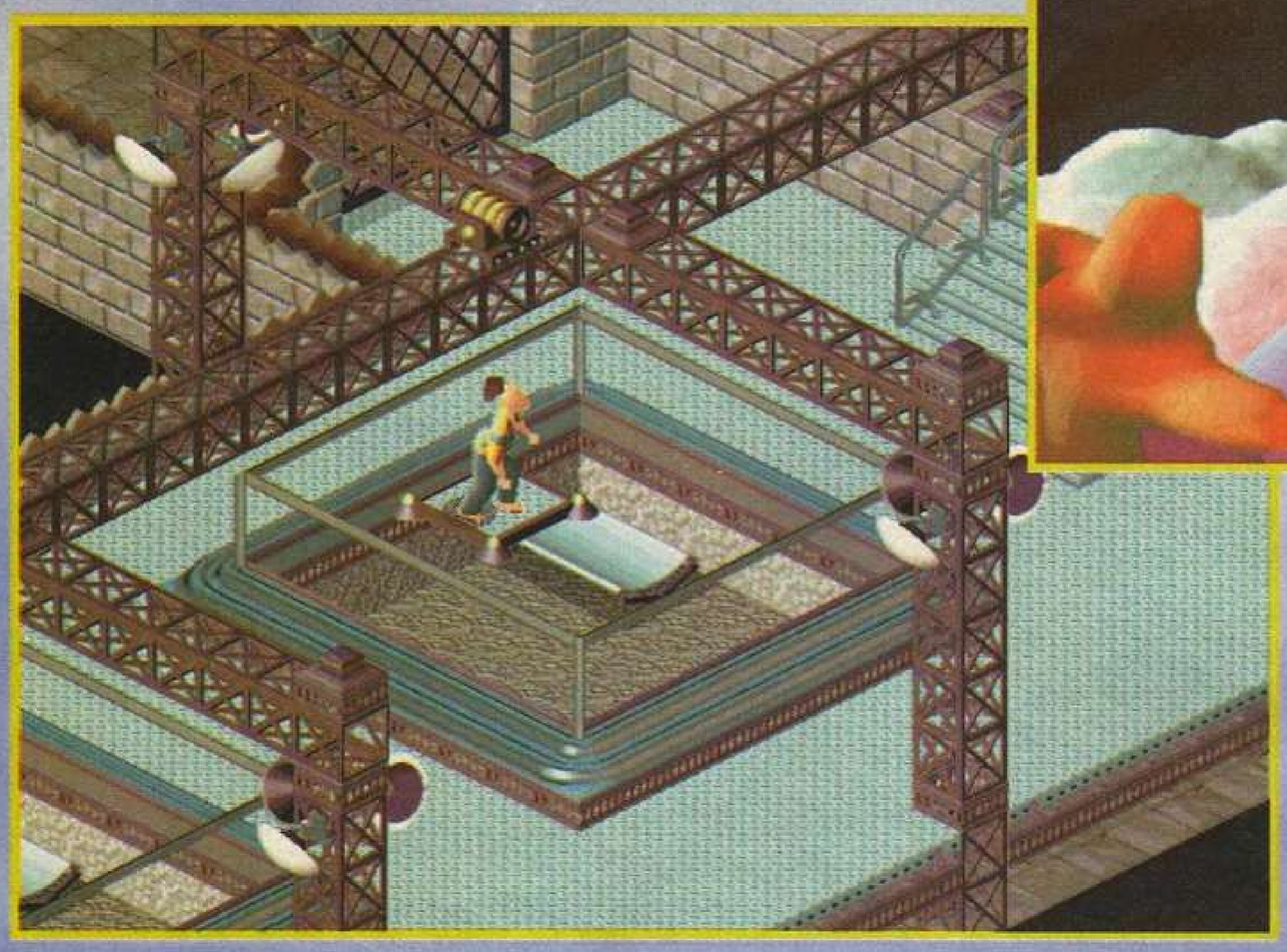
STRATEGIA

80% Grafika 90% Dźwięk 85% Obsługa 90% Młodność

Cena w zł zawiera VAT









RELENTLESS
TWINSEN'S ADVENTURE

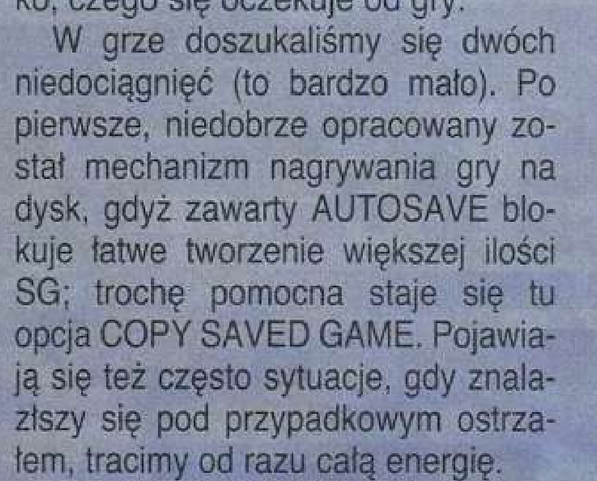
Jedną z gier, która już kilka lat temu położyła podwaliny dla współczesnych przebojów, była ALONE IN THE DARK. Tego tytułu nie zapomni się nigdy. Gdy ADELINE SOFTWARE, firma wraz z INFOGRAMES odpowiedzialna za wydanie tego przeboju, przystąpiła do pracy nad nowym tytułem, można było oczekiwać cudów. Od razu trzeba zatem oznajmić, że cuda pod handlowym tytułem RELENTLESS TWINSEN'S ADVENTURE, a zwyczajowym LITTLE BIG ADVENTURE, faktycznie się wydarzyły.

Siadając do gry nie sposób oderwać się od komputera. Na początek formalności: izometryczna grafika w trybie SVGA (stylem przypominająca nieco PAGAN), niewiarygodnie płynna animacja postaci, swoboda scenariusza oraz sporo łagodzących obyczaje motywów muzycznych. Można szaleć na całego: strzelać do ociężałych gwardzistów, podróżować, odkrywać fantastycznie kolorowe wyspy. Jest tutaj prawie wszystko, czego się oczekuje od gry.

W grze doszukaliśmy się dwóch niedociągnięć (to bardzo mało). Po pierwsze, niedobrze opracowany został mechanizm nagrywania gry na dysk, gdyż zawarty AUTOSAVE blokuje łatwe tworzenie większej ilości SG; trochę pomocna staje się tu opcja COPY SAVED GAME. Pojawiają się też często sytuacje, gdy znalazłszy się pod przypadkowym ostrzałem, tracimy od razu całą energię.

