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

SECTOR SERVICE

68 STRON
ZAWIERA KGB NEWS

MAJ
(5/95)
INDEX 321052
ISSN 1230-7726
CENA 2 zł 50 gr
25000 zł

UWAGA
STREET FIGHTER
JUŻ W KINACH !!!

24



HELL



DAWN PATROL



BIOFORGE



IRON CROSS

LEGEND OF KYRANDIA 3 • ELVIRA
WINGS OF GLORY • BLADE OF DESTINY •
TEENAGENT • ALONE IN THE DARK 3 •
GUILTY • PIZZA TYCOON •
DARK FORCES • MEAN ARENAS
IRON CROSS
CYBERIA
KING PIN
OVERDRIVE
KINGMAKER
DEATH GATE
LAST NINJA
i inne...

RELACJA Z
ECTS
LONDYN
WIOSNA'95

JAK URATOWAĆ TWARDY DYSK

LOGITECH SOUNDMAN
GROŹNY RYWAL

Grafika: Heart of Darkness (Pegaz Ass)

PRZEGLĄD CD-ROM Z SHAREWARE

Z myślą o Was, przygotowujemy kolejny komputerowy HIT!

Zniszczyłeś ICH bazy na Marsie z nadzieją, że to już koniec. Lecz gdzieś, w niedostępnych, mrocznych otchłaniach oceanu, dalej czai się zło. Kipiące chęcią odwetu czeka na właściwy moment...

Przygotuj się! Najgorszy koszmar dopiero przed Tobą!

NOWA EWOLUCJA ZŁA I PRZEMOCY ...wprost od twórców X-COM UFO Defense™...

X-COM

TERROR FROM THE DEEP



Projekt i wykonanie:
Cezary T. Kiełliński IPS Computer Group

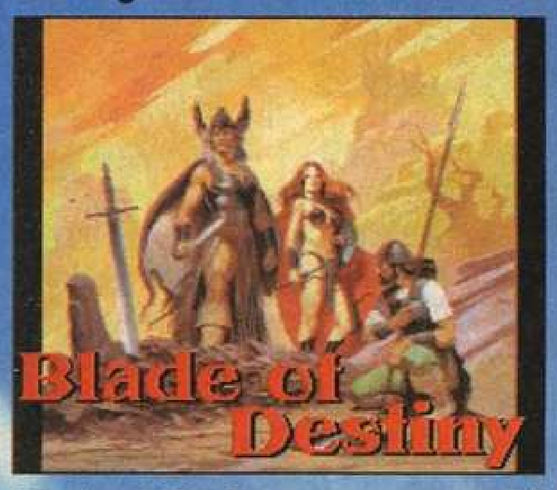
IPS

©1995 MicroProse. WSZELKIE PRAWA ZASTRZEŻONE
Dystrybucja w Polsce: IPS Computer Group Sp. z o. o.
02-916 Warszawa, ul. Okrężna 3. Tel. 642 27 66 lub 642 27 68

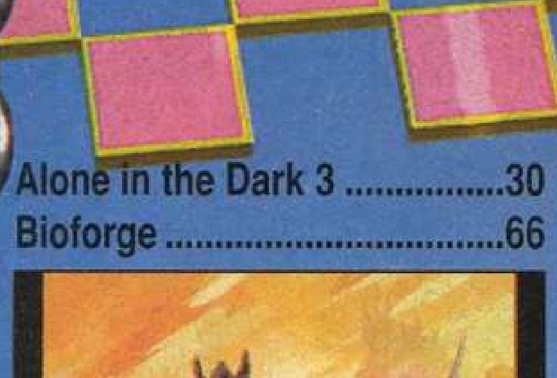
MICROPROSE

MENU

Alone in the Dark 3 30
Bioforge 66



Blade of Destiny 62
Commander Blood 50
Cyberia 44



Dark Forces 68
Dawn Patrol 28



Death Gate 38



Deep Core 27



Dinosaur Detective Agency ...29
Elvira Arcade 19



ESPN Baseball Tonight 59

GATEWAY 2 HOMEWORLD

Gateway 2: Homeworld 40



Great Naval Battles 3 62
Guilty 43
Hardball 59
Hell: Cyberpunk Thriller 42
Iron Cross 64
Kick Off 3 23
King Maker 65



Kingpin Bowling 26
Last Ninja 1 20
Legend of Kyrandia 3 34
Maabus 44
Magiczna Księga 24



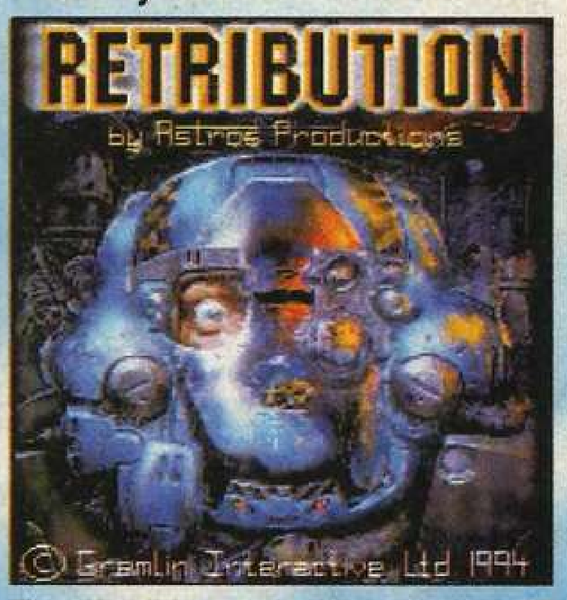
Mean Arenas 26
Operation Hormuz 19



Overdrive 27



Pizza Tycoon 60



Retribution 43
Robin Hood 22



Teenagent 36



V4Victory 6: Stalingrad 63



Wings of Glory 32

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
Tomasz Sękulski
Paweł Sikora
Bogdan Wiciński
Adam Wieczorek
Anna Maria Woźniak

Design & DTP
STUDIO **ProScript**
Pegaz Ass® Design Group
Waldemar Nowak
Jacek Piekarek
John Zabiyaka

Druk
Wojskowe Zakłady Graficzne, Warszawa, ul. Grzybowska 77

Nakład 115.000 egz.

Adres redakcji
ul. Wronia 35/37
00-846 Warszawa
tel. (0-2) 620-1261 w. 550
(godz. 9^{00}-16^{00})
TYLKO dla faxujących
fax (0-2) 620-9309

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:
Infosystem'95 (best show in country)
All friends from London
Banacha Hospital Wonderful Staff
Three Beastie Atena Boys
Stefan J. Adamski (from Baltic Daily – za wonny kaganek oświaty)

Special fuckings:
Star Trek (...)
Tomaszek (za nędzne rolki)
TPSA (same megarachunki)



Tegorocznym wiosennym wydaniem londyńskie targi ECTS wkroczyły w piąty rok swej działalności. Ta organizowana dwa razy do roku impreza jest uznana za najważniejszą dla europejskiego rynku elektronicznej rozrywki w dziedzinie gier i akcesoriów.

Szybkie rozrastanie się rynku i rosnące zainteresowanie ze strony wystawców zmusiło w tym roku organizatorów do przeniesienia targów do znacznie większej hali. Było znacznie wygodniej i bardziej przestronnie, choć mimo to odczuwało się brak tego specyficznego, niemal rodzinnego klimatu, który towarzyszył starej hali Business Design Centre. Przyczyniła się do tego głównie firma Sony, która za milion funtów wykupiła gigantyczne stoisko na promocję konsoli PlayStation.

Dla nas najważniejsze z całych targów były nowe produkty oraz technologie wprowadzane przez najbardziej liczących się wydawców. Swoje produkty wystawiało ponad siedemdziesiąt firm. Magiczna przepustka z napisem „PRESS" pozwalała nam dotrzeć do najściślej strzeżonych beta-wersji nowych gier. Nierzadko prezentacji dokonywali osobiście ich autorzy.

Spacerując po targach trudno było zauważyć jakiekolwiek „prawdziwe" produkty, czyli zwykłe gry na zwykłe Pecety czy Amigi. Dopiero po obejściu poszczególnych wydawców i przeprowadzeniu wielu rozmów okazało się, że na targach pokazywane jest prawie 200 nowych gier!



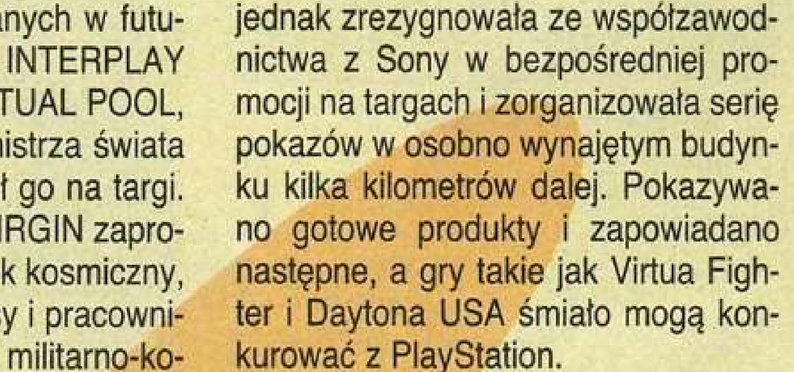
Tego zalewu nowymi grami zupełnie nie dawało się odczuć z zewnątrz – wszystko było jakby tłumione przez zamieszanie wokół konsol.

Jest już jasne, że rok 1995 będzie ostatnim rokiem dyskietki jako nośnika informacji. Na każdym kroku widać wszechwładną obecność czytników CD-ROM, a technologia ta wkracza pod strzechy nie tylko z uwagi na ogromną pojemność, która daje możliwość tworzenia gier o niespotykanym wcześniej bogactwie, ale również z uwagi na nieporównywalnie niskie koszty produkcji.

Oprócz promocji prowadzonej dla prasy, firmy starały się niecodziennymi środkami trafić do zwiedzających luźniej związanych z tematyką gier. Pomysłów na reklamę nie brakowało. Firma FLAIR reklamując swój nowy produkt SHOCKWAVE EXPRESS, w którym grupa dzieci przyszłości ratuje świat przed szaleńcem, ustawiła na swoim stoisku prawdziwych angielskich punków (z kolczykami w wargach i brwiach) poubieranych w futurystyczne kombinezony. INTERPLAY wydając nowy bilard VIRTUAL POOL, firmowany nazwiskiem mistrza świata Steve'a Daviesa, zaprosił go na targi. Natomiast całe stoisko VIRGIN zaprojektowane było jako statek kosmiczny, którego załoga – hostessy i pracownicy poprzebierani byli w militarno-kosmiczne-seksowne kombinezony.

Zakrojona na szeroką skalę promocja konsoli PlayStation zmieniła oblicze targów, przekształcając je w ogromny i krzykliwy show.

Samą konsolę PlayStation można śmiało nazwać rewelacją. Technologicznie przerasta ona wszystkie spotykane na rynku platformy do gier, co jest widoczne przede wszystkim w doskonałej superszybkiej grafice. Na kilkudziesięciu monitorach i wielkiej teleścianie leciały wciąż trzy flagowe produkty na PlayStation – mordobicia TEKKEN i TOH SHIN-DEN (wyglądające jak MORTAL KOMBAT z niesamowitą grafiką 3D i wirującą wokół szaloną kamerą) oraz perfekcyjne wyścigi RIDGE RACER. Według informacji prasowych, już pierwszego dnia sprzedaży w samej Japonii rozeszło się ok. 100 tys. sztuk tej konsoli. Mówi się o rozpoczęciu sprzedaży PlayStation w Europie od września, z dołączonym MORTAL KOMBAT 3, który jest pisany równocześnie na PlayStation i automaty!



Z lewej:
Testowanie Rise 2: Resurrection
Powyżej:
Steve Davies w sparingu z Gulashem przy zielonym stole 3D
Po prawej:
Honorowych gości CORE Design tak właśnie wożono po Londynie...

Mówiąc o nowych konsolach trzeba wspomnieć o depczącej po piętach konkurencji. Gigant SEGA wprowadził już do sprzedaży konsolę Saturn o możliwościach teoretycznie przewyższających PlayStation. SEGA jednak zrezygnowała ze współzawodnictwa z Sony w bezpośredniej promocji na targach i zorganizowała serię pokazów w osobno wynajętym budynku kilka kilometrów dalej. Pokazywano gotowe produkty i zapowiadano następne, a gry takie jak Virtua Fighter i Daytona USA śmiało mogą konkurować z PlayStation.

Brak wieści o kolejnej nowej konsoli – Nintendo Ultra 64. Trudno sobie jednak wyobrazić, czym więcej można zabłysnąć na tym rynku. Wiadomo za to, że świetnie zapowiadające się jeszcze rok temu konsole 3DO i JAGUAR przeżywają gwałtowny spadek zainteresowania; uwagę wszystkich pochłania PlayStation. Sony podpisała już ponad 400 umów licencyjnych na gry, które mają ukazać się do końca 1995 roku.

Na koniec kilka spostrzeżeń. Trzy dni to stanowczo za mało, by starannie zwiedzić całą wystawę, choć pozornie można było przejść ją wzdłuż i wszerz w ciągu godziny. Mieliśmy pełne ręce roboty w zdobywaniu informacji i zachęcaniu producentów do wchodzenia na polski rynek, ale na szczęście znaleźliśmy też chwilę, by wziąć udział w zawodach organizowanych na PlayStation w grach TOH SHIN-DEN i RIDGE RACER. Gulash ku zdumieniu publiczności pokonał lokalnych bonzów wygrywając w turnieju na żywo.



Hełmów i gogli VR było prawdziwe zatrzęsienie.

Wystawa nie była jednak jednym wielkim festiwalem dobrej woli. Najbardziej druzgocące było dla nas to, że kolejne firmy wycofują się z produkowania gier na Amigę. Tylko niektóre z nich dyplomatycznie nie powiedziały „nie", zaś pozostałe – nawet tak znane jak TEAM 17 – oficjalnie ogłosiły koniec produktów na Amigę. Jedyną wspieraną platformą z tej rodziny pozostaje na razie CD32. Wszyscy tłumaczyli to niejasną sytuacją firmy Commodore na rynku światowym, a także coraz większą objętością gier (CD-ROM). Wygląda na to, że Commodore dotkliwie zawiódł swoich niczemu nie winnych i przede wszystkim wiernych klientów. Jeśli jednak spojrzeć na rozmiar dzisiejszych produkcji, jeśli uzmysłowić sobie, że standardem jest Pentium/90, to okazuje się, że postęp nie ma litości. Wszyscy doskonale wiemy, co oznacza to dla dziesiątek tysięcy Amigowców w Polsce i nie tylko, ale wielcy tego świata postanowili inaczej. Potwierdza się, że na rynku gier wciąż to nie klient, a producent dyktuje warunki.

Wracając do najnowszych gier zauważalne jest, że duże firmy ewidentnie zaprzestały produkcji wielkich, filmowych gier w których wszystko sprowadza się do klikania i oglądania kolejnych filmowych wstawek. We wszystkich nowych produktach, które dane nam było obejrzeć, położono nacisk na to, co my nazywamy miodnością. Pozostaje mieć nadzieję, że nie zabraknie nam wszystkim wytrwałości ani pieniędzy, by skosztować tych wszystkich wspaniałości. Zapraszamy więc do lektury.

Relacja: Marcin K. Górecki, Marcin Przasnyski
Zdjęcia: Waldemar Nowak
Recenzje: Piotr Mańkowski



ECTS SPRING 95

ADVENTURE SOFT

● ADVENTURE SOFT funkcjonuje na zasadzie „rzadko ale wydajnie". Już w maju pojawi się SIMON THE SORCERER 2 zawierający



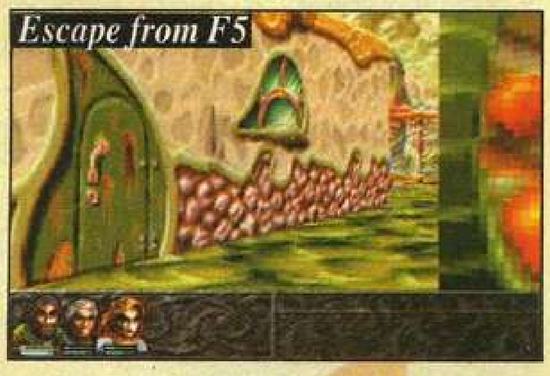


ponad sto plansz oraz kilkadziesiąt kawałków muzycznych, wszystko to zajmie zaledwie 15 MB! Z nowości zawarto scrollowane tła, ikonowy interfejs zastapi SCUMM, wszystkie występujące na planszach przedmioty będzie można dzięki jednej opcji natychmiast podświetlić. Sordid i jego popleczник Runt zdołali ściągnąć poprzez magiczną szafę Szymona do swego królestwa w celu dokonania zemsty... Ta gra ma w sobie „to coś".



BLUE BYTE

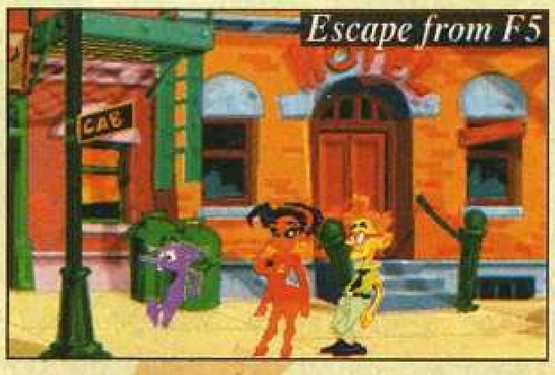
● Flagowy produkt, który wyjdzie ze stajni niemieckich programistów to ALBION (CD), role-playing łączący widok z góry z sekwencjami 3D. Scenerię wypełniają śródziemnomorskie palmy kokosowe, niewielkie stylowe budynki, stragany kupców. Drużyna składa się z sześciu wojowników, wystąpi przejrzysty automapping. Autorzy zapewniają, iż rozumieją słowo różnorodność, co przejawi się w wielości elementów dekoracyjnych. ALBION przy posusze na rynku RPG stanowi rodzynek, jest bardzo kolorowy, zawiera klasyczne statystyki, nie zabraknie też subquestów.



● Pokłosie BATTLE ISLE ochrzczone zostało jako SHADOW OF THE EMPIRE (CD) i pojawi się jesienią. Rozgrywka usprawniona zostanie przerywnikami, wyczyszczoną grafiką SVGA oraz nowinkami jak na przykład możliwość budowy nadziemnych linii kolejowych.



● Wyznawcy LUCASARTS obecni są wszędzie, również w firmie BLUE BYTE. Bohaterem zwariowanej przygodówki ESCAPE FROM F5 (CD) jest Chewy, który schwytany przez rasę tajemniczych Borks poszukuje możliwości ewakuacji na Ziemię. Koleżanka Chewy'ego jest jeszcze bardziej okrągła niż Donna Fatale.



21st CENTURY

● Świat żąda nowych pinballi i dlatego firma 21st CENTURY nie zastanawia się ani chwili dłużej, zapowiadając na bieżący rok dwa kolejne produkty: PINBALL MANIA i PINBALL WORLD. Ukażą się też wersje DELUXE, ENHANCED na różne platformy sprzętowe. Popularność tego typu gier jest niesamowita, a popyt podobno ani trochę nie słabnie.





● Reprezentantem zupełnie innej linii programowej będzie DR DRAGO'S MADCAP CHASE – gra z założenia wieloosobowa, oparta na motywach znanej gry planszowej Monopoly. Akcja tocząca się na bardzo dużym obszarze rozwija się swoim torem, a kolejni dołączający gracze starają się kształtować rozwój wypadków na swoją korzyść.



CYBERDREAMS

● Firma potwierdziła, że zapowiadane już od ponad roku dwie obszerne przygodówki ukażą się ostatecznie przed końcem drugiego kwartału. Pierwszą będzie I HAVE NO MOUTH AND I MUST SCREAM, której scenariusz powstał na





podstawie opowiadania s-f z 1967 roku autorstwa Harlan Elisson. Druga przygodówka to oczywiście DARK SEED 2 – kontynuacja liczącego już prawie trzy wiosny hitu, wznowionego ostatnio na Amigę CD32, z grafiką tego samego opętanego Szwajcara H. R. Gigera.



I HAVE NO MOUTH... ukaże się na dwóch kompaktach, zaś DARK SEED 2 na jednym, za to będzie pracować tylko pod Windows. Pokazano nam niektóre fragmenty obu gier – zapowiadają się na graficznie horrorystyczne, a jak będzie z miodnością, to trudno jeszcze powiedzieć.



CODEMASTERS

● „Mistrzowie kodowania" przeżywają ostatnio niemałą zapaść połączoną z redukcją personelu. Produkcja na konsole idzie pełną parą, zaś na PC uświadczymy jedynie MICRO MACHINES 2 oraz PSYCHO PINBALL, który podobno jest już bliżej niż dalej...



DOMARK

● Uproszczona wektorowa grafika obiektów naziemnych i pojazdów oraz idąca za tym szybkość akcji znamionują TANK COMMANDER (CD). Do wyboru ponad 40 misji na pustyni, w mieście i w tundrze. Wystąpi opcja patrzenia na teatr działań z satelity, zaś dla urozmaicenia trochę przerywnikowych sekwencji wideo.



● Danny McCormack zginął na pokładzie stacji kosmicznej Cerberus podczas badań nad czarną dziurą, teraz na pokład owej jednostki przybywa jego ojciec wyczuwając, iż coś w całej tej sprawie zostało zatajone.



Autorem THE ORION CONSPIRACY (CD) jest grupa DIVIDE BY ZERO, czy twórcy GUILTY. Wspomniana nowa przygodówka wygląda dość statycznie, bohater wałęsa się po pustych korytarzach bazy, potem ślady zaprowadzą go na pewną planetę.

● ABSOLUTE ZERO (CD) przeniesie nas nad skutą lodem powierzchnię Jowisza, gdzie pilotując myśliwiec trzeba będzie wykańczać rzesze intruzów.



ELECTRONIC ARTS

● Potężny koncern EA mający swą siedzibę w kalifornijskim San Mateo osiąga obecnie roczny obrót w okolicach 400 milionów dolarów. Niedługo pojawi się CRUSADER: NO REMORSE (CD), ulokowana w przyszłości gra akcji, nad którą pracuje ORIGIN. Izometryczny rzut na pole zmagań kojarzy się z serią ULTIMA, postać może biegać, czołgać się i skakać.

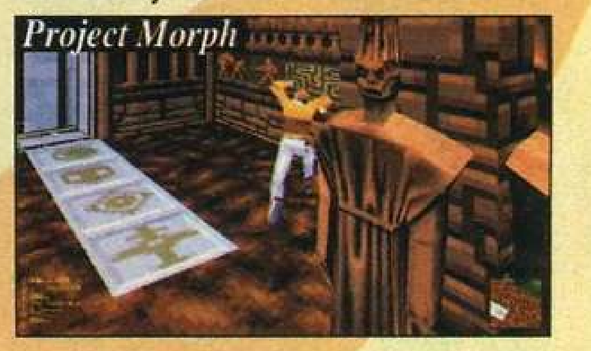


● Drugą grą produkowaną przez ORIGIN pod opieką EA jest CYBERMAGE: DARKLIGHT AWAKENING (CD). Sri-Fang i jego najemnicy posiedli artefakt Psi-Fire, ty wyruszasz by im go odebrać. Potem czeka cię spotkanie



z mrocznym mistrzem NeCromem, wszystko w konwencji zręcznościowej i domieszką role-playing. Motorem całego projektu jest Warren Spector, na którego koncie znajdują się m.in. SYSTEM SHOCK i WINGS OF GLORY.

● W MORPH (CD) poruszasz się po korytarzach bazy bohaterem, który wygląda jak Conrad z FLASHBACK. Gra posiada interesującą trójwymiarową grafikę i szybką akcję, lecz o szczegółach fabuły na razie nic nie wiadomo.



BULLFROG

Francuska firma posiada obecnie taką renomę, że jeśli wydaje nową grę, to można być pewnym jej oryginalności. Nie rzeźnia, nie znajdujące się na razie w sferze pobożnych życzeń „filmy interaktywne", ale świeże pomysły powstające w lyońskiej siedzibie firmy powodują, że BULLFROG jest obecnie naszym zdaniem numerem jeden wśród producentów gier. Poniższe zapowiedzi obejmują okres od jesieni bieżącego roku aż do wiosny 1996.

● Na czoło wysuwa się symulacyjno-strategiczny projekt CREATION (CD). Ludzkość opuściła Ziemię i przeniosła się na obcą planetę by rozpocząć budowanie podwodnej



cywilizacji. Do dyspozycji są batyskafy, trzeba założyć obszary hodowlane oraz umiejscowić w dobrym miejscu bazę. Okaże się, że cały ten świat skażony jest dziwną epidemią, będziesz musiał uratować inne ssaki i dokończyć dzieła tworzenia. Procedury 3D zaczerpnięte zostaną z MAGIC CARPET, klimat oraz bogactwo podwodnej fauny i flory zapewniają CREATION już dziś status przeboju.

We wszystkich grach role-playing drużyna śmiałków przebija się przez



wypełnione monstrami i pułapkami lochy w celu wyniesienia stamtąd ukrytych skarbów. BULLFROG postanowił nie dokonywać tutaj korekt, jedynie odwrócił role. W DUNGEON KEEPER (CD) występujesz jako... loch, a raczej jego strażnik, który wydaje dyspozycje ponad 40 potworom, tworzy zasadzki, by jak najszybciej uziemić wałęsających się pod ziemią przybyszów. Widok z różnych punktów lochu ukazywał będzie starcia twoich zastępów z drużyną. BULLFROG zawarł wspaniałe efekty świetlne. Klimat gry będzie gotycki, ale zamiast wywijania mieczem pojawi się potrzeba wysilenia mózgownicy.



● Rasa gwiezdnych bogów ustaliła porządek w jednym z systemów słonecznych: cztery toczące dotąd wojnę rasy musiały zawrzeć rozejm i odrestaurować zniszczone planety. Po względnym okresie pokoju odżywają dawne waśnie, zmutowane z królików dinozaury ruszają do boju – czwórka znów walczy o dominację. W będącej czymś pomiędzy POPULOUS i DUNE 2 nowej grze BIOSPHERE: WAR



WITHOUT WEAPONS (CD) do dyspozycji mamy jedynie laboratoria genetyczne, natomiast żadnej broni palnej ani białej. Gra wspomagana jest izometryczną grafiką SVGA i będzie z pewnością groźnym konkurentem dla COMMAND AND CONQUER z WESTWOOD.

● Młodzież zafascynowana Supermanem, Batmanem i Punisherem poszukuje coraz to nowych wzorców



do naśladowania. MY INCREDIBLE SUPERHERO TEAM to kolejna gra BULLFROG, w skrócie M.I.S.T (CD). Na początku tworzymy bohatera, dając mu siły takie jak silna ręka mogąca zburzyć cały budynek, czy stalowa dłoń zdolna przechwytywać pociski w locie. Potem bohater rusza na miasto, gdzie latając ponad drapaczami chmur walczy z sobie podobnymi. Szybka akcja, arsenał wyrafinowanych broni i animacja 3D dużych postaci stanowią najważniejsze cechy M.I.S.T.

● W THEME HOSPITAL (CD) gracz wybiera okres historyczny, miejsce i specjalizację szpitala, którym chce zarządzać. Celem jest zbicie fortuny na niedoleczonych pacjentach, lecz dominuje nad tym lekko humorystyczna nuta. Zespół BULLFROG zapewnia, że przed przystąpieniem do produkcji kolejnej części „Designer Series" bardzo dokładnie zapoznano się z zasadami funkcjonowania prawdziwych klinik.



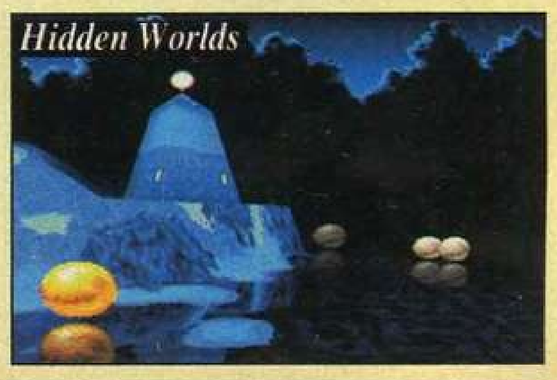
SYNDICATE 2: THE CORPORATE WARS (CD) będzie się zasadniczo różnił od pierwowzoru faktem, iż wystąpi w nim możliwość obracania widoku akcji. Oznacza to łatwiejsze namierzanie kryjących się pomiędzy budynkami wrogich agentów i co ciekawe grafika będzie równie dokładna jak w „statycznej" części pierwszej! Siła rażenia broni zostanie zwiększona, tak iż wysadzanie w powietrze całych miast stanie się pestką. Oprócz tego Peter Molyneux chwali się implementowanym już w prawie każdej grze BULLFROG systemem tzw. light sourcing – bliżej dużych reklam jest jaśniej niż kawałek dalej, po zburzeniu budynków i roztrzaskaniu latarni, w pobliżu robi się ciemno.



● Zapowiedź wydania dyskietkowej wersji MAGIC CARPET zbiegła się z zapewnieniem, że będzie to ostatnia tego rodzaju dramatyczna próba wspomagania użytkowników prze-



starzałej technologii „floppy". Niemal równocześnie ukaże się za to płytka z nowymi misjami do MAGIC CARPET – HIDDEN WORLDS.



GRANDSLAM

● W świecie Arcturan święty miecz wpadł w ręce zła i jeśli nie zostanie im wydarty, wszystkich śmiertelników czeka ponury los. Role-playing THE SEVENTH SWORD OF MEN-



DOR (CD) reklamowany jest jako posiadający średniowieczne motywy muzyczne oraz autonomiczne po-



stacie NPC, które potrafią zachowywać się w nieszablonowy sposób. Zwraca uwagę solidna grafika SVGA, produkt posiada trochę zbyt mało intuicyjny sterownik, co rekompensuje ogromny teren walki – ponad 270 mil tuneli i dróg (!).

● W wielce sympatycznej grze RUFFIAN mały bohater musi zbierać duszki unikając sideł zastawianych przez mięsożerne rośliny. Do podziwiania ogrom kolorów, do przejścia 17 zróżnicowanych poziomów od jaskiń aż po sięgające chmur korony drzew.

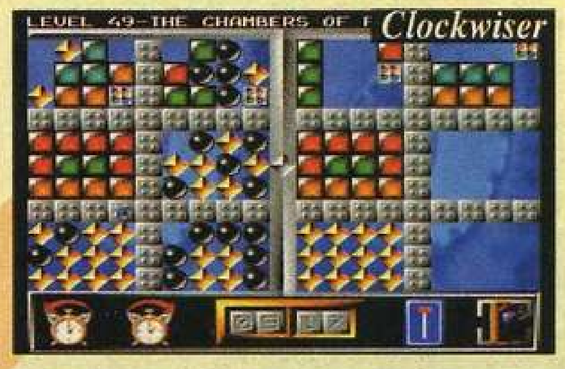


● Dla sympatyków krykieta zrobiono ITS CRICKET, program wypełniają digitalizowane wizerunki postaci. Z ciekawych opcji warto wspomnieć o możliwości rozgrywania kil-



kudniowych turniejów w czasie rzeczywistym.

● Zaś dla lubiących TETRIS i BLOCKOUT firma przygotowała CLOCKWISER, który jest prostą i wciągającą grą logiczną. Zawarte zostanie ponad 100 gotowych poziomów i edytor do tworzenia własnych, oraz solidna ścieżka dźwiękowa.



● Akcję widać z boku, lecisz nisko nad powierzchnią ziemi i ostrzeliwujesz wrogie stanowiska oraz rucho-



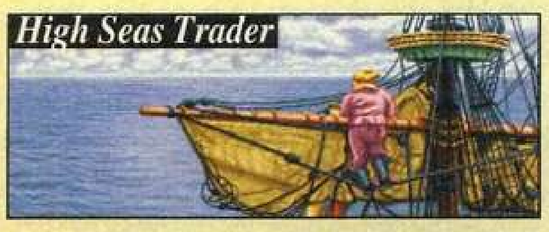
me jednostki – taka jest zręcznościówka JETSTRIKE, mogąca poszczycić się ponad 60 typami myśliwców, bombowców i helikopterów do wyboru, rytmicznym podkładem muzycznym oraz mnogością rodzajów broni włączając głowice nuklearne.

● BASE JUMPERS to komiksowa zręcznościówka zawierająca mnóstwo bonusów i tajnych przejść. Grać można nawet we czwórkę równocześnie, całość wciąga i prezentuje się mile.

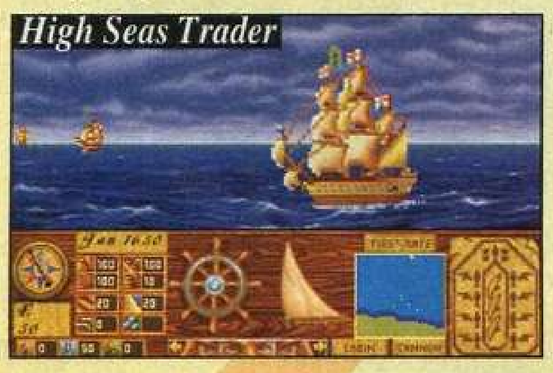


IMPRESSIONS

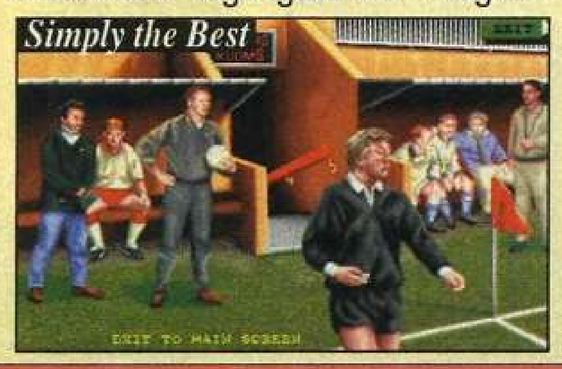
● Firma znana głównie z produktów strategicznych i handlowych (FRONT LINES, DETROIT) kontynuje ów profil wydając wspaniale prezentującą się grę HIGH SEAS TRADER. Podróże pomiędzy nadmorskimi miastami służą wymianie towarów, zaciąganiu nowych ochotników na pokład i reperacji uszkodzeń żaglowca. Po



drodze warto zatopić konkurencyjną fregatę lub ślęcząc nad mapą pomyśleć o wytyczeniu nowego szlaku przewozowego. Ważny element rozgrywki stanowi nawigacja. Siedemnastowieczne miasta zostaną wiernie odtworzone, zarówno nadmorskie porty jak i dostojne rezydencje oraz karaibskie wioski. HIGH SEAS TRADER to strategia w nad wyraz luksusowym opakowaniu.



● Niedługo pojawi się też SIMPLY THE BEST i nie jest to piosenka Tiny Turner, ale regularny menadżer piłkarski, który zainteresuje grupkę miłośników tego gatunku. Program





cechuje interaktywność meczów, możliwość zatrudnienia konsultanta, będziesz decydował o wyborze sponsora, prowadził konferencje prasowe a także promował dodatkową działalność na stadionie – budki z hamburgerami, parkingi dla samochodów. Liczą się także dokonywane trasfery a co za tym idzie dobre stosunki z księgową.

● „Walcz o paliwo", tym hasłem IMPRESSIONS zaprasza miłośników gier ekonomicznych, serwując im POWER HOUSE (CD). Gra działa pod Win-

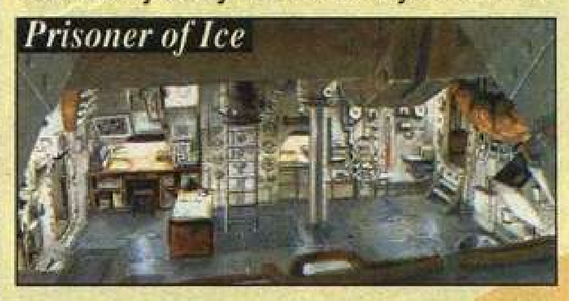


dows, nafaszerowana jest mrowiem statystyk, posiada estetyczną grafikę SVGA. W środowisku naturalnym rozmieszczamy różne konstrukcje mające zwiększyć zasoby energetyczne. Program zawiera sporo urozmaicających zabawę obrazków oraz krótkich filmików. Widać jasno, że i IMPRESSIONS wpadła w kompaktową modę produkowania dokładnie tego samego co dawniej w nieco poprawionej oprawie.



INFOGRAMES

● Gdy przesypia się cały rok budząc się dopiero na Gwiazdkę z ALONE IN THE DARK 3, nie można być w pełni zadowolonym. Zaległości INFOGRAMES mają być nadrobione w maju wraz z triumfalnym nadejściem PRISONER OF ICE (CD), gry stanowiącej kontynuację SHADOW OF THE COMET. Jest rok 1937 (nie ma pomyłki!), z nazistowskiej bazy na Antarktydzie ucie-



ka więzień Bjorn Hamsun przypadkowo zabierając z sobą trzy okryte tajemnicą wojskową skrzynie. Gdy na pokładzie statku, który go uratował jedna z nich zostaje otwarta, we wnętrzu kłębią się obrzydliwe macki... Gra oparta jest na opowiadaniu H.P. Lovecrafta „At the Mountains of Madness", zawiera ponad 150 loka-



cji (SVGA) oraz 40 postaci. Akcja zahaczy o Falkiandy i Argentynę, scenariusz nie jest aż tak bardzo oderwany od rzeczywistości, bo w 1935 naziści faktycznie stworzyli specjalny tajny oddział Ahnenerbe zajmujący się badaniem zjawisk nadprzyrodzonych. Ale fakt, iż losy świata rozstrzygną się w malutkim Ilsmouth pochodzi już oczywiście od Lovecrafta.

● Pasją Wenecjanina Marco Polo były podróże (Chiny, Himalaje), by zarobić na życie zmuszony był także



do pracy jako doradca cesarza Mongołów lub szpieg Papieża. Celem gry MARCO POLO (CD) jest zostanie bogatym i sławnym. Wystąpią elementy handlowe, przyda się znajomość dyplomacji. Do wykonania czeka ponad 30 konkretnych misji, w trakcie których poznasz wiele historycznych postaci, odwiedzisz ponad 60 miast. Gra zapowiada się jako fascynująca podróż przez średniowiecze.

● W osadzonym w XXI wieku CHAOS CONTROL (CD) będziesz zmuszony ocalić system słoneczny przed inwazją nieznanych form życia. Gra zawiera trójwymiarowe sekwencje



zręcznościowe, animacje okażą się wyjątkowo płynne, bo przygotowywane są na stacjach Silicon Graphics.

● A4NET to kolejna gra o problemach komunikacji masowe, gdzie gracz zostaje dyrektorem generalnym kompanii transportowej. A4 najbardziej przypomina zapomnianą nieco grę A-TRAIN.



INTERPLAY

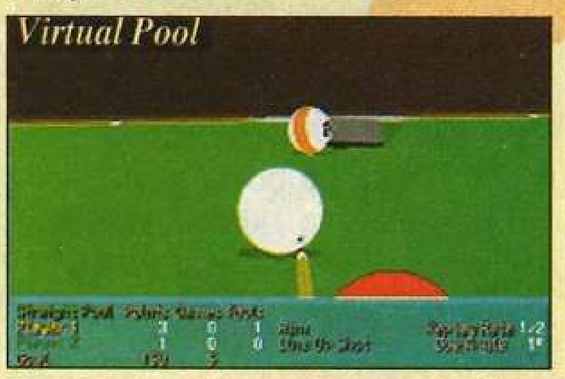
● W lipcu miną dwa lata, odkąd pojawiły się pierwsze zapowiedzi STONEKEEP (CD), a INTERPLAY bez nerwów oznajmia, iż produkt gotowy będzie nie wcześniej niż jesienią. W grze nie występują żadne statystyki, poruszanie odbywa się w czterech kierunkach. Najmocniejszą stroną programu jest wielka różnorodność przemierzanych lochów oraz mnogość kreatur, którymi są w większości poprzebierani statyści. Zatrudniono nawet filmowych fachowców od pirotechniki (podobno robili „Ognisty Podmuch"), by efekty specjalne wyglądały realistycznie. INTERPLAY chwali się, iż trzeba było aż 25 lat łącznej pracy zespołu do stworzenia STONEKEEP.


Stonekeep

● Wszystkich, którzy lubią DRAGON'S LAIR zaskoczy latem KINGDOM: THE FAR REACHES (CD). Jako Lathian będziesz musiał powstrzymać sługi zła maszerujące przez


Kingdom

kwitnącą dotąd krainę, czego dokonasz poprzez odnalezienie starożytnego talizmanu zespalającego rozbite królestwo. Gra wygląda jak film rysunkowy, oprócz zręcznościowych sekwencji będzie też trzeba używać przedmiotów i dodatkowo rzucać czary.


Virtual Pool

● Przed pokazaniem się w pubie przy bilardowym stole przyda się trening jaki umożliwia VIRTUAL POOL. Program pozwala śledzić hipotetyczne tory kul przed uderzeniem, pozwala również na dowolne ustawianie widoku na stół i przyglądanie się położeniu innych kul. Do tego 30 klatek animacji kul na sekundę.

● Tima Curry oglądaliśmy ostatnio na szerokim ekranie w „Cieniu", teraz wystąpi on we FRANKENSTEIN: THROUGH THE EYES OF THE MONSTER (CD) jako stwórca po-


Frankenstein

twora. Renderowane wnętrza obejmują zamek, okalające go ogrody i katakumby – na to nałożone zostaną sfilmowane sylwetki bohaterów. Gra składa się z serii łamigłówek i konwersacji, wszystko w celu by gracz zdołał uwolnić się z ciała Frankensteina, w którym nie czuje się swojsko.


Dungeon Master 2

● Na plakacie DUNGEON MASTER 2 pod ogromną czaszką widnieje napis „Intelligence". Odnosi się to do zachowań potworów – jeśli stojący na czele drużyny wojownik zaatakuje jako pierwszy danego potwora, to bestia go zapamięta i gdy krwawiąc zdoła uciec i po wyleczeniu w zaułku ran ponownie powrócić, będzie z wściekłością atakować właśnie jego.

● Bardzo ładnie przygotowany program THE SKINS GOLF AT BIGHORN (CD) zawiera wiernie odwzorowane pola klubu golfowego. Będzie można wybierać kluby oraz rodzaje kijów.


Skins Golf

MERIT STUDIOS

● W grze ALEX DAMPIER WORLD HOCKEY każdy zawodnik posiada odrębne cechy, będziesz mógł wybierać pomiędzy kilkudziesięcioma klubami. Wszystko jak w solidnej grze sportowej: turnieje, mecze towarzyskie, ale generalnie program nie błyszczy wykonaniem, ma za to być dynamiczny.

● „Wsiadaj do myśliwca i strzelaj"– ta dewiza przyświeca twórcom symulatora FIGHTER WING. Modele samolotów nie posiadają wielu


Fighter Wing

szczegółów, krajobraz choć nie jest urozmaicony, prezentuje się naturalnie. Podniebne potyczki będzie można prowadzić na sieci aż do 16 osób.

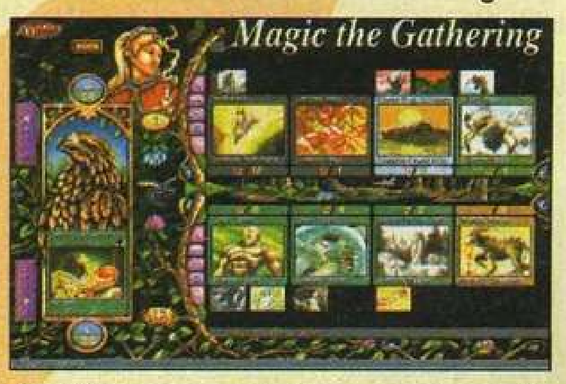
● Pewnego dnia budzisz się i spostrzegasz, że świat wokół się zmienił


Harverster

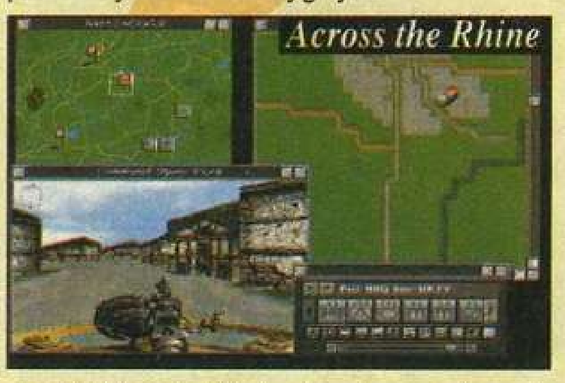
– w małym miasteczku Harvest Sekta Księżyca przygotowuje upiorny eksperyment, będziesz musiał ocalić siebie i innych. Autorem HARVESTER (CD) jest znany twórca symulatorów ORIGIN, Gilbert Austin. W owej przygodówce występują sekwencje zręcznościowe (walka z umrzykami), obiecywane jest też pojawienie się wielu „ekscentrycznych postaci".

MICROPROSE

● Firma nie zmieniając dwóch odwiecznych linii produkcyjnych – strategicznej oraz symulatorów lotniczych – uruchomiła też dodatkową, z której zejdzie unikalny produkt MAGIC: THE GATHERING (pod Windows). Jest to wielowątkowa gra fantasy przy użyciu kart, w Stanach od momentu pojawienia się wersji konwencjonalnej (1993) sprzedano już 300 milionów kompletów MAGIC! Gracze zmagają się nawzajem przy pomocy wylosowanych drużyn, tworzą czary i wymyślają misje. Komputerowa wersja zawiera bogate scenariusze m.in. Arabian Nights.


Magic the Gathering

● Wreszcie zostaniesz wsadzony do czołgu i wyekspediowany na front w grze 1944: ACROSS THE RHINE (CD). Można wybierać pomiędzy stroną niemiecką a aliantami, akcję widać równolegle na różnych planach: widok 3D z czołgu, a także strategiczny rzut z góry. Kampanie odtwarzają słynne wydarzenia z tamtego okresu, jak bitwa pod Falaise czy przełamywanie linii Zygfryda.


Across the Rhine

● Ufoki z dalekich planet wyemitowały w kosmos promieniowanie, które zdołało zbudzić ich braci ukrytych w głębinach ziemskich oceanów. Jest rok 2040 i wszystkim portom, a następnie reszcie świata grozi zagłada. W X-COM: TERROR FROM THE DEEP twórcy do tego co było poprzednio dodali bardziej wyrafinowane efekty dźwiękowe oraz dwa razy większe tereny działań. Misje obejmują ląd stały, koralowe wyspy lub eksplorację podmorskich wraków. Z załączonej encyklopedii dowiesz się o mieszkańcach głębin i przebiegu mutacji.

● MICROPROSE postarało się też o wydanie TRANSPORT TYCOON WORLD EDITOR pozwalającego na tworzenie własnych terenów pod budowę połączeń komunikacyjnych. Nadprogramową ciekawostką jest marsjański scenariusz.

● Jak dotąd sprzedano ponad 700 tysięcy kopii serii symulatorów FALCON, najnowsza wersja tego programu posiadać będzie filmową grafikę. Niestety FALCON 4.0 (CD) pojawi się dopiero w przyszłym roku.


Falcon 4.0

● Pakt Warszawski przeszedł do historii, ropoczęły się personalne rozgrywki pomiędzy poszczególnymi generałami NATO. W symulatorze NAVY STRIKE (CD) ty jesteś jedynie skromnym dowódcą odziału specjalnego. Kierowanie lotniskowcem, loty myśliwcem F-22 i bombowcem A-12 wchodzą w skład dużych kampanii o podłożu politycznym.


Navy Strike

OCEAN

● Ostatnie trendy na rynku zachodnim spowodowały iż OCEAN wydaje głównie na konsole, i są to w dużej mierze gry znane już wcześniej z wersji komputerowych. Najpierw zostałeś przyjęty na piracką galerę w charakterze majtka, gdzie szybko zorientowałeś się iż obalenie kapitana znaczy tyle co splunąć. Zająwszy jego miejsce w grze


Sea Legends

SEA LEGENDS toczył będziesz pojedynki na szpady i prowadził galerę do abordażu opływających w złoto jednostek.

● Na liście zapowiadanych gier znajduje się również THE FLINTSTONES – jak łatwo się domyślić, będzie to konsolowa, zręcznościowa wersja przygód Jaskiniowców. Inną tego typu produkcją będzie ADDAMS FAMILY VALUES, również na dwie najpopularniejsze konsole – SUPER NINTENDO i SEGA MEGADRIVE.

● W niedługim czasie ukaże się też dyskietkowa wersja INFERNO, zubożona o przydługie wstawki filmowe, za to w pełni sprawna pod względem symulatora.

● Firma OCEAN poinformowała także o podpisaniu umowy na dystrybucję wszystkich produktów firmy TEAM 17 (piszemy o nich dalej).

PSYGNOSIS

● PSYGNOSIS został wykupiony przez koncern SONY by produkować gry na konsolę PlayStation, na szczęście firma nie zapomina o Pecetach. Już niedługo pojawi się LEMMINGS 3D (CD), w którym za-



stosowano całkowicie nowy sposób widzenia zmagań stworzonek. Można się przełączać pomiędzy widokiem z bliska, oddali bądź bezpośrednio z oczu dowolnego z Lemin-



gów. Stworzonka mogą wykonywać 9 różnych czynności, poziomy obejmą cztery pory roku.

● RING CYCLE (CD) ma cokolwiek wspólnego z LORDS OF MIDNIGHT – role-playing o ogromnym terenie





gry, z granulastą grafiką i scenerią wprost ze średniowiecza. Produkt nazywał się pierwotnie NIBELUNG'S RING, posiada muzyczne fragmenty oper Ryszarda Wagnera.

O TIR NA NOG (CD) obszerniej pisaliśmy w poprzednich Zapowie-



dziach, dość powiedzieć iż gra prezentuje się bardzo realistycznie: Cuchulainn jest idealnie „wtopiony" w otoczenie, mapa i ogólna idea zdają się wiernie odtwarzać spectrumowskiego TIR NA NOG.



● Warto jeszcze wspomnieć o COMBAT AIR PATROL, który pojawi się w maju i wygląda na w sumie przeciętny symulator. Krajobraz jest dziwnie blady, obiektów naziemnych prawie brak, może program nadrobi to ciekawą obsługą i wieloma czynnikami wpływającymi na lot.



● PSYGNOSIS ma również w przygotowaniu wspaniałą strzelaninę 3D zatytułowaną DARKER, która to gra ma obsługiwać hełmy VR. Pro-



gram zapowiada się na groźnego konkurenta dla DESCENT.

● Planecie Eris grozi kolizja z meteorytem, masz trzy godziny na odwrócenie takiego biegu wypadków. W DAMOCLES na zbadanie czeka niemal 20 pobliskich planet, trzeba przygotować kompletny plan działania. Gra jest symulatorem z elementami strategicznymi.

● Są jeszcze pamiętający starożytny przebój GREEN BERET, już wkrótce ich i nie tylko ich zaskoczy SHE QUEEN (CD), wyprawa futurystycznym komandosem poprzez zasieki obozu. Na wieżyczkach strażniczych i w hangarach czają się przeciwnicy, których trzeba sproszkować laserem. Ogólny styl gry nie odbiega od zręcznościowych przebojów lat osiemdziesiątych.



SIERRA ON-LINE

● O niej krótko, bo firma od kilku(nastu) miesięcy zapowiada wciąż te same tytuły. Wiadomo, że PHANTASMAGORIA (CD) wydana zostanie na siedmiu płytkach i działać bę-

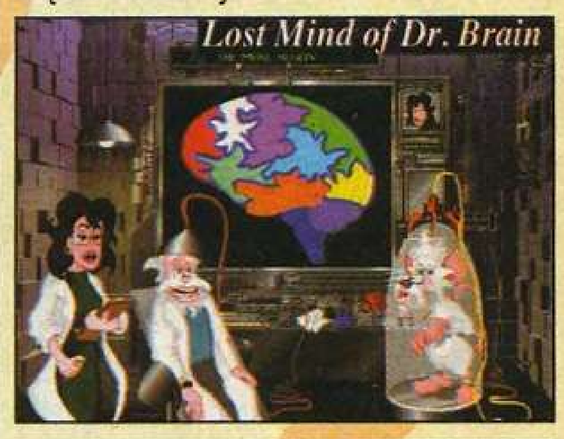


dzie pod Windows (wspólne obiady Kena Williamsa i szefa MICROSOFT Billa Gatesa robią swoje). Sposób wykonania scenerii przebija THE 7th GUEST, zaś jakość wideo zostawia w tyle KILLING MOON. SIERRA wciąż nie ujawnia na czym polega sama gra.



● SPACE QUEST 6: THE SPINAL FRONTIER (CD) najprawdopodobniej nie ukaże się niestety na dyskietkach. Roger zostaje tym razem zminiaturyzowany i po injekcji znajduje się w ciele swej wybawczyni Santiago. Tak więc oprócz statków kosmicznych, akcja przeniesie się do żołądka i serca, całość oprawiona zostanie grafiką SVGA i zaskakującym interfejsem zastępującym ikonki wyrazami – Feet, Eyes, Mouth.

● Pojawi się również LOST MIND OF DOCTOR BRAIN (CD), o którym na razie nie ma szczegółów, oraz THE LAST DYNASTY (CD) łączące strzelaninę w stylu WING COMMANDER z ilustrującymi podróż bohatera przez galaktykę filmowymi wstawkami i prostymi sekwencjami zręcznościowymi.



dzy którymi poruszasz się bramą kwantową, stworzone zostały na 3D Studio. Całość można przyrównać do LABYRINTH OF TIME czy VORTEX.

● Oprócz tego firma wydaje szereg czysto kasowych gier na konsole, jak np. INDIANA JONES' GREATEST ADVENTURES – zręcznościowa przygodówka w pigułce.

TEAM 17

● Lubiana przez wszystkich graczy firma sposobi się do wypuszczenia w listopadzie ROLLCAGE, zaawansowanej technicznie zręcznościówki, której tematem wyścigi terenowe. Gra posiada teksturowane pobocza i wektorowe modele samochodów,



TEAM 17 niestety zasmuca nas dużymi wymaganiami sprzętowymi – na 486 tylko 15 klatek/sek. zaś na Pentium – aż 70. Do wyboru 10 pojazdów i 20 tras (teren otwarty, tunele). ROLLCAGE zapowiada się na przebój.

● Mimo że Lemingi wciąż żyją, ich miejsce próbują zająć Robale, a całe to zamieszanie z powodu gry



WORMS. Robale wyposażone są w bazooki, laski dynamitu i sprzęt do drążenia tuneli. Ich celem jest wyniszczanie się nawzajem.

● Szerzy się terroryzm i szpiegostwo, rząd postanawia stworzyć komando do cichego, oddzielonego od prawa rozprawiania się z bandytami. W ALLEGIANCE zastosowano engine 3D. Do wypełnienia będzie 10 długich misji łączących się pod koniec w mroczną całość.



● Przypominająca AL-QADIM gra WITCHWOOD łączy humor z uproszczonym role-playing. Akcję widać z góry, na zbadanie czekają miasta i położone w dolinach wioski. Gra pozwala na tworzenie czarów, zaś za cel postawiono zlikwidowanie wiedźmy.



US GOLD

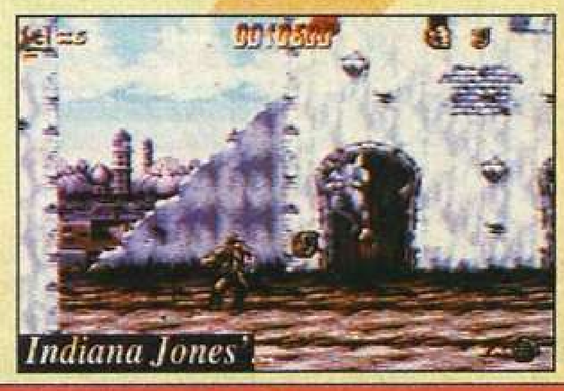
● Interesujący symulator JETFIGHTER 3 wyrasta z korzeni STRIKE COMMANDER. Teksturowane samoloty, miasta pełne wieżowców oraz całkiem ładny krajobraz (zza chmur świeci słońce) – to wizualne szczegóły – a oprócz nich zapewniana przez autorów możliwość nie nudzącego się latania przez długie miesiące.

● Kontynuacja wydanej w zeszłym roku gry THE JOURNEYMAN PROJECT nosi tytuł BU-



RIED IN TIME (CD). Pozbawione żywych istot majestatyczne światy z przeszłości i przyszłości, pomię-





MAXIS

● Ta odnosząca do niedawna same sukcesy firma, niepokojąco przycichła. Po SIMCITY 2000 nie wydano





ani jednej zapowiadanej gry. Projekt SIMRAINFOREST zmienił nazwę na SIMISLE, przedłużają się prace przy SIMTOWER i nie wiadomo, co i kiedy z tego wyniknie.

TIME WARNER

● Najświeższą produkcją tego koncernu jest przygodówka PAGEMASTER, oparta na motywach filmy pod tym samym tytułem, w którym główną rolę grał sam Macaulay Culkin. Nawiasem mówiąc, film ten zdobył miano jednego z najgorszych w 1994 roku.

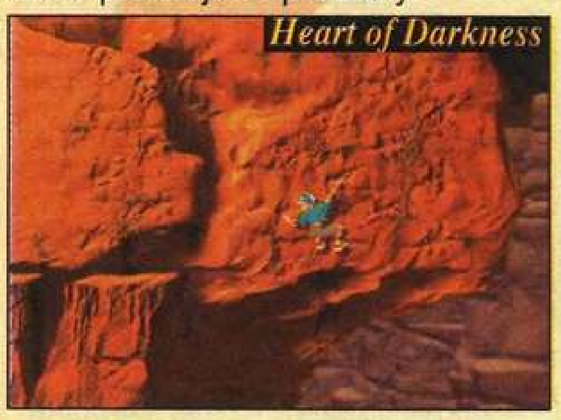
Gra posiada natomiast same zalety – dobrą grafikę, proste intuicyjne



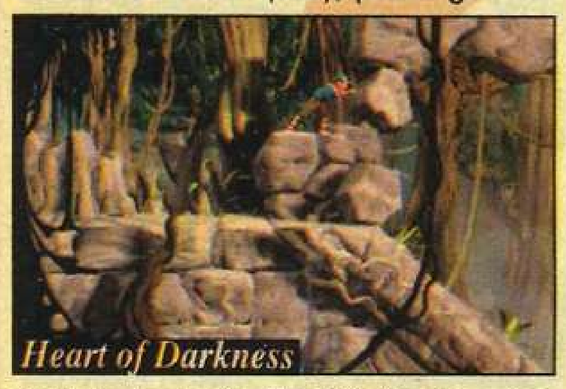
sterowanie oraz fabułę na tyle zajmującą, że nie trzeba w ogóle pamiętać o nawiązaniach do filmowego pierwowzoru. Potwierdzono już, że gra będzie sprzedawana w Polsce przez DIGITAL MULTIMEDIA GROUP.

VIRGIN

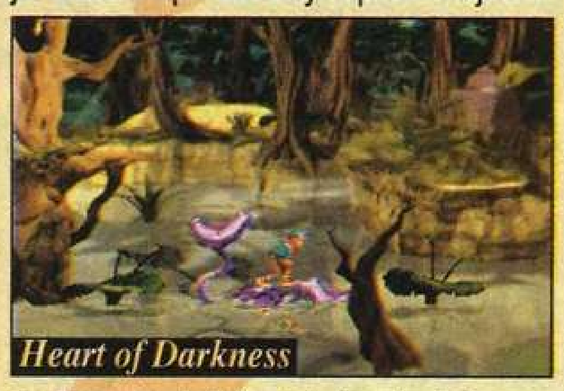
Na sam koniec pozostał kąsek najbardziej smakowity – VIRGIN. Lody ruszyły, koniec stagnacji. Firma już dziś ma do zaproponowania same przebojowe produkty.



● Eric Chai po podbiciu publiczności dzięki ANOTHER WORLD, ponad trzy lata spędził w ukryciu. Okazało się jednak, że przez cały ten czas wraz ze swoim zespołem AMAZING STUDIOS pracował nad kolejnym projektem. „Pamiętasz gdy byłeś mały, ten strach powodujący, że budziłeś się każdej nocy? Czy teraz jesteś już gotów spojrzeć w Serce Ciemności?" – tymi słowami rozpoczyna się rewelacyjne demo HEART OF DARKNESS (CD), pełna gra na-



dejdzie jesienią. Będzie to zręcznościówka o budżecie przekraczającym 1.5 mln dolarów, z rzadko spotykaną jakością grafiki i efektami dźwiękowymi niemal „trójwymiarowymi". Wokół tego projektu unosi się już aura mistycyzmu, bo oprócz perfekcyjnej oprawy HEART OF DARKNESS zawiera „to coś", czego brakuje wielu współczesnym produkcjom.



● Innym wielkim tytułem jest lansowane już od roku LANDS OF LORE 2 (CD). WESTWOOD cały czas podtrzymuje, iż w grze będzie można obracać głową o dowolny kąt, a oprócz tego zmieniać długość kroków bohatera. Trudno odróżnić intro od samej gry, tak dopracowane są



wszystkie występujące postacie. Lecz dopiero w październiku okaże się, czy warto było czekać.

● Wymagający Pentium FLIGHT UNLIMITED (CD) zupełnie zdeklasował podobny stylem FLIGHT SIMULATOR z MICROSOFT. Pro-



gram daje możliwość umieszczenia widoku w trzech różnych miejscach wewnątrz samolotu i na zewnątrz niego. W grze mniej liczą się misje, chodzi o to by móc polatać nad hiperrealistycznym krajobrazem. LOOKING GLASS wyjaśnia, że torebki do wymiotowania nie zostały dołączone do zestawu.



● COMMAND & CONQUER (CD) to nic innego jak bezpośrednia kontynuacja niezapomnianej DUNE 2. Na terytorium Unii Światów odkryto minerał



Tiberium, interes zwęszyły dwie organizacje – jedna z nich pragnie zagar-



nięcia owych zasobów na własność, zaś Global Defence Initiative chce pokoju i wprowadzenia nowej waluty – będziesz mógł opowiedzieć się po dowolnej stronie. Produkcja wojskowa obejmuje pojazdy latające i jeżdżące oraz okutych w stalowe kombinezony żołnierzy. Renderowane przerywniki pomiędzy etapami oraz muzyka hip-hop i rap mają wpompować w grę dodatkowy dynamizm.

● Świetna zabawa zapowiada się za sprawą SENSIBLE GOLF, komiczną wersją poważnego sportu. Lasy, piaski i doliny czekają wraz z poukrywanymi często w niedostępnych miejscach dołkami. Dowcipne odgłosy (ptaki, owce) i barwna animacja śmiesznych ludków sprawiają iż wykonywanie każdego koń-

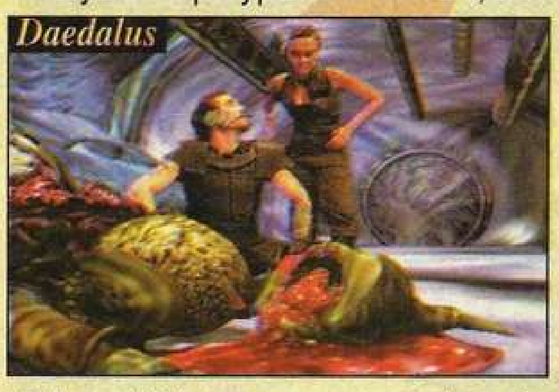


cącego uderzenia (Amerykanie mówią na to „birdie") stanie się przyjemnością.

● Ponad dwie godziny wideo i komputerowych animacji posiada wydawany właśnie na trzech płytkach DAEDALUS ENCOUNTER (CD).



Zaangażowano dwójkę zdolnych aktorów, których celem w grze będzie zdobycie kontroli nad kosmiczną fregatą zmierzającą ku katastrofie. Demo tego produktu bez większego cudzysłowu przypomina film s-f, nie-



stety udział gracza sprowadza się do rozwiązania kilkunastu łamigłówek i postrzelania do pojawiających się na ekranie bestii (a'la MAD DOG MCREE).

● Firma TRILOBYTE przestrzega by w 11th HOUR (CD) nie grać sa-



memu. Reporter Carl Denning przybywa do miasteczka Harley w siedemdziesiąt lat po wydarzeniach znanych z 7th GUEST. Jego dziew-



czyna zaginęła ostatnio w okolicy, co może oznaczać iż w domu Henry'ego Staufa zapewne ponownie ktoś ożył. Obraz będzie jeszcze lepszej jakości niż poprzednio, wystąpi aż 18 postaci, do rozwiązania czeka aż 40 zagadek.



● Postanowiono przerwać podtrzymywaną głównie przez 21ST CENTURY stagnację w światku fliperów. TILT (CD) posiada lśniącą grafikę SVGA, 12 stołów oraz różne rzuty kamery na każdy ze stołów.



● TERRA NOVA (CD) to nowa produkcja z warsztatu LOOKING GLASS TECHNOLOGIES, kolejna trójwymiarowa strzelanina. Oddziały Strike Force Centauri mają za główny cel odbijanie zakładników. Przeciwnicy będą potrafili zmieniać styl walki i uodparniać się na stosowane przez ciebie sztuczki. Program zawiera cztery różne światy do oczyszczenia z niegodziwości.



KOLOROWY GROWY BIULETYN

KGB NEWS

BARDZO TANI SPECJALNY DODATEK DO SECRET SERVICE

PARAMILITARNY MAGAZYN DLA WOJOWNIKÓW

Wszystko płynie

Gdy ponad dwa lata temu przystępowaliśmy do wydawania SECRET SERVICE, dokładnie wiedzieliśmy o czym i w jaki sposób będziemy pisać. Mając za sobą wcześniejsze kilkuletnie doświadczenie redakcyjne i komputerowe potrafiliśmy w ciągu tych kilkunastu miesięcy dopracować ustabilizowany profil pisma — pisma, które wy sami uważacie za najlepsze.

Nieustanny postęp w każdej dziedzinie, który w grach komputerowych sprawia wrażenie oszalałego pędu sprawia, że każde wtórne uporządkowanie i każda hierarchia ulegają szybkiej dezaktualizacji. Stare problemy znikają, a zastępują je nowe. Jednym słowem wciąż zmienia się otaczający nas świat, a tym samym nasze w nim życie.

U podstaw nowej dla wszystkich polskich graczy sytuacji leży ukształtowana na przestrzeni ostatnich miesięcy sytuacja na zachodzie, która znacząco rzutuje na polski rynek gier. Ogólnoświatowy postęp i moda wyznaczane są w oparciu o największe rynki zbytu, do których Polska jeszcze długo nie będzie należeć. Dlatego możemy najwyżej akceptować to, co produkowane jest niejako dla innych, lub też uparcie tworzyć własne produkty. Chcąc nie chcąc i tak poddajemy się trendom narzucanym przez ogólnoświatowe kierunki rozwoju.

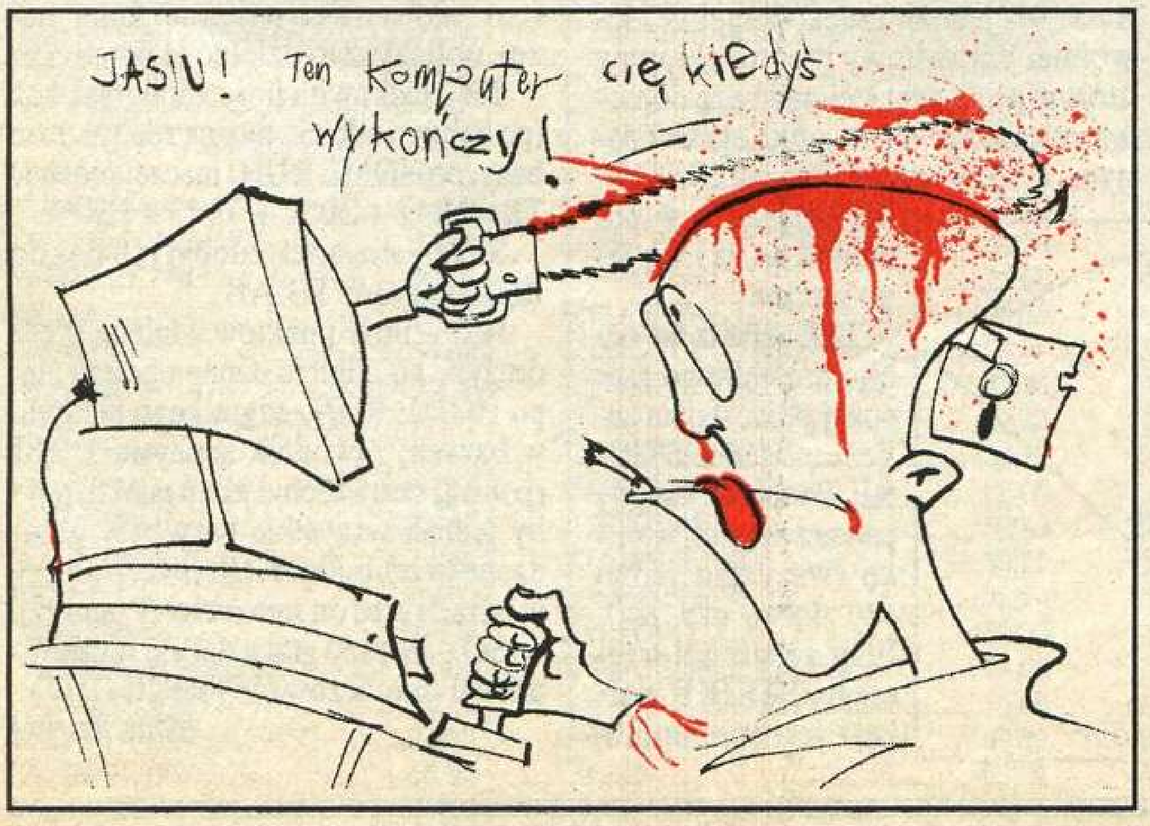
Wydaje się, że w dzisiejszych czasach największą przyszłość w oczach producentów mają konsole oraz Pecet. Ta moda będzie musiała znaleźć swoje odbicie i wPolsce, choć na razie królują u nas ex aequo Pecet i Amiga.

Komputery PC, choć uznane za najszybciej rozwijającą się platformę do gier, nie mają charakteru monolitu. Dominacja nośnika CD-ROM przyczynia się do na przykład do spadku zainteresowania dużymi twardymi dyskami. Programiści żądają od użytkownika kupowania coraz wydajniejszych konfiguracji. Ostatnie targi CeBit pokazały, że standardem stało się Pentium, lecz w Polsce nie każdy może sobie pozwolić na zmianę płyty czy procesora co pół roku, a tym samym ogranicza się możliwość korzystania z najbardziej zaawansowanych gier. Trzeba też pamiętać, że gry docierają do Polski w różnym czasie i w różnej postaci. Sytuacja jest i tak o niebo lepsza niż dwa lata temu, gdy opóźnienie polskich wydań sięgało niekiedy dwunastu miesięcy, a niektóre tytuły nie ukazywały się w ogóle.

Obecnie polski rynek jest wręcz zalewany nowymi grami. Ukazuje się od dwudziestu do czterdziestu tytułów miesięcznie, a nowości na rynku shareware już nikt nie zliczy. Ponadto większość pozycji to gry na CD-ROM. Już niedługo będziemy musieli dać wyraz tej zmieniającej się rzeczywistości. Znajdziemy się bowiem w sytuacji człowieka, któremu podano do stołu zbyt wiele potraw – nie sposób spróbować wszystkich, dania stygną więc trzeba się spieszyć, a poza tym nie sposób mieszać pewnych smaków, bo skończy się to niestrawnością.

