AMIGA • ATARI ST • IBM PC • COMMODORE • ATARI

52 STRONY ZAWIERA KGB NEWS

SECRET SERVICE

CZERWIEC (6/94)
INDEX 321052
ISSN 1230-7726
CENA 18500

UWAGA NUMER PRZEDOSTATNI PRZED WAKACJAMI

14

DRAGON SPHERE • ULTIMA 7 •
SKIDMARKS • UFO UNKNOWN ENEMY •
THE LEGACY • TURBO SCIENCE • LEMMINGS •
UTOPIA • SHERMAN M4 • ARCHON ULTRA •
WILD WEST SEYMOUR • STRIKE FLEET •
INDIANAPOLIS 500 • CLASH OF STEEL •
SEKSMISJA • • MORE CIVILIZATION •
HORDE • UPIÓR •
WARGAME •
VIKINGS 2 •
i inne...



F-18 HORNET



SINK OR SWIM



THE 7th GUEST



F-14 FLEET DEFENDER



F-14 FLEET DEFENDER JUŻ OBLATANY







Ardeny

ostatnia niemiecka ofensywa



Mamy przyjemność zaprezentować Państwu symulację jednej z bitew II Wojny Światowej – niemieckiej ofensywy w Ardenach w grudniu 1944 r., bitwy ostatniej szansy III Rzeszy.

Jest to pierwsza polska gra strategiczna, będąca rezultatem współpracy znawców tematu – Klubu Gier Strategicznych oraz programistów – miłośników strategii.

Dużo uwagi poświęcono wiernemu odzwierciedleniu realiów bitwy, zarówno co do terenu, w jakim toczyła się walka, jak i parametrów uczestniczących w operacji oddziałów.

Możliwość opcjonalnego wyboru siły walczących stron, ich zaopatrzenia oraz przychodzenia odwodów pozwala na zrównoważoną grę nawet przy zróżnicowanym poziomie graczy.

Gra została zaplanowana w dwu wersjach:
gracz vs. gracz oraz
gracz vs. komputer.

Zarówno każdy z graczy, jak i komputer może przejąć dowodzenie oddziałami niemieckimi lub alianckimi.

W programie zawarte zostały ilustrowane grafiką informacje o tle historycznym, przebiegu bitwy, a także o oddziałach i używanym przez walczące strony sprzęcie.

Program obsługuje karty graficzne Hercules, EGA i VGA.



Wielkie Bitwy Historii

COMPUTER GROUP

ul. Okrężna 3, 02-916 Warszawa,
tel. (0 2) 642 27 66 lub 642 27 68, fax (0 2) 642 27 69

MENU

Ze wszech stron naciera lamenta w krystalicznej postaci. Ludzie zabierają głos w sprawach, o których nie mają pojęcia. Potem cytują sami siebie. Uwielbiają się.
Tak jak w starym kawale o kumplach, którzy zamiast opowiadać kawały, rzucają je numerami.
A żądnych każdej wiedzy, blichtrem zwabionych, zwodzą na manowce.
Paranoja everywhere.

Jak mawiał S. J. Lec: „Błoto sprawia czasem wrażenie głębi".

Redakcja



7th Guest, 50



Archon Ultra, 49



Civilization More, 43



Clash of Steel, 46



Dune CD, 25
F-14 Fleet Defender, 22
F/A-18 Hornet, 34
Horde, 48



Indianapolis 500, 20



Indiana Jones and the Fate of Atlantis CD, 25
KGB, 10



Legacy, 30



Legend of Kyrandia CD, 49
Lemmings, 10
Sexmisja, 8



Sherman M4, 20



Sink or Swim, 19
SkidMarks, 21



Strike Fleet, 19



Turbo Science, 52
UFO Unknown Enemy, 44



Ultima 7: Black Gate, 32
Uplór, 8



Utopia:
The Creation of Nation, 28



Wargame Construction Set, 9
Wild West Seymour, 9



Vikings 2:
Kingdoms of Germany, 43

SECRET SERVICE
MAGAZYN GIER KOMPUTEROWYCH

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

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

Design & DTP
STUDIO ProScript
Pegaz Ass®

Druk
Wojskowe Zakłady Graficzne, Warszawa, ul. Grzybowska 77

Nakład 104.000 egz.

Wydawca
ProScript Sp. z o.o. – Warszawa

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

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

Special bonus greetings:
JotWit (za hiperspeed)
Żaba (his marijuana)
Tim Curry
(excellent Rocky Horror Picture Show)

Special fuckings to:
THAZ TIMS,NO FUCK!!
fuck is a reward, not a penalty,
mind your forthcoming impotence



Pilnuj się!!!
Mamy cię na oku.

Nasze zamorskie wojaże zaowocowały masą informacji i zdjęć z zapowiadanych na najbliższe dni gier. Przygotowując poniższy tekst trzeba było dokonywać ostrych cięć. Ocalały tylko najbardziej gorące informacje z ostatnich dni, niektóre z nich podamy być może jako pierwsi wśród światowych czasopism o grach. Po targach dostano nam poza tym kilka nowości, których w Londynie jeszcze wtedy nie było.

Micz

BRODERBUND

MYST jest produktem na CD-ROM, graficznie przypominającym nieco LOST IN TIME. Twórcy utrzymują, że będzie można bez żadnej ironii nazywać tę grę surrealistyczną. Ciekawie opisuje się sposób przygotowywania tego projektu: „Rysujemy z pomocą programu do renderingu konturowy model drzewa, zadajemy parametry takie jak oświetlenie, chropowatość kory i inne. Gdy wracamy po kilkudziesięciu godzinach, mamy gotowy cały las wyprodukowany przez komputer". Oto jak powstają najnowsze gry.

CYBERDREAMS

Firma planuje wydanie DARKSEED w wersji na CD-ROM, która, jak można sądzić po zdjęciach niewiele będzie się różnić od oryginału. Zapewne dopisze się więcej dialogów, lepszą muzykę, ale w sferze graficznej nie należy oczekiwać cudownego objawienia.

RED HELL to przygodówka o fabule przeplatanej akcentami politycznymi. Scenariusz przekręca trochę historię świata, imputując graczowi, że po II Wojnie Światowej potęga Związku Radzieckiego wzrosła tak bardzo, że wyprodukowawszy jako pierwsi bombę atomową zdołał podbić USA. Jest rok 2020, cywilizacji zagraża katastrofa ekologiczna. Bohater zostaje cofnięty w czasie, żeby poznać ponurą tajemnicę ZSRR z czasów wojny i przywrócić właściwy bieg historii. Stylizowane na lata czterdzieste wnętrza, standardowy zestaw ikonek i podobno śmiertelnie poważna atmosfera to główne wyznaczniki RED HELL.



Nic więcej poza ekranem tytułowym niestety nie pokazali...

Materiał z londyńskich targów ECTS jest bardzo obszerny, choć to jedynie część tego, co przywieźliśmy. Trzeba też zdać sobie sprawę, że są to pierwsze produkty tego roku, machina jeszcze się nie rozpędziła. Wyobraźcie sobie, że targi Computer Entertainment Show w Chicago (czerwiec) będą mniej więcej pięć razy większe.

IMPRESSIONS

Świętując zbliżającą się pięćdziesiątą rocznicę lądowania wojsk alianckich w Normandii, IMPRESSIONS opromienione sukcesem THE BLUE AND THE GRAY, planuje wydanie D-DAY THE BEGINNING OF THE END. Sterownik gry pozostanie niezmieniony, grafika będzie pracować w podwyższonej rozdzielczości. Nowością jest fakt, że każdy z generałów będzie posiadał pewne cechy osobiste, które będą rzutować na rozwój sytuacji.

BREACH 3 ma dyskontować sukces swego poprzednika. Dowodził będziesz grupą komandosów, rzuconą w serce jakiegoś futurystycznego konfliktu. Autorzy obiecują mnóstwo misji, rodzaji broni a także inteligentnych przeciwników, czego często brakuje w grach strategicznych. Ponoć można tę grę kojarzyć także z RULES OF ENGAGEMENT.



D-DAY „the begining of the end", PC



Breach 3, PC

INTERPLAY

Firma zapowiada STONEKEEP jako swe największe przedsięwzięcie, nawiązujące do dawnych dni chwały serii THE BARD TALES. Historia rozpoczyna się, gdy bogini Thera wysyła cię na poszukiwanie Klejnotów Życia. Będziesz musiał przeciwstawić się Królowi Cienia i jego legionowi zła. Do zbadania jest 13 krain zawiłych korytarzy i podziemnych jezior. Akcja ma być bardzo szybka, digitalizowana oprawa – pozwalająca na łatwiejsze przeniknięcie gracza w świat STONEKEEP.

STAR TREK: STARFLEET ACADEMY podobnie jak STAR TREK: THE NEXT GENERATION (z MICROPROSE) pracował będzie w podwyższonej rozdzielczości. Znajdujesz się w strefie pogranicza, musisz przedostać się przez blokadę, dostarczając kolonistom zaopatrzenie. Fałszywy ruch może pociągnąć za sobą wojnę! Startrekowcy znów poczują wiatr w żaglach.

Rozszerzona wersja CASTLES 2: SIEGE & CONQUEST pojawi się w wersji CD-ROM. Te kilkaset megabajtów wypełnione zostanie ponad trzydziestominutowym, podzielonym na części filmem dokumentalnym ukazującym konstruowanie, budowę i sceny oblężenia zamków. Oprócz tego fotografie sławnych królów, ponad pięć godzin syntezy mowy. Uff... poza tym nic nowego.

Reanimowano także SIMANT, rzecz wymyśloną przez święcącą ostatnio wielkie triumfy firmę MAXIS. Wiadomo o co chodzi, dodane zostaną tylko ren-



Stonekeep – tylko PC CD-ROM



STARTREK: Starfleet Academy, PC



CASTLES 2: Siege & Conquest, PC



Simant, PC

derowane portrety mrówek, trochę filmu i grafika SVGA w trakcie całej gry. Twórcy zapowiadają, że „świat mrówek ożyje". Brzmi groźnie.

W odświeżonej wersji ukaże się również BUZZ ALDRIN'S RACE INTO SPACE. Oprócz zawartości, której można się domyślać, czyli kilkunastu megabajtów „rdzennego" programu na kompakcie znajdzie się ponad 10 tysięcy fotografii, ponad czterdzieści nagranych przez orkiestrę motywów muzycznych. A także nie pokazywany nigdzie dotąd film dokumentalny dotyczący rosyjskich badań kosmicznych.

MICROPROSE



Dzięki Noelowi Hargrave, dyrektorowi europejskiej części MicroProse, już dziś mogliśmy przyzwoicie opisać F-14 Fleet Defender.

Klasyczny symulator 1942 PACIFIC AIR WAR pozwala zasiąść do japońskich lub amerykańskich myśliwców. Do wyboru są rozmaite misje: eskortowanie floty, loty zwiadowcze, naloty bombowe, przy tym wszystkim pieczołowicie zadbano o wierność historyczną. Gra zawiera także edytor do tworzenia własnych scenariuszy. Mimo cieniowania Gouraud'a grafika PACIFIC AIR WAR jest nieco uproszczona, co nie znaczy, że brzydka. Ta gra to po prostu kawał solidnego rzemiosła przeznaczony dla rasowych lotników.

MICROPROSE jest również dystrybutorem STAR TREK: THE NEXT GENERATION „A FINAL UNITY", produktu zorientowanego wyłącznie na posiadaczy CD-ROM. Gracz kontroluje każdą z siedmiu występujących posta-



Across the Rhine, PC

ci, celem jednoczącym załogę Enterprise jest odnalezienie mistycznego pergaminu, którego zawartość ma doniosłe znaczenie. Rozwój fabuły nie odbywa się w sposób liniowy, znajdzie się też





1942 Pacific Air War, PC

miejsce dla wielu pobocznych wątków nie wpływających wprost na akcję, ale przynoszących graczowi ciekawe zajęcia.

W symulacji ACROSS THE RHINE gracz zapuszkowany w czołgu dowodzi eskadrą czołów podczas natarcia. Jeśli ktoś pamięta grafikę z ACES OVER EUROPE – tutaj jest podobnie. Miejscem akcji jest Europa, wydarzenia rozgrywają się na przełomie 1944 i 1945 roku.

OCEAN

Poza wyobraźnią znajduje się świat tajemniczych planet, planetoid, wraków statków kosmicznych i międzygwiezdnych wojowników. Oto świat INFERNO. Do wykonania jest łącznie ponad siedemset misji, do dyspozycji zaś ogromna ilość sprzętu poruszającego się po bezbrzeżach kosmosu a także po powierzchniach planet i po wnętrzach lokacji. Próbowano połączyć znane z kosmicznych strzelanin elementy z różnorodnością systemów nawigacyjnych. OCEAN zapowiada „Odkryj INFERNO i zmień swoją rzeczywistość".



Mniej znana firma SALES CURVE INTERACTIVE mimo nieprzychylnego przyjęcia obliczonego na wielki sukces THE LAWNMOWER MAN planuje wydanie jego kontynuacji – gry CYBERWAR. Twoim zadaniem będzie zbadanie położonych



Nadal w fazie prototypu, pseudoVR hełm VFX1, pokazany wraz z DOOM dla zanęcenia programistów i oddolnego stworzenia popytu.



Dwuosobowy, niezwykle sugestywny wyścig na ponad trzystukilogramowym automacie – to SEGA Virtual Racing.

ECTS'94



Jak powiedzieli nam przedstawiciele francuskiego oddziału MicroProse, firma nie przestaje się rozwijać. Jej domeną jest rynek gier na PC, a od niedawna produkcja nastawiona jest też na nośnik CD-ROM. MicroProse nie zamierza na razie pisać gier na konsole.



STARTREK: The Next Generation „A Final Unity", PC







Inferno, PC

w zakamarkach ludzkiego umysłu krain, przebrnięcie przez gąszcz zręcznościowych labiryntów i rozwiązanie zagadek w stylu tych, które widzieliśmy w DOCTOR BRAIN. Kompakt z „Kosiarzem Umysłów" mieliśmy w redakcji i dajemy słowo, że ogólny poziom gry jest katastrofalny. Grafika niby ładna, ale miodność...





Cyberwar, PC



Microsoft był na ECTS tylko na podpuchę, za to targi zdominowały inne giganty. Reklamowano już 11th Hour, mimo że gra nie ukazała się jeszcze w sklepach.

PSYGNOSIS

Oprócz wydania ARMOUR GEDDOON 2 na Amigę i LEMMINGS na Commodore 64, firma produkuje masowo na razie tylko na konsole.





Hala wystawowa pozornie nie była wielka, jednak na jej uczciwe zwiedzenie ledwo wystarczyły trzy dni.

RZUT OKIEM CZYLI PRZEGLĄD NOWOŚCI

SIERRA



„Będziemy rozwijać pomysły z naszych najlepszych gier" – Samantha Flint (najpiękniejsze nogi w całym Theale)

O grze OUTPOST trochę szerzej – naprawdę warto, bo to może być sensacja. Na początku nie bardzo było wiadomo, czym będzie to przedsięwzięcie, z biegiem czasu dochodzące z obozu SIERRY informacje wykrystalizowały przejrzysty obraz. OUTPOST (w znaczeniu kolonia lub odległa siedziba, bardziej to pasuje do kontekstu niż posterunek, jak pierwotnie przekładaliśmy) jest strategiczną symulacją podboju kosmosu. Życie na Ziemi stało się zagrożeniem i trzeba uciekać w nieznane. Gracz odkrywa i eksploruje obce światy, rozwija technologie, starając się przenosić ludzką cywilizację na nowe grunty. Najpierw sondy badawcze dokonują rozpoznania, potem ogromne transportowce dostarczają sprzęt adekwatny do zasobów planety i gdy już rusza produkcja, można zakładać pierwsze kolonie ludzkie.



Outpost robi wrażenie, PC

Nad warstwą merytoryczną projektu czuwał Bruce Balfour, zwerbowany przez SIERRĘ (wcześniej wymyślił LAURĘ BOW!) były pracownik NASA, marzyciel zapatrzony w kosmos a także wielbiciel książek Asimova i Bradburyego. Jakości zdjęć nie trzeba komentować, cieszy natomiast fakt, że SIERRA bardzo starannie przygotowała się do tematu. Kto wie, czy ta gra nie będzie w jakimś sensie przełomem, pokazując, że gry komputerowe mogą dotykać również poważnych zagadnień.

Prawie gotowy jest symulator niemieckiego okrętu podwodnego – ACES OF THE DEEP. Zapowiadany przez DYNAMIX na początek czerwca, nie był jednak osobno promowany.



Aces of the Deep – może wreszcie...



TEAM 17



Mark Robinson, twórca Alien Breed zapewnił, że mimo silnej ekspansji na platformie konsol (głównie CD-32), Team 17 nie zapomni o Amidze

W wersji na konsolę CD32 pojawi się ULTIMATE BODY BLOWS, będąca rozszerzoną wersją gry znanej z Amig i Pecetów. Nowa wersja ma do zaoferowania wybór ponad dwudziestu postaci, rozbudowaną ścieżkę dźwiękową. Każdy z wojowników posiadał będzie zestaw odzywek i okrzyków, charakterystycznych tylko dla niego.

Oprócz tego TEAM 17 kontynuuje serie swoich miłych i kolorowych gier, np. ASSASSIN, SUPER FROG, APIDYA, ARCADE POOL.



ARCADE POOL

Wydany przez TEAM 17 gra ARCADE POOL to świetna realizacja tradycyjnego bilardu na stole obitym zielonym suknem. W przeciwieństwie do dotychczasowych nużących bilardów, ten jest dynamiczny, wciągający i nie trzeba się przy nim denerwować.



APOCALYPSE

Ta strzelanina firmowana jest przez VIRGIN. Trzeba przyznać, że od ukazania się w ubiegłym roku hitu CANNON FODDER firma ta nie zasypywała gruszek w popiele i pilnie pracowała nad nowymi grami, których tematem jest śmierć i destrukcja. W APOCALYPSE przenosimy się w czasy jednej z najbardziej eksploatowanych teraz wojen – wojny wietnamskiej. Tym razem jednak zadaniem naszym nie jest bezmyślna pacyfikacja VietCongu, a wypełnianie szeregu misji ratunkowych, desantowych itp. Gra posiada, jak na Amigową zręcznościówkę przystało, bardzo dobrą oprawę graficzną i chociaż sama treść gry nie niesie żadnego głębszego przesłania, to pograć w nią jest na pewno przyjemnie.

VIRGIN

„Poważnie rozważamy możliwość powrotu na rynek gier na C-64" – Jim Darling, Prezes CodeMasters



Informacja, która, przyznam się, najbardziej mnie ucieszyła: latem ukaże się HEART OF THE ALIEN: ANOTHER WORLD 2! Głównym bohaterem nie będzie już naukowiec Lester Chaykin, lecz jego koleżka, niejaki Buddy. Uciskana przez siły zła cywilizacja, ucieczka bohatera z więzienia i długa droga ku przywróceniu pokoju – w sumie nie o fabułę, a o grafikę i oryginalne zagadki chodzi w tym przypadku. Ciekawe, jak twórcy spożytkowali dwa lata, które minęły od ukazania się pierwszej części wielkiego tytułu? A że ANOTHER WORLD jest wciąż popularny świadczy wersja tej gry wydana na konsolę 3DO i na Macintosha.

Wszystkim, którym nieobcy podwyższony poziom adrenaliny VIRGIN dedykuje kontynuację THE SEVENTH GUEST – THE ELEVENTH HOUR. Znów stary złowieszczy dom, duchy i dokładnie 22 pokoje z zagadkami, ponoć ciekawszymi niż poprzednio.



Another World na konsolę 3DO

ORIGIN

30-megabajtowa ULTIMA 8 już jest! Avatar wygnany do świata Pagan musi znaleźć sposób, żeby się wydostać z obcej mu krainy. Grafika tak dobra, jak zapowiadano, teren, po którym można się poruszać – ogromny. Zaś animacja tak płynna, jak w intro do SYNDICATE. ULTIMA 8 przeznaczona jest w zasadzie dla koneserów, mogących poświęcić wiele tygodni jednej grze. Absurdalnych wyżyn sięgnęły w tym przypadku wymagania sprzętowe – bez 486DX, szybkiego twardego dysku i 8 MB RAM granie może okazać się bólem.



MIRAGE

RISE OF THE ROBOTS ma zastąpić MORTAL KOMBAT. Renderowane postacie robotów, sceny transformacji postaci a także animowane sekwencje po każdej zakończonej walce – oto hipotetyczne atuty tej gry. Jednak wersja automatowa pokazywana na targach nie dorasta do pięt MORTAL KOMBAT.

BANSHEE

Czy pamiętacie gierkę 1942 znaną z 8-bitowców i automatów? Niby zwykła strzelanina a jednak bardzo wciągająca. Sekret tego typu gier stara się odkryć firma CORE DESIGN wydaniem swej najnowszej strzelaniny – BANSHEE.