LITTLE BIG ADVENTURE wydane zostało jak na razie wyłącznie w wersji kompaktowej. Jest to o tyle niezrozumiałe, że ze 195 MB programu, 85 MB pożerają przerywnikowe filmiki oraz intro, 100 MB zajmuje digitalizowana mowa w trzech wersjach językowych; i jak nietrudno obliczyć – podstawowa struktura programu to zaledwie 10 MB! Można więc było wydać skróconą wersję, tak się jednak nie stało. Stanowi to niestety potwierdzenie smutnego faktu, że producentom coraz częściej obecnie nie opłaca się wydawać dyskietkowych odpowiedników gier.

Ktoś może powiedzieć, że LBA jest zbyt infantylna. Ja zaś mówię, że gra się w to znakomicie. Idealnie wyważono proporcje pomiędzy elementami zręcznościowymi i typowo przygodowymi. Na odwiedzanych wyspach tętni życie, chodzą tam ludzie (stworki?) i każdy z nich posiada odrębny charakter. Przywarami wielu ostatnimi czasy wydawanych przygodówek są sterylność, statyczność a może nawet więcej – martwota. W LBA przeciwnie – nieustannie poznajemy nowe postacie, a całość podszyta jest komizmem, ale nie błazenadą. Moim zdaniem LBA stoi na równi z takimi przebojami jak BENEATH A STEEL SKY czy SECRET OF MONKEY ISLAND.