Jako redakcja jesteśmy w szczególnie trudnej sytuacji – otrzymujemy najświeższe informacje dotyczące nowych i przygotowywanych tytułów, mamy dostęp praktycznie do wszystkich ukazujących się gier, wiemy wiele o kulisach produkcji, a nawet o wewnętrznych sprawach wielu firm. Nie jest to jednak powód do epatowania dumą, a jedynie druzgocący problem, co z tego natłoku informacji może być interesujące i aktualne dla naszych czytelników. Na to pytanie będziemy wciąż odpowiadać pamiętając, że jesteśmy po to, by jak najlepiej wam służyć. I to jest nasze credo.

Marcin Przasnyski



W NUMERZE



PLAYBOX'95
RELACJA Z TARGÓW ..... str. 12

BASEBALL
ZASADY GRY ..... str. 12

ZAPOWIEDZI ..... str. 18

SAVEGAMER ..... str. 52

TIPS'n'TRICKS ..... str. 56

PLAYBOX'95

Pod koniec marca w różnych częściach Europy odbyły się dwie imprezy targowe: ECTS i PLAYBOX, zorganizowane w dość kolizyjnych terminach. O targach ECTS mogliście już przeczytać wcześniej, teraz kilka słów o rodzimej imprezie.

Dzień pierwszy

Druga edycja imprezy, mającej służyć promocji branży fonograficznej, video i gier komputerowych, przygotowana została z rozmachem. Było więcej wystawców, na miejscu zjawili się starzy bywalcy z zeszłego roku, jak i kilka nowych twarzy.

Tego dnia odbyły się dwie branżowe konferencje prasowe: pierwsza poświęcona konsoli Pegasus, druga o ochronie praw autorskich i własności intelektualnej.

Dzień drugi

W sobotę graczy nie męczyła już szkoła, mogli więc przybyć tłumnie. Przy wielu stoiskach wabiły wystawione monitory i donośna muzyka z głośników. Dla nas najważniejszy był bezpośredni kontakt z czytelnikami, bo przecież w tym właśnie celu przyjechaliśmy. Rozmawialiśmy na wszelkie możliwe tematy, najwierniejszym fanom zdradzając nawet sekrety kuchni rozgryzania gier.

Wieczorem odbył się galowy koncert TOP'95, w którym wystąpili m.in. Republika, Lady Pank, VooVoo. Połączony został z wręczeniem muzycznych nagród – „prestiżowych" Playboxów, mających w zamierzeniu konkurować z równie „prestiżową" nagrodą Fryderyków. Idea szczytna, ale też nie wypaliła – w hali Spodka wiało pustką.

Dzień trzeci

O świcie zostaliśmy w trybie pilnym wezwani do stolicy i jeszcze tego samego dnia niniejszy „raport" wylądował na biurku szefa.

Podsumowanie

Targi okazały się imprezą dla zbieraczy reklamówek i torebek. Prawdziwego programu dla zwiedzających nie było. Dla graczy był to zwykły niewypał. Firmy starały się robić coś we własnym zakresie. PlayBox nie stał się więc ani sensacją ani rozczarowaniem – mając na uwadze ciągły rozwój imprezy, przewidujemy, że za rok może będzie lepiej.

KaYteck, Micz & User Jama



Baseball

Gra w baseball toczy się na wielkim boisku w kształcie, z grubsza biorąc, wycinka koła. Najistotniejsze dla przebiegu gry są zaznaczone cztery miejsca tzw. bazy (BASE) rozmieszczone tak jak na rys. 1. Gra najogólniej polega na zajmowaniu przez graczy drużyny atakującej kolejnych baz. Po zajęciu przez zawodnika ostatniej bazy (HOME), drużyna atakująca zyskuje punkt. Mecz składa się z dziewięciu części, w których najpierw atakuje (ma szansę zdobyć punkty) jedna drużyna, a później druga.

GRA W ATAKU

Oto zaczyna się mecz. Gracze obrony rozstawiają się na boisku, pierwszy gracz drużyny atakującej staje na bazie domowej (HOME) z charakterystycznym kijem baseballowym w ręku. Wyznaczony gracz obrony (miotacz) rzuca piłkę, a atakujący usiłuje ją odbić. Gdy mu się uda biegnie do pierwszej bazy. Może jednak zostać zbity (OUT) jeśli:

1) którykolwiek z obrońców złapie odbitą przez niego piłkę, zanim dotknie ona ziemi, lub

2) gdy obrońca podniesie piłkę z ziemi i poda ją do obrońcy stojącego w pierwszej (drugiej, trzeciej, czwartej – zależnie od sytuacji na boisku) bazie zanim dobiegnie tam zawodnik atakujący. Zawodnik atakujący jest wtedy zbity gdy dobiegnie do bazy.

3) gdy obrońca trzymający piłkę dotknie nią gracza atakującego.

Załóżmy, że piłka nie została złapana w powietrzu, i że zawodnik dotarł bezpiecznie do pierwszej bazy, zanim dotarła tam piłka. Teraz odbijającym będzie następny gracz z jego drużyny. Jeśli odbije on piłkę biegnie do pierwszej bazy a stojący tam jego partner – do drugiej, itd. Przy dobrym odbiciu gracz może zdobyć więcej niż jedną bazę. Zawodnik nie musi zatrzymywać się w zdobytej bazie, zawsze może pobiec dalej i zdobyć następną (jeśli zdąży). Szczególnie dobrym odbiciem jest takie, po którym piłka poleci za kończący pole gry płot. Wtedy wszyscy gracze ataku znajdujący się w bazach oraz sam odbijający mogą bezpiecznie pobiec do końcowej bazy, zdobywając punkty. Zaliczenie pierwszej bazy to HIT, zdobycie punktu (inaczej mówiąc obiegnięcie wszystkich baz) to RUN. Na tablicy wyników oznaczone są one jako H i R.

GRA W OBRONIE

Na placu gry rozstawia się 9 graczy drużyny broniącej. Czterech z nich rozstawia się w bazach, a ich oznaczenia to 1B, 2B, 3B i C. B oznacza BASEMAN (bazowy), a C – CATCHER (łapacz). Przy drugiej bazie ustawia się dodatkowo łącznik (SS – SHORTSTOP). W głębi pola znajdują się: LF (LEFT FIELDER lewy zapolowy), CF (CENTER FIELDER – środkowy zapolowy) i RF (RIGHT FIELDER – prawy zapolowy). W środku kwadratu wyznaczonego bazami znajduje się PITCHER (miotacz). Na bazie domowej ustawia się pałkarz drużyny przeciwnej.

Grę rozpoczyna miotacz (P), rzucając piłkę do łapacza (C), najlepiej tak by stojący obok pałkarz nie zdołał jej odbić (patrz GRA W ATAKU). Gdy mu się to jednak uda obrońcy starają się złapać piłkę zanim uderzy ona o ziemię. Jeśli jednak okaże się to niemożliwe, zadaniem obrony jest jak najszybsze podniesienie piłki i podanie do odpowiedniego bazowego. Jeśli piłkę złapie któryś z graczy, nazwijmy to pierwszej linii (1B, 2B, 3B, SS) zwykle kończy się to wyeliminowaniem atakującego (piłka leci znacznie szybciej niż człowiek może biec).

ZMIANA

Po wyeliminowaniu trzech zawodników ataku, następuje zmiana i atakującymi stają się dotychczasowi obrońcy. Według listy, ułożonej przed meczem, wchodzą oni na bazę domową już jako pałkarze. Tak więc ci sami gracze są raz obrońcami a raz atakującymi. Jedynym wyjątkiem jest tu miotacz, za którego wchodzi specjalnie wyznaczony gracz (DH – DESIGNATED HITTER).

POJEDYNEK

Istotę rozgrywki stanowią powtarzające się pojedynki między miotaczami i pałkarzami. Miotacz ma za zadanie tak rzucać piłkę, by nie zdołał jej odbić pałkarz drużyny przeciwnej. Nie może jej jednak rzucać zupełnie dowolnie. Prawidłowy rzut to taki, przy którym piłka przeleci nad bazą domową mieszcząc się w polu ograniczonym: w pionie przez linie barków i kolan łapacza, a w poziomie przez linię jego ramion.

Jeśli pałkarz nie odbije prawidłowo rzuconej piłki, sędzia zalicza mu jeden STRIKE. Podobnie jest gdy pałkarz nie trafi w piłkę (wszystko jedno czy dobrą czy złą). Przy zaliczeniu trzeciego STRIKE pałkarz jest wyeliminowany (OUT). Gdy pałkarz odbije piłkę poza linię boczną, sędzia zalicza FOUL. Jest to to samo co STRIKE, z jednym wyjątkiem – gdy gracz ma już dwa STRIKE na koncie to FOUL nie powoduje jego wyeliminowania.

Miotacz nie musi rzucać cały czas piłek dobrych. Może on rzucić piłkę nieco wyżej, niżej lub w bok. Czasem jest to celowa zmyłka, czasem wynik zmęczenia. Po rzuceniu złej piłki, sędzia zalicza miotaczowi BALL. Miotacz może bezkarnie popełnić trzy BALL, za czwartym razem pałkarz przeciwnika automatycznie zdobywa bazę.

STATYSTYKI

Aby orientować się w wartości własnych graczy należy przejrzeć ich statystyki. Niestety, są one pełne niezrozumiałych skrótów. Oto kilka z nich:

GP – ilość rozegranych meczy.

AB – ile razy zawodnik zagrywał jako pałkarz.

H – ile razy zawodnik zdobył co najmniej jedną bazę po swoim odbiciu, 1B – ile razy zdobył jedną bazę, 2B – dwie bazy, 3B – trzy bazy, HR – wszystkie cztery.

AVG – średnia pokazująca jak często pałkarz wykonuje dobre odbicie (tzn. zdobywa co najmniej jedną bazę), obliczysz to dzieląc H przez AB.

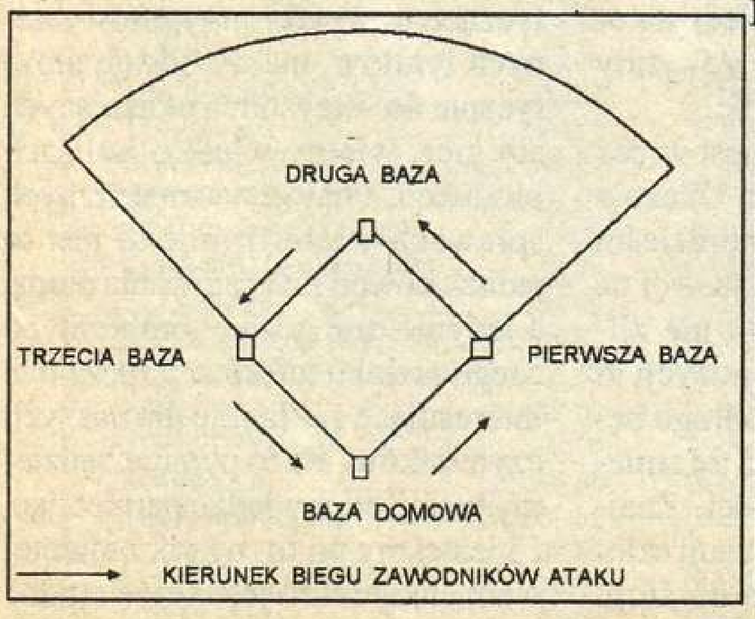
TB – całkowita ilość zdobytych baz (po dobrym odbiciu można zdobyć dwie bazy, po HOME RUN) inaczej mówiąc TB= 1B*1 + 2B*2 + 3B*3 + HR*4.

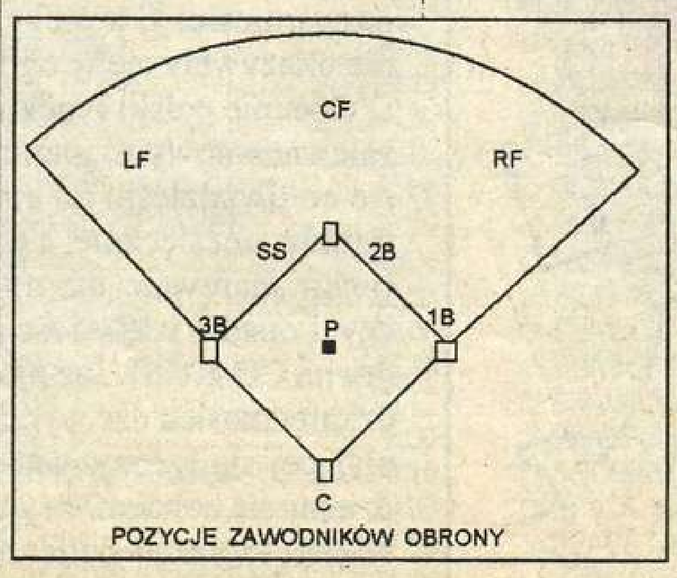
SLG – stosunek zdobytych baz do ilości zagrań: TB/AB.

RBI – ilość punktów zdobyta przez drużynę po odbiciu danego gracza, np. po HOME RUN, gdy nikogo nie było w bazach, zawodnik zdobywa 1 RBI (pobiegł sam i zdobył jeden punkt), gdyby jednak wszystkie bazy były obsadzone to zdobyłby 4 RBI (trzech graczy w bazach plus on sam = cztery punkty).

SO – ile razy gracz dał się wyeliminować miotaczowi (STRIKE OUT).

Witia Krugłoj





sprzedaż prowadzą również:

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

—

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

—

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

—

ARTICA
SALON KOMPUTEROWY
ul. Grunwaldzka 45
Gdańsk

—

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

—

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

—

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

—

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

—

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

—

RED JACK's!
„CD-ROM Bunker"
przejście podziemne pod
ul. Emilii Plater, **Warszawa**
Dworzec Centralny paw. 7

—

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

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}, sobota 11^{00}–16^{00}

Gry:	cena w zł
3ft Six Pack (6 CD)	116,-
5ft Ten Pack Vol. #1 (10 CD)	166,-
5ft Ten Pack Vol. #2 (10 CD)	166,-
7th Guest (2 CD)	87,-
Aces over Europe	108,-
Aces over Pacific	108,-
Aegis: Guardian of the Fleet	125,-
Alien Logic	94,-
Armored Fist (box, polska instrukcja)	81,-
Battle Isle 2	110,-
Beauty and the Beast	72,-
Beneath the Steel Sky	116,-
Betrayal at Krondor	113,-
Commander Blood	104,-
Creature Shock (box)	tel.
Crime Patrol (box)	129,-
Crime Patrol 2: Drug Wars (box)	129,-
Critical Path	84,50
Cyberia (box)	~~160,-~~ 129,-
Cyberwar (box, polska instrukcja, 4 CD)	219,50
Cyclemania (box)	188,-
Cyclones	94,-
Dark Forces	183,-
DarkSun	108,-
Dawn Patrol	117,50
Descent (box, polska instrukcja)	165,-
Desert Strike (box)	105,-
Dracula Unleashed	86,-
Dragon Lore (2 CD)	~~95,-~~ 92,-
Dune	68,-
Ecstatica (box, polska instrukcja)	79,50
FIFA International Soccer (box, polska instrukcja)	74,-
Gabriel Knight	91,-
Great Naval Battles 2	92,-
Iron Helix	88,-
Jutland	59,-
King's Quest VI	75,-
King's Quest VII (box)	225,-
Lands of Lore	113,-
Lawnmower Man	75,-
Legend of Kyrandia 1	87,-
Legend of Kyrandia 2: Hand of Fate	113,-
Legend of Kyrandia 3: Malcolm's Revenge (box)	129,-
Leisure Suit Larry VI	113,-
Lion King – Storybook (box)	188,-
Little Big Adventure (box, polska instrukcja)	104,-
Mad Dog Mc Cree 1 (polska instrukcja)	~~81,-~~ 66,-
Mad Dog Mc Cree 2 (polska instrukcja)	~~86,-~~ 79,-
Magic Carpet (box, polska instrukcja)	110,-
Maniac Mansion 2: Day of the Tentacle	88,-
MegaPack 1 (box, 11 CD)	175,-
MegaPack 2 (box, 11 CD)	169,-
MegaRace	~~58,-~~ 43,-
Menzoberranzan	106,50
Microcosm	65,-
Myst	tel.
Noctropolis (box, polska instrukcja)	79,-
Novastorm (box, polska instrukcja)	70,50
Outpost	110,-
Panzer General	~~97,-~~ 82,-
Police Quest IV	113,-
Power Rangers	75,-
Putt Putt Goes to the Moon	108,-
Putt Putt Joins the Parade	72,-
Quantum Gate 1 (box)	94,-
Quantum Gate 2: Vortex (box, 3 CD)	244,-
Ravenloft	98,-
Rebel Assault	128,-
Return of the Phantom (box)	106,-
Return to Zork	81,-
Rise of the Robots (box)	~~124,-~~ 111,-
SimCity Enhanced	92,-
Space Adventures	54,-
Space Pirates (box)	129,-
Top 10 Pack (10 CD)	183,-
TuneLand	100,-
Under a Killing Moon (4 CD)	tel.
US Navy Fighters	104,-
USS Ticonderoga	98,-
Warcraft: Orcs & Humans (box)	159,-
Who Shoot Johnny Rock? (box, polska instr.)	69,-
Wing Commander 3 (box, polska instrukcja, 4 CD)	183,-

Programy użytkowe:	
3D Dinosaurs	105,-
American Heritage Dictionary	72,-
Animals – San Diego Zoo	~~56,-~~ 46,-
Berlitz Think & Talk – German (box, 9 CD)	529,-
Berlitz Think & Talk – Spanish (box, 8 CD)	529,-
Berlitz Think & Talk – French (box, 8 CD)	529,-
Berlitz Think & Talk – Italian (box, 7 CD)	529,-
Chadwick and the Sneaky Egg Thief (box)	182,-
Compton's Interactive Encyclopedia 1995	~~110,-~~ 79,-
Encyclopedia of Dogs	153,50
Global Explorer (box)	319,50
Grolier's Encyclopedia v7.0	~~116,-~~ 85,-
Learn: Cat Came Back	69,-
Learn: Sitting on the Farm	69,-
Living Books: Arthur's Teacher's Trouble	78,-
Living Books: Just Grandma and Me	78,-
Mayo Clinic 'Health Book'	72,-
Media Euro (box, produkt polski)	219,-
MS Ancient Lands	213,-
MS Art Gallery	131,-
MS Beethoven	164,-
MS Bookshelf 1994 (box)	188,-
MS Cinemania 1995 (box)	195,-
MS Dangerous Creatures	150,-
MS Encarta 1995	~~194,-~~ 149,-
MS Magic School Bus (box)	195,-
MS Mozart	164,-
MS Musical Instruments	91,-
MS Schubert	164,-
Our Solar System	56,-
Przeboje Muzycznej Jedynki	56,-
Space Adventure	54,-
Tripple Play English	105,-
World Atlas 5.0	72,-

wszystkie ceny zawierają VAT

...Descent
...Cyberia
...Warcraft
...Titan's Legacy
...już są!

Autoryzowany Dystrybutor

Interplay
Blue Byte
AMERICAN LASER GAMES, INC

ceny mówią same za siebie

wszystkie pozycje
w ciągłej sprzedaży hurtowej i detalicznej

MIRAGE SOFTWARE

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

Amiga

Gry z • w specjalnych wersjach na kości AGA

ALADDIN (A1200) hit! 79.00
AMERICAN POKER hazardowa 18lat..9.00
AMITEKST PRO 38.50
BATTLESTORM strzelanina 19.00
BANSHEE (A1200) strzelanina 52.00
• BRUTAL FOOTBALL sportowa.....39.00
BURNTIME strategia 61.00
CO DO GROSZA monopoly 25.00
CRAZY CARS II wyścigi.....19.00
DAN WILDER przygodowa 25.00
DOMAN .....wkrótce
DRAGONSTONE roleplaying.....49.50
EKSPERYMENT DELFIN.....33.00
• FOOTBALL GLORY piłka nożna...46.00
• FIELDS OF GLORY strategiczna 78.50
FIFA SOCCER piłka nożna 61.00
FRANKO bijatyka 23.50
GIEŁDA ŚWIATOWA ekonomiczna ...19.50
• HEIMDALL 2 przygodowa 57.00
JAGUAR XJ220 samochodowa.....27.00
JUNGLE STRIKE.....78.00
JURAJSKI SEN zręcznościowa.....21.00
KRĘTACZ 16.00
KAJKO I KOKOSZ przygodowa 38.00
LAST SOLDIER labiryntowa.....18.00
LAMBORGHINI.....42.00
LION KING (A1200) hit! 79.00
MAGICZNA KSIĘGA przygodowa...23.50
MALOWANKI dla dzieci.....12.00
MANCHESTER PREMIER LEAGUE ..41.00
MORTAL KOMBAT 2 hit!.....wkrótce
PINKIE zręcznościowa 38.00
POLE WALKI 21.00
• ROBINSON REQUIEM przygodowa..... 52.00
ROOSTER zręcznościowa 13.50
ROOSTER 2 zręcznościowa 18.00
• SABRE TEAM komandosi.....39.00
SEN przygodowa 17.00
SHAQ FU 86.00
SKELETON KREW (A1200) zręczn. 52.00
SKY HIGH STUNTMAN zręczność...21.50
• SOCCER KID zręcznościowa 41.00
STREET HASSLE bijatyka.....11.00
TAEKWONDO MASTER.....wkrótce
TEO platformowa.....15.00
TFX (A1200) symulator.....wkrótce
• THEME PARK ekonomiczna 78.00
TRAPS'N'TREASURES przygodowa..39.00
UNIVERSE przygodowa.....58.00
WOLFCHILD zręcznościowa.....27.00
XENON 2.....14.50
ZAKLĘTA WYSPA logiczno-zręczn.....25.00
ZA ŻELAZNĄ BRAMĄ 25.00

IBM PC

7 DNI, 7 NOCY .....wkrótce
ALADDIN hit!.....79.00
ALONE IN THE DARK 1 i 2 .....wkrótce
ARNIE 2 komandos 23.50
ARMORED FIST symulator.....79,50
BATTLESTORM strzelanina 19.00
BC RACERS wyścigi 52.00
BIG RED ADVENTURE przygodowa.....69.00
BURNTIME strategiczna 64.00
BRUTAL FOOTBALL sportowa 44.00
CAR AND DRIVER wyścigi 39.50
COLONIZATION (PL) strategiczna .85.00
CORRIDOR 7 doom-podobna.....64.00
CRAZY CARS 2 wyścigi.....19.00
F-14 FLEET DEFENDER symulator .103.00
FIFA SOCCER piłka nożna 61.00
FRANKENSTEIN zręcznościowa 29.50
GRAND PRIX UNLIMITED wyścigi...47.00
HAND OF FATE (PL) przygodowa..78.00
HANNIBAL (PL) strategiczna 46.00
HEIMDALL 2 przygodowa 57.00
HISTORIA 966 - 1795 (Windows)...27.00
IMPERIUM GALACTICA strateg. 19.00
JANOSIK zręcznościowa.....11.00
JAMES POND 2 platformowa 14.50
JAZZ JACK RABBIT 1/2 zręczn. ...36.50
LAMBORGHINI auto moto 42.00
LOW BLOW boks 39.00
LION KING hit! 79.00
MANCHESTER PR. LEAGUE nowsza..46.00
MATEMATYKA kl. III-IV ułamki 19.50
MORTAL KOMBAT 2 hit! 135.00
ONE MUST FALL walki robotów ...49.00
ORTOGRAFIA PRO znakomita.....19.50
OSADNICY strategiczna (PL) 26.00
PACIFIC STRIKE symulator.....91.00
RICK DANGEROUS 1/2 platformowa ...14.50
ROBINSON REQUIEM przygodowa.....57.00
SABRE TEAM komandosi.....46.00
SOŁTYS przyg. na wesoło.....36.00
SOCCER KID zręcznościowa.....46.00
SPY MASTER labirynt.....23.50
STREET FIGHTER 2 bijatyka 33.00
SUBWAR 2050 (PL) symulator.....79.00
SURF NINJAS karate 28.00
SYNDICATE (PL) strategiczna.....69.00
SYSTEM SHOCK (PL) RPG.....103.00
TEENAGENT przygodowa 48.00
THEME PARK ekonomiczna.....79.00
UNCOVER IT arkanoid 18 lat.....23.50
UNIVERSE przygodowa.....58.00
UTOPIA strategiczna.....35.00
TFX symulator 135.00
QUARANTINE symulator 77.00
XENON 2 strzelanina.....14.50
ZOOL 2 zręcznościowa 51.00
ŻMIJA logiczna.....19.50

SZCZEGÓŁOWY WYKAZ WSZYSTKICH GIER WYSYŁAMY GRATIS PO OTRZYMANIU ZAADRESOWANEJ DO SIEBIE KOPERTY ZWROTNEJ Z NAKLEJONYM ZNACZKIEM I WYMIENIONYM TYPEM KOMPUTERA

JUŻ W SPRZEDAŻY

SUPERSAGA

ALONE IN THE DARK 1-2-3

NA PŁYTACH CD-ROM

W REWELACYJNYCH CENACH

WKRÓTCE

WERSJE DYSKIETKOWE

IBM PC CD-ROM

7th GUEST przygodowa.....70.00
ALONE IN THE DARK 1 przygodowa.....49.00
ALONE IN THE DARK 2 przygodowa.....79.00
ALONE IN THE DARK 3 przygodowa.....99.00
BC RACERS wyścigi 60.00
BIG RED ADVENTURE przygod. ..69.00
BURNTIME strategiczna 69.00
COMMANDER BLOOD przygod. 105.00
CRIME PATROL 2 film strzel. 125.00
CRIME PATROL film strzelanina ..120.00
CYBERIA przygodowa 165.00
CYBERWAR (4 CD) 220.00
CYCLEMANIA wyścigi 185.00
DARK FORCES super.....180.00
DAWN PATROL symulator.....120.00
DESCENT doomopodobna 165.00
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.....160.00
LITTLE BIG ADVENTURE 103.00
MAD DOG McCREE film-strzel. 85.00
MAD DOG 2 film-strzelanina 90.00
MAGIC CARPET przygodowa 103.00
MEGARACE wyścigi 55.00
MORTAL KOMBAT 2 superhit!.....155.00
QUARANTINE 79.50
REBEL ASSAULT gwiezdne wojny 105.00
RISE OF THE ROBOTS walki robotów 195.00
SPACE PIRATES film.....120.00
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 70.00
WING COMMANDER 3 (4 CD).....180.00

Amiga CD32

ALFRED CHICKEN 39.00
ALIEN BREED TOWER ASSAULT..79.50
ARABIAN NIGHTS zręcznościowa..50.00
ARCADE POOL.....52.00
BANSHEE strzelanina.....57.00
BATTLE CHESS.....48.00
BRUTAL FOOTBALL.....46.00
BUBBA 'N' STIX zręcznościowa.....38.00
CANON FODDER zręcznościowa.120.00
CHAOS ENGINE strzelanina.....56.00
CHUCK ROCK zręcznościowa.....38.00
CHUCK ROCK 2 zręcznościowa.....38.00
DEFENDER OF THE CROWN 2.....70.00
DENNIS platformowa 58.00
DRAGONSTONE roleplaying.....57.00
FIELDS OF GLORY.....120.00
FIRE FORCE komandosi 39.00
FLY HARDER strzelanina 50.00
HEIMDALL 2 przygodowa 62.00
JAMES POND 3.....51.00
JOHN BARNESS FOOTBALL.....50.00
KID CHAOS platformowa 58.00
LOST VIKINGS zręcznościowa.....48.00
MICROCOSM.....145.00
PREMIERE zręcznościowa 38.00
PGA TOUR GOLF 102.00
RISE OF THE ROBOTS walki 155.00
SABRE TEAM.....62.00
SENSIBLE SOCCER.....56.00
SKELETON KREW strzelanina 58.00
SLEEPWALKER.....50.00
SOCCER KID.....62.00
SUPER STARDUST 74.50
TOTAL CARNAGE strzelanina.....39.00
UNIVERSE przygodowa.....62.00
WILD CUP SOCCER.....50.00
ZOOL.....59.00

Atari XL/XE

ALFA BOOT tekstowa 6.00
AROUND THE PLANET.....6.00
CYBORG logiczno-zręczn. 6.00
DEATHLAND labirynt 6.00
LIGA POLSKA manager.....6.00
LIVING DAYLIGHTS zręcznościowa..6.00
MOSCOW 1993 strategiczna 6.00
MOUNTAIN BIKE rowery 6.00
SEXY SIX master mind od 18 l.....6.00
SEXQUIX.....5.50
ŚWIAT OLKIEGO labirynt 6.00
TEACHER KILLER tekstowa.....6.00
oraz wiele innych starszych programów

Commodore 64

BALLON BATTLES lot balonem.....5.50
DIAMENTY logiczna.....5.50
DROID strzelanina.....5.00
FOOTBALL MANAGER decyzyjna....6.00
KACPER przygodowa 5.50
KOLONY strategia.....5.00
NAJEMNIK strzelanina.....6.00
NAJEMNIK 2 strzelanina.....6.00
LONGOS 3 logiczne.....8.00
ORTOPUZZLE zabawa edukacyjna..5.50
PRAWO JAZDY TESTY /2dyski.....9.50
ROCK STAR manager 9.00
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 ◆

CD-ROM GRY

PROGRAMY

CLOCK

CLOCK Biuro Handlowe WARSZAWA 01-856 UL. Perzyńskiego 13/12

/fax (022) 35-42-65 PON.-PIĄTEK 8.00-16.00

AMIGA CD32

ALFRED CHICKEN		30 zł
ALIEN BREED TOWER ASSAULT	BOX,PL	79 zł
ALL TERRAIN RACING	**BOX,PL**	**74 zł**
ARABIAN NIGHTS		51 zł
ARCADE POOL	BOX,PL	53 zł
BANSHEE	PL	54 zł
BATTLE CHESS		61 zł
BATTLETOADS		50 zł
BEAVERS		60 zł
BENEATH A STEEL SKY	BOX	167 zł
BRIAN THE LION	BOX	45 zł
BRUTAL FOODBALL	PL	46 zł
BUBBA & STICKS		30 zł
BUBBLE AND SQUEAK	BOX	126 zł
CANNON FODDER		99 zł
CASTLES II		55 zł
CHUCK ROCK	PL	39 zł
CHUCK ROCK 2	PL	39 zł
D/GENERATION		50 zł
DANGEROUS STREETS	PL	51 zł
DEATH MASK	BOX	133 zł
DEEP CORE		44 zł
DEFENDER OF THE CROWN II		50 zł
DENNIS	**BOX,PL**	**58 zł**
DISPOSABLE HERO		44 zł
DRAGONSTONE	PL	58 zł
EMERALD MINES		39 zł
FIELDS OF GLORY	BOX	135 zł
FIRE & ICE		60 zł
FIRE FORCE		44 zł
FLY HARDER	PL	51 zł
FURY OF THE FURRIES		35 zł
GAMES GOODIES (100 SHAR)		64 zł
GLOBAL EFFECT		41 zł
GUARDIAN		85 zł
GUNSHIP 2000		145 zł
HEIMDALL 2	PL	62 zł
IMPOSSIBLE MISSION 2025		132 zł
JAMES POND 2		41 zł
JAMES POND 3	BOX	57 zł
JETSTRIKE		67 zł
JOHN BARNES	PL	54 zł
KID CHAOS	BOX,PL	58 zł
KINGPIN	**BOX**	**51 zł**
LABIRYNT OF TIME	BOX	120 zł
LAMBORGHINI		42 zł
LIBERATION		65 zł
LAST NINJA 3		73 zł
LOST VIKINGS		55 zł
LOTUS		92 zł
MICROCOSM	BOX	70 zł
MORPH		41 zł
MYTH		71 zł
NIGEL MANSELL'S		79 zł
NOW GAMES 1 (100 SHARE)		64 zł
NOW GAMES 2 (100 SHARE)		64 zł
OUT TO LUNCH		30 zł
OVERKILL & LUNARC		25 zł
PGA EUROPEAN TOUR	BOX	120 zł
PIRATES GOLD		148 zł
PREMIERE		25 zł
PROJECT-X,F17		102 zł
QWAK,ALIEN BREED		75 zł
RISE OF THE ROBOTS	BOX	150 zł
SABRE TEAM	PL	63 zł
SEEK&DESTROY		58 zł
SENSIBLE SOCCER		60 zł
SIMON THE SORCERER		144 zł
SKELETON KREW	PL	58 zł
SLEEPWALKER	BOX	58 zł
SOCCER KID	PL	63 zł
STRIKER		65 zł
SUBWAR 2050	BOX	150 zł
SUMMER OLYMPIX	PL	51 zł
SUPER FROG	BOX,PL	54 zł
SUPER METHANE BROS	BOX	50 zł
SUPER PUTTY		61 zł
SUPER STARDUST	BOX,PL	79 zł
SURF NINJAS	PL	51 zł
THE CHAOS ENGINE		39 zł
THEME PARK	BOX	104 zł
TOP GEAR 2		127 zł
TOTAL CARNAGE		44 zł
TROLLS	PL	51 zł
UFO	BOX	136 zł
ULTIMATE BODY BLOWS	PL	79 zł
UNIVERSE	PL	62 zł
WHALES VOYAGE	PL	51 zł
WILD CUP SOCCER	BOX	45 zł
ZOOL	BOX	50 zł

IBM GRY

7TH GUEST	2CD	85 zł
ACES OVER EUROPE		108 zł
ACES OVER PACIFIC		108 zł
ALIEN LOGIC		94 zł
ALONE IN THE DARK 3	**BOX,PL**	**tel.**
ARMORED FIST	**BOX,PL**	**81 zł**
BATTLE ISLE II	**BOX**	**95 zł**
BC'RACERS	**BOX,PL**	**61 zł**
BEAUTY & THE BEAST		72 zł
BENETH THE STEEL SKY		116 zł
BIG RED ADVENTURE	**BOX,PL**	**70 zł**
COMMANDER BLOOD		82 zł
CRIME PATROL	BOX	129 zł
CRITICAL PATH		60 zł
CYBERIA	BOX	155 zł
CYBERWAR	BOX,PL	196 zł
CYCLEMANIA	BOX	188 zł
CYCLONES		94 zł
DARK FORCES	**BOX**	**183 zł**
DESCENT	BOX	165 zł
DESERT STRIKE	BOX	105 zł
DAWN PATROL	BOX	101 zł
DRACULA UNLEASHED		86 zł
DRAGON LORE	2CD	92 zł
DREAM WEB	BOX	101 zł
DRUG WARS	BOX	129 zł
ECSTATICA	BOX,PL	79 zł
ENCORE CD ROM	BOX,PL	70 zł
F117 A STEALTH FIGHTER		67 zł
F15 STRIKE EAGLE		67 zł
GABRIEL KNIGHT		91 zł
GREAT NAVAL BATTLES 2		92 zł
GUNSHIP 2000		67 zł
HEIMDALL II	BOX,PL	66 zł
HELL		92 zł
INFERNO	BOX,PL	150 zł
KING'S QUEST VII	BOX	225 zł
LANDS OF LORE		113 zł
LEGEND OF KYRANDIA 3	BOX	149 zł
LION KING	BOX	188 zł
LITTLE BIG ADVENTURE	BOX,PL	104 zł
LOST IN TIME I & 2		100 zł
MAD DOG I		62 zł
MAD DOG II	PL	76 zł
MAGIC CARPET	BOX,PL	110 zł
MEGA PACK 2	11CD,BOX	165 zł
MEGARACE	BOX	46 zł
MENZOBERRANZAN		98 zł
MORTAL KOMBAT II	**BOX,PL**	**158 zł**
MYST		144 zł
NHL HOCKEY '95	BOX,PL	73 zł
NOCTROPOLIS	BOX	79 zł
NOVASTORM	BOX,PL	70 zł
OUT POST	BOX	110 zł
PANZER GENERAL		82 zł
PUTT PUTT GOES TO MOON		108 zł
PUTT PUTT JOINS PARADE		72 zł
QUANTUM GATE		60 zł
QUANTUM GATE 2 : VORTEX	3CD,BOX	244 zł
RALLY CHAMPIONSHIPS	BOX,PL	67 zł
REBEL ASSAULT		122 zł
RETURN OF THE PHANTON	BOX	106 zł
REUNION		70 zł
REVENLOFT		97 zł
RISE OF THE ROBOTS		105 zł
SOCCER SUPERSTARS	BOX	79 zł
SPACE PIRATES	BOX	129 zł
TFX	BOX,PL	176 zł
UNDER THE KILLING MOON	4CD,BOX	260 zł
UNIVERSE	BOX,PL	66 zł
US NAVY FIGHTERS	**BOX,PL**	**104 zł**
WHIZZ	BOX,PL	39 zł
WHO SHOT JOHNY ROCK	BOX,PL	69 zł
WING COMMANDER 3	BOX,PL	183 zł
WOLFPACK	**BOX,PL**	**81 zł**
WORCRAFT ORCS & HUM.	BOX	159 zł
WORLD CIRCUIT		67 zł
WORLD CUP YEAR 94	BOX	91 zł

IBM PROGRAMY

AMERICAN SPACE EXPLOR.		**45 zł**
ANIMALS DOS	BOX	51 zł
ANIMALS ZOO		46 zł
COMPTON'S ENCYKLOPEDIA '5		79 zł
EURO PLUS+ (ANG)	**BOX,PL**	**295 zł**
EXPLORING THE SOLAR SYS.		**45 zł**
GROLIER ENCYKLOPEDIA '95		85 zł
MEDIA EURO (ANG,FRA,NIEM)	BOX	210 zł
MS ENCARTA 95		155 zł
OCEAN BELOW	BOX	51 zł
SPACE SHUTTLE	BOX	51 zł
SUPER MEMO 7.4	PL	120 zł
SUPER MEMO 7.5	PL	170 zł
THE EDGE OF FOREVER		45 zł
WORLD ATLAS 5.0		59 zł

CDTV, A570, CD1200

17 BIT COLECTION	2CD	105 zł
17 BIT CONTINUATION		49 zł
17 BIT PHASE FOUR		72 zł
AMIGA TOOLS		86 zł
AMINET 5		**49 zł**
AMINET SET	4CD	150 zł
AMOS PD CD	32	70 zł
CAM COLLECTION	**2CD**	**125 zł**
CD EXCHANGE 1	32	86 zł
CD NETWORK	32	74 zł
CD SOUNDS TERRIFIC	2CD	70 zł
CDPD		49 zł
CDPD CD32	32	49 zł
CDPD II		49 zł
CDPD III		49 zł
CDPD IV		64 zł
DEMO I		49 zł
DEMO II	32	49 zł
GOLD FISH	2CD	55 zł
GRAPHICS CD		54 zł
HUTCHINSON'S ENCYCLOP.	32	18 zł
MITING PEARLS 1		39 zł
MULTIMEDIA TOOLKIT	32	70 zł
PANDORA		30 zł
THE GROLIER ELECTR.ENCYK.	32	122 zł
THE GUINNESS DISC RECORD	32	100 zł
VIDEO CREATOR (only CD32)	32,BOX	130 zł

Nawiązemy współpracę z odbiorcami hurtowymi.

Pełną ofertę wysyłamy po otrzymaniu koperty zwrotnej ze znaczkiem (należy podać typ komputera)

W ofercie ponadto:
- 170 tytułów IBM PC shareware
- 40 tytułów o tematyce militarnej na IBM PC
- 30 tytułów na A CDTV

BOX - WERSJA PUDEŁKOWA PL - POLSKA INSTRUKCJA
2CD - DWIE PŁYTY 32 - DZIAŁA RÓWNIEŻ NA CD 32
POGRUBIONYM DRUKIEM ZAZNACZONE SĄ NOWE TYTUŁY W OFERCIE

PROWADZIMY RÓWNIEŻ SPRZEDAŻ WYSYŁKOWĄ

Zamówienia na przesyłki przyjmujemy listownie lub telefonicznie (022) 35-42-65
(Do podanych cen należy doliczyć 3 zł na pokrycie kosztów przesyłki)
ZAMÓWIENIA POWYŻEJ 100 ZŁ WYSYŁAMY NA NASZ KOSZT

WSZYSTKIE CENY ZAWIERAJĄ PODATEK VAT, SĄ CENAMI DETALICZNYMI I ZOSTAŁY PODANE W NOWYCH ZŁ.

DIGITAL MULTIMEDIA GROUP sp. z o.o.

Al. Jerozolimskie 2, 00-495 Warszawa, tel/fax (0-22) 27 87 73

NOWOŚCI !!!

Tytuł	Hurt min	HM + VAT	Hurt 10 %	Hurt 5 %	Detal	Detal +VAT	Format
Alone In the Dark 3	119.92	146.30	143.91	151.90	159.90	195.00	PC CD
Atari 2600 Action Pack	70.72	86.28	84.87	89.58	94.30	115.00	PC CD
Dark Forces	110.70	135.05	132.84	140.22	147.60	180.00	PC CD
Descent	101.47	123.79	121.77	128.53	135.30	165.00	PC CD
Discworld	141.45	172.56	169.74	179.17	188.60	230.00	PC CD
Guilty	116.85	142.55	140.22	148.01	155.80	190.00	PC CD
Inordinate Desire	58.42	71.27	70.11	74.00	77.90	95.00	PC CD
Iron Assault	107.62	131.30	129.15	136.32	143.50	175.00	PC CD
Lost Eden	129.15	157.56	154.98	163.59	172.20	210.00	PC CD
Rise of the Triad	110.70	135.05	132.84	140.22	147.60	180.00	PC CD
Stalingrad	123.00	150.06	147.60	155.80	164.00	200.00	PC CD
Temptation	132.22	161.31	158.67	167.48	176.30	215.00	PC CD

MAC CD ROM !!!!

BUSYTOWN	144.52	176.32	173.43	183.06	192.70	235.00	MAC CD
CUCKOO ZOO	113.77	138.80	136.53	144.11	151.70	185.00	MAC CD
FLIGHT COMMANDER 2	129.15	157.56	154.98	163.59	172.20	210.00	MAC CD
GHOSTS	129.15	157.56	154.98	163.59	172.20	210.00	MAC CD
HARPOON CLASSICS	86.10	105.04	103.32	109.06	114.80	140.00	MAC CD
HEADCANDY	58.42	71.27	70.11	74.00	77.90	95.00	MAC CD
Kings Quest 7	116.85	142.55	140.22	148.01	155.80	190.00	MAC CD
Wolfpack	86.10	105.04	103.32	109.06	114.80	140.00	MAC CD
JOURNEYMAN PROJECT TURBO	116.85	142.55	140.22	148.01	155.80	190.00	MAC CD
MACBESTS	116.85	142.55	140.22	148.01	155.80	190.00	MAC CD
MYST	144.52	176.32	173.43	183.06	192.70	235.00	MAC CD
NEW KID ON THE BLOCK	116.85	142.55	140.22	148.01	155.80	190.00	MAC CD
PETER GABRIEL	101.47	123.79	121.77	128.53	135.30	165.00	MAC CD
REBEL ASSAULT	129.15	157.56	154.98	163.59	172.20	210.00	MAC CD
RETURN TO ZORK	129.15	157.56	154.98	163.59	172.20	210.00	MAC CD
STAR TREK 25TH ANNIV	116.85	142.55	140.22	148.01	155.80	190.00	MAC CD
STAR TREK INTER MANUAL	129.15	157.56	154.98	163.59	172.20	210.00	MAC CD
THEME PARK	1230.00	150.06	147.6	155.80	164.00	200.00	MAC CD
TORTOISE AND THE HARE	116.85	142.55	140.22	148.01	155.80	190.00	MAC CD
WRATH OF GODS	119.92	146.30	143.91	151.90	159.90	195.00	MAC CD

KATALOG

Air Havoc Control	98.40	120.04	118.08	124.64	131.20	160.00	PC CD
ARMOURED FIST	98.40	120.04	118.08	124.64	131.20	160.00	PC CD
CASTLE II	28.90	35.26	34.68	36.61	38.54	47.00	PC CD
CITY 2000	28.72	35.03	34.46	36.37	38.29	46.70	PC CD
COMMAND ADVENTURE	79.33	96.78	95.20	100.491	105.78	129.00	PC CD
COMMANDER BLOOD	116.85	142.55	140.22	148.01	155.80	190.00	PC CD
COMPANION OF XANTH	32.77	39.99	39.33	41.52	43.70	53.30	PC CD
CREATURE SHOCK	126.07	153.81	151.29	159.69	168.10	205.00	PC CD
CRITICAL PATH	61.25	74.72	73.50	77.58	81.67	99.60	PC CD
CYBERIA	101.47	123.79	121.77	128.53	135.30	165.00	PC CD
CYBERRACE	32.77	39.99	39.33	41.520	43.70	53.30	PC CD
CYBERWAR	134.68	164.31	161.62	170.60	179.58	219.00	PC CD
DARKSEED	34.44	42.01	41.32	43.62	45.92	56.00	PC CD

Tytuł	Hurt min	HM + VAT	Hurt 10 %	Hurt 5 %	Detal	Detal +VAT	Format
DAWN PATROL	98.40	120.04	118.08	124.64	131.20	160.00	PC CD
DELTA V	123.00	150.06	147.60	155.80	164.00	200.00	PC CD
DR. RADIAKI	55.35	67.52	66.42	70.11	73.80	90.00	PC CD
DRAGON LORE	92.25	112.54	110.70	116.85	123.00	150.00	PC CD
F 117	37.39	45.61	44.87	47.36	49.85	60.80	PC CD
F 15	37.39	45.61	44.87	47.36	49.85	60.80	PC CD
FALCON GOLD	89.17	108.79	107.01	112.95	118.90	145.00	PC CD
FORMULA 1 GP	49.20	60.02	59.04	62.32	65.60	80.00	PC CD
GABRIEL KNIGHT	53.32	65.05	63.98	67.53	71.09	86.70	PC CD
GHOSTS	123.00	150.06	147.60	155.80	164.00	200.00	PC CD
GOBLINS III	71.95	87.78	86.34	91.14	95.94	117.00	PC CD
GUNSHIP 2000	32.77	39.99	39.33	41.52	43.70	53.30	PC CD
INFERNO	98.49	120.04	118.08	124.64	131.20	160.00	PC CD
JURNEY MAN PROJECT	49.29	60.02	59.04	62.32	65.60	80.00	PC CD
KICK OF III	64.57	78.78	77.49	81.79	86.10	105.00	PC CD
KINGS QUEST 7	113.77	138.80	136.53	144.11	151.70	185.00	PC CD
KODAK PHOTO	40.59	49.51	48.70	51.41	54.12	66.00	PC CD
LAWMOWERMAN	41.02	50.04	49.22	51.95	54.69	66.70	PC CD
LEGEND OF KYRANDIA 3	110.79	135.05	132.84	140.22	147.60	180.00	PC CD
LITTLE BIG ADVENTURE	55.35	67.52	66.42	70.11	73.80	90.00	PC CD
LUNICUS	78.72	96.03	94.46	99.71	104.96	128.00	PC CD
MAD DOG I	51.66	63.02	61.99	65.43	68.88	84.00	PC CD
MEGARACE	59.04	72.02	70.84	74.78	78.72	96.00	PC CD
MICROCOSM	40.15	48.99	48.19	50.86	53.54	65.30	PC CD
Nascar	123.99	150.06	147.60	155.80	164.00	200.00	PC CD
OUTPOST	73.89	90.03	88.56	93.48	98.40	120.00	PC CD
PETER & THE WOLF	92.25	112.54	110.70	116.85	123.00	150.00	PC CD
PINBALL DREAMS DELUXE	83.02	101.29	99.63	105.16	110.70	135.00	PC CD
POLICE QUEST IV	68.88	84.03	82.65	87.24	91.84	112.00	PC CD
POWER DRIVE	92.25	112.54	110.70	116.85	123.00	150.00	PC CD
PREMIER MANAGER	92.25	112.54	110.70	116.85	123.00	150.00	PC CD
REUNION	81.18	99.03	97.41	102.82	108.24	132.00	PC CD
RISE OF THE ROBOTS	86.19	105.04	103.32	109.06	114.80	140.00	PC CD
SAM & MAX	89.17	108.79	107.01	112.95	118.90	145.00	PC CD
SHADOWCASTER	46.00	56.12	55.20	58.26	61.33	74.80	PC CD
SIM CITY 2000	78.72	96.03	94.46	99.71	104.96	128.00	PC CD
THE BIG RED ADVENTURE	43.05	52.52	51.66	54.53	57.40	70.00	PC CD
THUMBELINA	91.63	111.79	109.96	116.07	122.18	149.00	PC CD
TRANSPORT TYCOON	95.32	116.29	114.39	120.74	127.10	155.00	PC CD
US NAVY FIGHTERS	116.85	142.55	140.22	148.01	155.80	190.00	PC CD
WHO SHOT JOHNNY	43.05	52.52	51.66	54.53	57.40	70.00	PC CD
WORLD ATLAS	42.61	51.99	51.14	53.98	56.82	69.30	PC CD
ALLADIN	36.99	45.01	44.28	46.74	49.20	60.00	PC 3.5 "
DR.RADIAKI	39.97	48.76	47.97	50.63	53.30	65.00	PC 3.5 "

AMIGA CD32

ARCADE POOL	30.13	36.76	36.16	38.17	40.18	49.00	A 32
BUMP & BURN	64.57	78.78	77.49	81.79	86.10	105.00	A 32
LABIRYNTH	76.87	93.78	92.25	97.37	102.50	125.00	A 32
PINBALL FANTASIES	70.72	86.28	84.87	89.58	94.30	115.00	A 32
RISE OF THE ROBOTS	73.89	90.03	88.56	93.48	98.40	120.00	A 32
SUPERFROG	31.36	38.26	37.63	39.72	41.82	51.00	A 32
UNIVERSE	30.75	37.51	36.90	38.95	41.00	50.00	A 32

Jednocześnie mamy przyjemność poinformować Państwa o zbliżającym się otwarciu naszej nowej siedziby:

Grzybowska 39 Warszawa tel. (0-22) 24 04 18

Planowany termin otwarcia – „Święto Pracy 1995"

Redakcja nie ponosi odpowiedzialności z tytułu błędnie lub nieczytelnie wypełnionych przekazów
W przypadku wszelkich wątpliwości 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. przykazów

Podpis wypłac.

Uważnie wypełnić - odcinek dla redakcji

ARCHIWALIA — Kupon aktualny do 15 maja

Zamawiam następujące numery archiwaliów:

brak brak brak 4 brak 6 7 8 9 10 11 12
13 14 15 16 17 18 19 20 21 22

Proszę czytelnie zaznaczyć, których numerów pisma dotyczy zamówienie

W przypadku zamawiania większej ilości egzemplarzy jednego numery, 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 ilość miesięcy:

3 6 9 12 miesięcy — Czy jest to kontynuacja prenumeraty ☐

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 ilość miesięcy:

3 6 9 12 miesięcy — Czy jest to kontynuacja prenumeraty ☐

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 maja

Zamawiam następujące numery archiwaliów:

brak brak brak 4 brak 6 7 8 9 10 11 12
13 14 15 16 17 18 19 20 21 22

Proszę czytelnie zaznaczyć, których numerów pisma dotyczy zamówienie

W przypadku zamawiania większej ilości egzemplarzy jednego numery, proszę napisać to w uwagach.

UWAGI:

PRENUMERATA dla 1 osoby

Chcę prenumerować Secret Service począwszy od numeru przez wskazaną ilość miesięcy:

3 6 9 12 miesięcy — Czy jest to kontynuacja prenumeraty ☐

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 ilość miesięcy:

3 6 9 12 miesięcy — Czy jest to kontynuacja prenumeraty ☐

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 (0-2) 620-1261 w. 550 w dni powszednie w godz. 9.00–16.00.

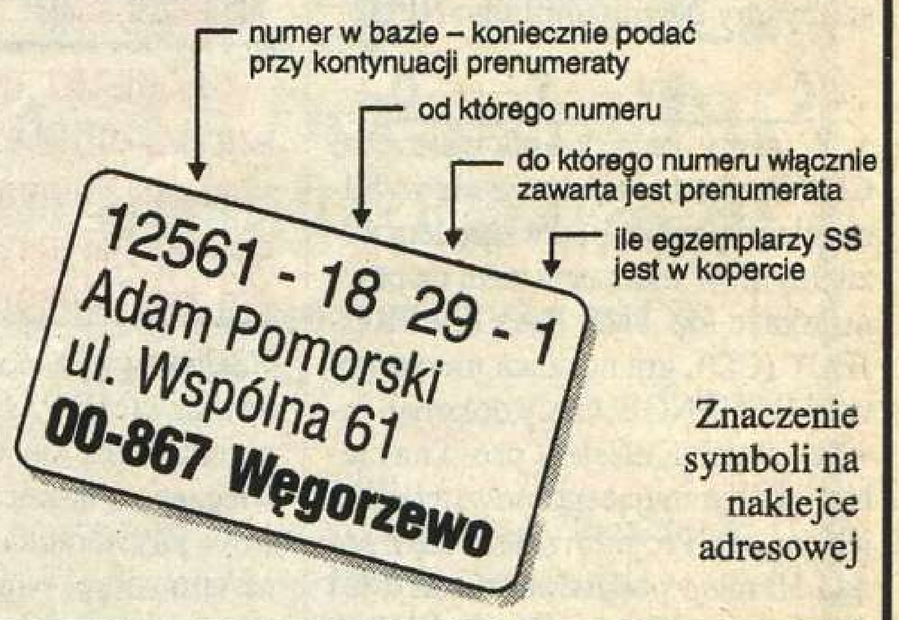
ZACHĘCAMY TEŻ DO KUPOWANIA ARCHIWALIÓW OSOBIŚCIE W REDAKCJI – Warszawa, ul. Wronia 35/37, I p.

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.



Znaczenie symboli na naklejce adresowej

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
1,2,3,5	-brak!-	13	1,20 zł
		14	1,20 zł
4	4,00 zł	15	1,20 zł
6	80 gr	16	1,60 zł
7	80 gr	17	1,60 zł
8	1,20 zł	18	1,60 zł
9	1,20 zł	19	1,60 zł
10	1,20 zł	20	1,60 zł
12	1,20 zł	21	1,60 zł
11	1,20 zł	22	1,80 zł

■ CENY ZESTAWÓW

	Pakiet (4 i od 6 do 22)	**– 19,00 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 22)	**– 8,00 zł**
	dwa dowolne od 6 do 19	**– 2,00 zł**
	trzy dowolne od 6 do 19	**– 3,00 zł**
	cztery dowolne od 6 do 19	**– 4,00 zł**

■ DLA ARCHIWALIÓW KONIECZNIE DODAĆ KOSZTY PRZESYŁKI POCZTOWEJ!

za 1 szt.– 60 gr. | od 3 do 5 szt. – 1 zł | od 11 do 15 szt – 1,50 zł
za 2 szt. – 80 gr. | od 6 do 10 szt. – 1,20 zł | od 16 do 20 szt – 2,00 zł

Nr nadania | Stempel okręgowy | Dowód nadania

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

podpis przyjm. | podpis kontr.

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

Opłata zł gr

Nadawca (imię i nazwisko – nazwa)

ulica, nr domu, nr mieszkania, miejscowość

poczta

ozn. kodowe

PRZEKAZ POCZTOWY na zł gr

słownie złotych

grosze jak wyżej

Adresat

Prościpt Sp. z o.o.

ul. Wronia 35/37

ulica, nr domu, nr mieszkania, miejscowość

00-846 Warszawa

ozn. kodowe | poczta

Odcinek dla adresata

Dowód nadania przekazu pocztowego (pokwitowanie)

na zł gr

Prościpt Sp. z o.o.

ul. Wronia 35/37

00-846 Warszawa

ozn. kodowe | poczta

Nadawca (imię i nazwisko – nazwa)

ulica, nr domu, nr mieszkania,

poczta

ozn. kodowe

Dowód nadania

Opłata Nr nadania

zł gr

podpis przyjm.

BETHESDA SOFTWORKS

Firma ciągnie swą wiekopomną serię role-playing wydając THE ELDER SCROLLS: DAGGERFALL. Jeszcze nie ustalono, czy pojawi się wersja dyskietkowa, natomiast wiadomo iż ogólne cechy gry pozostaną niezmienione. A przecież nikt nie ukrywał, że ARENA miała w sobie ogromny potencjał i gdyby tylko poprawić kilka rzeczy – program powinien zapamiętywać zostawione przemioty i zabite potwory, przeciwnicy nie mogą być już na początku silni jak Herkules, teren należałoby zmniejszyć i bardziej urozmaicić – wtedy od słabizny przeszlibyśmy do znakomitego RPG.

C R Y O

Z taśmy paryskiego warsztatu CRYO schodzą gry może nie wybitne, ale wspaniałe pod względem wizualnym. W bieżącym roku na pewno ukaże się THE RAVEN PROJECT (CD), gra nosząca pierwotny tytuł REVENGE. Obcy dokonali inwazji z nieba, niestety padło na ciebie jako na mającego powstrzymać ich zapędy. Program składa się z ponad 50 misji podzielonych na dwie sekcje: zręcznościowej a'la CYBERIA, oraz symulatora 3D.

Jednak największą niespodzianką może okazać się ALIENS: THE COMIC BOOK ADVENTURE (CD). Według autorów gra będzie posiadała grafikę jakiej PC jeszcze nie widział, a do tego ciekawą akcję. Powracających na Ziemię z kosmicznej ekspedycji budzi z hibernacji sygnał SOS – prawdopodobnie na pokładzie znajduje się znacznie więcej pasażerów niż tylko czwórka członków załogi. Autor projektu nazywa swoje dzieło przygodówką, mówiąc iż jak ognia unikał znanej z innych gier potrzeby używania wszystkich przedmiotów na wszystkim – w ALIENS zredukowane to zostanie do przedmiotów niezbędnych w danej chwili. Podobne rozwiązania zawarte zostały w COMMANDER BLOOD i LOST EDEN.

F L A I R S O F T W A R E

Firma rozpoczynała od skromnych zręcznościówek, potem stopniowo zwiększała zakres działalności i wydała już garść ambitnych tytułów. Najciekawiej zapowiada się przygodówka TIME PARADOX, w której przeniesiesz się w czasy średniowieczne, a nawet jeszcze starsze – okres jury. Grafika tworzy specyficzną atmosferę, większość akcji rozgrywa się wśród murów potężnych zamczysk i mrocznych lasów. Komendy wydaje się niemal identycznie jak w klasycznym sterowniku SCUMM. Całość robi bardzo dobre wrażenie i co najważniejsze, wydana zostanie wersja dyskietkowa!

M I N D S C A P E

W brutalnej grze DEATHWING zastosowano znacznie lepszą grafikę 3D niż w DOOM oraz DARK FORCES. Program pracuje w SVGA, wymaga szybkiego procesora. Imponuje dokładność detali na ścianach (małe cegiełki), wokoło będą pozostawać ślady po użyciu ciężkich broni, realizmu dodaje np. ruchoma powierzchnia jeziora lawy.

NEW WORLD COMPUTING

Ciekawa gra strategiczna w stylu fantasy HEROES OF MIGHT AND MAGIC powinna ukazać się lada tydzień. Program ma sporo wspólnego z produkcjami MICROPROSE (MASTER OF MAGIC przypomina nie tylko tytułem), wyposażony został w estetyczną grafikę SVGA oraz sprytnych przeciwników.

S S I

Symulator łodzi podwodnej z czasów drugiej wojny światowej nosi tytuł SILENT HUNTER. Na razie wiadomo iż wyposażono go w grafikę w podwyższonej rozdzielczości oraz bardzo dokładne mapowanie obszaru morskiego.

W stosunku do PANZER GENERAL mający ukazać się latem STEEL PANTHER nie będzie niczym nowym. Sterownik gry pozostanie niezmieniony, urozmaicony zostanie natomiast teatr działań – zobaczymy śniegowe połacie frontu wschodniego. Będzie można grać w dwie osoby.

Drużyna trafiła do królestwa Har'Akir (czytaj: odpowiednika ziemskiego Egiptu), gdzie legendarna mumia Anhktepot zamierza odżyć i zgotować wszystkim w najlepszym razie drugą Hiroszimę. RAVENLOFT: STONE PROPHET (CD) ma w założeniu powtórzyć sukces części pierwszej – STRAHD'S POSSESSION. Z nowinek odnajdujemy m.in. wprowadzenie osobnego okna dla czarów, które w momencie rzucania będa zatrzymywać grę, żeby nie trzeba było nerwowo szukać odpowiednich poziomów doświadczenia. Postacie można przenieść ze STRAHD'S POSSESSION wraz z zapasem magicznych napojów oraz rynsztunkiem. Na STONE PROPHET powinni czekać niecierpliwie wszyscy miłośnicy RPG, program zawiera dobrocie w postaci digitalizowanej mowy i efektów, podobnie jak kompaktowe wersje MENZOBERRANZAN i STRAHD'S POSSESSION.

US GOLD

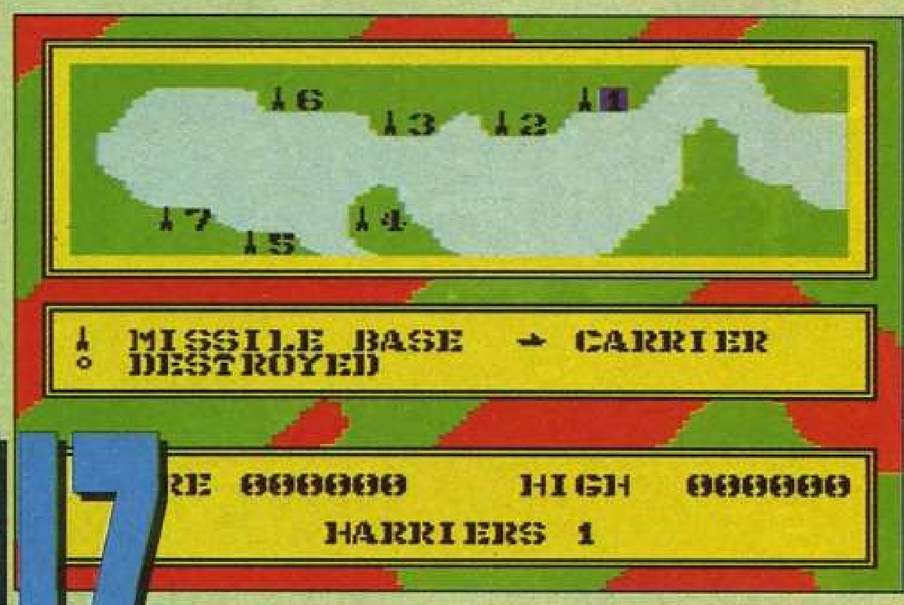
W dziewiętnastym wieku walczysz o budowę nowych linii kolejowych, w czym nie jesteś osamotniony, bo inni magnaci rynku wyrośli jak grzyby po deszczu. W 1830: RAILROADS & ROBBER BARONS rozstawiasz tory, budujesz stacje, dokupując do nich pociągi oraz niezbędny surowiec: węgiel. Producentem 1830 jest firma AVALON HILL.

Pietia Miczowicz

ZAPOWIEDZI

Czy HEART OF DARKNESS pobije ANOTHER WORLD? Czy BIOFORGE jest rzeczywiście najlepszą grą ORIGIN? Jak długo przetrwa ustanowiony przez PHANTASMAGORIĘ objętościowy rekord siedmiu kompaktów? — te i masę innych pytań przyniosły londyńskie targi ECTS. Sporo z tego stanowi sprytnie podsycaną reklamę, a wszelkie rekordy świata bije STONEKEEP, który w trakcie swej ponad dwuletniej produkcji przeszedł już kilka metamorfoz.

OPERATION HORMUZ



KRYPTONIM MISJI: *Operacja Hormuz.*
CEL MISJI: *zniszczenie silosów rakiet strategicznych umieszczonych w sześciu bazach nad brzegami Zatoki Perskiej.*
JEDNOSTKA WYDZIELONA DO WYKONANIA ZADANIA: *IV Zespół Taktyczno-Operacyjny w składzie jednego lotniskowca i czterech samolotów McDonald Douglas VTOL oraz jednostki wsparcia.*
SIŁY WROGA: *wywiad zlokalizował na interesującym nas obszarze kilka jednostek nawodnych wyposażonych w silną obronę przeciwlotniczą oraz rakiety Exocet do zwalczania okrętów wroga, lądowe jednostki artylerii p-lot, kilka dywizjonów myśliwców MiG-21 z rakietami powietrze-powietrze; bazy chronione są przez wyjątkowo silną artylerię p-lot.*
UZBROJENIE: *samoloty szturmowe VTOL sztuk 4, wyposażone w działko kaliber 20 mm, bomby burzące, rakiety Sidewinder typu powietrze-powietrze oraz rakiety Harpoon typu powietrze-woda.*
CZAS MISJI: *nieograniczony, aż do osiągnięcia zamierzonego celu.*



Silosy z rakietami są ogromnym zagrożeniem dla stabilizacji i pokoju na świecie. Dlatego dowództwo marynarki przykłada bardzo dużą wagę do wykonania tego zadania.

Do dyspozycji masz amerykańską wersję brytyjskiego pionowzlotu AV8 Harrier pod nazwą McDonald Douglas VTOL. Mniejsza o nazwę, ważne jest to, że maszyna potrafi startować i lądować pionowo, a poza tym latać na małych wysokościach z małymi prędkościami. Dla maszyn przeciwnika stanowi to istotny problem, dlatego dość często będziesz oglądał komunikat komputera pokładowego, że MiG, z którym chciałeś nawiązać walkę rozbił się o ziemię.

Na uzbrojenie twojego samolotu składa się działko 20 mm z dużym zapasem amunicji, możesz więc strzelać do woli. Bomb zasadniczo używa się do niszczenia silosów, ale równie skuteczne są przeciw wszelakim innym obiektom naziemnym. Rakiet Sidewinder używaj przede wszystkim do zwalczania rakiet Exocet, ponieważ stanowią one duże zagrożenie dla twojego lotniskowca, ale również MiGi się im nie oprą. Natomiast Harpoony służą do niszczenia tylko i wyłącznie okrętów.

Do wyboru uzbrojenia korzystasz z klawiszy 1-4. Twój samolot wyposażony jest też we flary służące do obrony przed rakietami powietrze-powietrze – flary odpalasz klawiszem F.

Najłatwiej wykonać misję latając na jak najwyższym pułapie, twoja maszyna jest wtedy nieosiągalna dla artylerii przeciwlotniczej wroga. Jedynym poważnym zagrożeniem są rakiety Exocet, które mogą zatopić twój lotniskowiec. Gdy komputer pokładowy zamelduje ci o wykryciu takiej sytuacji musisz zmienić kierunek lotu i udać się w pogoń za rakietą. Gdy ujrzysz ją na radarze, wystrzel dwa pociski Sidewinder i czym prędzej wracaj na obrany wcześniej kurs. Po komunikacie o zbliżaniu się do bazy obniż lot i rozpocznij bombardowanie. Jeśli skończy ci się amunicja, paliwo lub masz duże uszkodzenia musisz wracać na lotniskowiec. Pamiętaj jednak o tym, że po zniszczeniu bazy zmienia on swoje położenie.

Orin!

Dystrybutor: Olbert



ELVIRA ARCADE

Każdy szanujący się gracz słyszał o grach role-playing ELVIRA: MISTRESS OF THE DARK oraz JAWS OF CERBERUS, wydanych nie tylko na Amigę i PC, ale również na C-64. Tym razem masz możliwość pograć w platformową wersję tej gry. O ile dwie poprzednie były dostępne tylko posiadaczom stacji dysków, to w ELVIRA ARCADE mogą też grać osoby posiadające tylko magnetofon.

Ambicją Elviry zawsze było cofnięcie się w czasie i poznanie swoich przodków. Ale nie podejrzewała, że stanie się to tak nagle. Pewnej nocy, gdy obudził ją grzmot pioruna, ujrzała stojącą przy łóżku upiorną postać, która po chwili przedstawiła się jako dawno zmarły pradziadek. Wrócił on z zaświatów by zlecić Elvirze misję odzyskania ich rodowego zamku, który został dawno temu zagrabiony przez złe moce.

Nie traćmy już czasu i pomóżmy Elvirze odzyskać zamek, który przecież należy się jej w spadku. Na początku gry wybierasz jedną z dwóch krain, które musisz spenetrować. Jedna to kraina ognia, a druga to świat lodu. Podczas gry bohaterka może znaleźć wiele różnych przydatnych czarów, broni i innych przedmiotów. W każdym ze światów można też spotkać starego handlarza. Daje on możliwość wymiany zdobytego czaru na inny.

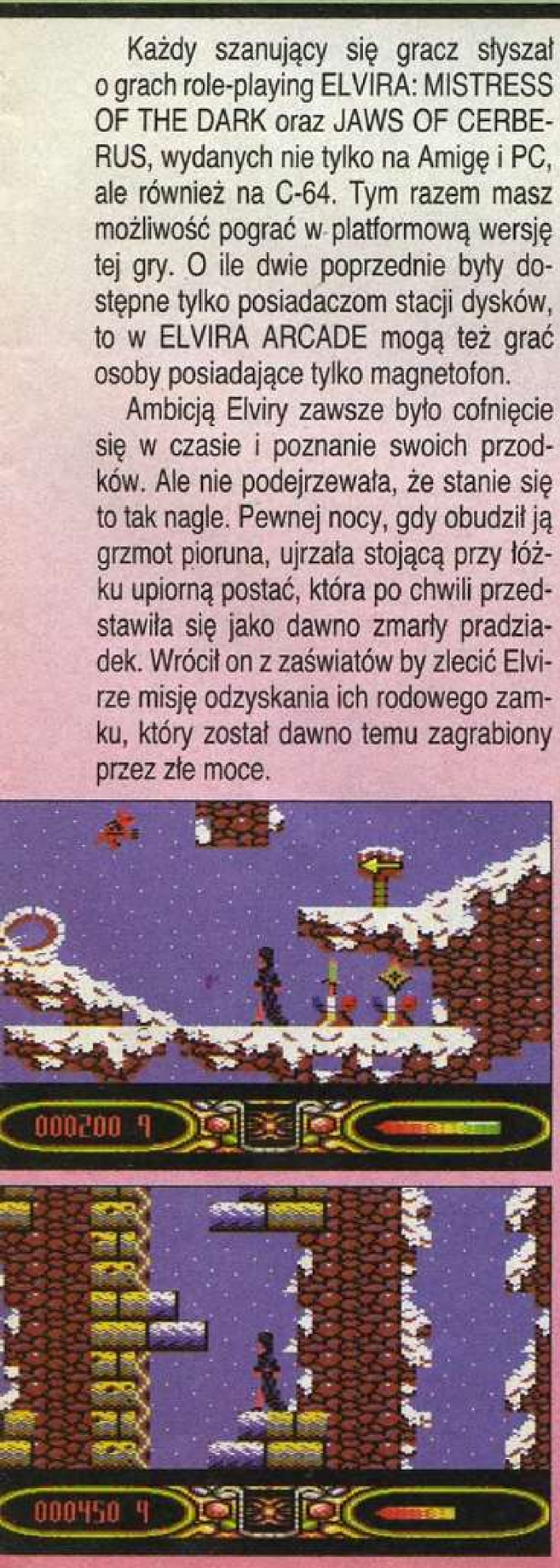
W grze występuje dziewięć czarów. Pierwszy to czar tarczy – chroni on Elvirę przed wszelkimi atakami potworów i działa w ograniczonym czasie. Drugi czar (o wyglądzie strzałek) zapewnia ochronę przed ogniem – dzięki niemu można bez obawy przechodzić przez rozgrzaną do czerwoności lawę lub płomienie. Trzeci czar (krzyżyk) to czar pierwszej pomocy – daje dodatkowe życie i pozwala na odzyskanie straconej energii. Czwarty czar (ptasie piórko) daje bohaterce umiejętność szybowania i bezpiecznego lądowania po spadnięciu z wysokości. Piąty czar służy do przejścia do kolejnego świata. Szósty to czar teleportacji – można go używać wielokrotnie. Siódmy czar to czar lodowego oddechu i służy do obrony, a jego skuteczność zależy od świata, w którym się go używa. Ósmy czar to czar kuli ognia, w użyciu podobny jest do lodowego oddechu. Ostatnim czarem jest czar pioruna, który po uderzeniu w potwora zadaje mu rozległe rany.