Akcja toczy się w roku 1999 na Ziemi, ale na Ziemi, na której nigdy nie było wojen, zaś technologie lotnicze stoją na poziomie prymitywnych myśliwców. Pewnego dnia Blardax Maldrear, chciwy dyktator Republiki Styxu, postanawia podbić Ziemię. Tylko ty w swoim wspaniałym myśliwcu możesz temu zapobiec – tyle mówi fabuła. Realizacja starego pomysłu jest bez zarzutu.



BUMP'N'BURN

Symulator jazdy samochodem dla małolatów, zrobiony z oddechem, komiksową grafiką i gagami animacyjnymi. Twój pojazd wyposażony jest różne śmieszne rodzaje broni, służących do eliminowania przeciwników na torze. Do przejechania jest wiele dziwnych, kolorowych krain.



DARKMERE

W tej mrocznej grze firmy CORE DESIGN wcielasz się w postać Ebryna, młodego księcia. Ojciec na łożu śmierci daje mu magiczny miecz, którym kiedyś uśmiercił potężnego smoka. Jako następca tronu musisz odkryć tajemnicę zagadkowej klątwy rzuconej na królestwo i tym samym wyzwolić swoich poddanych. Gra posiada ponad 600 ekranów ładnej trójwymiarowej graliki.

DRAGONSTONE

Coś pomiędzy GAUNTLET a ULTIMA 7 – to właśnie DRAGONSTONE, również z CORE DESIGN. Obowiązkowa zagadkowa kraina i tysiącletnie pułapki, które bronią dostępu do serca tajemnicy równie skutecznie, jak aktywne destrukcyjne potworki – mieszkańcy Dragonlandu. Z zewnątrz wygląda to jak następna ciężka wyprawa, w której znów obca ziemia spłynie krwią jej mieszkańców, lecz jak zapewniają twórcy gry, warstwa fabularna jest niezwykle bogata. Sprowadza się to do zalecenia: zanim zarżniesz, zagadnij.



HEMIDALL 2

I oto mamy kontynuację przygód boskiego Heimdalla, z podtytułem INTO THE HALL OF WORLDS. Bohater jest przywódcą Wikingów zesłanym przez bogów. Celem gry jest odnalezienie sześciu kawałków magicznego amuletu, przy pomocy którego bohater uwięzi przywódcę złych duchów, imieniem Loki. Nie jest to łatwe zadanie – trzeba przeszukać sześć różnych krain pełnych wrogich stworów. Gra posiada świetną cartoonową animację oraz bardzo sugestywnie zrealizowane sceny walki.



KING'S QUEST 6



Jako młody książę Aleksander wyruszasz na poszukiwanie wybranki swego serca, księżniczki Cassimy. Po drodze jednak czeka ne ciebie mnóstwo niespodzianek i zagadek do rozwiązania. Gra ukazała się w wersji na peceta już jakiś czas temu, ale dopiero teraz programiści z SIERRY ukończyli wersję na Amigę. Dużym minusem tej wersji jest jednak jej powolność – dogrywanie kolejnej lokacji trwa ponad 30 sekund.



PERIPHELLION

Ludzie z PSYGNOSIS postanowili wkroczyć na nie eksploatowany dotąd przez nich teren gier role-playing. PERIPHELLION wykorzystuje stary schemat fabularny: doszło do wytworzenia przejścia pomiędzy naszym światem a inną, zagadkową rzeczywistością. Efekt – mutacje, kataklizmy i inne tego typu przyjemnostki. Złu zaradzić ma szóstka bohaterów, wśród których, oprócz ludzi znajdziemy także roboty, cyborgi, insektoidy itp. Na uwagę zasługuje także system porozumiewania się z napotkanymi postaciami oraz zasięgania informacji – czynności te odbywają się z pośrednictwem sieci komputerowej. Oprócz komputerów mamy też do dyspozycji spory zasób czarów układanych w sposób znany między innymi z DUNGEON MASTERA – do dyspozycji masz poszczególne słowa–uczucia, z których jak z klocków układasz całe zaklęcie. Do tego dochodzi niezła grafika i przyjemne sterowanie; jednym słowem – gierka jest warta uwagi.



SIERRA SOCCER

Firma SIERRA ON-LINE wracając na rynek gier amigowskich, poszła za gorączką rozgrywek piłki nożnej. Wykorzystując przygotowane w DYNAMIX algorytmy obsługi boiska i piłkarzy, stworzyła świetny symulator piłki nożnej na Amigę. Grę tę wyróżnia przede wszystkim oryginalna quasidwuwymiarowa grafika z sugestywnymi najazdami kamery i ładna animacja.



SKELETON CREW

Siedem leveli pełnych śmiercionośnych robotów, wybuchających min i zdradliwych pułapek to następna porządna strzelanina CORE DESIGN. Sprytny remix pomysłów na efektowną rozwałkę elektronicznego żelastwa w korytarzach labiryntów uzupełniony o możliwość pokonywania kolejnych przeszkód w dwójkę na pewno będzie cieszył się sukcesem. Technicznie gra jest bez zarzutu, niesie ze sobą opatentowany przez jej producentów sekret 256-kolorowego trybu graficznego Amigi.



UNIVERSE

Ta gra przygodowa napisana została przez twórców m.in. znanej wszystkim gry CURSE OF ENCHANTIA, a wydana przez CORE DESIGN. Tym razem bohater zostaje przeniesiony na dziwną planetoidę i jak to zwykle bywa w przygodówkach, musi rozwiązać sporą ilość zagadek a następnie powrócić na Ziemię.

Grę tę wyróżnia przede wszystkim doskonała grafika, zastosowano nowy system, pozwalający wyświetlić jednocześnie 256 kolorów na ekranie (nawet na A500). Całości towarzyszy doskonale zsynchronizowana z akcją muzyka.

inne na CD-32

MAGICIAN'S CASTLE



SENSIBLE SOCCER





SUPER FROG



ANOTHER WORLD z 3DO



16.7 mln kolorów z CD-ROM, 3DO





SEXMISJA

Filmu Juliusza Machulskiego „Sexmisja" nie trzeba chyba nikomu przypominać. Fabuła gry swobodnie traktuje filmowy pierwowzór, zapożyczając główne wątki.

A.D. 2044 to statyczna gra przygodowo-obrazkowa. W górnej części ekranu znajduje się obraz świata, widziany oczami bohatera. Z lewej strony pokazana jest zawartość kieszeni, z prawej zaś mapa. W dolnej części rozwijane są okienka z komunikatami. Interfejs użytkownika typu point'n'click obsługiwany jest przy pomocy joysticka. Po wskazaniu strzałką obiektu rozwijane jest menu możliwych do wykonania czynności. W podobny sposób rozwiązane jest poruszanie się – przez wskazanie kierunku na obrazku, lub wybór drogi z menu rozwijanego ikoną IDŹ.

Grafika jest atrakcyjna. Istnieje możliwość wykonania zbliżenia miejsc oraz przedmiotów istotnych dla ukończenia gry. Poziom komplikacji SEXMISJI nie jest za wysoki. Wygodny interfejs użytkownika pozwala zajrzeć w każde miejsce, dzięki czemu rozgrywka wolna jest od monotonii. Można poczytać nadęte tabliczki, czy też przyjrzeć się Lamii, pływającej w basenie. Mimo stażu na rynku, SEXMISJA nadal pozostaje jedną z najciekawszych polskich przygodówek.

— — —

Obudzony po wielu latach hibernacji dowiadujesz się, że pozostałeś jedynym żywym okazem mężczyzny na świecie. Otaczające cię kobiety patrzą ze współczuciem i proponują naturalizację. Trudno oczekiwać, że się dogadacie. Pozostaje ci jedynie wziąć swoje sprawy we własne ręce.

POZIOM III

Drzwi w pokoju nie mają klamki. Na stole znajdziesz trochę syntetycznego żarcia, a pod materacem ukrytą ramkę fajek. Na zapalenie papierosa czujniki zareagują otwarciem drzwi.

Po wyjściu z pokoju idź korytarzem prosto, a następnie do oporu w prawo. Z pojemnika na chleb zabierz zdechłą mysz. Cofnij się, skręć w odnogę korytarza i otwórz drzwi do komisariatu. Wejdź do środka w ślad za wrzuconą wcześniej myszą – milicjantka nie będzie już groźna. Na zagiętym rogu kalendarza funkcjonariuszka niefrasobliwie zapisała hasło ASIA. Zabierz nóż z biurka i wyłącz ukrytą dźwignią pole siłowe. Wyjdź z pomieszczenia i wróć do głównego korytarza. Po przejściu przez nieczynną zaporę wejdź do kanciapy. Otwórz szafę z prawej strony, wyjmij z kieszeni fartucha klucz magnetyczny. Wyjdź z kanciapy, cofnij się dwukrotnie, otwórz drzwi znalezionym kluczem i wejdź do środka. Przesuń krzesło, naciśnij (w grze) przyciski 1 oraz 3 i podaj podpatrzone wcześniej hasło. Idź do końca korytarza, ściągnij windę i jedź na poziom II.

POZIOM II

Po wyjściu z windy wejdź przez drzwi na wprost. Zabierz legitymację z biurka i zjedz kanapkę. Wróć do windy i jedź na poziom IV.

POZIOM IV

Po wyjściu z windy idź przed siebie. Krzyknij do okienka cokolwiek i pokaż legitymację. Idź prosto, otwórz drzwi po lewej stronie i wejdź do środka. Spróbuj wziąć flakon ze stołu... ależ z ciebie niezdara! Kluczem wyjętym z książki otwórz drzwi do szafki z lewej strony. Załóż znaleziony kapok, wyjdź z pokoju, otwórz drzwi i idź prosto. Wejdź na basen, podpłyń do Lamii Remo i zdejmij jej z ręki bransoletkę. Wróć do szatni, wejdź do niedomkniętej przebieralni i otwórz szafę. Do walizki, leżącej na górnej półce, dostaniesz się przy pomocy przywłaszczonej bransoletki. Papier z zagiętym rogiem to przepustka. Wróć z nią do windy i jedź na poziom II. Po wyjściu z windy wejdź do gabinetu na wprost. Podbij przepustkę w maszynie, stojącej obok kolumny, wróć do windy i jedź na poziom I.

POZIOM I

Krzyknij do okienka byle co, i pokaż przepustkę. Otwórz drzwi na wprost i wejdź do środka. Strażniczkę unieszkodliwi pocałunek. Przeczytaj klucz do hasła, znajdujący się w sejfie, litery do hasła znajdziesz przy schodach na podłodze. Zadzwoń do okienka i podaj hasło: PARTENOGENEZA. Przejdź przez drzwi i wejdź po drabinie.

POWIERZCHNIA

W ciemności znajdź słaby punkt na powierzchni zasłony (od prawego górnego rogu: 7 ruchów w lewo i 4 w dół) i przetnij materiał nożem. Przejdź przez powstały otwór, otwórz furtkę, przekręć klucz w drzwiach i wejdź do środka. Zdejmij tarczę po lewej stronie i włącz prąd. Idź w prawo i spróbuj zasłonić okna, co spowoduje przepalenie bezpiecznika. Cofnij się, otwórz drzwi po lewej i wejdź do WC. Zabierz drut mocujący łańcuszek od spłuczki. Wykręć spalony bezpiecznik, zdejmij drugą tarczę i podważ bezpiecznik we wnęce. Możesz już wkręcić go z powrotem. Idź w prawo. Na drugiej półce od dołu znajdziesz atrapy książek, pod którymi ukryty jest przycisk. Ściągnij sekretną windę i zjedź na dół.

POZIOM II

Otwórz drzwi przed sobą i wejdź do laboratorium. Znajdź kapsułę z chromosomami, otwórz ją i wprowadź chromosom Y.

Master

Współpraca: Bartosz Obacz, Michał Furgol, Andrzej Sztorc



Nie napalaj się bo ta panienka pochodzi ze świata PC

AVALON'91
ATARI
PRZYGODOWA
PRODUKCJA POLSKA
100% 70% 100%
SUPER
Cena w tys. zawiera VAT

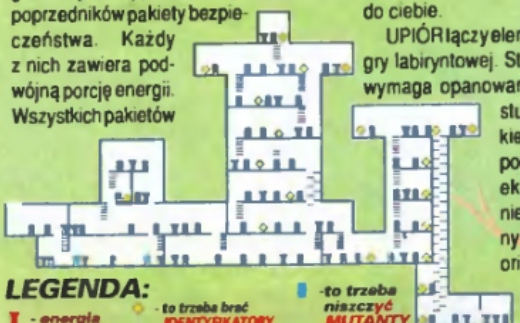
UPIÓR

Rozpoczęta zburzeniem posągu rozbiórka zamku przebiegała pomyślnie. Pod uderzeniami kilofów padły fałszywe ściany, za którymi rozciągały się nie zaznaczone na planach sekcje korytarzy. Wiało z nich chłodem, stęchlizną i... śmiercią. Po dwudziestu śmiałkach, którzy poważyli się na próbę penetracji, wszelki ślad zaginął.

Nie ma rady, ktoś musi tam iść, i zrobić porządek. Nie pytaj: dlaczego ja?, tylko słuchaj uważnie. Sytuacja przedstawia się niewesoło. Ze względu na ryzyko zawalenia się budowli, obowiązuje całkowity zakaz używania broni palnej. Jedyny środek ofensywny, jakim dysponujesz, to twarde pięści oraz szybkie nogi.

Na widok mieszkańców korytarzy można pęknąć ze śmiechu. Część z nich jest statyczna, część się porusza, wszyscy mają gigantyczne rozmiary. Łączy ich wspólny apetyt na twoją energię. Wszelki kontakt z rezydentami zamku powinien sprowadzać się do szybkiego lania, po którym szczątki straszydeł wdzięcznie rozmazują się na ścianie lub rozsypują po posadzce. Pogłowie mutantów liczy 60 sztuk.

Bliższe kontakty ze straszydłami kończą się szybką utratą energii. Do jej regeneracji służą porzucone przez twoich poprzedników pakiety bezpieczeństwa. Każdy z nich zawiera podwójną porcję energii. Wszystkich pakietów jest 26; ponieważ nie można ich przenosić ani magazynować, warto gospodarować nimi racjonalnie.



Poza wyeliminowaniem mutantów, masz moralny obowiązek odnaleźć 20 identyfikatorów. Znaczą one kres drogi tych, którzy weszli do zamku przed tobą.

Dzięki owocnej działalności naszych agentów, otrzymujesz mapę. Zaznaczone jest na niej każde pomieszczenie, w którym mógłbyś się znaleźć. Prześwietlenie murów ujawniło miejsca pobytu potworów, położenie pakietów z energią oraz identyfikatorów. Cała reszta należy do ciebie.

UPIÓR łączy elementy nawalanki oraz gry labiryntowej. Strona zręcznościowa wymaga opanowania umiejętności posługiwania się joystickiem w stopniu zaledwie podstawowym. Podczas eksplorowania zamku nie jest również potrzebny nadzwyczajny zmysł orientacji. To, co wciąga w UPIORZE, to raczej koncepcja gierki, w której zabijanie przychodzi bez trudu.

Grafika znacznie odbiega od realistycznej, tym niemniej jest stosunkowo wyraźna i czytelna. Sylwetki straszydeł, wysokie prawie na pół ekranu, robią wrażenie. Pewne niedociągnięcia zawiera animacja postaci bohatera, który poza tym porusza się zbyt wolno. Atrakcyjna oprawa muzyczna nie pozostawia wiele do życzenia.

Czas na ukończenie gry jest nieograniczony. Nie ma ryzyka, że pośpiech zepsuje zabawę.

Master

Współpraca: Domini, Szymon Bielawski

AVALON'92
ATARI
LABIRYNTOWA
PRODUKCJA POLSKA
95% 90% 80%
Cena w tys. zawiera VAT

WILD WEST SEYMOUR



Screeny, Commodore



Seymour chce nakręcić rewelacyjny film. Niestety, tajemniczy El Bandito przeszkadza w tym jak tylko może. Zginął gdzieś scenariusz, nie ma baterii do kamery, a lampy są potłuczone, zapchany zlew też nie ułatwia pracy. Do tego jeszcze kamerzysta Pete zranił się w rękę i nikt nie może znaleźć kluczy do Dużego Czerwonego Autobusu. A przecież Seymour chce robić swój film w całej Ameryce, wielkie roadshow.

AKT I

Porozmawiaj z Richem, który stoi blisko startu, da ci on list z pogróżkami (THREATENING NOTE), wyrzuć go. Wejdź do autobusu, pogadaj z Petem, da ci kamerę. Teraz pójdź w prawo i wejdź do budynku HQ, weź pilota (REMOTE CONTROL) i użyj go przy modelu samolotu. Gdy samolot się rozbije, będziesz mógł wyjąć z niego baterie (BATTERY PACK). Włóż je do kamery (PORTABLE MOVIE CAMERA), weź mikrofon (MICROPHONE). Wjedź windą na górę, w ciemni zgaś światło przełącznikiem, włóż film (CAN OF FILM) do kamery i weź reflektor (SPOTLIGHT). Wróć do autobusu, daj Petowi kamerę, a pozostałe przedmioty zostaw w autobusie. Wyjdź przez górne okno, po drzewach i chmurze przeskocz na dach HQ, a następnie na dach szopy. Weź tabliczkę (CLAPPERBOARD), wejdź do szopy i weź korek (PLUNGER). Teraz wejdź do HQ, użyj plungera przy zlewie, weź kluczyki (IGNITION KEY). Idź do autobusu, zostaw w nim tabliczkę a kluczyki użyj przy kierownicy. Wejdź do HQ i weź przypaloną kartkę, która jest przyczepiona do sejfu. Daj tę kartkę duchowi przy autobusie, weź kwiatek (STUNNING BEGONIA) i daj go Klarze w HQ. Wyjdź i wejdź z powrotem, weź scenariusz (WILD WEST MOVIE SCRIPT) i daj go Petowi.

AKT II (21D135008)

Idź w lewo, weź miotłę (OLD BROOM), która znajduje się obok ostatniego budynku. Wejdź do budynku znajdującego się najbliżej startu, pozamiataj śmiecie, weź bilet (RAIL TICKET). Porozmawiaj przez drzwi z właścicielem, da ci on monetę (SHINY U.S. DOLLAR) oraz kartę kolejową (YOUNG SQUELCHY BLOB'S RAILCARD). Teraz wejdź do budynku przy którym znalazłeś miotłę, wskocz na górę, wrzuć monetę przy plakacie i szybko stań przy okienku po prawej stronie. Automat zrobi ci zdjęcie. Wyjdź z budynku i wejdź z powrotem. Pogadaj z właścicielem i weź zdjęcia do paszportu (PASSPORT PHOTOGRAPH), zostaw je przed budynkiem. Wejdź do budynku w którym zamiatałeś i wyjdź z niego przez okno na piętrze. Idź w lewo aż do słupa na którym znajduje się klucz (SILVER KEY), weź go. Wejdź na samą górę TOWN HALL po balkonach, drzewie i chmurach (uwaga: po chmurach dość trudno się skacze). Przy pomocy klucza przestaw zegar na dziesiątą. Zejdź na dół, weź zdjęcie, idź w lewo, pogadaj ze strażnikiem i wejdź do wagonu.

AKT III (10C700068)

Weź harmonijkę (HARMONICA) a z apteczki nożyce (PAIR OF SURGICAL SCISSORS) i plaster (ELASTOPLAST). Wyjdź z wagonu i po dachu wskocz w prawo. Zagraj na harmonijce przy wężu, by go uśpić, zostaw harmonijkę. Weź kilof (PICKAXE) i zejdź do kopalni. Idź w lewo, na końcu tunelu użyj kilofa (nożyczki musisz mieć na drugiej pozycji w okienku z przedmiotami a kilof na trzeciej). Gdy spadniesz idź w lewo, porozmawiaj z gościem, który da ci wykrywacz (DETECTOR). Teraz idź w prawo, porozmawiaj z duchem. Przeteleportuje on cię z powrotem. Zostaw plaster, zejdź do kopalni, idź w prawo (detektor musi być na trzeciej pozycji), w tym miejscu gdzie piszczy użyj kilof, weź brylkę złota (GOLD NUGGET) i zostaw detektor. Daj złotowłościelowi wiaderka (BUCKET), zakleij w nim dziurę plastrem i zabierz je. Zejdź z wiaderkiem (na trzeciej pozycji) do kopalni w lewo, spadnij i napełnij wiaderko wodą. Teleportuj się z powrotem i idź do pociągu. W siódmej planszy na lewo od lokomotywy znajdziesz chwast (PIECE OF TUMBLEWEED), wróć do pociągu. Wsadź chwast do lokomotywy, weź trochę węgla i wrzuć do lokomotywy. Wlej wodę z wiaderka do bojlera, weź cygaro (SMOULDERING CUBAN CIGAR) znajdujące się obok wagonu i podpal je przy lokomotywie.