STEROWANIE

Odwrotnie niż zazwyczaj przy opisach rozpoczniemy od zasad sterowania postacią. Z uwagi ogrom gry nie sposób też zmieścić całego opisu w jednym numerze.

CTRL+lewo/prawo – zmiana trybu poruszania

SPACJA – wykonanie czynności specjalnej w danym trybie:

Normal – rozmowa z postaciami, przeszukiwanie szaf i komód, podnoszenie przedmiotów oraz np. czytanie plakatów, Athletic – skok, Agressive – atak, Discreet – przysiad

SHIFT – inwentarz

ALT – strzał kulką, później także dobycie maczety

ENTER – centrowanie pola akcji.

Dodatkowo klawiszem F5 możemy zmieniać skalę widzenia akcji, przełączając jednocześnie tryb podwyższonej rozdzielczości na zwykłą VGA.

ZBIEG Z CYTADELI

Wybiegnij poza rejon zasieków, skieruj się w prawo, uciekając przed tnącym powietrze ołowiem z karabinu tłustego gwardzisty. Znajduje się tu sterta odpadków, trzeba przykucnąć na niej (Discreet), gdy nadjedzie śmieciarka, zabierzesz się nią.

W domku przeszukaj kufer, potem zmierzaj w kierunku najbardziej strzeżonej części wyspy (S). Na terenie Cytadeli spaceruje kilku strażników, nie masz innego wyjścia, jak przebiec (S) cały teren aż dobiegniesz do trawiastej doliny, gdzie znajduje się twoja rodzinna wioska. Gwarzdzista krzyknie, byś się zatrzymał, nie zważaj jednak na te bzdury. Spacerująca w czerwonej sukni dziewczyna rzuci ci się na szyję, ucieszona, że okres twego pobytu w pudle wreszcie się zakończył. Idziesz z nią do domu, lecz tuż po przestąpieniu progu rozlega się łomotanie w drzwi. To Klony wywęszyły miejsce twojego pobytu. Szybko wbiegnij do łazienki i przyklęknij przy wannie (Discreet). Zoe zostanie wyprowadzona, od tego momentu głównym celem staje się jej odnalezienie.

Rozejrzyj się po wnętrzu domu, w szafie odkryjesz Magic Ball a wraz z nią tunikę starożytnego pochodzenia. Przewertuj również wszystkie komody, jest w nich profuzja energii oraz pieniędzy. Klucz do drewnianych drzwi znajduje się w doniczce z roślinką na lewo. W spiżarni wystarczy przesunąć beczki, by odkryć poufne przejście prowadzące do jaskini. Przyda się to później, tymczasem przez kominek wyjdź na świeże powietrze.

Udaj się do tawerny (N) położonej w sąsiedztwie parku. Zagadnij siedzącego na piętrze przy stole słonia, obiecujesz zafundować mu drinka w zamian za informacje. Złap bie-

Zapas żyć symbolizują zielone listki koniczyny, maksymalnie może ich być nie więcej niż brązowych pudełek, w których się znajdują. W trakcie gry znajdował będziesz zarówno pudełka jak i koniczynki. W wypadku utraty wszystkich żyć, można kontynuować rozgrywkę, ale zaczyna się ją w punkcie nieco wcześniejszym.

Do kupowania pewnych rzeczy jak bilety czy paliwo potrzebna jest miejscowa waluta Kashes. Należy skrzętnie zbierać wszystkie pozostałe po zabitych monety.

SNY TWINSENA

Zaiste, głupią rzeczą jest siedzieć w czystej celi azylum, jako skazany na przeczekanie końca świata w zaciszu czterech ścian. A nie tak dawno widziałeś w snach bajeczne rzeczy, obrazy zwiastujące upadek tyranii doktorka FunFrocka i wyzwolenie obu półkul świata Twinsun. Pojawiała się też wizja wielkiej eksplozji, która wkrótce, jeśli nic nie zostanie zrobione, pochłonie całą twoją planetę. Właśnie głoszenie tych herezji stało się powodem, że trafiłeś za kratki.