W grze występują trzy rodzaje broni porozrzucane po poziomach. Gdy pewien rodzaj broni został już zebrany, jego siłę rażenia można zwiększyć maksymalnie pięciokrotnie zbierając broń tego samego typu. Gdy zbierzesz broń innego typu, wówczas masz broń nowego typu z podstawową siłą rażenia. Sztylet powoduje jeden punkt rażenia, gwiazdka dwa, a pochodnie trzy punkty rażenia.

Możesz też znaleźć kamienie runiczne. Runy w tej grze mają swoją wartość, przy czym każdy kamień jest wart 5 lub 10 punktów siły nabywczej. Po zebraniu odpowiedniej liczby runów można dostać dodatkowe życie. W świecie ognia musimy zebrać dziesięć runów by dostać jedno życie, w świecie lodu jeden run, a w zamku dwa runy. Oprócz runów, czarów i broni można także znaleźć jedzenie, które doda naszej bohaterce energii, oraz skrzynie ze skarbami.

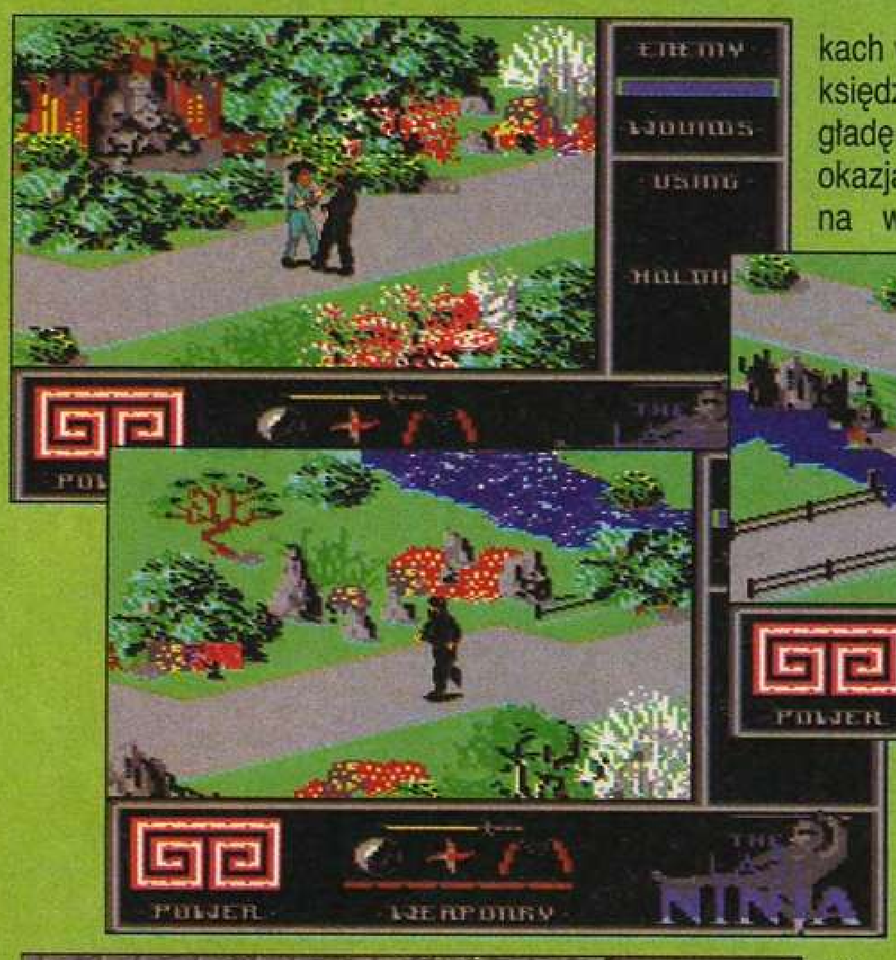
Harti

Dystrybutor wersji na C-64: MarkSoft











W czasach interaktywnych filmów, setek megabajtów syntezy mowy, 64-bitowych konsol i hełmów VR przypominamy jedną z najlepszych gier zeszłej dekady – LAST NINJA. To, co reprezentują współczesne produkcje, nie jest w stanie dorównać atmosferze tamtych lat, dobrych pomysłów i programistycznej perfekcji na skalę 64 KB RAM. Dziś wciąż można powiedzieć, że LAST NINJA ma niezłą grafikę, nastrojową muzykę oraz świetnie wykonaną animację postaci. Oprócz tego gra wprowadza gracza w nastrój tajemniczości, a samo jej ukończenie daje satysfakcję dobrze wypełnionego zadania.

Dwieście lat panowania władców z rodu Fujiwara doprowadziło kraj do ruiny. Wpływy z podatków szły na uciechy dla rodziny panującej, a ludność żyła w skrajnej nędzy. Wielu farmerów i zwykłych ludzi postanowiło opuścić swe domostwa i udać się w góry Togakure, gdzie założyli tajne bractwo Ninjutsu, mistyczny klan zamaskowanych wojowników Ninja..

Cztery stulecia później zły szogun Kunitoki, skupiający w swych rękach silną władzę, dowiedziawszy się o tajnym bractwie, pozazdrościł mu wiedzy o sekretnych sztukach walki zapisanej w świętej księdze i zaprzysiągł mu zagładę. Nadarzała się świetna okazja na zastawienie pułapki na wojowników Ninja. Odwieczna tradycja nakazywała im udać się na pielgrzymkę do świątyni Białego Ninja, znajdującej się na wyspie Lin Fen. Kunitoki zebrał wszystkie swoje wojska i rzucił je przeciwko niczemu nie spodziewającym się pielgrzymom. Przeciw takiej przewadze nie pomogła żadna sztuka walk. Teraz zły szogun mógł wykonać drugą część swego planu. Na wyspę Lin Fen wysłał elitarny oddział swej Gwardii celem wyszkolenia go w sztuce walki Ninjutsu. W ten sposób chciał stworzyć nowe pokolenie wojowników Ninja, całkowicie uzależnionych od niego.

Kunitoki nie wiedział, że nie udało mu się wyeliminować wszystkich adeptów sztuki walki Ninjutsu. Ostatni z nich, Armakuni, nie udał się na pielgrzymkę. Podczas gdy wszyscy inni szykowali się do drogi on postanowił zostać, aby bronić spokoju świątyni Bunkinkan, świętego miejsca bractwa. Gdy dotarła do niego wieść o śmierci wszystkich pobratymców, Ostatni Ninja postanowił pomścić tę rzeź i zaprzysiągł krwawy odwet na szogunie i wszystkich jego zwolennikach. Wybrał się w długą podróż, do nowej siedziby Kunitokiego. Cel wędrówki był trudno osiągalny, gdyż wyspa była naturalną fortecą otoczoną ze wszystkich stron niedostępnymi urwiskami opadającymi na brzeg. Na szczęście odwiedzając w młodości to miejsce Armakuni poznał tajne przejście wiodące wprost do Pałacu Lin Fen. Czy temu młodemu Ninja uda się pokonać złego szoguna Kunitoki? Wszystko zależy od ciebie. Przed tobą sześć trudnych poziomów, na każdym z nich będziesz mógł znaleźć przydatne przedmioty oraz broń, wykonać szereg tajemniczych czynności no i oczywiście walczyć z poplecznikami szoguna. Na koniec przyjdzie ci się zmierzyć z samym Kunitoki.

WSKAZÓWKI

Gdy wejdziesz do nowej lokacji, w której znajduje się jakiś przedmiot, przez krótką chwilę zacznie on błyskać, co znakomicie ułatwia jego lokalizację. Jeśli nie udało ci się zorientować w jego położeniu nim przestanie migać, wyjdź z tej lokacji i wejdź z powrotem. Wzięcie przedmiotu nie jest zbyt łatwe, należy tak się ustawić, aby podczas ruchu podnoszenia ręka Ninja dotknęła go. Wymaga to czasem kilku prób i różnych sposobów podejścia.

Możesz używać znalezionej broni, będą to: kij, miecz, nunczako, shurikeny-gwiazdki oraz kulki z gazem obezwładniającym.

KLAWISZOLOGIA

F1 – włączenie / wyłączenie muzyki
F3, F5 – zmiana uaktywnionego przedmiotu
F7 – pauza
SPACE – wybór broni

JOYSTICKOLOGIA

Wszystkie kombinacje są prawidłowe w przypadku, gdy Ninja stoi zwrócony twarzą w lewą stronę i nie używa żadnej broni. W przypadku innego ustawienia trzeba odpowiednio skorygować kierunki.

SKOSY, LEWO, PRAWO, DÓŁ, GÓRA – ruch w odpowiednim kierunku, wciśnięcie FIRE daje skok z saltem
LEWO + FIRE – cios pięścią
PRAWO + FIRE – cios pięścią
GÓRA + FIRE – cios pięścią
DÓŁ + FIRE – kopniak
SKOS + FIRE – podnoszenie przedmiotów
Jeżeli bohater używa jakiejś broni, to:
GÓRA + FIRE – cios w głowę
LEWO + FIRE – też cios w głowę
PRAWO + FIRE – cios w brzuch

Aby rzucić gwiazdką lub kulką należy wykonać PRAWO + FIRE lub LEWO + FIRE. Inne ciosy są identyczne jak w przypadku nie używania żadnej broni.

LEVEL 1: WILDERNESS

Idź drogą prowadzącą w kierunku prawo-dół. Wszystkich napotkanych wrogów potraktuj jak prawdziwy Ninja, czyli wykończ ich. Na początku nie będzie to zbyt łatwe, ponieważ nie posiadasz żadnej broni. Niezłe efekty daje kopniak w krocze.

Po drodze znajdziesz leżący na kamieniu miecz. Weź go i używaj jak najczęściej. Najlepszy rezultat daje walenie przeciwnika po łbie. Po każdym zadanym ciosie nim otrząśnie się z bólu, już dostaje następny, wystarczy się tylko dobrze ustawić.

LAST

Dalsza wędrówka doprowadzi cię do brzegu rzeki. Można ją przejść po kamieniach, ale jeden nieostrożny ruch i już kąpiel zapewniona. Najlepszy sposób, aby jej uniknąć to trzymając joystick w kierunku lewo-dół w odpowiednim momencie nacisnąć fire, co spowoduje, że ninja przeskoczy na pierwszy kamień. Teraz lewo i fire – skok na drugi kamień, dół-fire i jesteś na drugim brzegu.

Idąc dalej znajdziesz leżącego człowieka, niestety martwego. Zabierz mu nunczako – jemu nie będzie już potrzebne. W następnej lokacji zauważysz leżący na kamiennym słupku klucz, ale nie możesz go zabrać, ponieważ nie masz gdzie go schować.

Dalsza wędrówka doprowadzi cię do świątyni Buddy. Po złożeniu hołdu posągowi poinformuje cię on, jaki przedmiot możesz znaleźć, lecz korzystając z zamieszczonych tu podpowiedzi nie będziesz musiał korzystać z tych informacji. Podnieś się więc z klęczek i ruszaj w drogę. Na drzewie w następnej lokacji znajdziesz zawieszony worek. Wróć po klucz, teraz bez problemu możesz stać się jego właścicielem. Skieruj się na wytyczony wcześniej szlak. Gdy dojdziesz na rozstaje skręć w prawo, a dojdziesz do brzegu bagien.

THE NINJA

Z kamienia zdejmij kulki z gazem usypiającym. Wejdź na kępkę trawy przylegającą do brzegu. Teraz cztery razy skok (góra i fire) i znajdziesz się na drugim brzegu.

Kolejna świątynia Buddy nie powinna wzbudzić twego zainteresowania. Na rozstaju dróg skieruj się w prawo. Idąc dalej znajdziesz po kolei jabłko i gwiazdki. Gdy dojdziesz do jaskini zatrzymaj się, gdyż jamę zamieszkuje smok, swym ognistym oddechem blokuje ci przejście. Użyj kulki z gazem usypiającym, aby unieszkodliwić potwora. Najlepiej stanąć przy lewym brzegu ścieżki i ustawić się twarzą. Jeżeli uda ci się uśpić smoka, to ostrożnie przejdź obok niego i pierwszy level masz z głowy.

LEVEL 2: WASTELANDS

Znajdziesz się przed zamkniętą bramą strzeżoną przez dwa posągi lwów. Z łapy prawego lwa zdejmiesz pazur. Przyda ci się on do wdrapania na stromą skalną ścianę. Koniecznie schowaj broń. Wędrując dalej znajdziesz jabłko ukryte w jaskini. Gdy dojdziesz do stromej ściany kończącej ścieżkę, skorzystaj z pazura, aby zejść na dół. Najlepiej ustawić się tyłem przy prawej krawędzi ścieżki i zsunąć się.

Na rozstaju dróg skręć w lewo. Kierując się tą drogą wykańczaj wszystkich napotkanych wrogów. Po wystających kępkach trawy przedostań się na drugą stronę bagna. Idź prosto, a gdy będziesz koło bambusowego zagajnika zatrzymaj się, a znajdziesz w nim ukryty kij. Nie zbliżaj się do dwóch posągów strzegących przejścia. Wracaj czym prędzej aż do rozwidlenia dróg za bagnem. Tym razem skieruj się w lewo i podążaj cały czas naprzód likwidując po drodze sługusów szoguna.

Po kamieniach przejdź przez rzekę (dwa razy prawo-góra i fire, potem góra i fire). Po drodze znajdziesz rękawicę. Napij się magicznej wody tryskającej z ogromnego głazu. Postać bohatera zacznie migotać, co oznacza, że jest odporna na ogień. Jak najszybciej wracaj do posągów strzegących wyjścia, pamiętając, że czas działania magicznej wody jest ograniczony. Jeżeli uda ci się dotrzeć w miarę szybko na miejsce możesz spokojnie przejść obok figur. W przeciwnym razie czeka cię droga z powrotem do źródła.

LEVEL 3: PALACE GARDENS

Idź prosto, potem skręć w prawo i dalej prosto, przeskocz przez rzekę nie obawiając się wyłaniającego się z wody potwora. Gdy zobaczysz posąg Buddy ukryty wśród drzew, zdejmij naszyjnik wiszący na jego szyi. Dalszą drogę zagrodzi ci przepaść. Nie próbuj jej sforsować, lecz wracaj do najbliższych rozstajów. Skieruj się drogą w prawo. Znajdziesz trujący kwiat, aby go zdobyć musisz użyć rękawicę. Idź dalej, aż dojdziesz do złotego posągu. Wyjmij niesiony naszyjnik, schowaj broń i zbliż się do niego, a zostaniesz przeniesiony do...

LEVEL 4: DUNGEONS

Zmierzając wzdłuż ściany pałacu nagle stracisz grunt pod nogami i dostaniesz się wprost do lochów. Przed tobą trudne zadanie wydostania się na powierzchnię. Idź do miejsca, gdzie na haku wisi lina i zdejmij ją. Na pierwszym napotkanym rozwidleniu dróg skręć w prawo. Uważaj na kościotrupy, możesz je łatwo rozwalić jednym uderzeniem, lecz jeśli któryś dobierze się do ciebie stracisz dużo energii. Na następnym skrzyżowaniu skieruj się znowu w prawo. Tą drogą dojdziesz do stołu, na którym leży jabłko, które musisz zabrać.

Na kolejnych skrzyżowaniach idź dwa razy prosto, raz w lewo, prosto, w lewo, w prawo cztery razy. Po drodze nie musisz obawiać się latających duchów, a szkieletory bij czym popadnie. Znalazłeś się tuż przy wyjściu z podziemi. Użyj linę, aby wydostać się na powierzchnię.

LEVEL 5: PALACE

Idąc cały czas przed siebie dojdziesz do wejścia do pałacu. Tuż koło niego znajdziesz kolejne jabłko. Za pomocą klucza możesz otworzyć zamknięte wrota. Skręć w lewo i idź cały czas naprzód, aż znajdziesz się obok wielkiej figury japońskiego wojownika. Uważaj, bo posąg ten nie będzie chciał cię przepuścić dalej jako argumentu używając trzymanego w rękach ogromnego samurajskiego miecza. Ostrożnie podejdź do niego i powoli skradając się przejdź jak najbliżej posągu. Tuż za tą przeszkodą skręć w lewo, w kolejnym pomieszczeniu znajdziesz pękaty dzban z czarodziejskim płynem. Umożliwi ci on przejście po zatrutym dywanie znajdującym się na końcu korytarza.

LEVEL 6: INNER SANCTUM

Podążając przed siebie wejdź do czwartego z kolei pokoju po lewej stronie. Ze stołu zabierz dużą butelkę z płynem. Teraz wróć do pokoju, który przed chwilą minąłeś. Pokój jest przechodni, czym prędzej pędź dalej. Gdy na swej drodze napotkasz drzwi zasłonięte makatą, wyjmij kwiatek i podejdź z nim do wazy znajdującej się w rogu pomieszczenia. Otworzyłeś sekretne przejście. Na twej drodze leży jednak niesympatyczny psiak. Musisz użyć płyn z dużej butelki, który dopiero co zdobyłeś. Zapewni on psu długą drzemkę, o ile uda ci się go trafić. Idąc dalej uważaj, bo tuż za rogiem czai się kolejne niebezpieczeństwo, kolejny żywy posąg chce tym razem ustrzelić cię z łuku. Dotknij rozlanego na podłodze płynu. Gdy twa postać zmieni kolor śmiało gnaj naprzód, jesteś niewidzialny dla łucznika.

Czeka cię teraz walka z samym szogunem Kunitoki. Uważaj, bo jest trudnym przeciwnikiem. Gdy uda ci się go pokonać zostaniesz teleportowany do sekretnego pokoju, gdzie znajduje się skradziona święta księga. Aby ją zabrać musisz przeskoczyć nad dwoma trującymi kwadratami i dostać się do piedestału. I to już koniec twych zmagań, spotkamy się w dwóch kolejnych częściach gry.

Orin!

Dystrybutor wersji na C-64: Olbert

SYSTEM 3'87
Comodore 64 C-64
1MB AMIGA AMIGA
2 1
PRZYGODOWA
90% Grafika
90% Dźwięk
85% Młodność
16 Cena w zł. zawiera VAT



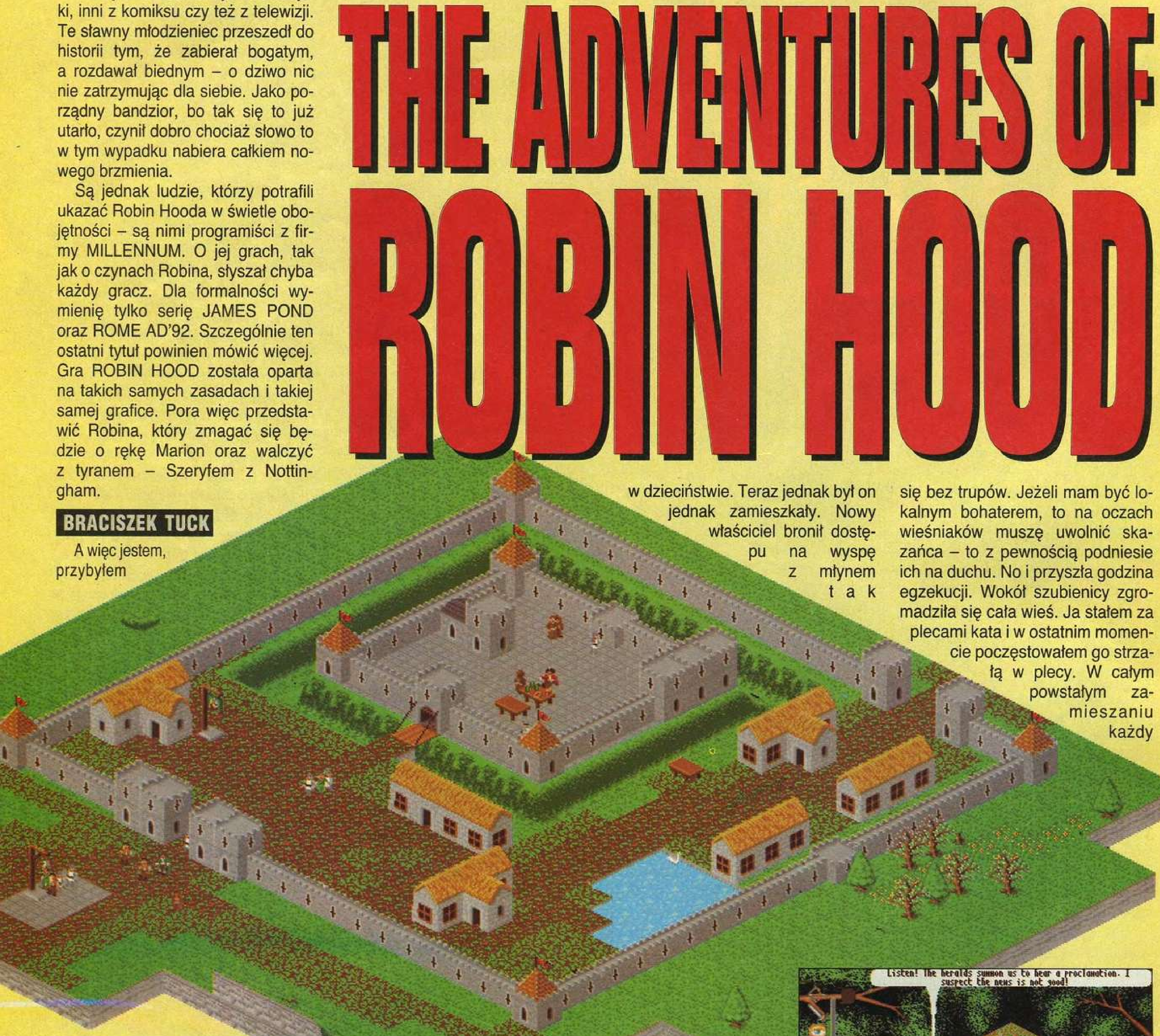




Każdy zna Robina – jedni z książki, inni z komiksu czy też z telewizji. Te sławny młodzieniec przeszedł do historii tym, że zabierał bogatym, a rozdawał biednym – o dziwo nic nie zatrzymując dla siebie. Jako porządny bandzior, bo tak się to już utarło, czynił dobro chociaż słowo to w tym wypadku nabiera całkiem nowego brzmienia.

Są jednak ludzie, którzy potrafili ukazać Robin Hooda w świetle obojętności – są nimi programiści z firmy MILLENNUM. O jej grach, tak jak o czynach Robina, słyszał chyba każdy gracz. Dla formalności wymienię tylko serię JAMES POND oraz ROME AD'92. Szczególnie ten ostatni tytuł powinien mówić więcej. Gra ROBIN HOOD została oparta na takich samych zasadach i takiej samej grafice. Pora więc przedstawić Robina, który zmagać się będzie o rękę Marion oraz walczyć z tyranem – Szeryfem z Nottingham.

THE ADVENTURES OF ROBIN HOOD



BRACISZEK TUCK

A więc jestem, przybyłem z odległych landów i co widzę: tylko jedno, że cały mój rodzinny majątek został zagrabiony przez chciwego Szeryfa. Muszę go odzyskać (majątek oczywiście), wzniecić rewoltę, aby jednak do tego doszło potrzebuję mieć własną drużynę oraz poparcie ludu. W tym ostatnim wypadku najłatwiej będzie zdobyć ich zaufanie rozdając im pieniądze, czego Szeryf nie potrafi przez swoje wrodzone skąpstwo. Zastanówmy się więc, kto ma najwięcej kasy, a no właśnie – księża. Oto idzie do zamku jeden mały grubas. Idzie po pieniądze na kolejny świecki przybytek, a ludzie będą głodować – muszę odebrać mu kiesę jak tylko wyjdzie od Szeryfa. Dorwę go na ścieżce prowadzącej na wschód od twierdzy. Tak też zrobiłem, biedaczek trochę rozpaczał. Pieniądze rozdałem biednym, zaś sam poszedłem uciszyć sumienie pocieszając moją ofiarę. Ten w rozmowie stwierdził że bez pieniędzy nie ma dokąd wracać, a ja zaproponowałem mu przyłączenie się do mojej nie istniejącej jeszcze bandy. Zgodził się. W prezencie otrzymałem od niego habit, dzięki któremu byłem nierozpoznawalny przez strażników.

MAŁY JOHN

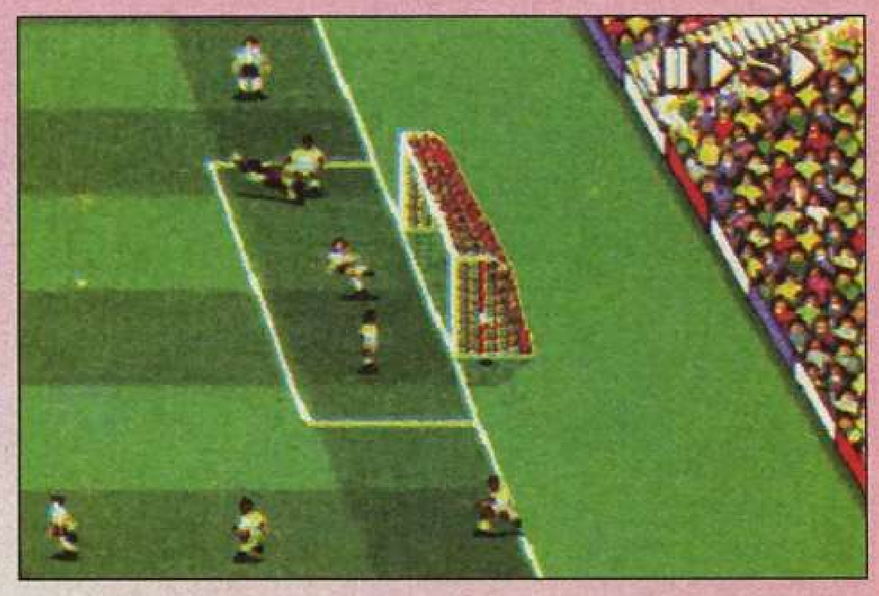
Przemierzając od dawna nie widzianą okolicę doszedłem do starego młyna, w którym bawiłem się w dzieciństwie. Teraz jednak był on jednak zamieszkały. Nowy właściciel bronił dostępu na wyspę z młynem tak zaciekle, że byłem zmuszony wyzwać go na pojedynek. Rach, ciach, bach i.... ja leżałem na deskach mostka. Moja duma i honor legły w gruzach – prosiłem tylko o dobicie mnie, ale mój barczysty rywal nie lubił rozlewu krwi. Zaproponowałem mu więc posadę w mojej ekipie, która trudnić się miała rozdawaniem kasy (o mordowaniu żołnierzy nie wspomniałem). Zgodził się, lecz nie poszedł ze mną, za to obiecał pomoc w każdej sytuacji, jak się potem okazało, słowa dotrzymał. Mały John jest do dzisiaj moim wiernym kumplem.

SZKARŁATNY WILL

Wracając od wioski by pomóc głupim wieśniakom usłyszałem fanfary. W przebraniu mnicha udałem się na prelekcję Szeryfa na temat szukania kolejnych ofiar do powieszenia. Więc ten dzień nie obejdzie się bez trupów. Jeżeli mam być lokalnym bohaterem, to na oczach wieśniaków muszę uwolnić skazańca – to z pewnością podniesie ich na duchu. No i przyszła godzina egzekucji. Wokół szubienicy zgromadziła się cała wieś. Ja stałem za plecami kata i w ostatnim momencie poczęstowałem go strzałą w plecy. W całym powstałym zamieszaniu każdy myślał tylko jak uciec – ja także. Po udanej ewakuacji spotkał mnie mój dożywotni dłużnik – Szkarłatny Will. Nie mógł mi się wypłacić, więc



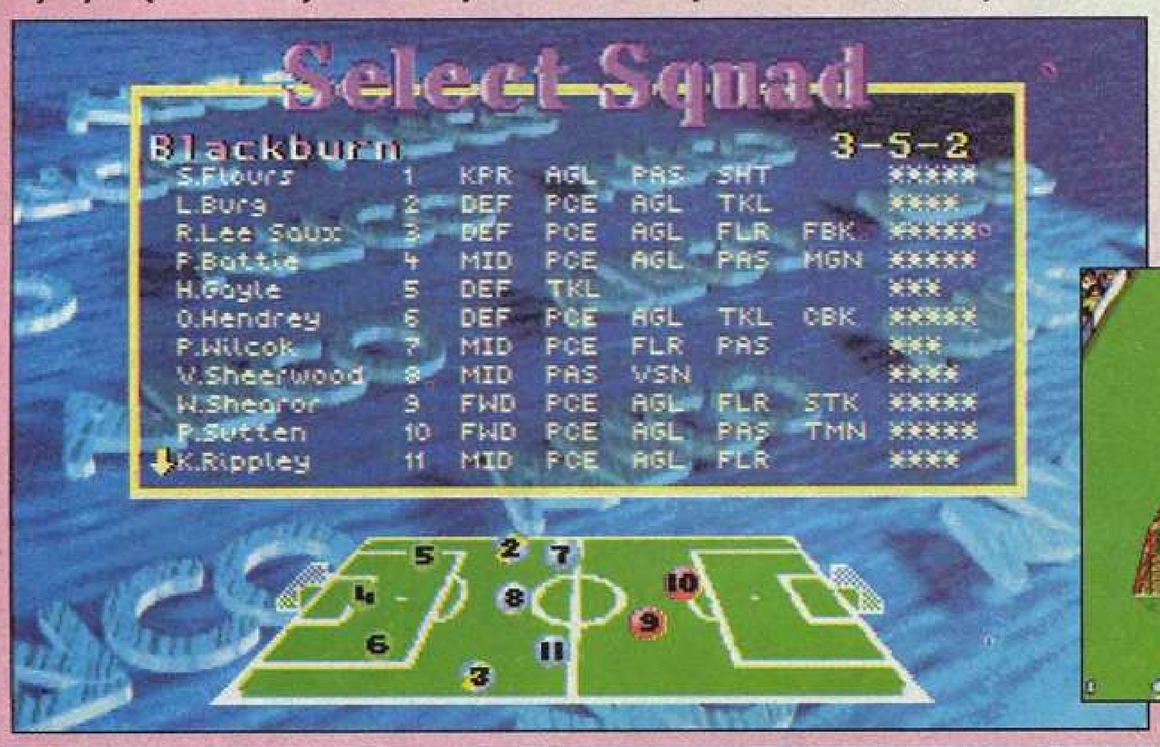
KICK OFF 3



KICK OFF 2 był przez długi czas THE BEST, więc z ciekawością zasiadałem do oglądania jego kolejnej części. Ładny screen tytułowy, lista płac i... STOP. Coś tu nie gra. A gdzie nazwisko twórcy dwóch poprzednich części? Gdzie sławny DINO DINI, który firmował swym nazwiskiem KICK OFF i KICK OFF 2, a także znakomity GOAL!, uznany obok SENSIBLE SOCCER za najlepszą kopaninę na Amigę.

Trochę sceptycznie nastawiony przeskoczyłem opcje (sterowane wyłącznie joystickiem) i wybiegłem na boisko. STOP. Po raz kolejny coś tu nie gra. KICKOFF widziany z boku to już nie to samo! Jeszcze bardziej zrażony spróbowałem zagrać i... też coś nie tak? Gra się jakoś drętwo, piłka lata kiepsko, zawodnicy poruszają się niezdarnie, sędzia nie gwiżdże ewidentnych fauli. Nie, to nie o to chodzi – pomyślałem wciskając RESET. Raczej pozostanę przy FIFA SOCCER.

Gulash





ANCO'94
1MB AMIGA
PC: VGA, SB
PC 2 2 AMIGA
KOPANINA
70% Grafika
70% Dźwięk
60% Miodność
Cena w tys. zawiera VAT



podarował mi róg do trąbienia, który posłużyć mi miał w razie niebezpieczeństwa do zwołania całej ekipy.

SMOK

Podczas rozmów w wieśniakami często słyszałem o dziwnym stworzeniu zionącym ogniem. Ogólnie nazwano je smokiem. Bestia grasowała późnym popołudniem na terenie podzamcza. Musiałem się zająć tą sprawą, smok pożerał bowiem niewinnych wieśniaków. Jak się potem okazało, przyczyną nadzwyczaj brutalnej złośliwości smoka był cierń tkwiący w boku. Wyjąłem go więc i doszedłem do szybkiego porozumienia z udomowionym już zwierzęciem. Nie zabrałem go jednak do drużyny gdyż znając moich tchórzy, pouciekaliby. Smok z całej tej wdzięczności na pamiątkę podarował mi smoczą kulę, która powodowała zaćmienie umysłu na parę ładnych sekund u osób, które wskazałem.

PIERŚCIEŃ

Tak, to był udany dzień. Wieśniacy są prawie zadowoleni, obeszło się bez ofiar w ludziach, a co najważniejsze ja jestem w jednym kawałku. I oto, nagle na mojej drodze pojawia się ukochana Marion. Po krótkiej rozmowie, której i tak nie pamiętam bo najlepszych chwil w życiu się nie pamięta, obdarowała mnie ona pierścieniem. Teraz to już każdy będzie wiedział, że jestem jej, a ona moja.

STATYSTYKA

Radosny i rozbrykany popędziłem w las, aby przemyśleć wszystko do czego doszło. Nie doszedłem jednak zbyt daleko (płn.-wsch.), gdyż od razu natknąłem się na pustelnika. Staruszek przypomniał mi o moim celu, czyli obaleniu Szeryfa. Podarował mi mapę i nakazał mi tak dużo łupić i rozdawać biednym, aż ich zaufanie do mojej osoby sięgnie 90%. Tak więc czyniłem.

Wreszcie przyszedł dzień ostateczny, ale nie dla mnie, tylko dla Szeryfa. Zwołałem więc ekipę i ruszyłem w przebraniu do wnętrza zamku. Stanąłem oko w oko z Szeryfem, zrzuciłem płaszcz i wykrzykując „hasta lavista baby" wymierzyłem mu ostateczny strzał w klatkę piersiową. Co było potem, nietrudno się domyślić. Ekspresowo poślubiłem Marion no i odzyskałem swój majątek, a wieśniacy... kto by się o nich martwił.

SŁÓW KILKA

Na koniec kilka porad, bo życie w Sherwood to nie przewracanie się cały dzień w barłogu.

– strzałkę z twoim poziomem bohaterstwa trzymaj wysoko poprzez obdarowywanie biednych zagrabioną gotówką,

– nie skąp, a gdy rabujesz uważaj na kogo napadasz – niektórzy potrafią pozbawić cię życia,

– nie poluj na zwierzynę gdyż wejdziesz w konflikt z prawem, a wieśniakom i tak nie pomożesz,

– gdy dasz się już złapać to jest sposób na uwolnienie. Gdy strażnik będzie cię prowadził wyrwij mu się prowokując pojedynek na miecze. Teraz szybko nogi za pas (czerwone serce), on będzie cię gonił. Odwróć się więc w jego stronę i strzel z łuku – to powinno powstrzymać go na zawsze,

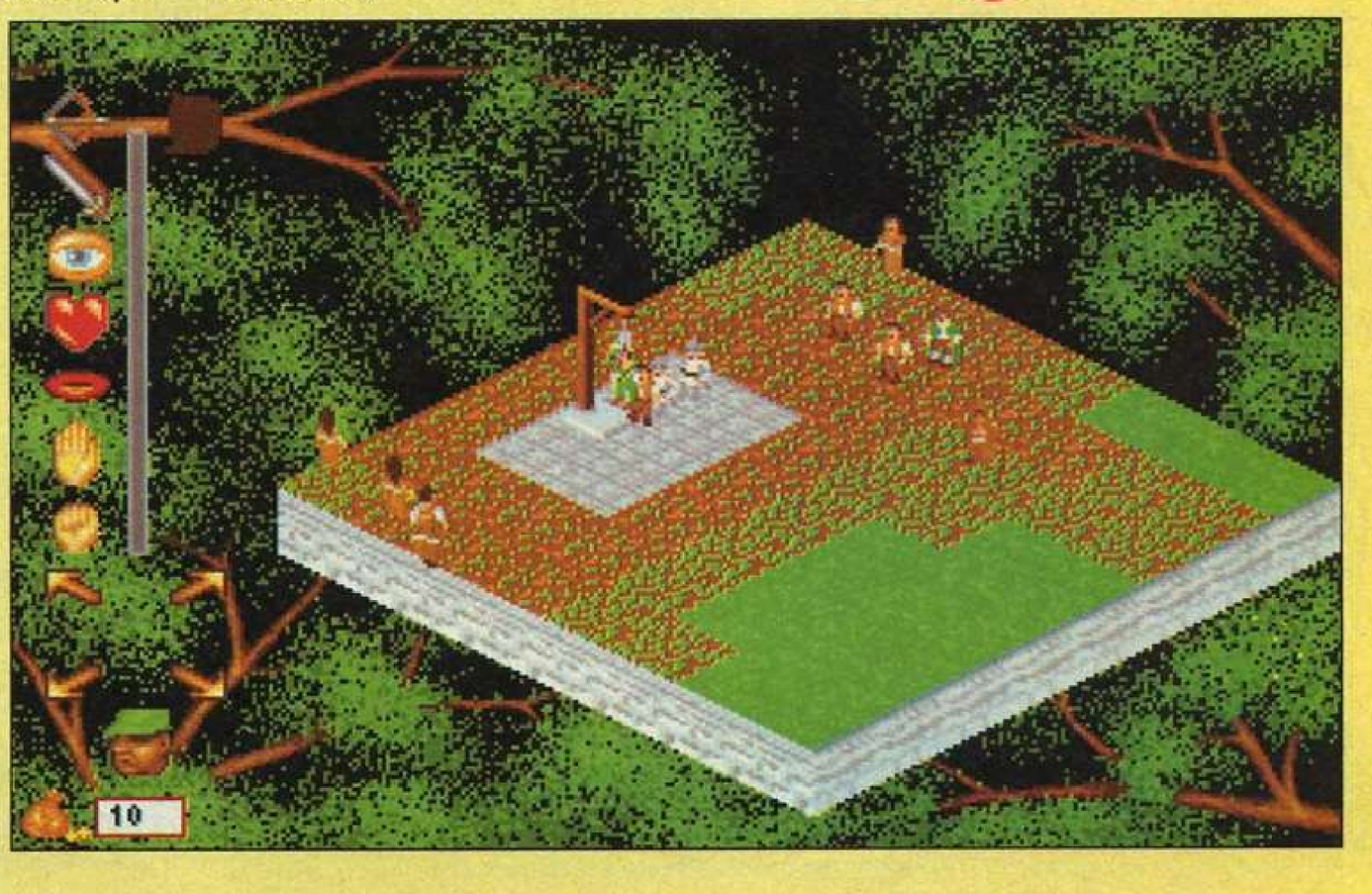
– gdy dasz kasę grajkowi, zagra on fajną melodię,

– lecząc smoka nie wchodź do jego jaskini – bardzo tego nie lubi. Poczekaj aż wyjdzie,

– istnieje bardzo szybka droga ukończenia gry. Gdy Szeryf wyjdzie obwieszczać kolejną wieść, stań naprzeciwko niego i przywitaj go strzałą. Wszyscy będą się cieszyć, ale nie oto przecież chodzi w tej grze, cała przyjemność w delektowaniu się jej treścią.

G1200

MILLENNIUM'91
1MB AMIGA
ATARI ST
ST 1 AMIGA 1
PRZYGODOWA
70% Grafika
70% Dźwięk
80% Miodność
Cena w tys. zawiera VAT





MAGICZNA KSIĘGA jest chyba najlepszą rdzennie polską zręcznościówką wydaną na Amigę. Uwagę zwracają tylko dwie rzeczy. Po pierwsze gra jest za krótka i za łatwa, bo przy odrobinie dobrej woli można ją przejść w godzinę. Po drugie wyjątkowo marnej jakości jest oprawa dźwiękowa. W zasadzie składają się na nią dwa odgłosy instrumentów perkusyjnych (uderzenie o ziemię oraz o sufit), dźwięk rzutu jojem i rzężenia ginących przeciwników. Muzyka wyparowała. Przydałoby się także większe zróżnicowanie wrogów. Schemat jeden poziom–jeden wróg jest chyba niewystarczający. Poza tym jednak gra jest niezła i warto ją zobaczyć.

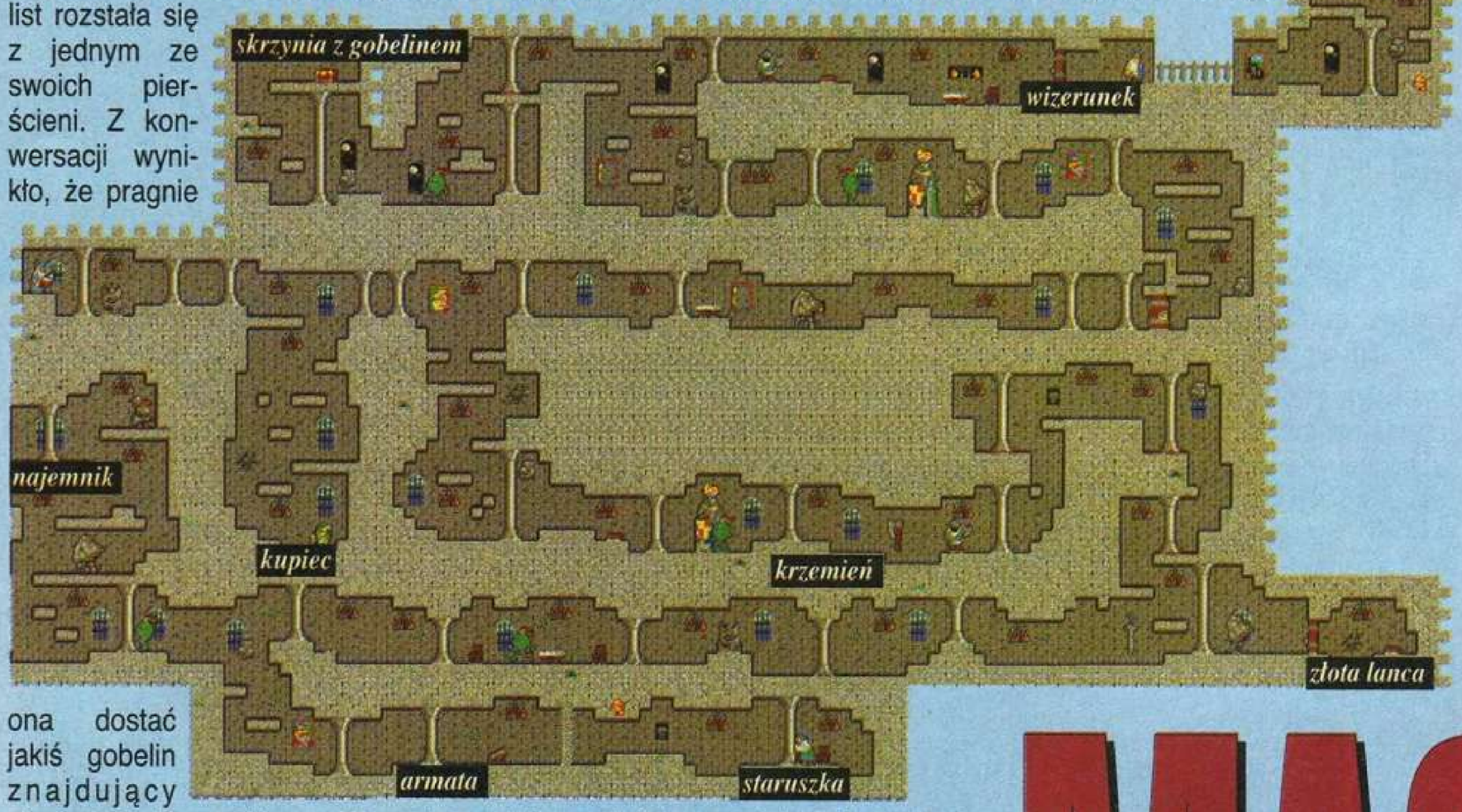
— — —

W domu Stasia wszyscy żyli w zgodzie i miłości aż do dnia, gdy złe wirusy zaatakowały ulubioną Amigę, zamieniając ją w biednego, zestresowanego Spectruma. Chłopiec się załamał – bez niej życie nie miało sensu. Jej beżowa klawiatura była dla niego wszystkim co miał i kochał. Z dna rozpaczy wyciągnęła go pewna myśl – „Magiczna Księga!". Była w rodzinie od pokoleń. Podobno można było znaleźć w niej rozwiązanie wszystkich problemów. Szybko na strych! Jest... Opasłe zakurzone tomisko: „O skutecznym rad sposobie naprawy urządzeń wszelakich, jako to: cepów, mieczy, komputerów, lokomobili, subatomowych przekaźników energetycznych jakoż i innych wymysłów rozuma ludzkiego". Spis treści: komputery – są. Strona 4051 – brak strony 4051. Między „Kompresorem" i „Komsomolcem" brak było czterech kartek! Staś poczuł, że jakaś dziwna siła unosi go z podłogi i ciska w przestworza rzeczywistości. Zrozumiał, że musi odnaleźć brakujące kartki rozsiane w czasie i przestrzeni.

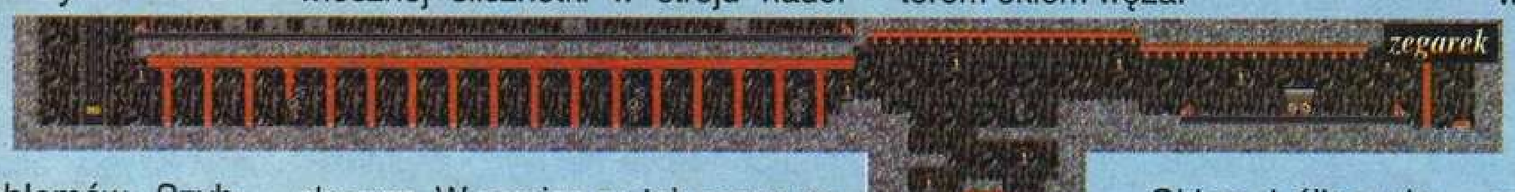
STARE ZAMCZYSKO

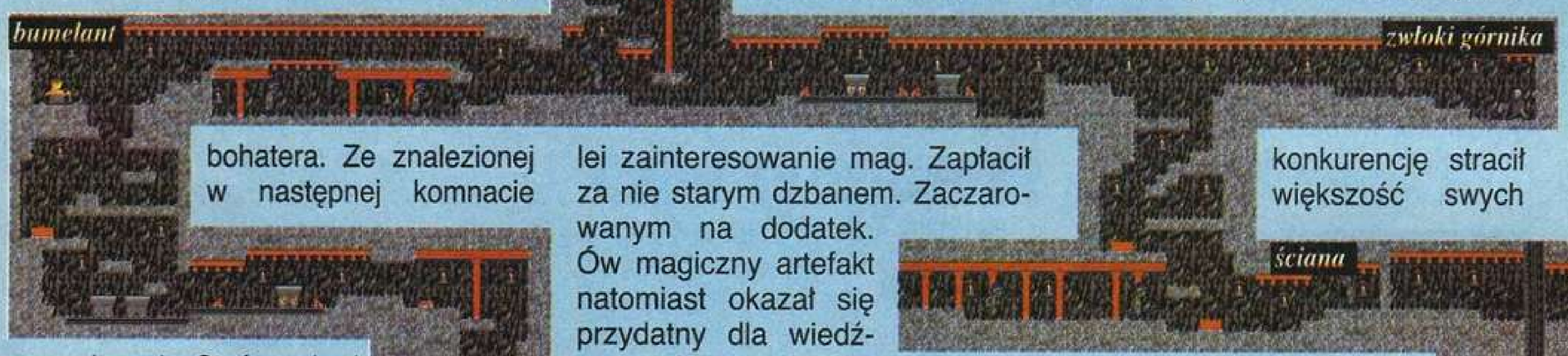
Lądowanie na kamiennej posadzce nie było zbyt przyjemne. Stasia otaczały ponure mury jakiejś twierdzy. Z czeluści korytarza dobiegały niezbyt przyjemne pojękiwania. Chłopiec z niepokojem rozejrzał się wokół, wyjął z kieszeni jojo i ruszył na poszukiwanie pierwszej kartki.

Najpierw postanowił rozejrzeć się trochę po zamku. Na pierwszym piętrze znalazł skrzynkę, a w niej kawałek krzesiwa. Przy jego pomocy udało mu się uruchomić armatę znajdującą się w podziemiach i zburzyć ściankę blokującą dalszą drogę. Kawałek dalej, w korytarzu, napotkał staruszkę. Po krótkiej rozmowie w podzięce za list rozstała się z jednym ze swoich pierścieni. Z konwersacji wynikło, że pragnie ona dostać jakiś gobelin znajdujący się w skrzyni na poddaszu. W zamian za klucz poprosiła Stasia o ów kawałek tkaniny, dodając przy tym, że wszystkie inne rzeczy jakie tam znajdzie może zatrzymać dla siebie.



Po pokonaniu kilkuset stopni chłopiec dotarł na ostatnią kondygnację. Niestety, tutaj drogę blokował niesympatycznie wyglądający wojownik. Już się wydawało, że przejście do skrzyni pozostanie zablokowane, gdy oto napatoczyła się kolejna szkatułka, a w niej portret średniowiecznej ślicznotki w stroju nader skąpym. W zamian za tak cenny podarek wojownik przepuścił naszego bohatera. Ze znalezionej w następnej komnacie skrzyni Staś zabrał gobelin oraz sznur pereł i pognał do piwnicznej staruszki. W zamian za wykonanie tej przysługi otrzymał ślinę nietoperza.





Chłopiec zadał sobie teraz pytanie „Jak spożytkować ów sznur pereł?". Okazało się, że w pobliskiej komnacie przebywał najemnik, który w zamian za tak wartościowy podarek udostępnił Stasiowi stary klucz. Klucz ten otwierał drzwi, za którymi znajdowała się złota lanca. Nią z kolei z radością zaopiekował się kupiec – w ręce naszego bohatera trafił kolejny klucz. Tym razem zardzewiały i na dodatek złamany – czy jednak taka drobnostka mogła przeszkodzić zmyślnemu chłopakowi? Kilka ruchów w zamku i drzwi prowadzące do wieży stanęły otworem. Na samym jej szczycie urzędowała wiedźma zamknięta tutaj jakieś 200 lat wcześniej przez ówczesnego pana tych włości. W podzięce za uwolnienie podzieliła się z naszym bohaterem okiem węża.

Okiem i śliną nietoperza wyraził z kolei zainteresowanie mag. Zapłacił za nie starym dzbanem. Zaczarowanym na dodatek. Ów magiczny artefakt natomiast okazał się przydatny dla wiedźmy – pierwsza brakująca kartka z Magicznej Księgi trafiła w ręce Stasia.

Przyszła kolej na drugą misję, tym razem rozgrywającą się w bliskowschodniej scenerii i atmosferze.

PAŁAC WEZYRA

Przygoda tym razem rozpoczęła się od odnalezienia pergaminu z pewnym zaklęciem. Użyte w odpowiednim miejscu pozwoliło na otwarcie drzwi do skarbca i zabranie stamtąd mieszka ze złotem. Teraz nadszedł czas na rozwiązanie kilku problemów egzystencjalnych nękających mieszkańców pałacu. Pierwszym z nich był wędrowiec narzekający na zmniejszające się przydziały na obuwie – wielce zadowoliła go para nowych sandałów, za którą ofiarował stoiczek wysoko

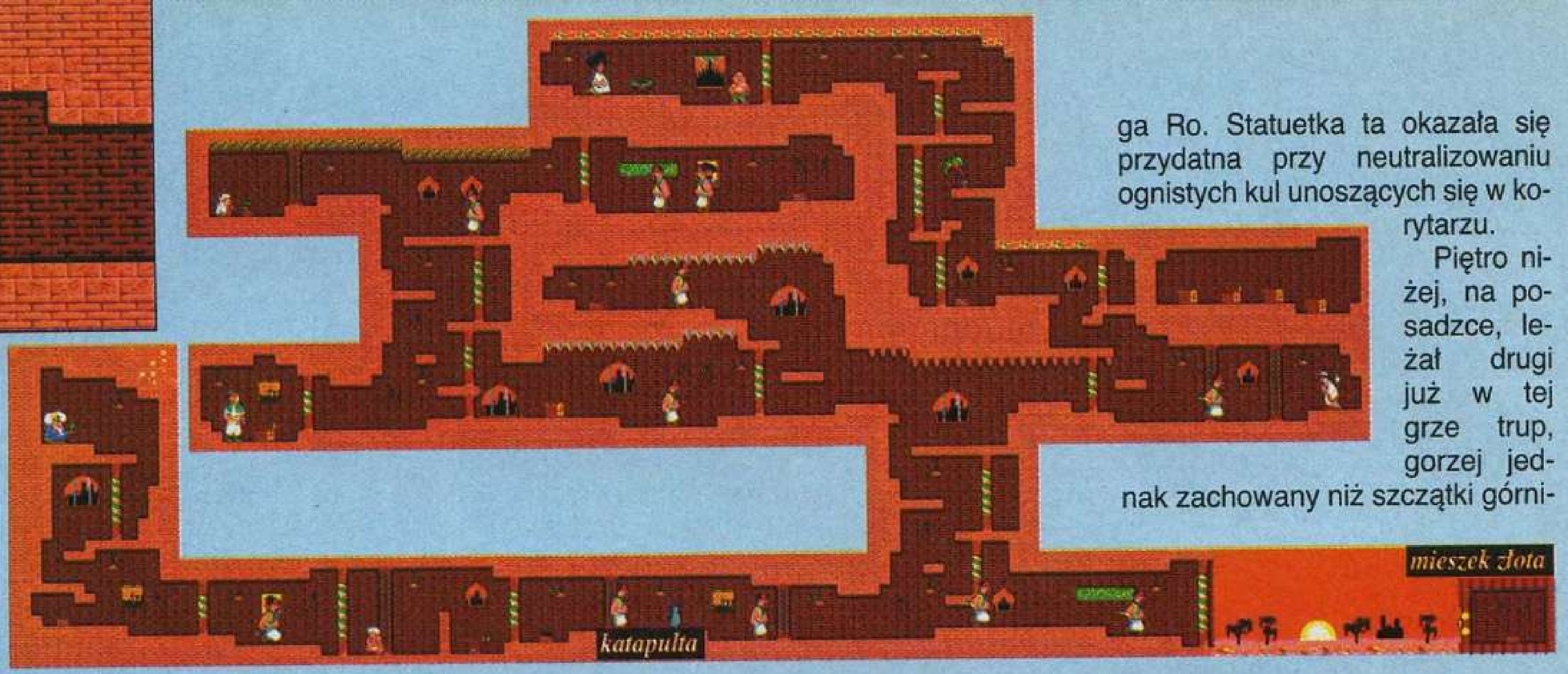
MAG

i gładka, a on sam z radością opowie ci o swoich problemach z interpretacją teorii snów Freuda"). Pokarm był właśnie poszukiwany przez zaklinacza węży, który w związku ze stosowaniem niepełnowartościowej mieszanki pokarmowej produkowanej przez konkurencję stracił większość swych ulubieńców. W zamian za dostarczenie właściwie działającej odżywki wręczył on Stasiowi maczetę. Nasz bohater zabrał jeszcze z pobliskiego zaułka nadgniłą deseczkę i wyruszył w dalszą drogę.

W pobliskim korytarzu stał sobie książę. Bardzo tęsknił on za swoją







ICZNA KSIĘGA

ukochaną, trzymaną w odosobnionej celi pod strażą pewnego nie w pełni sprawnego mężczyzny. Poprosił on chłopca o dostarczenie jej krótkiego liściku obiecując hojną nagrodę. Rzeczywiście, drzwi do pokoju księżniczki pilnował eunuch. Początkowo nie zgadzał się na żadne kontakty z damą, mieszek złota zmienił jednak jego zapatrywania na tę sprawę. Księżniczka w podzięce za dostarczenie wiadomości od swego lubego rozstała się z jednym ze swych pierścieni.

Na samym dole, w zachodnim skrzydle, znajdowała się stara katapulta ustawiona przed murem przegradzającym korytarz. Aby przedostać się na drugą jego stronę wystarczyło naciąć maczetą linę blokującą mechanizm katapulty i dać się wystrzelić. Za murem urzędował fakir (poszukujący materiałów na nowe łóżko). W zamian za dostarczenie paczki gwoździ na materac wręczył on Stasiowi pergamin od wieków znajdujący się w jego rodzinie. Z pergaminem tym oraz z pierścieniem od księżniczki chłopiec udał się do maga, który wręczył mu drugą kartę z Księgi.

OPUSZCZONA KOPALNIA

W poszukiwaniu kolejnej karty Staś trafił do podziemia – mokrego, dusznego i nieprzyjemnie pachnącego. Na dodatek wszędzie łaziło pełno górników rodem z „Nocy żywych trupów".



Pierwszym zdobytym tu przedmiotem był stary zegarek – najwidoczniej kopalniana wilgoć niezbyt mu zaszkodziła, gdyż nadal dobiegało z niego ciche tykanie. Z zegarkiem Staś powędrował na najniższy chodnik, gdzie urzędował miejscowy zaopatrzeniowiec. W zamian za czasomierz otrzymał od niego zgrabną skrzyneczkę. Teraz udał się do wschodnich korytarzy, zabierając po drodze solidny kufel. Tutaj napotkał niezbyt zadowolone ze swego losu szczątki jednego ze sztygarów. W kieszeniach znalazł banknot oraz bezpiecznik. Udał się teraz kilka pięter w dół. W jednym w chodników stała sobie beczka z piwem – czego to człowiek nie znajdzie w dzisiejszych kopalniach! Staś szybciutko zrobił użytek z kufla i ze zdobytym w ten sposób skarbem wrócił do mijanego wcześniej górnika znajdującego się w stanie lekkiego zamroczenia alkoholowego. Radość owego człowieka pracy nie miała granic – klin był tym, czego w tej chwili potrzebował najbardziej. Zanim ponownie pogrążył się w błogostanie podarował Stasiowi swój służbowy dynamit.

Teraz należało jeszcze zrobić coś z posiadanym banknotem – znajomy zaopatrzeniowiec sprzedał za niego pękatą butlę z oliwą. Pora była wracać do wschodniej części kopalni. Chłopcu udało się tu jeszcze znaleźć skrzyneczkę z narzędziami, z której zabrał mały acz poręczny detonator. Przy jego pomocy wysadził dynamitem kolejną ścianę blokującą przejście przez korytarz.

Za nią znajdował się przepastny szyb. Niestety, mimo wielokrotnego naciskania guziczka nie zjawiła się żadna winda. Cóż począć – Staś dzielnie skoczył w mroczną głębię. Wylądował nawet dość miękko. W sąsiedniej komnacie znajdował się zepsuty podnośnik – wymiana bezpiecznika przywołała go do życia. Z jego pomocą chłopak dotarł do końca korytarza. Ujrzał tu skarbnika – pana tych podziemi. Ten ofiarował mu trzecią kartkę z Księgi (w zamian za odrobinkę oliwy do wygasającej lampy).

Pora na ostatnią podróż, tym razem 6000 lat wstecz.

PIRAMIDA CHEOPSA

Tu było przynajmniej bardziej sucho niż w kopalni. Eksplorując korytarze Staś natrafił na uwięzionego (a raczej zagubionego) podróżnika. Ten za odrobinę wody i plan piramidy zgadzał się na wszystko. Najpierw dostał więc wodę (znalezioną w korytarzu kawałek dalej). Jako podziękowanie podarował chłopcu posążek boka. Z jego rąk bohater wyjął pokaźny miecz. Przy jego pomocy przesunął stojący w niewielkiej komorze posąg egipskiego boga. Gdy to już uczynił rozległ się głośny zgrzyt i... nic. Dopiero potem okazało się, że w ten sposób unieruchomił mechanizm pułapki czyhającej u wejścia do grobowców. Tam też się udał. Znalazł tu liczne sarkofagi, w większości nienaruszone. Pokrywa tylko jednego z nich była odsunięta. Co dziwne jednak, wnętrze nie było okradzione. Staś zabrał mumii złoty ząb i targany wyrzutami sumienia (wszakże nie każdego dnia zostaje się hieną cmentarną) wrócił na górę.

Tutaj znalazł starą egipską prasę. Przy jej pomocy wybił ze złota małego skarabeusza. Udał się na zachód. Po drodze mijał umieszczone na ścianie płaskorzeźby kotów. Jedna z nich miała zamknięty pyszczek. Miecz okazał się pomocny po raz drugi. Po niezbyt delikatnym otwarciu z kota wypadł rubin. Jak się okazało, był on dość niezwykłym kluczem do skrzyni. Staś znalazł w niej plan piramidy. Jak łatwo się domyśleć z takiego prezentu najbardziej się ucieszył ów zagubiony podróżnik. Jako wyraz swej wdzięczności ofiarował medalion. Dzięki niemu chłopiec otworzył drzwi prowadzące do komnaty ze skrzynią. Była w niej ostatnia brakująca kartka z Magicznej Księgi.

Staś natychmiast wrócił do domu, przeczytał odpowiedni rozdział i naprawił swą Amigę. Wirusy natomiast wybił niezawodnym MkS_vir-em (i tylko to jest w tej opowieści zmyślone, a dlaczego – powinniście wiedzieć sami).

PooH

MEAN ARENAS



Twoim zadaniem jako zawodnika w brutalnym teleturnieju MEAN ARENAS jest przede wszystkim przeżyć. Poza tym, aby przejść do następnego etapu, musisz zebrać pewną ilość monet rozsianych po całym terenie. Przeszkadzać ci w tym będą liczni strażnicy – zarówno ludzie, jak też i roboty bojowe, mające układy pamięci wypełnione tylko jednym poleceniem: ZABIĆ.

Rzecz jasna nie jesteś bezbronny. Wszelkie ruchome przeszkody możesz usuwać zarówno korzystając z broni ręcznej – karabinu strzelającego równocześnie w czterech kierunkach lub granatu usuwającego wszystkich wrogów znajdujących się w tej chwili na arenie, jak też wykorzystując naturalne przeszkody terenowe, na przykład pojawiające się po naciśnięciu odpowiedniego wyłącznika ściany, którymi można potraktować zbyt natarczywych oponentów. Poza bronią na arenie znajdziesz całą masę przydatnych gadżetów – osłony siłowe, dopalacze, blokady wrogów, miny, na których można nieco się rozerwać i wiele, wiele innych.



Kolejne misje rozgrywają się w zróżnicowanej scenerii różnego typu aren. Mogą to być zakamarki lochów, tęczowe wyspy zawieszone wysoko w chmurach, korytarze statków kosmicznych i inne. Poza tym co jakiś czas trafiasz na arenę odmiennego rodzaju. Tam najważniejszy jest czas oraz brak strażników. Wydawać by się mogło, że brak przeciwników powinien ułatwić grę. Nic bardziej mylnego! Wyjątkowo wyrafinowane przeszkody terenowe z całą pewnością potrafią nadrobić ten brak.

Przed każdą misją pojawia się dwójka komentatorów ogólnokrajowej sieci telewizyjnej transmitującej teleturniej. Zapoznają cię oni z najważniejszymi innowacjami wprowadzonymi na kolejnym poziomie, przypomną o czym powinieneś pamiętać, dadzą krzyżyk na drogę i usuną się w bezpieczne miejsce, skąd będą mogli przekazywać widzom pełne „Ochów" i„Achów" relacje o twym postępowaniu w terenie.

Muszę przyznać, że gra ta nieco mnie zaskoczyła, okazała się bowiem naprawdę wciągająca. Może część z was pamięta dość starą już grę DYNA BLASTER. MEAN ARENAS zrobiona jest w dość podobnym stylu. Tutaj tylko występujące postacie są mniejsze, jest za to więcej przedmiotów do wykorzystania, akcja jest dynamiczniejsza oraz rozgrywa się w bardziej urozmaiconej scenerii. Ogólnie rzecz biorąc – gierka stara ale jara.

PooH

Dystrybutor: MarkSoft

ICE'93
1MB AMIGA
AMIGA 2
ZRĘCZNOŚCIOWA
85% Grafika
80% Dźwięk
85% Miodność
22,- Cena w zł. zawiera VAT

KINGPIN BOWLING

Od dawien dawna czekałem na dobrze zrealizowany symulator kręgli. W Polsce trudno spotkać tor kręglowy, a szkoda, bo jak głosi legenda oraz film „Jaskiniowcy", kręgle są bardzo ekscytującym sportem. Brak klubów kręglarskich może nadgonić KINGPIN w realizacji TEAM 17.

Grafika jest dobra, wszystkie ruchy osoby toczącej kule są jak z życia wzięte, a to dlatego, że zostały sfilmowane. Odgłosy, bo o muzyce tu nie ma mowy (a szkoda) są również w jak najlepszym wykonaniu – bardzo dobry sampling. Często w trakcie rozgrywki włącza się głos znajomej skądinąd pani spikerki, a znanej ze wszystkich części ALIEN BREED. Subtelna różnica w tym co mówi polega na tym, że w AB informowała nas że za chwilę eksplozja rozerwie cały poziom, a w KP prosi np. o usunięcie samochodu sprzed głównego wejścia.



W KINGPIN są bardzo rozbudowane opcje. O nich z czystym sumieniem mogę powiedzieć, że nadają ekstremalny realizm całej gierce. Ustawić można np. kilka rodzajów rozgrywek, liczbę graczy, masę kuli, lewo- bądź praworęczność, płeć gracza.

Od masy kuli zależy jej sterowność oraz szybkość. To chyba najważniejsza z opcji, gdyż wybranie optymalnej do swoich możliwości kuli wcale nie jest takie łatwe, a nie wspomnę już o dalszej rozgrywce, w której głównym celem gry jest przecież rozbicie wszystkich kręgli. Taki ruch nazywany jest z angielskiego STRIKE i na początku zdarzy ci się on bardzo rzadko. Samo celowanie do kręgli zostało i tak utrudnione poprzez wprowadzenie jakiejś cholernej latającej strzałki, która pokazać ma tor rzutu kuli. Ale drogi graczu, nie łudź się, że okrągłe ciało stale potoczy się właśnie tak jak zaplanowałeś – o nie! Biorąc pod uwagę masę kuli, to czy tor został nawoskowany, z jaką siłą rzucasz i parę innych czynników, toczenie się kuli może w ostatniej chwili zbiec zupełnie z zamierzonego przez ciebie toru.

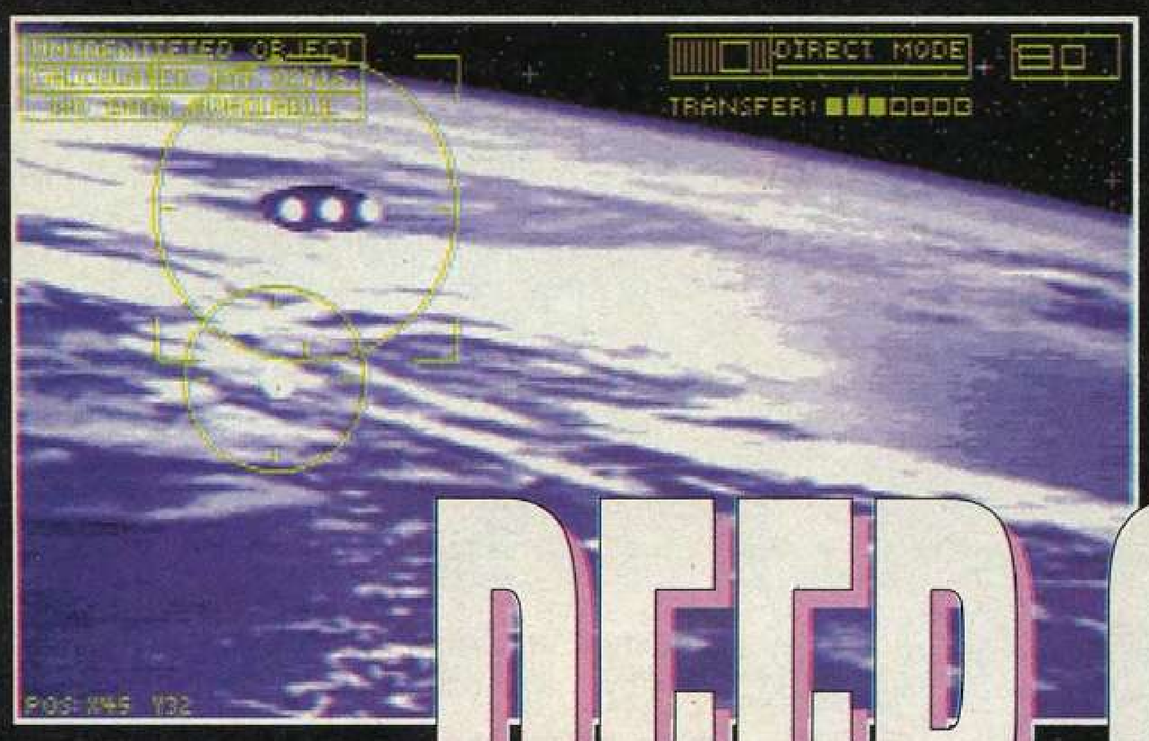


Jeżeli gra w kręgle w rzeczywistości jest taka trudna to ja wymiękam, ale to chyba właśnie te utrudnienia powodują, że kręgle są tak porywającym sportem.

G1200

Dystrybutor: MarkSoft

TEAM 17'94
1MB AMIGA
AMIGA CD32
PC: VGA, SB
AMIGA 1
ZRĘCZNOŚCIOWA
80% Grafika
80% Dźwięk
70% Miodność
41,- Cena w zł. zawiera VAT
51,- wersja na CD32



DEEP CORE

Nad Ziemię coś nadleciało. Wykryły to satelity meteorologiczne. Potem od tego czegoś oderwało się małe coś i wleciało w atmosferę. Plusnęło do Oceanu Indyjskiego. Dopłynęło do podmorskiej bazy nuklearnej. Przyczepiło się. Wypuściło zawartość. Obcy wybili cały personel. Ziemia była jak zwykle zagrożona. Wyruszył bohater (kapitan Dawnrazor). Samiuteńki pokonał wszystkich złych obcych. Wrócił. Ordery. Fotoreporterzy. Uściski rąk. Pojechał do domu, usiadł w fotelu i czekał na kolejne wezwanie. Fajnie było...

Akcja DEEP CORE rozgrywa się w ponurej atmosferze podmorskiej bazy US Navy. Jest w niej dość niebezpiecznie, nawet dla takiego weterana jak kpt. Dawnrazor. Na swej drodze do ocalenia ludzkości napotka on całą mnogość przeszkód. Nerwowo zamykające się stalowe grodzie, automatyczne stanowiska strzeleckie w ścianach oraz Obcych – ich jest tu prawdziwe zatrzęsienie. Obcy latający, chodzący, czołgający się, czatujący jako bomby zegarowe, wybuchający itp.

Grafika, niestety, nie jest tu zbyt rewelacyjna. Mimo, że patrząc obiektywnie trudno zarzucić jej jakieś konkretne niedociągnięcia (może poza nieco zbyt ciemnymi kolorami) to jednak czegoś w niej brakuje. Wykorzystano w niej znany z innych amigowskich gier (jak choćby The Killing Game Show) efekt scrollowanej wody, w której bohater brodzi po kolana. Sporo do życzenia pozostawia także animacja samej głównej postaci – sprawia ona wrażenie nieco statycznej, jej ruchy są nienaturalne, jakby nieskoordynowane. Poza tym występuje tu wyjątkowo mało, jak na przygodówkę, przeciwników – czasami aby napotkać wroga trzeba się trochę nałazić. Sama akcja przez to nie jest zbyt dynamiczna i po pewnym, niezbyt długim czasie zaczyna lekko nudzić. Brakuje nieco także muzyki towarzyszącej eksploracji bazy – pojawia się ona tylko na planszy tytułowej.