AKT IV (238A35008)

Weź agrafkę (SAFETY PIN) i spadnij w dół, weź skrzynkę alkoholu (CRATE OF WHISKEY). Pogadaj z woźnicą, który cię podwiezie do wioski Indian. Zostaw oba przedmioty przy wozie, idź w prawo, pogadaj z Indianinem, idź dalej. Zajrzyj do wigwamu z prawej strony, weź komplet nadmuchiwanych skrzydełek do pływania (SET OF WATER WINGS) i poproś woźnicę, by je nadmuchał. Idź w prawo do końca, weź szpadel (STURDY SHOVEL) i użyj go na grobie przy wozie. Weź skórę (ANIMAL SKIN), weź whiskey (ustaw ją na trzeciej pozycji) i idź w prawo, i zajrzyj do środkowego namiotu. Wróć do grobu i weź fajkę pokoju (PIPE OF PEACE). Z fajką (na trzeciej pozycji) zajrzyj do środkowego namiotu, idź w prawo do końca. Użyj skórę w ostatniej komnacie, wyjdź z niej i wróć. Zbierz plony (HANDFUL OF STRANGE CROP). Z roślinkami (na trzeciej pozycji) wejdź do środkowego namiotu. STOP! CIĘCIE! KONIEC FILMU!

Harti

MIRAGE lic.
CODEMASTERS'93
COMMODORE
SPECTRUM
AMIGA
ATARI ST
PRZYGODOWO-ZRĘCZNOŚCIOWA
80% 70% 90%
Cena ... zawiera VAT

WARGAME CONSTRUCTION SET



WARGAME CONSTRUCTION SET to typowa gra strategiczna – nie ma olśniewającej grafiki, a dźwięki też nie są rewelacyjne. Za to jak na strategię, wyróżnia się przede wszystkim uniwersalnością w tworzeniu scenariuszy.

Po uruchomieniu gry pojawia się menu, z którego można wybrać trzy opcje: edytor scenariuszy, gra dla jednego gracza (przeciwko komputerowi) i dla dwóch graczy.

Opcja pierwsza umożliwia stworzenie całkiem nowego scenariusza, lub modyfikację scenariusza dołączonego do gry. Na początku warto narysować mapę terenu, na którym będzie toczyć się gra. Mapę tworzy się z gotowych elementów. W grze zdefiniowano kilka rodzajów budynków, wzgórza, lasy, pojedyncze drzewa, krzaki, wody, mosty, zniszczone mosty, kilka rodzajów dróg oraz miny. Te ostatnie można zakładać w wolnym terenie lub na drodze, widoczne lub też ujawniające się dopiero po najechaniu na nie. Po utworzeniu mapy pora na zdefiniowanie jednostek własnych oraz wroga. Każda ze stron może mieć do 31 jednostek. Każdą z nich definiują jej parametry:

– siła ognia każdej jednostki decyduje o tym, jakie zniszczenia może ona zadać wrogowi, gdy jej pociski trafią w cel,

– zdolność do obrony decyduje o stopniu zniszczenia naszej jednostki przy trafieniu przez wroga,

– siła bezpośredniego ataku to czynnik wpływający na wygraną w bezpośrednim starciu,

– zdolność ruchowa to odległość, jaką dana jednostka może pokonać podczas jednej fazy; należy pamiętać o tym, że w różnym terenie te odległości są różne,

– odporność na zniszczenia – jeżeli zejdzie do zera, to mamy o jedną jednostkę mniej,

– zasięg określa odległość strzału,

– typ jednostki; może ich być cztery, każdy z nich ma inne możliwości poruszania się,

c.d. na str. 10

SSI'89
COMMODORE
STRATEGIA
40% 10% 90%

WARGAME CONSTRUCTION SET

c.d. ze str. 9

– rodzaj ataku; ma wpływ na jego siłę, zasięg oraz oddziaływanie na jednostki opancerzone,

– opancerzenie jednostki; wtedy jednostki, które nie mają ustawionej opcji niszczenia celów opancerzonych nie mogą jej zaszkodzić,

– okopywanie się; jeżeli opcja ustawiona jest na nie, to dana jednostka nie może się okopywać.

– numer fazy, w której jednostka pojawia się na mapie, opcja ta umożliwia wprowadzanie posiłków dla jednej ze stron.

Na koniec pozostaje tylko wybór ikony, która będzie reprezentować jednostkę oraz jej usytuowanie początkowe na mapie. Należy jeszcze wybrać parametr dodatkowy: skalę mapy od taktycznej przez operacyjno-taktyczną, operacyjną, aż do strategicznej. Od wyboru skali mapy zależy jej szczegółowość, rozmieszczenie jednostek oraz skala bitwy.

Jeżeli już wszystko zostało zdefiniowane to należy zapisać gotowy scenariusz i uruchomić właściwą grę.

Gra jest podzielona na etapy:

– faza obserwacji; ogólna ocena sytuacji, można wydać jednostkom rozkaz okopania się, co zwiększa ich odporność na atak wroga, ale uniemożliwia poruszanie się,

– faza namierzania ciężkiej artylerii; w następnej turze właśnie tutaj ciężka artyleria skupi swój ogień; opcja nie jest dostępna we wszystkich scenariuszach,

– faza poruszania własnych jednostek,

– faza strzelania własnych jednostek po raz pierwszy,

– faza strzelania wrogich jednostek,

– faza strzelania własnych jednostek po raz drugi, strzelać mogą tylko te jednostki, które w tej turze jeszcze tego nie zrobiły.

– faza poruszania wrogich jednostek,

– faza strzelania wrogich jednostek,

– faza namierzania ciężkiej artylerii wroga.

Przy grze dla dwóch graczy, drugi wykonuje ruchy zamiast komputerowego przeciwnika, oraz brak jest fazy obserwacji.

Gra polega na wydawaniu swoim jednostkom rozkazów, w zależności od fazy może to być rozkaz przemieszczania się lub bezpośredniego ataku, okopywania się, strzelania itp. Przejście do następnej fazy następuje po naciśnięciu klawisza F7. Po przejściu wszystkich faz komputer proponuje zapisanie stanu na dyski i przejście do następnej tury. Grę kończy wykonanie zadania, jakie dany scenariusz wymaga.

Orin!

LEMMINGS



Screeny z Super Nintendo...



to chyba premiera w Polsce!



Gracze spod znaku C-64 od przeszło dwóch lat czekali na LEMMINIGI. Przez ten czas przewinęły się trzy dema-zapowiedzi – w pierwszym była tylko animacja lemmingów wyskakujących z balonu. W drugim można już było pograć na drugiej planszy z oryginalnej wersji, zaś trzecie zawierało planszę dwudziestą drugą.

Gra LEMMINGS na Commodore 64 została wydana pod szyldem PSYGNOSIS, wyprodukowana w DMA DESIGN, a faktycznie napisał ją zespół ukrywający się pod nazwą E&E SOFTWARE. Jest to jedna z najlepszych grup na scenie C-64. Muzykę i efekty dźwiękowe stworzył Jeroen Tell i grupa Maniacs of Noise.

Gra jest prawie dokładnym odpowiednikiem wersji na Amigę i PC. Podstawowa różnica to liczba plansz, zredukowana ze 120 do 100. Grafika jest niezła, na miarę możliwości sprzętowych C-64, lecz autorzy mogli się tu znacznie bardziej postarać. To samo dotyczy efektów dźwiękowych. Dość marnej jakości muzyczka, a zamiast znanych np. z Amigi okrzyków „oh, no!" jedynie cienkie popiskiwanie. Tak znani i poważani na scenie muzycy mogliby się szarpnąć na coś więcej.

Kursor przesuwany jest po ekranie za pomocą joysticka, zaś wybór poszczególnych funkcji np. kopacz, budowniczy mostów czy bloker wybierane są z klawiatury za pośrednictwem klawiszy cyfrowych. Nie jest to tak wygodne jak przy pomocy myszki, ale raczej nie było wyboru – występuje ona raczej sporadycznie wśród użytkowników Commodore 64. Nie ma za to bardzo pomocnego radaru pokazującego układ planszy. Brak opcji gry dla dwóch graczy, zamiast niej można sobie obejrzeć intro. Jest ono bardzo zbliżone do amigowskiego wzorca i jeżeli mam być szczery, to jest chyba najlepiej zrobionym elementem gry. Poza tym nie ma już do czego się przyczepić. Animacja zwierzątek jest płynna, tak samo płynne jest falowanie wody, palenie się ognia itp., a sama gra jest bardzo wciągająca.

Tak długie oczekiwanie bardzo zaostrzyło mój apetyt, dlatego też moja ocena jest bardzo krytyczna. Gra raczej nie spełnia oczekiwań, wydana została zbyt późno, a jej jakość, zwłaszcza efektów dźwiękowych też jest dyskusyjna.

Orin!

P.S. Firma IPS Computer Group rozprowadza LEMMINGS tylko na Amigę i PC. Kto zajmie się Commodorowskimi na razie nie wiadomo, zaś wersja na Atari jest na ukończeniu w firmie MIRAGE.



KGB

Akcja gry toczy się w niedalekiej przeszłości, gdy istnial jeszcze podział Niemiec na RFN i NRD. Grupa kilku najlepszych naukowców ze wschodniej części Niemiec wynalazła nową, bardzo niebezpieczną broń, która może poważnie zachwiać równowagę sił pomiędzy Wschodem a Zachodem. Teraz postanowili wywieźć ją na Zachód, ale czerwoni nie śpią. Ty jesteś pilotem śmigłowca. Masz za zadanie ich odnaleźć, wylądować (co jest rzeczą bardzo niebezpieczną) i zabrać ich do RFN. Gra podobno oparta jest na faktach. Przy jej pisaniu pomagał dezerter z NRD.

Gra zawiera 5 misji; w każdej z nich musisz zebrać wszystkich naukowców. Na dole ekranu znajdują się strzałki wskazujące kierunek lotu. Naukowcy machają lewą ręką. Uważaj na ludzi udających naukowców, oni machają prawą ręką. Pseudonaukowcy są żołnierzami NRD. Po zebraniu wszystkich sześciu naukowców musisz ich zawieźć do bezpiecznego domu (przypomina wiejską chatę krytą słomą).

W ostatniej misji (piątej) lecisz helikopterem wyprodukowanym przez tych właśnie naukowców. Korzystając ze wskazówek w lewym dolnym rogu ekranu, musisz wylądować na wszystkich bezpiecznych domach a następnie odlecieć do RFN.

Podczas gry możesz znaleźć różne przedmioty ułatwiające ci wypełnienie misji. Żeby je zabrać, należy na nich wylądować.

KANISTER (JERRY CAN) – paliwo, możesz także napełnić zbiorniki lądując na bezpiecznym domu

PIĘŚĆ (FIST) – wzmacnia siłę ognia

SKACZĄCA BOMBA (BOUNCING BOMB) – niszczy czołgi itp.

WIRUJĄCE MINY (SPINNING MINE) – zabijają żołnierzy

MAŁY ŚMIGŁOWIEC (LITTLE HELICOPTER) – dodatkowe życie

TARCZA (SHIELD) – stajesz się niezniszczalny przez pewien czas

Harti



KGB NEWS

KOLOROWY
GROWY
BIULETYN

BARDZO TANI SPECJALNY DODATEK DO SECRET SERVICE

PARAMILITARNY MAGAZYN DLA WOJOWNIKÓW

DOOM *konkurs*

Redakcja SECRET SERVICE/KGB oraz firma PMC ogłaszają konkurs na najlepszą planszę do DOOM. Do wygrania są atrakcyjne produkty firmy GRAVIS – karta ULTRASOUND, joye ANALOG PRO I GAME PAD.

Warunki konkursu:

1. Do redakcji należy przysłać planszę na dyskietce, w formie gotowej do grania. Bierzemy pod uwagę DOOM w wersji v.1.0 lub v.1.1 shareware.

2. Plansza może być wykonana dowolnym edytorem map. Piszemy o nich na str. 12 (DOOM'o-mania).

3. Plansza musi zmieścić się na ekranie mapy (klawisz TAB) przy podglądzie w najmniejszej skali.

4. Plansza musi być możliwa do przejścia i być ogólnie biorąc, sensowna.

5. Punktowane będą przede wszystkim pomysłowość i inwencja twórcza. Mniej ważne są detale typu grafika ścian, liczyć będzie się ogólna miodność.

Nagrody ufundowała firma PMC:
– pierwsze miejsce: karta GRAVIS ULTRASOUND
– drugie miejsce: joystick GRAVIS ANALOG PRO
– trzecie miejsce: joystick GRAVIS GAMEPAD

Konkurs zamykamy 15 września 1994 r. Macie całe wakacje, żeby wymyślić coś odjazdowego. DOOM może być tu tylko pretekstem do zrealizowania prawdziwie młodnego pomysłu na gierkę.

Redakcja



Nowości na C-64

Prosto z demo-party donosi Harti z grupy Vermes. Podpatrzone i podsłuchane zostały plany wydawnicze dotyczące gier na C-64.

Jeszcze w tym roku mają ponoć ukazać się następujące gry:

ADDAMS FAMILY	OCEAN
BARBARIAN 3	PALACE
BATMAN RETURNS	KONAMI
BEAVERS	GRANDSLAM
CHUCK ROCK 2	GENIAS
DEATH BRINGER	READYSOFT
ELVIRA 3	FLAIR
FUZZBALL	SYSTEM 3
GEM-X 2	DEMONWARE
GENLOG	X-AMPLE
GOLDEN AXE 2	US GOLD
HOT RUBBER	PALACE
HUGO 2	SILVER ROCK
JURASSIC PARK	OCEAN
LAWNMOWER MAN	STORM/S
LEMMINGS	PSYGNOSIS
MC KIDS	VIRGIN
MEGA TWINS	US GOLD
NIGEL MANSELL	GREMLIN
PARASOL STARS	OCEAN
P.P. HAMMER 2	DEMONWARE
ROLLING RONNY	VIRGIN
SECOND SAMURAI	IMAGEWORKS
SIMPSONS v. T.WORLD	ACCLAIM
SONIC THE HEDGEHOG	US GOLD
TITUS THE FOX	TITUS
TRODDLERS	STORM/SALES CUR.
ZOOL	GREMLIN

Informacje te są niepotwierdzone, tzn. jeszcze nie dostarły do nas oficjalnym kanałem prasowym. Pozostaje mieć nadzieję...



W NUMERZE

GUS news str. 11
GUS dema str. 11
DOOM'o-mania str. 12
Grumman F-14 Tomcat str. 14
ULTIMA 7 str. 15
HELP str. 16
KUPON POCZTOWY str. 17
PRZECIEKI str. 18
SUPER SUPERY str. 35
SAVEGAMER str. 36
TIPS & TRICKS str. 39

GUS *news*

czyli porcja świeżych wiadomości dla GUSerów

W chwili, w której to czytasz powinien być już dostępny najnowszy model karty firmy ADVANCED GRAVIS – ULTRASOUND MAX. Ci, którzy nabyli GUSa wcześniej, wiedzą o 8–bitowym samplingu, w jaki GUS został zaopatrzony firmowo. Moduł samplera 16–bitowego do starszych wersji GUSa ma kosztować ponad 100$, natomiast ULTRASOUND MAX zaopatrzony jest firmowo w 512 KB RAM i ze zintegrowanym 16–bitowym samplerem będzie droższy o 70$ od ceny modelu podstawowego. Napalonym radzimy się zastanowić, czy potrzebny jest 16–bitowy przetwornik analogowo–cyfrowy w karcie dźwiękowej i pomyśleć przed kupnem nad jego zastosowaniem do swoich potrzeb. 70% użytkowników kart dźwiękowych wyposażonych w sampler bawi się nim jedynie raz czy dwa. US MAX będzie wyposażony w sterownik CD-ROM trzech firm: Sony, Panasonic, Mitsumi.

W rodzimych BBS-ach dostępny jest już GUSowa poprawka (patch) do gry PAGAN – ULTIMA 8. Pod nazwą KTS–U8UP.ZIP kryje się 32-bitowy driver standardu AIL, o którym już pisaliśmy – więc jeśli masz 32-bitowe drivery AIL (GAIL3213.ZIP) możesz sam przystąpić do przerobienia gry – niestety w żaden sposób nie chce działać samplowany dźwięk i mowa. Muzyka ci to wynagrodzi – jest REWELACYJNA.

Dla miłośników WOLFENSTEIN-3D – w pierwszej kolejności do upolowania jest plik ULTWLF13.ZIP. Nie dość, że przerabia on wszystkie dźwięki w WOLFIE na działające z ULTRASOUND, to jeszcze umożliwia odgrywanie podczas gry ulubionych modułów (*.MOD), podstawianie własnych dźwięków i modyfikowanie obecnych sampli. Posiada także bardzo przejrzystą dokumentację na temat konfigurowania.

Ukazał się wreszcie w wersji public domain długo oczekiwany TRACKER znakomitej grupy FUTURE CREW – SCREAM TRACKER v 3.0. Zorientowani wiedzą, że moduły z rozszerzeniem *.S3M to właśnie moduły tworzone na nim. SCREAM TRACKER był pierwszym tego typu programem na PC i dopiero w ślad za nim pojawiły się inne. Najnowsza wersja kompatybilna jest także z SOUND BLASTEREM lecz dopiero na GUSie widać, jak znakomity jest ten program i jak ogromne możliwości oferuje.

Otrzymaliśmy oficjalną informację, że wszystkie pojawiające się patche, upgrade'u oraz inna galanteria GUSowa dostępne jako public domain, można uzyskać w firmie PMC, która jest wyłącznym dystrybutorem produktów ADVANCED GRAVIS w Polsce.

Firma PMC, ogłosiła też akcję promocyjną dla polskich producentów gier i programów edukacyjnych. Ci, którzy będą umieszczać w swoich programach procedury obsługi GUSa, mają możliwość otrzymać gratisowy Developer Kit oraz specjalne ceny na wszystkie nowe produkty ADVANCED GRAVIS.

Mart Goretz

DOOM! WE ARE ALL DOOMED napisał ktoś w jednym z zachodnich demek. To prawda. Zainteresowanie grą DOOM przekroczyło już wszelkie normy przyzwoitości.

DOOM'o-mania

Oddajmy głos projektantom gry – firmie ID SOFTWARE – twórcom przesławnego WOLFENSTEINA...

„...Bardzo ważną inspiracją dla DOOM był film EVIL DEAD 2 – piły łańcuchowe i strzelby dają kombinację nie do pobicia...

...Aby być szczerym, DOOM nie jest nawet w połowie tak krwawy jakim planowaliśmy go stworzyć...

...Roboczo DOOM nosił nazwę IT'S GREEN AND PISSED (ZIELONY I WKURWIONY)...

...Przemoc jest integralną częścią naszych gier. Na tym polega nasz sukces..."

DOOM został tak inteligentnie strukturalnie napisany, że hop–siupy typu edytowanie map poziomów, podkładanie efektów dźwiękowych, zmiana tekstur na ścianach itp. jest z punktu widzenia programisty dziecinnie prosta. Dostępne jest już ponad 10 MB gotowych programików do DOOM i ich liczba stale się powiększa – dzięki nim każdy może stworzyć sobie prywatny DOOM (a znaczy to ZAGŁADA...). Programy te są przeważnie PUBLIC DOMAIN lub SHAREWARE.

Jeśli znudziły ci się odgłosy wydawane przez potwory, można je zastąpić innymi już gotowymi – np z rysunkowego filmu serwowanego nam przez MTV – BEAVIS & BUTTHEAD (BNBSND.ZIP) lub dźwiękami z filmu GWIEZDNE WOJNY (DMSTRWRS.ZIP), ewentualnie z TERMINATORA 2 (T2SOUNDS.ZIP) albo też z klasyka WHEN HARRY MEET SALLY (DMSALLY.ZIP).

Jeśli chcesz podstawić własne dźwięki, potrzebny jest ci tylko plik DMAUD.EXE i wcześniej przesamplowane dźwięki – lecz możesz to zrobić programem DOOM AUDIO STUDIO (DOOMAS–1.ZIP i DOOMAS–2.ZIP), który zawiera już ok. 190 nowych dźwięków i posiada ładny graficzny interface.

Następna rzecz to nowe poziomy. Polecamy uwadze następujące pliki: DOOM–ITF.ARJ, który zawiera cały złożony z ośmiu poziomów scenariusz zatytułowany INTO THE FIRE. WADS.ZIP to kilka następnych poziomów, podobnie jak i DMLEVSV1.ZIP KTS–DM#2.ZIP to także kilka nowych znakomitych poziomów, dzięki którym DOOM odżywa na nowo.

Dostępne też są nowe potworki i edytory do nich – oto garść przykładów PACDOOM.ZIP zmienia część potworów w PAC–MANy łącznie z nowymi dźwiękami, w BARNDOOM.ZIP musimy zabijać potwory o wdzięcznym imieniu BARNEY. Z myślą o fanach WOLFENSTEINA został stworzony plik WOLFDM_2.ZIP, dzięki któremu możemy postrzelać sobie do doskonale znanych faszystów...