Zacznij od bycia agresywnym, gdy nadjedzie strażnik, znokautuj go i wskocz na platformę. Przejechawszy naprzód, podobnie urządź dwóch kolejnych gości, ten w kitlu posiada klucz. Po otwarciu kraty, szybko dobiegnij do pilnującego sali strażnika, musisz go ubić, zanim zdąży włączyć alarm.

Przeszukaj przyległą komnatę (N), kasując jej mieszkańca, w następnej sali przebierz się za parawanem w nowe ciuchy, z szafy koniecznie weź potrzebną później kartę identyfikacyjną oraz Holomap, na której będziesz miał zaznaczone wszystkie ważne miejsca akcji. Wdrap się po schodach, skręć w prawo. Migiem dopadnij strażnika stojącego przy panelu, także tego drugiego, czającego się kawałek dalej. Wychodzisz na światło dzienne.





gnącego kelnera, zamów jedną rundę dla słonia. Ów poinformuje, że widział, jak dwa Klony eskortowały dziewczynę w kierunku portu.

MAŁY CZŁOWIEK I MORZE

Klon nie wpuszcza za portową bramę na piękne oczy. Siłą trzeba wydrzeć klucz, który posiada i otworzyć sobie samemu drogę. Wszczynasz rozmowę z promowym przewoźnikiem, dowiadując się, że osoby, których szukasz odpłynęły już jakiś czas temu. Udaj się do magazynu, siedzi tam strapiony słoń, mówiąc, że jeśli uporządkujesz stojące wewnątrz skrzynie, da ci za darmo bilet na prom. Pudła musisz ustawić na znakach X, jeśli chcesz zacząć od nowa, wyjdź na moment z planszy. Już z biletem, wchodzisz na pokład.

Po długim okresie kołysania prom dociera wreszcie do brzegów Wyspy Pryncypała. Musisz przegonić falangę gwardzistów, przedarłszy się przez ich linię, zmierzaj wprost do biblioteki (N). Wypytując zaczytanych tam pasjonatów dowiesz się, że gdzieś w dalekich górach znajduje się mityczne jezioro Czystej Wody. Królik poprosi cię, byś zaradził coś na brudną wodę w miejscowych wodociągach.

Idź do miasteczka Old Burg (SW). Ludzie nie ufają obcym, myślą, że jesteś jednym z Klonów. Musisz udowodnić swoją tożsamość poprzez zaszlachtowanie penetrującego teren strażnika (schodzi po schodach). Wtedy ludzie zaczną gadać. Wspomną o mędrcu-astronomie, osadzonym aktualnie w domowym areszcie pod dozorem Klonów. Stojący na ulicy królik zaofiaruje ci wsparcie, idź za nim. Zaprowadzi cię do drugiego typa, ten zaś odeśle cię do swego słoniowatego kuzyna, wykonującego zawód ślusarza. Zajrzyj do umywalki i wskakuj do dziury. Słoniowaty da klucz potrzebny do otwarcia bramy.