PooH

Dystrybutor: MarkSoft



OVERDRIVE

W dziedzinie wyścigów samochodowych „widzianych z góry" ciągle powstają nowe tytuły. Chyba każdy gracz słyszał o weteranach gatunku jak SUPERCARS, NITRO, ALL TERRAIN RACING czy też ROAD KILLER. Trafiały się wśród nich tytuły, które przeszły do historii gier jak też i takie, które zapomniano jeszcze przed premierą. OVERDRIVE jest pierwszym krokiem firmy TEAM 17, która zawsze słynęła z gier być może niezbyt rozbudowanych, ale będących prawdziwymi perełkami.

Świetnie dopracowana grafika, dźwięk, oraz to co najważniejsze – miodność, oscylująca wokół 90-100%. Swoją markę firma potwierdza także i w tym przypadku. Jak na wyścig przystało siadamy tu za kierownicą samochodu. A raczej samochodów – do naszej dyspozycji są bowiem cztery różne typy maszyn różniące się zasadniczo swymi możliwościami oraz, co za tym idzie, przeznaczeniem:





– typowy wóz Formuły 1 (GP Car),

– dodatkowo podrasowany samochód sportowy (Sport),

– potężny czterokołowiec (4x4),

– mały wszędobylski pojazd o niezłych osiągach (Buggy).

Do dyspozycji jest także pięć rodzajów torów: rajdowy (GP), miasto, pustynia, lód oraz sztucznie stworzona Arena, oraz siedmiu kierowców stających z tobą w szranki.

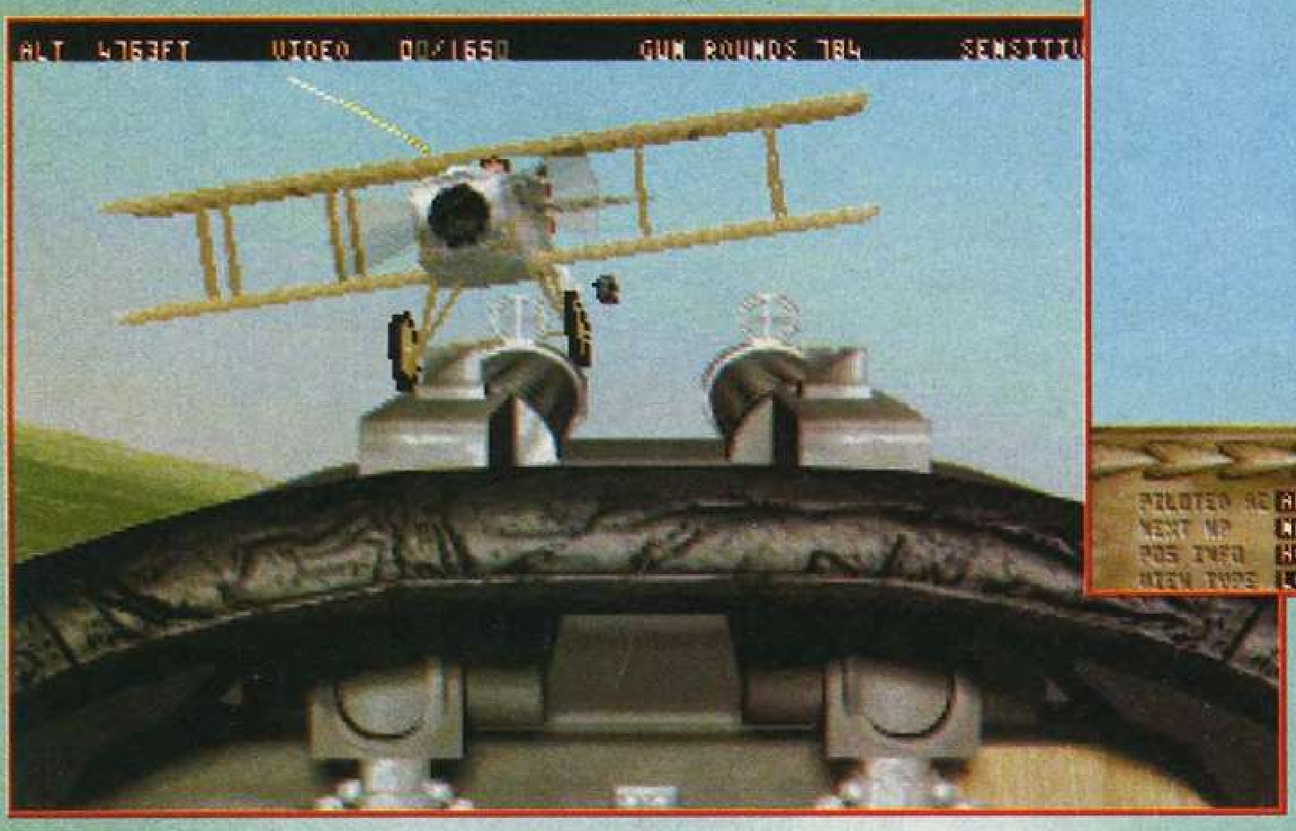
Przed każdym wyścigiem wybrać możesz jeden z trzech torów (są one zróżnicowane pod względem poziomu wyszkolenia przeciwników, przydzielonego ci samochodu, wysokości wpisowego oraz, rzecz jasna, nawierzchni), wpłacić wpisowe, przejść kwalifikację i stanąć do właściwego rajdu. Zajęcie w nim drugiego lub pierwszego miejsca podwyższa twój procentowy wskaźnik sprawności. Gdy osiągnie on 100% stanie przed tobą możliwość zmierzenia się z jedynym prawdziwym mistrzem toru. Kim on jest – tego nie wie nikt. Jeśli natomiast zajmiesz haniebne trzecie miejsce, to możesz czuć się zdyskwalifikowany.

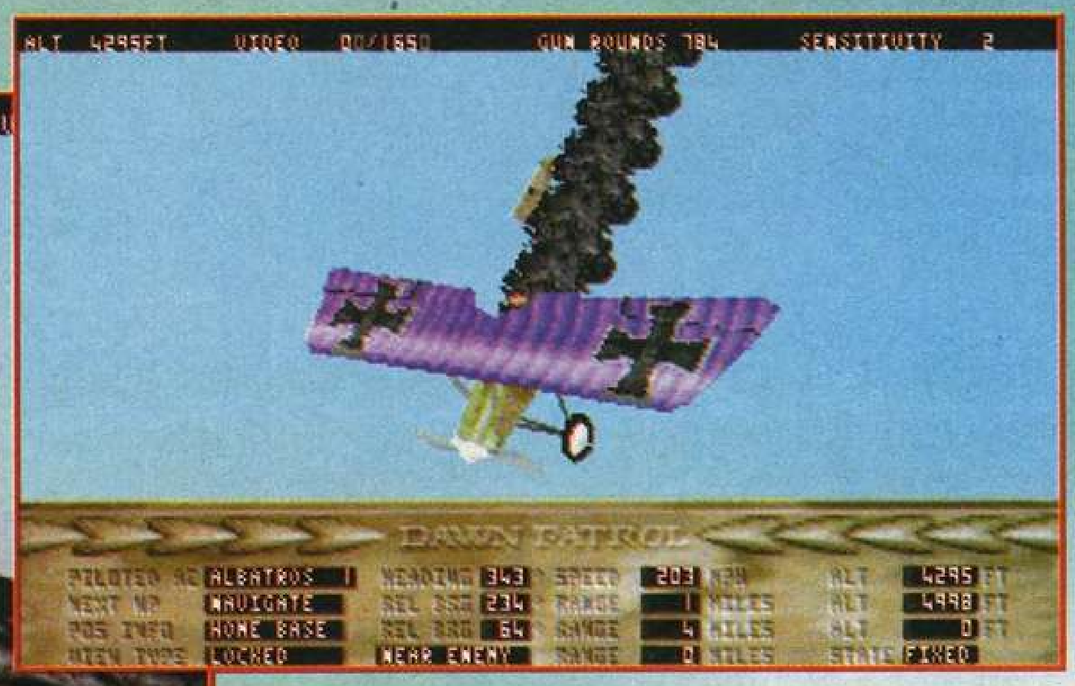
Swoim pojazdem możesz sterować na dwa sposoby. Jeden z nich polega na tym, że poruszając joystickiem obracasz samochód w prawo/lewo, w drugim natomiast wychylając drążek w odpowiednim kierunku wskazujesz kierunek, w którym wóz ma jechać. Osobiście polecam tą drugą metodę. UWAGA! Jeśli miałbyś problemy z pokonywaniem zakrętów (wynosiło by cię na pobocze) to spróbuj w momencie wejścia w wiraż puścić na chwilę FIRE – skuteczność gwarantowana.

PooH

Dystrybutor: MarkSoft





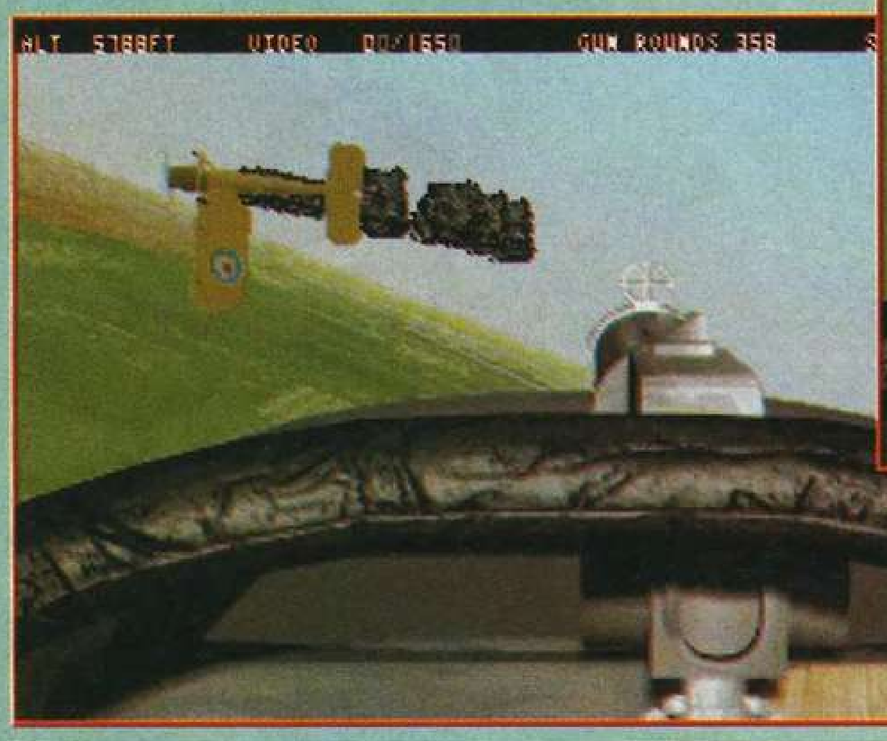


DAWN P

Wraz z rozwojem gier rozwijają się też i komputery, stwarzając programistom i projektantom nowe możliwości. W przypadku symulatorów wyraźnie widać skok jakościowy, jakim jest przejście w tryb podwyższonej rozdzielczości karty SVGA. Pierwszy był tutaj OVERLORD, który mimo że kiepsko sobie radził z obsługą wielu kart, to i tak oszołamiał opracowaniem graficznym. Teraz gry takie jak U.S. NAVY FIGHTERS, WING COMMANDER 3, czy DAWN PATROL wyraźnie potwierdzają przejście symulatorów w tryb SVGA.

Ma to swoje dobre i złe strony. Plusy są oczywiste – możliwość opracowania fenomenalnie dokładnej oprawy graficznej. Nowa jakość to po prostu większa przyjemność grania i większy realizm. Oczywiście do odwzorowania prawdziwego lotu jest jeszcze bardzo daleko, ale trzeba pamiętać, że nawet profesjonalne symulatory to tylko komputerowa grafika. W przypadku nowych symulatorów kruczek ukryty jest w wymaganiach sprzętowych. Żeby oglądać niewiarygodnie dokładnie opracowany świat, potrzebny jest komputer co najmniej 486DX2/66. Aby nie rozpocząć niepotrzebnej polemiki co do niezbędnej konfiguracji sprzętowej przyznaję, że po zmniejszeniu ilości wyświetlanych detali i elementów symulator będzie chodził na gorszym sprzęcie, ale wtedy tych wszystkich zachwycających detali po prostu nie ma.

Rozważania te dotyczą oczywiście wersji na PC, ponieważ w przypadku Amigi z oczywistych względów nie sięgnięto po wyższą rozdzielczość niż standardowa. Tak zrealizowany symulator jest i tak dużym osiągnięciem, jeśli porówna się go z bliźniaczą wersją na PC, która miejscami pracuje nawet wolniej.





DAWN PATROL podobnie jak OVERLORD zachwyca opracowaniem graficznym nawet najdrobniejszego szczegółu. Dbałość o efekt wizualny jest widoczna nawet w wersji VGA. Samoloty wyglądają świetnie – oznaczenia, kamuflaż, wsporniki usterzeń i skrzydeł, silnik, karabiny – wszystko jest na swoim miejscu. Pilot ma oczywiście gogle, skórzaną kurtkę i niekiedy biały szalik. Nie zapomniano też o wybuchach, pożarach, kłębach dymu – tego nie ma sensu opisywać, to trzeba po prostu zobaczyć. Plusem gry jest też bezproblemowa obsługa większości znanych kart graficznych. Podobnie



DINOSAUR DETECTIVE AGENCY

Jest rok 75-milionowy przed naszą erą. Do banku na rogu Kamienia i Bagna włamuje się banda nieokrzesanych homo. Terroryzują kasjerkę i kradną pieniądze. Cała operacja trwa jakieś 30 sekund i jest bardzo sprawnie przeprowadzona jak na tak prymitywne ssaki jakimi są ludzie. Znam się na tym, miałem już do czynienia z podobnymi sprawami.

O przepraszam, może się przedstawię – nazywam się Sherloch Ness i pochodzę ze starego kontynentu. Parę dni temu zwrócił się do mnie właściciel banku z prośbą o złapanie rabusiów. Do części operacji należało także odnalezienie porozrzucanych pieniędzy z napadu, bo bandyci mieli dziurawe worki. Sprawa była prosta – należało się kierować śladami szmalu.

Wykonanie zadania może jednak nastręczać pewne trudności. Po pierwsze pieniądze są porozrzucane na terenach niezamieszkałych. Tam właśnie mieszka dzika zwierzyna i to tam kłusownicy zastawiają sidła. Jednak gdy pomyślę o prowizji i o nagrodzie za zbirów, to mój strach idzie w kąt. Chyba podejmę się tego zadania.

DINOSAUR DETECTIVE AGENCY nie zalicza się do gier, które narobiły wielkiego szumu na rynku zręcznościówek na Amigę i PC. Dlaczego tak się stało, trudno powiedzieć. DDA posiada bardzo miłą fabułę, brak w niej przemocy, za to dużo jest główkowania. Wymagana jest także dobra zręczność, umiejętność w posługiwaniu się joyem oraz refleks. Jeżeli ktoś posiada te składniki, to śmiało może przystąpić do grania w DDA.

Oto dinozaur został rzucony w sam środek dzikiego lasu, w zapomniany przez dinozaurową cywilizację zakątek świata, by tu pozbierać pieniądze z napadu, złapać rabusiów oraz urządzić sobie bezkrwawe łowy aparatem fotograficznym. Trzeba wiedzieć, że Sherloch Ness jest zapalonym przyrodnikiem.

Poza zwykłymi wątkami zręcznościowymi, gra posiada także wątek kombinowania. Aby na przykład uruchomić kolejkę w kopalni, należy na nią zwalić głaz z końca tunelu, po tym ruchu kolejka pojedzie przed siebie i otworzy nam drzwi do zapomnianej części kopalni – przygoda toczyć się będzie dalej. DDA jest zupełnie fajna, ale wybitna też





DAWN PATROL

EMPIRE'94

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

PC 6 | AMIGA 3

SYMULATOR

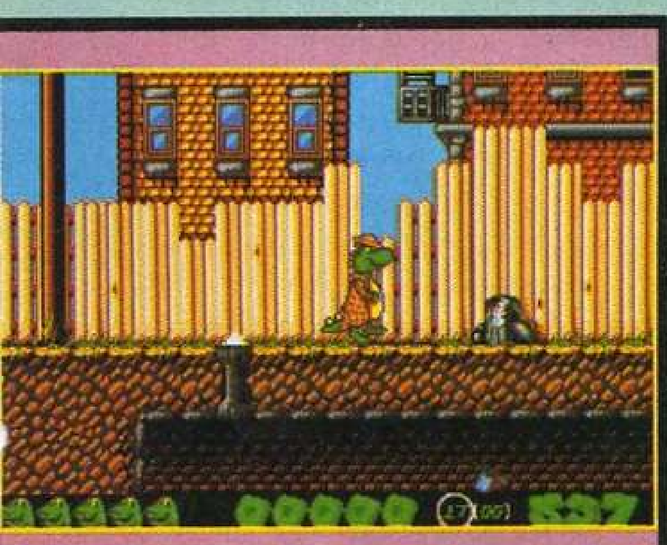
100% Grafika | 70% Dźwięk | 70% Miodność | 99,- Cena w zł. zawiera VAT





jak w OVERLORD, tak i w DAWN PATROL oprawa dźwiękowa ustępuje nieco efektom graficznym. Najgorsze są nieprzyjemne trzaski.

DAWN PATROL jest symulatorem nietypowym. Programiści odeszli bowiem od kanonu symulatora w stronę programu edukacyjnego. DAWN PATROL jest książką, a raczej książeczką o lotniczej części Pierwszej Wojny Światowej, w której misje są tylko ilustracją do zawartych w książce informacji. Pomysł ten jest w rzeczy samej dobry, lecz realizacja trochę niefortunna. Część edukacyjna zaskakuje niekiedy pobieżnością, bardzo często aż prosi się o więcej informacji. Muszę jednak przyznać, że osoba zupełnie nie znająca lotniczych epizodów I Wojny Światowej może poznać podstawowe fakty. W kilku rozdziałach znajdują się: krótka charakterystyka działań wojennych i bardzo zwięzły opis kampanii lotniczych, opisy samolotów biorących udział w wojnie i biografie słynnych pilotów. Podczas wertowania elektronicznej książki oko cieszą ładne zdjęcia i dopracowane animacje.



w sam raz. Doskonale polecić ją można naszym maluchom, którzy dopiero co dorośli do klawiatury.

G1200

Dystrybutor: Olbert

ALTERNATIVE'93

1MB AMIGA
PC: EGA/VGA

PC 1 | AMIGA 1

ZRĘCZNOŚCIOWA

75% Grafika | 70% Dźwięk | 75% Miodność | 69,- Cena w zł.

SYMULATOR

Pozostawiamy część edukacyjną i wsiadamy do symulatora. Szybko okazuje się, że zwolennicy realistycznych symulatorów będą musieli przeboleć liczne uproszczenia, zaś fani strzelaninek o rewelacyjnej grafice będą piszczeć z radości. Misję rozpoczynasz w miejscu walki – nie uświadczysz ani startów, ani problemów nawigacyjnych z utrzymaniem właściwego kursu, ani też lądowania. Wszystko co musisz zrobić to zestrzelić kilka samolotów bądź zniszczyć jakieś cele naziemne. Gdy ci się znudzi wciskasz Alt-X i jesteś w bazie.

Niejednokrotnie zastanawia model samolotu – moc silnika jest często zadziwiająca, zaś immelmana czy pętlę możesz niekiedy wykonać bez większego wysiłku. Trzeba przyznać, że są też i plusy – opracowanie graficzne pozwala bez problemu rozpoznawać maszyny, co w dużym stopniu przypomina ówczesną walkę polegającą na częstym rozglądaniu się i identyfikacji wzrokowej. Z drugiej strony projektanci chcąc chyba nadrobić utracony realizm wprowadzili do gry zacinanie się karabinów. No i przesadzili w drugą stronę – po kilku lotach odnosi się wrażenie, że karabiny maszynowe instalowane w samolotach służyły do zacinania się, a nie do strzelania. Fakt, że karabiny zacinały się, ale nie tak często! Ogólne wrażenie polepsza oczywiście świetna grafika, chociaż z rzadka, szczególnie przy celach naziemnych, pojawia się odczucie, że można było dany element dopracować lepiej.

Latając pamiętaj, że ówczesne samoloty, choć piękne i piekielnie zwrotne, były także bardzo słabe i często celna seria potrafiła zamienić podniebnego ptaka w gorejącą kulę ognia. Samoloty były na tyle słabe, że nie wytrzymywały pewnych nerwowych ewolucji, przy których na samolot, a raczej na płaty działały znaczne siły. Atakując jakiś cel pamiętaj, że nie jesteś w powietrzu sam – gdy ty będziesz zajęty faszerowaniem przeciwnika ołowiem może się zdarzyć, że jakiś sprytny pilot dobierze ci się do skóry. Rozglądaj się często – to może uratować ci życie. Pamiętaj też by zawsze na pierwszym miejscu zająć się eskortą głównego celu, a dopiero gdy usuniesz myśliwce przeciwnika przystąp do zniszczenia celu misji.







THE END

Pomysł na grę niewątpliwie niezły, ale wydaje się, że autorzy przestraszyli się, że zbyt wiele informacji i zbyt skomplikowana symulacja odstraszą graczy. Efekt to wspaniale opracowana prosta gra przeznaczona dla wszystkich graczy. Osoby znające język angielski, a nie znające historii awiacji, niewątpliwie zyskają trochę pojęcia o lotnictwie tamtych czasów. Wielbicielom prawdziwych symulatorów liczne uproszczenia i pominięcia będą doskwierały. Gra potwierdza, że nie sama szata graficzna czyni symulator.

KaYteck

Dystrybutor: MarkSoft



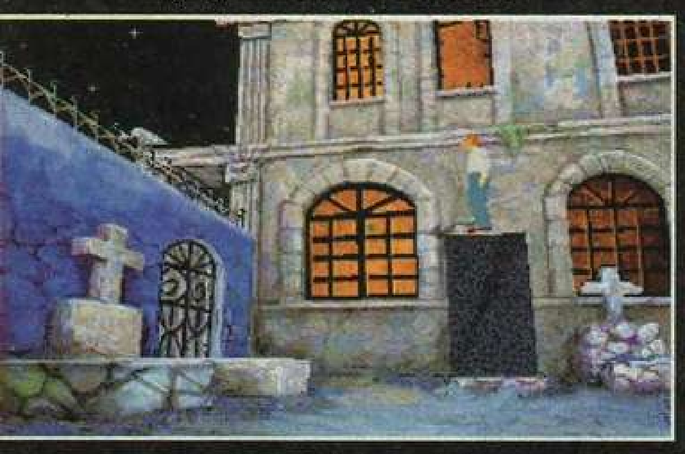




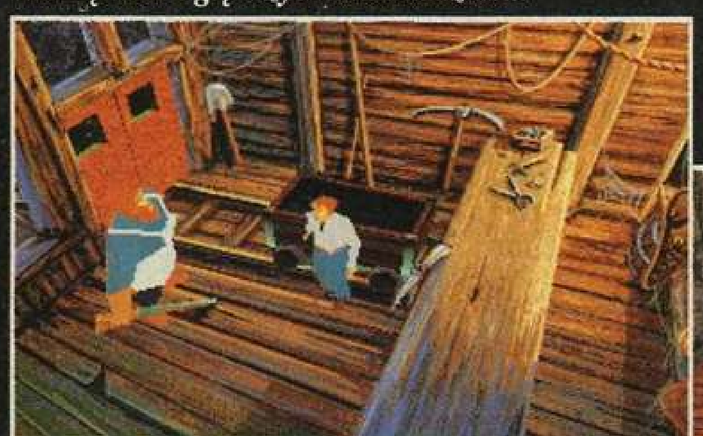
Przemysław W. miał koszmarną wizję...



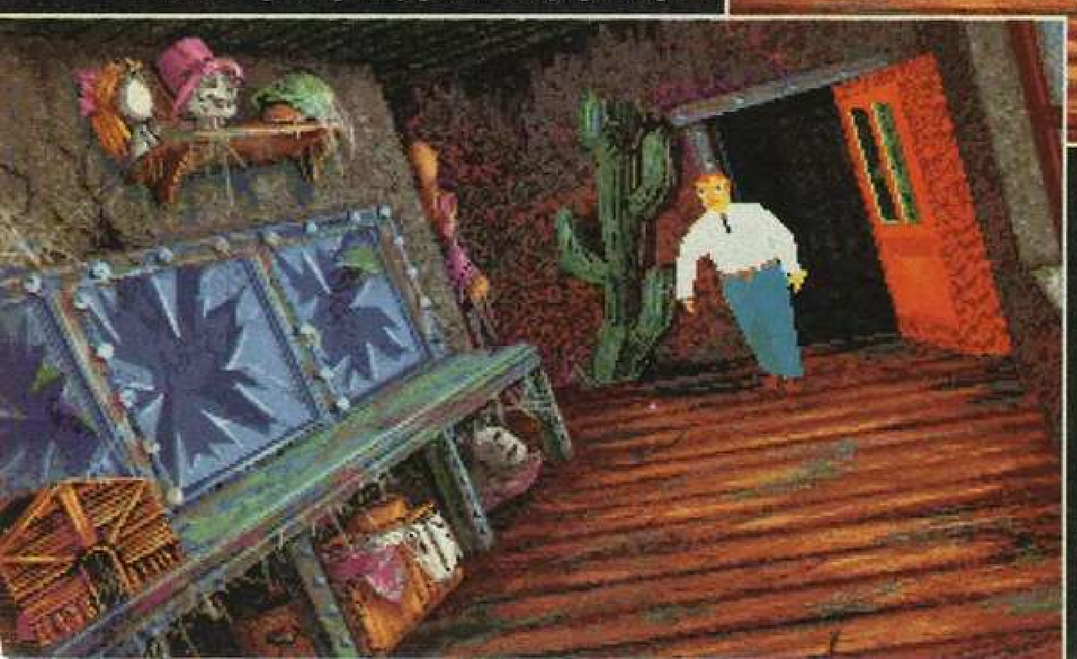
...że został sam w Pałacu!



Walnął kilka głębszych dla kurażu i...



...wzorem protoplasty przeskoczył przez płot



Gdy pytają mnie, czym różni się człowiek od zrodzonej poza obrębem tego świata bestii, odpowiadam – niczym. Obu imają się ołowiane bądź srebrne kule, oboje mają swe radości i troski, boją się wielu rzeczy. Podczas moich samotnych podróży miałem już luźne kontakty z niejednym cieniem człowieka. Nie raz też obcowałem z dziełami rąk kogoś mocno starszego niż ludzkość. Dlatego wiadomość, że w położonym na bezdrożach prerii miasteczku Slaughter Gulch zaczęły się dziać cuda, przyjąłem ze spokojem.

Wezwano mnie na pomoc ekipie filmowców, którzy kręcili materiał na zachodniej ziemi. Istniało podejrzenie, że swą obecnością zbudzili pradawną klątwę Indian. Przyjechawszy na miejsce nie zastałem żywej duszy, pomyślałem więc, że zabłądziłem. Prawdę zrozumiałem dopiero po zobaczeniu stojącego w oddali nieznajomego – jego twarz pozbawiona była skóry i mięśni. Mniejsza o moje życie, opatrzność pozostawiła mnie tutaj bym zmierzył się z istotami, które niepowstrzymane rozpełzłyby się wkrótce po całym ziemskim globie.

Do porządku przywołał mnie wybuch, po którym poleciałem kilkanaście metrów do przodu. Coś czułem, że gnata i pięści mogę chwilowo dać w odstawkę. Z trudem się podniosłem, kątem oka widząc odchodzącego spokojnie do budynku kowboja. Z ganku wziąłem kanister, którego zawartością napełniłem projektor w tawernie, oglądając fragment niedokończonego filmu. W pomieszczeniu znalazłem klucz, grzechotkę oraz puszkę oliwy. We wnęce odkryłem zapałki, przeszukanie półek przyniosło zdobycze w postaci napojów. Z górnej kondygnacji jakiś wariat zaczął do mnie strzelać.

Po pchnięciu lewego rogu czaszki pojawił się agresywny gość, którego unieruchomiłem serią celnych ciosów. Miał przy sobie asa karo i złoty nabój. Po wskoczeniu do ciemnej wnęki musiałem zaświecić lampę. Znajdowałem się w składzie wina. Zdjąłem laskę ze ściany i otwarłem położone najbliżej plakatu drzwi, wypłaszając wypełzające węże grzechotką.

W celi błyskawicznie dopadłem krat, laską przyciągając klucz do zamku. Uspokoiwszy zombi, wziąłem leżący przy ścianie kamień i wymknąłem się na korytarz. Kamień wydawał się dziwny – rzut w ścianę ujawnił ukryty w nim amulet, dzięki któremu zdołałem przestąpić pentagram. Przesunąłem szafę w hallu, blokując drogę chcącym się wedrzeć tu bestiom. We wnętrzu szafy znalazłem strzelbę. W wyniku inspekcji pokoju po prawej wzbogaciłem się o odznakę szeryfa, naboje i winchester, który zdobyłem uprzednio otwierając niebieskim kluczem kłódkę w regale.

Po drabinie wdrapałem się na dach. Znalazłem bicz oraz stryczek umieszczony w obrębie czerwonej poświaty. Poczułem się trochę bezpieczniej, dołączając do inwentarza wielostrzałową strzelbę, znajdując również pas z amunicją. Przydała się również ochronna kamizelka. Z beczki wziąłem lont.

Obok najspokojniej w świecie stał zombi, w którego strzeliłem z bata i załadowałem strzelbę przechwyconymi tym sposobem złotymi monetami. Jedno wygarnięcie wystarczyło, by tamten się przewrócił, a zza pazuchy wysypał mu się worek pełen skorpionów. Z winchestera huknąłem w drzwi komórki, wewnątrz pomogłem dwójce wisielców użyczając im stryczka, by spadli gdzie ich miejsce. Stanąwszy nad krawędzią zrzuciłem im dodatkowo skorpiony, by proces rozkładu nie trwał zbyt długo. Dźwignia zaskoczyła, mogłem wziąć z klapy dynamit i kawał mięsiwa. Po wyjściu na zewnątrz spostrzegłem, że na dachu jest nas trzech. Dobywszy broni spowodowałem, iż wokół zrobiło się zielono od shańbionej krwi.





Wszedłem do komnaty z beczką, wtedy drzwi się zatrzasnęły i musiałem się schować przed oddawanymi w moim kierunku strzałami. Połączony z lontem dynamit położony został przy ścianie, użyłem zapałek i ukryłem się za beczką. Eksplozja wyrwała kawał muru.

Stając na platformie z emblematem strzały odblokowałem dalszą drogę. Gdy szedłem dalej, zza drzwi

ALONE

wyszedł rewolwerowiec, ja jednak byłem szybszy. W pobliżu ulokowany był mechanizm, wmontowałem w niego odznakę szeryfa i strzeliłem z bicza stojąc blisko, nieco z prawej strony. Skorzystałem z drzwi, ale sytuacja zmusiła mnie też do oddania dzikiego skoku z jednego okna do drugiego. Wśród odłamków szkła wpadłem na korytarz.

Wziąłem pierścień i zapaliłem wszystkie cztery lampy. W pokoju włożyłem mięso do zegara, zdobywając w zamian żeton, wziąłem też stojak. Po przejściu przez obraz, z szuflady wyciągnąłem dużego kalibru nabój, gumową gruszkę i perłę. Po pchnięciu lustra zdobyłem klucz, przeszukanie filarów łoża dało strzałę, którą użyłem na bożku dzierżącym łuk. Mogłem ponownie wyjść na korytarz, otwarłem jedne z drzwi kluczem. Odczepiony od pierścienia diament umieściłem w oczodole ptaka, zdobywając naboje. Wyszedłem na balkon.

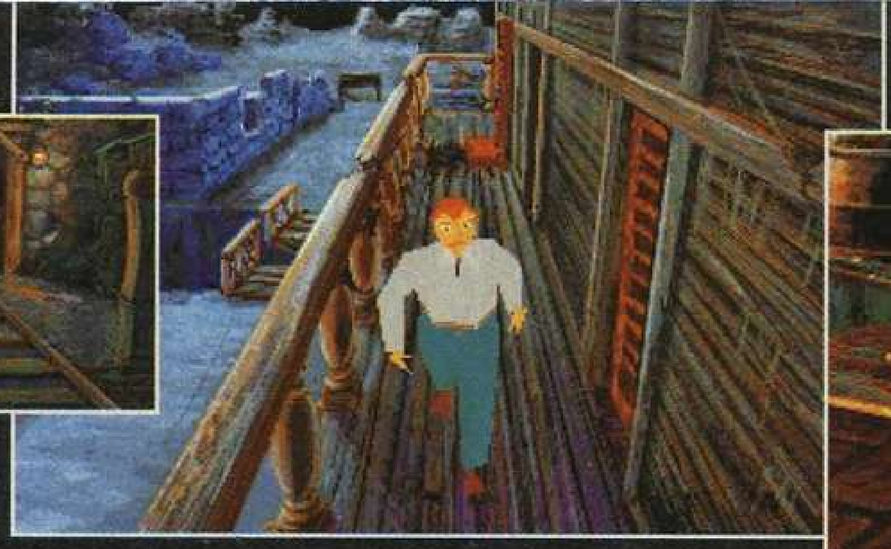
Ktoś grzał przez drugie drzwi. Ustawiłem przy nich stojak, czekałem aż tamten się wystrzela i wyjdzie na balkon, ale ważył zbyt dużo i zleciał. Pchnąłem deskę i wdarłem się do ciemni. Znalazłem tam klucz, wyzwalacz migawki i lampę błyskową. Mogłem teraz odblokować ostatnie drzwi na korytarzu.

Nie spodziewałem się napotkać aż takiego krzywulca. Potwór zaczął się miotać, wykorzystałem fakt, iż tacy jak on nie lubią gdy się im robi zdjęcia. Połączyłem gruszkę z wyzwalaczem, do lampy wlałem oliwę i użyłem ją stojąc w rogu z misą. Błysk oślepił krzywulca, ja zaś stojąc z boku wrzuciłem żeton do pianina, oddałem z winchestera strzał do tarczy. Zdobyczą okazał się fetysz wojenny, a ja przez otwarty właz przedostałem się do jaskini.



E IN THE DARK 3











Uciekając przed nietoperzami wbiegłem na kolumny osadzone w jeziorze lawy. Skacząc po nich odszukałem Indianina, fetysz wojenny pozwolił przejść dalej. Okrążając środkową kolumnę, uaktywniałem kolejne pomosty. Gdy znalazłem się na końcu szlaku, użyłem amulet.

Byłem w pałacu. Spokój zatruwała dwójka konusów, którzy szybko padli po strzałach z winchestera. Z podłogi podniosłem kapelusz i klucz. Otworzył on obszerne drzwi do biblioteki, gdzie z regału wziąłem książkę, którą otwarłem kluczykiem i przyswoiłem jej treść. W ukrytej za obrazem skrytce spoczywał zegarek, wykorzystałem go do otwarcia drugich wielkich drzwi. Przyjaciel Emily – Morrison – przekazał mi wiadomość, nie miałem zbyt dużo czasu, bo w pobliżu zaroiło się od zombie. Morrison padł trupem, miałem okazję natychmiast go pomścić. Posągowi przy ścianie założyłem kapelusz, huknąłem z winchestera w witraż i po schodkach wdrapałem się na okno.

Wstawiłem w postument pośrodku cmentarza fetysz wojenny. As karo otworzył grób wskazany uprzednio przez promień światła. Ze stołu pobrałem rolkę filmu oraz puszkę oliwy, w kredensie odkryłem smakołyki. Oliwę wlałem do kominka. W hallu szperając przy figurach zdobyłem młotek i naboje, dobiegnąwszy od lewej strony do sceny przy gramofonie znalazłem strunę, muzyczną partyturę oraz kluczyk. Wróciłem, za kredensem odkryłem tajne przejście. Na korytarzu, w zamek naprzeciwległych drzwi włożyłem nabój i łupnąłem młotkiem. Droga do rekwizytorni stanęła otworem.

Wpadła mi w ręce mapa i żarówka, którą wykorzystałem przy projektorze, kończąc reperację dzięki strunie. Mogłem obejrzeć rolkę filmu, identycznym sposobem podświetliłem partyturę, odkrywając kombinację trzech liczb. W dawnym oddziale banku wygarnąłem z winchestera w bezpieczniki, a w ściennym sejfie ustawiłem poznane liczby. Drzwi do kasy pancernej odpieczętowałem perłą i kluczem. Wyszedł zza nich lunatyczny bankier, zabrał mi amulet, musiałem pogonić łotra i uziemić. Wróciłem do ozdobionych wizerunkami planet drzwi, w pokoiku znalazłem walizkę z pieniędzmi oraz pakiet naboi. Wydostałem się przez okno.

Kolejarz przekazał mi wiadomość, nie ociągając się zajrzałem do wagonika, z którego wydobyłem detonator. Podczas szalonej ucieczki sypał się w moim kierunku ołowiany grad, na szczęście wszystkie kule przeszły obok. Wszedłem w pobliskie drzwi, pchnąłem deskę, na której stał kubeł z farbą, znajdując przy okazji kluczyk otwierający walizkę. Kołatka do drzwi schowana była wśród leżących desek. Szybko wybiegłem na zewnątrz, laskę dynamitu położyłem przy płocie, detonator zaś po drugiej stronie torów. Przy zbiorniku wody czekał już ze związaną Emily Jed Stone, oddałem mu walizkę i klucz do niej. Jed skłonił się grzecznie i uśmiechnął do Emily. Na odchodne dwie skierowane w moim kierunku spluwy wypaliły. Przed śmiercią zdążyłem tylko zakląć.

– – –

Warto w tym krytycznym momencie zrobić przerwę. W telegraficznym skrócie przypomnijmy poprzednie ALONE IN THE DARK: część pierwsza – najbardziej straszna, z bardzo ograniczonym polem gry, występowało dużo zagadek i mało walki. W części drugiej nastrój oscylował pomiędzy komedią i horrorem, lovecraftowska fabuła przekształciła się w zwyczajną rzeźnię. ALONE IN THE DARK 3 stanowi powrót do korzeni – pojedynki z zombie stanowią dodatek a nie podstawę gry, można nawet ustawiać poziom trudności, dodając sobie lub przeciwnikom energii. Grafika jest praktycznie identyczna jak w części drugiej, na niczym spełzły zapowiedzi, iż pojawią się ruchome kamery, pozwalające na regulację chwilami niewygodnych kątów widzenia akcji. Znaczącą wadą ALONE IN THE DARK 3 jest częsta konieczność ustawiania się niemal co do milimetra w odpowiednim miejscu by wykonać daną czynność bądź wziąć przedmiot. Oprócz tego można się uśmiać z wielu relacji przyczynowo-skutkowych, jak choćby otwieranie drzwi zegarkiem. Dziwne jest też, że masa drzwi otwiera się samoczynnie dokładnie w momencie zabicia danego potwora.

Jednak ALONE IN THE DARK 3 nie jest grą przeciętną. Gdyby nie fakt istnienia poprzednich części, ta gra, nazwana w czołówce „Multimedia Product", stałaby się wielkim wydarzeniem. Dla graczy liczyć się będzie przede wszystkim klimat, mroczne wnętrza i całkiem fajne sytuacje, z których szczególnie podobało mi się robienie zdjęcia mutantowi. Świetna jest też scena pogrzebu, ale nie wybiegajmy zbytnio naprzód...

– – –

„Ten amulet pozwoli ci wrócić z krainy Wiecznych Łowów, a stanie się to, gdy orzeł skradziony podczas godziny wilka zwrócony zostanie ziemi. Inaczej Slaughter Gulch ponownie ożyje, pochłaniając cały świat".

Miałem mniej niż pół metra wysokości, ponad metr długości i brązową sierść na całym ciele. Wielki Duch wcielił mnie w taką postać dla konkretnego zadania. Pobiegłem do salonu, po schodach wszedłem na górę. Przeskok nad dziurą w podłodze i znalazłem się w miejscu, skąd widać statuę. Wskoczyłem na nią, zabierając figurkę orła. Na dole pojawiły się wilkołaki. W zaułku blisko stacji kolejowej stała beczka ze smołą, umoczyłem w niej pazur, wróciłem do budynku przy cmentarzu, gdzie wsadziłem pazur do beczki ze srebrem. Teraz dopiero mogłem pokonać wilkołaki i wrócić do groty. Złożenie w ogniu figurki orła dopełniło przepowiedni.

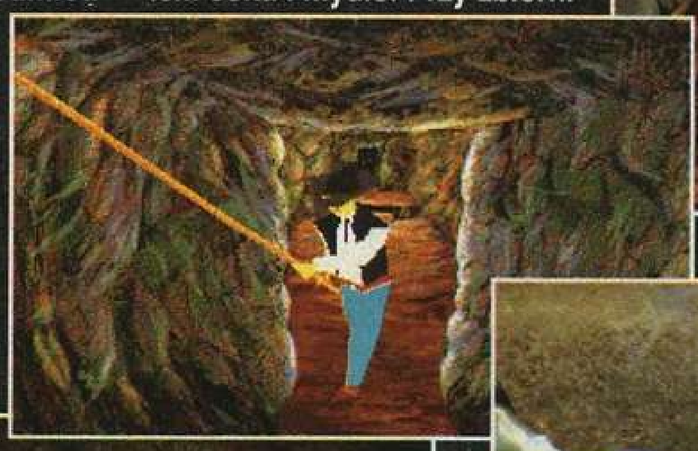
Pogrzeb został przerwany. Gość, który mnie zasypywał w grobie nie pytał o nic, ale bił rekordy świata w sprincie. Po otrząśnięciu się z ziemi, wziąłem colta i mydło. Przy zbiorniku złożyłem broń, dzięki czemu zespoliłem się z moim mrocznym wcieleniem. Wreszcie miałem kowbojskie ciuchy! Podniosłem spluwę i wszedłem na górę. Zeskoczyłem na bok, brudasa wyszorowałem mydłem, a szczotę zatknąłem na wystającym kołku.

Znalazłszy się pod powierzchnią ziemi, umieściłem uschnięty liść na głowie Indianina, dalej pokonałem dwójkę ożywieńców. W łożu ukryty był kilof, wyszedłem stąd nad przepaść. Trzeba było zrobić krok naprzód stojąc w odpowiednim miejscu. Po pomostach przeszedłem ponad kolcami, kilofem rozniosłem przeciwnika. Z następnej komnaty zabrałem karafkę z kwasem, igłę





Dopadli go dopiero na światłach.









Przemysław stawiał czynny opór.







i świecę z kolumny. Stojącemu u wrót karakanowi wylałem na głowę kwas. W windzie spoczywała skarbonka, która roztrzaskana ujawniła mikrofilm. Pchąłem dźwignię. Po dotarciu do groty przejrzałem mikrofilm w mikroskopie, we wskazanej kolejności wciskałem przyciski w ścianie. Otwarły się drzwi do laboratorium.

Zgarnąłem fiolkę z trucizną, użyłem jej przy destylatorze. Zmniejszony wbiegłem pomiędzy kraty. W celi umoczona w truciźnie igła pozwoliła zadać śmiertelny cios doktorkowi. Oprócz klucza, który otworzył drzwi celi, zdobyłem butelkę amoniaku oraz słomkę.

Jeszcze raz zmniejszyłem gabaryty, tym razem udałem się do mysiej dziury. Dzięki słomce wykonałem skok ponad przepaścią, dalej zabrałem flaszkę z trucizną. Wlałem ją pająkowi do zupy, wiadro kleju przydało się do posmarowania dłoni, dzięki czemu jak mucha wdrapałem się po ścianie. Zabraną z kredensu czaszkę trzeba było wrzucić do dziury, wtedy zielona kiszka wyniosła się ze swej komnaty. Do inwentarza po przesunięciu kowadła doszły: sztaba oraz winchester. Popisy komedianta zakończyła dziurawiąca go seria z winchestera. Wziąłem skórę kobry, a srebrnego dolara włożyłem w szparę w plakacie.

Zdobywszy zapałki wtargnąłem do miejsca kaźni Emily. By uśmierzyć moc kręgu, włożyłem sztabę do kaganka, podpaliłem całość zapałkami. Podniosłem magiczną pałeczkę, wbiegłem do tunelu. W moją stronę ruszyła kolczasta blokada, a nie chcąc zostać jeżem, musiałem najpierw oprawić zombi i zabrać jego nóż, a następnie rzucić flaszką amoniaku w drzwi, co ocuciło Emily. Skóra kobry odblokowała drzwi.

By rozprawić się z poplecznikami Jeda, użyłem pałeczkę u stóp totemu. Wyposażyłem się w gumową rękawiczkę, którą założyłem, mogłem wtedy przeciąć nożem kable. Przy piecu odkręciłem kurek i spokojnie czekałem, aż kilkaset woltów przejdzie przez pancerz Stone'a. Narzuciłem wtedy na plecy worek z węglem i poszedłem do lokomotywy. Węgiel został wsypany do paleniska, użyłem zapałek, pchnąłem dźwignię. Lokomotywa ruszyła, rozpędziła się tak, że przesadziła rozpadlinę oddzielającą Slaughter Gulch od wieczności.

Gdy wyszliśmy z Emily z parowozu, w oddali grzmiało. W zachodzącym słońcu orzeł odlatywał z ramienia Indianina. Poza nim i nami nikt nie wiedział jak niewiele brakowało, by ten świat na zawsze zapadł w ciemność.

Micz

Dystrybutor: Mirage



Dla świętego spokoju sprawę utopiono i puszczono w niepamięć. Za miesiąc losy reszty klanu.



Znieważył funkcjonariuszkę...



Jurgen, czy maszyna gotowa do lotu?







Symulatory lotnicze to specyficzna gałąź gier komputerowych – są to programy skomplikowane i mają wysokie wymagania sprzętowe, przy tym przeznaczone są dla pozornie wąskiej grupy odbiorców. Rzeczywistość jest tu jednak trochę inna – symulatory lotnicze to nisza gier ekskluzywnych, w które grają osoby oczekujące od gier najwięcej. Dzięki częstym odniesieniom do historii i ścisłym związkom z rzeczywistością, a także głębokiej podbudowie strategicznej, współczesne symulatory lotnicze są grami nie tylko nietuzinkowymi ale po prostu – najwyższych lotów.

LOTNICTWO

Wraz z Pierwszą Wojną Światową rozpoczynają się czasy lotnictwa wojskowego. Na początku roku 1914 lotnictwo było niedoceniane, zaś zadania jakie stawiano przed pilotami ograniczały się do misji zwiadowczych i rozpoznawczych. Wraz z prowadzonymi działaniami wojennymi lotnictwo przechodziło znaczne przeobrażenia. Sztaby uczyły się jak najefektywniej wykorzystywać nowy rodzaj środków bojowych. Tylko cztery lata wojny wystarczyły, by lotnictwo stało się obok marynarki wojennej i wojsk lądowych trzecią częścią każdej szanującej się armii.

Cztery lata to niby niewiele, jednak dość by samoloty znacznie zmodyfikowano i wprowadzono rozliczne usprawnienia techniczne (np. możliwość strzelania przez śmigło). Konstrukcje lotnicze przygotowywano do wypełniania określonych misji, w efekcie czego powstawały duże samoloty bombowe i małe, zwinne myśliwce. Bombowce były coraz większe, miewały po kilka silników, a wszystkie innowacje miały na celu zwiększenie udźwigu. Myśliwce też zmieniały swoją sylwetkę – stale poprawiano parametry techniczne, instalowano mocniejsze silniki, zwiększano wytrzymałość konstrukcji nośnej, poprawiano siłę rażenia karabinów maszynowych i zwiększano ich celność.

Jednak mimo szybkich zmian technicznych, jakie przechodziło lotnictwo podczas działań bojowych, nie zmieniał się zasadniczo sposób wojowania. Podczas gdy miliony żołnierzy piechoty ryło w ziemi kilometry okopów, samoloty toczyły zmagania w przestworzach, do niedawna całkowicie przecież niedostępnych dla człowieka. Piloci byli niewątpliwie elitą każdej armii i wojnę na niebie prowadzili na swój sposób. Wraz z czasem obraz lotniczych potyczek został wyidealizowany, jednakże fakty potwierdzają, że pierwsi rycerze niebios kierowali się swoistym kodeksem honorowym. Wojna toczona w chmurach była znacznie piękniejsza (o ile można użyć tego słowa) od działań prowadzonych w błotnistych rowach okopów. Piloci szybko stawali się bohaterami narodowymi, których wszyscy podziwiali i o których rozpisywały się gazety. Najlepsi zyskiwali także sławę i szacunek swoich przeciwników.



Pierwsza wojna to początek lotnictwa wojskowego, jednakże był to początek bardzo dynamiczny, zaś zmagania podniebnych bohaterów do dziś otoczone są legendami i rozmaitymi opowieściami. Lotnictwo od swego powstania do dziś jest formacją elitarną, zaś wyszkolenie pilotów pochłania duże fundusze. To prawda, że od tamtych czasów lotnictwo zmieniło się radykalnie, jednak trzeba pamiętać, że także w dzisiejszych samolotach, mimo całej elektroniki, na pierwszym miejscu jest człowiek – pilot, który ciągle jest jedynym podniebnym rycerzem.

SYMULATOR

Pierwsza Wojna Światowa to dość specyficzny okres dla symulatora lotniczego. Programiści mają dużą swobodę podczas tworzenia modelu lotu i algorytmów opisujących zachowanie się samolotów w powietrzu, gdyż dzisiaj wiele parametrów tamtych samolotów pozostaje niepewnych.



WINGS OF GLORY

Wszyscy wiedzą, że były to najzwrotniejsze samoloty w historii lotnictwa, jednak jeśli spytamy kogokolwiek o dokładne parametry techniczne, szybko pojawią się rozbieżności. Poza tym jeśli chciało by się nadać symulatorowi cechy naprawdę realistyczne, trzeba by wzbogacić grę o możliwość nawigacji za pomocą charakterystycznych punktów w terenie, kompasu i mapy, zaś dokładne odwzorowanie terenu przekracza jak na razie możliwości domowych komputerów.

Symulatory maszyn z okresu pierwszej wojny mają skromną, łatwą do zapamiętania klawiszologię i bardzo proste zasady. Dzięki temu gry takie jak WINGS OF GLORY przeznaczone są dla wszystkich miłośników symulatorów, zaś projektanci kładą szczególny nacisk na dobrą zabawę, a nie na trudny do osiągnięcia realizm.

WINGS OF GLORY ma wiele cech wspólnych z poprzednimi symulatorami firmy ORIGIN – PACIFIC STRIKE i STRIKE COMMANDER. Podobieństwo daje się zauważyć zarówno w układzie opcji jak i w szczegółach technicznych. Wszystkie sylwetki samolotów zostały stworzone taką samą metodą. Cele są trochę „postrzępione", ale zadziwiają bardzo dokładnym odwzorowaniem elementów i malowania.



Podobnie jak samoloty, także i otoczenie obfituje w wiele elementów – są zabudowania, miasta, rzeki, lasy, itp. Jednak wyświetlanie tak urozmaiconego terenu stawia przed komputerem znaczne wymagania – gra potrzebuje minimum 8 MB RAM i komputera klasy 486DX/33. Niestety takie wymagania stały się już standardem przy wszystkich nowych symulatorach, cóż począć – technika rozwija się bardzo szybko.

Mimo, że gra jest bardzo dopracowana pod względem graficznym, niekiedy wydaje się, że Ziemia to ogromne połacie czystego terenu, na którym z rzadka pojawiają się niewielkie miasta. Jednakże wszelkie niedociągnięcia graficzne terenu rekompensuje wygląd celów lotniczych. Samoloty stworzono naprawdę bardzo wiernie i nie ma problemów, by na pierwszy rzut oka rozpoznać lecącą maszynę. Trochę dziwnie wykonano efekt zbliżania się i oddalania – niekiedy znikają całe części samolotów.

Ogromną pracę włożono także w sedno WINGS OF GLORY, czyli w opracowanie walki powietrznej. Podniebne pojedynki wyglądają imponująco – samoloty często ciągną za sobą pióropusze smolistego dymu, zaś zestrzelone maszyny mkną w dół ogarnięte szalejącym pożarem lub rozpadają się w powietrzu, gdy ich konstrukcja nie wytrzymuje uszkodzeń.

Oprawa dźwiękowa jest dość przyjemna, tylko niekiedy dobija przygnębiająca muzyka, która jest bardzo podobna do smutnych motywów spotykanych w PRIVATEER. Gracza może zaskoczyć fakt, że ilekroć trafi wrogiego pilota, to krzyczy on zawsze w ten sam sposób, usłyszymy przeciągłe Aaaaaa! – to trochę monotonne.

FABUŁA

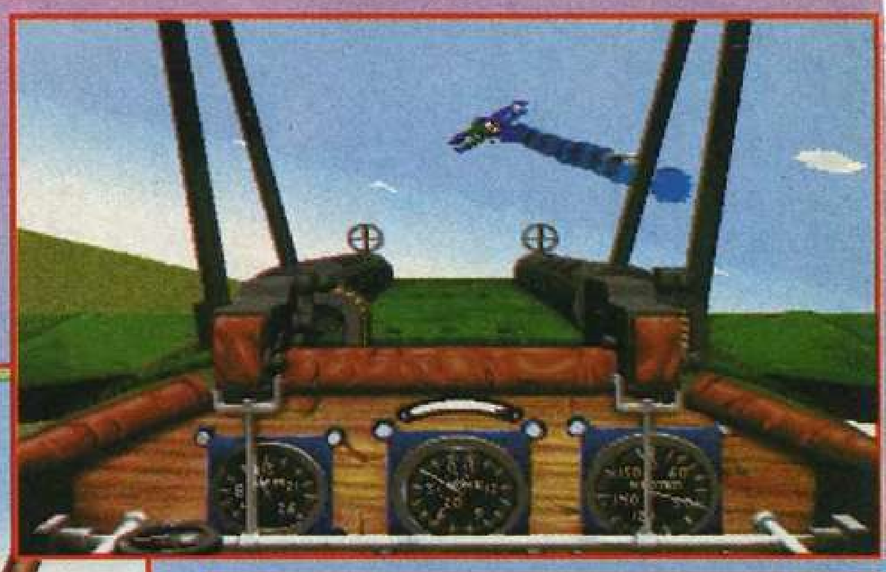
Jako amerykański pilot-ochotnik przyjeżdżasz na wojnę do Europy. Szybko zostajesz zakwaterowany na małym francuskim lotnisku i w połowie roku 1917 rozpoczynasz loty bojowe. Przed tobą jest wiele różnych misji, które przed lotem objaśnia twój dowódca. Niekiedy, trzeba przyznać, mówi on bardzo mętnie, lecz w takich wypadkach możesz poznać cel misji oglądając mapę. Po jej prawej stronie opisany jest cel misji, zaś poniżej znajdziesz opisy zadań, które musisz wykonać przy poszczególnych punktach nawigacyjnych.

Gdy ukończysz misję musisz zameldować się u szefa i zdać relację. Jeśli będziesz dzielnie posyłał latającą produkcję niemieckich zakładów zbrojeniowych z powrotem na grunt, nie ominą cię medale i zaszczyty. Po powrocie z misji możesz też porozmawiać z innymi pilotami, mechanikami, wieśniakami – po prostu z każdym kogo spotkasz. Takie możliwości wielbiciele symulatorów firmy ORIGIN znają już z poprzednich produktów. Po pogawędkach mija trochę komputerowego czasu i znów dowództwo stawia przed tobą kolejne niebezpieczne zadania. Niekiedy pojawia się gazeta z krzyczącym nagłówkiem informującym o jakimś ważnym wydarzeniu (np. ofensywa na wschodzie, czy też przystąpienie USA do wojny), jednak nie ma żadnych komentarzy objaśniających jakie znaczenia miało dane wydarzenie dla losów wojny i dlatego też w grze nie ma co doszukiwać się zbyt wielu walorów edukacyjnych. WINGS OF GLORY jest po prostu programem, którego zadaniem jest dostarczenie jak najlepszej rozrywki.

MISJE

Jak już wspomniałem, misje są naprawdę różnorodne. Raz będziesz walczył z myśliwcami przeciwnika, by za kilka dni wykonać atak na niemieckiego generała wizytującego jednostki frontowe. Nie zabraknie także ataków na balony zaporowe, czy też walki z olbrzymimi Zeppelinami, często też będziesz wykonywał śmiałe ataki bombowe, których ofiarą będą lotniska i fabryki przeciwnika. Jak widać wachlarz misji jest bardzo bogaty i zapewnia dużą ilość ciekawych misji.









Przed rozpoczęciem lotów pamiętaj, by skonfigurować odpowiednio grę. Zwolennicy realizmu mogą zapewnić sobie lepszą zabawę poprzez włączenie takich parametrów jak zderzenia powietrzne, zacinające się karabiny, pękające poszycie i kilka innych. Osoby zainteresowane bardziej strzelaniem, niż rozważaniem tajników sztuki lotniczej mogą grę tak skonfigurować, że będzie przypominała bardzo dobrze opracowaną lotniczą strzelaninę. Jednakże trzeba zauważyć, że nawet przy ustawieniach „realistycznych" gra praktycznie nie wie co to korkociąg, zaś samolot nabiera prędkości zadziwiająco szybko.

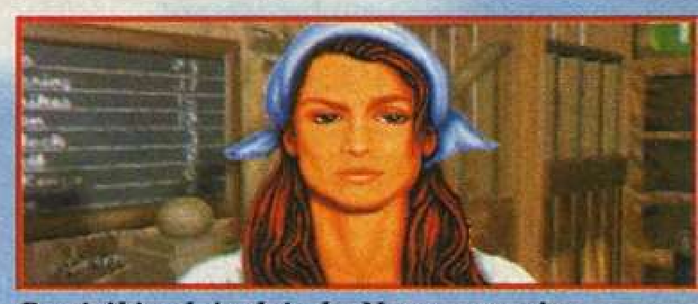
Podobnie jak inne symulatory ORIGIN, tak i WINGS OF GLORY jest przede wszystkim programem oferującym dobrą zabawę. Programiści bardziej skupili się na stworzeniu efektownej i wciągającej walki, niż na odwzorowaniach realiów. W efekcie powstał symulator, który przeznaczony jest praktycznie dla wszystkich miłośników komputerowych szaleństw, a szczególnie dla osób, które oblatały poprzednie symulatory ORIGIN. Wielbiciele realistycznych produkcji mogą sobie umilić życie włączając wszystkie utrudnienia.

Zakładajcie więc długie białe szaliki i wzbijcie się w niebo, by zapanować w niezdobytych dotychczas przestrzeniach!

KaYteck

Dystrybutor: IPS Computer Group

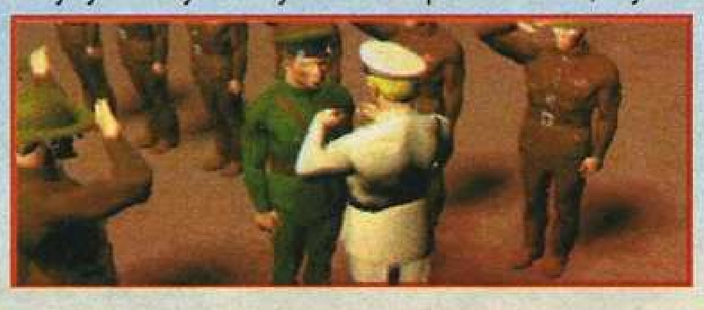


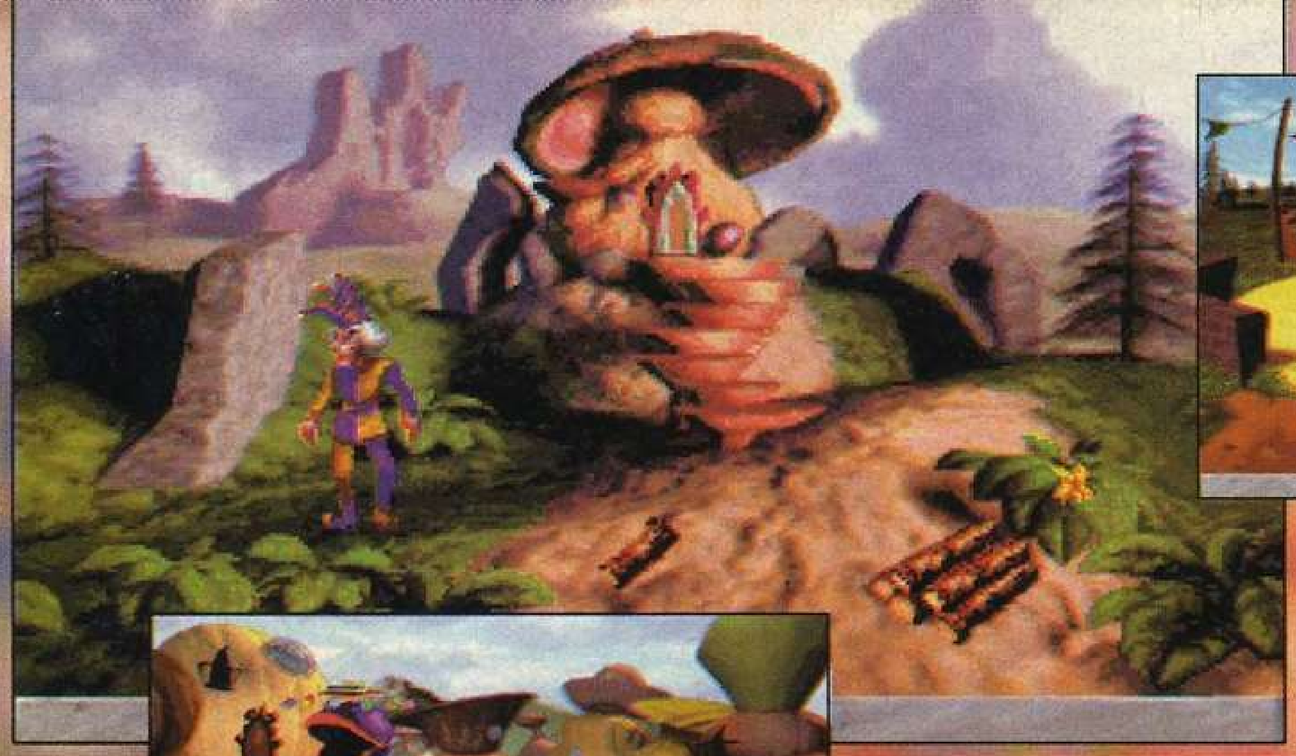


Po ciężkim dniu dojarka Natasza stawia wszystkim chłopakom... ciepłe mleko.










Town Arena


Town Square

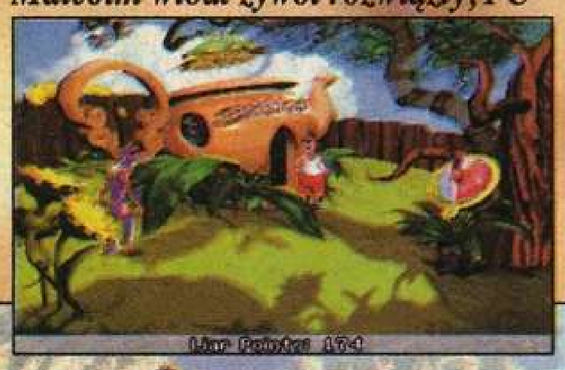
LEGEND OF

dówka. MALCOLM'S REVENGE zawiera stosunkowo mało plansz w porównaniu z poprzednimi częściami. Sąsiadują tu ze sobą genialne rozwiązania (doskonałe intro, krajobrazy dookoła zamku!) z fatalnymi etapami w dżungli i na rybiej wyspie, gdzie grafika jest miejscami po prostu obskurna.

W grze potrzebna jest mniej niż połowa występujących przedmiotów, wiele czynności trzeba wykonywać kilkakrotnie. Trzeba w tym miejscu zaznaczyć, że najciekawszy pierwszy etap na Kyrandii można ukończyć na kilka niezależnych sposobów. Ci, którzy znają poprzednie części wiedzą o co chodzi, natomiast pozostali grający w MALCOLM'S REVENGE, już po chwili będą całkiem zdezorientowani. Gra wyposażona została w wyśmienitą muzykę – cały czas towarzyszy nam w tle podkład, do tego dochodzą bardzo dobrze przygotowane głosy postaci, śmiechy, komentarze itp. Jednak w tym wszystkim, pozornie dobrze przemyślanym i zrealizowanym, bardzo szybko wychodzi na jaw słaba kondycja projektantów gry. Można wymieniać w nieskończoność: piraci z SECRET OF MONKEY ISLAND, ryby jak z HAND OF FATE, piekło jak z SIMON THE SORCERER itd, itp... MALCOLM'S REVENGE jest grą luksusową, co w tym przypadku oznacza polukrowaną i okraszoną głośnymi zapowiedziami oprawę kryjącą zwykłe wnętrze. Grą będą się dobrze bawić ci, którzy świeżo co skończyli w sumie lepszą od niej HAND OF FATE.


Fish Cream Parlour

Malcolm wiódł żywot rozwiązły, PC


Liar Points: 174


The Altar of Cats




Mysterious Jungle

UZNAJĄCY SIĘ ZA NIEWINNEGO

Ze sterty rupieci wyjmij but Brandona, pustą butelkę oraz osadzony na trzonku gwóźdź. Ten ostatni można w razie potrzeby dowolnie zginać bądź prostować na zamkowej bramie. Krótka wizyta na cmentarzu zaowocuje pojawieniem się strzegącego grobu ducha, który zapowie, jakim sposobem możesz uzyskać audiencję u królowej Katarzyny.

Idąc w stronę miasteczka, na arenie pchnij tarasującą drogę ropuchę, po drodze zbierz szczapy drewna. Kłódkę do fabryki zabawek odblokuje zgięty gwóźdź, wewnątrz w pokoiku Malcolma w jednej z szuflad znajduje się zaczepiony na lince orzech, który po zdobyciu połącz od razu ze zgiętym gwoździem. Pod łóżkiem zaś spoczywa magiczna laska, staraj się nią dla zabawy zaczarowywać wszystkie napotykane postacie.

Zainteresowawszy się maszyną do produkcji zabawek odkryjesz, że posiada ona dwie dźwignie ustawiające rodzaj otrzymywanego towaru. Klikając na księdze widzisz, co jest ustawione. Wiedząc to, wrzuć do leja but Brandona i ustaw maszynę na produkcję piłki, po czym odpal urządzenie zielonym przyciskiem. Zabierz uzyskany egzemplarz. W podobny sposób wytworzysz żołnierzyka i konika, z tym zastrzeżeniem, że zamiast piłki musisz wkładać do maszynerii drewno. W podłodze znajduje się dziura, przez którą przedostaniesz się do piwniczki. W niewielkim strumyku zapoluj na węgorze, łowiąc je z pomocą połączonej ze zgiętym gwoździem linki.

Pomiędzy zamkiem a wioską przemieszczać się można korzystając z dwóch dziwacznych teleportów. Wkrótce, znalazłszy się w okolicach zamku, zostaniesz pochwycony przez królewską obstawę. Trafiwszy pod opieką wiedźmy na warsztat tkacki, zostaniesz pouczony, w jaki sposób masz pracować. Po wykonaniu kilku tur wiedźma cię wypuści. Znajdziesz wszystkie swoje rzeczy i dodatkowo nożyce. Zetnij nimi dwa żółte kwiatki.

Warto teraz skierować się na cmentarz, gdzie połóż dwa kwiaty na grobie, w rozmowie zachowuj się kulturalnie. W chatce nieopodal miasteczka znajdziesz nasiona, udaj się z nimi do miejsca, gdzie rozpoczynałeś całą przygodę. Kładąc nasiona na desce zwabisz wiewiórkę, którą zahipnotyzuj za pomocą orzecha na lince. Załóż ją wtedy na głowę w charakterze czapki.

Przy wejściu do łaźni błaznuje mim. W odpowiednim momencie włóż mu za kołnierz węgorza, a szybko spuści z tonu i pójdzie wziąć kąpiel. Do łaźni wejdziesz pomajstrowawszy orzechem przy pojemniku na monety. Będziesz musiał trochę nakłamać, potem przestaw wskaźnik regulujący przepływ gorącej wody, co wnet wypłoszy wszystkich z lokalu. Ty zaś zdołasz zabrać pozostawiony w oknie kostium mima, włóż go na siebie, pozbywając z pomocą orzecha niepotrzebnej już wiewiórczej czapki.

W losowych miejscach można spotkać małolata. Daj mu piłkę, w razie potrzeby dorzuć jeszcze żołnierza i konika. Otrzymasz w zamian kanapkę z rybą. Czas dotrzeć na przystań, gdzie zachowując się w sposób miły pogadaj z przewoźnikiem. Użyj na sobie piłkę, następnie daj przewoźnikowi kanapkę. Dzięki owemu fortelowi zostaniesz zaciągnięty na pokład.



KOCIA WYSPA

Podróż skończyła się przymusowym


Crystal mouse taken.

KYRANDIA 3

lądowaniem na plaży. Wymuś z siebie odrobinę uprzejmości i pogadaj z kotem zaprzężonym do wozu, a następnie z jego panem, po czym wskakuj na wóz. Kursuje on przez dżunglę pomiędzy ołtarzem, plażą z piratami i psim obozem. W tym ostatnim znajdziesz maczetę. Porozmawiaj z wilczurem.

Wchodząc do dżungli, tnij maczetą rośliny jak również kryjące się pod ich liśćmi paskudztwa. Pozbieraj porzucone w dżungli kości. Powinieneś iść dwa razy w lewo od obozu i następnie naprzód. Dotrzesz do przywódcy kocich rebeliantów, Fluffy'ego. Kłamiąc zdołasz uzyskać od niego skórzaną mysz, wracaj tą samą drogą do obozu. Gdy będziesz dostarczał psu kolejne kości doprowadzisz do tego, że wilczur zakopując je, wykopywał będzie kamienie szlachetne (można pomagać sobie opcją SAVE). W razie czego trzeba mu przynieść jeszcze więcej kości, bo potrzebne ci będzie sześć kamieni.

Powróciwszy nad ołtarz uaktywnij wszystkie posągi, dotykając je skórzaną myszą. Następnie umieść kamienie w kolejności od lewej statui – diament, topaz, ametyst, szmaragd, szafir, rubin. Po zdobyciu kryształowej myszy, użyj jej na sobie, a zostaniesz zamieniony w gryzonia.

Przy plaży należy wejść do dżungli. Pogadaj z Fluffym, od którego otrzymasz ser zdejmujący mysie zaklęcie. Trzeba od tego miejsca podążać trzy razy w górę by dotrzeć na plażę. Po rozmowie z hersztem piratów wiesz już, że aby zostać zabranym na pokład, trzeba pokazać im trochę magii. Podziałaj więc kryształową myszą na jednonogiego pirata, nie ma już wątpliwości co kto umie.

Żegluga skończy się dość szybko, z trzema monetami wylądujesz na twardym lądzie. W automacie zakup nadmuchiwaną kaczkę oraz parasol, zaopatrz się też w polisę ubezpieczeniową, a zrobiwszy to wskocz do lewej beczki, w której pokonasz wodospad. Załóż kaczkę, pompką nadmuchaj kwiatek, na którym przeskoczysz na sąsiedni brzeg, gdzie wejdź do jaskini (rób to też na każdym poziomie niżej). Skacz na dół, mając opasującą cię kaczkę wylądujesz bezpiecznie. Po zdjęciu kaczki z pomocą pompki, na zaczepionej na haku parasolce przeskoczysz przepaść, dzięki niej sfruniesz dwa razy w dół.