Aby tworzyć własne potwory, potrzebny ci jest program DMGRAPH.EXE i wcześniej narysowany potwór w ujęciach z kilku stron. Program DOOM IMAGE EDITOR (DIE024.ZIP) pozwoli ci to zrobić automatycznie.

Dzięki edytorom graficznym możesz zaprojektować wszystko od nowa – grafikę, dźwięk, mapę, rozmieszczenie przedmiotów, tekstury na ścianach – praktycznie wszystko. Dostępnych jest ich cała masa – polecamy kilka z nich: DOMLEDIT v 1.4 (CHCDE14.ZIP), DOOM MAP EDITOR (DMAPEDIT.ZIP) raczej prymitywny ale dobry DOOMVB 3.0 (DOOMVB30.ZIP) pod Windows, DOOM EDITOR UTILS v5.0 (KTS–DEU5.ZIP) bardzo ładny i przydatny. Najlepszym edytorem jest zajmujący ponad megabajt znakomity DOOMCAD (DOOMVB42.ZIP), który uruchomiony z poziomu Windows pozwala nawet na trójwymiarowy podgląd tworzonej mapy.

Jeśli już stworzyłeś własne poziomy, powinieneś się postarać o program DOOM CONTROL CENTER (DCC11.ZIP), który umożliwia łączenie nowych plików i budowanie z nich całej gry bez żmudnego wpisywania z klawiatury.

Dla graczy modemowych/sieciowych/kablowych przydatne będą pliki DOO-

GUS *dema*

Zgodnie z obietnicą przedstawiamy najlepsze GUSowe dema.
Wystarczajca ilość aby zadowolić nawet najwybredniejszych...

zebrał: GorETz

Demo	Grupa	Nazwa ZIPa	Uwagi	Obsługa SB
SECOND REALITY	FUTURE CREW	2NDREAL1.ZIP	DOLBY SURROUND	*
		2NDREAL2.ZIP	512 KB GUS	
HELL	TRAN	HELL.ZIP	512 KB GUS	-
UNREAL 1.1	FUTURE CREW	UNREAL11.ZIP	512 KB GUS	*
UNTITLED	DUST	DUST_UNT	CI SAMI ZROBILI FIRMOWE DEMO 3D SND 1 MIEJSCE NA PARTY 3	*
THE GOOD, THE BAD AND THE UGLY	SUPRISE!	SIP_GBU.ZIP	- 2 MIEJSCE NA PARTY 3	
LOGICAL	TDS	TDSLOGIC.ZIP	COOL	-
CRYSTAL DREAM 2	TRITON	CD2-1.ZIP CD2-2.ZIP	COOL	*
INFERNO	PENTAGON	INFERNO.ZIP	music DISK	*
JOURNEY	FUTURE CREW	JOURNEY1.ZIP JOURNEY2.ZIP	music DISK	*
PURITY	DISTORTION	PURITY.ZIP	6 NA PARTY 3	-
OPTIC NERVES	SILENTS PC	OPTICNRV.ZIP	TYLKO 486	-
NECROLATRY	MODE 19	NECROLAT.ZIP	SURROUND	*
SANE INSANE...	OZONE	SANEINSN.ZIP	COOL	-
SUPER UNKNOWN	FIVE AND THEN SOME	SUNKNOW1.ZIP SUNKNOW2.ZIP	PIERWSZE DEMO Z MUZYKA MIDI 1st NA GATHERING 94	-
TIMELESS	TRAN	TIMELESS.ZIP	SWIETNIE RELAKSUJE	*

MENU2.ZIP, DM200.ZIP, DTDOOM.ZIP, S4DOOM12, które zastępują SETUP i pozwalają na zmiany w grze (umiejscowienie, potwory, bronie itp.).

Jeżeli chcesz zobaczyć co można jeszcze zrobić w DOOM, sięgnij po plik DOOMFX2.ZIP – znakomite demo nieograniczonych możliwości DOOM. Zaś DOOM HOCKEY GAME (HOCKBETA.ZIP) to nowy poziom, na którym nie strzelasz do potworów tylko grasz w hokeja! Niestety, działa to tylko przy 2–4 graczach po sieci.

Wróćmy jeszcze na chwilę do tytułowej DOOM'o-manii. Otóż niejaki profesor XX (nazwisko jeszcze nie ustalone) napisał uniwersalny programowy DOOM-engine na platformie systemu operacyjnego UNIX. Dzięki niemu można tworzyć kompletne własne poziomy i kompilować je na dowolnej stacji – SUN, VAX, SPARC, CRAY itp. Projekt przewiduje opracowanie multi-interface, który umożliwiłby granie w DOOM tysiącom osób naraz po sieci Internet. Wyobraź sobie, że każdy zakodowałby fragment miasta i np. rozkład swojego domu, dołączając je do wspólnej mapy. Potem hełm VR na głowę i hajda po DOOM-owym świecie! W ramach rozszerzania tego projektu można wyobrazić sobie sytuację: wchodzisz do DOOM-ubikacji, a tam zakochana bułgarsko-pakistańska para DOOM-graczy kłębi się w miłosnych uściskach...

Niedługo pojawi się sklepowa wersja DOOM zatytułowana DOOM: HELL ON EARTH, a zaraz potem ID SOFTWARE zabiera się za swoją nową grę zatytułowaną QUAKE. Programiści obiecują, że QUAKE będzie tym dla DOOM czym DOOM dla WOLFENSTEINA. Z niecierpliwością czekamy.

Mart Goretz



rys. Zbych Kosno

GUS *support*

Przypominamy: SUPPORT przeznaczony jest dla początkujących GUSerów, którzy nie mogą dać sobie rady z oswojeniem karty GRAVIS ULTRASOUND przy niektórych grach. W tym numerze większość gier nie sprawiała GUSowych kłopotów.
Oznaczenia: SBOS – emulator Sound Blastera, MEGAEM – emulator Rolanda (muzyka) i Sound Blastera (efekty), GUS support – obsługa GUSa.

7th GUEST	— standard AIL, plik T7GFIX3.ZIP
ARCHON ULTRA	— GUS support
CIVILIZATION	— MEGAEM (R)
CLASH OF STEEL	— SBOS
DRAGON SPHERE	— MEGAEM (R+SB)
DUNE	— MEGAEM (R+SB)
FLEET DEFENDER	— MEGAEM (R+SB)
HORDE	— GUS support
HORNET for FALCON 3.0	— MEGAEM (R+SB)
INDIANA JONES AND LAST CRUSADE	— MEGAEM (R+SB)
INDIANAPOLIS 500	— SBOS
LEGACY	— MEGAEM (R+SB)
LEGEND OF KYRANDIA	— MEGAEM (R+SB)
SHERMAN M4	— SBOS
SINK OR SWIM	— SBOS
STRIKE FLEET	— SBOS
TURBO SCIENCE	— MEGAEM (R+SB)
UFO UNKNOWN ENEMY	— MEGAEM lub GUS (tylko DIGITAL FX)
ULTIMA 7	— patch w pliku U7GUS.ZIP, działa tylko do 1 i 2 części
UTOPIA	— SBOS
VIKINGS 2	— SBOS

DOM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

02-903 Warszawa, ul. Powsińska 40/24

Najciekawsze gry na Amigę i IBM PC – każda z polską instrukcją obsługi

Wypełnij blankiet i wyślij, a za dwa tygodnie otrzymasz zamówioną przesyłkę

DOM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ
SAGITA
02-903 WARSZAWA, UL. POWSINSKA 40/24

ZAMÓWIENIE

ZAMAWIAM NASTĘPUJĄCE GRY:

(imię i nazwisko) ..... (dokładny adres z kodem) ..... (podpis rodzica)

zamówienie płatne przy odbiorze plus koszty przesyłki pocztowej

AMIGA

TYTUŁ GRY (Amiga)	cena	ile szt.
☐ 688 ATTACK SUB	280.000,-	.....
☐ BIRDS OF PREY	280.000,-	.....
☐ BLACK CRYPT	280.000,-	.....
☐ CIVILIZATION	519.000,-	.....
☐ DELUXE PAINT IV v. 4.0	854.000,-	.....
☐ DUNE	280.000,-	.....
☐ DUNGEON MASTER	280.000,-	.....
☐ HARPOON	280.000,-	.....
☐ INDIANAPOLIS 500	280.000,-	.....
☐ MIG-29M FULCRUM	280.000,-	.....
☐ NAM	280.000,-	.....
☐ POWERMONGER	280.000,-	.....
☐ SHADOWLANDS	280.000,-	.....
☐ SPACE HULK	513.000,-	.....
☐ STRIKE FLEET	280.000,-	.....
☐ SYNDICATE	588.000,-	.....

IBM PC

TYTUŁ GRY (IBM PC)	cena	ile szt.
☐ 688 ATTACK SUB	280.000,-	.....
☐ A.T.A.C.	597.000,-	.....
☐ BETRAYAL AT KRONDOR	671.000,-	.....
☐ BIRDS OF PREY	280.000,-	.....
☐ CH. YEAGER'S AIR COMBAT	280.000,-	.....
☐ CIVILIZATION	549.000,-	.....
☐ DUNGEON MASTER	280.000,-	.....
☐ DUNE	280.000,-	.....
☐ F-15 STRIKE EAGLE III	781.000,-	.....
☐ FIELDS OF GLORY	854.000,-	.....
☐ HARPOON	280.000,-	.....
☐ INDIANAPOLIS 500	280.000,-	.....
☐ KASPAROV'S GAMBIT	671.000,-	.....
☐ LURE OF THE TEMPTRESS	588.000,-	.....
☐ MIG-29M FULCRUM	280.000,-	.....
☐ PATRIOT	549.000,-	.....

IBM PC

TYTUŁ GRY (IBM PC)	cena	ile szt.
☐ POWERMONGER	280.000,-	.....
☐ PRIVATEER	732.000,-	.....
☐ QUEST FOR GLORY III	586.000,-	.....
☐ RETURN OF THE PHANTOM	793.000,-	.....
☐ SEAL TEAM	488.000,-	.....
☐ SHADOWLANDS	280.000,-	.....
☐ SPACE HULK	647.000,-	.....
☐ STRIKE COMMANDER	793.000,-	.....
☐ STRIKE COMMANDER CD	1.098.000,-	.....
☐ SYNDICATE PL	696.000,-	.....
☐ TASK FORCE 1942	793.000,-	.....
☐ THEATRE OF WAR	280.000,-	.....
☐ ULTIMA VII	732.000,-	.....
☐ ULTIMA UNDERWORLD II	732.000,-	.....
☐ V for VICTORY III	495.000,-	.....
☐ XENOBOTS	427.000,-	.....

GRUMMAN F-14 TOMCAT

Historia samolotu F-14 rozpoczyna się od ogłoszonego przez US Navy konkursu. Jego zwycięzcą okazała się firma Grumman ze swoim 303-E. Ale w trakcie prac prototyp uległ wielu zmianom konstrukcyjnym – tak powstałemu samolotowi nadano oznaczenie F-14.

Na początku lat 60. rozpoczęto prace nad nowym samolotem, następcą F-105 Tunderchief. W tym samym czasie marynarka wojenna poszukiwała projektu samolotu, który mógłby zastąpić ówczesny podstawowy pokładowy myśliwiec floty – F-4 Phantom. Dowództwo US Navy obawiało się, że Phantom nie poradzi sobie z nowymi zagrożeniami dla floty. Pojawiły się pociski rakietowe dalekiego zasięgu, które mogły zadać poważny cios nawet bardzo silnej grupie bojowej. Phantomy nie były przystosowane do zwalczania takich pocisków, jak i ich nosicieli, ponieważ nie były wyposażone w żadną broń dalekiego zasięgu.

Początkowo zarówno dla floty jak i wojsk lądowych miał powstać jeden samolot w dwóch wersjach. Tym samolotem miał być zwycięzca konkursu ogłoszonego przez Departament Obrony – F-111. Wersja F-111A miała być przystosowana dla potrzeb armii, zaś F-111B miał być myśliwcem pokładowym. Jednak F-111B zupełnie nie spełniał założeń projektu samolotu myśliwskiego obrony powietrznej floty FADF (Fleet Air Defence Fighter). Podstawową jego wadą była masa, która przekraczała o 9000 kg wymagania US Navy. Mimo to podwykonawca samolotu F-111B, którym była firma Grumman doprowadził do powstania prototypu oblatanego w 1965r. Kongres USA zawiesił jednak finansowanie projektu F-111B i pomysł ujednolicenia floty powietrznej upadł. Firma Grumman zdecydowała się zastąpić projekt F-111B innym projektem. W efekcie zaprezentowała kilka projektów z których wyłonił się protoplasta F-14 – model ze zmienną geometrią skrzydeł, oznaczony symbolem 303-E.

US Navy ogłosiła konkurs, do którego przystąpiło wiele firm, zaś zwycięzcą okazał się oczywiście Grumman ze swoim 303-E. Najpierw podpisano kontrakt na budowę sześciu prototypów (1969 r.), później zawarto umowę, na mocy której rozpoczęto produkcję seryjną. W trakcie prac prototyp 303-E zmienił swe usterzenie na podwójne oraz zlikwidowano płetwy podkadłubowe. Tak powstałemu samolotowi nadano oznaczenie F-14. Pierwszy prototyp został oblatany 25 października 1970 r.

Przez cztery lata trwały próby i badania Tomcatów. Przez ten czas nie obyło się bez wypadków (F-14 ma zwyczaj wpadania w płaski korkociąg) i kilka maszyn zostało rozbitych. Najdziwniejszym wypadkiem było samozestrzelenie się Tomcata. Mianowicie, po odpaleniu pocisku Sparrow zaczął on się gwałtownie wznosić i uderzył w zbiornik paliwa. Innym wypadkiem było zsunięcie się Tomcata z pokładu lotniskowca J.F.K. Przez dwa miesiące wyławiano F-14 z oceanu w asyście radzieckich statków rybackich i badawczych.

Samolot F-14A wszedł do czynnej służby w US Navy w roku 1974. Jedynym państwem oprócz USA wykorzystującym Tomcaty był Iran, dla którego szach zakupił 80 maszyn.

BLIŻEJ O MASZYNIE

Przez cały czas modernizowano Tomcata, w efekcie czego powstała wersja F-14A+ przemianowana później na F-14B. Przystosowano także Tomcata do przenoszenia podwieszanego zasobnika rozpoznania taktycznego TARPS dzięki czemu F-14A/TARPS, mógł wykonywać misje rozpoznawcze. F-14B jest obecnie podstawowym myśliwcem pokładowym US Navy. Wyposażony jest w dopplerowski, impulsowy radiolokator analogowy Hughes AWG-9, który umożliwia śledzenie 24 celów i atakowanie sześciu jednocześnie pociskami Phoenix. Wersja F-14D wyposażona jest w w radar AN/APG-71, który jest bardziej odporny na zakłócenia i przeciwdziałania elektroniczne. Najgroźniejszym uzbrojeniem Tomcata są pociski Phoenix, które mają zasięg ok 185km. i mogą razić samoloty wroga przed odpaleniem przez nie pocisków powietrze–woda (F-14 może także zwalczać już odpalone pociski powietrze–woda). Ponadto F-14 może przenosić pociski Aim-7 Sparrow i Aim-9 Sidewinder. Przy misjach szturmowych, do których teoretycznie Tomcat jest zdolny, zabierane są bomby Mk.80. Trwają prace nad przystosowaniem Tomcata do przenoszenia pocisków AGM-88 Harm. Stałym uzbrojeniem jest działko M61-A1 Vulcan. Podczas bojowych patroli Tomcat może zabierać sześć pocisków Phoenix i dwa Sidewindery. Z takim uzbrojeniem F-14 w walce jest bardzo groźnym przeciwnikiem, gdyż potrafi zniszczyć samolot wroga zanim dostanie się w zasięg rażenia jego pocisków.

TOMCAT EVERYWHERE

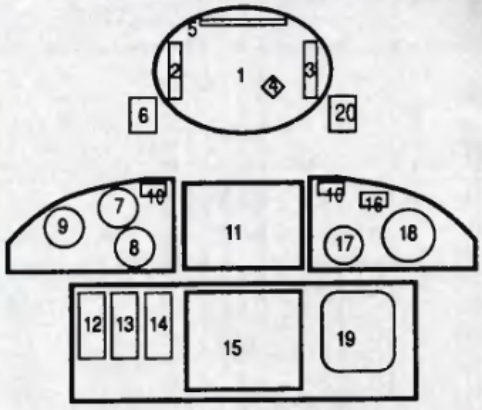
Po raz pierwszy Tomcaty użyte zostały w misji bojowej w roku 1975 w operacji „Frequent Wind" (ewakuacja Amerykanów z Wietnamu Południowego). Pierwsze zestrzelenie piloci Tomcatów zaliczyli w roku 1981, kiedy to dwa libijskie Su-22 zostały zniszczone pociskami AIM-9L. W basenie Morza Śródziemnego przez dłuższy czas Tomcaty wykonywały misje bojowe (najczęściej patrole i misje rozpoznawcze). Tomcaty zapewniały osłonę powietrzną samolotom szturmowym podczas ataku na Grenadę i nalotów na terytorium Libanu. Niecodzienną misją czterech F-14 było przechwycenie przy pomocy samolotów E-2 Hawkeye i EA-6B Boeinga 737 egipskich linii lotniczych lecącego z terrorystami palestyńskimi na pokładzie. F-14 zmusiły Boeinga do lądowania w bazie wojskowej na Sycylii. Terroryści byli odpowiedzialni za uprowadzenie statku Achille Lauro i zamordowanie obywatela amerykańskiego Leona Klinghoffera. Dalsze misje F-14 prowadziły podczas operacji „Desert Storm" i „Desert Shield", gdzie stanowiły osłonę samo-



DANE TECHNICZNE SAMOLOTU

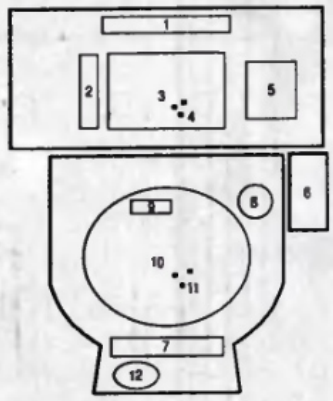
Rozpiętość maksymalna	19.54 m	Maksymalna liczba Macha	Ma=2.34
Rozpiętość minimalna w locie	11.65 m	Masa własna	18191 kg
Długość	19.10 m	Masa podwieszeń zewnętrznych	6577 kg
Wysokość	4.88 m	Zasięg (ze zbiornikami)	3220 km
Pułap statyczny	15240 m	Dobieg (bez lin hamujących)	884 m
Powierzchnia nośna	52.49 m²	Rozbieg (bez użycia katapulty)	427 m

Istotne wskaźniki prawdziwego F-14 uwzględnione w grze (pilot)



1 – HUD
2 – wskaźnik prędkości zbliżania
3 – odległość od celu. Małe poziome kreseczki oznaczają max i min zasięg aktywnego uzbrojenia
4 – romb oznaczający zalokowany cel (ułatwia lokalizację przeciwnika)
5 – kompas
6 – lampki informacyjne o kołach i hamulcu aerodynamicznym, a także wskaźniki prędkości podejścia
7 – prędkościomierz
8 – wysokościomierz
9 – wariometr (wskaźnik pr. pionowej)
10 – alarmowe lampki informujące o pożarach w silnikach
11 – replika HUD
12 – obroty silników
13 – temperatura silników
14 – ustawienie przepustnicy
15 – informacje o locie: odległość od punktu nawigacyjnego, prędkość, liczba Macha. W innym trybie pracy wyświetlacz podaje informacje o aktywnym celu
16 – wskaźnik przeciążenia
17 – kompas
18 – TEWS
19 – stan zbiorników paliwa

Istotne wskaźniki prawdziwego F-14 uwzględnione w grze (RIO)



1 – zasięg radaru
2 – wysokość, na której pracuje radar
3 – ekran sytuacji w pionie radaru AWG-9
4 – echa radarowe (cele)
5 – systemy przeszukiwania przestrzeni i identyfikacja swój-obcy
6 – kontrolki informujące o zagrożeniach z powietrza i ziemi
7 – opcje namierzania celu
8 – zmiana aktywnego punktu nawigacyjnego
9 – informacje o celu: odległość, wysokość, kurs
10 – ekran sytuacji w poziomie radaru AWG-9
11 – echa radarowe (cele)

lotów szturmowych. Jedyny F-14A/TRAPS został zestrzelony nad terytorium Iraku pociskiem SA-2. Jeden z pilotów został schwytany, był torturowany i bity. Drugiego zlokalizowały samoloty A-10 i został uratowany przez helikopter MH-53J Pave Low III z członkami jednostki specjalnej na pokładzie. Podczas zabierania pilota, A-10 zniszczyły zbliżające się ciężarówki irackie.