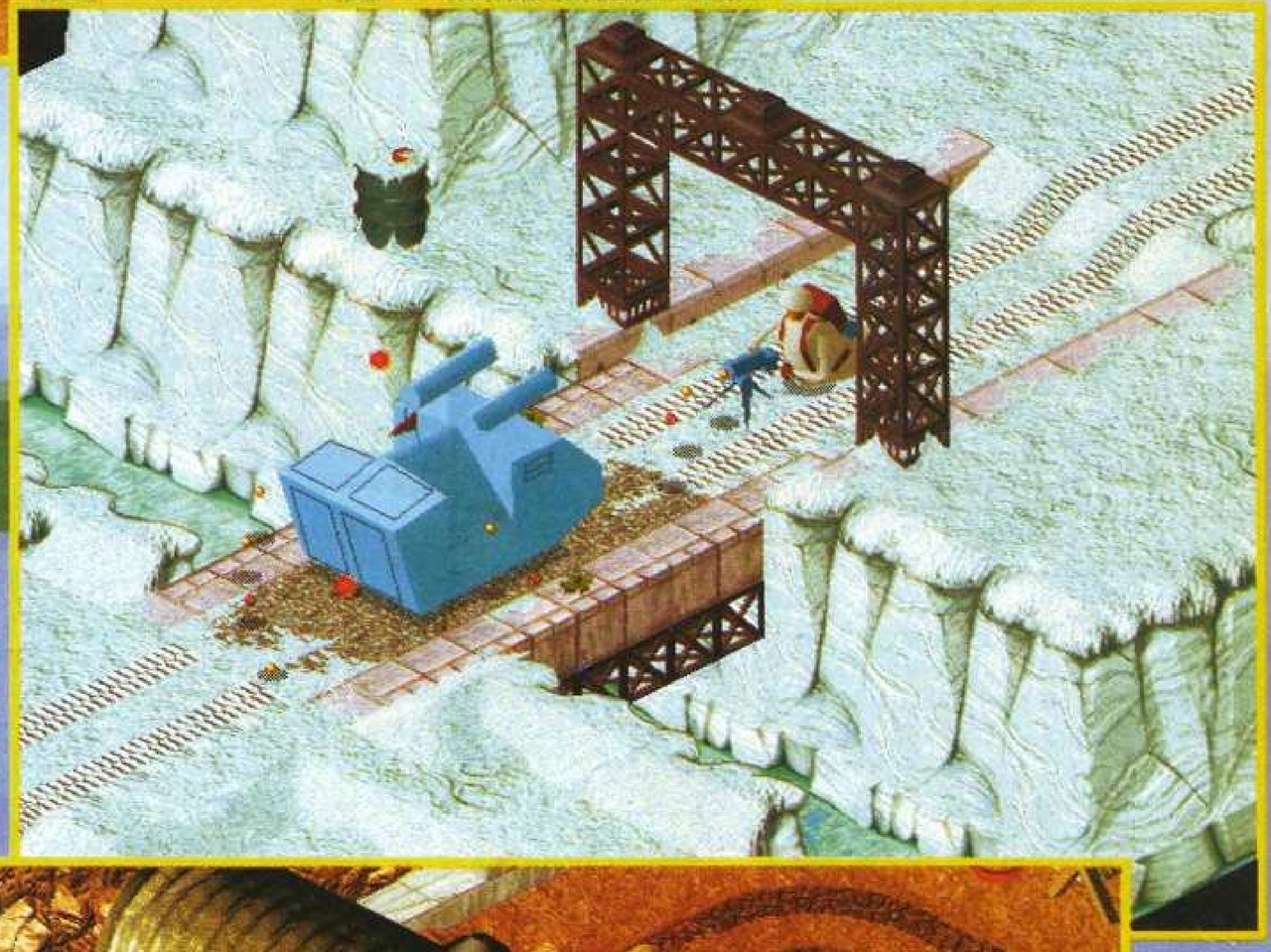
LEGENDA

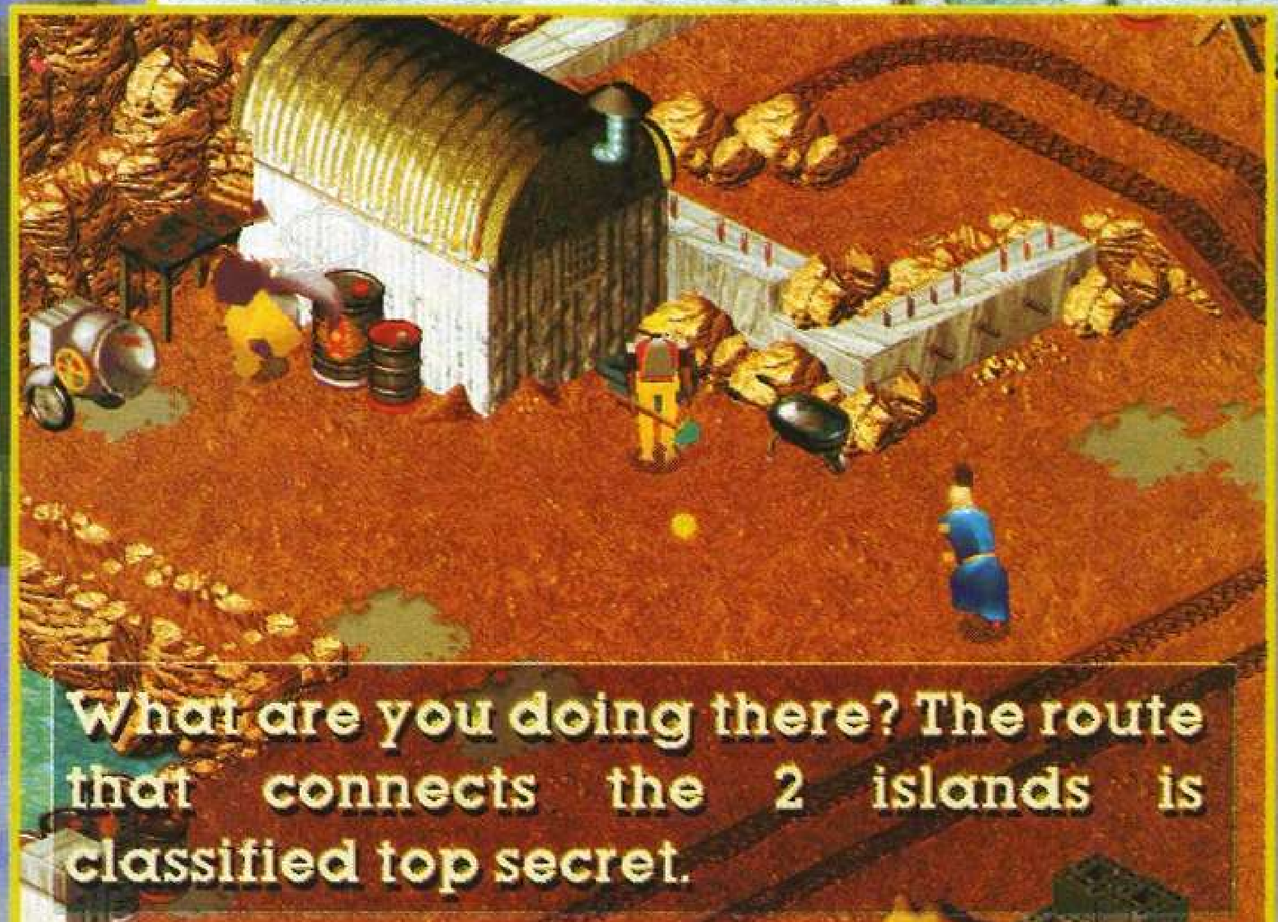
Tutaj, w górnej części Old Burg, znajduje się sklep oraz tawerna. W sklepie kup kanister paliwa, przyda się także Meca-Pingwin, stanowiący rodzaj bomby, działającej skutecznie na czerwone Klony. W karczmie weź na spytki wszystkich tam obecnych, dowiesz się o położeniu wieży ciśnień.

Przed sklepem stoi pani lekkich obyczajów. Puściwszy do niej oko, zdołasz ją przekonać, by zwabiła strażnika. Chowając się za murkiem, wskakujesz na górę w momencie, gdy gość będzie już odwrócony plecami. Odnajdź wmurowaną w chodnik kratę, stanąłwszy na niej zjeżdżasz do kwatery, w której jest więziony astronom. Zostaniesz odesłany do jego kumpla z portu Belooga, masz również pozwolenie na przyswojenie zawartości kufra. Wychodząc zwróć się o pomoc do babki a strażnik ponownie zostanie spławiony.









Tu na razie przerwa, a następne przygody: na gorącej Saharze, w mroźnych Himalajach i nie tylko – za miesiąc.

Micz

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

ALADDIN



W roku 1993 ludzie od Disneya zekranizowali opowieść o Aladynie, magicznej lampie, złym wezyrze, córce sułtana Jasmin i o wielkiej miłości tego pierwszego do tej ostatniej (i vice versa). Film „Aladdin" był kolejnym wielkim hitem po filmach „Piękna i Bestia" i „Mała syrenka", poprzedzającym „Króla Lwa". DISNEY SOFTWARE nie czekał długo z wydaniem komputerowej wersji filmu, która w opinii wielu osób jest najbardziej udaną grą ze wszystkich dotychczasowych produktów tej firmy.