RYBY, KTÓRE MÓWIĄ

Podczas gry z królową w kółko i krzyżyk musisz tak stawiać swoje znaczki, by przeciwniczka zwyciężyła. Poruszając się po krainie ryb będziesz po wejściu do każdej nowej planszy przywoływany na kolejną partię. Pogadaj z pałacowym służącym, udaj się na uniwersytet, laską rzuć zaklęcie na któregoś studenta, zabierz jabłko, z którego po zjedzeniu pozostanie robak. Kawałek dalej znajduje się akwedukt, wskocz na początek trasy i pchnij dźwignię.

Na wysypisku śmieci dostaniesz od nietoperza dwie monety. Wyłóż dowolny towar na sprzedaż i korzystając z chwili, przeszukaj jaskinię, aż wpadnie ci w ręce gazeta. Dwoma robakami nakarm ryby podtrzymujące akwedukt, a gdy się ugnie, skorzystaj z niego. Trafisz do podziemnego królestwa. Rozmowa z urzędniczką przyniesie wiadomość, jak przeprowadzić spirytystyczny seans.

Podczas następnej partii z królową poczekaj, aż na planszy będzie pięć figur i rzuć na podłogę monetę, a następnie zajrzyj do gazety. Przywoła to z zaświatów króla, który przejmie tron. Teraz zgromadź w inwentarzu jak najwięcej metalowych przedmiotów i znanym sposobem przedostań się do podziemi. Zaczep czekającego w kolejce, ten cię przepuści. Tym sposobem dopchasz się do piekła. Porozmawiaj z panną, pogawędź też z przewijającymi się przez te podwoje nieszczęśnikami. Gdy otrzymasz papier, skorzystaj z dziwacznej maszynerii by powrócić na Kyrandię.

SŁODKA ZEMSTA?

Przyjdzie ci wybierać między dwoma przeciwnościami natury Malcolma, w zależności od decyzji, dalsza akcja toczy się różnymi torami. Opis uwzględnia wybór Gunthera, uosabiającego wszystkie parszywe skłonności Malcolma.

Z rumowiska zabierz orzech na lince oraz zgięty gwóźdź. Pogadaj z Hermanem, który w dawnej łaźni założył sklep. Musisz w ramach handlu wymiennego zdobyć nasiona, pozwalające na zahipnotyzowanie wiewiórki.

Drzwi do fabryki zabawek odblokuj zgiętym gwoździem i wskocz do piwnicy. Uaktywniając dwa światła na rozłożonym na ziemi dywanie, dolecisz do czarodzieja Darma. Rozmówiwszy się z nim, podaruj mu wiewiórkę, w zamian otrzymując flaszkę z płynem magicznym. Opuść piwnicę tym samym włazem, którym się tam dostałeś.


The Ends of the Earth


Cave Cave Cave

Na arenie wypiwszy napój przeniesiesz się na kocią wyspę. W psim obozie wyposaż się w maczetę, po czym walcuj dwa razy w lewo i do góry. Fluffy podaruje ci maszynkę do produkcji sera. Podziękuj i wynoś się stąd, idąc w prawo i następnie w lewo (tutaj nic nie jest tym, czym się wydaje). Spreparowany czar użyty na mysiej statui pozwoli ci odzyskać sześć kamieni, załaduj je do inwentarza. Po powrocie do Fluffy'ego podarowany ci zostanie przedmiot przenoszący na Kyrandię.

Wizyta na rumowisku wzbogaci cię o utraconą linkę z orzechem oraz o magiczną obrożę. W opanowanym przez piratów zamku pokaż jednonogiemu kamienie i załóż obrożę Jeanowi Claude, pozbywając się tego bęcwała.

Handlując z Hermanem musisz zakupić trzy porcje nasion oraz część do maszynerii (CRUTCH). W piwnicy zapoluj na węgorze i zapraw nimi nasiona, jedno pozostawiając nietknięte. Zasilone nawozem nasiona podlej wodą nabraną ze strumyka dzięki flaszce. W mleczarni wrzuć do kontenera rośliny, gdy przyjdą krowy, przekłuj gwoździem zbiornik i zaczerpnij do flaszki porcję kremu.

W pokoju Malcolma pod łóżkiem znajduje się fotka króla Williama. Wyjdź na zewnątrz, złóż wizytę w opustoszałej nocą tawernie. Maszynę do wytwarzania kanapek zreperuje zakupiony od Hermana element, włóż do leja nasiono, węgorza oraz krem.

Czeka cię ponowna wizyta w piwnicy, skąd po schodach wejdź do ulokowanej wyżej komnaty. Do szklanej szafy włóż fotkę, kanapkę zaś podaruj ruchomemu olbrzymowi. Wszyscy zgromadzą się w tawernie, gdzie podczas telewizyjnej transmisji dowiedzą się, że król William sam sobie wbił sztylet w serce. No cóż, po prostu nie bardzo wiedział do czego służą takie zabawki.


The Fish Court

Nie przeszkadzał mu w tym siwy włos na skroni


Dock

Micz

Dystrybutor: zapowiada IPS Computer Group

WESTWOOD'94

PC: VGA, SB

PC 26 PC CD 1

PRZYGODOWA

80% Grafika 95% Dźwięk 80% Miodność

Tel. Cena w zł. zawiera VAT


Chętnie uświadamiał napotkane turystki



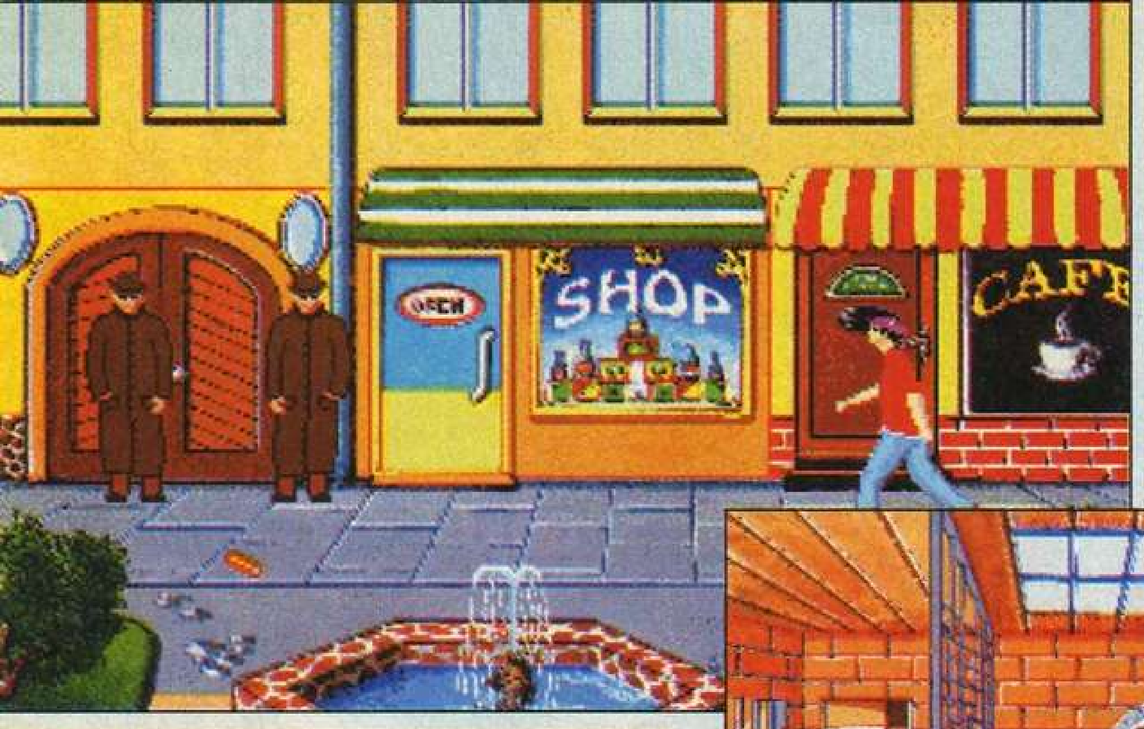

Darm's

Aż przypadkiem został średnio szczęśliwym ojcem...

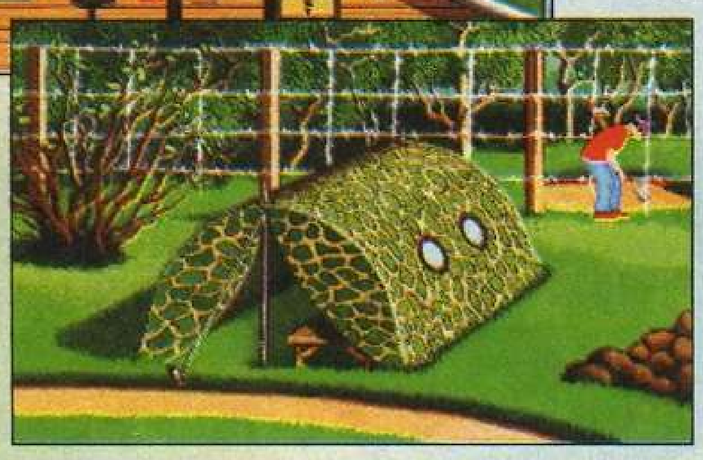
...pozdrawiamy wszystkich szczęśliwych ojców

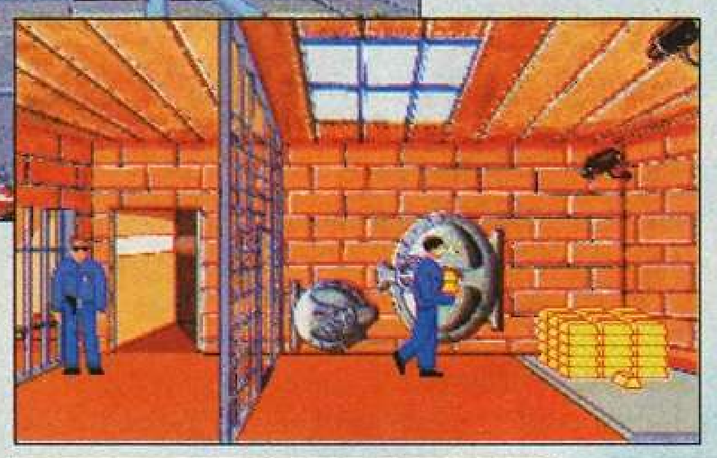

Fish World


Malcolm's Apartment









TRZY TESTY

Wracałem właśnie z budy. Pod blokiem zaczepiły mnie dwa ciemne typy. Zacząłem myśleć że to kanarzy, którym wczoraj zamiast biletu miesięcznego pokazałem hologram z kasety. Nie dokończyłem, bo jeden z nich mnie zresetował jakąś pieszczochą. Obudziłem się w siedzibie tajnej organizacji rządowej RGB. Zanim zdążyłem cokolwiek z siebie wydusić, przydzielili mi tajną misję. Najpierw musiałem jednak przejść specjalne testy. Mam być tajnym agentem, to pikuś!

Pilot helikoptera wysadził mnie w tajnym ośrodku treningowym RGB. Dałem strażnikowi przepustkę i udałem się do biura kapitana. Tam czekało na mnie pierwsze zadanie: wojskowy zapuszkował mnie w karcerze, a ja miałem się wydostać. Najpierw zerknąłem na ścianę czy przypadkiem któryś ze stałych bywalców nie zostawił jakiejś ściągi. Widać po braku odpowiednich nawyków, że tutejsi lokatorzy nie pisali nigdy matury. Wyszło, że jestem zdany tylko na siebie.

Zgodnie z metodami MacGyvera zacząłem demolować okolicę. Z łóżka wyprułem sprężynę, potem pohuśtałem się na wiszącej żarówce. Kiedy urwał się kabel, wpadłem na genialny plan. Zawołałem kapitana, za którymś razem zgodził się przynieść mi jedzenie. Włożyłem końcówkę kabla do miski. Potem pstryknąłem przełącznik, żeby sprawdzić czy wzbogacona potrawa wywrze odpowiednio piorunujące wrażenie. Kapitan spalił dowcip. Przeszukałem ciało i ze znalezionym kluczem wydostałem się na wolność....

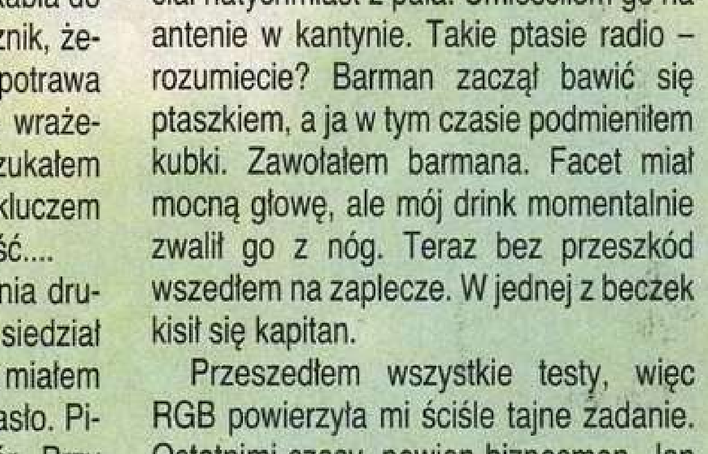
...a raczej do wykonania drugiego zadania. Kapitan siedział związany na krześle, a ja miałem wydobyć z niego tajne hasło. Pikuś, wyszedłem na dwór. Przy czerwonym murze znalazłem odpowiedni krzaczek. Zerwaną trawą zacząłem torturować więźnia. Kapitan okazał się być odporny na łaskotki. Podczas kolejnej próby wypadł mu z kieszeni nóż komandosa. To nasunęło mi pewną myśl. Wróciłem do murku, postawiłem na ziemi sprężynę. Musiałem się nieźle sprężyć. Po drugiej stronie znalazłem wspomnienie sapera. Poszedłem do ogrodzenia przy namiocie. Druty rozciąłem nożem, tajemniczy przedmiot wykopałem saperką – był to kalejdoskop. Dałem go wyraźnie nudzącemu się strażnikowi. W zamian dostałem najnowszy numer „Tygodnia Żołnierza". Kiedy strażnik wślipiał się w kolorowe szkiełka, pożyczyłem przypięty do pasa granat. Nie doszło do rękoczynów. Kapitan dał się przekupić pismem, widocznie spodobała mu się panienka na ostatniej stronie.





Adrian Ch. na wakacjach u babci





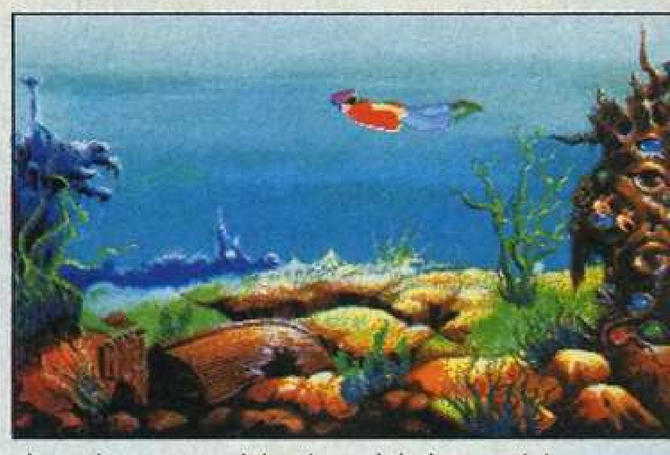
Tajne hasło powiedziałem barmanowi, wtedy wprowadził mnie w trzecie zadanie. Kapitan ukrył się gdzieś na terenie obozu, a ja miałem go znaleźć. Barman był smutasem i nie chciał mi pomóc. Dopiłem swoją kawę i opuściłem lokal, poszukać jakieś wskazówki w biurze kapitana. Wydobyty ze śmietnika kawał linki przywiązałem do zawleczki granata i całą konstrukcję przymocowałem do biurka. Bombowa akcja! W środku szuflady były tylko jakieś pigułki odurzające, przyda się i to. Powoli zaczął mi kiełkować w głowie nowy plan. Poszedłem do jednoobiektowego toru przeszkód. Nie udało mi się przejść po linie na drugi koniec i z pluskiem wylądowałem w błocie. Nabrałem za to trochę błota do kubka. Wróciłem na moment do kantyny. Musiałem zrobić coś, co odwróciłoby uwagę barmana. Zgarnąłem ze stołu okruszki, wymieszałem je dokładnie z pigułkami. Nakarmiony tą miksturą ptak zleciał natychmiast z pala. Umieściłem go na antenie w kantynie. Takie ptasie radio – rozumiecie? Barman zaczął bawić się ptaszkiem, a ja w tym czasie podmieniłem kubki. Zawołałem barmana. Facet miał mocną głowę, ale mój drink momentalnie zwalił go z nóg. Teraz bez przeszkód wszedłem na zaplecze. W jednej z beczek kisił się kapitan.

Przeszedłem wszystkie testy, więc RGB powierzyła mi ściśle tajne zadanie. Ostatnimi czasy, pewien biznesmen, Jan Ciągwa wykonywał wysoce podejrzane posunięcia. Nie dość, że nagle wszedł w posiadanie sporej forsy, to zaczął hurtowo skupować na giełdach światowych saletrę. RGB chciało jak najszybciej zdjąć Ciągwę, jednak nie miało żadnych dowodów. Zostałem wysłany do małej wioski, gdzie Ciągwa zbudował swoją fortecę.

WIOSKA

Misję rozpocząłem od wypadu do domostw. Przy pierwszym domku jakis dzieciak rzucał piłką do kosza. Był za słaby żeby dorzucić, więc postanowiłem mu pomóc. Otworzyłem drzwiczki samochodu. Pociągnąłem dźwignię i przeszukałem otwarty już bagażnik. Wewnątrz była skrzynka z narzędziami, wydobyłem z niej podnośnik i klucz francuski. Szczeniakowi rzuciłem jakiś bajer, by odwrócić jego uwagę, a sam w tym czasie obniżyłem kosz. Okazało się, jeśli po trafieniu dziadek obiecał zabrać małego do ZOO. W ten sposób bezkrwawo pozbyłem się mieszkańców i mogłem spokojnie spenetrować chałupę. Nie zdobyłem wiele: chustkę, wiatraczek na baterię i wiszącą na ścianie strzelbę.





Poszedłem ścieżką prowadzącą na pole. Strach na wróble stanowił punkt postoju kilku wron. Przegoniłem ptaszyska strzelbą po



czym uwolniłem stracha od ciężaru maski i płetw, które zwinąłem do kupy. Nowo nabyty sprzęt do nurkowania sprawdziłem nad jeziorem. Już po kilku próbach wyłowiłem z dna kotwicę. Chciałem się jeszcze pobawić, ale miałem zadanie do wykonania. Odwiedziłem lokatorów drugiego domku, starszą panią i najpiękniejszą dziewczynę jaką widziałem w życiu. Babcia była opryskliwa, jej córka Anna wprost przeciwnie. Miodzio! Wyszedłem na zewnątrz. Przy pomocy wiatraczka wysuszyłem całe pranie. Kiedy babunia już je zdjęła, zabrałem sznurek. Przywiązałem go do kotwicy, żeby się nie pętał i udałem się do bram posiadłości.

Strażnik nie zechciał mnie wpuścić, ale dał mi na odczepnego ciastko czekoladowe. Skwapliwie podniosłem leżący na ziemi celofan. Z tymi drobiazgami poszedłem do leśniczówki. Przepchnąłem czekoladkę przez otwór w kształcie serca w szafce. Po opakowaniu w celofan, wyglądała jakby była prosto z luksusowej cukierni. Przy okazji zabrałem z leśniczówki piłę łańcuchową i resztki spleśniałego sera.

Poszedłem wręczyć Ani czekoladkę. Ona sprezentowała mi swoją wstążkę. Że ja nie potrafię gadać z dziewczynami. Wybrałem zakopać się ze wstydu gdzieś na polu. Zamiast tego wziąłem leżące pod stogiem siana grabie i sierp. Tak dla jaj sięgnąłem do stogu i wyłowiłem igłę. Ta historia z igłą jest chyba grubymi nićmi szyta. Swoje frustracje wyładowałem na kurczaku, oskubałem go z jednego pióra. Zauważyłem, że po polu śmigała mała, szara myszka. Zatkałem dziurę do norki chustką, zanęciłem serem i mysz uciekając sama wpadła w moją pułapkę. Wierzcie mi, trudno nosi się mysz w kieszeni, ale przecież agent musi się poświęcać.

AGENT

Udałem się pod leśniczówkę. Tak długo drażniłem wiewiórkę, aż zdenerwowana rzuciła we mnie orzechem. Niestety wpadł w niebywale gęstą trawę. Zastosowałbym jakiś defoliant, niestety miałem na nogach czyste skarpetki. Hmmm, twardy orzech do zgryzienia. Naprawiłem grabie przy pomocy wstążki, przeczesałem okolicę aż wreszcie znalazłem zgubę.

Postanowiłem się skupić ponownie na rezydencji Ciągwy. Podkradłem się do strażnika od tyłu, tak żeby mnie nie widział. Gość rozweselał się na służbie łyskaczem. Kiedy pociągał łyka, wrzasnąłem. Strażnik odrzucił butelkę jak oparzony. Zabrałem ją zanim doszedł do siebie. Wszedłem na zakręconą ścieżkę. Mur okalający posiadłość Ciągwy wydawał się nie do pokonania. Póki co zabrałem kamień i poszedłem dalej. Przy murze rosła dzika roślina. Wyrwałem ją z korzeniami, to był ziemniak. Zainteresowałem się gałęzią drzewa. Nie bardzo można było się po niej wdrapać się na mur, ale taki solidny kijaszek mógł mi się do czegoś przydać. Wpadłem na szalony pomysł. Wlałem whisky do piły, no i piła się upiła. Ale przynajmniej mogłem uciąć gałąź. Wróciłem nad jezioro.

Przechodząc obok studni, podszlifowałem na niej ostrze sierpa. Zaraz, zaraz, sierp na studni?! Od momentu kiedy stałem się agentem, humor mi się mocno wyostrzył. Uciąłem te dywagacje i z wielkim zacięciem zabrałem się za łódkę. W środku leżało złamane wiosło. Przykleiłem do niego gałąź i mogłem popłynąć wreszcie na wysepkę. Zerwałem tu dwa cudowne kwiaty. Ale podryw miał się dopiero zacząć. Jeden kwiat dałem babuni, dzięki czemu mogłem sobie pożyczyć miotełkę. Drugi wręczyłem Annie. Gdybym jeszcze potrafił rozmawiać z dziewczynami, już byłaby moja. Ta porażka pomogła mi się skupić na zadaniu. Obmyśliłem już kilka wariantów przedostania się do rezydencji. Uważaj Ciągwa – nadciągam!

Jaskinia położona blisko wioski wyglądała na niezamieszkałą. Ściąłem sierpem haszcze obrastające wejście, wewnątrz umieściłem mysz w dziurze, następnie zatkałem dziurę kamieniem i całość posmarowałem klejem, żeby mysz nie mogła wyjść. Wpuściłem ją w kanał! Wyszła drugim końcem kanału, przynosząc mi samorodek złota. Waga problemu zadowoliła strażnika w zupełności.

Przed jaskinią podważyłem podnośnikiem leżącą na ścieżce skałę, spoczywała pod nią kość. Psiakość! Przydała się, by poskromić wilczura przed domem Ani. Brytan przestał mnie obszczekiwać. Otworzyłem klapę do piwnicy, zamknąłem, a potem jeszcze raz poprawiłem, tak że na dole aż tynk posypał się ze ścian. Zszedłem na dół, gdzie użyłem znajdującego się przy drabinie włącznika. Pająk szybko zwinął swój interes i mogłem zabrać łopatę.

Powlokłem się pod mury posiadłości, do miejsca gdzie przechadzał się jeż. Trochę się zjeżył, kiedy podarowałem mu jabłko, ale w zamian dostałem szyszkę, którą taszczył na grzbiecie. Wpadł mi do głowy głupi pomysł, żeby przy pomocy łopaty wykonać podkop pod rezydencję. Kto pod kim dołki kopie sam się w nie wkopuje. Skopałem sprawę.



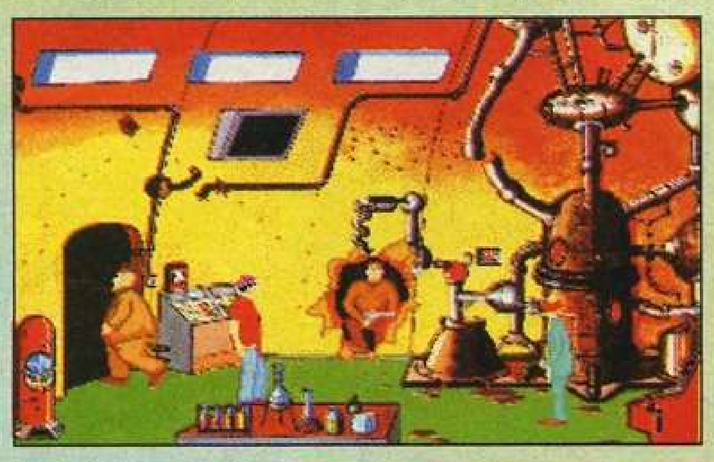
Doszedłszy do siebie połączyłem szyszkę z igłą, wtykając w to jeszcze pióro. Udałem się na łąkę, w okolice zawieszonego na gałęzi gniazda pszczół. Rzuciłem w nie sprokurowaną przed chwilą strzałką, po tym mogłem skorzystać z tajnego przejścia pod klapą. Miodzio! Niestety znów nie zdołałem sforsować murów.

Wpadając do leśniczówki pogrzebałem miotełką w kominku, czego efektem stało się zaczernienie tej ostatniej. Potarłem nią teraz ziemniak nadając mu wygląd granatu. Udałem się w okolice rezydencji, tam przygotowany wcześniej ziemniak wrzuciłem do dziupli, pozbywszy się przeszkód mogłem teraz wejść na drzewo.

Ponownie znalazłszy się w tym miejscu zarzuciłem linę z kotwicą na mury, co było ostatnią już próbą wdarcia się na teren rezydencji. Gdy Ciągwa ruszył swój ciężki tyłek i wyszedł na zewnątrz, rozmówiłem się z nim, spryciarz cały czas udawał niewinnego baranka. Podniosłem upuszczony przez niego banknot i obejrzawszy go udałem się do Ani i pokazałem jej znalezisko. Gdy usłyszałem co opowiedziała o Ciągwie, zrobiłem się czerwony jak burak. Nic mnie nie było w stanie zatrzymać.

REZYDENCJA

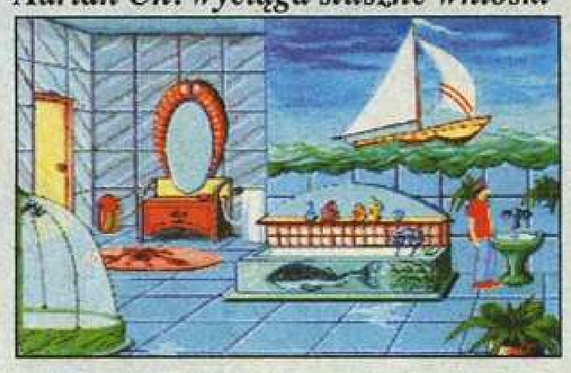
Po wtargnięciu do wewnątrz domu wszedłem po schodach na pierwsze piętro. Z kosza zabrałem kartkę papieru. Spenetrowałem wszystkie szuflady biurka, znajdując dyktafon oraz aparat fotograficzny. Inspekcja bibliotecznego regału zaowocowała zidentyfikowaniem na jednej z półek fałszywej książki. Otwierałem po kolei szuflady biurka, próbując równocześnie wyciągnąć książkę. Po kolejnej próbie w regale otwarła się skrytka, spoczywała w niej kaseta wideo.



Na dolnym piętrze zajrzałem do kuchni. Wśród garów krzątał się kucharczyk, zrozumiałem, że będę musiał potem go jakoś spławić. Tymczasem zabrałem stąd butelkę chilli oraz wałek, zawsze przydatny przy braku gnata czy porządnej broni białej. W salonie zajrzałem pod kanapę, gdzie znalazłem korek, owinąłem go posiadanym papierem. Gdy przeglądałem gazetę, wypadł z niej pilot. Wziąłem jeszcze szczypce do lodu oraz butelkę koniaku. Kasetę wideo włożyłem do odtwarzacza pod telewizorem, który uruchomiłem pilotem. Na ekranie pojawiła się gadająca głowa Ciągwy, ochłonąwszy szybko sfotografowałem typa.



Adrian Ch. wyciąga słuszne wnioski





Udałem się do łazienki. Owinięty korek wsadziłem do umywalki, po czym puściłem wodę. Teraz mogłem wsadzić tam butelkę chilli, szybko odlepiła się od niej etykietka, którą nalepiłem na butelkę koniaku. Z pokoju na piętrze ponownie wziąłem kawałek papieru i tak uzbrojony zawitałem do kuchni.

Kucharczyk wciąż się krzątał, podstawiłem mu na podpuchę butelkę fałszywego chilli w miejscu, skąd wziąłem wcześniej prawdziwe. Po chwili miałem kucharczyka z głowy.

Dostęp do znajdujących się w radiu baterii zdobyłem przy pomocy wałka, szybko wmontowałem baterie do dyktafonu. Pomajstrowałem przy lodówce, by wykręcić niezły numer podpaliłem kartkę dotykając nią rozżarzonej płytki na kuchence, zaś następnie potraktowałem tym znajdujące się w lodówce mięso. Zainteresowała mnie zwłaszcza foliowa torebka opakowania. Pozbyłem się więc mięsa wrzucając je do kuchennego gara.

W łazience moją uwagę zwróciły nieświeże skarpety w koszu z bielizną. Wyjąłem je ostrożnie szypcami, trafiły do foliowej torby, żeby uniknąć zakażenia. Musiałem jeszcze udać się do salonu i nagrać głos przemawiającego Ciągwy.

W pokoju obok znajdował się robot ochrzczony Czesio. Okazałem mu fotografię, dyktafon oraz śmierdzącą skarpetę, posługując się tym oszustwem, zostałem zidentyfikowany jako jego pracodawca. Gdy otworzyło się wnętrze robota, zabrałem słoik oraz zapoznałem się z zawartością księgi. Cóż za straszna historia! Ciągwa i jego wspólnik posługiwali się trikiem z czasowymi pastylkami, dzięki temu mogli dowolnie rabować banki. Wiedziałem już wszystko, wystarczyło teraz tylko działać.

Nagle usłyszałem kroki na korytarzu, schowałem się więc błyskawicznie za rogiem ekranu, bo nadchodził Ciągwa. Gdy poszedł, z szafki zabrałem klamkę, po czym wyszedłem na korytarz. Przy drzwiach do łazienki odkryłem małą dziurkę, wmontowałem tam klamkę i poruszyłem nią. W następnym pokoju skorzystałem z pigułki czasowej i wyłączyłem wiatrak przyciskiem. Już prawie miałem Ciągwę w łapach, ale udało mu się prysnąć. Pobiegłem za nim do salonu, gdzie zastałem otwarte tajne przejście. Widząc pochylonego nad sztabami złota Ciągwę, bez namysłu huknąłem go w czaszkę butelką, co zakończyło jego nędzną karierę. Byłem potem trochę wkurzony, gdy dowiedziałem się, ze kandydatka na moją dziewczynę wyjechała. Dostałem jednak w ramach pocieszeniach obietnicę zostania agentem. Jak to mówią – coś za coś.

Micz & User Jama













Sterownik jak w COMPANIONS OF XANTH, gigantyczna ilość ironicznych komentarzy oraz opisowych tekstów, statyczne obrazki oraz nietrudne zagadki stanowią najważniejsze cechy DEATH GATE. Fabułę ukuto na podstawie opowiadań Tracy Hickman i Margaret Weis, podobnie jak w cyklu „Xanth" Anthony'ego roi się w niej od gagów i łagodnej parodii mitów fantasy. Gra DEATH GATE należy do tekstowo-graficznego kanonu przygodówek, lansowanych przez LEGEND ENTERTAINMENT – niegdysiejszego potentata w tej dziedzinie.

Na początek wypytaj bardzo dokładnie Lorda Xara, odczep lampę, którą zainstaluj wewnątrz swojej fregaty i wymów zaklęcie Rune Transfer na tabliczce, przenosząc run na kamień sterowy. Przemierz Bramę Śmierci, lądując na plażach wyspy Drevlin.

W jaskini pogadaj z Jarre, następnie chapnij ze stołu słój pełen marmolady oraz pajdę chleba. Ze ściany zdejm białą koszulę oraz schowany pod nią kawałek zakrzywionej rury. W grocie obok zapoznasz się z krasnoludzkim skrybą Limbeckiem, wypytawszy go, trzykrotnie posmaruj marmoladą pajdę i nakarm go, po czym podnieś upuszczony pergamin. Z butelki inkaustu wyjmij korek i zafarbuj na czarno koszulę.

Rzuć czar HEAT na sensor, wtedy zdołasz przemknąć na statek elfów. Z górnej kajuty zabierz karafkę wina, na dolnej kondygnacji zobaczysz zakutych w dyby więźniów, przepytaj jednego z nich – księcia. Więzień podaruje ci pierścień wraz z prośbą udania się na wyspę Uylandię, do królewskiej twierdzy. Opuszczając pokład, wpadnij jeszcze do przygłuchego krasnoluda. Poinformuje cię o zepsutej rurze, poprosi o pomoc, dając ściskany przy uchu kawałek rury. Trzeci kolejny wyjmiesz z pudła stojącego na ziemi.

Obierz kurs na zamek króla Stefana. Pilnującym bramy strażnikom pokaż pierścień. Po wyjściu skręć w lewo, zagarnij zalegające na murawie nożyce. Obejrzyj okiennicę, podważ z pomocą nożyc rygiel i wskocz do komnaty Triana. Zabierz stojak do świecy, następnie przestudiuj zgrupowane na regale księgi. Odkryjesz skrypt, którego lektura przyniesie czar CREATE REALITY POCKET. Rzuć go na wiszący w komnacie gobelin, wejdź w jego rzeczywistość. Zapoznanie się z gnijącym w celi i napojenie go winem przyniesie profit w postaci nauki dwóch czarów – CREATE SHROUD OF DARKNESS oraz SWAP.



Limbeckowi podaruj stojak do świecy, gdy przedostaniesz się na statek elfów, potraktuj czarną koszulę czarem CREATE SHROUD OF DARKNESS, co nada jej cechy absorpcyjne. Jeśli teraz położysz ją na świetlistych statuetkach, spowodujesz popłoch wśród załogi. Szybko czmyhnij na dół, więźniowie skierują cię do składu, gdzie zdołasz przeczekać powstałą grandę. Otworzywszy pudło znajdziesz dziwaczną rzecz (ZINGER), którą uaktywnij. Wysłany do króla Stefana impuls uczyni, że jego podwładni przechwycą statek, a w wyniku abordażu elfy zostaną wysadzone z pokładu. Po krótkiej podróży statek dobije do brzegów portowego miasteczka, w którym największe wpływy dzierży cech skrytobójców.

Przed karczmą siedzi mały włóczęga. Pójdź szukać jego zabawki w bocznej uliczce. W momencie gdy na twoją głowę spadnie siatka, zaczniesz kapować, że coś tu nie gra. Rzuć na gnojka czar SWAP i po przesłuchaniu zdejmij z niego siatkę.

Przyjrzyj się otrzymanej lalce, odkryjesz wygrawerowany na niej czar MOTION. Idź do nory złodziejaszka, gdzie wyposażysz się w łom. Teraz możesz powrócić na pokład statku i zejść do składu. Rozbrój łomem kufer, z którego wnętrza wydobędziesz sakiewkę z kosztownościami, a także rurę w kształcie litery T. Pora odwiedzić tawernę, odsprzedaj skarby barmanowi, nawiążesz kontakt z siedzącym w kącie sali złodziejem Hughiem. Zlecona ci zostanie misja przyniesienia amuletu z rezydencji miejscowego kupca.

Złodziejaszek odpłatnie dostarczy osprzęt. Dom kupca znajduje się na południowy wschód od głównej ulicy. Drzwi domu otworzysz wytrychem (PUSH, JIGGLE, TURN). Koniecznie zgarnij z kominka tomik poezji, na zegarze ustaw kolejno pory WINETIME, TOILTIME, DARKTIME, ze skrytki wyjmij dziennik. Rzucając czar CREATE REALITY POCKET na wiszący nad kominkiem obraz, zdołasz przedostać się w jego wymiar, pogadaj z kupcem (1, 5, 1, 1). Zada ci kolejne trzy pytania, by sprawdzić czy faktycznie, jak utrzymujesz, zostałeś przysłany przez jego żonę. Na pytania odpowiadaj: „The Bouncing Beans", „Five", „How Much?". Dostaniesz amulet, który dostarcz Hughowi.







Zostaniesz doprowadzony do Wieży Braterstwa. Okoliczności wymuszają byś się spieszył, bo za jakiś czas przybędą tutaj oprawcy. Wytrych wyważy prawe drzwi (SHAKE, PULL, TILT). Na stojącej w bordowej poświacie statui użyj czaru MOTION, seria flegmatycznych ruchów spowoduje jej krach. Zabierz naszyjnik. Teraz w celi przesuń ławę i przez otwartą okiennicę spojrzyj, który kontynent widać. Zawróć do drzwi z różnokolorowymi odciskami rąk. Spoglądając na otrzymaną od złodziejaszka kartkę porównasz nazwę kontynentu z widniejącym powyżej fragmentem zdania „Buy Their Time to Die". Wciskaj po kolei kolory posiadające pierwsze litery identyczne jak otrzymany fragment. W skarbcu na piedestale połóż naszyjnik. Zaopatrz się w dwie książki oraz kryształową kulę. Wtedy pojawią się straże, by uniknąć szatkowania, zabierz naszyjnik a zmory znikną.

Teraz usuń na Drevlinie awarię Kicksey-Winsey w grocie przygłuchego krasnoluda. Po dopasowaniu pięciu kawałków, zaczopuj nadprogramowy otwór korkiem. Przekręcenie zaworu i wypytanie krasnala przyniesie efekt w postaci bryły żelaza. Skieruj się do groty, w której stoi świder, otwórz tam skrytkę i włóż do niej bryłę. Świder ruszy naprzód, ryjąc korytarz do świętego miejsca. Statui włóż w objęcia kryształową kulę, po tym gdy otworzą się wszystkie trumny, możesz zabrać Air Seal i uruchomić swą łajbę, poprzez uaktywnienie kamienia sterującego. Powróciwszy na Nexus, podialoguj z lordem Xarem, prócz gratulacji otrzymasz Book of Pryan, zawierający run do kolejnej podróży.

Weź kwiatek, orzech oraz łupinę. Łajbą przemieść się do Miasta Drzew, wręcz dziewczynce drewnianą lalkę. Z drzewa ściągnij linę, skręć w prawo. Rzuć elfowi linę i po uwolnieniu go nawiąż rozmowę. Udaj się w ślad za nim do obozowiska, gdzie poczekaj aż wszyscy się zejdą. Do orzechowej łupiny zbierz żarzący się węgielek z ogniska, poznany w międzyczasie czar TRANSPORTATION wykorzystaj do rzucenia na biały dysk. Zostaniesz przeniesiony na gałąź, gdzie swoją siedzibę ma czarodziej Zifnab. Po wysłuchaniu długiego wykładu sprzątnij czarny dysk oraz zaczep na gałęzi linę. Po zejściu z konarów przeszukaj zarośla, znajdując żółte i niebieskie kwiaty, następnie dzięki linie przeskocz ponad przepaścią.

Żółte kwiaty zgnieć w dłoni, żółtym proszkiem zapraw orzech i nakarm siedzącą na drzewie krzyżówkę wiewiórki z małpą, potem podnieś wyrzucony miąższ. Po powrocie do Miasta Drzew zbierz pęk żółtych kwiatów, przerabiając je znów na proszek. W miejscu gdzie wcześniej uwolniłeś elfa, rzuć dyskiem nad rozpadliną, a ten zaczepi się na gałęziach. Rzuciwszy TRANSPORTATION na biały dysk, przeniesiesz się w obszar niedostępnych innym



Demo na podpuchę było w SVGA, a gra jak na złość wyszła na zwykłą VGA, PC

ATH GATE

sposobem chaszczy. Pająka oblep marmoladą, popchnij martwe ciało, wydobywając spod niego strzałę oraz grzybki. Węglikiem z łupiny wypłosz insekty z ich gniazda. Nożyce przetną kokon, w którym obszyta pajęczyną znajduje się złota pałeczka. Używając TRANSPORTATION na leżącym dysku uciekaj. Pogadaj z młodym elfem. By miał łatwą przeprawę z siedzącą obok księżniczką, należy go wesprzeć pękiem niebieskich kwiatów, tomikiem poezji oraz czarodziejską pałeczką. Oboje zgodzą się towarzyszyć ci.

Skieruj się do Cytadeli. Po wejściu w las napotkasz hordę tytanów. Przywiązaną do drzewa ofiarę uwolnisz prosząc księżniczkę, by zagrała na flecie i w tym czasie przetniesz nożycami więzy. Pogadawszy z krasnalką odczekaj aż wróci, wtedy dostaniesz zioła. By wyleczyć z kaszlu księżniczkę, zaaplikuj jej zioła, miąższ orzecha, różowy kwiatek oraz grzybki. Poruszając gałęzią otwórz drzwiczki w pniaku prowadzące do tajnej siedziby krasnoludów – za moment przyda się to.

Poproś księżniczkę, by znów zagrała melodię, teraz chrypka już jej nie zatka. Możesz śmiało brnąć naprzód, w legowisku tytanów zwróć się do elfowego księcia, ów wskoczy na drzewo i zabierze odłamek pieczęci. Wycofując się wrzuć go do wnętrza pniaka. Po chwili napotkasz krasnalkę, a także Zifnaba, tym sposobem zostaniesz wprowadzony za mury Cytadeli. Z kolumny wyrwij FIRE SEAL, potem maszeruj na pokład swej łajby.

Kolejna osada nazywa się Telestra, niegdyś tętniąca życiem, obecnie zamieszkana jedynie przez wskrzeszone powszechnie zakazanymi gusłami zdechlaki. Z domu zabierz serwis herbaciany, podaruj go klucznikowi. Wydobyte z jaskini węża kamienie włożone do zabranego robotnikowi wiadra, stworzą razem niezły obciążnik. Zawiesiwszy go na haku w zegarowej wieży, wdrap się na górę. Korbą wywindujesz obciążnik, poruszając wskazówkami i odczekując w przerwach musisz spowodować, aż zegar donośnie wybije czwartą. Użycie dźwigni umożliwi zejście, skieruj się do klucznika. W pokoju zaopatrz się w księgę, zapoznaj się z jej całą treścią. Wsiadaj na statek i obierz kurs na pałac Kleitusa.

Przyjezdnych traktują w pałacu jak bydło – nie zdążywszy się nawet porządnie przedstawić, profilaktycznie zostajesz zapudłowany. Rzuć mięso psu, zachęć go do pałaszowania czarem HUNGER. Pies merda ogonem, rzuć na niego POSSESSION. Ściągnij klucz z kołka, dotknij Hapla, wracając do swej naturalnej powłoki. Odbezpiecz kajdany sobie oraz współwięźniowi, ponownie zmieniony w psa biegiem puść się na górę, by z kredensu wziąć drugą z lewej butelkę (CLEAR WATER). Po odmianie w Hapla wypij specyfik, skosztuje go także współwięzień. Schowaj za pazuchę leżące na stole imadło.

We wskazanej przez Edmunda jaskini hazard toczy się pełną parą, grający po zaczepce oddadzą cztery kamienie z wyrytymi runami. Baltazarowi nie należy przyznawać się do pochodzenia, tymczasem twój brytan wyniucha coś przy wschodniej ścianie. Gdy zamienisz się w niego, odkryjesz szalbierską sztuczkę. Wspomnij o iluzorycznej ścianie Baltazarowi, ów ją szybko zlikwiduje. Na miejscu przeczytaj księgę czarów, weź szatę, podziel się doznaną wizją z Baltazarem i narzuć na siebie ową suknię.

Wracaj do miasta umarłych, zabierz niańce czytaną książkę, przewróciwszy ją na stronę z tytułem „Get the Snake". Niańka pójdzie z tobą, nie dawaj jej na razie czytadła. Robotnik również zgodzi się towarzyszyć, gdy poprosisz go by chwycił węża, momentalnie wręcz niańce książkę. Kawałek dalej znajduje się łamigłówka, której rozwiązaniem jest odwrócenie wszystkich strzałek grotami w dół. Krasnal-umrzyk da się zwerbować, myśląc, że ma przed sobą swego dawnego pracodawcę. Wpadając jeszcze do wieży zegarowej, by zdobyć czubek dzierżonego przez statuę berła, zaklinuj na nim zaciśnięte imadło i następnie je poluzuj.

W lochach pod pałacem Kleitusa czeka już Edmund. Krasnal jako przewodnik popruje naprzód, tak że w drzwiach pozostanie po nim jedynie strzęp tuniki. Wchodząc tuż za nim, podsuń pod nos psu ów skrawek, brytan chwyci trop. Pędząc za wskazaniami jego węchu, dotrzesz do miejsca poświęconego czci Kolosa. Rzuć czar UNRAVEL ILLUSION na fałszywy run, w brakującą lukę wsuń posiadaną końcówkę berła. Weź STONE SEAL, od Edmunda otrzymasz wisiorek.

Kolejne królestwo nosi nazwę Chelestra. Próbując zajrzeć do jaskini upewnisz się, że wejście zablokowane jest dawką silnej magii. Napełnij butelkę wodą, przeszedłszy dalej ujrzysz okryte szklaną kopułą miasto Sartanów. Jeśli na wyryty na kamieniu czar WARD przeniesiesz dodatkowy run otrzymany wcześniej od hazardzistów, zaklęcie chroniące miasto straci swą moc. Znikąd pojawi się Sang-Drax – potrzebujesz przetransformować się w psa i to szybko, zaraz potem uciekaj w lewo. Podarowanym przez Samaha czarem NULL WATER nasącz butelkę z wodą. Teraz napiwszy się owego płynu, bez strachu zdołasz wślizgnąć się do jaskini. Zabierz stamtąd łuski, łyknij jeszcze raz płyn i wrzuć łuski w stos kamieni spoczywający u wrót miasta Sartanów, odzyskasz swój błyszczący zielonkawym światłem kamień.







U Sartanów przenieś z wisiorka runy na glob, zepchnij go na ziemię, rzucając na dywan inkantację CREATE REALITY POCKET. Przenosząc dywan pod pokład statku, zawiesisz go na ścianie i po wejściu w jego wymiar pchnij glob, który wyląduje na swoim miejscu, umożliwiając dalszą żeglugę.

Przed wejściem do Labiryntu zaopatrz się w księgę. We wściekłe winorośle ciśnij dziwadło (ZINGER) a następnie zamroź rośliny czarem COLD i zabierz naładowany energią przedmiot. Napotkawszy ludzi-tygrysy wycofaj się w okolice winorośli, rzucając na nie kolejno: HEAT i COLD. W jaskini wyposaż się w kość, z cokołu zdejmij czaszkę. Ta ostatnia zasadzona na wysoko energetycznym przedmiocie i okryta czarną szatą, przyda się do przepłoszenia (ACTIVATE) ludzi-tygrysów oblegających obozowisko.

Porozmawiaj z dowódcą, rannego przewodnika podkuruj lekarstwem (SALVE). Po opowiedzeniu wszystkiego podnieś linkę, którą połącz z kością i podążaj za przewodnikiem. Wielokończynowego insekta ukatrupi strzał z łuku, z jaskini wypłoszysz Sang-Draxa zgniatając w dłoni kamień.

Miejsce, do którego dotarłeś nazywa się Vortex. Drogę ku magicznemu kręgowi blokuje twoje lustrzane odbicie. By je unieszkodliwić, musisz rzucić na siebie



czar SELF IMMOLATION, z tym że dwa boczne runy powinny zostać zamienione miejscami. Przeszukaj popiół, zespolone dwie pary nożyc stworzą sekator, którym przetniesz się przez brygadę ciekawskich macek.

Lord Xar padnie rażony ogniem z pyska Sang-Draxa, chwytając ster w swoje ręce umieść najpierw WATER SEAL w kolumnie po prawej, potem STONE SEAL i AIR SEAL. Wskrześ Xara przy użyciu RESURRECTION, wysłuchaj co truje. Przesuwając fokus musisz ustawić run inicjujący zaklęcie scalające świat, właściwy run znajduje się jako trzeci w księdze historycznej. Zjednoczenie wszystkich królestw oznacza zarazem śmierć Sang-Draxa oraz rozpoczęcie nowej ery, ale jako że Zło rodzi się zawsze z nadmiaru Dobra, niczego nie można być w przyszłości pewnym.

Micz













Od czasu wyprodukowania serii SPELLCASTING oraz ERIC THE UNREADY aż do czasów COMPANIONS OF XANTH i opisywanego w tym numerze DEATH GATE, firma LEGEND nie zdecydowała się na wprowadzenie jakichkolwiek innowacji do systemu swoich gier. GATEWAY 2: HOMEWORLD jest jedną z gier okresu przed wielką graficzną rewolucją. Nowinką jest tylko wprowadzenie bardzo słabej jakości animacji, ale nawet jak na rok 1993 było to zdecydowanie za mało.

Jest 25 lipca 2112 roku. Stacja Foxtrot zarejestrowała wejście w układ słoneczny gigantycznego, kilkukilometrowego obiektu. Na Ziemi wybuchła panika. Owszem, może to być meteoryt, ale teoria o przybyszach z Kosmosu wydaje się też być prawdopodobna. Czy są to jednak Heechee – plemię, które opuściło Ziemię 500 tysięcy lat temu, czy Assassini – odwieczni wrogowie wszystkiego co żyje, a może jeszcze ktoś inny.

Ty w tym momencie korzystasz z uciech życia wydając 50 milionów dolarów, jakie zainkasowałeś za uratowanie ludzi przed najazdem Assassinów jakieś dziesięć lat temu. Ostatnią rzeczą, o której myślisz jest niezidentyfikowany obiekt wypatrzony przez stację Foxtrot 7... Ale nie ma wyjścia, trzeba brać się do roboty.

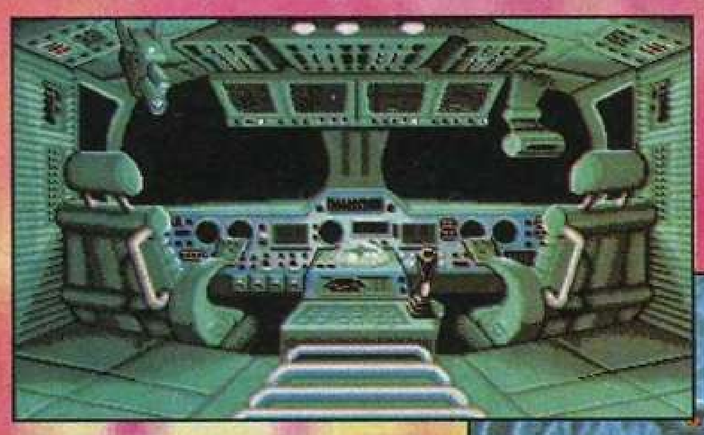
Z sypialni weź zapałki. Za chwilę na monitorze pojawi się zasmucona twarz szefa korporacji Gateway. Po raz kolejny proszą cię o pomoc, tym razem musisz tylko komuś opowiedzieć parę historyjek sprzed dziesięciu lat. Nim opuścisz swój apartament usłyszysz jeszcze bardziej niepokojącą wiadomość – członkowie sekty Phoenix idą cię zabić. Wybiegnij szybko do hallu i podpal roślinkę. Windy zostaną unieruchomione i będziesz mógł bez pośpiechu dostać się na dach, gdzie już czeka na ciebie transport.

ESCAPE

Zostaniesz dostarczony do Romeo Delta Two – siedziby korporacji Gateway. Babka imieniem Maria zacznie wprowadzać cię w temat, gdy okaże się, że Romeo został zaatakowany.

Weź radio, granat, kartkę i maskę. Z tego ostatniego przedmiotu natychmiast zrób użytek. Robota zastopuj wyjmując kable zasilania z kontaktu. Zabierz jeszcze kamerton i metrem skieruj się do Centrum sterowania. Jeden z dwóch operatorów ma odznakę, na której wpisane jest hasło do komputera. Przeczytaj informacje dotyczące misji Aquila i włącz 30-minutowe odliczanie startu (kod na kartce od Marii). Skieruj się do statku. Trzeba odciąć drogę terrorystom, najlepiej zrobić małe bum. Aby plan się powiódł, musisz wyciągnąć zawleczkę w odpowiednim momencie, tak żeby granat wybuchł wtedy, kiedy metro będzie na stacji.

Wstaw żółty czujnik w miejsce popsutego niebieskiego i przesuń dźwignię. Odliczanie zostawcie znów włączone. Teraz możesz wsiąść do statku, zamknąć właz i kimnąć do wyra na kilka długich miesięcy.







Jak na tekstówkę, to nawet...





można nazwać to ilustracjami!, PC



ARTIFACT

Więc to jednak statek kosmiczny! A skoro już tu jesteś, to może wypadało by się wybrać na krótki obchód, zabierając na wszelki wypadek wszystkie medyczne przyrządy.

W niewielkim pomieszczeniu nad głównym hallem znajdziesz ledwo żywą przedstawicielkę twojej rasy – niejaką Dianę Tolson. Nie ma czasu do stracenia. Wykrywacz chorób wskazuje podwyższoną temperaturę i obecność jadu. Ustaw swoją apteczkę na maksymalną dawkę antybiotyku i wstrzyknij go pacjentce. Potem zmień lek na antytoksyczny i także zaaplikuj go Dianie. Po dwóch ukłuciach wstanie jak nowo narodzona i opowie ci o swych przygodach. Przed wyjściem zabierz miskę, kryształową kostkę i pręt i skieruj się w prawo do centrum komputerowego tej części statku.

Wkładając kostkę do gniazdka uruchomisz cały system. Będziesz mógł teraz porozmawiać z kilkoma osobami, które zostały pośmiertnie wpisane do komputera (takie żywe trupy). W Kosmosie jest to jak widać czynność często praktykowana, a my, biedni Ziemianie jesteśmy ciągle zacofani.

Miki opowie ci trochę o robocie, który zranił między innymi Dianę i o trzech strefach prowadzących do północnej części statku. Skieruj się więc do pierwszej (W, W, NE, NE, NE, NE) otwierając po drodze drzwi kodem podanym przez Miki. Rysunki na obeliskach są ważne, dlatego skopiuj je na kartkę. Aby otworzyć portal, należy włożyć doń kryształowy pręt.

Przeskocz zielone jeziorko, nabierz do miski szlamu i zerwij roślinkę. Jest to świetne pożywienie dla Pana Kleksa, który pełza po okolicy. W nagrodę pomoże ci się przedostać przez ścianę cierni. Na otwartej przestrzeni zaatakują cię dinozaury. Wskocz na drzewo i zbombarduj je owocami. Chwilę później drogę zastąpi ci jaszczurka i zabierze pręt. Będzie skłonna go oddać, ale w zamian za kryształowe jajko. Zdobędziesz je polewając macki krzewu szlamem.

W drugiej strefie spotkasz małpoludy. Przepuszczą cię dalej, jeśli choć trochę się do nich upodobnisz – wysmaruj się błotem i załóż skórę zwierzęcą. W jaskini weź rzemyk i pokaż wodzowi pręt. Zostaniesz wyzwany na pojedynek. Wlej trochę alkoholu do ognia – małpolud przestraszy się i uzna wyższość twojej magii. Pora na sztukę wojenną. Musisz trafić dzidą w tygrysa. Ponieważ jednak nie jesteś zbyt dobry w te klocki, trzeba się będzie uciec do podstępu. Przywiąż rzemykiem apteczkę do włóczni i zmień lek na środek uspokajający. Nawet jeśli nie trafisz kopią w odpowiedni sposób, to igła na pewno osiągnie swój cel. Zostaniesz okrzyknięty wodzem plemienia. Weź wszystkie swoje rzeczy i wejdź do groty. Za pochodnię posłuży ci gałąź znaleziona w pobliskim lesie.

W trzeciej strefie napotkasz całe mnóstwo robali, będących zaporą nie do przejścia. Weź kilka stworków do znalezionego między strefami pojemnika, wlej tam trochę szlamu i zamknij. Wróć do stojącej w korytarzu maszyny i postaw na niej pudełko. Jest to sprzęt służący do kombinowania w kodzie genetycznym rozmaitych stworzeń. Zmień więc DNA robaczków i wróć do strefy. Wypuść potworki na wolność, a już po chwili zmiany w strukturze genetycznej paru osobników rozszerzą się na całość plemienia i będziesz mógł spokojnie przejść depcząc kilka egzemplarzy. Najwyższy czas zaaplikować sobie trochę antytoksycznego lekarstwa.

Nie ujdziesz paru kroków, a drogę zastąpi ci olbrzymi pająk-robot – sprawca kontuzji Diany i śmierci paru osób. Bezzwłocznie czmychnij w bok. Znajdziesz się w niewielkim pomieszczeniu. Wciśnij przycisk i podnieś odblokowaną broń. Strzelając do pająka wprost zdziałasz niewiele, należy go najpierw oślepić – strzel w zwisające z sufitu oko. Dopiero teraz możesz potraktować robota wiązką promieni z lasera.

Pora rozprawić się ze sztuczną inteligencją, która rządzi tym statkiem. Tak jak radziła ci Miki, wyjmij wszystkie zielone kable, a potem trzy niebieskie. Niestety Najstarszy ucieknie i schowa się do komórki Miki zabijając ją przy okazji. Aby go wykasować, musisz wyjąć z komputera kryształową kostkę. Sztuczna inteligencja poskromiona!

Chyba możesz już skierować Artifact na Ziemię. Kod kursu na Ziemię znajduje się na jednym z obelisków (zapisałeś go na kartce). Chwilę po wpisaniu kursu statek zostanie przejęty przez Sektę Phoenix. Terroryści planują podróż do galaktyki zamieszkałej przez Assassinów – czarnej dziury Kugelblitz. Ty cichcem chowasz się do kapsuły ratunkowej. Niestety śluza się otworzy i polecisz gdzieś w kosmos.

RESCUE

Wylądujesz na jakiejś lodowej planecie. Podnieś kompas i klamrę. Za chwilę spotkasz pierwszego przedstawiciela tutejszego plemienia – Kordów. Posiadają oni umiejętność zapamiętywania jak na taśmie wideo pewnych zdarzeń i późniejszej ich projekcji. Na przykład za chwilę ujrzysz raz jeszcze swoje lądowanie. Skieruj swe kroki do wioski (gdzieś na wschód). Na dzień dobry zobaczysz kolejną bajkę. Opuść staruszka i wejdź do ogrodu. Zabierz wszystkie znalezione tam przedmioty i skieruj się do kamieniołomów (czyt: lodołomów). Harujący tam Kord zwie się artystą. Pokaż mu rzeźby znalezione w ogrodzie. Kilka z nich skopiuje ci w mocniejszym lodzie tak, że będą się nadawały do użytku, a także opowie ci historyjkę. Innym Kor-





GATEWAY 2 HOMEWORLD

dom też pokazuj rzeźby – obejrzysz jeszcze dwa filmy. Wszystkie opowiadają o wydarzeniach z przeszłości.

Udaj się do lodowca. Odnajdź jego centrum i zejdź na dół przez otwór. Drabina się złamie odcinając ci jedyną drogę wyjścia. Na rzeźbie statku widnieje kod otwierający właz. W środku znajdziesz kości jakiejś istoty. Nie one cię jednak interesują tylko mały pojemnik umiejscowiony między nogami trupa. Otwórz pokrywę mechanizmu sterującego i wyjmij popsutą klamrę odłączając ją uprzednio niebieskim przyciskiem. Rzuć ją na podłogę i przykryj czystą klamrą. Stań na nich i naciśnij czerwony guzik. Siła antygrawitacji wytworzona przez klamry wyrzuci cię na powierzchnię.

Na północy planety mieści się szereg jaskiń. Tylko grota z kryształami przy wejściu warta jest zwiedzenia. Znajdziesz tam martwego Korda. Odetnij go i zanieś do kryształowego potwora. Ponieważ ma on podobną strukturę jak Kordy, wystarczy, że nakarmisz go trupem, a sam przestanie istnieć. Idź do lasu, aż pod ścianę z napisami. Zdrap trochę lodu i poczekaj. Jakiś robal wydrąży dziurę w skale. Przejdź przez tunel i włóż pojemnik w otwór.

Znajdziesz się w stacji ratunkowej. Idź w prawo do maszynowni i podnieś pilota. Otworzysz nim dwa sekretne przejścia: jedno w korytarzu, a drugie w maszynowni. Wejdź do centrum zasilania i przyłóż dłoń do receptora. Włączysz zasilanie stacji. Skieruj się do hangaru i przy pomocy pilota otwórz właz do tunelu. Cała stacja oprócz pokoju, gdzie mocno świeci różowy kryształ zapełni się nietoperzami. Jeżeli kamertonem rozwalisz tarczę otaczającą kryształ, to opuszczą one również hangar. Wejdź do statku.

Aby wystartować, musisz wcisnąć odpowiedni przycisk. Jego kolor odpowiada kolorowi napisu wyświetlonego na ekranie w maszynowni. Możesz to sprawdzić przy pomocy pilota.

HOMEWORLD

Statek miał tak zaprogramowany kurs, że wpadłeś w czarną dziurę. A za nią... znajdziesz galaktykę zamieszkiwaną przez lud Heechee. Metodą błyskawiczną nauczysz się dialektu tubylców i staniesz przed Kongresem. Niejaki Fogram – przedstawiciel Żyjących Trupów wysunie postulat o uśmierceniu cię. W twojej obronie stanie Convergence i wywalczy tyle, żebyś mógł po pierwsze żyć dalej, a po drugie przechadzać się prawie swobodnie po mieście i opowiadać o życiu na Ziemi.

Zabierz plecak, woreczek z szafki, poczytaj informacje na monitorze i idź na wykład. Twój ochroniarz jest bardzo czuły na wszelkie próby ucieczki, ale gdy dosypiesz mu trochę proszku nasennego do herbaty, problem zniknie.

Jakiś miejscowy za pomocą telefonu (tego w twoim pokoju) prosi cię o spotkanie w teatrze. Udaj się tam o wyznaczonej porze. Marcopterous powie ci, że pewna sekta zwana Biała Dłoń bardzo chciałaby ci pomóc wrócić na Ziemię i prosi o wizytę w ich kryjówce pod Świątynią Sterigmy.

Dyski z rysunkami musisz ustawić w odpowiedni sposób opierając się na na przepowiedniach ulicznego proroka i opowieściach przewodnika świątyni:

Skrzydła – Wiatr – skieruj na północ
Nóż – Ogień – na wschód
Krople – Woda – na południe
Młotek – Kamień – na zachód

Na dole przywita cię zamaskowana postać przedstawiająca się jako Exegesis. Każe ci odszukać trzy przedmioty, które wmontowane w statek kosmiczny pozwolą ci wrócić na Ziemię. Pierwszy z nich – Generator Pola Magnetycznego – znajdziesz na wykopaliskach. Aby go wyjąć, musisz wpierw wzmocnić jakoś kolumnę, w którą jest wbudowany – najlepiej szybkorosnącymi lianami, których nasiona zakopane są w ogrodzie. Przy okazji wejdziesz w posiadanie odznaki umożliwiającej dostęp do Centrum Sterowania zdalnie naprowadzanymi satelitami (na Planecie Administracyjnej). Wyślij jedną w kierunku wykopalisk, a technicy Białej Dłoni już się nią zajmą. Ostatnim potrzebnym ci elementem będzie soczewka grawitacyjna usytuowana pod planetarium. Jedyna do niej droga prowadzi przez kanał ściekowy. Połóż w nim i uruchom generator – powstanie zupełnie przyzwoita kładka. Zostaw wszystkie swoje rzeczy oprócz plecaka – załóż go na grzbiet i skocz w dół. Nic ci się nie stanie dzięki soczewce. Schowaj ją do plecaka zanim metalowy dysk się zamknie i wróć do Exegesisa zabierając po drodze generator. Twój statek zostanie usprawniony, ale przydałoby się jeszcze coś co przyspieszy podróż.



Najlepiej do tego nadadzą się teorie Transwarp niejakiego Solifluctiona. Jako, że został zabity i najprawdopodobniej nie wpisany do komputera, należy szukać jego pomocników – ojca Astatine i Raphide. Ten drugi odezwał się już do ciebie, wysyłając wiadomość dotyczącą wykładów. Powiedz coś o jego rodzinie w czasie następnej lektury – ponownie skontaktuje się z tobą i poprosi o pomoc w wykasowaniu Astatine pracującego obecnie dla opozycyjnego kongresmena Fograma. W zamian obiecuje ci ujawnienie teorii Solifluctiona.

Dysk Astatine znajduje się za metalowymi drzwiami nieopodal teatru. Odbywają się tam prace nad projektem Aesthemis. Jest to także nazwa jednej z konstelacji widocznej z obserwatorium. Kiedy układ gwiazd będzie odpowiadał układowi zapalonych lampek na metalowych drzwiach – wrota zostaną otworzone.

Spróbuj wziąć prototyp, a odezwie się Astatine. Umiejętna rozmowa doprowadzi do tego, że staruszek odblokuje swój dysk i poda ci kod pozwalający zabrać prototyp. Musisz go jednak zwinąć w odpowiednim momencie (z noktowizorem pójdzie ci łatwiej).

Raphide wymaże Astatine na zawsze. Teraz dopiero okaże się jak wielkim jesteś frajerem – Raphide wie o Transwarpie nie więcej od ciebie. Dowiesz się tylko, że Solifluction jednak został wpisany do galerii Żywych Trupów, ale jest przechowywany w tajnych bibliotekach Kongresu. Tam też skieruj swe kroki, ale dopiero po rozmowie z Exegesisem (wymieni zastępcze imię Solifluctiona, które przyda się za chwilę).

Korytarz wygląda niby normalnie, ale jednak to szkiełka w ścianach do czegoś chyba służą. Załóż noktowizor, prototyp, wciśnij umiejscowiony w nim guzik i dopiero teraz dostaniesz się do biblioteki. Poczekaj tu chwilę – robot zdejmie zwęgloną szybę. Weź



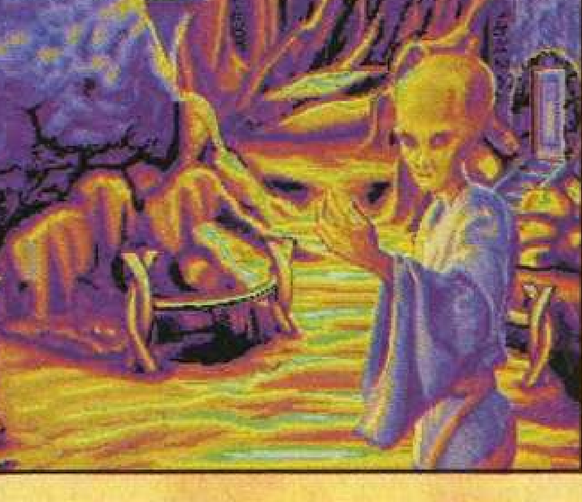
szybko kabel i przypal nim osłonę komputera. Wkrótce będziesz mógł się do niego dostać. Wpisz imię, które podał Exegesis. Otrzymany numer wpisz w pokoju z dyskietkami. Zawartość tej, którą otrzymasz przegraj na sektory do niedawna zajmowane przez Astatine i wróć do świątyni. Solifluction powie co trzeba, technicy naprawią statek i będziesz mógł wrócić na Artifact.

KOŃCÓWKA

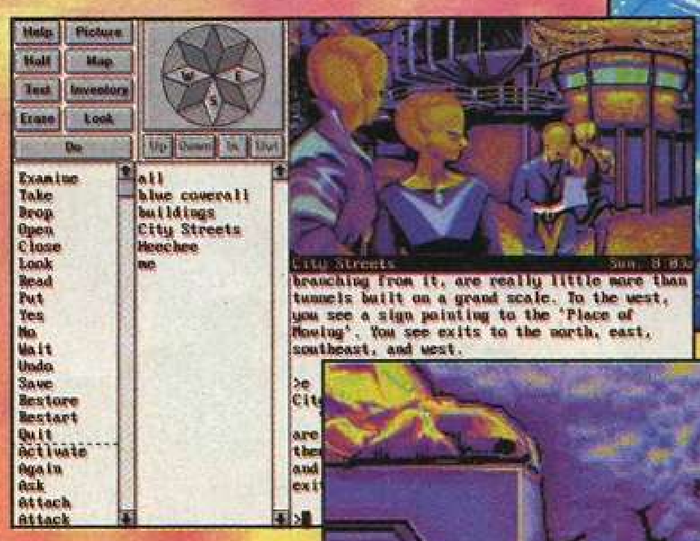
Diana w krótkich zdaniach wyjaśni ci sytuację. Załóż nowy prototyp i skieruj się w lewo. Dotrzesz do dziwnej sypialni. Stąd telepatycznie będziesz mógł porozumieć się z szefem terrorystów. Każ mu udać się na mostek. Ach! Więc sejf zamykany jest głosem. W pomieszczeniu gdzie stoi połóż radio znalezione w medycznej szafce i ustaw je na kanał pierwszy. Teraz każ dowódcy powiedzieć zdanie zawierające wyrazy SAFE i OPEN. Niezły z ciebie włamywacz! Znalezioną w sejfie kryształową kostkę uruchom komputery.

Samoczynnie zostanie wznowione odliczanie. Podczas, gdy ty z Dianą spokojnie opuścicie pokład w kapsule ratunkowej, terroryści rozerwą się na kawałki podczas wybuchu, który wstrząśnie całą galaktyką...