LOTNISKOWCE

Jeszcze tylko słówko o lotniskowcach – bazach Tomcatów. Ówczesne lotniskowce o długości 340 metrów („Nimitz", „Kitty Hawk") miały załogę składającą się z ok 5000 tys. ludzi (na pokładzie wydawana jest gazeta, marynarze mają własną telewizje kablową, są tam sklepy, cafeterie, kasyna). Tak duże jednostki są łatwym celem, jednak stosuje się do ich obrony różne wyrafinowane systemy i w efekcie zniszczenie lotniskowca jest poważnym problemem dla przeciwnika. Sam lotniskowiec stanowi centrum grupy bojowej. Wyposażony jest w elektroniczne środki zakłócania mające zmylić pociski wroga oraz w kierowane radarem wielolufowe 20 mm działka Phalanx, a także w system rakietowych pocisków SeaSparrow. Wokół lotniskowca przez jego eskortę tworzony jest pierścień obrony o promieniu 100 km. Ważnym okrętem eskorty jest krążownik typu AEGIS z radarem SPY-1 (radar ten umożliwia wykrywanie i śledzenie setek celów). W pierścieniu tym działają pociski SM2 i SM2-ER typu woda-powietrze. Zewnętrzną obronę stanowią samoloty F-14, które podczas bojowych patroli przygotowane są do przechwytywania przeciwnika. Zasięg rażenia Tomcatów współdziałających z samolotami wczesnego ostrzegania E-2 Hawkey wynosi ok. 500 km.

Gościnnie: KaYteck

Informacje pomocne załodze F-14

U/Shift-U – sprzęgnięcie/rozsprzęgnięcie radaru z głowicą poszukującą pocisku Sidewinder
I – IFF. Identyfikacja swój-obcy
[/] – trymer steru wysokości
Shift-} – automatyczne trymowanie
S/Shift-S – wybieranie aktywnego waypointu
D – ilość wyświetlanych informacji na HUD
G – wypuszczanie/chowanie podwozia
H – wypuszczanie/chowanie haka
J – środki przeciwdziałania elektronicznego
* – zmiana miejsca (pilot/RIO)
Z/X – przybliżanie/oddalanie widoku z kamery
V – kamera/replika HUD
B – hamulce aerodynamiczne
K – przerwanie namierzenia danego celu
L – zalokowanie danego celu
M – uzbrojenie rakiet
</> – wychylenie pedałów steru kierunku
/ – mapa
Insert – szerokość pasma skanowania
Delete – zmiana trybu pracy radaru
Home – wysokość skanowanego pasma
End – uruchomienie automatycznych trybów wykrywania i namierzania przeciwnika
PgUp/PgDn – zwiększenie/zmniejszenie kąta nachylenia anteny radaru
Shift-P – połączenie z samolotem E-2 Hawkeye
Shift-F1 – prośba o asystę. W miarę możliwości lotniskowiec przydziela ci do pomocy F-14
Alt-L – prośba o pozwolenie lądowania
Shift-I – światła pozycyjne
Shift-F – światła przydatne do latania w szyku
Shift-E – katapulta
Alt-P – pauza

ULTIMA 7: BLACK GATE PRZEDSIONEK BRYTANII

Oto tradycyjny już suplement, czyli techniczne wprowadzenie dla młodocianych miłośników RPG – pierwsze kroki w grze ULTIMA 7.

Sterowanie

Sterowanie grą bez myszy jest niezmiernie trudne i praktycznie odbiera całą przyjemność grania. Lewy przycisk: pojedyncze kliknięcie podaje, na co wskazuje kursor. Podwójne – powoduje użycie wskazanego przedmiotu lub porozmawianie z osobą, a w trybie walki – atak na wskazaną rzecz lub postać. Przedmioty przemieszcza się „przeciągając" je myszą w pożądane miejsce, a bierze – ciągnąc na sylwetkę bohatera.

Prawy przycisk służy do poruszania się. Kliknięcie przesuwa o jeden krok, a dwa kliknięcia przesuwają do wskazanego miejsca. Przytrzymanie przycisku powoduje ciągły marsz. Informacje o bohaterze uzyskuje się klikając dwukrotnie na Avatarze, a następnie na sylwetce bohatera. Miecz lub Gołąb oznaczają tryb walki lub pokoju.

Ikonologia

Aureolka jest pomocna gdy masz kogoś chronić. Należy ustawić ją na żółtą u chronionej postaci – w razie napaści wszyscy, którzy mają ustawioną ochronę jako sposób walki, przyjdą jej z pomocą. Inwentarz uzyskujemy przez „użycie" plecaka. Pod aureolką są ikony oznaczające sposób walki prowadzony przez daną postać:

MCK–S–DBK: atak na najsłabszego przeciwnika

DCK–S–DBK: atak na najsilniejszego

DCK–S–Kr–DBK: obrona

3DCK–S–DBK: atak na najbliższego

3DCK–3S–DBK: atak do ostatniej kropli krwi

DCK–DBK–S: ucieczka

4DCK–DBK w środku: atak na przypadkowo wybranego wroga

DCK–S–Kr–DBK–MBK: ochrona postaci, która ma żółtą aureolę

3DCK–2P–MBK: ręczne sterowanie postacią (Uwaga! możliwe tylko dla Avatara).

Znaczenie symboli: D–Duża,C–Czarna,K–Kropka,S–Strzałka,B–Biała,Kr–Kreska,P–Pytajnik Statystyki ukryte są pod symbolem serca. Bohatera można podszkolić tylko gdy ma jakieś Punkty Wyszkolenia (Training). Combat odpowiada za umiejętności w walce, a Mana za rzucanie czarów. W dolnej linii pojawiają się symbole informujące o stanie bohatera, są to od lewej: Utrata Przytomności, Zatrucie, Zauroczenie, Głód, Ochrona, Bohater Przeklęty, Sparaliżowanie.

Wskazówki

– każdą napotkaną osobę warto gruntownie przepytać, można się dowiedzieć ciekawych rzeczy. Poza tym o to, czego się nie dowiesz, nie możesz potem spytać innych

– drużyna może liczyć co najwyżej osiem osób

– warto pomagać innym, gdyż często to przynosi to korzyści materialne

– zawsze miej przy sobie trochę złota

– gdy odzyskasz już Księgę Czarów kupuj u napotkanych czarowników zaklęcia – należy to robić z rozsądkiem, a nie jak leci

– Błękitne Bramy Księżycowe są użyteczne tylko połowicznie, nigdy nie wiadomo dokąd cię przeniosą (bardzo przydaje się sekstans), a poza tym na niektórych wyspach ich nie ma

– nigdy nie atakuj jako pierwszy (nie dotyczy węży, krokodyli itp.)

– zabitym żadne rzeczy nie są już potrzebne

– w Brytanii możesz wymienić na pieniądze: złote bryłki u Cynthii i kamienie szlachetne u jubilera. Aptekarz Kessler zapłaci Ci za dostarczenie Jadu

– warto obchodzić góry naokoło i badać napotkane jaskinie

– w nocy lepiej spać. Można na ulicy w mieście (połóż Bed Roll na ziemi i użyj), ale lepiej nie próbować w „terenie"

– statek „uruchamia" się i „wyłącza" klikając na żaglu, a powóz – na koźle

– pływając statkiem nie walcz z potworami, tylko uciekaj jak najszybciej

– przybijać do brzegu możesz w każdym miejscu, nawet jeśli nie ma pomostu

– niektóre ściany są fałszywe i można przez nie przechodzić

– ściany, na których dobrze widać jeden z kamieni można otworzyć: część dźwigniami (np. w zamku Lorda British), a część tak samo jak drzwi

– warto oglądać obrazy w Kryształowych Kulach

Ustawienie kamieni

Virtual Stones są ustawione następująco:

Czarny: zamek Lorda British
Biały: Brytania
Żółty: Shrine of Compassion
Zielony: Shrine of Justice
Niebieski: Shrine of Honesty
Pomarańczowy: Shrine of Sacrifice
Fioletowy: Shrine of Honor
Czerwony: Shrine of Valor

Aby znaleźć się w którymś z powyższych miejsc, należy rzucić zaklęcie Recall i wskazać odpowiedni kamień. Lepiej nie zmieniać żadnego z ustawień (zaklęcie Mark) z wyjątkiem Białego, gdyż później się przydadzą.

Znaczenie napojów

Napoje (Potion) mają następujące działanie:

Czarny: Niewidzialność
Niebieski: Uśpienie
Pomarańczowy: Obudzenie
Purpurowy: Ochrona
Biały: Światło
Żółty: Uzdrowienie
Zielony: Otrucie
Czerwony: Wyleczenie

Rzucanie czarów

Podstawowym przedmiotem koniecznym do rzucania czarów jest Księga Zaklęć. Została ona podzielona na dziewięć kategorii: Podstawową oraz Osiem Kręgów. Każda z nich zawiera po osiem czarów. W Podstawowej do rzucenia czarów nie są wymagane żadne odczynniki i wystarczy odpowiednia liczba Mana. Im wyższa kategoria, tym więcej Mana potrzeba aby wypowiedzieć zaklęcie. Pod każdym czarem miga liczba informująca, ile razy możesz rzucić dane zaklęcie (uwzględnia jedynie ilość odczynników).

Księga zawsze otwiera się na zaklęciu zaznaczonym zakładką. Strony przewraca się klikając na zagiętych rogach. Czar rzuca się klikając na nim dwukrotnie, a zaznacza zakładką klikając raz. Niestety nie ma skąd dowiedzieć się, które odczynniki są wymagane do rzucenia czaru i trzeba to zbadać samemu (wypowiedzieć zaklęcie i sprawdzić co zostało zużyte).

Przydatniejsze zaklęcia

Telekinesis (2 Krąg): pozwala przesuwać dźwignie i przełączniki znajdujące się w zasięgu wzroku

Mark (4K) i Recall (4K): patrz Virtual Stones

Seance (4K): umożliwia rozmowę z duchami na Skara Brae

Unlock Magic (4K): otwiera magicznie zamknięte drzwi

Dispel Field (5K): usuwa magiczne pola np.: ognia, energii itp.

Clone (6K): tworzy brata bliźniaka wskazanej postaci. Jednocześnie mogą być najwyżej dwa klony.

Andrzej Kalina

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

Z uwagi na spęcznienie innych materiałów, do niniejszego wydania rubryki HELP nie załapały się wszystkie poruszone przez was tematy. Wybrałam tylko te, które sprawiają najwięcej kłopotów. Reszta wejdzie za miesiąc, możecie więc oczekiwać HIPERHELPA. I jeszcze na koniec: czytajcie proszę opisy. Niżej zaznaczyłam kilka przykładów, w których odpowiedź na zadane pytanie znajdowała się WPROST w drukowanym u nas opisie.
Gaia

help

Galina radzi zbłąkanym

DUNE 2 – Amiga

W czwartej misji po wyprodukowanin pewnej ilości sprzętu bojowego pojawia się komunikat „Unable to create more". Co zrobić? Bolek

W tej grze masz pewien limit produkcji jednostek, którego nie możesz przekraczać. Dotyczy to każdej misji, niekoniecznie czwartej. Pewnym lekarstwem na tę niedogodność jest następujące działanie: jeśli masz dużo pieniędzy i sporo poniszczonych jednostek, wyślij je wszystkie jako mięso armatnie. Za chwilę wyprodukujesz sobie nowe.

ETERNAM – IBM PC

Jak przejść pytania na wyspie robotów? Don Jonz

Masz w zasadzie dwie możliwości. Najłatwiej jest po prostu strzelać i mieć nadzieję. Dużo skuteczniejsze wydaje się jednak posprawdzanie danych w mądrych książkach (encyklopedia, słownik, leksykon,...) oraz zapisywanie nazw własnych występujących w grze.

FLEET DEFENDER – IBM PC

Dlaczego nie mogę zabrać na pokład dowolnego zestawu rakiet, np. jednego Sidewindera i jednego Phoenixa? Adam Klnska

Projektanci nie przewidzieli możliwości dowolnego mieszania rakiet, dają tylko do wyboru skompletowane zestawy. Poza tym, gdybyś zdecydował się na podwieszenie na jednym skrzydle Sidewindera a na drugim Phoenixa, to twój lot byłby krótki, kołowy i z pewnością zakończyłby się przyglebieniem.

ISHAR 2 – Amiga

Z jakich składników robi się napoje Hnmbolg i Jablou? 50 gości (!)

Wyprzedzając opis ISHAR w SECRET SERVICE podaję skład napojów:

Humbolg: 1b+1c+1g
Jablou: 1a+1d+2e,
a – compote de pissenlits
b – huile de salamandre
c – toile de mygale
d – guiceche
e – cervelle de rats
g – champignone noirs

JURASSIC PARK – IBM PC

Czytałem w HELP, że podane przez was kody nie działały u innych, bo były tylko na komputer Martineza. Zbadałem tę sprawę i mam rozwiązanie. Warunkiem jest przejście pierwszego levelu gry i zapisanie kodu. Ja dostałem B14A5A2B, a Martinez miał ta B14A5708. Wniosek: wystarczy skreślić trzy ostatnie znaki z podanych kodów i na to miejsce wpisać te, otrzymane z własnym kodem! Gncio

Wot, maładiec!

LARRY 6 – IBM PC

Jak zatrzymać faceta jeżdżącego na wózku? Phonic

Faceta nie daje się zatrzymać, można natomiast zabrać się na przejażdżkę i poczekać aż dojedzie do końca trasy (skrajnie prawy ekran). Wtedy wyskoczy na moment na papieroska.

Pozbierałem i oddałem nkochanej wszystkie przedmioty, ale nie wiem skąd wziąć lód. Malecki

Lód zabierz z kuchni. Na wielkim stole leżą mrożonki, zresztą stamtąd zabrać trzeba też pomarańczę. Zresztą możesz przeczytać dokładny (fantastyczny, niesamowity, ponadprzeciętny, zapierający dech w piersiach, niewyobrażalny, itd.) opis w SS-9.

LURE OF THE TEMPTRESS – IBM PC

Co zrobić, żeby otworzyć końcowe drzwi w pokoju z kołowrotem? Andrzej Chećko

Przejdź przez komnaty gdzie leżą Skorle, aż do pomieszczenia z kołowrotem. Posmaruj tłuszczem dźwignię (USE FAT ON LEVER). Poczekaj na Minnowa i każ mu ciągnąć dźwignię (TELL MINNOW TO PULL LEVER – cytat z SS'5/93 opis niejakiego Usera Jamy.

Jak wyjść z lochów zamku? Dziadek Borys

Teraz wypij napój i idź na Middle Street. Wejdź przez drzwi, które pilnuje Skorl. Wewnątrz porozmawiaj ze Skorlem (TALK TO SKORL). Idź za Goewin na Apthecary Lane. Kiedy się odmienisz wejdź do apteki. Porozmawiaj z dziewczyną – tamże.

Po wypiciu eliksiru i zamianie w Selenę, uwolnieniu Goewin i dojściu na Apthecary Lane, nie udaje mi się odmienić. Oley

Zmiana zachodzi samorzutnie po jakimś czasie, albo po pierwszej nieudanej rozmowie z Goewin.

MAGIC POCKETS – Amiga

Czy są jakieś kody lob hasła, żeby nie trzeba było ciągle zaczynać od początku? Xinljxt

Kody są tylko w wersji na IBM PC, niestety Amiganci muszą się zawsze namęczyć.

METAL MUTANT – IBM PC

Co zrobić po zahiciu takiego z czubem i humerangami, bo dalej się włóczę bez sensu? Do czego jest Tank i jego radarek? Michał Knurzewski

Trzeba przejść do komputera skrajnie po prawej na najniższym poziomie i wpisać odpowiedni kod z dokumentacji do gry, dzięki czemu Mucio zostanie przeteleportowany. Tank może strzelać do góry, dlatego jest dobry na osy i latające hoovery. Dodatkowo można do niego dołączyć moduł rakietowy. Radarku używa się w windzie, żeby wiedzieć czy właśnie ten irokez jest na danym poziomie. Jeśli tak, trzeba spadać.

POLICE QUEST 3 – IBM PC

Gdzie znajduje się szpital i jak do niego dojechać? Michał Kokot

Szpital jest na 5-th street – gdy będziesz się do niego zbliżał, odpowiedni znak drogowy poinformuje cię o właściwym zjeździe na parking przyszpitalny.

W jaki sposób zaznaczyć na mapie gwiazdkami pentagram? Karol Chomicz

Użyj komputera i wybierz Tools i City Map. Zaznacz miejsce trzech morderstw i napadu na Marie. Połącz punkty kreskami a zobaczysz niepełny pentagram. Uzupełnij rysunek kreskami do piątego punktu. Komputer powinien zauważyć schemat. Jeśli tego nie zrobi, musisz jeszcze raz dokładniej zaznaczyć i połączyć punkty.

W trzecim dniu jadę z Morales do opuszczonego magazynu, ale nie mogę go znaleźć! Bakal

Gdy dotrzesz do Homicide Office zajrzyj do listów i podjedź pod wskazany adres – to właśnie opuszczony magazyn.

PRINCE OF PERSIA 2 – IBM PC

Jak przejść level z ogromnym pająkiem i kopalnią kryształu? Konrad Szustek

Schodząc do piwnicy, w której siedzi ogromny pająk, będziesz miał możność „napompowania" energii – zabijaj wojowników i wypijaj pozostałe po nich butelki. Potem wejdź z powrotem na górę i podążaj w prawo, do komnaty z posążkami złego księcia. Cztery są szklane, a piąty to prawdziwy Książę. Gdy go zdemaskujesz, zacznie uciekać na górę. Pobiegnij za nim – będzie przed tobą ciągle uciekał. Musisz zrzucić ziemską postać (kręć się lewo-prawo-lewo-prawo) i załatwić Księcia ognistym plunięciem.

STAR TREK: 25th ANNIVERSARY – IBM PC

Jaki jest kod otwierający drzwi na księżycu Scythe w szóstym odcinku („The Old Devil Moon")? Agnieszka Solska

Właściwy tytuł tego odcinka brzmi THAT OLD DEMON MOON. Po przylocie i wejściu na orbitę, sprawdź w komputerze hasła Alpha Proxima, Scythe, Sofs, Lucrs. Przelicz zapisane numerki 17, 99 na system trójkowy, na którym opierali się Lucrowie, powinno wyjść 122, 10200.

VEIL OF DARKNESS – IBM PC

Joseph nie chce dać mi pamiątkowego loka blond włosów, a Cyganka zrobić lalki VooDoo. Co im powiedzieć? Artur Sępoch

Wróć do miasta i odnajdź wyrobnika wosku, Josepha. Kup od niego świecę. Spytaj jego syna, Antona o Natalię. Poproś go o pamiątkowy lok włosów.

Przeszedłem już cały las i nigdzie nie mogę znaleźć rogu z kości. Mamut

Odkup od Mattiasa ząb, który wybił Frankowi. Dowiesz się że wariat skrywa jakąś tajemnicę, którą można mu wydrzeć tylko przy pomocy lalki VooDoo. Po drodze do obozu cygańskiego kup jeszcze jedną świeczkę. Poproś Marię o zrobienie lalki. Teraz możesz wybrać się do lasu. Dla ochrony załóż na szyję medalion. Musisz tu znaleźć róg z kości słoniowej... (Cytaty User Jama, SS-7/93, s.22-24(.

Powinieneś mieć wszystkie potrzebne przedmioty. Jeśli nie masz medalionu, to nie przejdziesz przez Banshee, która blokuje drogę na północ.

SECRET SERVICE: 00-846 Warszawa

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 lub fax (0 22) 209-309

Nr karty (listy) doręczeń	Dzień nadejścia	Awizowano dnia ..... 1994 r. ..... Podpis
Notatka doręczyciela	Sumę wymienioną na odwrocie otrzymałem dnia ..... 1994 r. ..... Podpis odbiorcy	
Znamiona dowodu tożsamości: rodzaj dowodu ..... Nr ..... wydany przez .... dn. ..... m-c ..... 19..... r. miejsce i data wydania	Dzień wypłaty ..... Nr księgi wypł. przekazów ..... Podpis wypłac.	