ARABAH MARKET

Oto gdzieś na Bliskim Wschodzie żyje sobie młody złodziej. Nie kradnie on jednak dla zysku lecz po to, by przeżyć. Z reguły są to drobne kradzieże, lecz w końcu młodzieniec ściągnął na siebie pościg tamtejszej policji. W większości krajów islamu obowiązuje zasada, że za jakąkolwiek kradzież obcina się złodziejowi dłoń. Takie właśnie niebezpieczeństwo czyha tu na Aladdina.





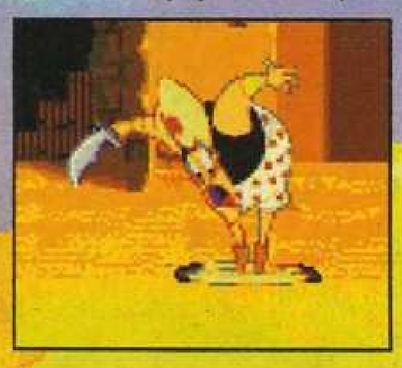




Pierwszy poziom polega na żwawej ucieczce przed uzbrojonymi strażnikami po dachach domostw, sznurach od bielizny itp. Ale to nic nie pomoże, bo młodzieniec zostanie wtrącony do więzienia. Lecz zanim go złapią, spotka piękną nieznajomą, w której oczywiście się zakocha. Ową nieznajomą okaże się księżniczka, która znudzona dworskim życiem po raz pierwszy opuściła wtedy mury zamku.

THE DESERT

W międzyczasie Jaffar (doradca sułtana) próbuje dostać się do groty skarbów. Potrzebuje on magicznego żuka oraz tego jedynego, który zdobędzie... nie skarb, lecz coś równie cennego – magiczną lampę. Tym jedynym okazuje się Aladyn, więziony w królewskim więzieniu za kradzież.



W tym poziomie gry musisz przejść przez wydmy pustyni, zdobywając przy tym dwie części żuka dla Jaffara. Podczas wycieczki musisz uważać na węże, kości wystające z piachu oraz na straże, które wciąż chcą cię złapać.



ARABIAN ROOFTOPS

Po wykonaniu zadania młodzieniec udał się na jarmark, gdzie do pełnego szczęścia potrzebne mu są flety (tego wątku nie pamiętam jakoś z filmu).