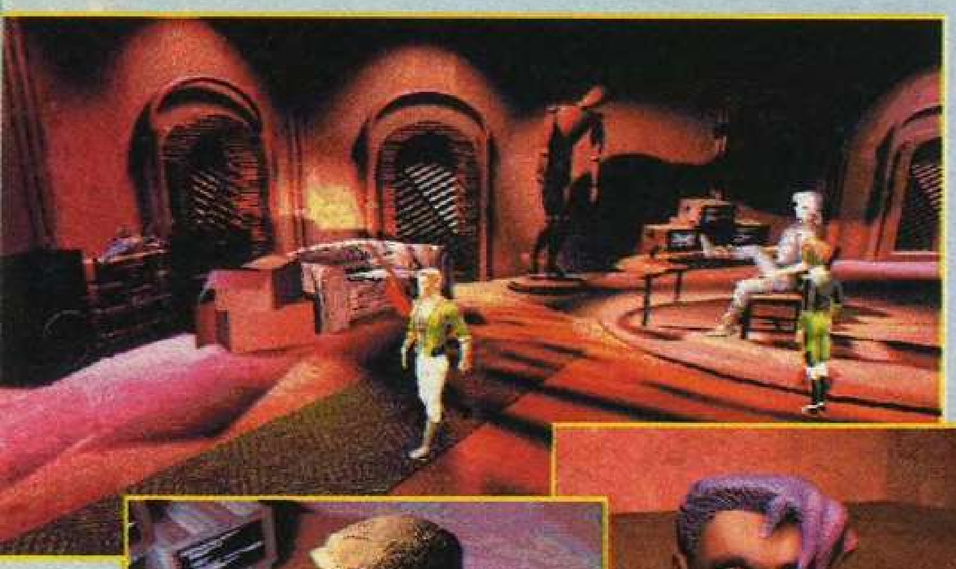
Bamse







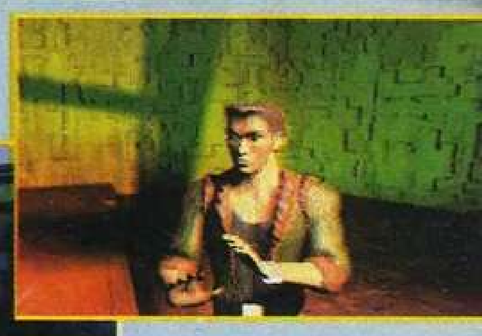












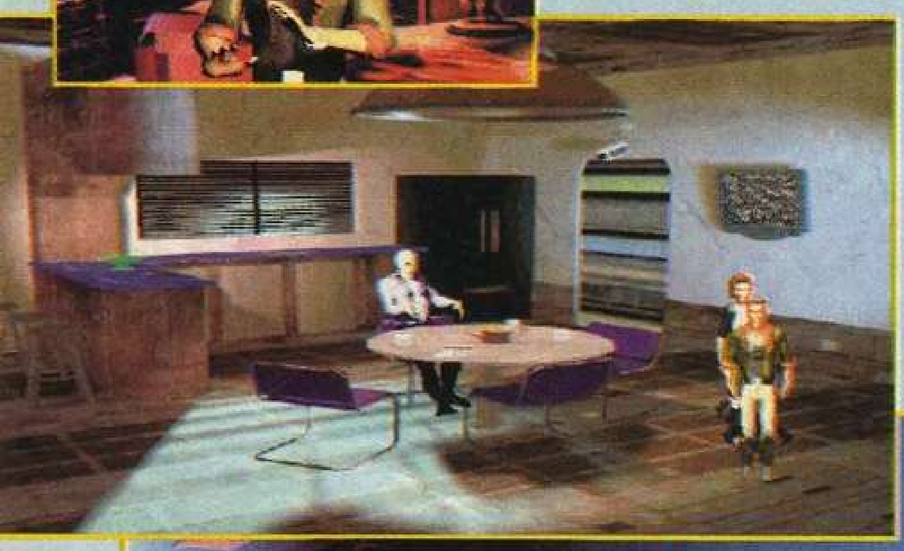












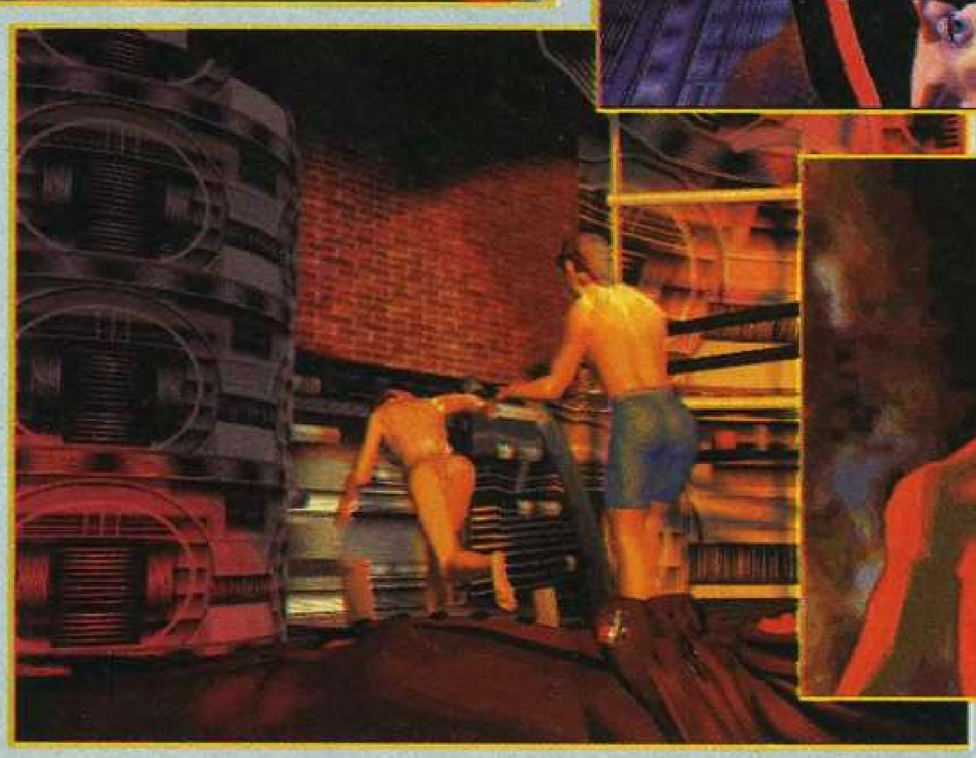




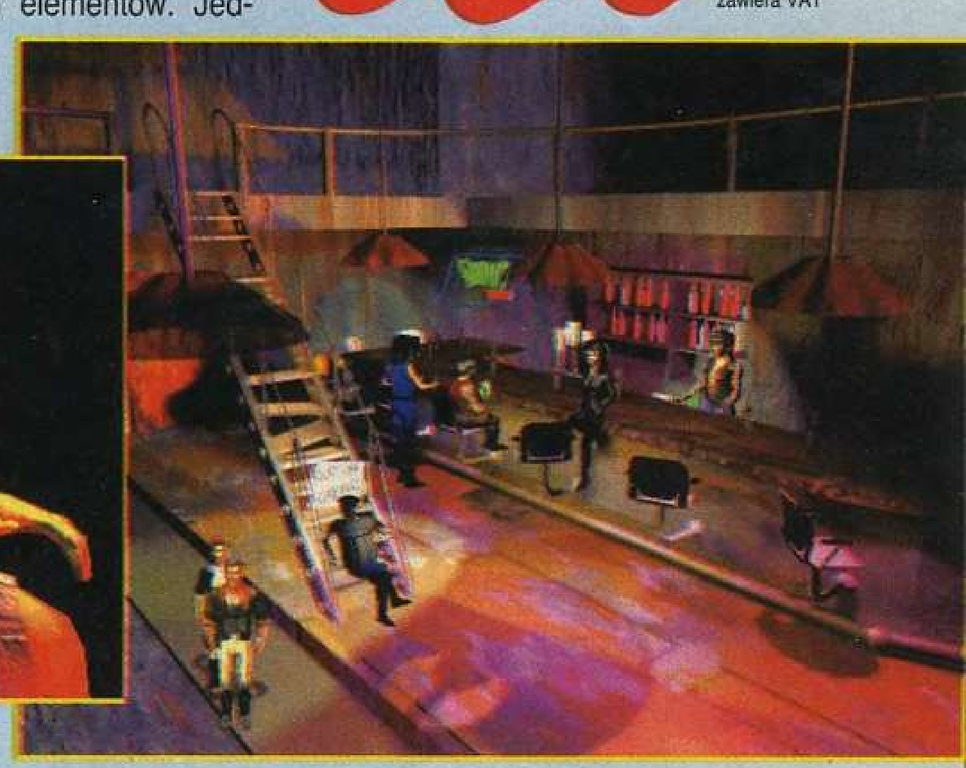












HELL

CD-ROM VERSION

tropi grzeszników i na podstawie prawdziwych lub wyimaginowanych win zsyła ich do piekła, szczególnie członków podziemnej opozycji. Bohaterami gry są Gideon Eshanti i Rachel Braque, byli oficerowie pionu Kontroli Sztucznej Rzeczywistości (ARC), których Ręka zdradziła.

Na początku gry trzeba wybrać, którą postacią będziesz się poruszać. Nie ma to większego znaczenia dla rozgrywki, ponieważ tak czy inaczej uczestniczą w niej obydwoje. Autorzy gry moim zdaniem musieli być zafascynowani poprzednią, nie tak głośną grą gatunku cyberpunk – BLOODNET. Widać to chociażby po wyglądzie lokacji. Mimo, że graficznie są o wiele doskonalsze, emanują tą samą mroczną i wyizolowaną atmosferą. Przyjrzyjmy się choćby wystrojowi baru, gdzie Gideon i Rachel werbują ludzi do ekipy, a potem lokalowi Abyss w BLOODNET. Podobne, prawda? Tak też jest z samą organizacją ekranu, mam tu na myśli umiejscowienie i rodzaj menu oraz sposób poruszania się po mapie. W HELL mamy podobny cyberpunkowy żargon, właściwy wszystkim grom tego gatunku, ale też typowe dla BLOODNET nazwy broni, np. EMP Grenade.

Dla tych, którzy lubią tropienie tego rodzaju śladów powiem, że w trakcie gry hasło do jednego z komputerów brzmi właśnie BLOODNET. Główny bohater wspomina wtedy przewrotnie, że to chyba prosta zręcznościówka, z ubiegłego wieku. Spostrzegawczy zauważyli też zapewne trop graficzny. W sklepie z komiksami (PAP PAP JOHN'S COMIX SHOP) na ścianie wisi plakat ze zmyłkowym podpisem SEX GODS II. Jeśli dobrze się przyjrzeć, widnieje na nim ten sam potwór, który pokazywał się w BLOODNET.

Poprzednio cyberpunk łączono z elementami wampiryzmu, w HELL mamy dla odróżnienia piekielne demony. Uprzedzam z góry ataki moralistów, HELL nie jest grą satanistyczną. Tytułowe piekło okazuje się być w końcowej fazie gry wirtualnym miejscem w cyberprzestrzeni. Nie mówię więcej, bo nie chę psuć zabawy. HELL wprowadza kilka nowych elementów. Jednym z nich jest modne obecnie angażowanie kasowych aktorów do występowania w grze komputerowej. W tworzeniu HELL wzięły udział takie sławy jak Dennis Hopper, Grace Jones, Stephanie Seymour oraz Geoffrey Holder. Poza tym na liście płac znalazło się kilku mniej znanych aktorów i tłum statystów. Tytułowa piosenka „In the Depths of Hell" wykonana została przez zespół The Heavy Skies.

Oprawa graficzna HELL jest po prostu niesamowita. Występujący w grze bohaterowie wyglądają bardzo realistycznie. Osiągnięto to dzięki zastosowaniu nowej technologii obróbki zapisu video dla potrzeb gier komputerowych. Przy zbliżeniach twarze nareszcie wyglądają jak twarze, a nie jak kubistyczne obrazy. Kształty są naturalne, a nie przybliżone wielokątami jak w ALONE IN THE DARK czy owalami w ECSTATICA. Efekt poprawia nałożenie odpowiednich tekstur, np. włosy na głowie bohaterów. Najważniejsze są oczywiście detale, to że widoczne są wyraźnie oczy, usta, zęby, itd. Przy tym wszystkim GAMETEK nie dał się zwariować. Okazuje się, że solidna gra multimedialna nie musi wcale zajmować kilku krążków. Wystarczy dobrze zagospodarować tylko jeden.

User Jama

Dystrybutor: LiComp



RETRIBUTION









Wcześniej czy później muszą się pojawić jacyś natrętni Obcy, którzy za wszelką cenę chcą podbić malutką kolebkę ludzkości – Ziemię. W RETRIBUTION pojawiają się w XXIV wieku, a nazywają się Karelianie. Na początku są nawet dość przyjaźni, lecz szybko okazuje się, że dobre stosunki mają na celu uśpienie czujności ziemskich służb bezpieczeństwa. Okrutny plan Obcych wychodzi na jaw, gdy stacja kosmiczna Aphelion znajduje ciało Karelianki (Obcy płci żeńskiej). Co prawda jest ona martwa, ale technika czyni cuda (szczególnie w XXIVw.) i udaje się odczytać obraz zawarty na martwej siatkówce oka. Nota bene taki pomysł z siatkówką martwej osoby miał już dawno temu Stanisław Lem w opowiadaniu „Niezniszczalny".

Załoga stacji kosmicznej poznaje przewrotność Karelian, jednak nie może uprzedzić Ziemi o grożącym niebezpieczeństwie – nawiązanie łączności z tej części kosmosu jest praktycznie niemożliwe. Dowódca stacji postanawia działać – rozpoczyna się wojna. Tutaj wkraczasz do akcji – jesteś pilotem, zaś przed tobą mnóstwo trudnych do wykonania zadań.

Jeśli miałbym porównywać RETRIBUTION do jakiejś innej gry, to niewątpliwie przypomina ona niedawny hit – COMANCHE. Podobne sterowanie, podobna grafika – niekiedy wydaje się, że szkielet programowy ma też z nią wiele wspólnego. RETRIBUTION to gra z pogranicza symulatorów i strzelaninek – prosta, łatwa w obsłudze, bardzo dynamiczna – taka mała perełka. Dopracowana grafika i zadziwiająco płynna animacja to niewątpliwie plusy gry. Strona dźwiękowa jest odrobinę gorsza. Poza tym dla osób nie znających angielskiego problemem może być fakt, że wszystkie rozmowy są dubbingowane i nie można włączyć napisów. Na całe szczęście odprawa, podczas której poznajesz zadania jest dokładnie opisana, a nawet wzbogacona o rysunki ułatwiające lokalizację celu. Misje są dość różnorodne, niekiedy wręcz dziwne. Pamiętaj tylko, że nie możesz zawieść – każda misja musi być wykonana, bo inaczej odsuną cię od służby i gra się skończy. Mając powyższe na uwadze nagrywaj stan gry po każdej wykonanej misji – zaoszczędzisz czas.

RETRIBUTION porównałem do COMANCHE nie tylko z powodu grafiki. Prawdę mówiąc lot myśliwcem przyszłości bardzo przypomina lot helikopterem. Różnice są dwie – wysokość możesz regulować tylko kątem nachylenia, zaś prędkość nie zależy od kąta nachylenia. Innymi słowy, gdy pochylisz dziób, nie zaczniesz przyspieszać. Poza tym możesz zawisnąć w powietrzu, obracać się dookoła własnej osi, lądować w terenie, czaić się za pagórkami – jednym słowem normalka dla pilota helikoptera. Oprócz myśliwca, który przypomina helikopter możesz też poruszać się czołgiem przyszłości. Ów czołg zachowuje się zadziwiająco podobnie do współczesnego poduszkowca, a w dodatku jest trudno wykrywalny przez radar.

Kierując pojazdami wojskowymi ziemskich sił wojskowych XXIV wieku masz do dyspozycji cztery rodzaje uzbrojenia – rakiety niekierowane lecą w miejsce, które wskazuje zielony krzyż, możesz nimi razić cele naziemne, a nawet przy odrobinie wprawy także cele lotnicze. Są też rakiety samonaprowadzające, które wymagają namierzenia przeciwnika. Sposób użycia jest bardzo prosty – wybierasz cel, czekasz kilkanaście sekund aż głowica bojowa go namierzy i gdy celownik stanie się czerwony możesz odpalić rakietę. Pociski tego typu mogą razić cele naziemne i powietrzne. Kolejny typ rakiet, także przeznaczonych do zwalczania celów naziemnych i powietrznych, to rakiety samonaprowadzające nie wymagające namierzenia celu – wybierasz cel i od razu odpalasz pocisk. Na koniec laserowe działka pokładowe – mają dość małą siłę rażenia, ale za to nie kończą się tak jak uzbrojenie podwieszane.

Podczas niektórych misji będziesz miał zainstalowane inne rodzaje broni – inteligentne bomby, zasobniki, itd. Gdy będziesz zabierał jakieś specjalne uzbrojenie główny inżynier dokładnie wyjaśni ci jak je używać.

RETRIBUTION to gra łatwa, prosta, przyjemna i efektowna. Ma tylko jedną wadę – potrafi się dosyć szybko znudzić.

KaYteck

Dystrybutor: zapowiada LiComp

GREMLIN'94

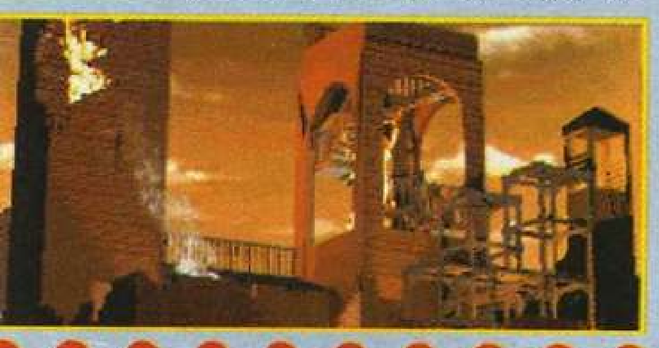
PC: VGA, SB, CD-ROM

PC CD 1

ZRĘCZNOŚCIOWA

90% Grafika | 80% Dźwięk | 70% Miodność

Cena w zł. zawiera VAT





GUILTY

PSYGNOSIS'95

PC: VGA, SB, CD-ROM

PC CD 1

PRZYGODOWA

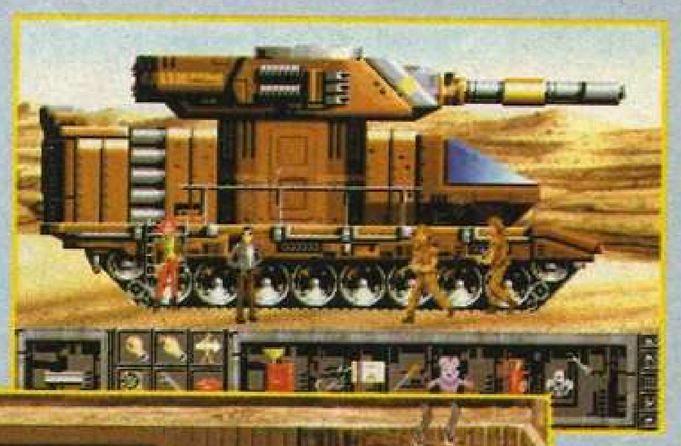
90% Grafika | 90% Dźwięk | 100% Miodność | 99,- Cena w zł. zawiera VAT

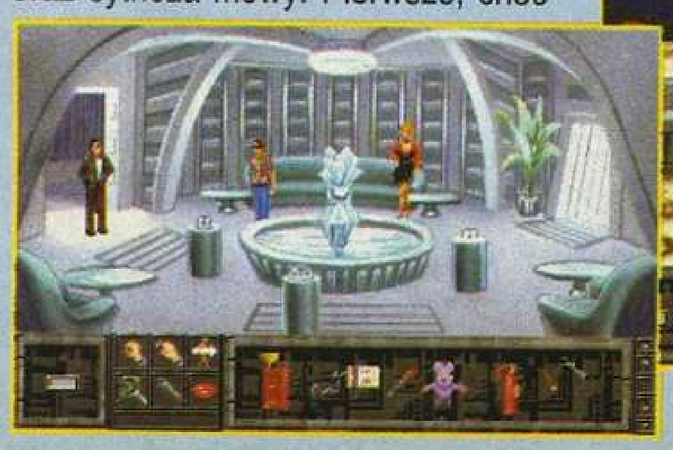
Opisywany w SS'23 GUILTY pojawił się już w wydaniu kompaktowym. A raczej chciałoby się powiedzieć, nareszcie pojawiła się kompletna wersja gry. Zawiera ona w zasadzie tylko dwa rozszerzenia w stosunku do edycji okrojonej, są to rzeczy, które po prostu nie zmieściłyby się na dyskietkach: animowane przerywniki oraz sytneza mowy. Pierwsze, choć wielce przyjemne dla oka, jest mniej istotne dla samego przebiegu gry. Filmiki pojawiają się w momencie przechodzenia z jednej planety na drugą, przedstawiają więc sceny lotu statku kosmicznego Relentless. Drugie o wiele bardziej wzbogaca wrażenia z grania. Głosy dobrane są nieźle, a szczególnie podobało mi się udźwiękowienie Jacka T. Ladda, który gada jak prawdziwy doliniarz, zaś nieco mniej Ysanne, bo wyszła zbyt sztywno.

Szkoda, że autorzy nie pokusili się o napisanie rozszerzonej, opcjonalnej ścieżki dźwiękowej, która wydusiłaby więcej z nowszych kart dźwiękowych. Za sporą wadę uważam to, iż mimo możliwosci wybrania spośród pięciu wersji językowych, mowa jest wyłącznie w języku angielskim. Nie można się tu tłumaczyć tylko brakiem miejsca, bo na krążku jest jeszcze ponad 300 MB odłogu. Gra sprawiła mi też małą, choć przykrą, niespodziankę. Otóż stany gry, nagrane w wersji dyskietkowej, nie chcą się odczytywać w wersji kompaktowej. Ale dla fanów GUILTY to drobiazg, w końcu to przyjemność przejść jeszcze raz taką grę.

User Jama

Dystrybutor: LiComp



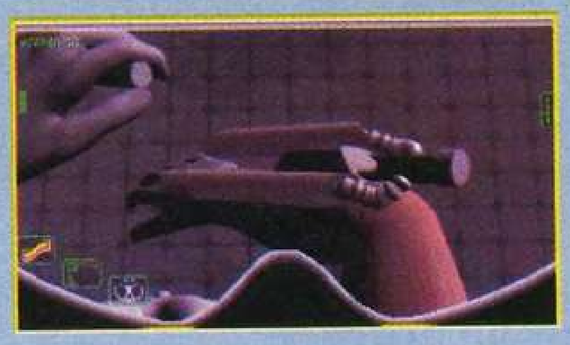














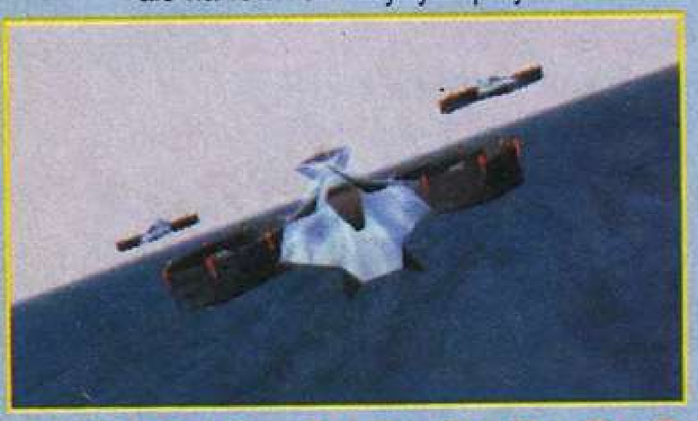


CYBERIA



Gdy dwa lata temu pojawił się REBEL ASSAULT, w środowisku zawrzało. Oto pierwsza prawdziwa strzelanina na CD z niesamowitą grafiką, dźwiękiem i animacją! Wiele firm próbowało pójść tą drogą, ale na równie dobry tytuł przyszło czekać bardzo długo. Kolejne gry w podobnym stylu (MICROCOSM, NOVASTORM) okazywały się niewypałami, dopiero CYBERIA ma szansę odnieść sukces.

CYBEIRA reklamowana jest na zachodzie w dosyć niecodzienny sposób, hasłem: „REBEL ASSAULT był dobry, 7TH GUEST także... CYBERIA jest lepsza od nich razem wziętych! Jeśli przyślesz nam pierwszą stronę instrukcji którejkolwiek z tych gier, dostaniesz 10$ zniżki.". Taka oferta, znana użytkownikom m.in. programów graficznych jako cross-upgrade, świadczy o dużym rozmachu akcji promocyjnej i tym samym o pewności co do produktu.



Znakomita graficznie, dźwiękowo i pod względem płynności animacji strzelanina wyposażona także w elementy przygodówki i gry logicznej. Wieloetapowa akcja potrafi nieźle przykuć do komputera, gdyż rosnący stopień trudności i odpowiednio dobrane parametry wytrzymałości pojazdu na uszkodzenia to szpilka w receptor ambicji każdego prawdziwego gracza.

W całości wyrenderowana na komputerach SILCON GRAPHICS grafika bije znaną z REBEL ASSAULT na głowę! Nieco gorzej z elementami logicznymi i przygodowymi, ale jako strzelanina CYBERIA jest na razie nie do pokonania. Futurystyczna scenografia, świetny techno-soundtrack, dużo ognia i dymu! Jedyną wadą, podobnie zresztą jak w REBEL ASSAULT jest nieco niewygodne sterowanie, do którego jednakże można się przyzwyczaić. Uwaga! Na niektórych komputerach gra nie daje się uruchomić – nie wiadomo czemu.

Gulash

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







MAABUS



Dwa miesiące temu satelita wywiadowczy namierzył nieznaną formę promieniowania na południowym Pacyfiku. Źródłem intesywnej aktywności okazała się mała wyspa, Aloratora. Wiadome było, że bez ingerencji promieniowanie może w krótkim czasie rozprzestrzenić się po całym globie. Armia natychmiast wysłała ekipę zwiadowczą pod dowództwem komandora Johna Taylora – zginęła bez śladu. Przedtem zdołała przesłać fragmentaryczne dane o zmutowanych zwierzętach i dziwnych śladach. Obecnie na wyspie jest zbyt duża radioaktywność oraz wahania pola magnetycznego, by mogli przebywać na niej ludzie. Dlatego na Aloratorę zrzucony został silnie uzbrojony, zdalnie sterowany robot, Krawler 1000. Ty jesteś osobą najlepiej nadającą się, by zasiąść za konsolą maszyny. Będziesz w stałym kontakcie via satelita z admirałem Jeffersonem z Referatu ds. Zadań Specjalnych.

MAABUS jest grą podobną w założeniach do VORTEX. Autorzy postawili sobie za cel stworzenie wiarygodnego, wirtualnego świata, w tym przypadku widzianego przez kamery bojowego robota. W MAABUS większy nacisk położono na elementy zręcznościowe, przez co gra wcale nie należy do łatwych. Nie zdziw się jeśli wrogie środowisko zniszczy cię już w pierwszych minutach misji!

Krawler 1000 ma co prawda nowoczesne uzbrojenie, zestawy sensorów oraz solidną elektronikę pokładową, jednak w tak skrajnych warunkach musi być wspomagany manualnie. Gracz porusza Krawlerem po trójwymiarowym świecie, gęstej dżungli wyspy Aloratora.

Sterowanie polega na wskazywaniu kursorem kierunków ruchu, które pojazd za chwilę wykonuje, a przez przednią szybę widać mijany krajobraz. Ruch jest też zaznaczany migającym punktem na niewielkiej mapce. Celem gry jest spenetrowanie wyspy i odnalezienie zagadkowego generatora promieniowania, który trzeba wyłączyć korzystając ze znalezionych na wyspie przedmiotów. Zadanie nie nastręczało by problemu, gdyby nie agresywna fauna zamieszkująca wyspę – potwory potrafią jednym atakiem zamienić twój pojazd w kupę złomu.

MAABUS zajmuje aż trzy kompakty, z czego lwią część stanowi renderowana grafika składająca się na ponad 1400 przestrzennych animacji. Gra jest napisana pod Windows, dzięki czemu w sposób naturalny obsługuje dowolne karty muzyczne i graficzne. Za taką uniwersalność płaci się dużymi wymaganiami wobec zasobów systemowych. Producenci gry zalecają procesor 486DX2/66 i 8 MB RAM. Do szybkiego wyświetlania grafiki stosowane są załączone biblioteki Video for Windows oraz WinG32.

User Jama

Dystrybutor: Techland









Shareware na CD

Rodzima firma XLAND, znana z dobrych polskich gier, wyszła na rynek z nową, ciekawą inicjatywą – wydawaniem kompaktów duńskiej firmy MediaProducts. Obecnie oferta obejmuje około siedemdziesięciu krążków i stale rośnie. W Polsce od dłuższego czasu działa kilka prężnych firm zajmujących się shareware, ale idea ta dopiero zaczyna się upowszechniać.

Wybierając program komercyjny kupuje się trochę kota w worku, bo można bazować tylko na reklamach, informacji z promocji, opinii znajomych, itd. Koncepcja shareware opiera się na zasadzie „spróbuj zanim kupisz", realizowana jest w kilku odmianach. Autor daje np. przyzwolenie na korzystanie z pełnego programu na określony czas, często na 30 dni. Czasami rozprowadzane są wersje pokazowe o ograniczonych możliwościach. Można legalnie skopiować taki program znajomym, żeby też spróbowali. Jeśli po tym okresie nadal chcemy go używać, musimy zapłacić – shareware nie jest bowiem oprogramowaniem darmowym. Nazywa się to opłatą rejestracyjną, dzięki niej otrzymujemy pakiet podobny do tego, jakie widzimy w sklepach, z dyskietką i podręcznikiem.

Idea shareware

Dzięki zrezygnowaniu z wydatków na reklamy, shareware jest znacząco tańszy od tradycyjnych produkcji. Do niedawna shareware kojarzył się wyłącznie z amatorskimi, często tandetnymi programami. Również dzisiaj takich rupieci nie brakuje, jednak powstają też dzieła genialne, prawdziwe perełki. Z gier wystarczy wymienić kultowego DOOM, a z programów użytkowych fenomenalnego NEOPAINT, są to oczywiście wyjątki, ale porównywalne z najlepszymi programami komercyjnymi.

Podobna sytuacja jest z krążkami shareware, nie tylko z tymi wydawanymi przez XLAND, ale również z dołączonymi do zachodnich pism komputerowych jak np. PC GAMER, PC FORMAT. Zanim kupisz wiedz, że najprawdopodobniej połowa rzeczy na kompakcie będzie zupełnie nieprzydatna. Z drugiej połowy wyłowisz być może kilka rzeczy, które ci się naprawdę spodobają, resztę obejrzysz i zapomnisz. Dzięki takiemu nastawieniu unikniesz rozczarowania, być może spotka cię nawet miła niespodzianka.

Serie wydawnicze

Opisywane krążki podzielone są na serie. Dotychczas ukazały się:

– SUPERGAMES – zawiera gry pod DOS, produkty firm Epic MegaGames, Id Software i innych, dema gier komercyjnych, różne cheaty, trainery, edytory.

– MEDIASHARE – szeroko rozumiany shareware na różne platformy, DOS, Windows NT, Windows 3.1, OS/2, Linux, pogrupowany tematycznie: gry, użytki, obrazki, dźwięki, itd.

– WINGAMES – mrowie krótkich i średnich gier dla Windows 3.1 oraz WINOS/2, w tym zręcznościowe, karciane i inne logiczne.

– MEGASHARE – najświeższy shareware, pliki z 1994 podzielone na gry, Dos, Windows.

– ADULT SHARE i EROTIC – obrazki dla dorosłych.

– INNE – tzw. „business shareware", czcionkami i innymi drobiazgami.

Co na płytach?

Trudno w kilku słowach nakreślić zawartość kilkunastu płyt CD po kilkaset MB każda, z którymi mieliśmy okazję się zapoznać. Dlatego nie można się dziwić, że opisy w katalogu firmy XLAND są tak lakoniczne i bardzo do siebie podobne. Dokładny spis zawartości wszystkich kompaktów w postaci spakowanej zajmuje dwie dyskietki HD i na szczęście można je otrzymać od wydawcy za zaliczeniem pocztowym 5 zł (50.000,-). XLAND zapewnił, że postara się rozesłać spis do BBS'ów.

Krążki są raczej zapchane po brzegi. Czasami widać proste chwyty zwiększania objętości w rodzaju nagrywania programu zarówno w postaci spakowanej i rozpakowanej lub plików graficznych w kilku formatach. Można to tłumaczyć wygodą użytkownika, ale do mnie to nie przemawia.

Jak kupować?

Zawartość krążków jest dosyć nierówna. Dwa kompakty z tej samej serii mogą znacznie różnić się jakością, dlatego nigdy nie kupuj w ciemno. Przejrzyj dokładnie spis plików, wybierz ten krążek z serii, który najbardziej odpowiada twoim zainteresowaniom. Lepiej żeby na kompakcie było kilka dużych rzeczy, niż fura drobnicy. Objętości poszczególnych programów są niezłym, zgrubnym wskaźnikiem jakości. Na każdym krążku jest specjalny program oprowadzający. Egzemplarze testowane w redakcji miały co prawda wielojęzyczne menu ułatwiające obsługę, niestety nie były one w języku polskim. XLAND obiecał, że płytki, które ukażą się po wakacjach, będą miały menu również po polsku.

W tym momencie można spytać: po co to kupować? Gwoździem programu jest, jak można było przypuszczać, cena. Firmy rozprowadzające shareware nie mają z reguły prawa pobierania opłat rejestracyjnych. Jako pośrednicy mogą tylko żądać opłaty za nośnik i ograniczoną kwotę manipulacyjną. Mając do wyboru kupno jednego kompaktu lub 400 dyskietek, można policzyć, że mniej oddajemy w pierwszym przypadku. XLAND wyznaczył cenę detaliczną ok. 25 zł (250.000,-) za jedną płytkę. Czy to dużo? Każdy musi zerknąć do portfela i zdecydować sam. Czytnik CD-ROM trzeba przecież od czasu do czasu czymś nakarmić, a kompaktowy shareware jest ekonomicznie rozsądną propozycją. Jest to przecież w przeliczeniu na MB zdecydowanie najtańsze legalne oprogramowanie na świecie.

Jacek Marczewski

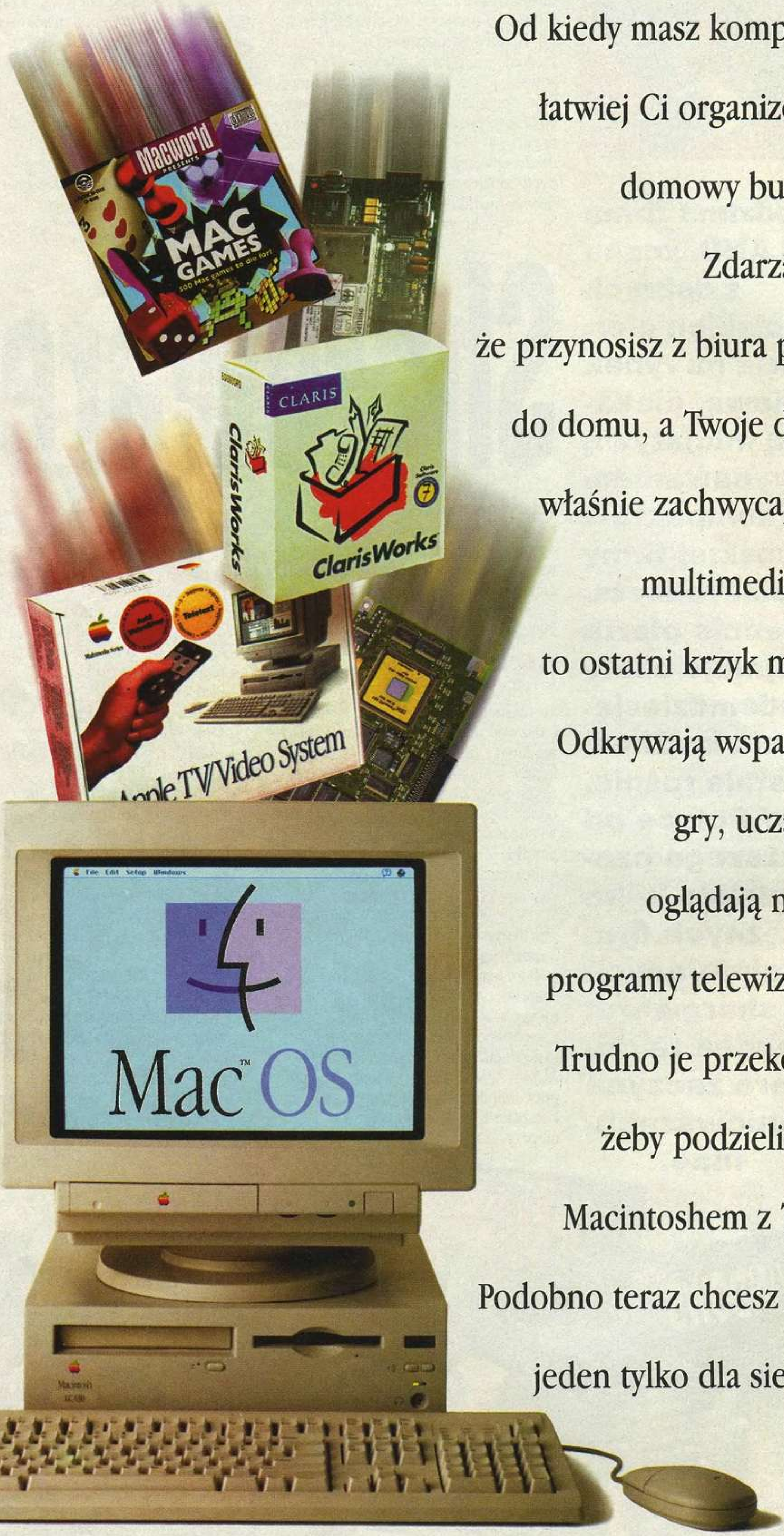
Dystrybutor: xland
skr. poczt. 57, 31-557 Kraków 49
tel. (0-12) 11-10-33 w. 560, 561



Macintosh LC630

- 66Mhz
- procesor 68LC040
- 8 MB RAM(rozszerzalne do 36MB)
- dysk stały 250MB(350MB)*
- kolorowy monitor RGB 14”
- CD-ROM drive
- klawiatura, mysz
- polski system operacyjny
- program ClarisWorks po polsku ze słownikiem ortograficznym
- polskie podręczniki
- czyta i zapisuje dokumenty DOS i Windows
- możliwość upgradu do PowerPC
- wbudowany LocalTalk (opcjonalnie Ethernet)
- karta tunera TV* i karta wejścia/wyjścia video oraz elektroniczny stół montażowy AVID VideoShop*
- teletext
- możliwość podłączenia i prezentacji na dużym ekranie TV
- 16 bitowy dźwięk stereo
- CD-ROM z 500 grami

* opcja



Od kiedy masz komputer, łatwiej Ci organizować domowy budżet. Zdarza się, że przynosisz z biura pracę do domu, a Twoje dzieci właśnie zachwycają się multimediami - to ostatni krzyk mody. Odkrywają wspaniałe gry, uczą się, oglądają nawet programy telewizyjne! Trudno je przekonać, żeby podzieliły się Macintoshem z Tobą. Podobno teraz chcesz mieć jeden tylko dla siebie...

O szczegóły pytaj u autoryzowanych sprzedawców Apple Computer IMC w Polsce. Ich adresy otrzymasz dzwoniąc pod numer (02) 642 44 71.



Nowa karta dźwiękowa firmy Logitech pojawiła się na polskim rynku cichutko, niemalże wstydliwie, bez fanfar i rozbuchanej promocji. Nic dziwnego, że wielu z graczy mogło w ogóle o niej nie słyszeć. A szkoda, bo kolejny produkt z serii Sense Ware wygląda obiecująco i jest groźnym rywalem dla popularnych na naszym rynku kart o podobnej klasie.

Soundman Wave

SOUNDMAN WAVE nie odkrywa Ameryki na nowo, jest 100% sprzętowo zgodny z dwoma dominującymi na rynku standardami. Dzięki zastosowaniu kości Yamaha OPL4, SOUNDMAN jest kompatybilny ze starszym OPL3 zawartym na karcie SOUNDBLASTER PRO, przy czym daje więcej głosów syntezy FM. Oznacza to, że SOUNDMAN będzie bez problemów współpracował praktycznie z każdą grą.

Kompatybilność

Standard General Midi jest dostępny przez interfejs MPU-401 UART, co sprawia że do obsługi karty nadają się drivery Rolanda. Synteza Wave-Table, wykorzystywana przez interpreter MIDI zapewnia doskonałą jakość dźwięku. Na karcie jest 2 MB sampli zapisanych w ROM, w sumie 128 instrumentów General Midi. Takie rozwiązanie jest tańsze, ale oczywiście dużo mniej elastyczne niż gdyby próbki były zapisane w RAM. Z tego względu karta nie nadaje się dla profesjonalnego muzyka, który musi mieć możliwość zmiany brzmień instrumentów, natomiast dla gracza nie ma to na razie znaczenia. Póki co większość gier będzie brzmiała równie dobrze na SOUNDMANIE jak na SB AWE 32. Bardziej istotne jest, że SMW udostępnia tylko 16 kanałów MIDI, dwukrotnie mniej niż inne popularne karty z syntezą Wave-Table.

Instalacja

Karta zajmuje w komputerze jeden szeroki slot rozszerzeń. Użytkownik nie musi zajmować się kłopotliwym przestawianiem zworek, wszystkie ustawienia sprzętowe (port, przerwania, DMA) są ustawiane programowo. Do inicjalizacji potrzebny jest jeden driver SMWSET.SYS, który po ustawieniu parametrów zawartych w pliku SOUNDMAN.INI usuwa się z pamięci. Jest to szczególnie ważne dla dzisiejszych pamięciożernych gier, kiedy każdy KB jest na wagę złota. Opcjonalnie można załadować zajmujący mizerne 4 KB rezydentny program SMWVOL.EXE, który pozwala na regulowanie parametrów dźwięku (głośność, bass, soprany) z klawiatury, przez wciskanie odpowiednich kombinacji klawiszy. Może to być przydatne, kiedy nie puszczamy dźwięku przez wzmacniacz, lecz przez małe „multimedialne" głośniczki. Przez odpowiednie manipulowanie osiągalne jest lepsze brzmienie dźwięku. Taka możliwość regulacji, o czym ostrzega sam producent, może nie funkcjonować przy bardziej wymyślnych grach, które przechwytują obsługę klawiatury dla swoich potrzeb.

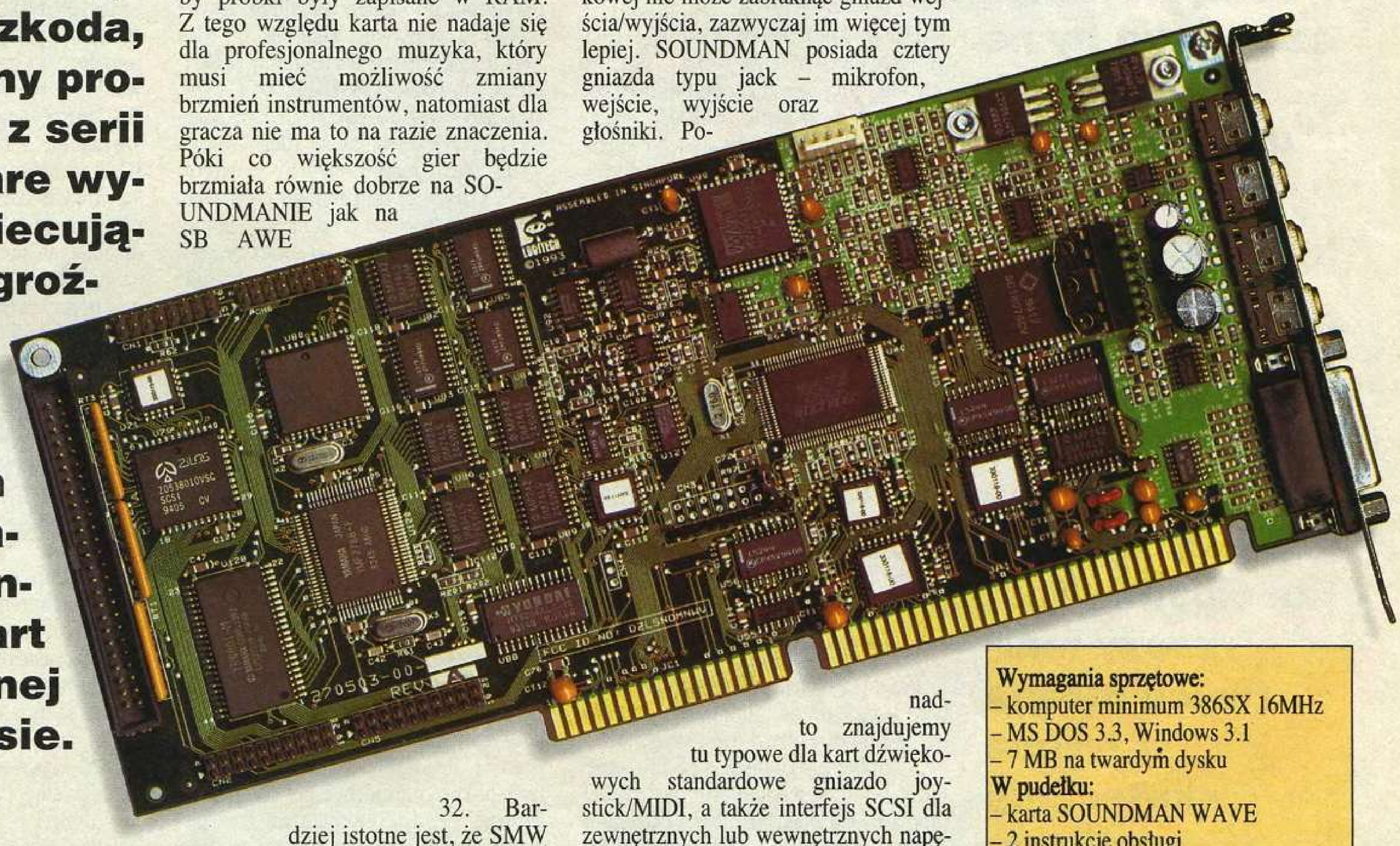
Nie tylko dźwięk...

Na żadnej przyzwoitej karcie dźwiękowej nie może zabraknąć gniazd wejścia/wyjścia, zazwyczaj im więcej tym lepiej. SOUNDMAN posiada cztery gniazda typu jack – mikrofon, wejście, wyjście oraz głośniki. Ponadto znajdujemy tu typowe dla kart dźwiękowych standardowe gniazdo joystick/MIDI, a także interfejs SCSI dla zewnętrznych lub wewnętrznych napędów CD-ROM tego typu. Do podłączenia wymagane jest dokupienie odpowiedniego zestawu z niezbędnym okablowaniem i driverami, chyba że takowe jest przy samym CD-ROM'ie. Istnieje możliwość podpięcia dźwięku z dowolnych innych wewnętrznych CD-ROM'ów przy pomocy kabla CD-audio. Zaletą takiego rozwiązania jest możliwość wygodnego regulowania głośności wszystkich źródeł dźwięku przy pomocy miksera karty dźwiękowej.

Podsumowanie

Po długotrwałym testowaniu muszę powiedzieć, że SOUNDMAN WAVE sprawiał bardzo korzystne wrażenie. Z grami działa bez zarzutu, dając przyzwoitą jakość dźwięku, a dzięki zamontowanym modułom syntezy Wave-Table jest bardzo poważnym konkurentem dla podobnych, bardziej znanych kart AWE i ULTRASOUND. Jest to wszakże karta „na teraz", bez możliwości modernizacji w przyszłości i kupujący musi się z tym liczyć.

Jacek Marczewski



Dystrybutorem:
TORNADO, ul. Kierbedzia 4, 00-957 Warszawa, tel. (0-22) 40-01-03
Cena: 210$ + VAT, tj. ok. 590 zł (5.900.000,- starych złotych)

Wymagania sprzętowe:
– komputer minimum 386SX 16MHz
– MS DOS 3.3, Windows 3.1
– 7 MB na twardym dysku
W pudełku:
– karta SOUNDMAN WAVE
– 2 instrukcje obsługi
– oprogramowanie pod DOS i Windows (3 dyskietki 3,5")
Zalety:
– 100% sprzętowa zgodność z SB PRO oraz General MIDI
– działanie bez pamięciożernych driverów
– zintegrowany interfejs CD-ROM
Wady:
– sample zapisane w ROM
– tylko 16 kanałów MIDI



Reanimacja twardziela

Komputery potrafią złamać nawet najbardziej odpornych psychicznie ludzi, a robią to w sposób zaiście perfidny. Najpierw usypiają czujność swoim pozornie niezawodnym działaniem, przyzwyczajają człowieka by na nich polegał, uzależniają od siebie. Potem w najmniej odpowiednim momencie zadają zdradziecki cios w plecy. Jednak ze złośliwością rzeczy martwych można i trzeba skutecznie walczyć.

W prasie często można przeczytać teoretyczne wskazówki do wydumanych problemów, a ja niestety mam prawdziwy kłopot. Ten materiał piszę na gorąco, właśnie próbuję zebrać swój sprzęt do kupy po dotkliwej awarii twardziela. Po kolejnym zresetowaniu komputera okazało się, że wyparowała mi większość plików. Ponieważ każdy z was może znaleźć się kiedyś w podobnej sytuacji, być może skorzystacie z moich bolesnych doświadczeń, które zebrałem w siedmiu punktach.

Nie panikuj

Oswój się z myślą totalnej klęski. W najgorszym wypadku straciłeś wszystko, teraz może być tylko lepiej. Musisz wykazać siłę spokoju, odpręż się, nie rób niczego nerwowo, nie spiesz się, to może tylko pogorszyć sprawy.

Rekonesans

Typowym objawem „padnięcia" twardego dysku jest zaprzestanie bootowania. Załaduj system z dyskietki i rozejrzyj się jakie odnisłeś szkody. U mnie wyglądało to tak, że zostały tylko podkatalogi katalogu głównego, z ponad 200 MB plików widać tylko kilka MB, a na dysku jest mniej miejsca niż wynikałoby to z objętości plików. Najwyraźniej DOS rozwalił strukturę logiczną partycji. Nie wnikając jak to się stało, można się domyślić, że zapisane zostały błędne dane do obszarów systemowych (tablica alokacji, katalog główny, itd.).

Warsztat pracy

Pierwszą rzeczą jaką powinieneś zrobić to przywrócić bootowanie systemu bez naruszania obszarów danych. Można to zrobić programem SYS lub lepiej DISKTOOL z pakietu Norton Utilities (opcja Make disk bootable). Następnie musisz przywrócić podstawowe środowisko operowania. Mnie uratowało to, że podzieliłem dysk na partycje. Druga partycja była nieuszkodzona, tam więc nagrałem NC, programy wykorzystywane do odzysku, odpakowaczki itp.

Odkasowanie plików

Pamiętaj, że dane są fizycznie na dysku. Żeby wszystko wykasować z twardziela 250 MB, komputer musiałby go mielić przez ponad dwie minuty. Zwykle zatracone są pewne informacje porządkowe. Jeśli byłeś przezorny, być może wykręcisz się używając polecenia UNFORMAT. Inaczej musisz sam odkasować pliki.

Najlepszym programem do tej roboty jest nortonowski UNERASE. Szczególnie przydatna jest opcja „Search for data types (other)" oraz „Search for lost names".

Zagubione pliki

Ponieważ nie zgadza się ilość wolnego miejsca z objętością plików na dysku, oznacza to że DOS część plików „zgubił". Mają one zarezerwowane miejsce w tablicy alokacji, ale nie są przypisane do żadnego katalogu. Aby je odzyskać, wywołaj CHKDSK /F. Możesz też skorzystać z programu SCANDISK lub NORTON DISK DOCTOR. W każdym razie kiedy pojawi się pytanie „Save lost chains to files?" odpowiedz twierdząco. Łańcuchy są nagrywane jako pliki do katalogu głównego. Mogą się wszystkie nie zmieścić, ponieważ jest w nim miejsce tylko na 512 nazw. Jeśli tak się stanie, przenieś otrzymane pliki w bezpieczne miejsce i ponownie uruchom CHECKDISK.

Zapisane pliki mają nazwy typu FILE0092.CHK, dopiero na podstawie analizy zawartości trzeba zmienić nazwy na właściwe. To dopiero początek kłopotów. W większości plików będzie tylko bezwartościowa sieczka. Trzeba uważać, bo za tasiemcem krzaków mogą kryć się użyteczne dane. W żmudnym odsiewaniu tysiąca z hakiem plików nieoceniona okazała się opcja Quick View w NC. Niepotrzebne pliki trzeba zwyczajnie skasować, ważne są te, które zostaną.

Do odzyskania są właściwie tylko pliki tekstowe, np. źródła programów, artykuły, listy plików, itd. oraz archiwa spakowane, np. ARJ, ZIP ponieważ tylko tych plików można być pewnym. Dają się one sprawdzić, ewentualnie łatwo poprawić, w przeciwieństwie do chociażby plików .EXE. Na pliki tekstowe wystarczy spojrzeć, wyedytować i posklejać. Pliki spakowane można weryfikować komendą ARJ T NAZWA.ARJ. Wiadomo ogólnie jak są zbudowane (nagłówek ARJ zaczyna się od 60 EA), można odzyskać dane nawet z częściowo uszkodzonego archiwum. Inne pliki sprawdzić można tylko w wybranym programie. Na przykład Word dla Windows może przyjąć dokument, mimo że jest sknocony. Lepiej nie ryzykować utraty danych później lub innych komplikacji, dlatego nagraj takie pliki na nowo opcją Save As.

Odzyskane pliki nie będą miały poprawnej długości. Będzie ona równa wielokrotności objętości klastra. Na moim dysku 250 MB klaster zajmuje 4 KB, więc pliki mają długość 4096, 8192, 12228, itd. Trzeba przywrócić właściwą długość. W przypadku plików tekstowych najlepiej jest wykasować śmiecie w edytorze, natomiast archiwa wystarczy przepakować.

Efekty uboczne

W wyniku powyższych operacji, w katalogu głównym pojawiły się podkatalogi o dziwnych nazwach i monstrualnych objętościach. Nie radzą sobie z nimi żadne z wymienionych programów, nie daje się ich też zwyczajnie skasować.

Musisz uruchomić DISK EDITOR lub jakikolwiek inny edytor binarny i zająć się obszarem katalogu głównego, u mnie zaczyna się on w logicznym sektorze 431. Na początek wszystkich niewłaściwych nazw powinieneś wpisać E5h (Alt + 229 na klawiaturze numerycznej). Dzięki temu DOS będzie traktował te katalogi jako skasowane.

Dla pewności nagraj zawartość twardego dysku na dyskietki, a potem sformatuj go na nowo poleceniem FORMAT /U /S.

Profilaktyka

Na przyszłość przyjmij następujące zasady:

– jeśli nie masz w komputerze dwóch twardych dysków, to załóż na tym jedynym dwie partycje. Jest to wbrew pozorom dużo wygodniejsze, gdyż przy ratowaniu nie trzeba bawić się dyskietkami. Na drugiej partycji możesz trzymać szczególne ważne pliki lub ich kopie. Redundancja (nadmiarowość) jest podstawowym narzędziem ochrony przed niepewnością sprzętu, w oparciu o to działają macierze dyskowe.

– wykonuj co jakiś czas backup najważniejszych danych na dyskietki. Będą potrzebne jeśli dysk zepsuje się sprzętowo, co z reguły jest nieodwracalne.

– korzystaj z aktualnych programów antywirusowych, bowiem padnięcie dysku może być też wynikiem działania wirusa.

– zainstaluj w AUTOEXEC.BAT program typu MIRROR, IMAGE lub podobny. Nagrywają one newralgiczne infromacje o obszarach systemowych w ustalonym miejscu na twardym dysku. Wydłuża to odrobinę bootowanie, ale w razie przykrego wypadku jest bezcenne.

– od czasu do czasu dobrze jest wykonać defragmentację dysku. Najpopularniejsze są programy DEFRAG i SPEEDDISK. Jesli pliki są umieszczone w kolejnych klastrach, jest mniej problemów z ewentualnym ręcznym odzyskiem.

– dysk jest urządzeniem delikatnym, jeśli uszkodzisz go mechanicznie, to już nic nie pomoże. Na skrócenie jego żywotności wpływają: częste włączanie i wyłączanie komputera, wstrząsy i przechyły podczas pracy, skoki temperatury itp.

Nie ma tego złego co by na dobre nie wyszło, takie puszczenie krwi ma swoje dobre strony. Od razu zrobiło się dużo miejsca, teraz zainstalujesz nareszcie tylko te programy, które są naprawdę potrzebne, nareszcie skonfigurujesz porządnie Windows. Przynajmniej tak pocieszył się

Jacek Marczewski

JAKOŚĆ
STANDARD
ORYGINAŁ

Advanced
GRAVIS



UltraSound ACE – dla graczy

NOWOŚĆ

Zapewnia wyjątkowo czyste brzmienie w każdej nowej grze dzięki:

- 32-głosowej syntezie wavetable
- 16-bitowej (44.1 kHz) jakości odtwarzania dźwięku
- 512 kB pamięci RAM dla próbek, rozszerzalnej do 1 MB
- wymiennemu zestawowi 192 brzmień instrumentów General MIDI
- możliwości współdziałania z dowolną 8- i 16-bitową kartą dźwiękową

Działa z programami dla:

- UltraSound, Windows 3.1, SoundBlaster, MT-32, General MIDI.



UltraSound – dla wszystkich

Stanowi najpopularniejszy standard kart muzycznych z syntezą wavetable:

- 32-głosowa synteza dźwięku z pamięci RAM
- 16-bitowe (44.1 kHz) odtwarzanie z jakością płyty CD
- 8-bitowe (44.1 kHz) nagrywanie stereo
- 256 kB pamięci RAM, rozszerzalne do 1 MB
- 192 brzmienia General MIDI (ponad 5.6 MB próbek!)
- kalibrowane złącze joysticka

Kompatybilna z AdLib, SoundBlaster, Roland MT-32 i Sound Canvas oraz Windows 3.1 i General MIDI



UltraSound MAX – dla maxymalistów

Zaspokaja oczekiwania nawet najbardziej wybrednego multimediomana oferując wszystko to, co UltraSound oraz dodatkowo:

- 16-bitowe (48 kHz) nagrywanie i odtwarzanie dźwięku z jakością magnetofonu cyfrowego DAT
- procesor sygnałowy DDSP do kompresji sygnału audio
- 512 kB pamięci RAM, rozszerzalne do 1 MB
- 3 złącza do czytników CD-ROM: Sony, Mitsumi, Panasonic

PMC – Personal Multimedia Computers Sp. z o.o.
00-118 Warszawa, Emilii Plater 47
tel: (0-22) 261889, 279230, 279238
fax: 279572

PŁYTA CD-ROM
3 LATA GWARANCJI
POLSKA INSTRUKCJA











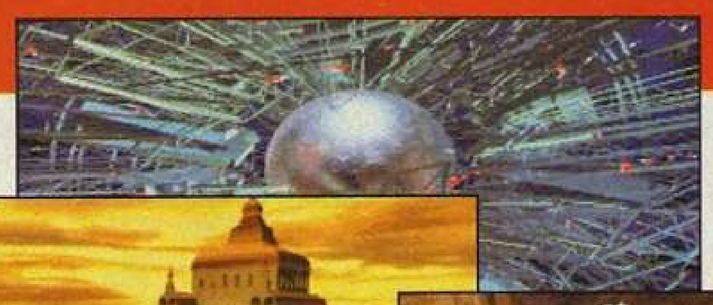


















Delikatnie mówiąc, wygląda to wszystko dziwnie...

Co istniało, zanim powstał Byt? Czy można cofnąć się w przeszłość? Jaka siła stała u praprzyczyn Wielkiego Wybuchu, który stworzył wszechświat, w którym żyjemy? Fizycy teoretyczni łamią sobie do dziś głowy na tych zahaczających o metafizykę rozważaniach, pseudonaukowcy z wrodzoną swobodą snują swoje łatwe teorie, zaś firma CRYO postanowiła zrobić wszystkim dowcip, który nazywa się COMMANDER BLOOD.

Gra zaczyna się od bardzo poważnych rzeczy, potem stopniowo poprzeczka jest obniżana i z poziomu filozoficznych rozważań przechodzimy do najzwyklejszej farsy – trudno bowiem, żeby autorzy gier komputerowych snuli naukowe dysputy. Zatem cały ten pomysł z Wielkim Wybuchem (ang. Big Bang) został wykorzystany jako wabik, mający stworzyć szum wokół gry. Zamierzenia w sumie dobre, a jak jest z ich realizacją?

Sens gry mieści się w jednym zdaniu: zadecyduj dokąd lecisz, a tam wszystko zostanie już za ciebie załatwione. Przedmioty niby występują, ale używanie ich odbywa się w sposób automatyczny, to znaczy nie można próbować używać ich w dowolnych miejscach i sytuacjach. Czasem w trakcie rozmowy musisz wybrać odpowiedni dialog, wtedy akcja posuwa się naprzód. Oczywiście jeśli wybierzesz zły, po chwili będziesz mógł wrócić i wybrać ten właściwy – fabuła jest wręcz klasycznie liniowa.

COMMANDER BLOOD zajmuje około 500 MB, wszystko to idzie w filmiki, z których składa się cała gra. Grafika stanowi połączenie renderowanych scenerii ze sfilmowanymi kukiełkami potworów, co daje niecodzienny efekt. Nie ma jednak ciągłości animacji, filmiki są bowiem urywane, co trochę psuje ogląd. Grę daje się skończyć w dość krótkim czasie, łyka się po drodze sporą dawkę ładnej grafiki, pozostaje jednak uczucie, że coś tu nie gra – tak jakbyś w tym tak naprawdę wcale nie uczestniczył. Zabawa jest rzecz jasna ciekawsza, niż przy wydanym ostatnio non-interactive movie zatytułowanym VORTEX, jednak też pozostawia niedostyt.

CZŁOWIEK WIECZNOŚCI

Na pokładzie Arki masz do dyspozycji telefon (pomarańczowa kula przy panelu), bardzo często otrzymywał będziesz przezeń nowe informacje. Wspomaga cię również robot pokładowy Honk, jako konsultant i mechanik.

Po rozmowach z Morlockiem, Honkiem i odebraniu telefonu, wybierz się na planetę Pterra, zastanemu tam robotowi podaj hasło Exxos i teleportuj go do Cryobox. Piaszczyste Corpo zamieszkuje rasa trąbiastych mieszkańców, spotykasz się w ich obozie z Olgą, która poda koordynaty Magnusa. Po ponownym lądowaniu na tej planecie Olga poskarży się, iż współplemieńcy nie mają co jeść. Wręczając międzygwiezdną walutę poprosi, żeby zakupić porcję mięsiwa z gatunku murffalo. Fabryka owej półtuszy leży na Moskito.

Odebrawszy telefon otrzymasz wiadomość o istnieniu kosmicznego supermarketu na planecie Venusia. Nawiążesz tam znajomość z Bugiem Deluxe, sympatycznym robotem, zarządcą całego interesu. Tymczasem udając się na Moskito zamów transport murffalo, który odstaw adresatom z Corpo.

Wnikając w Cyberprzestrzeń ulokowanego w Cryobox Scrutera Jo, dostarczysz swemu pokładowemu robotowi porcję energii, polega to na przenoszeniu przemieszczających się w łańcuchach cząstek do dwóch miejsc docelowych – przypominających meduzy stworów. Po naładowaniu Honka leć ponownie na Corpo, przepytując Olgę otrzymasz koordynaty planet Rondo i Kortex.







Rondo to kraina-raj, wielki ocean z murowaną budowlą wyrastającą z fal. Na miejscu zapoznasz się z Yoko oraz Maxxonem, dzierżącym pieczę nad obserwatorium. Nestor poszukuje soczewek do teleskopu, zobowiazujesz się je jakoś dostarczyć. Leć na Venusię, zajrzyj do działu Handywork/Robotics i zakup baterie, które wykorzystasz na Magnusie do włączenia zasilania robotowi. Odtransportowanie go do Cryobox i kilkakrotne zajrzenie tam doprowadzi do tego, że Honk w końcu przenicuje

COMM

pamięć robota, przenieś go do Arki i wypytaj. Dowiesz się o położeniu więzienia na Mastachok.

NAWET ANDROIDY MAJĄ MARZENIA

Odźwiernemu podaj hasło Code, okaże się on całkiem ludzkim robotem. Gdy ma wolny czas, wyjeżdża na słoneczne plaże, obija się po nocnych lokalach, korzystając ze wszystkich rozkoszy życia. Mac marzy o solidnym pudełku perfum, wybierz się na Venusię i przywieź mu je (dział Beauty). Zawitaj jeszcze na Rondo, po wypytaniu Yoko o rasę Slimerów zdobędziesz koordynaty planety Ekatomb. Tam po rozmowie ze zbudowanymi z żelatynowej substancji stworami, wyjawiona ci zostanie tajemnica – lokalizacja androidalnej kliniki chirurgicznej na Erazor, ściśle tajnej zresztą.

Doktor Otto von Smile ma tutaj nielekkie ceny, pytając o transplantację usłyszysz, jak astronomiczną cenę trzeba zapłacić za dołączenie soczewek. Po powrocie do doktorka ten jednak spuści nieco z tonu, prosząc o podanie nazwy podejrzanej planety. Wymień Ekatomb i odczekaj aż von Smile sprawdzi tę wiadomość. Gdy wróci, otrzymasz soczewkę, którą zawieź wprost do Maxxona.

Odwiedź robota Bronko w fabryce na Moskito, pogadaj, zadzwoń do niego i leć z powrotem. Ożyje w nim podróżnicza żyłka, między innymi z tego powodu warto go przyjąć na posadę kucharza. W międzyczasie otrzymasz telefoniczną wiadomość, że coś dziwnego wydarzyło się

na Ekatomb, poleć więc tam. Skontaktowawszy się w Cryobox z Bronco, zdołasz go nakłonić do wykonania szpiegowskiej misji.

Zajrzyj do Moskito, w porcie wałęsa się jegomość, poszukujący kompanki do zespołu muzycznego. Później mu kogoś dokoptujesz, teraz udaj się na Mastachok, udzielone ci zostanie widzenie z więźniem. Jest nim prostak o imieniu Eviscerator, pukawka którą ma wmontowaną w rękę może budzić autentyczny podziw. Najbliższe plany gościa obejmują ucieczkę z pudła, poprosi cię o dostarczenie materiałów wybuchowych. Robisz to oczywiście wyłącznie dlatego, że obiecał w zamian zdradzić położenie pewnego mitycznego artefaktu. Przy okazji poznasz koordynaty planety Eden, miejsca spotkań wszystkich galaktycznych hulaków.

odpowiedz: Eviscerator a następnie Mastachok, przesłuchanie przyniesie dynamicik. Odwieź go potrzebującemu, więzień dając nogę bąknie o lokalizacji planety Tumul.

Na miejscu jest gość usmażony jak kurczak, stało się to na skutek wzmożonej aktywności tutejszego słońca. Beauregard potrzebuje nowego korpusu. Odwiedź w Cryobox robota Morning Oil, okaże się, że miał przy sobie dodatkowe przedmioty. Kurs na Magnus zaowocuje odnalezieniem porzuconego pancerza, przewieź go na Tumul temu kto go potrzebuje.

W ten sposób trafisz do starożytnego grobowca, niestety właz zatarasowany jest kamieniami. Wpadając na Rondo dowiesz się, że Maxxon został porwany, zostawisz Morning Oil by się opiekował jego synem, poznając przy okazji koordynaty planety Vulcan. Skorzystawszy

zdjąć klątwę, w zamian za przywiezienie z planety Vista malowidła pewnego mędrca. W tamtejszym muzeum oczywiście nie chcą rozstać się z powyższym obrazem. Przydatna może być teraz Anna Hat, zajrzyj do Cryobox i zleć jej wykonanie skoku na muzeum na Vista.

Kosmatej Fifi podaruj płótno ondoyent, wróć do Anny Hat, która już wykonała swe zadanie. Szaman z Crazystone nie dość, że zdejmie klątwę, to na dodatek poda koordynaty nowej planety – Attrox. W punkcie docelowym załaduj na pokład imperatora Betakana IV. Następnie skierowawszy się na Magnu, po dokładnym przesłuchaniu koleżki przyswoisz namiary planet Ekato i Sat. Na tej ostatniej wysadź Betakana.

Fifi powiadomi, że znalazła dziwny kapelusz, odstaw go na ekspertyzę do szamana. Wskazana ci zostanie planeta Masta. Właśnie tam

dzwoń do inspektora Khana, jego ludzie zajmą się odbiciem skazańca. Gdy przybędziesz na pokład krążownika, Maxxon jest już wolny. Zabierz również na pokład Fifi, rozmawiając z nią poznajesz koordynaty Malusa. Zostawiwszy tam stworka, leć na planetę Ondoya, gdzie poznasz i posiądziesz nimfę.

BIG BAND

Inspektor Khan informuje, że szarlatan Otto von Smile jest już u niego pod kluczem, czas więc wracać do przyszłości. Przejście przez czarną dziurę odbywa się bezboleśnie.

Maxxona i Yoko wysadź na ich rodzimej planecie Rondo. Skonsultuj się z Bugiem Deluxe, wypuść z Cryobox Homa, następnie odwiedź go na Kortexie. Znów musisz lecieć na Cyberock i poddać się testom. Wróciwszy do Homa po raz pierwszy twe uszy porażają nieprzyjemne słowa – Big Bang. Szybko obudź z wiekowego snu Morlocka i wyłuszcz mu, co się dzieje. Wszystko trafia szlag, okazuje się, że Morlockowi Wielki Wybuch pokręcił się z... Zajrzyj do nimfy, zdobędziesz od niej pierścień. Nie pozostaje nic innego, jak udać się na statek Buga Deluxe zwący się nie inaczej jak Big Band i wziąć udział w ceremonii. Gość z Moskito i jego wybranka biorą ślub, cybernetyczna kapela przygrywa przy blasku różnokolorowych świateł. Nie jest to początek wszechświata, zresztą wszyscy już zapomnieli o co im wcześniej chodziło. Najważniejsze, że było wesoło.

Micz

MANDER BLOOD

RENEGACI

Zajrzawszy do Arki upewnisz się, że robotowi Morning Oil zostały już usunięte wszelkie usterki, pora więc udać się na Magnusa, gdzie zwerbujesz Annę Hat. Robocica posiada sprawne tarcze tnące. Docierasz na Kortex i dowiadujesz się od maga Homa koordynatów planety Cyberock. Po dotarciu do tego akademickiego centrum, trafisz na egzamin, podczas którego możesz się kilka razy pomylić.

Doleciwszy na orbitę Erazor skontaktuj się z Bronco przez telefon. Po chwili odbierzesz wiadomość od kosmicznego pirata, wpadnij na pokład jego statku, otrzymasz podane na tacy namiary planety Troma. Skocz jeszcze do Homa, zdobędziesz zagłuszacz fal mózgowych.

Kramer komunikuje, że miał kraksę. Poleć do niego, zajrzawszy do ulokowanego w Arce robota, rozkaż mu by zreperował pojazd pirata. Jako dziękczynny fant wpadnie ci w ręce nowiutka gitara. Czas udać się na Eden, gdzie w knajpie spotkasz Tinę Burner, pokaż jej gitarę i wcieliwszy divę w skład załogi, dostarcz ją do portu kosmicznego na Moskito, a sam wróć na Eden. Bramkarzowi

z telefonu dowiesz się, że na Rondo przybyła właśnie inspekcja. Jerry Khan z wydziału śledczego postanawia zabrać Yoko, twierdząc, że grozi mu niebezpieczeństwo. Tymczasem twój szpicel Bronco pcha sprawy do przodu – po przylocie na Erazor, skontaktuj się z nim przez telefon, a następnie odbierz z planety i porozmawiaj w Cryobox. Masz już dynamit, niezbędny na Tumul. Cennym znaleziskiem okaże się też mumia, która ze złośliwości rzuci klątwę na Beauregarda. Weź go na pokład Arki, bo biedak nękany jest przez omamy. Skorzystawszy z posiadanego w Cryobox odbiornika przechwycisz ważne wiadomości, jeszcze tylko trzeba skonsultować się z Khanem i można cofać się kawałek w przeszłość przez czarną dziurę Oddland.

PRAWDZIWA PRZESZŁOŚĆ

Najpierw czeka cię wizyta na Ron, następnie kontakt z Khanem i odwiedzenie jego krążownika, gdzie otrzymasz koordynaty planety Vistar. Wypytaj tam stwora (Leisure), gdy okaże się, że ma kłopoty z odbiorem telewizji, podaruj mu dekoder. Tuż po tym spotkasz Homa, którego wciel w skład załogi. Skocz jeszcze do Fifi na Ron, nie próbuj używać zagłuszacza fal mózgowych, a dowiesz się o istnieniu planety Magnu.