Uważnie wypełnić – odcinek dla redakcji

ARCHIWALIA kupon aktualny do 15 czerwca 94

Zamawiam następujące numery archiwaliów:
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

Proszę czytelnie zaznaczyć, których numerów pisma dotyczy zamówienie.
W przypadku zamawiania większej ilości egzemplarzy jednego numeru, proszę napisać to w uwagach.
UWAGI:

TO OSTATNIA SZANSA ZAMÓWIENIA NUMERU SECRET SERVICE 1

PRENUMERATA dla 1 osoby

Chcę prenumerować Secret Service począwszy od numeru przez wskazaną ilość miesięcy: ☐
3 6 9 12 miesięcy tu wpisz, od którego numeru ma zacząć się prenumerata

PRENUMERATA dla 1-10 osób

Chcę prenumerować Secret Service wraz z moimi kolegami i zobowiązuję się do rzetelnego wypełniania koleżeńskiej umowy.
Chcemy rozpocząć prenumeratę począwszy od numeru przez wskazaną ilość miesięcy: ☐
3 6 9 12 miesięcy tu wpisz, od którego numeru ma zacząć się prenumerata

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

Starannie przechowywać – dowód nadania przekazu

ARCHIWALIA kupon aktualny do 15 czerwca 94

Zamawiam następujące numery archiwaliów:
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

Proszę czytelnie zaznaczyć, których numerów pisma dotyczy zamówienie.
W przypadku zamawiania większej ilości egzemplarzy jednego numeru, 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 tu wpisz, od którego numeru ma zacząć się prenumerata

PRENUMERATA dla 1-10 osób

Chcę prenumerować Secret Service wraz z moimi kolegami i zobowiązuję się do rzetelnego wypełniania koleżeńskiej umowy.
Chcemy rozpocząć prenumeratę począwszy od numeru przez wskazaną ilość miesięcy: ☐
3 6 9 12 miesięcy tu wpisz, od którego numeru ma zacząć się prenumerata

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

PRENUMERATA i ARCHIWALIA

ZASADY PRENUMERATY

archiwalia można też kupić osobiście w redakcji

Prenumerata może być zawarta na 3, 6, 9 lub 12 numerów poczynając od dowolnego miesiąca. Zamówienia mogą być składane do 15 dnia każdego miesiąca – tak jak jest to wydrukowane na załączonym przekazie. Prosimy używać tylko aktualnych blankietów z KGB lub odbitek xero.

Prosimy o wyraźne i czytelne wypełnianie przekazu pismem drukowanym. Bazgranie oraz skróty nazw mogą przyczynić się do kłopotów w realizacji zamówienia.

Nasz system prenumeraty jest tak skonstruowany, by wspierać przedsiębiorczych. Jeśli będziecie zamawiać prenumeratę grupowo, otrzymacie znaczne zniżki. W ten sposób jeśli np. w klasie zbierze się 10 osób chętnych na prenumeratę, to jeden egzemplarz mają co miesiąc za darmo (przy rocznej prenumeracie zaoszczędzą 299 tys). Zachęcamy do takiego systemu prenumeraty – wspólnie oszczędzamy czas oraz pieniądze na przesyłkach pocztowych. **Cena zawiera koszty przesyłki pocztowej.**

Wypełnianie kuponu prosimy rozpocząć od strony tylnej, po czym starannie i uważnie obliczyć należną kwotę, którą należy wpisać po stronie przedniej wraz z dokładnym imieniem, nazwiskiem i adresem z kodem pocztowym. Prosimy nie dokonywać poprawek ani skreśleń.

Otrzymany po wpłacie na poczcie odcinek „dla wpłacającego" należy zachować na okoliczność ewentualnej reklamacji.

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

CENY PRENUMERATY

Ile osób	3 mies.	6 mies.	9 mies.	12 mies.
1	55500	111000	166500	222000
2	107400	214800	322200	429600
3	156600	313200	469800	626400
4	202800	405600	608400	811200
5	249600	499200	748800	998400
6	297600	595200	892800	1190400
7	345300	690600	1035900	1318200
8	392400	784800	1177200	1569600
9	438600	877200	1315800	1754400
10	460300	960600	1440900	1921200

PRZECZYTAJ ZANIM ZACZNIESZ WYPEŁNIAĆ

ZASADY ZAMAWIANIA ARCHIWALIÓW

Zamówienia na archiwalne numery SECRET SERVICE mogą być składane do 15 dnia każdego miesiąca – tak jak jest to wydrukowane na załączonym przekazie. Prosimy używać tylko aktualnych blankietów wyciętych 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 tylnej (czarnej), po czym starannie i uważnie obliczyć należną kwotę, którą należy wpisać po stronie przedniej wraz z dokładnym imieniem, nazwiskiem i adresem z kodem pocztowym. Prosimy nie dokonywać poprawek ani skreśleń, niewykorzystane pola pozostawić wolne. **Uwaga! Po obliczeniu ceny zamawianych numerów, należy dodać koszty ich przesyłki wg tabelki.**

Otrzymany po wpłacie na poczcie odcinek „dla wpłacającego" należy zachować. Wszelkie reklamacje są przyjmowane w redakcji pod numerem telefonu (0-22) 201-261 wew. 550 w dni powszednie w godz. 9.00–16.00.

UWAGA! Nie realizujemy zamówień za zaliczeniem pocztowym.

Nr 1cz-b	60 tys.
Nr 2	50 tys.
Nr 3	30 tys.
Nr 4	20 tys.
Nr 5	30 tys.
Nr 6	6 tys.
Nr 7	8 tys.
Nr 8	12 tys.
Nr 9	12 tys.
Nr 10	12 tys.
Nr 11	12 tys.
Nr 12	12 tys.

KONIECZNIE DODAĆ KOSZTY PRZESYŁKI

1 szt	– 5 tys.
2 szt	– 6 tys.
od 3 do 5 szt.	– 7.5 tys.
od 5 do 9 szt.	– 9 tys.
powyżej 10 szt.	– 10 tys.

Komplet	(od 1 do 12)	– 210 tys.
zestaw 1	(1+2+3)	– 110 tys.
zestaw 2	(4+5+6+7+8+9+10+11+12)	– 100 tys.
zestaw 3	(4+5+6+7)	– 60 tys.
zestaw 4	(8+9+10+11+12)	– 45 tys.





1. Archiwalia – zabrakło „jedynki"! Nakład SECRET SERVICE 1, wydany 16 marca 1993 r. został oficjalnie wyczerpany! Postanowiliśmy jednak nie pozostawić na lodzie tych, którzy zdążyli zamówić „jedynkę" w krótkim okresie bezwładności pomiędzy stwierdzeniem zerowego stanu magazynu. Ten jeden jedyny raz dodrukujemy numer. Będzie to specjalna seria, opatrzona numerami seryjnymi i autografami, w bardzo małym nakładzie. Jest to ewenement na skalę światową, bo takich ruchów po prostu się nie robi. My robimy to dla was.

Po raz ostatni macie możliwość zamówić numer pierwszy. Jeśli ktoś się wahał – niech zrobi to teraz. Będzie to specjalny bootlegowy egzemplarz – czarno-biały, dostępny tylko farciarzom.

2. Wakacje – na wakacje, tak jak i w ubiegłym roku, wydajemy jeden numer. Wy zaopatrzcie się przed wyjazdem w lekturę na plażę, a redakcja też jedzie się pobyczyć.

3. Kartki pocztowe i pocztówki – przychodzi ich coraz więcej. Wielkie dzięki, oszczędza to dużo czasu i pracy.

4. Czy opłaca się...? To dość typowe pytanie. Czy opłaca się kupić taką czy inną grę, komputer, monitor dysk itp. Są to pytania, na które nie znajdziecie u nas odpowiedzi, bo gdyby takowa istniała to już od dawna wszyscy kupowaliby jeden typ komputera, monitora, czy dysku. Tak samo nie można odpowiedzieć czy opłaca się kupić używaną Amigę 500 czy PC-486 DX, bo to nieprzystające cenowo światy. Odpowiem pytaniem: czy opłaca się bardziej rower czy mercedes, zupa czy drugie danie, jabłka czy gruszki? Jak znam życie, połowa ludzi będzie za tym a połowa za tamtym rozwiązaniem. To co ze swej strony możemy zaoferować, to teksty typu „Chciałbym mieć Amigę" pióra Bogdana Wicińskiego z SS-12. Tekst, który pokazuje pewne zależności między możliwościami, a cenami. Gotowych recept nie będzie.

5. Podajcie mi adres... – redakcja działa fair wobec swoich czytelników i nie udostępnia osobom trzecim (innym czytelnikom, służbom specjalnym, policji, Kościołowi) adresów osób, z którymi prowadzi korespondencję. Tutaj obowiązuje tajemnica służbowa, nieważne nawet o jaki temat chodzi.

6. Gdzie mogę kupić...? – jak tu objąć całą Polskę, gdy samych wypożyczalni video jest już 35 tysięcy, a sklepów komputerowych niewiele mniej. Nie wiemy np. gdzie w okolicach Płocka można najtaniej kupić PC, gdzie w Gorzowie Wlkp. sprzedają gry na Commodore, dlaczego firma IPS nie ma w ofercie 500 tytułów na Amigę, gdzie można dostać najtańsze dyskietki, itd. Za to piszemy natychmiast o wszystkim, co pojawia się na dużą, znaczącą skalę.

7. O konkursach świątecznych – jeżeli ktoś ze zwycięzców konkursów nie otrzymał jeszcze nagrody, to prosimy kontaktować się bezpośrednio z firmami, które występowały jako sponsorzy.

8. Podajcie mi Tipsa do gry ... – Tipsy to wasza specjalność. My istniejemy jako superszybka skrzynka Tipsów, do której co miesiąc wpadają kilogramy listów. W takim natłoku próba wyławiania Tipsów na zamówienie tylko podetnie nogi naszym Tipsojadom.

9. Co z konsolą Jaguar? – Najkrócej mówiąc NIC!!! Wiarygodny słuch na ten temat czasowo zaginął. Na londyńskich targach ETCS'94 firma Atari siedziała w „zabarykadowanym" stoisku i nie wpuszczała dziennikarzy. Jak coś się ruszy, to damy znać.

Jeśli po wejściu Ustawy będę używał kradzionych Windowsów to co, wpadną Zielone Berety albo inny Szwarceneger czy Jean Clode van Dal i mi ukradnie twardziela w celu skasowania? Maciej BIG MAN Weryk, Przemyśl

Dopóki nie ukażą się stosowne przepisy wykonawcze, to nie sposób ani przewidzieć sposobów praktycznego wdrażania ustawy, ani podawać ewentualnym organom ścigania podobnych pomysłów. Bo jak potem przyjdzie jakiś Arnold i zabierze ci twardy dysk, to będzie na nas.

Czy opłaca się kupować na Amigę 500 BENEATH A STEEL SKY na 15 dyskietkach i wachlować nimi nonstop? Henio Kloss, Przeworsk

Możesz ewentualnie zainstalować ją na twardzielu, jeśli takowy posiadasz. Bo dla mięczaków (posiadaczy tylko flopów) takie przygodówki to rzeczywiście pierwsza lekcja czołgisty: Grigorij, odłamkowym ładuj!

Jak „odładować" z pamięci podstawowej bądź wyższej Smartdrv, gdyż zabiera mi pamięć extended i nie mogę uruchomić DOOM? Sajmon, Ożarów

SMARTDRIVE jest programem rezydentnym (TSR), ale nie potrafi wynieść się z pamięci zwalniając zajęte bloki. Najlepiej znajdź linię uaktywniającą go a config.sys albo autoexec.bat i wpisz rem na początek tej linii – przy zresetowaniu komputera SMARTDRIVE nie uaktywni się. Pamiętaj potem wrócić do poprzedniego ustawienia, bo staremu będą wolniej pracowały programy; SMARTDRIVE jest to tzw. cache dyskowy, optymalizuje operacje zapisu i odczytu na twardym dysku, przechowując często używane informacje w zarezerwowanym przez siebie obszarze pamięci.

Co wpisać do config.sys i autoexec.bat, żeby zagrać w Strike Commandera? Małgosia

STRIKE COMMANDER wymaga ok. 600 KB pamięci podstawowej i ok. 2.5 MB pamięci EMS. Najlepiej, jeśli autoexec pozostawisz czysty, wpisując tylko linię uaktywniającą driver myszy, natomiast config będzie na kształt:

```
device=himem.sys
dos=high
device=emm386.exe 2600 ems
```

ewentualnie ze ścieżką prowadzącą do systemowego katalogu z plikami himem.sys i emm386.exe.

Kupiłem 6 oryginałów firmy (...) na C-64. Dwa mi się nie wgrywają. Co mam zrobić, bo zakupu dokonałem w innym mieście? Wojciech Pawlik, Szczecinek

Jeżeli kupiłeś oryginał, to masz wersję oryginalną, wiesz kto jest producentem lub wydawcą gry i powinieneś mieć nawet kartę rejestracyjną. Napisz do producenta, wyślij uszkodzoną kasetę, a na pewno otrzymasz nową. Nasi oficjalni dystrybutorzy dbają o klientów, mają ich ciągle tak niewielu...

SINK OR SWIM

Kevin Codner zaczynał, jak wielu aktorów, od krótkich rolek w filmikach reklamowych. Największym jego osiągnięciem w tej dziedzinie była reklama porównawcza czterech szamponów do włosów, którymi równocześnie umyto porośniętą dotychczas bujnym włosiem czaszkę Kevina. Jeden z szamponów miał mieć działanie łupieżobójcze, drugi odżywcze, trzeci koloryzujące, a czwarty, zwyczajny, miał udowodnić wyższość konkurencji nad samym sobą. Zadanie to powiodło się tylko częściowo – po jego wykonaniu głowa Kevina przypominała lekko wyleniałą szachownicę podbarwioną na fioletowo w miejscu zetknięcia się wszystkich czterech specyfików.

Codner po tym nieprzyjemnym incydencie porzucił pracę w reklamie i wyjechał do Hollywood – ojczyzny idoli z jego lat szczenięcych. Był jednym z niewielu, którym dopisało szczęście. Pierwszy film w którym wystąpił – „Wielka Cebula" odniósł oszałamiający sukces. Nominacje do Oskarów i Złotych Palm sypały się jak z rękawa, i chociaż rola Kevina nie była zbyt długa, to otwarła przed nim świetlaną drogę do serca krainy snów, gdzie marzenia stają się rzeczywistością, a biedni adepci kunsztu reklamowego mogą pozwolić sobie na całogłowowe transplantacje skóry z owłosieniem nie wyglądającym jak ich własne udające dzieło szalonego surrealisty.



Zachęcony sukcesem kasowym Super Mario Bros, Kevin postanowił nakręcić własny film na podstawie gry komputerowej. Jego wzrok padł na gierkę SINK OR SWIM. Oczyma wyobraźni ujrzał siebie w roli głównego bohatera – odważnego, inteligentnego, zaradnego itd itp.

Takoż i wy zacni czytelnicy przed oczami macie grę ową. Dość ciekawym faktem z nią związanym jest to, że jej premiera ogólnoświatowa oraz polska miała miejsce w tym samym momencie – chwali się to naszym dystrybutorom.

Sympatyczna grafika, niezły dźwięk (chociaż może elekt towarzyszący wciśnięciu ESC przyprawia o zawał i lekką nerwicę), jednym słowem – oprawa przyzwoita. Nic złego nie można powiedzieć też o części merytorycznej: problemy postawione przed graczem są czasami naprawdę dość trudne i żeby je rozwiązać trzeba od czasu do czasu trochę pogłówkować.

Treść jest zbliżona do tej znanej każdemu chyba graczowi – masz doprowadzić gromadkę zidiocialych istotek do wyjścia – ależ tak! to Lemmingi. Nie masz tu jednak do czynienia ze śmierciolubnymi zielonogrzywiastymi ssakami, a z pasażerami statku SS Lucifer (to SS to chyba od Secret Service hel hel!). Statek ów, idąc starą ścieżką wyznaczoną jeczcze przez Titanica wpakował się na coś dużego podwodnego i jest aktualnie w stadium schodzenia na dno. Twoim zadaniem natomiast, jako członka Jednoosobowej Bohaterskiej Brygady Ratunkowej jest doprowadzenie pasażerów znajdujących się na 60 poziomach statku do wyjścia (śluzy awaryjnej lub plecaków odrzutowych wysyłających ich ekspresowo na wyższy poziom). Aby tego dokonać musisz tworzyć skomplikowane systemy skrzyniowo-pasowo-transmisyjne (i inne) aby pozostawić przed pasażerami tylko tę jedną, właściwą drogę do wyjścia. W całym przedsięwzięciu przeszkadza na dodatek lejąca się strumieniami woda, w której człowiek zbyt długo przebywać nie może. Oprócz wody przeszkadzać ci będą najróżniejsze kadzie z kwasami, niefrasobliwie rozpalone ogniska oraz zgniatarki. Skąd te urządzenia wzięły się na statku pasażerskim – nie mam pojęcia. Chyba służyły do utylizacji odpadków z kuchni.

W całej, naprawdę dość sympatycznej grze, do rozpaczy doprowadza jednak jedna rzecz: procedura po utracie ostatniego życia. Zamiast idąc śladem Lemmingów, dać graczowi możliwość nieskończonego powtarzania całego etapu, autorzy odsyłają go w takiej sytuacji do planszy startowej, każą ponownie wpisywać kod, znowu obejrzeć planszę tytułową, zaczekać na dograne etapu i dopiero dają możliwość kontynuacji. I jak tu może nie wściec się człowiek pełen pomysłów na przejście levelu, gdy musi z ich wprowadzeniem w życie czekać przez całe wieki (ok. 1 minuty).

Na szczęście nic poza tym drobnym niedociągnięciem nie zaburza przyjemności płynącej z pokonywania kolejnych poziomów – gra jest naprawdę miła.

PooH

Dystrybutor: L.K. Avalon

AVALON lic.
ZEPPELIN GAMES'93
1MB AMIGA
PC VGA, SB
LOGICZNO-ZRĘCZNOŚCIOWA
85% 90% 90%
A: 155 PC185
Cena w tys. zawiera VAT



STRIKE FLEET

Grę napisała firma LUCASFILM, protoplasta dzisiejszego giganta intelektualnej wyżywki – LUCASARTS. Dzisiejsze pokolenie graczy zna ją zapewne z doskonałych questów jak choćby INDIANA JONES. Starsi wyjadacze chleba pamiętają zapewne grę o tym samym tytule STRIKE FLEET tyle tylko, że powstała ona w pierwszej wersji około roku 1988. Każdy też pewnie pamięta postękiwania komodorowców, gdy gra ta ukazała się na C-64 w wersji dyskowej. Robiła wtedy wrażenie na przeciętnym maniaku gier takie, jak dzisiaj robi na mnie REBEL ASSAULT na CD-ROM.

Do plusów STRIKE FLEET, gry wydanej w Polsce w Kolekcji Klasyki Komputerowej, należy zaliczyć dobrze skonstruowaną instrukcję. Krok po kroku wprowadzać będzie cię ona w tajniki gry, które zresztą nie są trywialne, ponieważ STRIKE FLEET jest grą symulacyjno- strategiczną. Dowodzić będziesz najczęściej fregatami eskortowymi, które w miarę rozwoju akcji zamieniać się będą wraz ze zmianami misji w całe hordy statków – bądź atakujących, bądź też chronionych.

Aby chronić statki, będziesz miał do dyspozycji osiem rodzajów broni: działa, rakiety ziemia-powietrze, antyrakiety, rakiety ziemia-ziemia i wiele temu podobnych. Pozą bronmi użyć możesz także helikoptera, który pomoże rozpoznać teren tam, gdzie kończy się zasięg radaru. Ciekawym elementem strategii w grze jest możliwość dowodzenia wszystkimi okrętami i maszynami latającymi. W praktyce oznacza to, że gdy np: zatonie twój statek macierzysty, to dowodzenie pozostałą grupą zostanie przeniesione na jakiś inny statek. Ty będziesz miał swoje niszczyciele, krążowniki itp, zaś nieprzyjaciel będzie próbował cię zarżnąć takimi zabawkami jak łodzie podwodne, samoloty, rakiety, niszczyciele czy też kutry torpedowe. W wielu misjach będziesz musiał odróżnić prowokację od ataku, a poza tym pamiętaj, że każde twoje posunięcie będzie surowo ocenione przez dowództwo marynarki.

Skoro już mowa o misjach, to jest ich 14. Toczą w rejonach Morza Północnego, Norweskiego, Atlantyku oraz Zatoki Perskiej. Dla tych, których opętała chorobliwa mania operacji Pustynna Burza, jest tutaj także niezły kąsek – początek tej operacji odtworzony w Zatoce Perskiej. Drogi czytelniku, nie myśl sobie jednak, że zasiądziesz przed tą grą i wszystko będzie stało przed tobą otworem. Autorzy gry tak ją opracowali, aby nie udało ci się w pełni zagrać bez użycia instrukcji. Zawarte są w niej opisy wszystkich misji, dane dotyczące okrętów i ich uzbrojenia oraz wszystko to, co pomoże ci pomyślnie zakończyć misję.