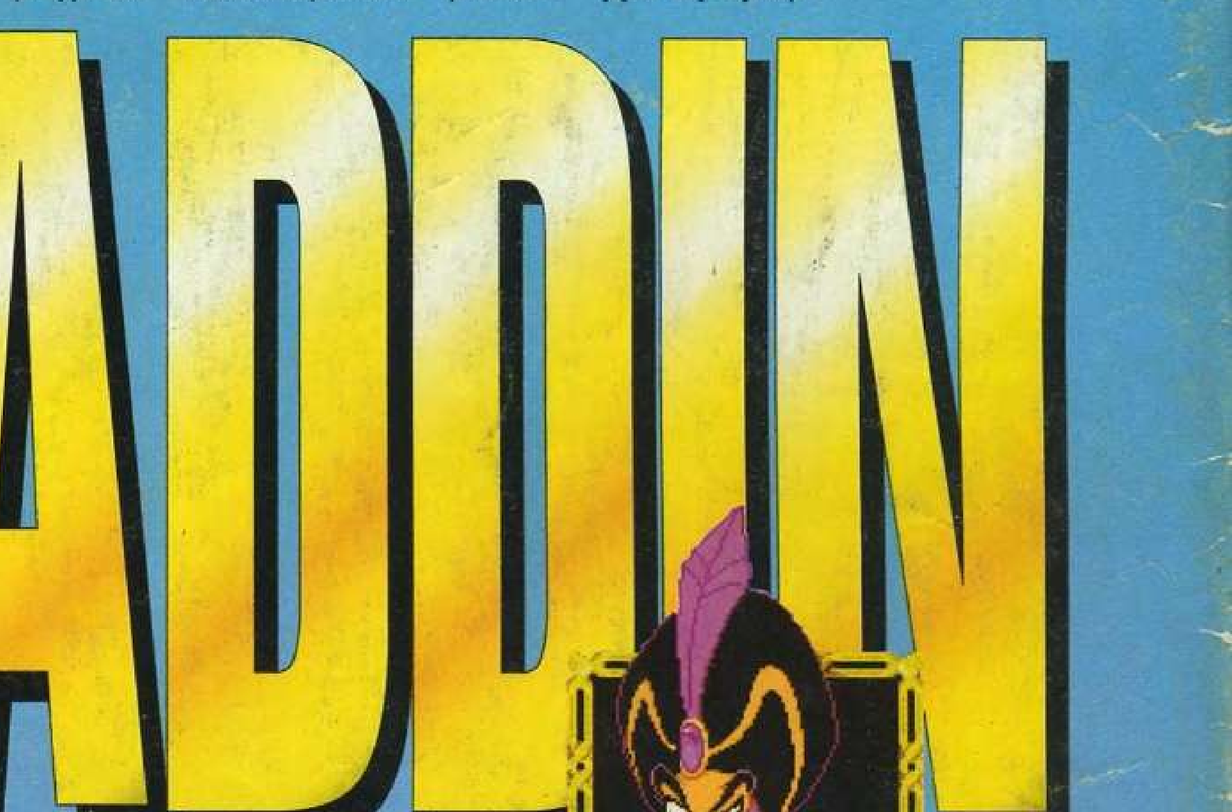
Poziom ten podobny jest do pierwszego. Na końcu wycieczki spotyka się bardzo nieprzyjemnego Araba, który uparcie rzuca w ciebie beczkami, ty odpowiedzieć mu możesz tylko w jeden sposób – rzucając jabłkami. Mimo dość pomyślnego zakończenia Aladynowi i tak nie udało się uciec i znów trafił do więzienia.

SULTAN'S DUNGEONS

Jak każde więzienie, tak i to nie wpływało zbyt dobrze na układ kostny bohatera (reumatyzm). Podjął on próbę ucieczki, przy czym nie z własnej woli. W lochu siedział starzec (przebrany Jaffar), który opowiedział Aladynowi o nieprzebranych bogactwach jaskini znajdującej się gdzieś na pustyni. W filmie starzec uciekł wraz z młodzieńcem, w grze chłopak ucieka samotnie, pokonując strażników, wybuchające kościotrupy i inne przeciwności losu.

CAVE OF WONDERS

Po udanej ucieczce z lochów, Al i starzec dotarli do wejścia do jaskini cudów. Teraz dopiero emeryt puścił farbę. Chodziło o to, aby Aladyn i jego przyjaciel – mała małpa Abu – przeszli przez jaskinię pełną skarbów nie dotykając ich przy tym, końcowym celem była zaś magiczna lampa. Tak więc Aladyn ruszył w drogę pełną pokus. Musiał niszczyć jabłkami (bo mieczem się nie dało) czerwone posągi trzymające kamienie szlachetne. Musiał pokonać perfidne nietoperki, głębokie jeziora oraz spadające kamienie. Pod koniec wyprawy przez jaskinie, Aladyn poznał nowego przyjaciela – latający dywan, który zawiózł go do podnóża góry, na szczycie której znajdowała się lampa.



THE ESCAPE

Wszystko szło dobrze do momentu gdy chciwa małpa Abu pokusiła się o małe bogactwo. Wszystko zaczęło się walić, olbrzymie bryły sklepień zaczęły roztrzaskiwać się tuż za plecami młodzieńca. Rozpoczął się szaleńczy bieg ku wyjściu. Aladyn musiał pokonać zapadające się wysepki, które znikały w potokach lawy, musiał uciekać przed olbrzymimi kulami (jak Indiana Jones) oraz przeskakiwać niezliczone rozpadliny, aby na końcu wskoczyć na latający dywan.



ciąg dalszy na str. 59