Po dotarciu, zmuszony będziesz grzecznie pogadać z mieszkańcem, odesłany zostaniesz na planetę Crazystone, by nawiązać znajomość z pustelnikiem-szamanem. Na jego pytanie odpowiedz: Ship. Zgodzi się

znajdują się renegaci, a wśród nich Eviscerator. Należy przekazać im mumię, wtedy zmiękną i wskażą miejsce uwięzienia Maxxona. Prze-

CRYO'94

PC: VGA, SB, CD-ROM

PC CD 1

PRZYGODOWA

85% Grafika

85% Dźwięk

80% Miodność

Cena w zł. zawiera VAT

CMR

DIGITAL

ZAPRASZA DO SKLEPU

Z GRAMI KOMPUTEROWYMI

W stałej sprzedaży ok. 300 tytułów gier na CD oraz gry na CD32.

Najnowsze hity rynku gier na świecie.

Kompletna oferta polskich dystrybutorów na PC i Amigę.

!! Duża oferta Commodore na dyskietkach i kasetach. !!

Konsole Pegasus, MegaDrive + cartridge.

Oferujemy także duży wybór tanich akcesoriów w tym joysticków, myszek, dyskietek, pudełek itp.

Ceny jak na giełdach.

Zapewniamy fachową obsługę i możliwość prezentacji na miejscu.

Działamy: poniedziałek–piątek 8–21
sobota 8–20
niedziela 10–17

Nasz adres: Warszawa, Al. Jerozolimskie 2
tel. (0-22) 27-87-73



SAVEGAMER

Hurra! Nastąpiło wskrzeszenie! Dzięki wybitnym, zaciekłym i nieustannym staraniom supervisora rubryka SAVEGAMER wraca do życia! Pogłoski o stanie letalnym, które wstrząsnęły całą Polską, okazały się zasługą przewrotnego Primusa Aprilusa.

Serdecznie wszystkich zachęcam do wznowienia działalności i dalszego przysyłania nam swoich osiągnięć. Proszę wszystkich korespondentów o przestrzeganie REGULAMINU!

1. Wszystkie nadsyłane poprawki muszą być drukowane lub napisane na maszynie!

2. Sprawdźcie czy analogiczna poprawka nie była już publikowana.

3. Dopisek SAVEGAMER na kopercie przyśpiesza publikację.

4. W pierwszej kolejności idą do druku poprawki nadesłane na DYSKIETKACH. Tekst powinien być w zwykłym ASCII z polskimi literami w standardzie Mazovia. Poza tym koniecznie napiszcie jaki jest format dyskietki (PC, Amiga, ...).

5. Dopisujcie w jakim systemie jest dana liczba d – decymalny, h – heksadecymalny – ułatwia to pracę i eliminuje błędy.

6. Zmieniać można jedynie SG. Modyfikacje plików *.EXE, *.DAT nie będą publikowane!

7. Podawajcie nazwę pliku, w którym należy dokonać zmian, same offsety często nie wystarczają.

8. Nie używajcie skrótów.

A teraz drobne modyfikacje do

MASTER OF MAGIC

SG tej gry ma stałą długość, co stanowi chlubny wyjątek wśród programów, które ukazały się ostatnio. Zmian dokonujemy w pliku SAVEx.GAM. Złoto jest zapisane pod offsetem 0D3Eh (2 bajty), a Mana pod offsetem 0C44h (2 bajty). Dane każdego miasta zajmują 114 bajtów, poniżej te najważniejsze (przesunięcie liczone względem pierwszej litery nazwy miasta).

Znaczenie	Przesunięcie
Nazwa miasta	0d
Rasa mieszkańców	14d
	00h – Barbarian
	01h – Beastmen
	02h – Dark Elf
	03h – Draconian
	04h – Dwarven
	05h – Gnoll
	06h – Halfling
	07h – High Elf
	08h – High Men
	09h – Klackon
	0Ah – Lizardman
	0Bh – Nomad
	0Ch – Orc
	0Dh – Troll
Ludność:	
Liczba tysięcy	20d (1 bajt)
Liczba dziesiątek	24d (1 bajt)
Budynki:	
Barracks	34d
Armory	35d
Fighters Guild	36d
Armorers Guild	37d
War College	38d
Smithy	39d
Stable	40d
Animists Guild	41d
Fantastic Stable	42d
Ship Wrights Guild	43d
Ship Yard	44d
Miritime Guild	45d
Sawmill	46d
Library	47d
Sages Guild	48d
Oracle	49d
Alchemists Guild	50d
University	51d
Wizards Guild	52d
Shrine	53d
Temple	54d
Parthenon	55d
Cathedral	56d
Marketplace	57d
Bank	58d
Merchants Guild	59d
Granary	60d
Farmers Market	61d
Foresters Guild	62d
Builders Guild	63d
Mechanicians Guild	64d
Miners Guild	65d
City Walls 66d	
Enchantments:	
Wall Of Fire	67d
Chaos Rift	68d
Dark Rituals	69d
Evil Presence	70d
Cursed Lands	71d
Pestilence	72d
Cloud Of Shadow	73d
Famine	74d
Flying	75d
Nature Ward	76d
Sorcery Ward	77d
Chaos Ward	78d
Life Ward	79d
Death Ward	80d
Nature's Eye	81d
Earth Gate	82d
Stream Of Life	83d
Gaia's Blessing	84d
Inspirations	85d
Prosperity	86d
Astral Gate	87d
Heavenly Light	88d
Consecration	89d
Wall Of Darkness	90d
Altar Of Battle	91d
Nightshade	92d

Uwaga! Przy wpisywaniu liczby ludności nie można przekroczyć maksymalnego rozmiaru miasta (patrz opcja Surveyor). Aby wyczarować budynek należy pod podane przesunięcie wpisać 01h. Trzeba jednak uważać – jeśli dana rasa nie może stawiać tego typu budowli mogą pojawić się różne efekty uboczne. Żeby na miasto działało wybrane Enchantment należy pod podane przesunięcia wpisać wartość z zakresu 01h – FFh oznaczającą moc czaru.

DESCENT (PC)

Zmian dokonujemy w pliku *.SG2. Pod podane offsety należy wpisać 0FFFh.

Offset	Znaczenie
13DFh	Energia
13E3h	Shield
13F7h	Concusion missiles
13F9h	Homing missiles
13FBh	Proximity bomb

RELENTLESS (PC)

Zmian należy dokonać w pliku *.LBA. Pod offsety 06h do 21h należy wpisać 01h co wypełni kieszeń. Pod offset 0109h wartość FFFFh co da dużo szmalu, a pod offset 01CCh ilość żyć (maksymalnie FFh).

PC Maniac, Warszawa

SUMMER CHALLENGE (PC)

W pliku *.SGL należy wpisać pod offset 62h pożądaną liczbę medali złotych, pod 63h – srebrnych, a pod 64h – brązowych.

Pirat, Chorzów

MOONBASE (Amiga)

Stan gry należy nagrać na samym początku i pod offset 32485d wpisać FFh. Problemy z gotówką powinny zniknąć.

HISTORY LINE (Amiga)

W dwa ostatnie bajty SG należy wpisać FFh i komputer nie ma szans.

STREET ROD 1 (Amiga)

Wpisanie pod offsety 18d i 19d wartości FFh znacznie uprzyjemni zabawę!

STREET ROD 2 (Amiga)

Pod offsety 38d i 39d należy wpisać FFh, co powinno ułatwić grę.

PIRATES (Amiga)

Niestety SG ma zmienną długość, ale jeśli zostanie nagrany na samym początku pod 10-cio literową nazwą to:

Offset	Znaczenie
331d	Ilość załogi
335d	Ilość dział
337d	Ilość żywności
339d	Ilość cukru
361d	Ilość towarów
358d	Ilość gotówki (2 bajty)
186d	Własne oszczędności (2 bajty)

PACIFIC ISLAND (Amiga)

Ilość pieniędzy jest zapisywana w drugim i trzecim bajcie po ksywie (która liczy 25 znaków bez względu na to ile sam wpiszesz).

Flasher, Sierakowice Śląskie

CIVILIZATION (PC)

Zmian należy dokonać w pliku *.SVE. Poprawki wyczarowują dowolny pałac w ciągu jednej tury. Na początek należy wypełnić zerami baj-

COMAT

Największy wybór gier w Warszawie

Już teraz! Oferujemy bardzo szeroki wybór gier na najpopularniejsze typy komputerów oraz konsole TV. Mamy prawie wszystko!!!

Na komputery:

PC, AMIGA, CD32, C64, ATARI

oraz konsole:

GAME BOY, SUPER NINTENDO, SEGA MEGADRIVE, GAME GEAR, PEGASUS

Odwiedź nasze sklepy:

Paw. 12 przejście podziemne u zbiegu ulic: Al. Jerozolimskie i Jana Pawła II w Warszawie (przy dworcu Centralnym – zielone pawilony) pn. - pt. 11.00 - 19.00, sob 9.00 - 15.00

D.T. „Smyk" 1 piętro ul. Krucza 50 w Warszawie tel. 27 72 11, 27 90 21 wew. 356 pon.-pt. 8.30-20.00, sob. 9.00-16.00

Sprzedaż wysyłkowa za zaliczeniem pocztowym, szczegółowe cenniki wysyłamy po przysłaniu koperty zwrotnej ze znaczkiem i zaznaczonym typem komputera (konsoli)

03-214 Warszawa ul. Krasnobrodzka 15/20

ty od offsetu 37258d do 37271d oraz 37274d do 37295d. Teraz pod offsety 37258d, 37260d, 37262d, 37264d, 37266d, 37268d, 37270d wpisać 04h a pod 37274d, 37276d, 37278d 03h. Ostatnia czynność to wybór stylu pałacu. Dla romańskiego nie robimy już nic więcej. Dla greckiego pod offsety 37282d, 37284d, 37286d, 37288d, 37290d, 37292d, 37294d wpisać 01h a dla arabskiego pod powyższe offsety należy wpisać 02h.

LANDS OF LORE (PC)

Istnieje prosty sposób na zmianę bohatera którym gramy. Zmian dokonujemy w pliku _SAVExxx.DAT. Pod offset 78d należy wpisać

Bohater	Wartość
AKS'HEL	04F7h
MICHAEL	00FFh
KIERAN	02F8h
CONRAD	00FBh

Marek Killer, Piła

STRIP POKER PROFESSIONAL (PC)

W SG pod offsety 29d, 37d i 46d wpisujemy 35d – skutek tych zmian pozostawiam do odgadnięcia.

Nuno Bettencourt, Brzeziny

ATAC (PC)

Zmian należy dokonać w pliku SAVED_x.CAM. Pod offsety

56d, 88d, 116d, 146d, 176d, 206d, 236d, 266d

należy wpisać 01h co ożywi wszystkich martwych pilotów. Ponadto wpisanie pod offsety

296d, 304d, 312d, 320d, 328d, 336d, 344d, 352d, 360d, 368d, 376d, 384d, 392d, 400d, 408d, 416d

wartości 01h odzyska wszystkie utracone śmigłowce i samoloty. Poza tym istnieje możliwość zamiany helikopterów na odrzutowce. W tym celu należy zmienić offset

354+(n-1)*8d na 73d

oraz 364+(n-1)*8d na 41d

gdzie n – numer śmigłowca. Aby odzyskać helikoptery wystarczy przywrócić stare wartości (78d i 48d).

Maverick, Sosnowiec

QUARANTINE (PC)

Zmiany w pliku SAVEx.GAM. Pod offsety 45d, 53d, 61d, 77d trzeba wstukać 01h co da następujące bronie: PUNISHER, FIRE BELCHER, REAPER BACK, BUMPER. Ponadto pod 69d należy wpisać 01h – daje JACK RACK lub 02h – WINDOWMAKER. Pod offset 85d wstukujemy 01h dla HOOD GUNS lub 02h dla HOOD GUNS 2. Pod offsety 49d, 65d wpisać FF10h, pod 57d, 73d, 81d – FF05h, a pod 89d F703h – co daje pełne magazynki. Ponadto wstukanie pod offset 109d – 01h, a pod 113d – FF05h daje maksymalny ARMOUR, a pod 101d – 01h, 105d - 63h maksimum BATERIE. Na koniec po 121d wpisujemy 03h co zwiększa BOOST-INTRO.

Tomasz Goraziński, Warszawa

REUNION (PC)

W SG odnajdujemy ciąg NAZWA_PLANETY_FORCES. Poniższe poprawki umożliwiają stworzenie potężnych sił obronnych na każdej planecie. Przesunięcie jest liczone względem pierwszej litery ciągu.

Przesunięcie	Znaczenie
27d	Ilość HUNTER'ów (2 bajty)
29d	Ilość Laserów przenoszonych przez HUNTERY (2 bajty)
31d	Ilość Twin Laser Gun (2 bajty)
37d	Ilość FIGHTER'ów (2 bajty)
41d	Ilość Twin Laser Gun (2 bajty)
43d	Ilość Missile (2 bajty)
47d	Ilość DESTROYER'ów (2 bajty)
51d	Ilość Twin Laser Gun (2 bajty)
53d	Ilość Missile (2 bajty)
55d	Ilość Plasma Gun (2 bajty)
57d	Ilość CRUISER'ów (2 bajty)
63d	Ilość Missile (2 bajty)
65d	Ilość Plasma Gun (2 bajty)
67d	Ilość TROOPER'ów (2 bajty)
69d	Ilość Laserów (2 bajty)
77d	Ilość TANK'ów (2 bajty)
79d	Ilość Laserów (2 bajty)
81d	Ilość Twin Laser Gun (2 bajty)
87d	Ilość AIRCRAFT'ów (2 bajty)
91d	Ilość Twin Laser Gun (2 bajty)
93d	Ilość Missile (2 bajty)
97d	Ilość MISSILE TANK'ów (2 bajty)
103d	Ilość Missile (2 bajty)

Uwaga! Należy pamiętać aby ilość broni odpowiadała możliwościom pojazdu, np.: Hunter może mieć 2 lasery więc jeśli wpisujesz na skład 1000 Hunterów to pod ilość laserów musisz wpisać 2000!!!

Wojciech Maciejewski, Sopot

UTOPIA (PC)

Zmiany w pliku *.SAV. Gotówka jest zapisana pod offsetem 586h i zajmuje 3 bajty.

LEGACY (PC)

Poprawki w pliku *.SAV. Pod offsety 148Eh i 1490h wpisujemy A0h co daje dużo zdrowia i sił magicznych.

Gizbern, Elk

MASTER OF ORION (PC)

Zmian należy dokonać w pliku SAVEx.GAM. Przesunięcie należy liczyć względem początku nazwy planety.

Przesunięcie	Znaczenie
13d	x-owa współrzędna planety (2 bajty)
15d	y-owa współrzędna planety (2 bajty)

Uwaga! Rozmiary galaktyk są następujące: mała – 205x175; średnia – 270x240; duża 320x270; olbrzymia – 380x330

33d typ planety
- 00h – planeta jest niewidzialna, ale produkuje!!!
- 01h – RADIATED
- 02h – TOXIC
- 03h – INFERNO
- 04h – DEAD
- 05h – TUNDRA
- 06h – BARREN
- 07h – MINIMAL
- 08h – DESERT
- 09h – STEPPE
- 0Ah – ARID
- 0Bh – OCEAN
- 0Ch – JUNGLE
- 0Dh – TERRAN
- 0Eh – GAIA!!!

37d kolor powierzchni planety

41d bonusy
- 00h – ULTRA POOR
- 01h – POOR
- 02h – normalna
- 03h – ARTIFACTS
- 04h – RICH
- 05h – ULTRA RICH
- 06h – ORION
- 07h – HOSTILE
- 09h – FERTILE

105d SHIELD wokół planety (maksymalnie 1Eh)

Marcin Świątkiewicz, Opole

AHP EXE

sprawdź czy kupujesz taniej!

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
Groliers 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 No 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 do stoiska firmowego:
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

UWAGA KONKURS

WYGRAJ JOYSTICK SUNCOM!

Jeden z czołowych producentów joysticków na świecie – firma SUNCOM TECHNOLOGIES proponuje czytelnikom SECRET SERVICE udział w konkursie. Wystarczy odpowiedzieć poprawnie na trzy proste pytania aby wygrać jedną z pięciu nagród. Dla zwycięzców firma ufundowała następujące nagrody – joysticki: G-Force, FlightMAX (z płytą CD zawierającą trzy etapy gry REBEL ASSAULT), FX2000, AXYS i AXYS z kartą GAMEPORT 2000. Już wkrótce w ramach promocji będzie można wygrać jeden z najnowszych joysticków – STRIKE FIGHTER, będący repliką drążka sterowego w samolocie F-15.

PYTANIA KONKURSOWE

1. Jaka firma wyprodukowała tak znane gry jak m.in. wspomniany REBEL ASSAULT, a także TIE FIGHTER czy DAY OF THE TENTACLE?
2. W którym numerze SECRET SERVICE opublikowany był test joysticków firmy SUNCOM?
3. Jak nazywają się największe w Europie targi gier, odbywające się dwa razy do roku?

Odpowiedzi na kartkach pocztowych prosimy nadsyłać do redakcji do dnia 15 czerwca 1995 r.

Nagrody będą wysłane pocztą przez dystrybutora joysticków w Polsce – AX Computing (tel. (0-42) 37-26-29).

OLBERT Sp. z o.o.
ul. Szczęśliwicka 51, 02-353 Warszawa
tel. (0-90) 213-477, (0-90) 213-478, (0-90) 213-479

OLBERT SOFTWARE | AMIGA | CD 32 | PC | CD-ROM | C-64 | PEGASUS SNES / SEGA | ST

Usiądź i zastanów się: chcesz kupić komputer...
Zarezerwuj sobie sporo czasu,
bo nasza oferta jest naprawdę duża.
Przeczytaj dokładnie.
Jeśli będziesz miał pytania – zadzwoń.

ceny komputerów Amiga:

Amiga 1200 – 1.490,–
Amiga 600 – 949,–
Amiga 500 – 650,–
Amiga CD32 – 569,–
(wszystkie ceny z VAT)

Sam złóż swój komputer „PC”	
Ptyty Główne	**Cena zł**
386 128 kB C. z procesorem 386 DX40	311,-
486 256 kB Cache 3*VLB bez proc.	312,-
486 256 kB Ca. 3*PCI UMC + Enh. IDE	442,-
PENTIUM 4PCI z procesorem 75 MHz	1989,-
PENTIUM 4PCI z procesorem 90 MHz	2527,-
Procesory	
486 DX4-100 AMD	730,-
486 DX2-80 AMD	558,-
486 DX2-66 INTEL	558,-
486 DX2-66 AMD	499,-
387 DX-40 koprocesor	109,-
Wentylator procesora 486	19,-
Wentylator Procesora PENTIUM	39,-
Twarde Dyski	
HDD 270 MB Conner	525,-
HDD 420 MB Seagate	629,-
HDD 540 MB Conner	674,-
HDD 850 MB Conner	859,-
HDD 1000 MB Caviar	1379,-
HDD 1200 MB Caviar	1449,-
Monitory	
14" Mono DTS	292,-
14" Mono LR MITSU	329,-
14" Color LR DAEWOO	758,-
14" Color LR NI DAEWOO	789,-
15" Color LR NI DAEWOO	1089,-
Napędy	
FDD 3.5" 1.44 MB ALPS. TEAC	99,-
FDD 5.25" 1.2 MB MITSUMI	139,-
Karty Graficzne	
SVGA 512kB Trident	125,-
SVGA 1024 kB Cirrus Logic VLB	253,-
SVGA 1024 kB S3 Diamond VLB	297,-
SVGA 1024 kB S3 Diamond PCI	297,-
2MB PCI Number Nine#9 do Pentium	975,-
Kontrolery	
I.D.E. Kontroler	34,-
I.D.E. VLB	56,-
I.D.E. VLB enhanced	99,-
Pamięci	
4 x SIMM 1MB 70 ns (4 x 118,-)	472,-
SIMM 4 MB PS-32 bitowe	491,-
Obudowy	
Mini Tower	120,-
Big Tower	231,-
Klawiatury	
101 Keys standard lub BTC	46,-

Komputery AMIGA i PC „Na Raty”

Typ Komputera	Cena detaliczna zawiera VAt	1-sza wpłata min. 10%	10,50% 6 mies.	15% 9 mies.	19,50% 12 mies.	29,29% 18 mies.	38,54% 24 mies.
Konsola CD 32	**569,-**	57,-	94,-	65,-	51,-	–	–
Amiga 500	**650,-**	65,-	107,-	75,-	58,-	–	–
Amiga 600	**949,-**	95,-	157,-	109,-	85,-	61,-	49,-
Amiga 1200	**1,490,-**	149,-	247,-	171,-	133,-	96,-	77,-
Amiga 4000 030 EC/640HDD/6MB	**6,390**	1278,- min 20%	941,-	653,-	509,-	367,-	295,-
386 DX-40	**2,490,-**	249,-	412,-	286,-	223,-	160,-	129,-
486 DX2-66	**2,990,-**	299,-	495,-	343,-	268,-	193,-	155,-
PENTIUM-75	**4,990,-**	499,-	827,-	573,-	447,-	322,-	259,-

386 DX-40

Koprocesor 387 DX-40 dopłata 109,- zł

386 DX40 128 c/4MB ram FDD 1,44/IDE kontr./SVGA 512 kB obudowa Mini Tower, klawiatura	bez **HDD**	HDD **270**	HDD **540**
bez monitora	**1,199,-**	1,732,-	1,881,-
monitor COLOR 14" LR	1.965.-	**2.490.-**	2.639.-

486 DX2-66 AMD

486 DX2-66 INTEL dopłata 59,- zł
486 DX2-80 AMD dopłata 59,- zł
486 DX4-100 AMD dopłata 231,- zł

486 DX2-66 AMD, 256 cache 4MB Ram / FDD 1.44 / IDE kontroler SVGA 512 kB/ob. Mini Tower, klaw.	bez **HDD**	HDD **270**	HDD **540**
bez monitora	**1,699,-**	2,232,-	2,381,-
monitor COLOR 14" LR	2,465,-	**2,990,-**	3,139,-

PENTIUM-75 nowy

PENTIUM-90 dopłata 538,- zł
Karta Graficzna PCI 2MB Number Nine #9 dopłata 678,- zł

PENTIUM 75 MHz, 4 PCI 8 MB Ram/FDD 1.44/Mini Tower 1 MB S3 Diamond PCI k. graf./klaw.	bez **HDD**	HDD **540**
bez monitora	**3,490,-**	**4,190,-**
monitor COLOR 14" LR	**4,290,-**	**4,990,-**

SOUND LEADER PRO 16E BIT

KARTA MUZYCZNA PLUS DOWOLNY NAPĘD CD-ROM W KOMPLECIE
600.000,- * taniej!!

Ten zestaw 4 programów z komputerem **2.500.000,- * taniej** niż każdy program kupowany oddzielnie	DOS 6.22 Wind. 3.11 PL Nort. Com. 4.0 Sup. Memo 7.4 Razem:
386 DX-40	**2,890,-**
486 DX2-66	**3,390,-**
PENTIUM-75	**5,390,-**

* w starych złotych

Grupa Towarowa	Cena zł
Napędy CD ROM	
x 2 speed LION	429,-
x 2 speed SONY, Philips	459,-
x 2 speed ACER, Sanyo	486,-
x 2 speed MITSUMI	729,-
Karty Muzyczne	
Sound Blaster 2.0	229,-
Dextra Chord 2.0 (odp. S.B.2.0)	129,-
Sound Blaster Pro	379,-
Dextra Chord 16CD PRO (odp. S.B.Pro)	289,-
Sound Blaster 16 Value Edition	499,-
Sound Leader Pro 16E bit + 1CD	**349,-**
Sound Blaster 16 Multi CD	659,-
Sound Blaster 16 Multi CD (BezOpak.)	519,-
Sound Blaster Multi CD ASP	829,-
Sound Blaster AWE 32 ASP	1,259,-
Gravis Ultra Sound - 256 kb	529,-
Gravis Ultra Sound Max - 512 kB	779,-
Głośniki do Kart Muzycznych	
LOGIC 3 moc 7 Wat	49,-
SBC moc 10 Wat	59,-
AEROSPACE moc 15 Wat	99,-
SBC moc 20 Wat	119,-
Drukarki	
STAR LC - 90	499,-
STAR LC - 240	699,-
EPSON LX - 100	639,-
EPSON LX - 300	659,-
EPSON LQ - 100	719,-
FILTRY MONITOROWE	od 35,-
DYSKIETKI HD	od 25,-
JOYSTICKI	od 33,-
LISTWY ZASILAJĄCE	od 35,-
KARTY Fax/Modem	od 219,-

* w starych złotych

DOSTAWA KOMPUTERÓW DO DOMU KLIENTA NA NASZ KOSZT

– CAŁY KRAJ!!! (NASI KURIERZY)

Kamionka Dolna, Zapraśl i Gazdy Małe JUŻ BYLIŚMY!!!

OLBERT dojedzie WSZĘDZIE!!!

PRZYJMIEMY w rozliczeniu

Twój UŻYWANY KOMPUTER:

Atari XE i ST, Commodore 64, Amiga 500, 600, 1200 PC 386 i 486 SX / DX Monitory, RAMy, Hard Dyski itd.

Wartość tego sprzętu możemy potraktować jako pierwszą wpłatę gotówkową przy umowie kredytowej.

Jeżeli dostaniemy fakturę VAT płacimy 22% więcej !!!.

KOMPUTERY NA RATY!!!

* Dla mieszkańców województw: warszawskiego, ciechanowskiego, ostrołęckiego, siedleckiego, radomskiego i skierniewickiego
* WKRÓTCE NASTĘPNE WOJEWÓDZTWA!!!
* **KREDYT BEZ ŻYRANTÓW!!!**
* Pierwsza wpłata minimum 10% wartości sprzętu.
* Kredyt do 24 miesięcy (+8,88% do kredytu = ubezp. kredytu, prow. banku, opłaty manip.)
* Oprocentowanie od 1,6% za miesiąc.

WSZYSTKIE CENY ZAWIERAJĄ VAT

WSZYSTKIE KOMPUTERY OBJĘTE SĄ 12-MIESIĘCZNĄ GWARANCJĄ.

WYSTAWIAMY Faktury VAT i Rachunki Uproszczone.

Ceny mogą ulec zmianie bez wcześniejszego powiadomienia.

UWAGA *nasza firma zmieniła siedzibę. Nasz nowy adres to:*

OLBERT Sp. z o.o., ul.Szczęśliwicka 51, 02-353 Warszawa

okolice to: ul. Grójecka, Dickensa, Dobosza PZU, Hotel VERA

tel. (0-90) 213-477, 213-478, 213-479

PRACUJEMY 7 DNI W TYGODNIU W GODZINACH 9.oo – 20.oo

Przed firmą WIELE WOLNYCH MIEJSC do parkowania!!!

DZWOŃCIE po godzinie 17-tej jest „luźniej na liniach".

UWAGA! Jeżeli telefony są cały czas zajęte to zadzwoń pod numer: **(0-2) 622-96-41** lub z Warszawy **96-41 i 622-96-41** i poproś OPERATORKĘ o przesłanie twojej ustnej wiadomości pod numer naszego pagera **5-15-15**.

Podaj OPERATORCE swój numer telefonu-miejscowość lub adres i konkretne pytanie o towar. Ta wiadomość dotrze do naszej firmy w 15 minut. Oddzwonimy lub wyślemy odpowiednią ofertę.

PRZEPRASZAMY ZA TRUDNOŚCI.

UWAGA

SPECJALNA OFERTA DLA WARSZAWY

Drobne NAPRAWY komputera PC, Wymiana Głównych Płyt, Zamiana Hard Dysków na większe, itp. może być dokonana **W DOMU KLIENTA !!!**

Przyjmiemy w rozliczeniu wymienione części!

Poszukujemy dystrybutorów na terenie całego kraju.

MARKSOFT

Każda gra z polską instrukcją!

Nawiążemy kontakt z autorami polskich programów.

W sprzedaży m.in.:

CD32

Alfred Chicken	39,00	Kingpin	51,20	Surf Ninjas	51,20
Alien Breed Tower Assault	79,90	Overkill + Lunar-C	39,00	Trolls	51,20
All Terrain Racing	74,40	Summer Olympix	51,20	Ultimate Body Blows	66,50
Arcade Pool	52,50	Super Stardust	79,90	Whales Voyage	42,00
Dangerous Streets	51,20	Superfrog	53,70		

Amiga

Alfred Chicken (A1200)	36,60	Eksperyment Delfin	34,20	Seek and Destroy	39,00
Alfred Chicken	36,60	Euro Soccer	28,10	Soccer Superstars (A1200)	69,50
Alien Breed	35,40	F17 Callenge	39,00	Soccer Superstars	69,50
Alien Breed Tower Assault (A+A1200)	59,80	Fantastic Dizzy	32,90	Super Stardust (A1200)	79,90
All Terrain Racing	72,00	Fire Force	22,00	Surf Ninjas (A1200)	28,10
Apidya	28,00	Flight of the Intruder •	26,80	Tornado (A1200)	57,30
Arcade Pool	32,90	Fury of the Furries	52,50	Tornado	54,90
Assassin	28,10	Gear Works	28,10	Total Carnage (A1200)	22,00
Body Blows	24,40	Genesia	52,50	Trolls (A1200)	25,70
Body Blows Galactic (A1200)	79,90	Kingpin	40,30	Trolls	23,20
Brides of Drakula	22,00	Lords of Time •	30,50	Uridium II (A+A1200)	39,10
Campaign 2	89,10	Mean Arenas	22,00	Whizz (A1200)	34,20
Cardiaxx	19,50	Mentor	35,40	Whizz	31,70
Crystal Dragon	51,20	Oscar (A1200)	28,10	Winter Supersports	23,20
Body Blows, Superfrog, Overdrive	64,70	Oscar	25,60	Worlds of Legend •	46,40
Dangerous Streets	28,10	Out to Lunch (A1200)	36,60	World Cup Year 94	
Dawn Patrol	89,10	Overdrive	24,40	(Sensible Soccer, Goal!, Striker,	
Deep Core	22,00	Overkill (A1200)	36,60	Championship Manager 93/94)	76,90
Demon Blue	17,10	Project-X	39,00	Zeewolf Amiga	69,50
Dreamweb	89,10	Qwak	39,00		
Dreamweb A 1200	89,10	Rally Championships (A1200)	54,90		

PC CD ROM

Dawn Patrol	101,30	Space Shuttle	51,20	Worlds of Legend •	51,20
Dreamweb	101,30	Tornado	61,00	World Cup Year 94	
Jack Nicklaus Golf •	51,20	Ultimate Body Blows	84,20	(Sensible Soccer, Goal!, Striker,	
Rally Championships	67,10	Walls of Rome •	51,20	Championship Manager 93/94)	76,90
Soccer Superstars •	69,60	Whizz	39,00		

PC

Addiction	34,20	Fury of the Furries	52,50	Trolls	25,60
Alien Breed	36,60	Gear Works	22,00	Ultimate Body Blows	79,90
Arcade Pool	45,10	Genesia	52,50	Valhalla	46,40
Campaign 2	98,80	Oscar	30,50	Walls of Rome	46,40
Classic Collection	52,50	Project-X	59,80	Whizz	35,40
Dangerous Streets	28,10	Rally Championships	34,80	Winter Supersports	23,20
Dawn Patrol	98,80	Silverball	40,30	Worlds of Legend	46,40
Demon Blue	17,10	Soccer Superstars	69,50	World Cup Year 94	
Dreamweb	98,80	Stunt Driver	19,50	(Sensible Soccer, Goal!, Striker,	
Euro Soccer	28,20	Superfrog	59,80	Championship Manager 93/94)	76,90
Evasive Action	48,80	Surf Ninjas	28,10		
Flight of the Intruder •	26,80	Tornado	57,30		

Commodore 64 (kaseta)

Blade Runner	5,50	First Class	6,10	Rodeo Games	5,50
Cyberball	5,50	Footballer of the Year 2 dysk	6,10	S.T.U.N. Runner	5,50
Demon Blue	5,50	Hero Quest	9,80	Skate Wars	5,50
Dragon Spirit	5,50	Impossamole	5,50	Spy who Loved Me	5,50
Elvira Arcade Game	8,00	Klaxx	5,50	Switchblade	5,50
Elvira II dysk	19,50	Mega Collection	19,50	Teenage Mutant Hero turtles	8,00
Escape from the Planet		Nightbreed	5,50	Vindicator	5,50
of the Robot Monsters	5,5	Puffy's Saga	5,50	Wining Team	14,60
Fernandez Must Die	8,00	Puzznic	5,50	Winter Supersports	8,00

• – *Program posiada instrukcję tylko w języku angielskim.*

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

CoCo
International Ltd.
Box 138
3-go Maja 30, VII p.
44-200 Rybnik
Tel: (036) 28162 wew. 344
Fax: (036) 24944

Tytul:	Cena
3D Mania	34,90
5 Foot 10 Pack Vol. 1, 2, 3	129,90
7th Guest	67,90
Aegis Guardian	99,90
Arthurs Teachers	69,90
Betrayal at Krondor	104,90
California Surfer Video	34,90
Castle 2	139,90
Chessmaster 4000 T	82,90
Classic Cartoons	59,90
Clip Art Warehouse	59,90
Companion OS/2	34,90
Compton's Encyclopaedia	99,90
Corridor 7	83,90
Creature Shock	219,90
Critical Path	79,90
Cyberia	169,90
Cyberrace	74,90
Cyclones	84,90
Dagger of Amon Ra	83,90
Dark Sun 2	75,90
Day of Tentacle	84,90
Desert Storm	99,90
Dinosaurs Encyclopaedia	69,90
Doom Mania 2	42,90
Dragon Laires	129,90
Dragon Lore	89,90
Encyclopaedia of JFK	129,90
Gabriel Knight	82,90
Hell	89,90
Humans	89,90
Indy Car Racing	78,90
Iron Helix	78,90
JourneyMan Project (T)	74,90
Jutland	59,90
KGB World Fact Book	65,90
King's Quest 7	Tel.
King's Quest 6	72,90
Kyrandia	69,90
Lands of Lore	99,90
Legend of Kyrandia 3	148,90
Lion King Story Book	153,90
Lord of Rings	87,90
MS Encarta 95	139,90
Mad Dog 1	75,90
Mad Dog 2	79,90
Megarace	65,90
Menzoberranzan	83,90
Microcosm	69,90
Mortal Kombat 2	Tel.
Our Solar System	44,90
Outpost	99,90
Panzer General	83,90
Police Quest 4	92,90
Rebel Assault	97,90
Return to Zork	79,90
Reunion	83,90
Ringworld	89,90
Rise of the Robots	119,90
Sim City 2000	89,90
Solar Heaven	55,90
Sound Explorer	83,90
TFX	109,90
Theme Park	129,90
Travel to Space	69,90
Traveller Handbook	35,00
Triple Play English	69,90
Who Shot Johnny Rock?	65,90
Multimedia Prince	169,00
Multimedia Bob Dylan	169,00
Peter Gabriel Explorer	239,00
Mediashare 1-16	19,64
Supergames 1-8	22,90
Wingames 1-3	22,90
Megashare 1-3	22,90
Extreme Heat	65,00
Adultshare 1-3	27,00
Erotic 1-8	29,00
Wetdreams 1-3	35,00

Ceny zawierają podatek VAT

—

Specjalna oferta dla hurtowni i sklepów

—

Wysyłamy płyty za zaliczeniem pocztowym

—

Ponad 600 różnych tytułów PC CD

TIPS & TRICKS

Zazdrość mnie bierze na widok tylu tipsów, więc sam też ułożyłem jeden. Witia

PRZYGODY ANIMKÓW

Wszystkie... telewizory

Nie wiem czy wiecie jak naprawdę nazywają się i w jakim wieku są Animki: Kinio to Buster Bunny (lat 14), Kinia – Babs (czyli Barbara Anna) Bunny (lat 14), Tasior – Plucky Duck (14), Pucuś – Hamton J. Pig (na początku serialu miał podobno 12 lat, ale w jego trakcie obchodził dwukrotnie urodziny), Elmirka – Elmyra Duff (12, choć umysłowo to z 6), Montana Max – Montana Max (12), Shirleyka – Shirley the Loon lub Shirley McLoon (13 lub 14), Fifi – Fifi La Fume (13-14), Karuzel – Dizzy Devil (między 12 a 14) i inni (także między 12 a 14).

1869

Amiga, Ami Saimon

Najbardziej opłacalną transakcją jest przewiezienie maszyn lub narzędzi z Londynu do Bombaju.

AFTER THE WAR

Amiga, Lineker

Aby obejrzeć całe demo, wciśnij po kolei: ESC, R, /, L, N, 7 oraz FIRE.

ALIEN BREED 2

Amiga 1200, Artur Radoń

Kody: do pierwszej kondygnacji – 737373, do drugiej – 309383.

ARABIAN NIGHTS

Amiga, Maciej Łongwa

Wpisz na ekranie tytułowym: SIMEON, podczas gry TAB zmienia.

ARTYLERIUS

Amiga, Dominik Przyborski

Podczas wyboru broni naciśnij prawym przyciskiem myszy na górną strzałkę, gdy dojedziesz do prawej części spisu uzbrojenia, kliknij prawym przyciskiem myszy pomiędzy rakiety: POGO i GOPHER – więcej kasy.

ASSASSIN

Amiga, Anonim

Wpisuj do High Score tytuły gier wydanych przez TEAM 17 np. SUPERFROG, ALIEN BREED itd.

BATTLE SQUADRON

Amiga, Don Pedro

Gdy ukaże się latający napis TIC/FREESTYLE naciśnij prawy klawisz myszy – nieśmiertelność.

BIG FOOT

C-64, P.O.S

Skacząc w tę i z powrotem przez wodę zyskujesz punkty. Jedząc zielone kwadraty (szpinak) zyskujesz energię.

BLAKE STONE

PC, MaTiZZ

Wciśnij klawisze J, A, M i ENTER. Musi to być zrobione równocześnie. Efekt – maximum broni, amunicji, kluczy, niestety kosztem punktów.

BLINKY

C-64, Rafał Wielbiński

Mikstura do latania: biały worek, czerwona ryba, niebieska butelka, żółta butelka. Mikstura do pływania: granatowe oko, żółty hamburger, czerwony cukierek, niebieski syfon. Kolejne przedmioty musisz umieszczać w kotle. Za każdym przejściem zbieraj dwa przedmioty i jeden papier toaletowy. Aby cię przeniosło musisz stanąć na sedesie (jeśli masz papier). Gdy posiadasz miksturę do pływania musisz iść na pomost i skoczyć do wody. Przedtem powinieneś wziąć latarkę abyś miał jasno w nieoświetlonej części zamku. Po przepłynięciu tuneli przejdź cmentarz i weź budzik. Wróć z powrotem i obudź śpiącego człowieka.

BRIAN THE LION

Amiga, Master(Game)

W czasie gry wciśnij CAPS LOCK. Teraz: H – 8 energii, J – 9 skoków, ryków, prędkości i kredytów, K – 999 diamentów, L – 8 żyć.

Mr. Gregor

Kody: The Spooky Ruins – sXr7vgqaGP, The Way Forward – sXqkKgqaGd, Graveyard – sXqkKgqaGL, Volcano – Rf20QpCqVx, Eeek! – sXqkK0KaGU.

Boguś Man

Kody: lot na ptaku – v/KglMZXYL, wyspa z wulkanem – v/KglMZXYb.

Amiga 1200, Robert Józefiak

Kody: 1) sXr7vgqaGP, 2) 2ON*V7pSXu, 3) sX/XvgqaGC, 4) 2O1857pSX*, 5) 2O1857pSXY, 6) v/FII/xXY3, 7) 2OI85HDSp.

CAPTAIN GATHER

Atari XL/XE, Ciechu

Poprawny kod do ósmego levelu: APHID.

CENTURION

PC, Aragorn

Gdy bardzo potrzebujesz dużej ilości pieniędzy, przesuń legion do najbogatszej prowincji, ograb ją i zwolnij z podatku. Rebelia nie wybuchnie na pewno.

CITADEL

Atari XL/XE, Paweł Wierzbicki

Kody: 2) SPACE, 3) CLOUD, 4) ALPHA, 5) KAPRA, 6) IMAGE, 7) SUPER, 8) PANIC, 9) MAGIC, 10) ZEBRA, 11) DREAD, 12) BLAST, 13) SWORD, 14) RINGS, 15) PLUTO, 16) GENIE, 17) STORM, 18) SOLAR, 19) TRITT.

CLOUDS OF XEEN

PC, Solnica

Przy lustrze teleportacji napisz (przenosi do): LORD XEEN – LORD XEEN, BOGUS – DITO, COUNT DU MONEY – DRAGON'S LAIR, SHOWTIME – END OF GAME, SHANGRI-LA – HIDDEN TOWN, I LOST IT – BONUS: MAGICAL SWORD.

COLGATE

PC, Miłosz Henzel (Skyhawk) i Przemek Henzel (Commanche)

Aby zniszczyć dom bakterii, stań przy nim i naciśnij F1.

COMMANDO 2

C-64, Misiek

Gdy dojdziesz do bramy końcowej, stań po prawej stronie i strzelaj w lewo. Gracze z umiejętnością szybkiego strzelania mogą nie obawiać się kul przeciwników.

COOL CROC TWINS

PC, Klub Miłośników Gier

Kody: 1-5) AAAA, 6-10) BLOY, 11-15) ZARP.

CRIME DOES NOT PAY

Amiga, Master(Game)

Zastopuj grę i wpisz: HEALT BANK IS THE KING – nieśmiertelność.

DEFENDER OF THE CROWN

C-64, Marcinus

Księżniczkę ratuj tylko wtedy, gdy Saksoni mają jeszcze jakiś zamek. W przeciwnym razie nic nie zyskasz. Nie kupuj więcej niż 255 żołnierzy, rycerzy i katapult, bo przekręcisz licznik.

DELIVERANCE SCOOPEX

Amiga, Rafał Obrzud „Poison"

Naciśnij CTRL i DEL. Teraz F1-F9 – zmiana poziomów.

DEPTH DWELLERS

PC, Kamil

Kombinacja klawiszy: CTRL + ALT + I włącza/wyłącza tzw. GOD MODE (nieśmiertelność, nieskończona amunicja itd.).

DOODLE BUG

Atari ST, Dawid Rygielski

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

EAGLE'S NEST

C-64, Rafał Wielbiński

Przechodząc kolejne pomieszczenia nie zbieraj amunicji do końca. Będzie ona potrzebna w drodze powrotnej do windy.

F/A-18 INTERCEPTOR

Amiga, Grzegorz Królikowski

Naciśnij szybko cztery razy klawisz M. Widok samolotu z boku.

FELIX

PC, Paweł Marcichowski & Wojciech Dyszy

Kody: 1) FELIX, 2) MUSIC, 3) EMERALD, 4) MAGIC, 5) HEADACHE, 6) ORANGE, 7) PANTHER, 8) PORSHE, 9) DUNGEON, 10) PARADISE. M – mapa levelu.

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

PC, Franek

Gdy bramkarz przeciwnika złapie piłkę w ręce i będzie chciał ją wybić, trzeba stanąć przed nim w niewielkiej odległości i w momencie wybicia wcisnąć FIRE 1.

FINAL FIGHT

Atari ST, Dawid Rygielski

Wpisz w czasie pauzy: SHERIFF FATMAN. Da ci to nieskończoną energię.

FIST 3

C-64, Rafał Wielbiński

Gdy spotkasz przeciwnika, który ma dużo energii, to spróbuj się wycofać. Kiedy ponownie staniesz z nim oko w oko, powinien mieć mniej sily. Czas regeneracji energii skracasz robiąc przysiad.

FULL CONTACT

Amiga, MD HAMMER

Wpisz: QAZWXEDCRFVTGBYHNUSM w czasie walki.

FURY OF THE FURRIES

Amiga, Boguś Man

Bonus levele. Desert: etap 3 – na samym początku można przejść przez pień palmy, wrócić i wejść pod windę. Forest: etap 3 – na pierwszej gałęzi nad EXIT przegryź pień. Na planszy z tornadem, stojąc na starcie przegryź pień.

GALLAHAD

Atari XL/XE, Marek Czerniak

Daj bursztyn misiowi przy stole a otrzymasz maść na nietoperze. Wejdź na kościół i weź krucyfiks, zabijesz nim ducha. Wejdź na szubienicę po ciele i pożycz sznur – rozciągniesz go nad przepaścią. Kuszą zabij człowieka przed kościołem. Pieniądz daj dziadkowi, a zostawi ci klof którym rozwalisz podłogę w zamku.

HARPOON

PC, Maciej Zdun

W pakiecie GIUK wybierz drugą misję. W STAFF OPTIONS włącz IGNORE SHIPS RUNNING AGROUND. Rozkaż grupie AAS zaatakować lotnisko ZXa. Ustaw maksymalną prędkość i największą kompresję czasu. Chwilę zaczekaj i ... zwycięstwo!

HEROES QUEST

PC, Erotoman

By uzyskać statystyki mniejsze od 5, trzeba dwa razy wcisnąć szary plus, a następnie strzałkę w lewo. Działa na statystyki, w których na początku masz zero.

INDIANA JONES 4

PC, Andy the Great

Ustawienie dysków: Kamienna mapa w labiryncie: DARKNESS, WANNING MOON, EAST SEA. Wejście do Atlantydy: NOON SUN, WAXING MOON, WEST SEA. Salka końcowa: RISING SUN, FULL MOON, WEST SEA.

JAMMIT

PC, Gargamel & Duffy Duck

Kody. SLADE: 1) MRKYMCY, 2) HNSFJLD, 3) DWGTSTN, 4) DMWDWYDZ, 5) TRYBRNM, 6) BRNMCMN, 7) JSPHKSC. ROXY: 1) DKRBNSN, 2) STPKRNR, 3) SSNHYDN, 4) JNFRBCN, 5) LRNCHLS, 6) PLWRHDS, 7) STWSPKN.

JET STRIKE

Amiga, Błażej Marczykowski

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

JURASSIC PARK

Amiga, Marcin Zaporowski

Aby skrócić sobie drugą planszę i nie zbierać jeżyn dla dinozaura, trzeba podejść do niego idąc przy ścianie z lewej strony. Dinozaur wejdzie w ścianę i nie będzie mógł się poruszać. Możesz więc iść spokojnie do końca i skręcić w prawo.

K-240

Amiga, Szymon Gogolewski

Atak przy pomocy floty jest skuteczniejszy niż atak rakietowy.

KANE

C-64, Rafał Wielbiński

Na pierwszej planszy strącaj najpierw te ptaki, które lecą najwyżej. Zabity ptak spadając może strącić inne, lecące pod nim. Na trzeciej planszy naboje znajdziesz wybiegając poza ekran z prawej strony.

KID CHAOS

Amiga, Szymon Gogolewski

Kod: 2) BEMCMAPLBTA.

Roman Mucha

Kod: LKISTAPAGJK. Start od drugiego levelu.

LARRY

Atari ST, Dawid Rygielski

Dodatkowe numery telefonów: 209 683-6858 lub 2096836858. Drugi to 555-6969.

LASER SQUAD

C-64, Marcinus

W misji 3 (The Mine Rescue) nie wystarczy uratować więźniów, trzeba jeszcze wybić strażników. Strzelając z rakiet, uważaj by żaden z twoich ludzi nie stał na linii strzału – rakieta nie przeleci nad nim.

LASER SQUAD 2

C-64, Maciej „CHOMSKI" Chotomski

PARADISE VALLEY: Wejścia do tajnych korytarzy znajdują się we wnękach. Kiedy najedziesz kursorem na wejście, okno MAP będzie puste. Klucz do zamkniętych skrzyń znajduje się w skrzyni na północy. Klucz do drzwi jest w skrzyni w zamkniętym pokoju na południu doliny. CYBER HORDES: Drzwi można zamykać przy pomocy PURPLE KEY.

LAW OF THE WEST

C-64, Marcinus

Nie zaczynaj z facetem ze strzelbą, możesz nie zdążyć wyciągnąć broni.

LEMMINGS 2

Atari ST, Amiga, Frog

Rzuć oszczepem i gdy będzie w powietrzu wciśnij ESC, co spowoduje restart planszy. Wyrzucony oszczep nie zniknie tylko dokończy lot.. Od tego momentu lemmingów rzucających oszczepami będzie tylu co na początku gry. Trick ten dotyczy większości przedmiotów miotanych, jak np: łuki, bazooki, liny z hakiem.

DOM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ SAGITA

Najciekawsze gry na Amigę – 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 ZAZNACZONE GRY

..... (imię i nazwisko)

..... (dokładny adres z kodem)

..... (podpis rodzica)

zamówienie płatne przy odbiorze plus koszty przesyłki pocztowej

AMIGA zł, gr

☐ 3D Pool 14,60
☐ 3 HITY (super) 64,60
☐ ALADDIN A1200 79,00
☐ ALFRED CHICKEN 36,60
☐ ALFRED CHICKEN A1200 36,60
☐ ALIEN BREED 35,30
☐ ALIEN BREED TOWER ASSAULT ..59,50
☐ ALL TERRAIN RACING 71,90
☐ ANOTHER WORLD 34,10
☐ APIDYA 28,00
☐ ARCADE POOL 32,90
☐ ASSASSIN 28,00
☐ BARBARIAN 14,60
☐ BIONIC COMMANDO 14.60
☐ BIRDS OF PREY 28,00
☐ BLACK CRYPT 27,50
☐ BLASTEROIDS 14.60
☐ BODY BLOWS 24,00
☐ BODY BLOWS. GAL. A1200 79,50
☐ BRIDES OF DRACULA 21,90
☐ BUDOKAN 28,00
☐ CADAVER 34,10
☐ CALIFORNIA GAMES 2 14,60
☐ CAMPAIGN 2 89,00
☐ CARDIAXX 19,50
☐ CARRIER COMMAND 14,60
☐ COLONEL'S BEQUEST 34,10
☐ CRUISE FOR A CORPSE 34,10
☐ CRYSTAL DRAGON 51,50
☐ DANGEROUS STREETS 28,00
☐ DAWN PATROL 89,00
☐ DEEP CORE 21,30
☐ DEMON BLUE 17,00
☐ DESERT STRIKE 33,00
☐ DRACULA 46,30
☐ DREAMWEB A1200 89,00
☐ DUNE 27,50
☐ DUNGEON MASTER 28,00
☐ EKSPERYMENT DELFIN 33,00
☐ EUROSOCCER 28,00
☐ F17 CHALLENGE 39,00
☐ FANTASTIC DIZZY 32,90
☐ FIELDS OF GLORY A500 78,50
☐ FIELDS OF GLORY A1200 79,30
☐ FIFA INTERNATIONAL SOCCER ..61,00
☐ FIRE FORCE 21,90
☐ FLASHBACK 34,10
☐ FLIGHT OF THE INTRUDER 26,80
☐ FRONTIER ELITE 2 73,20
☐ FURRY OF THE FURRIES 52,40
☐ FUTURE WARS 34,10
☐ GEAR WORKS 28,00
☐ GENESIA 52,40
☐ GUNSHIP 2000 39,50
☐ HIRED GUNS 83,50
☐ HUMANS 2 61,00
☐ IMPOSSIBLE MISSION II 14,60
☐ INDIANA JONES ACTION 14,60
☐ INNOCENT UNTIL CAUGHT 68,30
☐ K240 61,00
☐ KINGPIN 40,00
☐ KING'S QUEST I 40,20
☐ KING'S TABLE 63,00
☐ KNIGHTS OF THE SKY 34,10
☐ LARRY 1 34,10
☐ LEGEND OF VALOUR 34,10
☐ LION KING A1200 79,00
☐ LORDS OF TIME 30,50
☐ MANHUNTER 2 SAN FRANCISCO ...34,10
☐ MEAN ARENAS 21,90
☐ MENTOR 35,30
☐ NEW WORLD OF LEMM. A1200 ..86,20
☐ OPERATION HARRIER 14,60
☐ OPERATION STEALTH 34,10
☐ OSCAR 25,60
☐ OSCAR A1200 28,00
☐ OUT TO LUNCH 36,60
☐ OVERDRIVE 24,40
☐ OVERKILL 36,60
☐ PIRATES 28,00
☐ POWERMONGER 28,00
☐ PROJECT X 39,00
☐ QWAK 39,00
☐ RALLY CHAMP. A1200 54,90
☐ RICK DANGEROUS 1 14,60
☐ RICK DANGEROUS 2 14,60
☐ RISKY WOODS 28,00
☐ ROAD RASH 28,00
☐ ROBOCOD 14,60
☐ SHADOWLANDS 28,00
☐ SEEK AND DESTROY 39,00
☐ SOCCER SUPERSTARS 69,50
☐ SOCCER SUPERSTARS A1200 ..69,50
☐ SPACE HULK 51,20
☐ SPACE QUEST 1 40,20
☐ STREET FIGHTER 14,60
☐ STREET FIGHTER 2 34,10
☐ STUNT CAR RACER 14,60
☐ SUPER STARDUST A1200 79,50
☐ SURF NINJAS A1200 28,00
☐ SYNDICATE 58,50
☐ THEME PARK A500 70,00
☐ THEME PARK A1200 78,00
☐ TORNADO 54,90
☐ TORNADO A1200 57,30
☐ TOTAL CARNAGE A1200 21,90
☐ TROLLS 23,00
☐ TROLLS A1200 25,60
☐ UFO ENEMY UNKNOWN A1200 ..85,40
☐ URIDIUM II A+A1200 39,00
☐ UTOPIA 35,00
☐ WHIZZ 31,70
☐ WHIZZ A1200 34,00
☐ WING COMMANDER 27,50
☐ WINTER SUPERSPORTS 23,00
☐ WORLD CUP YEAR 94 (4 GRY) ..76,80
☐ WORLDS OF LEGEND 46,00
☐ XENON II 14,50
☐ ZEEWOLF 69,50
☐ ZOOL 42,00
☐ ZOOL 2 A1200 52,00
☐

LIVING DAYLIGHTS

C-64, Hard

Aby przejść pierwszy level należy zastrzelić faceta w ciemnym mundurze z Walthera PPK. Gdy przejdziesz na drugi poziom, wybierz INFRA SIGHT, na trzecim HARD HAT, 4 – BAZOOKA, 5 – CROSSBOW, 6 – SLEEP DART GUN i 7 – BAZOOKA. Aby zmienić broń wjedź celownikiem na nazwę aktualnej i wciśnij FIRE.

LOST VIKINGS

Amiga, Maciaszczyk

INNE kody!: 2) WHCJ, 3) BRTN, 4) KCPM, 5) LMNO, 6) KJPC, 7) UCHP, 8) PTWJ, 9) SRPS, 10) FUMO, 11) GJHC, 12) WAPT, 13) KGPU, 14) TOTU, 15) WX3S, 16) SOMO, 17) RODB, 18) GLBD, 19) TPHU, 20) S2SJ, 21) SPA4, 22) OTLM, 23) POPN, 24) SRSF, 25) MVI3, 26) MMXP, 27) RHIK, 28) LHLV, 29) HOPP, 30) MNAC, 31) LUSP, 32) LKIL, 33) SGIN, 34) LGHT, 35) UNVX, 36) POGF, 37) TKNA.

LOTUS 3

PC, Czarek z Kęt

Gdy przeciwnik jest przed tobą, a kluczem do zwycięstwa jest paliwo (nie jedziecie na czas), to w trakcie tankowania można zajechać mu drogę, zatrzymując się tuż przed nim. Gdy on już napełni zbiornik będzie musiał i tak czekać na ciebie.

MAGIC CARPET

PC, Kamil

Gdy twój zamek jest atakowany, może pomóc wciśnięcie SHIFT + L.

MANCHESTER UNITED EUROPE

PC, Andrzej Mróz

Ustaw grę na dwóch graczy i zrób tak by przez kilkanaście sekund nikt nie dotknął piłki. Pokaże się główka ufoludka. Jeśli pod koniec połowy wybijesz piłkę na aut, czas cofnie się o kilka minut.

MANIAC MANSION

C-64, Marcinus

Jeśli nie masz soku owocowego, a duch na schodach nie chce cię przepuścić, daj mu radioaktywną wodę z basenu. Gdy przyjdzie listonosz, a profesor zejdzie otworzyć drzwi, idź do jego pokoju, zabierz kartę kredytową i dziesięciocentówki. Później możesz nie zdążyć.

MARBLE RESCUE

Amiga, Ryszard Wrzesiński

Kody: 2) GROOM, 3) LAKEU, 4) NORAD, 5) SILIC, 6) BLACK, 7) ALICE, 8) GLOOM, 9) PAULA, 10) SIGMA, 11) NASCA, 12) LASER, 13) GLORY, 14) MUFON, 15) SPEED, 16) TROJA, 17) TINYS, 18) FAMOS, 19) HEART, 20) RALLY, 21) QUIET, 22) PURSE, 23) JOINT, 24) HORSE, 25) MONEY, 26) HARSH, 27) OCTUS, 28) PALUX, 29) NITIR, 30) RAXIS, 31) PERRY, 32) VENUS, 33) AURAG, 34) SMOKE, 35) HOLES, 36) STARS, 37) RIVER, 38) HISTO, 39) BLADE, 40) SPACE.

MARIO BROS 13

Pegasus, KING

Kombinacja SELECT + góra, dół lub START dodaje nowego życia i energii.

MONTY ON THE RUN

C-64, Gonzales

Wystukaj na początku I WANT TO CHEAT, na drugim ekranie zbierz przedmiot i czekaj.

Spotkajmy się na pochodzie lub...

w nowym lokalu

DIGITAL
Multimedia Group

Grzybowska 39
tel. 24-04-18
WARSZAWA

Największy wybór produktów multimedialnych:

- **Słowniki**
- **Encyklopedie**
- **Książki**
- **Gry**
- **Akcesoria**

PC CD-ROM * MAC CD-ROM

Przez pierwsze 2 tygodnie
— ceny promocyjne

Zapraszamy odbiorców hurtowych i detalicznych

Niech się święci 1-szy Maja!
Niech się kręci CD-ROM!!!

DOM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ SAGITA

Najciekawsze gry na 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 ZAZNACZONE GRY

..... (imię i nazwisko)

..... (dokładny adres z kodem)

..... (podpis rodzica)

zamówienie płatne przy odbiorze plus koszty przesyłki pocztowej

IBM PC	zł, gr
☐ 3D POOL	14,60
☐ 1942 PACIFIC AIR WAR	95,10
☐ ALADDIN	79,00
☐ ALIEN BREED	36,60
☐ ANOTHER WORLD	34,10
☐ ARCADE POOL	45,00
☐ ARMORED FIST	80,50
☐ BIONIC COMMANDO	14,60
☐ BIRDS OF PREY	28,00
☐ BLADE OF DESTINY	61,00
☐ BLASTEROIDS	14,60
☐ BUDOKAN	28,00
☐ BUZZ ALDRIN'S RACE	80,50
☐ CADAVER	34,10
☐ CAMPAIGNG 2	98,50
☐ CAR AND DRIVER	39,50
☐ CARRIER COMMAND	14,60
☐ CHRISTMAS LEMMINGS	84,10
☐ COLONIZATION PL	85,00
☐ DANGEROUS STREETS	28,00
☐ DAWN PATROL	98,50
☐ DEMON BLUE	17,00
☐ DESERT STRIKE	61,00
☐ DRACULA	46,30
☐ DREAMWEB	98,50
☐ DUNE	27,50
☐ DUNGEON MASTER	28,00
☐ ECSTATICA	94,00
☐ EUROSOCCER	28,00
☐ EVASIV ACTION	48,80
☐ F-14 FLEET DEFENDER	103,00
☐ F-15 STRIKE EAGLE III	78,00
☐ FIELDS OF GLORY	85,40
☐ FIFA INTERNATIONAL SOCCER	61,00
☐ FLASHBACK	34,10
☐ FLIGHT OF THE INTRUDER	26,80
☐ FRONTIER ELITE 2	71,90
☐ FURY OF THE FURRIES	52,40
☐ FUTURE WARS	34,10
☐ GEAR WORKS	21,90
☐ GENESIA	52,40
☐ GUNSHIP 2000	40,20
☐ HAND OF FATE	78,00
☐ HARPOON 2	79,00
☐ HIRED GUNS	69,60
☐ HUMANS 2	65,80
☐ INDIANA JONES ACTION	14,60
☐ INNOCENT UNTIL CAUGHT	82,90
☐ KASPAROV'S GAMBIT	67,00
☐ KINGMAKER	79,00
☐ KING'S QUEST I	40,20
☐ KING'S TABLE	66,00
☐ LANDS OF LORE	85,40
☐ LARRY 1	34,10
☐ LARRY 6	79,30
☐ LEGEND OF VALOUR	34,10
☐ LION KING	79,00
☐ LITIL DIVIL	77,90
☐ MANHUNTER 2 SAN FRANCISCO	34,10
☐ NEW WORLD OF LEMMINGS	86,20
☐ NOMAD	76,20
☐ OPERATION STEALTH	34,10
☐ OPERATION HARRIER	14,60
☐ OSCAR	30,50
☐ PACIFIC STRIKE	91,00
☐ PATRIOT	54,90
☐ PIOTRKÓW 1939	56,70
☐ PIRATES	28,00
☐ POLICE QUEST 1	40,20
☐ POWERMONGER	28,00
☐ PRIVATEER	73,20
☐ PROJECT X	59,50
☐ QUARANTINE	77,00
☐ QUEST FOR GLORY 1	40,20
☐ RALLY CHAMPIONSHIPS	34,70
☐ RAMPART	28,00
☐ RETURN OF THE PHANTOM	79,30
☐ RICK DANGEROUS 1	14,50
☐ RICK DANGEROUS 2	14,50
☐ RISKY WOODS	28,00
☐ ROBOCOD	14,60
☐ SEAL TEAM	48,80
☐ SEAWOLF	73,00
☐ SHADOWCASTER	79,30
☐ SHADOWLANDS	28,00
☐ SILVERBALL	40,20
☐ SOCCER SUPERSTARS	69,50
☐ SPACE HULK	64,00
☐ SPACE QUEST 1	40,20
☐ STAR CRUSADER	80,50
☐ STREET FIGHTER	14,60
☐ STREET FIGHTER 2	33,00
☐ STUNT CAR RACER	14,60
☐ STUNT DRIVER	19,50
☐ SUBWAR 2050	79,00
☐ SUPERFROG	59,50
☐ SURF NINJAS	28,00
☐ SYNDICATE PL	69,00
☐ SYSTEM SHOCK PL	103,00
☐ TASK FORCE	79,30
☐ TESSERAE	63,50
☐ THEME PARK	79,00
☐ TRANSPORT TYCOON	85,40
☐ TORNADO	57,30
☐ TROLLS	25,60
☐ UFO: ENEMY UNKNOWN	85,40
☐ ULTIMATE BODY BLOWS	79,50
☐ ULTIMA UNDERWORLD 2	73,00
☐ UTOPIA	35,00
☐ V FOR VICTORY 3	49,00
☐ WALLS OF ROME	46,00
☐ WHIZZ	35,00
☐ WING COMMANDER	27,50
☐ WING COMMANDER ARMADA	78,00
☐ WINTER SUPERSPORTS	23,00
☐ WOLFPACK	79,50
☐ WORLD CUP YEAR 94 (4 gry)	89,00
☐ WORLDS OF LEGEND	46,00
☐ XENOBOTS	42,70
☐ XENON 2	14,50
☐ ZOOL	42,00
☐ ZOOL 2	51,00



HARDBALL

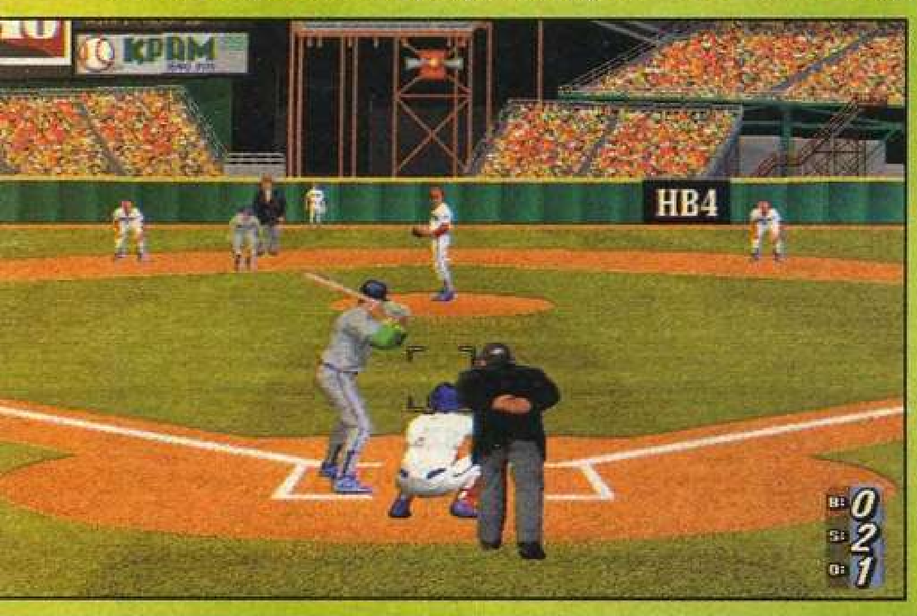
Baseball to pod naszą długością geograficzną gra niemal nieznana. Tym niemniej warto poświęcić kilka chwil (patrz KGB) by poznać jej podstawowe reguły.

Zarówno ekrany różnych statystyk, jak i widok boiska z poruszającymi się po nim graczami zrealizowany został w podwyższonej rozdzielczości. Warto zwrócić uwagę na niezwykle naturalny wygląd poruszających się zawodników. Płynna animacja graczy w połączeniu z wysoką rozdzielczością i z niemal nieprzerwanie biegnącym komentarzem spikera dają złudzenie niespotykanej w grach sportowych realności. HARDBALL odbierać można jako „interaktywną transmisję sportową" a nie zwykłą grę. Niezwykle bogata jest tu także warstwa dźwiękowa. Komentarz spikera (warto się wsłuchać) miesza się z umilającymi grę muzyczkami, okrzykami sędziów, muzycznymi przerywnikami serwowanymi na stadionie i innymi odgłosami z placu gry.

HARDBALL daje ci możliwość kierowania drużyną i brania udziału w każdej akcji. Jako miotacz (PITCHER – P) musisz wymanewrować odbijającego, tak by trzykrotnie przepuścił dobrą piłkę lub w nią nie trafił. Do tego celu masz różne rodzaje rzutów (szybkie, wolne, podkręcane) oraz możesz decydować w który punkt piłka poleci (czy będzie dobra czy zła). Możesz także trafić piłką w odbijającego – wówczas zdobywa on guza i bazę „za darmo" (w rzeczywistym świecie dodatkowo mógłbyś od niego zarobić w szczękę, na szczęście w grze ci to nie grozi). Jeśli rzucasz przeciwko bardzo dobremu pałkarzowi możesz go celowo przepuścić (PITCHER WALK), oddajesz co prawda bazę za friko ale facet nie odbije HOME RUN.



Gdy przeciwnik odbije piłkę, zaczynasz sterować zawodnikiem stojącym najbliżej miejsca jej upadku (zaznaczone białym krzyżem). Powinieneś tak nim pokierować by dobiegł w to miejsce i złapał piłkę zanim spadnie ona na ziemię. Jeśli się to jednak nie uda, musisz biec za piłką i gdy twój zawodnik ją podniesie, podać w kierunku wybranej bazy. Podanie wykonuje się przechylając joya i naciskając FIRE. Oto kierunki podań: joy w lewo – trzecia baza, w górę – druga baza, w prawo – pierwsza baza, w dół – czwarta baza, bez wychylenia – miotacz. Jeśli podanie nie jest bezpośrednie (jeden z graczy pierwszej linii będzie pośrednikiem), to możesz jeszcze zmienić swoj zamiar przechylając joy w inną stronę i wciskając FIRE.



Jeśli jesteś odbijającym (tj. twój zawodnik stoi z pałką) musisz skupić się na piłce, którą rzuci miotacz i ją odbić (pierwszy FIRE w joysticku). Wymaga to odpowiedniej praktyki, by w ułamku sekundy zorientować się czy piłka jest dobra (tj. czy zmierza do wnętrza zaznaczonego na ekranie kwadratu) czy nie. Jeśli nie, powinieneś ją przepuścić (miotaczowi sędzia zaliczy 1 BALL). Jeśli zaś piłka jest dobra musisz wyczuć moment, w którym wykonać uderzenie. Zauważ, że zamach pałką chwilkę trwa, więc FIRE należy nacisnąć z odpowiednim wyprzedzeniem. Po odbiciu piłki twój zawodnik biegnie do bazy już automatycznie. Nie przejmuj się początkowymi niepowodzeniami, dobry baseballista to taki, który odbija (statystycznie) już co trzecią piłkę.

Włączając opcję MANAGER ONLY rezygnujesz z bezpośredniego udziału w grze. Możesz za to poznać życie i rozterki trenera drużyny. Do twoich zadań należeć będzie zestawianie składu i ustalanie kolejności zawodników do odbijania.

Najwięcej uwagi musisz poświęcić miotaczowi. Rzucanie piłki z prędkościami powyżej 100 km/h nie jest lekkim zajęciem. Nie oczekuj więc, że twój miotacz może rozegrać cały mecz w dobrej kondycji. Gdy zacznie wykazywać oznaki zmęczenia, takie jak: większa ilość złych piłek (BALL), trafienie w przeciwnika, czy rzut gdzieś w trybuny (WILD BALL) powinieneś go natychmiast zmienić (SUBSTITUTION). Drugi miotacz nie powinien jednak wchodzić na boisko prosto z ławki. Wcześniej musi się rozgrzać (WARMUP) w specjalnym boksie (BULLPEN).



Głym faktem jest, że gra chodzi przyzwoicie jeszcze na 386DX, a mimo wymaganych 8 MB RAM, można korzystać z niej także przy 4 MB. Spowalnia to jedynie przechodzenie między różnymi ekranami ale nie samą grę na boisku!

Pejotl

ACCOLADE'94

PC: VGA, SB

5

SPORTOWA

90% Grafika | 90% Dźwięk | 95% Miodność | Cena w zł. zawiera VAT

ESPN BASEBALL TONIGHT

Jeśli jeszcze nie zaopatrzyłeś się w 8 MB RAM by zagrać w HARDBALL, może zechcesz sięgnąć tymczasem po coś skromniejszego. Wielka, choć mało dotąd znana w branży gier firma SONY wydała właśnie ESPN BASEBALL TONIGHT. Pech chciał, że produkt ten zderzył się na rynku z HARDBALL, co nie wróży mu wielkiej kariery. No cóż, Japończycy w grach komputerowych podobnie jak i w branży filmowej nie potrafią robić interesów.

Funkcjonalnie BASEBALL TONIGHT jest odpowiednikiem HB, posiada podobny (żeby nie powiedzieć taki sam) zestaw opcji, choć być może o bit dokładniejszy (chociaż np. są cztery stadiony do wyboru). Podobnie prezentuje się sprawa dźwięku, ciekawe tematy muzyczne, okrzyki sędziów, wrzawa trybun, jedynie może bardziej płytkie i schematyczne. Wyraźnie słabszą stroną gry jest grafika, szczególnie ta prezentowana w trakcie rozgrywki, choć trzeba przyznać, że postacie są dość zabawnie animowane (w trakcie biegania).

Japończycy chyba nie wiedzą, że najwięcej miejsca na dysku zajmuje grafika. O wiele gorszy graficznie produkt SONY jest o 60% większy niż gra ACCOLADE (18 MB do 11 MB). Złe wrażenie robi także zachowanie gry podczas poruszania się po menusach. Długie okresy podziwiania całkowicie czarnego ekranu (dobrze, że chociaż nie milknie) mogą każdego przekonać do użycia polecenia DELETE. Rozumiem, że skośne oczy Azjatów utrudniają im zrobienie dobrej grafiki, ale mrówczą pracę przy programowaniu powinni wykonać lepiej.