Spróbuję teraz omówić wady tej gry i obiecuję, że nie zostawię na niej suchej nitki. Po pierwsze instrukcja – pomimo całej swojej doskonałości, przeszkadzają w niej czarno-białe zdjęcia. Wszyscy wiemy, że na takich lotosach niezbyt dużo się dojrzy, a już w ogóle są bezużyteczne, jeśli autorzy próbują coś za ich pośrednictwem wytłumaczyć. Drugą sprawą jest kwestia przyspieszania upływu czasu w grze. Robi się to klikając na odpowiednią ikonę lewym przyciskiem myszy, zaś prawym zwalnia się jego upływ. Największa wartość kompresji czasu sięga 128 sek/1 sek. Jeżeli jednak z podenerwowania klikniesz złym klawiszem, to czas ruszy z kopyta i nim się obejrzysz, to DAMAGE sięgnie zenitu, a ty oglądać będziesz morskie dno. Poza tym cała obsługa mostka i maszynerii odbywa się za pomocą jakiejś głupiej rączki w rękawiczce, którą czasami trudno jest wcelować w przyciski.

Grę testowałem w wersji na Amigę, a nie C-64, bo tylko taka jest sprzedawana w Polsce. Tutaj właśnie następuje gigantyczne starcie z tym, co widziałem i w co grałem przed laty na Commodore i z tym co właśnie mam przed sobą. W wersji na A500 grafika jak i dźwięk nie mają już czym zachwycać. Wprawni maniacy strategii połączonej z symulacją być może zauważą w STRIKE FLEET błysk geniuszu jego twórców, większość osób jednak tego nie dostrzeże. Jeżeli jednak zatrzymać się nad wersją na C-64, to sytuacja jest kompletnie odwrotna, ponieważ gra ta wykorzystuje w pełni możliwości 64-kilobajtowej pamięci Commodorka. Drodzy ludzie z sześćdziesięcioczwórkami, nie obrażajcie się za noty wystawione temu programowi poniżej.



Góra Commodore, dół Amiga.



G1200

Dystrybutor: IPS Computer Group

LUCASFILM'88
COMMODORE
AMIGA
ATARI ST
PC VGA, SB
SYMULATOR
60% 60% 70%
280
Cena w tys. zawiera VAT

INDIANAPOLIS 500



Amiga Rulez!!!





Gra wydana przez ELECTRONIC ARTS jest niekłamaną klasyką wyścigów I gier komputerowych końca lat osiemdziesiątych. Wydana w Kolekcji Klasyki Komputerowej ma przypominać najlepsze lata palenia bitowych opon na torze. Instrukcja do gry jest wprawdzie niezbyt starannie wykonana, za to jest bardzo treściwie i zwięźle napisana.

Na początek o tym, czym będziemy się poruszać. Do wyboru są trzy rodzaje maszyn z trzema różnymi charakterystykami. To czym się różnią, to ich wiek – rok, w którym zostały zaprojektowane oraz nowe wynalazki, które idą w parze z osiągami na torze. Dla przykładu najstarszym pojazdem jest March Cosworth z wczesnych lat siedemdziesiątych. Jak sądzę, moje myśli zbiegają się z waszymi; w tym samochodzie będzie bardzo, bardzo trudno wygrać Indianapolis. Chociaż jak twierdzą autorzy instrukcji, przy odpowiednim ustawieniu takich rzeczy jak biegi, opony czy amortyzatory jest to możliwe.

Zajęcie odpowiedniej pozycji zależy od kilku czynników. Przede wszystkim jest to odpowiedni czas w rajdzie kwalifikacyjnym, a co za tym idzie wybór odpowiedniego auta oraz ustawienie dla niego należytych parametrów. Podczas kwalifikacji masz do przejechania trzy okrążenia. Gra idzie nie o przysłowiową świeczkę, lecz o setne (!!!) części sekundy, które decydują o zajęciu pozycji. Mój prywatny rekord to siódma pozycja startowa z czasem 00.39.98.

Aby komputer zaliczył kwalifikację, trzeba przejechać pełne trzy okrążenia. Nie przejmuj się, za pierwszym razem i paroma następnymi nie wszystko będzie szło po twojej myśli. To jaki czas osiągniesz, będzie odwzorowaniem twoich możliwości oraz doświadczenia.

Po ukończeniu kwalifikacji (możesz ją opuścić, ale startować w rajdzie będziesz z ostatniej pozycji – 33) powinieneś przejść do opcji rozgrywki – wyścigu. I tu czeka pierwszy szok termiczny, ponieważ rajd może mieć od 10 do 200 okrążeń. Jak przypuszczacie rozgrywka na torze toczyć się może od piętnastu minut do nawet trzech godzin. Stan gry można w każdym momencie zapisać na dysk – na szczęście, bo kto zdrowy siedziałby przed ekranem przez trzy godziny z maksymalnym skupieniem uwagi?

Teraz kilka uwag na temat sterowania wehikułem. Używać można myszy, klawiatury albo joysticka; na PC najwygodniej gra się klawiaturą, zaś na Amidze myszą, bo jest najbardziej wrażliwa i najlepiej odwzorowuje nasze ruchy po podkładce, przenosząc je na akcję na torze. Jest to bardzo istotne, ponieważ w tej grze jeden fałszywy ruch, za późne wejście w zakręt kończy się wpadnięciem na mur, trawę lub przeciwnika, a w najlepszym przypadku utratą cennych sekund.

Ważną częścią gry są powtórki (REPLAY), które podnoszą atrakcyjność całej zabawy. Dla przykładu wpadłeś na przeciwnika, który niewiadomo skąd pojawił się nagle po stronie, w którą miałeś skręcać. Chciałbyś teraz zobaczyć kto zawinił. W tym celu wciśnij ESC i wejdź w opcję INSTANT REPLAY. Powinno ci to dać możliwość obejrzenia materiału z ostatnich 20 sekund twoich działań na torze. Jak sądzę powinieneś uspokoić wyrzuty sumienia i całą winę zwalić na fikcyjnego frajera, który wyjechał ci nagle z boku. Nie możesz się mylić, ponieważ cały incydent widziałeś przecież z sześciu różnie rozlokowanych kamer.

Zapewne filmy wywarły na tobie duże wrażenie. Płynna animacja, wysokiej klasy odgłosy, trzymająca w napięciu fabuła wyścigu dają tej grze piątkę. Czy jednak na pewno? Do czego można się przyczepić? Ano do monotonnej fabuły, bo jazda w kółko nie należy do przyjemności, bardziej przypomina to rajd świrów. Ale oto właśnie przecież chodzi w INDIANAPOLIS 500, podziw należy się kierowcom tych wspaniałych maszyn oraz twórcom gry, którzy z profesjonalizmem i wyczuciem realizmu potrafili zrobić tak dobrą grę, która zajmuje tylko jedną dyskietkę!

W tym momencie słyszę okrzyki nienawiści oraz inne przemiłe epitety skierowane pod moim adresem. Wiem o co chodzi, o te opcje zawarte pod klawiszami F1 – F9. Tak, to one właśnie uwalniają takie ustawienie parametrów samochodu, aby móc wygrać. Wszystko to oraz wiele innych sztuczek znajdziecie w instrukcji. Polecam też wcześniejszy opis, opublikowany w SS-1.

G1200

Dystrybutor: IPS Computer Group



SHERMAN M4

Jeśli odkurzysz stare dyskietki, radzę sięgnąć po jeden z pierwszych udanych symulatorów czołgu – SHERMAN M4. Doskonała grafika (gra powstała w 1989 i należy o tym pamiętać przesiadając się z COMANCHA), oraz trzy ciekawe misje (każda zajmuje około siedmiu godzin na najtrudniejszym poziomie) pozwalają pojeździć i postrzelać ile dusza zapragnie.

Po uruchomieniu programu i wyborze kampanii pojawia się menu, w którym ustawiasz poziom trudności. Zapaleńcom polecam wziąć jednego Shermana, a wrogom dać maksa. Dodatkowo ustawienie opcji DEEP RIVERS uniemożliwia czołgom przekraczanie rzek.

Teraz krótki opis sterowania czołgiem. Klawiszami 1-6 przejmujesz dowodzenie odpowiednią maszyną. Przez radio (klawisz R) możesz zażądać wsparcia artyleryjskiego lub przywołać pozostałe jednostki. F1 przełącza widok wieżyczka – wizjer, F2 – widok przez lornetkę, F3 – status grupy (zamazany napis oznacza uszkodzenie urządzenia), napraw dokonuje się wjeżdżając do hangaru we własnej bazie, F4 – wywołuje mapę. Jest ona bardzo przydatna do sprawnego przesyłania jednostek. Wystarczy wcisnąć klawisz odpowiadający danej maszynie, a następnie najechać krzyżykiem na miejsce docelowe i wcisnąć SPACE. Jednostka sama dojedzie do tego punktu. Należy jednak uważać, bo jeśli natknie się po drodze na wrogi czołg to prawdopodobnie zginie.

Bardzo przydatna jest lornetka, szczególnie do niszczenia bunkrów i nieruchomych czołgów. Należy ustawić kurs na wroga, patrzeć przez lornetkę i jechać. Gdy zobaczysz cel, zacznij strzelać zbliżając się powoli – uda ci się go zniszczyć zanim zdąży strzelić w twoim kierunku. Bazy zdobywa się wjeżdżając czołgiem we flagę – swastyka zniknie i pojawi się flaga amerykańska. Jeśli w pobliżu są czołgi niemieckie, to uważaj żeby nie zniszczyć hangaru.

Normandy Campaign:

Etap I: musisz zdobyć bazy i zniszczyć wszystkie bunkry na linii 12 oraz odbić bazę w E-11. Uważaj na pola minowe w F-12 i F-11.

Etap II: twoim zadaniem jest zdobycie bazy w B-9 i odbicie dwóch jeepów zdobytych przez Niemców. Musisz się pośpieszyć, gdyż hitlerowcy zamierzają je zniszczyć. Niestety baza jest dobrze broniona – czołgi są za zaporami z drzewa i nic im nie możesz zrobić we frontalnym ataku. Pierwszy sposób to pojechać drogą do F-8, a następnie wzdłuż rzeki do C-8 i masz ich na widelcu. Druga możliwość to zniszczyć bunkier w A-11, jechać wzdłuż krawędzi mapy do A-9 i teraz możesz walić jak do kaczek.

Etap III: musisz zdobyć bazę w F-7.

Etap IV: twoim celem jest zniszczenie baterii w B-3. Udaj się drogą do F-5, zniszcz bunkry w D-5 i C-4. Teraz do D-3 i stąd na zachód niszcząc wszystko po drodze.

Etap V: zdobyć silnie brononą wioskę w G-1.

Ardennes Campaign:

Etap I: musisz szybko wycofać się przez rzekę do obozu w C-14. Jeśli ustawiłeś opcję DEEP RIVERS, to po przejechaniu mostu zniszcz go i zostaw jednego Shermana. Obserwuj most przez lornetkę, gdy pojawią się Niemcy podjeżdżaj strzelaj i wycofuj się – w ten sposób zamienisz wszystkie czołgi w surowiec na żyletki.

Etap II: Twoim celem jest odbicie bazy w F-9. Po drodze zniszcz most w D-11 oraz bunkry w B-10. W bazie będą cztery Shermany – zniszcz je natychmiast (są to maszyny zdobyte przez Niemców).

Etap III: musisz dostać się do B-3, przekroczyć most i zniszczyć go. W D-6, D-7, C-6, C-7 jest około 10 czołgów niemieckich.

Etap IV: masz zdobyć bazę w D-1. Jedyny sposób to zacząć od bunkru A-2. Wzdłuż rzeki od wschodu jadą czołgi niemieckie – nie daj się zaskoczyć.

Etap V: zdobyć silnie brononą wioskę w F-5.

Desert Campaign:

Etap I: masz zniszczyć bunkry na liniach 4 i 5 – najlepiej pojechać linią H do H-5 a następnie na zachód. Czołgi w D-5 najłatwiej jest zniszczyć podjeżdżając od zachodniej strony. Teraz ściągnij swoje czołgi, zatankuj je i zniszcz hangar.

Etap II: Twoim zadaniem jest zniszczyć czołgi w D-5. Ponieważ już to zrobiłeś poczekaj chwilę – otrzymasz nowe rozkazy.

Etap III: musisz zniszczyć konwój jadący linią F z południa.

Etap IV: Twoim celem jest zniszczenie bazy w F-10. Po drodze zalatw bunkry na linii 9. W bazie najpierw zatankuj swoje maszyny, a dopiero potem zniszcz hangar.

Etap V: musisz zniszczyć bunkier Rommla w B-15. Po drodze spotkasz około 20 czołgów niemieckich, a bunkry na linii 14 musisz rozwalić.

C(w)alineczka







SKID MARKS

ACID SOFTWARE jest prawie nieznaną ekipą na rynku amigowym. Kiedy w wakacje ukazało się demo ich świetnej gierki, wielu maniakom wyścigów pociekla ślina i z nadzieją zaczęli oczekiwać na pełną wersję.

Na czterech dyskietkach (wersja piracka – pięć) zaoferowano nam crossowy wyścig samochodów na wysokim zawieszeniu, czyli tzw. MONSTER TRUCKÓW, którymi swego czasu katowal nas świętej pamięci kanal Screensport. Gra jest nową aranżancją starego pomysłu z tytułów takich jak np. 4x4 OFF ROAD i INDY HEAT.

Warto w tym miejscu zwrócić uwagę na trzy elementy wpływające na ogólny wizerunek. Po pierwsze starannie dopracowana grafika łącznie ze szczegółami typu publiczność, fotoreporterzy, drzewa, przeszkody oraz ślady opon pozostawiane przez wchodzące w zakręt lub ruszające z piskiem opon maszyny. Ukłony w kierunku Amigi 1200, dzięki której mamy możliwość wyświetlenia większej ilości kolorów co wpływa na efektowność grafiki i samochodów. Po drugie perfekcyjnie animowane samochody, co wpływa na wrażenia wzrokowe podczas jazdy. Po trzecie dobra muzyka, której ostre rify zagrzewają do boju i efekty dźwiękowe zsynchronizowane z tym, co się dzieje na torze.

Po kilku sekundach wgrywania ukazuje się menu umożliwiające dowolną konfigurację uzależnioną od posiadanego komputera oraz ilości pamięci.

AGA CARS – pod warunkiem posiadania Amigi 1200, wspomniana możliwość polepszenia grafiki

SOUND ON/OFF – włącza i wyłącza muzykę oraz efekty dźwiękowe. Wskazane wyłączenie przy małej ilości pamięci (1 MB), ponieważ jej brak uniemożliwia wybór większej ilości samochodów.

Po wgraniu zasadniczego menu mamy cztery opcje.

1 UP – wersja na jednego gracza

2 UP – wersja na dwóch graczy. Po wybraniu ekran dzieli się podczas wyścigu na pół.

SELECT CAR – możliwość wyboru samochodu w dowolnym kolorze. Istotne są tu parametry maszyny (przyspieszenie, masa, wielkość) Im większa masa tym lepiej trzyma się nawierzchni, przepycha z innymi i wchodzi w zakręty. Przy Amidze 1200 ze standardowym 2 MB występuje ograniczenie do dwóch różnych samochodów naraz, które omija większa ilość pamięci. Podobnie z Amigą 500, 500+, 600.



OPTIONS – inne opcje składające się z:



COMPUTER TEAM – wybór przeciwników komputerowych. Od dwóch do trzech w zależności od ilości graczy.

DIFFICULTY – poziom trudności. Od banalnego (mało realistyczna jazda i reakcje bolida) po zaawansowany, z uwzględnieniem siły odśrodkowej na zakręcie, koniecznością odbijania kierownicy itd.



GAME MODE – typ żądanej gry.

CHAMPIONSHIP – pełny, składający się z sześciu torów wyścig punktowany w zależności od zajętego miejsca. O ewentualnym wygraniu całego sezonu decyduje suma zdobytych punktów.

PRACTICE – wolna praktyka bez zobowiązań. Na szerokim torze świetnie wychodzą bączki. Zabawa niczym zimą na Bemowie.

MATCH RACE – pojedynczy wyścig na jednym, wybranym z sześciu, torze. Tego typu jazdę można uskuteczniać do znudzenia, gdyż po dojechaniu na metę można ścigać się jeszcze raz (klawisz F10) albo wybrać kolejny tor (ESC).

LAPS – liczba okrążeń. Do wyboru 2, 4, 6, 8.

Gra pomimo rewelacyjnej grafiki dosyć szybko się nudzi i jeśli nie ma w pobliżu drugiej osoby, to szybko zamyka się ją w pudełku. Programiści nie dopracowali finalnego produktu i zdarza się, że na niektórych Amigach dosyć często się wiesza. Poza tym doskwiera brak możliwości instalacji na twardym dysku, co przy większej ilości dyskietek zmusza do wachlowania.

Reasumując, SKID MARKS jest niezłym oddechem od LOTUSA i F1GP. Dzięki niej nie musimy zarzynać naszych aut i jeździć na jakieś pola, żeby się wyżyć tylko bezpiecznie, bez stresów możemy tego dokonać w domu, siedząc wygodnie w fotelu. Jeśli ktoś lubi karambole, to ma to zapewnione, gdyż na ostatnim torze jest fragment gdzie trzeba jechać pod prąd. Kiedyś moim marzeniem było wzięcie udziału w filmie kaskaderskim, w którym ja, jako główny bohater wyskoczylbym z wiaduktu maluchem prosto na rozpędzony pociąg. Dzięki SKID MARKS przeszło mi.

Wicik

Dystrybutor: MarkSoft

ACID SOFT'93

1 MB AMIGA 500 3 1200 4

WYŚCIGI

95% Grafika 95% Dźwięk 95% Grywalność

443 Cena w tys. zawiera VAT



Cholernie czadowa graficzka, Amiga



ELECTRO BODY



PC WORLD Komputer Wybór Czytelników '93

POLAK POTRAFI!

88%

WEDŁUG BRYTYJSKIEGO MIESIĘCZNIKA PC FORMAT

HEARTLIGHT



POLAK POTRAFI!

87%

WEDŁUG BRYTYJSKIEGO MIESIĘCZNIKA PC FORMAT

ROBBO



PC WORLD Komputer Wybór Czytelników '93

Wszystkie gry na IBM PC, HEARTLIGHT także w wersji na AMIGĘ

Szukaj w każdym dobrym sklepie z oprogramowaniem lub zamów telefonicznie bezpośrednio w firmie xland (12) 11-10-33 wew. 560





Świt...



techniczni wytaczają maszyny...



przemęczeni piloci walcząc z kacem...



wąchają różne świństwa by pełni werwy...



wystartować do...



kolejnego morderczego dnia., PC



Wielbiciele symulacji lotniczych musieli czekać okrągły roczek, karmieni kiepskimi pseudosymulatorami. Otóż rok temu pojawił się F-15III STRIKE EAGLE. Gra ta była dotąd najbardziej realistycznym symulatorem jaki powstał na PC (słowa z opisu do F-15). Po jego ukazaniu się projektanci z MICROPROSE wspominali coś o nowym symulatorze z zapoczątkowanej serii. Jednak od pogłosek do F-14 FLEET DEFENDER była długa droga.

FLEET DEFENDER jest wysoce realistycznym symulatorem poświęconym operacjom morskim. Wszystkie misje rozpoczynają się i kończą na pokładzie lotniskowca, ponieważ dla wszystkich dywizjonów wyposażonych w F-14 lotniskowce są bazami. F-14 jest myśliwcem pokładowym, którego zadaniem jest ochrona olbrzymiego lotniskowca. Oczywiście nie dokonuje tego jeden samolot. Na powietrznych patrolach bojowych CAP (Combat Air Patrol) niekiedy znajduje się kilkadziesiąt samolotów. Jeśli chcesz dowiedzieć się czegoś więcej o F-14, zajrzyj do bieżącego KGB.

Jako pilot myśliwca morskiego będziesz uczestniczył w najróżniejszych operacjach – CAP (patrol bojowy), twoim zadaniem może być atak na bombowce wroga, możesz eskortować własne bombowce, samoloty szturmowe lub desantowe, możesz uczestniczyć w misjach uderzeniowych i rozpoznawczych – wachlarz misji jest naprawdę imponujący. Musisz pamiętać, że wszystkie misje będą dotyczyły celów powietrznych. W grze twój F-14 nie może zabierać żadnego uzbrojenia powietrze-ziemia. Muszę przyznać, że szczerze się uśmiałem gdy w jednym z pism poświęconym grom komputerowym przeczytałem w recenzji F-14, że symulator ten daje możliwość przeżycia ataku na ukryty w zatoczce cel. Chyba, że jakiś nieznośny MiG zacumował w zatoczce i nie dawał żyć recenzentowi.