Pejotl





SONY'95

PC: VGA, SVGA, SB

6

SPORTOWA

70% Grafika | 80% Dźwięk | 70% Miodność | Cena w zł. zawiera VAT





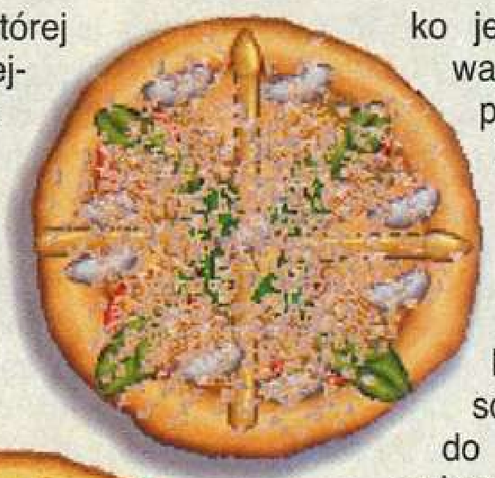
PIZZA TYCOON

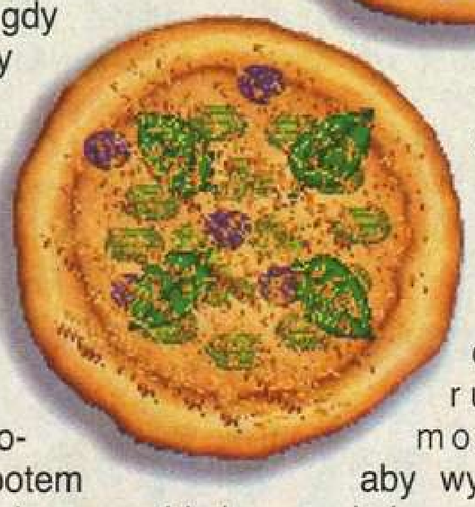
Gdy nagle chwyci cię głód i zaczynasz szukać czegoś co nie rozpuści ci się w dłoniach, lecz dopiero w żołądku, możesz bez pudła skoczyć do najbliższej pizzerii. Chrupiąc i ciamkając przy puszystym kawałku placka pokrytym wspaniałym serem i przepysznymi dodatkami, na myśl ci nie przyjdzie ile trzeba się namęczyć, byś mógł zaspokoić fanaberie twoich soków żołądkowych.

Początek gry może ogłupić każdego: najpierw intro wyraźnie nawiązujące do gangsterskiego światka lat dwudziestych. Później oprawa zmienia się na jakieś futurystyczno-, surrealistyczno-, postmodernistyczne (tfu, tfu, tfu) dziwactwo, spod którego wyziera naprawdę ciekawa i niebanalna gra ekonomiczna.

KROPLA HISTORII

Pizzę wymyślili już starożytni Egipcjanie, szybko jednak sekret ów zwinęli im starożytni Grecy (nie wiadomo jak to było na Olimpie, wiemy jednak, że to Gorgony wymyśliły pizzę z Gorgonzolą). Współczesna pizza bierze swój początek od Antonio Vivaldiego, który skomponował pizzę „Cztery pory roku" (Quattro stagioni), od której wziął nazwę jego najsławniejszy utwór muzyczny. Także Bonaparte, oprócz bitwy pod Austerlitz i ciastek Napoleonek, do swych największych osiągnięć zaliczył pizzę Napoletana. Dzisiejszy smak pizzy narodził się w czasach I Wojny Światowej, gdy podczas bitwy nad Mozą, największe triumfy święciła pizza z Mozzarellą. W czasie Drugiej Wojny Światowej Rosjanie lansowali, szybko potem zapomnianą, pizzę z bimbrem i machorką (tak zwana „Pizza Katiusha" – od brzmienia efektów żołądkowych), która doprowadziła Niemców do załamania nerwowego pod Stalingradem.









ZACZYNAMY

Na początku gry wybierasz miejsce, od którego chcesz zacząć (koniecznie Berlin) i osobę, którą będziesz grał. Ten drugi wybór musi być starannie przemyślany! Każdy biznesmen ma mnóstwo charakterystyk, takich jak wiek, zdrowie, umiejętności kucharskie, charyzma, i wiele innych, z których najważniejszą jest ilość posiadanej gotówki.

Aby właściwie rozkręcić własny small business, kieruj się następującym przepisem na pizzerię:

Najpierw obejrzyj miasto i znajdź nadające się na lokal pomieszczenia do wynajęcia. Najlepsze miejsca to takie, przy których znajduje się wiele podobnych instytucji: fabryk, banków lub szkół. Dzięki temu wystarczy zaspokoić gusta tylko jednej, przeważającej grupy klientów i już z torbami nie pójdziesz.

Po upatrzeniu dobrego miejsca udaj się do banku po pożyczkę, a następnie do agencji handlu nieruchomościami aby wynająć lokal.

Po wynajęciu należy knajpę umeblować. Najpierw wybierz rodzaj kafelków na podłodze. To pierwsza z tajemnic tego zawodu – w pizzerii podłoga jest najważniejsza! Generalnie wystrój wnętrz powinien pasować do gustów klientów, na jakich zamierzasz się nastawić. Np. emerytom nie spodobają się tandetne plastikowe stoliki w kolorze czerwonym, a dzieciakom konferencyjne, ciężkie fotele. Kompletując wyposażenie nie zapomnij przypadkiem o piecu do pizzy!

Teraz należy skomponować menu. Musisz mieć w nim co najmniej trzy standardowe przepisy, zaczerpnięte z książki kucharskiej w instrukcji (perfidne zabezpieczenie przed piractwem!), natomiast kolejne przepisy możesz wymyślać sam. Na początku do menu wpisz takie przepisy, w których jak najwięcej składników się powtarza, dzięki temu nie będziesz musiał gromadzić wielu zapasów różnych, niekoniecznie szybko zużywanych składników.

W twojej pizzerii musi jeszcze ktoś pracować. Na początek zatrudnij kucharza i kelnera. Gdy dopiero rozkręcasz biznes nie musisz zatrudniać menedżera, gdyż zapewne sam będziesz chciał wszystkiego doglądać (pańskie oko konia tuczy). Po pewnym czasie, szczególnie gdy dorobisz się kilku lokali, zatrudnienie menedżerów okaże się koniecznością.

CO DALEJ?

Pomimo niezbyt poważnego wyglądu, PIZZA TYCOON jest solidnie dopracowaną i urozmaiconą grą ekonomiczną. Jak zawsze podstawą gry jest to, by do-









chody mieć większe od wydatków. Uzyskanie takiego stanu wcale nie jest łatwe.

Bardzo ciekawym (i realistycznym) chwytem jest podzielenie konsumentów na wiele specyficznych grup: dzieci, nastolatki, robotnicy, inteligencja pracująca, ludzie biznesu, emeryci. Każda z grup posiada specyficzne gusta, zarówno co do wystroju lokalu jak i kompozycji ulubionej pizzy. Powinieneś to uwzględnić, podobnie jak zmieniające się mody na konkretne składniki.

Nieco bardziej rozrywkowym, co nie znaczy, że łatwym i bezpiecznym elementem, są kontakty z mafią. Brak uznanej pozycji w przestępczym światku będzie cię kosztował i to drogo. Jako zwykły leszcz będziesz słono bulił za „ochronę", a gdy nie zapłacisz, na przykry wypadek nie będziesz musiał długo czekać. Z drugiej strony, w czasie wykonywania „przysług" dla mafii możesz trafić na panów w niebieskich mundurkach i trafić prosto do mamra. I kto wtedy przypilnuje interesu?



Jak to w zwyczaju gier ekonomicznych, będziesz miał do czynienia z mnóstwem informacji. Będą one dostępne w postaci cyferek, tabel i różnych (czasem zabawnych) wykresów. Nie musisz być magistrem ekonomii by to zrozumieć, po prostu zdaj się na swoją żyłkę do interesów. Warto także rozmawiać z klientami, reagując na ich potrzeby i uwagi, rozkręcisz swój biznes na medal.

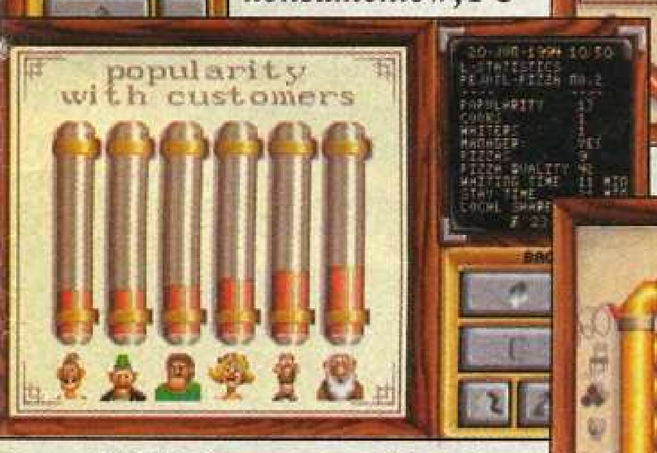
Pejotl

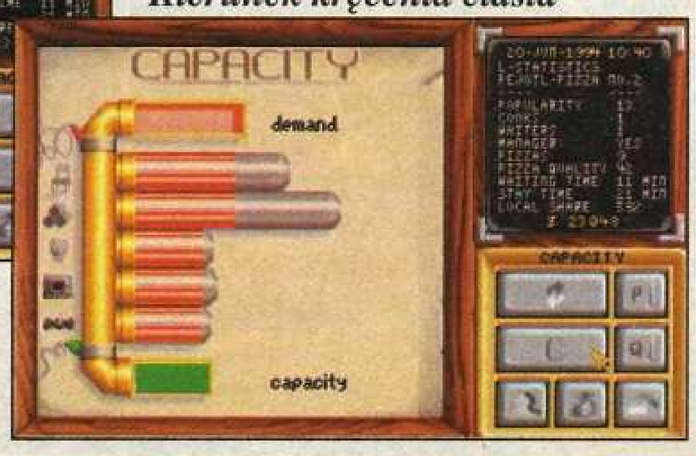


Śmiertelność wśród konsumentów, PC



Kierunek kręcenia ciasta





Wykład przygotował i prowadził niedoszły magister inżynier technologii żywności – nazwiska lepiej nie zdradzać.

MICROPROSE'95

1MB AMIGA
PC: VGA, SB
2
EKONOMICZNA

80% Grafika
70% Dźwięk
85% Miodność

Cena w zł. zawiera VAT

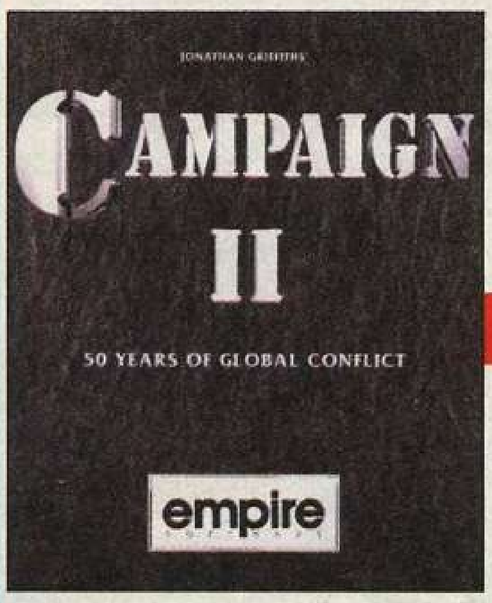
Poszukujemy dystrybutorów na terenie całego kraju.

MARKSOFT

W ofercie ponad 700 tytułów!!!
Amiga, Amiga 1200, Amiga CD32, PC, PC-CD, C-64...

MENTOR
EKSPERYMENT DELFIN

Amiga – 1MB, wszystkie modele *Cena Mentora 35,40 zł Cena Delfina 34,20 zł*



CAMPAIGN II
Gra strategiczna roku! Ponad 130 rodzajów formacji wojskowych z 56 krajów, uczestniczących przez ostatnie 50 lat w konfliktach w Korei, Wietnamie, czy Operacji Pustynna Burza.

Amiga – *89,10 zł, PC – 98,80 zł*



SOCCER SUPERSTARS
Prawdziwa sportowa rywalizacja. Do wyboru 32 drużyny. Znakomita animacja. W prezencie dołączona autentyczna piłka nożna. Polska wersja językowa.

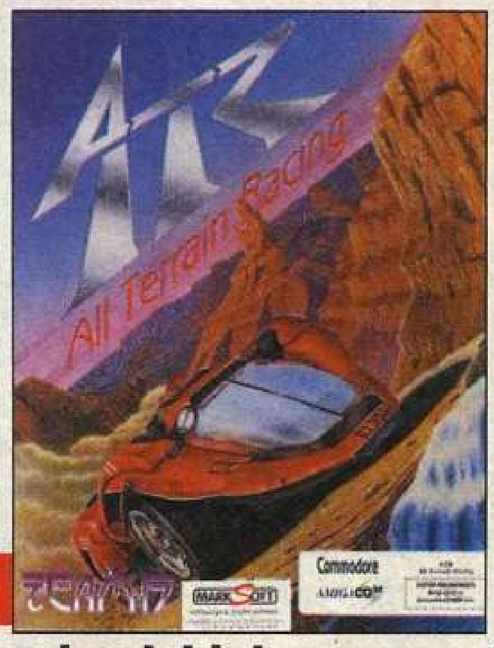
Amiga, Amiga 1200, PC, CD-ROM – *69,00 zł*



TORNADO
Jedyny profesjonalny symulator Tornado – przygotowali go specjaliści z RAF i British Aerospace.

PC - min 386, 16 MHz, 1 MB RAM, VGA, PC CD-ROM, Amiga -1 MB, wszystkie modele, A1200 - wymagany dysk twardy

Amiga, A1200, PC, PC-CD ROM – *od 54,90 do 61,00 zł*



ATR
Witaj w świecie wyścigów, w świecie szybkiej i zawrotnej akcji rozgrywającej się na 6 różnych terenach i ponad 40 niebezpiecznych torach. ATR łączy ekscytującą zabawę z szerokimi możliwościami Amigi.

Amiga – *72,00 zł*, CD32 – *74,40 zł*

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



BLADE OF DESTINY

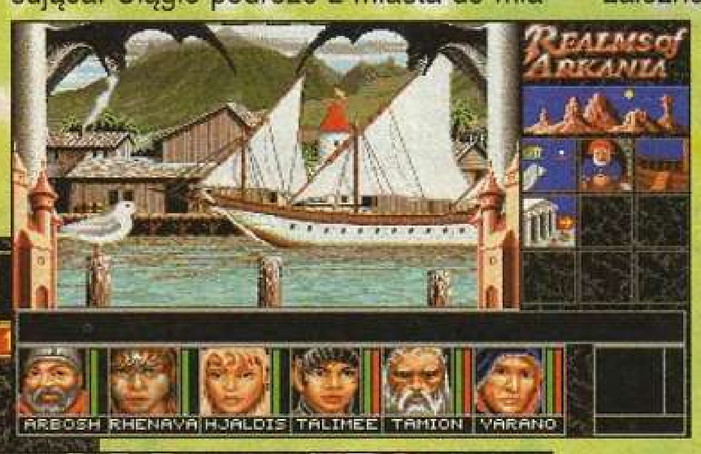
Czeka cię wiele krwawych bitew, jeśli postanowisz uratować zagrożoną Arkanię. BLADE OF DESTINY to klasyczna gra RPG, w której kierując sześcioosobową drużyną musisz odnaleźć dawno zaginiony miecz i ocalić krainę przed inwazją. Na uwagę zasługuje sposób tworzenia nowych postaci. Do wyboru masz kilkanaście różnych ras i zawodów, a każdy z bohaterów posiada około 50 umiejętności. Poziom wyszkolenia w każdej z nich reprezentują wartości liczbowe z zakresu od –20 do +18. Taki sposób charakterystyki postaci uniemożliwia tworzenie supermenów, którzy potrafiliby wszystko, lecz zmusza do myślenia i odpowiedniego podziału ról w drużynie, np. jeden z bohaterów będzie świetnym wojownikiem, za to drugi prawie w każdym terenie będzie umiał znaleźć żywność i wodę dla drużyny. W podobny sposób szkoli się magów, druidów itp. Jedyna różnica to liczba czarów, których jest około 80. Poza tym jeśli znajomość jakiegoś czaru jest mniejsza od –5 to nie można go rzucać. Z powyższych powodów tworzenie własnej drużyny polecam jedynie bardziej zaawansowanym graczom.





Po uruchomieniu właściwej gry pierwsze wrażenie jest raczej negatywne. Statyczna grafika – widać jedynie budynki, tak że nie wiadomo czy na następnym polu nie natkniesz się na bandę orków. Poza tym jedynym sposobem na otrzymanie zlecenia wykonania jakiejś misji jest chodzenie od domu do domu lub siedzenie w tawernie i oczekiwanie na ogłoszenie. Brakuje możliwości porozmawiania ze sklepikarzami, którzy z racji wykonywanego zawodu powinni być najlepiej poinformowani. Rozmowa z barmanem też pozostawia wiele do życzenia – można się go pytać jedynie jeśli wiemy, że dana osoba mieszka w tym mieście i rzadko uzyska się coś więcej niż potwierdzenie tej wiadomości.

Jednak po przyzwyczajeniu się do tych niedogodności gra staje się interesująca. Ciągłe podróże z miasta do miasta w poszukiwaniu śladów tajemniczego miecza obfitują w spotkania z dzikimi zwierzętami, rozbójnikami czy orkami. Ponadto noclegi w opuszczonych zajazdach czy przydrożnych obozowiskach często kończą się randką ze szkieletami, zombie lub podobnymi stworami. Podróże morskie także bywają niebezpieczne – można natknąć się na piracki statek lub co gorsza na statek-widmo.





W czasie marszu przez słabo zaludnione krainy istnieje możliwość spotkania tak legendarnych stworów jak jednorożec czy harpie – wrażeń na pewno nie zabraknie. Poza tym system walki jest dużym plusem tej gry. W chwili spotkania wrogów pojawia się trójwymiarowa plansza z krzakami, drzewami, głazami, itp. w zależności od tego, na jakim terenie doszło do spotkania. Reguły walki są następujące:

– strzelać z łuku i kuszy oraz rzucać czary można tylko w lini prostej jeśli na drodze nie znajduje się żadna przeszkoda,

– w ciągu jednej tury postać może wykonać jeden atak i obronić się przed jednym natarciem,

– szczególnie nieudane ataki mogą skończyć się samookaleczeniem lub połamaniem broni.

Jak widać zasady są rozsądne, lecz nie zostały dopracowane, np. niemożliwy jest strzał z łuku ponad leżącą postacią lub ponad niskimi krzewami. Poza tym nie wiadomo w jakiej kolejności będą atakować bohaterowie, co znacznie utrudnia planowanie strategii walki. Te niedogodności są w pewnym stopniu „rekompensowane" głupotą komputera który często nie potrafi wykorzystać przewagi.

Gra posiada też kilka dość istotnych wad. Po pierwsze nie można rozmawiać z mieszkańcami miast, więc by kogoś odszukać trzeba wchodzić do każdego domu co zabiera strasznie dużo czasu i jest denerwujące. Po drugie, po pewnym czasie gra staje się monotonna, ponieważ cała misja sprowadza się do odwiedzania kolejnych miast i kompletowaniu kawałków mapy. Poza tym odmowa pomocy którejś z postaci jest ostateczna, gdyż z daną osobą nie da się więcej porozmawiać.

Na zakończenie kilka dobrych rad:

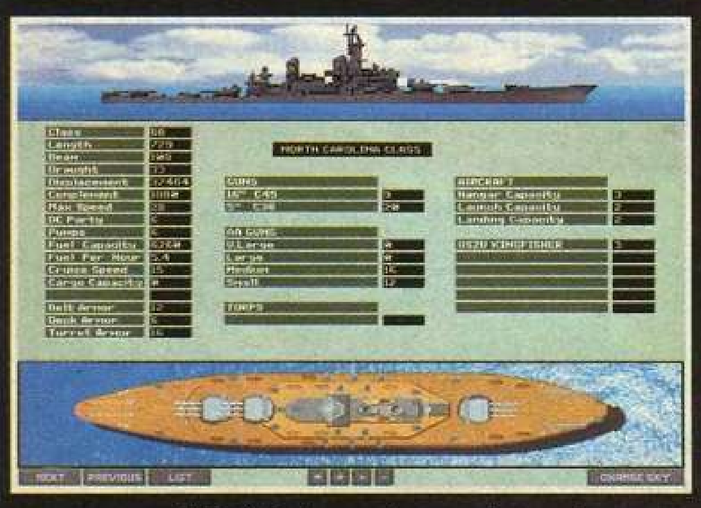
1. Nie odmawiaj nikomu pomocy.
2. Bądź uprzejmy – więcej się dowiesz.
3. Nie atakuj jednorożca, lecz spróbuj się z nim porozumieć.
4. Jeśli posiadasz silną drużynę to popyskuj mieszkańcom Daspoty – można się nieźle obłowić.
5. Silną drużyną warto popływać po morzu dopóki nie natkniesz się na statek-widmo. Skarby są tego warte.
6. Często nagrywaj stan gry, szczególnie przed rozmowami z potomkami Hyggelika.

C(w)alineczka

Dystrybutor: IPS Computer Group

US GOLD'93
1MB AMIGA
PC: VGA, SB
PC 2
ROLE-PLAYING
70% Grafika
60% Dźwięk
65% Miodność
6+
Cena w zł. zawiera VAT

GREAT NAVAL BATTLES 3



Właściwie gra ta powinna się nazywać GREAT NAVAL BATTLES 2 bis. Wykorzystano w niej dokładnie ten sam szkielet i interfejs użytkownika co w GNB2, a jedyną różnicą jest wbudowany edytor scenariuszy. Zawarte w grze gotowe scenariusze stanowią zróżnicowaną mieszankę dużych i małych bitew z nieco większą niż poprzednio ilością sytuacji hipotetycznych. Znajdziesz tu zarówno walki lotniskowców (Midway, Morze Koralowe) jak i bardziej tradycyjne bitwy majestatycznych pancerników (Plan Orange). Większość scenariuszy odtwarza jednak szybkie i gwałtowne zmagania sił lekkich (niszczycieli i krążowników).

W grze możesz dowodzić każdym okrętem twojej strony, wyznaczać patrole i ataki lotnicze oraz strefy patroli okrętów podwodnych. Na własnych okrętach możesz wejść do każdej wieży i [illegible]utni torpedowej, poznać każdą śrubę okrętu (może w następnych częściach będzie można własnoręcznie ugotować zupę dla załogi). Niestety nie uwzględniono faktu, że gra ma zachęcać graczy a nie zanudzać. Gra w GNB3 dla większości będzie po prostu smutnym i szarym fragmentem dnia. Ubóstwo informacji i komunikatów jakie otrzymuje gracz jest przerażające. Być może jednak tak ma wyglądać, według Amerykanów, realizm sytuacji? Niewątpliwie znajdą w niej coś dla siebie morscy maniacy lubiący nieźle pogłówkować i nalatać się myszą po planszy. Poza tym oczywiście zachowują ważność wszystkie plusy i minusy wymienione przy GNB2 (patrz SS'15). I jeszcze uwaga: 486DX bardzo, ale to bardzo silnie zalecane!

Pejot



SSI'95
PC: SVGA, SB
PC 3
STRATEGIA
90% Grafika
80% Dźwięk
95% Obsługa
80% Miodność
Cena w zł. zawiera VAT



V FOR V 6

STALINGRAD

Rok 1942 na froncie wschodnim rozpoczął się od odrzucenia wojsk niemieckich spod Moskwy. Natarcie sowieckie utknęło jednak w miejscu, gdyż Niemcy wycofawszy się umocnili swoje pozycje, a dowódcy Armii Czerwonej znali tylko jeden rodzaj natarcia: frontalny, który doprowadzał wyłącznie do wyniszczenia atakujących wojsk. W okresie do połowy maja główny wysiłek sił sowieckich skierowany był na południowym odcinku frontu wschodniego. Zasadniczym celem było odzyskanie przez Armię Czerwoną Zagłębia Donieckiego z jej kopalniami i zakładami przemysłowymi. Dzięki wytrwałej i umiejętnej obronie obszar ten pozostał w rękach niemieckich i zyskany w ten sposób czas pozwolił na doprowadzenie armii niemieckich do stanu pozwalającego na rozpoczęcie ofensywy.

Plan dowództwa niemieckiego zakładał przełamanie sowieckiego frontu na południe od Kurska, zniszczenie armii sowieckich w wielkim łuku Donu i natarcie w rozbieżnych kierunkach: na wschód ku Stalingradowi w celu przecięcia Wołgi – drogi przerzucania dostaw z Iraku oraz złóż roponośnych na Kaukazie. Zadanie to przypadło Grupie Armii Południe z jej pancernymi dywizjami należącymi do 1 i 4 Armii Pancernych. Natarcie rozpoczęte 28 czerwca przyniosło od razu duże zyski terenowe. 4 Armia Pancerna gen.-płk. Hermanna Hotha w ciągu 10 dni przebyła ponad 200 km i zajęła Woroneż. W tym czasie 1 Armia Pancerna von Kleista pokonała 400 km, przegrupowała się i rozpoczęła natarcie na południe. Na skutek interwencji Hitlera jednostki 4 Armii Pancernej znajdujace sie w tym czasie w odległości gwarantującej dojście do miasta w ciągu dwóch tygodni zostały skierowane na południe, a 6 Armia rozpoczynająca na tym kierunku natarcie 23 lipca natrafiła na dobrze przygotowane do obrony oddziały sowieckie. W wyniku zdecydowanego oporu sowieckiego, 2 sierpnia na pomoc 6 Armii skierowano ponownie dywizje 4 Armii Pancernej. Oddziały te 20 sierpnia zajęły przyczółek na lewym brzegu Donu i po kolejnych 3 dniach dotarły do Wołgi na północ od Stalingradu.

MIASTO I JEGO OBRONA

Na aglomerację Stalingradu składał się kompleks zabudowań miejskich i fabrycznych rozciągających się wzdłuż zachodniego brzegu Wołgi na przestrzeni 60 km przy szerokości od 3 do 5 kilometrów. Teren, na którym zbudowano miasto poprzecinany był licznymi rzeczkami i wąwozami biegnącymi prostopadle do linii frontu.

Właściwy okres walk w Stalingradzie rozpoczął się 13 września. 6 Armia wdała się w uporczywe walki uliczne, w których pomimo początkowego powodzenia nie była w stanie przełamać oporu wojsk sowieckich. Obie strony zdawały sobie sprawę z tego, że walka zakończy się dopiero po całkowitym zniszczeniu wojsk przeciwnika.

Rankiem 19 listopada wojska Frontu Południowo-Zachodniego (podstawy natarcia na północny zachód od miasta w odległości ponad 100 km) dowodzone przez gen. Nikołaja Watutina ruszyły do natarcia. Po złamaniu oporu jednostek 3 Armii Rumuńskiej, po południu tego samego dnia, sowieckie jednostki pancerne wyszły w przestrzeń operacyjną i skierowały się na południe. W ślad za czołgami posuwały się dywizje piechoty i kawalerii niszcząc rozbite oddziały rumuńskie. Na nic zdało się skierowanie w rejon walk XLVIII Korpusu Pancernego gen. Ferdinanda Heima. Korpus ten kontratakując stracił połowę stanów osobowych i musiał się wycofać. Następnego dnia do natarcia ruszyły jednostki Frontu Stalingradzkiego gen. A. Jeremienki (podstawy wyjściowe 50 km na południe od Stalingradu). Po 17 godzinach natarcia armie Frontu wbiły się w obronę 4 Armii Rumuńskiej na głębokość 40 km. W ten sposób 330-tysięczne zgrupowanie niemieckie: 6 Armii i 4 Armii Pancernej zostało oskrzydlone, a w ciągu następnych 72 godzin, po połączeniu się wojsk obu atakujących Frontów pod Kałaczem, okrążone.

DOBIJANIE

W ciągu pozostałych dni listopada Sowieci wzmocnili pierścień okrążenia i rozpoczęli natarcie na wschód. Okrążeni Niemcy nie mogli powstrzymać atakujących i powoli wycofywali sie w kierunku Stalingradu. Na pomoc okrążonym 12 grudnia ruszyły dywizje Grupy Armii „Don" feldmarszałka Ericha von Mansteina. Pomimo przebycia 90 km ich natarcie zostało powstrzymane. Do połączenia z 6 Armią zabrakło 40 km. Armii Paulusa pozostało zginąć lub poddać się. Sztab feldmarszałka kapitulował 31 stycznia 1943 roku. Ostatnie walczące jednostki niemieckie poddały się 2 lutego.

BILANS

Z liczącego ćwierć miliona ludzi ugrupowania do niewoli dostało się 90 tysięcy, 42 tysiące ewakuowało Luftwaffe, 120 tysięcy poległo lub zmarło z ran, wyczerpania i od mrozu. Niemcy stracili pod Stalingradem 15 dywizji piechoty, 3 dywizje zmotoryzowane, 3 dywizje pancerne i 1 dywizję kawalerii. Strat tych Niemcy nie byli już w stanie uzupełnić. Straty sowieckie w zabitych i rannych w rejonie kotła stalingradzkiego należy przyjąć jako porównywalne z niemieckimi.

Zwycięstwo stalingradzkie miało dwojakie skutki. Z wojskowego punktu widzenia unaoczniło aliantom, że armia niemiecka nie jest niezwyciężona, że można ją pokonać pod warunkiem poczynienia odpowiednich przygotowań i przeprowadzenia operacji wojskowych w takim terminie, by maksymalnie zwiększyć skuteczność działań własnych wojsk, przy jednoczesnym ograniczeniu tychże możliwości u przeciwnika. Politycznie Sowieci udowodnili Zachodowi, że będą walczyli do ostatecznego pokonania Niemiec. Bitwa stalingradzka miała przełomowe znaczenie dla europejskiego teatru działań wojennych w II Wojnie Światowej.

— — —

Zespół ATOMIC GAMES realizując swoje zapowiedzi opracował kolejną grę z serii V FOR VICTORY, po oderwaniu się od THREE-SIXTY. Niewiele różni się od pięciu swoich poprzedniczek, ma podobną grafika SVGA VESA i znacznie poprawiony dźwięk. Interfejs użytkownika najbliższy jest realizacji z OPERATION CRUSADER. Pojawiło się też kilkanaście nowych opcji, których jeszcze nie było w poprzedniej grze. Są one uaktywniane ikonami znajdującymi się na dodatkowej listwie u góry ekranu. W porównaniu do OPERATION CRUSADER listwa ikon została uzupełniona o dwie, które tam były niewykorzystane. Są to:

– na polu trzecim – opcja, która umożliwia wyświetlenie strategicznej mapki konturowej, z dyslokacją oddziałów obu stron (bardzo przydatne!),

– na polu ósmym – ikona umożliwiająca wyświetlenie okna ORDER OF BATTLE. Pozwala ono na zapoznanie się ze strukturą organizacyjną twoich wojsk oraz stwierdzenie, jakie oddziały są podporządkowane poszczególnym dowództwom (bardzo ciekawe!).

Dodatkową nowością jest możliwość wygodnego konfigurowania gry przez plik SETUP.EXE, który znajduje się w głównym jej katalogu.

O grach serii V4VICTORY pisaliśmy szeroko w SS'17, zaś uzupełnienia do kolejnych tytułów znajdują się w SS'18, SS'22 i SS'23. Seria jest na tyle konsekwentna, że wszystkie te opisy są nadal aktualne.

Doc & Kochaś





W taki mróz to nawet kaczorowi nie staje. A w szczerym polu...

ATOMIC GAMES'95
PC: SVGA, SB
Macintosh
PC
2
STRATEGIA
90% Grafika
80% Dźwięk
90% Obsługa
90% Miodność
Cena w zł. zawiera VAT





sił (max. 2500 punktów), ilość uzupełnień przychodzących w trakcie bitwy, wsparcia lotniczego i artyleryjskiego, czasu rozgrywki (max. 45 minut) oraz terenu, na którym zmierzysz się z przeciwnikiem.

RODZAJE WOJSK

We wszystkich scenariuszach masz do dyspozycji kilka rodzajów jednostek piechoty, różniących się między sobą wyposażeniem (karabiny maszynowe, miotacze ognia, ręczna broń przeciwpancerna), szeroko rozumiane jednostki zmechanizowane: czołgi, działa pancerne, niszczyciele czołgów, artylerię samobieżną i samobieżną artylerię przeciwlotniczą, artylerię klasyczną (ciągnioną) w postaci różnego rodzaju moździerzy, dział artylerii polowej, dział przeciwpancernych, a nawet wyrzutni pocisków rakietowych. W trakcie bitwy można mieć w swojej dyspozycji też lotnictwo.

MENU WSTĘPNE

MENU składa się z elementów spotykanych powszechnie w grach wojennych. Opcji jest niewiele i są one uproszczone.

RESUME CURRENT GAME – wczytanie zapisanej gry,
NEW GAME – rozpoczęcie nowej bitwy,
HIGH SCORES – stopień reprezentowany przez gracza, informacja o liczbie stoczonych bitew, przynależność państwowa,
DEMO – samograj, do którego można się włączyć,
GAME SETTINGS – panel opcji służących do wyłączania muzyki i odgłosów.

EKRAN BITWY

Na kwadratowym ekranie przedstawiony jest fragment pola walki z budynkami, przeszkodami terenowymi i szatą roślinną. Po prawej stronie ekranu wyświetlane jest menu sterowania, a u dołu ruchome obrazki symbolizujące żołnierzy i sprzęt bojowy w czasie akcji. Żołnierze na ekranie przypominają mróweczki, a pojazdy pancerne prostokąciki z małymi wypustkami. Domniemywam, że tymi wypustkami są lufy, od czasu do czasu wyrzucające ze swego przewodu wybuchające pigułki. Z prawej strony u góry znajduje się pomniejszona mapka całości pola bitwy, poniżej niżej panel sterowania jednostkami i schemat składu sił obu stron (zmieniający się na bieżąco w czasie trwania bitwy), a jeszcze niżej czarno-białe sekwencje filmowe jako przekazy z pola walki – jadące czołgi, strzelająca artyleria oraz wybuchy, wybuchy i jeszcze raz wybuchy. Nie wgłębiam się w objaśnianie menu sterowania, gdyż jest prosty, a pod ekranem pojawiają się napisy rzetelnie informujące o tym co w danej chwili robisz.

DOWODZENIE

Trzeba sobie jasno powiedzieć: spostrzegawczość, zdolność przewidywania i rzetelna wiedza wojskowa jest w tej grze w cenie. W zależności od tego jakie zadanie masz do wykonania i przeciwko jakim jednostkom będziesz walczył, musisz dostosować skład swoich sił. O ile piechota po obu stronach ma w zasadzie porównywalną siłę ognia, to porównanie parametrów ogniowych sprzętu w jednostkach pancernych, skazuje aliantów, przynajmniej podczas walki na większych dystansach, na porażkę. I pamiętaj: czytaj wszystkie wyświetlane komunikaty!

PORADY GENERAŁA

Dostosowuj skład swoich sił do zadania jakie masz wykonać. Czasem warto zrezygnować z piechoty na rzecz pozbawionych jakiegokolwiek wsparcia czołgów (dotyczy to otwartego terenu).

W miastach zdecydowaną przewagę nad innymi rodzajami broni ma piechota. Nie zapominaj o wyposażeniu

IRON CROSS



Każda z gier strategicznych ma zwykle konkretne oblicze, za którym stoi okres historyczny oraz dążenie autorów do odwzorowania pewnego aspektu prowadzenia wojny. W IRON CROSS autorzy postanowili zrobić coś, co pozwoliłoby nieomal namacalnie poznać problemy pola bitwy z jego zawiłościami i niebezpieczeństwami. Zamysł udał się całkowicie, ale IRON CROSS jest dzięki temu przeznaczona wyłącznie dla fanatyków gier wojennych. Wpadka koncepcyjna polega na tym, że wynikiem realistycznej szczegółowości stało się zmuszanie gracza do rozgrywania bitwy w czasie zbliżonym do rzeczywistego.

SCENARIUSZE

IRON CROSS powstał przede wszystkim na podstawie epizodów walk, jakie miały miejsce w czerwcu i lipcu 1944 na półwyspie Cotentin i przy rozszerzaniu przyczółka po inwazji wojsk alianckich na kontynent oraz podczas zimowej ofensywy niemieckiej w Ardenach z grudnia 1944. Dwa pozostałe scenariusze, nazwijmy je dla uproszczenia „mostowe", z Arnhem i Remagen należy traktować jako ćwiczenie w zdobywaniu punktów terenowych.

Jako ciekawostkę należy ponadto potraktować scenariusz trzeci: „Blood in the Hedgerows", gdzie założeniem było przedstawienie walki czołgów PzKpfw VI „Tiger" z czołgami „Cromwell" należącymi do batalionu „County of London Yeomanry", w wyniku czego Niemcom z 1. SS Panzer Division kosztem dwóch „Tygrysów" udało się zniszczyć 25 czołgów brytyjskich.

W ostatnim wariancie (CUSTOM), możesz stoczyć bitwę na własnych warunkach, to znaczy w twoich rękach pozostaje kwestia ogólnej wielkości użytych



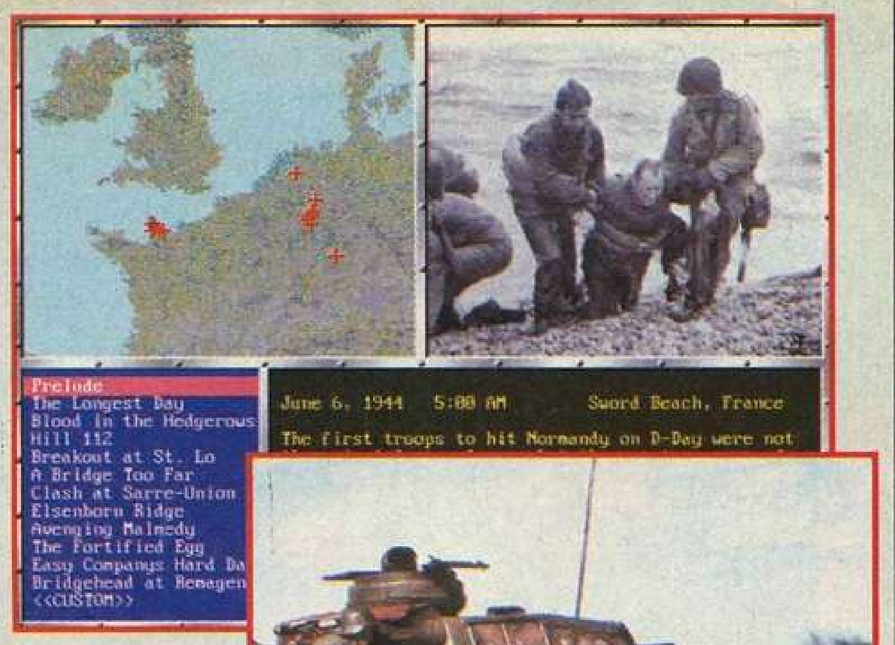


NWC'94
PC: VGA, SB
PC 6
STRATEGIA
80% Grafika
60% Dźwięk
90% Obsługa
70% Miodność
Cena w zł. zawiera VAT

jej w ręczny sprzęt przeciwpancerny!

Artylerię ukrywaj przed nieprzyjacielem za budynkami lub w lasach. Jest bardzo wrażliwa na ostrzał.

Oglądaj co jakiś czas całe pole bitwy. Nie będziesz wtedy niemile zaskakiwany przez nieprzyjaciela i być może skuteczniej będziesz skracał jego cierpienia.



PODSUMOWANIE

O ile czas rozgrywki każdego scenariusza został ograniczony do niezbędnego minimum, to chęć przedstawienia realiów pola walki w czasie rzeczywistym, przy zachowaniu trybu wysokiej rozdzielczości powoduje, że reakcja jednostek piechoty na wydane rozkazy jest na tyle długa, iż ma się wrażenie jakby gracz sam biegał po trawce, lub wśród budynków i dopiero potem jego ruchy były odtwarzane na ekranie. Dbałość o szczegóły powoduje znaczne spowolnienie akcji gry, co jest potęgowane przez fakt, że jedyne ruchome elementy to maleńkie figurki żołnierzy i pojazdów bojowych.

Niedogodnością jest także konieczność nieustannego przeszukiwania pola bitwy w celu odnalezienia jednostek przeciwnika i natychmiastowego wydawania rozkazów podległym jednostkom. Po jakimś czasie ręce i mysz odmawiają po prostu posłuszeństwa. Nie wydaje się także prawdopodobne, by drużyny piechoty były niszczone w ciągu minuty za pomocą jedynie broni maszynowej.

Denerwujące wydaje się prowadzenie każdej jednostki za rączkę, szczególnie w ataku, co nasuwa nieodpartą myśl, że autorzy gry nie poświęcili odpowiedniej ilości czasu na opracowanie ich algorytmów „samodzielności". Ma to i swoje dobre strony, gdyż ten sposób projektowania gier zmusza grającego do wykazania się inicjatywą i niemalże zmusza do wcielania się w skórę pojedynczych żołnierzy, lub załóg czołgów walczących z przeciwnikiem, by w następnej chwili przemyśleć jakiś skomplikowany manewr oskrzydlający większymi siłami, pozwalający w szybki i efektowny sposób zakończyć dorzynanie resztek sił przeciwnika.

Jestem zdania, że osoby przygotowujące część gry poświęconą przedstawieniu dostępnych rodzajów sprzetu wojskowego (w opcji dotyczącej wybierania go do poszczególnych scenariuszy), na zdjęciach przedstawiający ów sprzęt (poza amerykańskim) umieścili coś, co bardzo niewiele ma wspólnego z historią. Odnosi się wrażenie, że autorzy posługiwali się wyłącznie źródłami amerykańskimi i nie mieli bladego pojęcia o tym, czym walczyli Niemcy i Brytyjczycy. Na curiosum zakrawa fakt pokazania na obrazku ilustrującym wstęp do scenariusza do jednej z bitew w Ardenach (Elsenborn Ridge), skądinąd znakomitych czołgów sowieckich T-34 i atakującej wraz z nimi piechoty Armii Czerwonej.

Wszystkim miłośnikom tego typu gier życzę dobrej zabawy, a spragnionym widoku sprzętu wojskowego odradzam stwierdzenia typu: „wiem jak wygląda Stug-3", bo jak to zwykle bywa w grach opracowywanych przez Amerykanów, dali oni po prostu ciała i podpisy obrazków do nieamerykańskiego sprzętu bojowego nie są adekwatne do tego, co w rzeczywistości jest pokazane.

Kochaś







KINGMAKER



Historia wcale nie musi być nudna, szczególnie jeżeli podana jest w formie tak ponętnej jak gra planszowa. W latach siedemdziesiątych Andrew McNEIL przeniósł dzieje walk dynastycznych XV-wiecznej Anglii w świat symulacji wojennej, zaś w 1993 r. powstał komputerowy odpowiednik – gra KINGMAKER (opis i tło historyczne w SS'12), zachowujący wiele z pierwowzoru i dodając wszelkie możliwe udogodnienia jakie niesie ze sobą współczesna technika. Powracamy do tej gry przy okazji wydania jej na polskim rynku przez IPS Computer Group.



Sama gra pozostaje mimo upływu czasu nadal świeża i pełna możliwości, jakie daje dobrze przemyślana strategia. Wydaje się, że polski wydawca słusznie uczynił nie tłumacząc tym razem pojawiających się na ekranie tekstów na język polski. W KINGMAKER postawiono za to na starannie wydaną instrukcję. Prócz paru drobnych błędów, instrukcja jest frapującą książką historyczną (z niezbyt szeroko znanego u nas okresu historii Anglii), a zarazem dobrze przemyślanym przewodnikiem po grze.

Obok klasycznego opisu przebiegu gry, kolejnych posunięć i powinności, na marginesie głównej bryły tekstu pomieszczono opis ważniejszych budowli, rodów arystokracji angielskiej oraz niezłe wskazówki dla początkujących graczy. W tekście opisu zasad gry szczegółowemu omówieniu poddano występujące w grze frakcje, siły możliwe do otrzymania w trakcie rozgrywki itp. Znaczną ilość miejsca poświęcono także sposobom rozgrywania bitwy i całej kampanii oraz warunkom, jakie musi spełniać gracz aby np. zwołać sesję Parlamentu czy koronować swego pretendenta do tronu.

Druga część instrukcji zawiera szczegółowy przebieg bitew wraz z dość dokładnymi mapkami! Wydaje mi się, że nie było dotąd w języku polskim tak wyczerpującego i wspaniałego kompendium o tej wojnie.



Wciąż warto zagrać, mimo że od daty powstania pomysłu gry minęło ponad 20 lat. Dobre założenia i koncepcja nigdy się nie starzeją, a dodatkowo precyzyjna i zrozumiała instrukcja wprowadzi nas w okrutny świat ambicji lordów i zbrodni królów.

Berger

Dystrybutor: IPS Computer Group

US GOLD'93
1MB AMIGA
PC: VGA, SB 2
PC AMIGA
2
STRATEGIA
80% Grafika
90% Dźwięk
100% Obsługa
85% Miodność
79,30 Cena w zł. zawiera VAT

















Każda nowa gra firmy ORIGIN jest dużym wydarzeniem. Tytuły takie jak WING COMMANDER, STRIKE COMMANDER czy SYSTEM SHOCK trwale zapisały się w pamięci wielu graczy podczas niejednej nieprzespanej nocy. ORIGIN zawsze wprowadza do swoich gier nowe, niespotykane wcześniej technologie. W STRIKE COMMANDER po raz pierwszy wykorzystano technikę texture-mapping dla potrzeb symulatora, WING COMMANDER 3 był za to pierwszym przykładem dobrej gry typu „interactive movie".

BIOFORGE wprowadza zupełnie nową jakość w grafice i animacji. Wszystkie postacie stworzono techniką filmowania ruchów aktorów, które zamieniono na modele szkieletowe, a następnie „ubrano" aż do osiągnięcia końcowego efektu. Dzięki temu wszelkie występujące w grze ruchome obiekty są przestrzennymi bryłami, które są w trakcie gry obracane i skalowane bez strat jakości. Poza tym w zależności od materiału teoretycznie tworzącego obiekt, może on być matowy lub błyszczący. Niesamowity efekt występuje w momencie, gdy bohater staje się ciałem z przezroczystej substancji – odbija się w nim wtedy całe otoczenie – ściany, światła mijanych lamp itp., a wszystko to oczywiście ciągle się porusza.

Jeśli do tego graficznego cudu doda się, że każda postać ma niezwykły zakres ruchów, ciosów, kopnięć, skoków, oczywiście odwzorowujących naturalne ruchy ludzi, a także pamiętając o rzutach z różnych kamer jak w ALONE IN THE DARK oraz renderowanych tłach, to w atmosferze świetnej muzyki i digitalizowanej mowy można poczuć się naprawdę jak w innym świecie. I nie jest to tylko efekciarstwo, bo znakomity scenariusz gry, łamigłówki i niecodzienne sytuacje powinny zaspokoić gust każdego cyberpunka. Przy grze pracował sztab ponad dwustu osób przez prawie piętnaście miesięcy, a efekt ich pracy już teraz pretenduje do miana najlepszej gry 1995 roku.

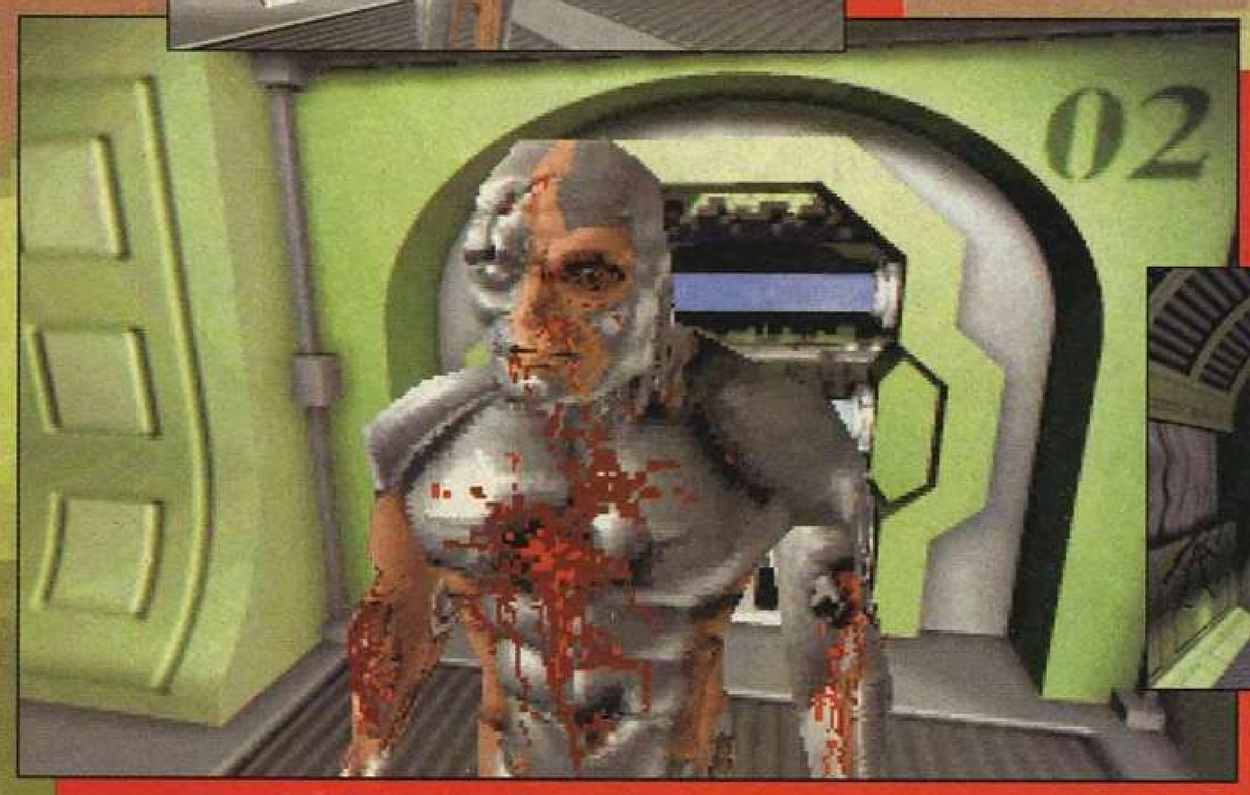
— — —

Nie tak dawno temu, na odległej planecie, odkryto ślady pozaziemskiej cywilizacji. Wysłano tam grupę inżynierów i naukowców w celu założenia bazy i rozpoczęcia wykopalisk. Jeden z lekarzy, Mastaba, zaczął na własną rękę eksperymentować ze znalezionymi artefaktami pochodzącymi od Obcych. Jego knowania doprowadziły do podporządkowania sobie oddziałów marines stojących na straży bazy, on zaś korzystając z poznanej z wykopalisk technologii rozpoczął eksperymenty na ludziach. Szaleniec chciał zbudować doskonałego żołnierza, prawdziwą maszynę do zabijania. Po długich i żmudnych pracach oraz kilkunastu nieudanych modelach udało mu się stworzyć perfekcyjnego jego zdaniem cyborga – nadzieję przyszłości.



Bohater – Lex – jest tym właśnie wyhodowanym przez Mastabę cyborgiem-mordercą, pół człowiekiem pół maszyną o resztkach mózgu i świadomości, próbującym odnaleźć samego siebie w przerażającym świecie. Cierpi, gdyż nie wie czym się stał i kim był poprzednio. Jest przerażony, a zarazem pełen wściekłości na swojego kata. Przysięga mu zemstę. Gdy jest zmuszony do zabijania, robi to perfekcyjnie i bezwzględnie. Zaraz potem zadaje sobie pytanie: dlaczego?

Gra posiada coś, czego brak w wielu dzisiejszych produkcjach: klimat. Rzuty kamery sprawiają wrażenie ciągłego bycia obserwowanym. Inność cyborga daje poczucie izolacji i odmienności. Wskazana jest biegła znajomość angielskiego ze względu na ogrom znakomicie wprowadzających w akcję tekstów.





CELA NIESZCZĘŚNIKA

Budzisz się w jednej z cel przeznaczonych dla produktów Mastaby. Kopnięciem wepchnij pilnującego cię robota na pole siłowe drzwi. Spowoduje to krótkie spięcie pozwalające na opuszczenie pomieszczenia. Przedtem zabierz z podłogi notatnik (LOGBOOK) i kawał mięsa.

Z lewej strony znajduje się cela, w której buszuje kolejny eksperyment szaleńca, a przed celą spoczywa jego urwana ręka. Połóż swoje mięso przy drzwiach, a gdy stwór zajmie się obgryzaniem kości, wślizgnij się do środka i zabierz widelec (FORK) i notatnik. Możesz zabić jednorękiego potwora ale pamiętaj, że jest on ofiarą, podobnie jak ty.

Podejdź do drzwi na końcu korytarza. Po prawej stronie znajduje się panel kontrolny. Wyłam widelcem drzwiczki i otwórz drzwi naprawiając kabel. Po otwarciu drzwi znajdziesz się w więziennej stróżówce. Wciśnij migający na ścianie czerwony guzik. Na podwyższeniu, używając monitorów powyłączaj w każdej możliwej celi energetyczną zaporę (FORCE BAR). Na dole, na jednym z monitorów, odczytaj raport o zniszczeniach i napraw (REPAIR) wszystko co się da. Kolejny z monitorów to panel sterowania robota medycznego. Przełącz na obsługę ręczną i manewruj tak, aby podniósł on uciętą rękę z korytarza i wrócił do stróżówki. Ustaw robota przy panelu kontrolnym wielkich zamkniętych drzwi.

Pobiegnij teraz do jednej z cel, które otworzyłeś, na podłodze leży kolejny notatnik z zapisanym kodem do drzwi. Wróć do stróżówki, gdzie kolejny monitor pozwoli ci wstukać kod do otwarcia drzwi (jeśli ustawiłeś dobrze robota). Otrzymasz komunikat o niedostatecznej masie – podejdź i stań przy robocie. Drzwi otworzą się automatycznie.

Korytarz patroluje duży robot. Biegnij do przodu omijając go i skręć do pomieszczenia na prawo. Wciśnij przycisk otwierający śluzę w podłodze, a następnie przekręć zawór otwierając strumień ciekłego azotu. Po usłyszeniu komunikatu alarmującego o rozmrażaniu komory pierwszej zakręć zawór i zamknij śluzę. Wróć w okolice drzwi, gdzie na monitorze możesz oglądać proces rozmrażania cyberraptora. Za chwilę on sam wkroczy na scenę. Twoim zadaniem jest tak mu dokopać, by padł bez ruchu na śluzę. Wtedy szybko otwórz ją przyciskiem i gdy usłyszysz z dołu odgłosy walki, odkręć zawór na kilka chwil by zamrozić walczące potwory.

Zejdź po drabince i pobiegnij pomostem w dal. Na końcu wejdź w dziurę po prawej stronie, a znajdziesz się w czwartej celi. Załatw podnoszącego się z podłogi strażnika i zabierz jego broń. Wracaj do korytarza, który patroluje robot. Z wnęki w połowie korytarza możesz dostać się do windy, którą pojedź na najwyższy poziom.

KOPUŁA STRZELNICZA

Spróbuj powystrzelać atakujące cię roboty korzystając z tego, że wiązka z broni odbija się od ścian windy i od szyb. Pobiegnij wokoło szybu, gdzie zobaczysz komandosa błagającego o litość. Delikatnie go skop, on za darowanie mu życia włączy działo. Statki, które za chwilę będą lądować, to nowe oddziały Marines, musisz je zestrzelić. Po wszystkim możesz zabić cholernego sługę Mastaby. Wróć do windy i wybierz poziom 3.

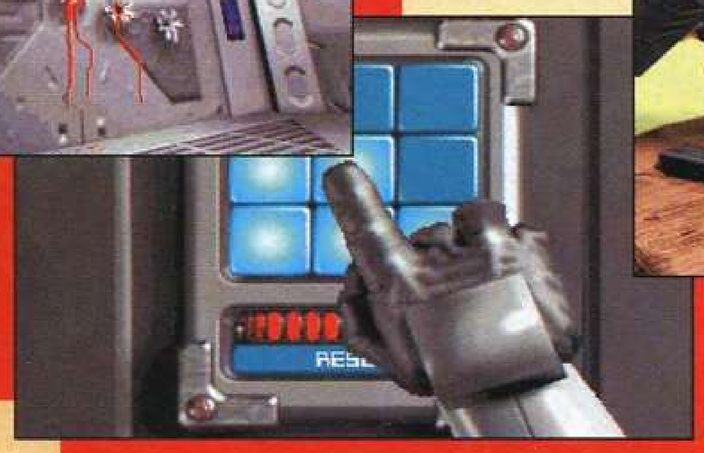
REAKTOR

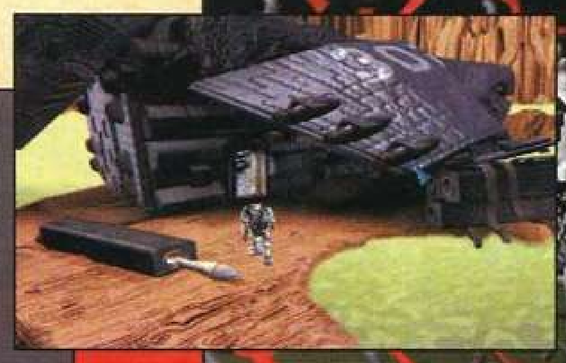
Zniszcz wałęsającego się robota i skieruj się do pierwszych drzwi po lewej stronie. Oko w oko z Mastabą! Po smutnej scence podnieś z podłogi lekarstwa (MEDICAL DEVICE) i wyjmij baterię z maszyny operacyjnej. Zamień ją ze swoją by odzyskać energię. Możesz zabić błagającego o śmierć Dane'a.

Biegnij do pokoju na końcu korytarza, gdzie załatw komandosa. Możesz pooglądać monitory, zawierają przydatne informacje. Wejdź na podwyższenie i skieruj się w lewo. Maszyna przebierze cię w kombinezon ciśnieniowy i antyradiacyjny. Zejdź po schodkach i poszukaj na monitorach kodu do wyłączenia reaktora. Korzystając z innego monitora wybierz ICARUS ACCESS. Zjedziesz piętro niżej. Zabij komandosa i zamień baterię znajdującą się na dziobie statku ze swoją (jeśli









BIOFORGE

potrzeba – zregeneruj się). Z tyłu statku podnieś wytwór obcej technologii (ALIEN CUBE). Wejdź na windę i wróć na górę.

Jeden z ekranów to panel sterowania wózkiem widłowym. Poprowadź go na sam koniec korytarza, z którego tu wszedłeś, do drzwi po lewej stronie. Po przebyciu tunelu zepchnij wózkiem robota broniącego wejścia do reaktora. Ciągle w kombinezonie udaj się tam osobiście. Po drodze załatw komandosa i zabierz jego broń. W pomieszczeniu reaktora włącz przyciskiem most i pobiegnij na drugą stronę. Gdy Obcy zacznie cię gonić, wróć do drzwi i wyłącz most. Obcy poszybuje w dół, a ty włącz ponownie most. Masz 30 sekund do wybuchu. Biegnij na drugą stronę, przełóż dźwignie po lewej i prawej stronie panelu, a następnie wstukaj w panelu kod wyłączający reaktor. Wróć do windy i wybierz poziom 4.

NA POWIERZCHNI

Musisz metodą uników i strzałów rozwalić robota, który patroluje korytarz (trzy trafienia). Otwórz drzwi po drugiej stronie korytarza (zapalając wszystkie pola poza środkowym). Pobiegnij w lewo do kolejnej małej windy. Po krótkiej podróży biegnij przed siebie unikając pocisków. Przy wyjściu z pierwszego tunelu ujrzysz dwa kamienne bloki. Zeskocz na nie i użyj ALIEN CUBE, dzięki czemu poszybujesz w powietrzu ponad lawą. Postępuj tak samo aż znajdziesz się przy statku Obcych. Wejdź do środka, załatw komandosa, który po chwili wyskoczy i zabierz upuszczony klucz. Otwórz drzwi i włącz monitor. Ujrzysz ogromnego potwora z jednym okiem. Wystrzel z działa, a gdy potwór odejdzie kawałek, strzel prosto w niego.





Wyjdź ze statku. Zostaw broń na ziemi i przygotuj ALIEN CUBE. Rozbroj pocisk leżący przy wyrzutni wyjmując bombę. Biegnij pod skrzydło i dalej, na metalową ścieżkę. Korzystając z ALIEN CUBE oraz własnych nóg podróżuj w stronę skały. Jeśli wybrałeś dobrą drogę, znajdziesz się po drugiej stronie ścieżki, z której zeskoczyłeś wcześniej na kamienne bloki. Biegnij do pierwszego tunelu, gdzie zostaw bombę przy samych drzwiach. Uciekaj, bo za chwilę wybuch. Wróć po broń, a następnie skorzystaj ze świeżo zrobionego przejścia. Wchodząc do windy automatycznie zdejmiesz kombinezon.

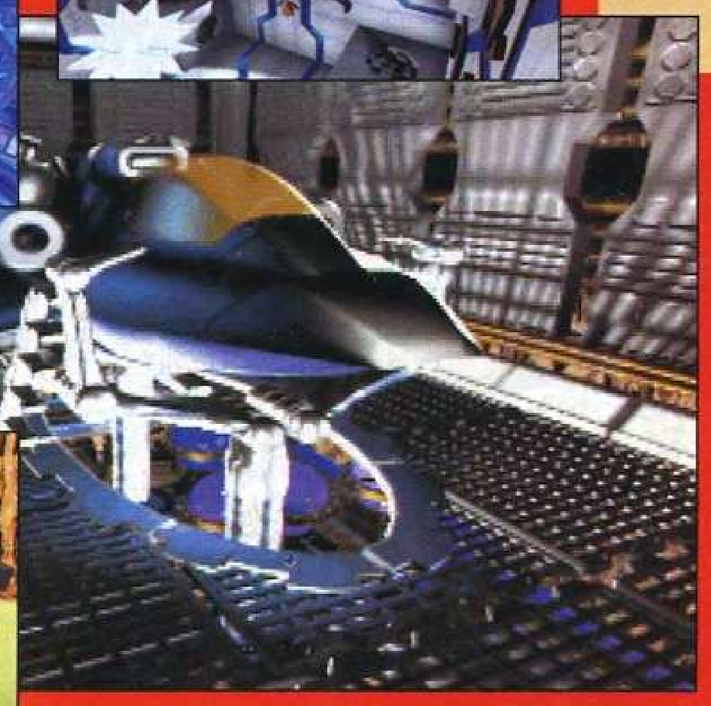
MIASTO OBCYCH

Zainteresuj się korytarzem po prawej stronie. W komnacie znajduje się krypta z martwym Obcym. Po chwili pojawi się też nieco zdenerwowany osobnik, którego wcześniej zrzuciłeś do reaktora. Po dłuższej kopaninie pójdzie sobie. Odblokuj kryptę i otwórz sarkofag, układając na dolnym kolorowym kwadracie taki sam wzór jak na górnym.

Wróć korytarzem i pójdź w lewo. Załatw lewitującego robota pilnującego ranną Dr Escher, a następnie pomóż jej używając MEDICAL DEVICE. Dostaniesz dekoder języka Obcych. Użyj przedmiot, który zabrałeś z krypty (ALIEN TALISMAN) by uaktywnić tunel komunikacyjny. Gdy przefruniesz na drugą stronę, podejdź na środek pokoju i uruchom znajdujący się tam terminal. Wciskaj odpowiednie kamienie (w kolejności od góry i w prawo: 4-9-6, a potem środkowy 5), a uaktywnisz kolejny tunel. Wskocz tam i lewitując w następnym pomieszczeniu strzelaj z broni by odpychać się od ścian w kierunku tunelu po przeciwnej stronie.









Gdy dostaniesz się do oszklonego korytarza, po raz kolejny skop znajomego już Obcego i zabierz zostawiony przezeń kryształ (REFLECTIVE CUBE). Przejdź na drugą stronę niebieskiej zapory. Włącz monitor i rozwiąż układankę wypełniając wolne miejsce kolorowymi płytkami (sterując ośmioprzyciskowym panelem wskazuj na zmianę właściwą i przeciwną stronę ruchu), a dostaniesz kolejne objaśnienia i superbaterię od przyjaznego ci Obcego. Zamień ją ze swoją (ma pięciokrotnie większą moc, nie możesz jednak użyć więcej niż 1/4 energii).

Wróć przez tunele do komnaty z pionowym terminalem. Tym razem wybierz 3-4 i środkowy (5). Przeleć tunelem. Aby wyłączyć blokadę pierścienia grawitacyjnego należy ustawić w pionowej linii symbole, których pola mają niebieskie kreski po bokach. Po udrożnieniu pierścienia wróć do centralnej komnaty, gdzie wystukaj na terminalu 3-4-9 i środkowy (5).

Przy migającym świeżo otwartym tunelu znajduje się kolejny terminal. Zostaw broń na ziemi i uruchom go. Wciśnij górny przycisk aby unieść kulę otwierając czwarty tunel. Gdy pierwszy komandos pochyli się nad powstałą dziurą, wciśnij dolny przycisk, czym poślesz go do piekła. Drugi już nie będzie głupi i wrzuci do dziury granat. Szybko podnieś go i odrzuć do tunelu.

Upewnij się, że włączyłeś REFLECTIVE CUBE. Wskocz do tunelu, do którego wrzuciłeś granat i wyjdź drzwiami. Przedtem możesz korzystając z translatora poczytać ze ścian inskrypcje o historii obcej cywilizacji oraz o pierścieniu grawitacyjnym, który zbudowano by móc osiągnąć pierwszą prędkość kosmiczną dla tej planety.

Wspinając sie po kamiennych blokach oraz latając z ALIEN CUBE wróć do małej windy. Po drodze unikaj ostrzału z działa i załatw trzech marines. Trzeci posiada notatnik, w którym zapisany jest kod do drzwi (górny i dolny rząd włączony, środkowy wyłączony). Windą jedź na poziom 3, a następnie do statku Icarus. Zamień baterię, która jest w dziobowej części z tą, którą dał ci Obcy i... automat zaspawa cię w kabinie, działa wypalą torując ci drogę i wystartujesz z planety, która po chwili zamieni się w obłok kosmicznego pyłu. Czy zauważyłeś, że kilka minut wcześniej ewakuował się też Mastaba uwożąc ze sobą Dr Escher? Może się jeszcze kiedyś spotkacie.

BioGulash

Dystrybutor: IPS Computer Group









DARK FORCES

LUCASARTS dobrze wykorzystuje swoje prawa do motywów „Gwiezdnych Wojen". Najpierw pojawiły się doskonałe symulatory kosmiczne (X-WING, TIE FIGHTER), a teraz temat ten kontynuuje DARK FORCES. Główny bohater gry, Kyle Katarn, jest najlepszym najemnikiem w całej galaktyce. Jest to jednak najemnik o dobrym sercu i zamiast pracować za większą kasę dla Imperium, pracuje za mniejszą dla rebeliantów. Jako najlepszemu przypadają mu najtrudniejsze misje, które najczęściej rozgrywają się w bazach Imperium. Jest zawsze zdany tylko na siebie – to samotnik, który nie cierpi roboty zespołowej.

Zapewne zastanawiasz się czytelniku dlaczego ta gra ma być lepsza od wspaniałego, morderczego, krwistego i genialnego DOOM. DARK FORCES jest opracowane staranniej – od razu widać, że grafika jest dokładniejsza, ostrzejsza, przyjemniejsza i bardziej płynna. Można rozglądać się unosząc i opuszczając głowę, gdzie nierzadko czai się przeciwnik. Zaskakuje różnorodny wygląd ścian, podłóg i sufitów. Bazy Imperium pełne są dodatkowych elementów takich jak lampki, komputery, maszyny, pudła, okna, szafki, itd. Walka też wygląda imponująco – laserowe promienie krzyżują się z ogniem działek i elektrycznymi wyładowaniami miotaczy. Gdy zrobi się prawdziwa jatka, huk, ogień i strzały bardzo skutecznie dezorientują gracza. Przeciwnicy są naprawdę bardzo różnorodni – począwszy od standardowych piechociarzy Vadera (ci w białych ubrankach), przez cały asortyment robotów najrozmaitszych typów do straszliwych mutantów, które powstały w odrażających genetycznych laboratoriach, gdzie pracują wypaczeni naukowcy Ciemnej Strony Mocy.













Mówiąc o przeciwnikach trzeba przyznać, że niektórzy z nich są wykonani zadziwiająco kiepsko. Miejsce akcji jest większe niż plansza DOOM, bazy potrafią mieć po kilka pięter, przy czym spenetrowanie piętra zajmuje sporo czasu. Niezbędną płynność gry uzyskuje się dopiero na lepszych komputerach (od 486DX/33). Oprawa dźwiękowa też jest super – gdy walczysz w skalistych górach, słychać przejmujące wycie wiatru i szum wody, zaś żołnierze Imperium krzyczą do ciebie, często też odbierasz komunikaty radiowe. Gdy walczysz, obok ciebie rozrywają się granaty, zewsząd słychać szczęknięcia karabinów laserowych, głuche uderzenia rakiet i agonalne jęki przeciwników. Całej grze towarzyszą też niezapomniane motywy muzyczne z „Gwiezdnych Wojen".

Akcja gry jest ogromnie wciągająca. Jako najemnik walczysz w rozmaitych miejscach – bazach wojskowych, kopalniach, statkach kosmicznych itp. Jesteś bardzo zwinny – możesz skakać, czołgać się, biegać, patrzeć pod dowolnym kątem, pływać, skradać się. Poza tym oszałamia zestaw środków bojowych – pistolety, karabiny, granaty, miny, rakiety, miotacze, strzelby – wszystko do twojej dyspozycji. Kolesi Vadera możesz rozwalać na wiele sposobów – granat w łeb, mała mina, inhalacja gazem paraliżującym, porażenie prądem, itd. – naprawdę jest w czym wybierać.

Cały czas masz przy sobie komputer, w którym zapisane są wszystkie ważne informacje – cel misji, twoje zasoby, na bieżąco rysująca się mapa. Aby ułatwić sobie orientację możesz wyświetlać mapę na zasadzie lotniczego HUD. Znajdujesz inne przydatne przedmioty – lampy, maski przeciwgazowe, buty z kolcami służące do poruszania się po lodzie, gogle noktowizyjne itp. Swój stan kontrolujesz za pomocą dwóch wskaźników – prawy podaje informacje o zasobach energetycznych i ilości amunicji, zaś lewy informuje o stanie twoich osłon i twoim zdrowiu. Pamiętaj by wyłączać wszystkie niepotrzebne urządzenia pobierające energię, gdyż może się zdarzyć, że będziesz potrzebował światła, a twoje akumulatory będą zupełnie wyczerpane.





Każda misja poprzedzona jest odprawą, niekiedy pojawiają się filmiki przedstawiające wydarzenia. Gdy znajdziesz się na terytorium wroga możesz polegać tylko na sobie. Przed tobą zastępy wrogów, zaś ty musisz za wszelką cenę wykonać zadanie – coś znaleźć, kogoś uwolnić, kogoś zabić... Podobnie jak w DOOM znajdziesz na swej drodze wiele przełączników, za pomocą których uruchamiasz najróżniejsze zapadnie, drzwi, windy, przejścia. Nie zabraknie też zamków kodowych, które będziesz mógł otworzyć dopiero, gdy znajdziesz oficera przechowującego kod.

DARK FORCES to coś więcej niż DOOM – to po prostu nowy styl.

KaYteck

Dystrybutor: IPS Computer Group