Imponującą cechą gry jest wykreowanie odczucia, że lot w każdej misji odbywa się podczas wielkiej kampanii. W powietrzu panuje niesamowity tłok. Nieraz wokół ciebie wykonują swoje zadania dziesiątki, a nawet setki samolotów sojuszniczych jak i wroga. Dywizjony A-6 Intruder dokonują nalotów, olbrzymie C-130 w otoczeniu F-15 transportują sprzęt, a F-16 toczą zażarty bój nad lądem. Radzieckie bombowce Tu-16, Tu-22, Tu-95 niosą rakiety powietrze-woda, MiG-23, MiG-29, MiG-31 wykonują rutynowe patrole, Su-22, Su-27 atakują cele naziemne. Dość często spotyka się F-14 odbywające rutynowe działania, w dodatku wszędzie są śmigłowce zarówno ratownicze jak i te wyładowane jednostkami specjalnymi i wojskiem. Nad wszystkim czuwają ogromne samoloty kontroli powietrznej i wczesnego ostrzegania E-2 Hawkeye, E-3 Sentry, Tu-126, a w środku tego bajzlu znajdujesz się ty – cząstka ogromnej maszyny wojennej z zapamiętanymi na odprawie rozkazami. Odczucie to wzmagają przeplatające się komunikaty radiowe, jedne pochodzące z ognia walki, inne monotonnie meldujące o kontaktach, celach i zagrożeniach nadają lotniskowce, powietrzne systemy kontroli. Można nawet usłyszeć gadki radzieckich pilotów. Jednak większość komunikatów nie jest skierowana do ciebie i dosyć trudno wyłapać dotyczący konkretnie ciebie przekaz. Jednak wsłuchiwanie się w nie daje obraz pola walki, gdzie są strefy gorące, gdzie jest w miarę spokojnie. Oczywiście ty także możesz kontaktować się z lotniskowcem lub ze swoim partnerem – wingmanem.

Walka rozwiązana jest również fenomenalnie – na niebie pełno jest pióropuszy czarnego dymu zostawianych przez rakiety twoje i przeciwnika. Słychać komunikaty kontrolera lotów czy też twojego wingmana – pełne radości okrzyki oznajmiające, że o jednego bandytę mniej, lub złowieszcze informacje o nowych kontaktach oraz paniczne meldunki o uszkodzeniach. Oczywiście gra nie polega na słuchaniu radia – sam też musisz robić karkołomne zwody i uniki przed rakietami przeciwnika. W tej grze naprawdę rakieta może cię zgubić, po to tylko, by zaraz znów odnaleźć twój ślad radarowy. I w dodatku obracając głową możesz to wszystko ujrzeć – rakiety, przeciwników, wingmana, spadochrony... Jednak nie masz czasu by się zbytnio rozglądać, przecież sam musisz namierzać przeciwnika i odpalać swoje pociski – nie wziąłeś ich po to, by się nimi pochwalić.









Taka walka to oczywiście kontaktowa walka manewrowa. Jednak jest jeszcze inny typ walki – na dalekich dystansach. Podczas takiej potyczki twój radar AWG-9 przeprowadza miliardy operacji, analizuje tysiące cech, a ty sam musisz zlokalizować swój cel i zniszczyć go w odległość prawie dwustu kilometrów przy pomocy śmiercionośnych Phoenixów. Walka odbywa się bardzo anonimowo i głównie polega na zmaganiach z elektroniką.

Grafika oczywiście także jest imponująca, szczególnie niebo fenomenalnie zrealizowane już w F-15 III, tutaj nabiera charakteru perfekcyjnego. Cele także są świetnie zrobione, zaś najlepsze są lotniskowce, fregaty, niszczyciele, MiG-29 i F-14. Dźwięk także jest OK i idealnie dopełnia całości gry.

Grając w F-14 możesz uczestniczyć w sześciu kampaniach bojowych i kilku treningowych. Bojowe kampanie toczą się w basenie morza Śródziemnego, gdzie uczestniczysz w „chirurgicznych" operacjach przeciwko Libii, Libanowi. Inne kampanie dotyczą wyimaginowanej trzeciej wojny światowej toczącej się w Europie. Podczas III WŚ będziesz latał np. nad mroźnym morzem Barentsa.

Tak jak w F-15 III autorzy postanowili dokładnie odzwierciedlić pracę pokładowej awioniki prawdziwego F-14. Do tej gry potrzeba prawdziwego maniaka symulacji lotniczych. Podobnie jak w F-15 III wszystkie urządzenia mogą pracować w różnych trybach – Standard, Moderate i Authentic, jednak najwięcej zadowolenia daje tryb „autentyczny" i na takim oparty jest opis.

F-14 FLEET DEFENDER w znakomity sposób współpracuje ze wszystkimi wyrafinowanymi joystickami symulacyjnymi takimi jak ThrustMaster, Flightstick Pro oraz z zestawami typu Virtual Pilot.

FLEET DEFENDER

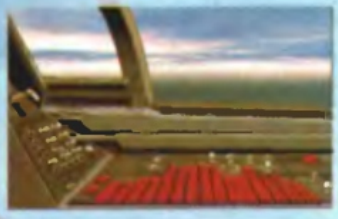
The F-14 Tomcat Simulator

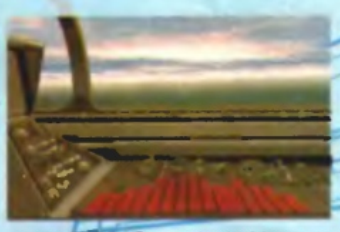
Gra ma jedną poważną, druzgocącą wadę (a raczej brak zalety), mianowicie możliwość latania we dwóch przy użyciu modemu lub kabelka. W F-15 rozwiązane było to znakomicie, a teraz w ogóle takiej możliwości nie ma. Czyżby programiści obawiali się, że nawet dwa szybkie komputery nie poradzą sobie z koordynowaniem i przesyłaniem informacji w tak złożonym teatrze działań – nie wiadomo.

AWIONIKA F-14

TEWS

TEWS – jest to system biernej analizy docierających do twojego samolotu wiązek radarowych. Na TEWS ukazują się wszelkie namierzające cię stacje radarowe oraz przechwytujące cię samoloty. Samoloty ukazują się w postaci liczb w rombie (liczby oznaczają rodzaj radaru, który cię namierzył), zaś wrogie stacje radarowe symbolizowane są przez liczby w kwadratach. TEWS ukazuje ci także wszystkie rakiety kierowane radarem.





Zegary

Wysokościomierz pokazuje wysokość bezwzględną twego samolotu w stopach. Liczba w środku tarczy oznacza tysiące stóp, zaś wskazówka przesuwa się po liczbach setek stóp. Prędkościomierz podaje ci twoją prędkość względem ziemi w węzłach. Wariometr ukazuje ci prędkość w pionie – czyli jak szybko się wznosisz bądź opadasz. Wskaźnik przeciążeń podaje ci aktualną liczbę G.

HUD

Informacje wyświetlane na HUD zależą od trybu pracy urządzeń pokładowych, jednak pewne informacje podawane są zawsze. Jest to informacja o położeniu nosa samolotu, kierunku wektora ciągu oraz wyświetlana jest drabinka ułatwiająca orientację podczas przechyłów, wznoszenia się i opadania.

Kontrolki

Kilka kontrolek informuje cię o zagrożeniach i stanie twojego samolotu:

AI – Airborne Intrcept (przechwycenie powietrzne). Zostałeś namierzony przez samolot wroga i możesz spodziewać się odpalenia rakiety powietrze-powietrze.

Stall – przeciągnięcie (tracisz siłę nośną i możesz zacząć przepadać). Wyrównaj nos samolotu i zwiększ ciąg (zatwardziałych symulatorowców przepraszam za tę radę, ale wiecie, żołnierzy są na świecie).

SAM – zostałeś namierzony przez wroga wyrzutnię SAM-ów. Spodziewaj się rakiety ziemia-powietrze.

AAA – zlokalizowały cię radary naziemnej artylerii przeciwlotniczej.

FIRE – napis po lewej, bądź prawej stronie kabiny sygnalizujący pożar w lewym lub prawym silniku. Automatyczna instalacja przeciwpożarowa zostanie włączona i dany silnik zostanie odcięty.

Po lewej stronie HUD są kontrolki zapalające się, gdy jest wysunięte podwozie, a także gdy używasz hamulca aerodynamicznego.

Lampki w kształcie dwóch trójkącików i kwadracika pomiędzy nimi ukazują ci ścieżkę podejścia do lądowania. Jeśli pali się górny trójkącik lecisz zbyt wysoko, jeśli dolny – zbyt nisko. Kwadracik oznacza, że podchodzisz do lądowania jak po sznurku.

Małe kwadraciki oznaczają liczbę pozostałych na pokładzie rakiet.

Panele

Na dole znajdują się dwa panele informacyjne i jeden wyświetlacz. Lewy panel dotyczy stanu silników. Dwa słupki symbolizują poszczególne silniki. Podawana jest liczba obrotów, temperatura silników i wychylenie przepustnicy.

Po prawej stronie znajduje się panel informacyjny dotyczący paliwa. Podawana jest ilość w lewym i prawym zbiorniku, oraz łączna ilość paliwa w galonach.

Pośrodku znajduje się wyświetlacz, który pokazuje informacje o aktywnym celu lub kompas z prędkością, wysokością i odległością do aktywnego punktu kontrolnego – waypoint.

Uszkodzenia

Czerwone lampki po lewej stronie kabiny sygnalizują ci uszkodzenia. Wszystkie są dokładnie opisane, więc nie ma sensu powtarzać.

Jammer

Jammer jest urządzeniem do walki elektronicznej. Miksuje on fale radiowe jak porządny robot kuchenny. Takie miksowanie fal poważnie utrudnia namierzenie cię przez przeciwnika i myli jego rakiety kierowane radarem. Jednak przy obronie przed rakietami nie możesz polegać wyłącznie na nim.



WALKA POWIETRZNA

Wszystkie pojedynki powietrzne odbywają się w dwóch etapach. Pierwszym jest zlokalizowanie i namierzenie przeciwnika. Podczas tej fazy pomocne są raporty radiowe od innych samolotów oraz meldunki z samolotów wczesnego ostrzegania E-2 Hawkeye i z lotniskowca. Takie komunikaty podają ci odległość bandytów oraz ich namiar. Jednak musisz sam namierzyć przeciwnika znając tylko jego przybliżoną pozycję. Do tego służy ci pokładowy radar AWG-9. Wszystkie urządzenia kontrolujące pracę tego radaru znajdują się w części RIO.

W górnej części wyświetlany jest obraz sytuacji w pionie. Wyobraź sobie, że twój radar przeszukuje pas przestrzeni w 120-stopniowym stożku przed twoim samolotem. Pas ten ma określoną przez ciebie szerokość i wysokość. Tylko samoloty znajdujące się w tym pasie mogą być przez ciebie wykryte. Jak się domyślasz poszukiwanie wroga polega na skanowaniu tym pasem całej przestrzeni powietrznej. Do skanowania przestrzeni służy tryb pracy SRCH (SEARCH) – wyszukiwanie. Echo każdego wykrytego samolotu ukazane jest na wyświetlaczu jako jasny kwadrat. Teraz możesz zalokować dany cel – czynność jest bardzo prosta: wystarczy wziąć podejrzany kwadracik myszką pomiędzy dwie kreseczki i kliknąć. Radar przejdzie w inny tryb pracy – STT (Single-Target-Track) śledzenie jednego celu. Będziesz miał wtedy podane dane o celu (jego wysokość, odległość, namiar). Ważne jest określenie zasięgu radaru, gdyż szukając celu znajdującego się o 30 mil od ciebie na radarze o zasięgu 200 mil może być trochę pracochłonne.

Jednak nie tylko takie możliwości ma radar AWG-9. Może on także skanować przestrzeń, gdy jakiś cel jest zalokowany. Do tego służą kolejne trzy tryby pracy radaru – TWSA, TWSN, RNS. Przy pracy w tych trybach korzysta się z okrągłego wyświetlacza sytuacji poziomej (dolna część kabiny). Gdy uruchomisz któryś z tych trzech trybów wszystkie echa umieszczone zostaną na tym okrągłym wyświetlaczu. Twój samolot znajduje się na dole wyświetlacza, zaś cele odwzorowywane są w prawdziwych odległościach od ciebie. Teraz wystarczy uruchomić przycisk H-T i już możesz myszką lokować cele. Te trzy try-



Nasze radary namierzyły wroga...



dopadnę skurczybyka...



widzę go...



odpalam rakietę...



i wybuch!!!



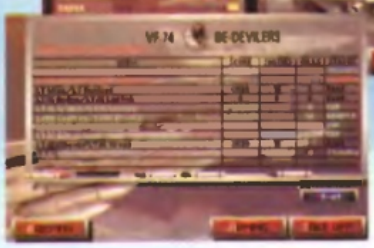
Niestety Rusek był szybszy, i tak oto zginął Rear Admiral KaYteck, który poświęcił życie by złapać ten screen.











by te różnią się pomiędzy sobą tylko ilością wyświetlanych informacji przy echach radarowych. Może być określany ich kierunek i typ radaru lub po prostu informacja, że dany samolot tam się znajduje.

Podczas walki manewrowej użyteczne są dwa tryby automatycznej pracy radaru. Pierwszy z nich (VSL) polega na tym, że radar sam wyszukuje cele, drugi zaś (BRST) powoduje wyświetlenie pośrodku HUD koła. Każdy cel znajdujący się w tym kole zostanie zalokowany. Oba te tryby pracy mają bardzo ograniczony zasięg – 5 do 10 mil.

Drugim etapem walki powietrznej jest utrzymanie celu w zasięgu aktywnej broni i odpalenie rakiety. Pamiętaj aby obowiązkowo przed odpaleniem uruchomić urządzenie IFF identyfikujące czy namierzony samolot jest swój czy przeciwnika. Jeśli będzie to maszyna sojusznicza zapali się czerwona lampka IFF, rozlegnie się sygnał dźwiękowy oraz otrzymasz komunikat. Sprawdzaj zawsze namierzone cele, gdyż w takim tłoku o wypadek nie trudno. Jeśli będziesz miał zalokowany cel wybierzesz jakieś uzbrojenie na HUD ukażą się nowe informacje. Po lewej stronie będzie podawana prędkość zbliżania, zaś po prawej odległość do celu. Małe poziome kreseczki określają maksymalny i minimalny zasięg danej broni. Gdy samolot nieprzyjaciela wejdzie w zasięg aktywnej broni wszystko zacznie migać ponaglając cię do odpalenia rakiety. Podczas walki z przeciwnikiem w zasięgu wzroku twój RIO będzie informował cię o widocznych celach.

UZBROJENIE

Do twojej dyspozycji pozostają trzy rodzaje rakiet:

Alm-54 Phoenix – rakieta dalekiego zasięgu. Wymaga namierzenia celu, zaś po odpaleniu nie wymaga prowadzenia. Po odpaleniu kieruje się własnym radarowym systemem namierzania.

Alm-7 Sparrow – rakieta średniego zasięgu. Wymaga namierzenia celu i prowadzenia przez radar pokładowy, aż do przechwycenia.

Alm-9 Sidewinder – rakieta krótkiego zasięgu. Nie wymaga namierzonego celu (głowica bojowa tej rakiety może samodzielnie poszukiwać celu oraz działać w sprzężeniu z radarem AWG-9). Nie wymaga prowadzenia – po odpaleniu kieruje się własnymi czujnikami na podczerwień.

Broń zabierasz w określonych zestawach. Do misji, w których spodziewasz się znacznych sił wroga proponuję Fleet Defence Bravo, zaś do misji wymagających prędkości np. eskorta Mig CAP Charlie lub Mig CAP Alpha.

WINGMAN

Bardzo ważną rolę pełni twój wingman – co dwanaście rakiet to nie sześć. Dlatego też w walce pamiętaj o nim i pozwól mu się wykazać. Zapewne po ukończeniu kilku kampanii będziesz miał swojego ulubionego pilota, który zawsze w miarę możliwości będzie twoim wingmanem. Wingman może być pomocny także poza walką – może on przeszukiwać określone sektory przestrzeni lub zaprowadzić cię na lotnisko, gdy siądzie ci awionika. Wingman może być pomocny w wykonaniu misji, więc go nie lekceważ. Tak na marginesie – wingman zabiera takie samo uzbrojenie jak ty.

LĄDOWANIE

Wykonałeś misję i wracasz szczęśliwy do bazy, jednak nie ciesz się zbytnio, gdyż czeka cię lądowanie na lotniskowcu. Takie lądowanie bynajmniej nie jest herbatką po obiadku. Tylko ten potrafi latać, kto lądował podczas sztormu na lotniskowcu – mawiają piloci. Jest w tym dużo racji, gdyż przy lądowaniu na lotniskowcu trzeba analizować wiele więcej czynników niż przy zwykłym lądowaniu. Podczas lądowania na lotniskowcu najważniejszą sprawą jest złapanie hakiem jednej z pięciu lin hamujących. Jeśli tego nie zrobisz, będziesz miał za małą prędkość by znów wystartować i za dużą by się zatrzymać – spoczynek w głębinach murowany. Oto lista czynności, która mam nadzieję pozwoli ci lądować szczęśliwie:

1. podchodź do lotniskowca kursem 355 (+/- trzy stopnie) – jest to bardzo ważne, gdyż pokład jest wąski i możesz nie trafić lub spaść.
2. poproś o pozwolenie lądowania (ALT-L), jeśli wszystko będzie OK dostaniesz zgodę, jeśli jednak lądowanie nie będzie możliwe z lotniskowca podane zostaną koordynaty punktu postojowego, na którym będziesz musiał poczekać, aż na lotniskowcu się zluzuje. Gdy masz mało paliwa możesz zaryzykować lądowanie – musisz być przygotowany albo na zderzenie z innym samolotem, albo na ostrą reprymendę w bazie.
3. w odległości 8 mil wysuń hak, trzymaj się na wysokości ok. 1000 stóp.
4. zmniejsz ciąg do 70-80%.
5. w odległości 3 mil włącz na krótko hamulec aerodynamiczny i wysuń podwozie (po wysunięciu podwozia schowaj natychmiast hamulec), wysokość 500 stóp.
6. zejdź na 300 stóp i celuj pomiędzy rzędy błyskających lampek, wszelkie poprawki kursu dokonuj przy pomocy steru kierunku.

Ten przepis na lądowanie jest trochę ryzykowny, jednak daje ci szansę na ponowne wystartowanie na dopalaczu, gdy nie złapiesz liny.

Pamiętaj, że maksymalny dopuszczalny ciężar przy lądowaniu na lotniskowcu znacznie przekraczasz niosąc sześć Phoenixów – musisz odrzucić co najmniej dwa.

KaYteck

Dystrybutor – IPS Computer Group zapowiada wydanie F-14 na przełomie czerwca i lipca br.

NIEKTÓRE KLAWISZE

Często, szczególnie podczas pracy z radarem oraz przy używaniu wszystkich bocznych elementów kabiny można operacje klawiszami zastąpić myszką.

Widoczki
F1 – kabina
F2 – widok z kabiny bez przyrządów
F3 – widok z lotniskowca
F4 – widok lotniskowiec – F-14
F5 – widok na F-14
F6 – głowa pilota. Możesz się dowolnie rozglądać
F7 – widok na rakietę
F8 – spojrzenie na cel. Pomocne przy walce manewrowej
F9 – widok na F-14
F10 – widok na cel

Bronie
1 – działko Vulcan
2 – rakiety Sidewinder
3 – rakiety Sparrow
4 – rakiety Phoenix
5 – tryb nawigacyjny

Inne
+/– – ciąg (z SHIFTEM maksymalny lub minimalny)
R – włączenie/wyłączenie radaru
P – autopilot
A – dopalacz
F – flary
C – chaff



Widać już dom...



więc to wszystko to był zły sen...





stanowczo muszę ograniczyć picie, bo ta armia mnie wykończy. John już od tygodnia widuje w kokpicie białe myszki.



Tylko spokojnie... zawsze trafiałem...

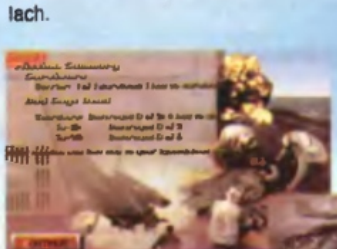


w pokład...



uff, znów się udało, trzeba to będzie opić





Uroczystości pogrzebowe, PC



CD-ROM VERSION

Rozpoczynając przegląd gier wydanych na kompaktach, wybraliśmy do recenzji trzy tytuły, które w klasycznej wersji dyskietkowej stanowią niekłamaną klasykę gatunku i mają swoje miejsce w historii rozwoju gier. Do tego wszystkie trzy były opisywane na przestrzeni dziejów w SECRET SERVICE.

Mając porównanie do „tradycyjnych" wydań tych gier, krytycznym okiem przyjrzeliśmy się wersjom CD-ROM. Gry na kompaktach nie zaczęły jeszcze tanieć i trzeba pamiętać, że klient decydując się na zakup, dokonuje nie mniej krytycznego porównania. Co innego gdy gra jest tylko na CD-ROM.

— — —

LUCASARTS'92
1MB AMIGA
ATARI ST
PC VGA,
CD-ROM,
SB, GUS
PRZYGODOWA
PC 5 AMIGA 11
100% 85% 100%
Grafika Dźwięk Nagłość
1 200
Cena w tys. zawiera VAT



Zmiany kosmetyczne interface, PC

INDIANA JONES
AND THE FATE OF ATLANTIS

Tak jak większość kompaktowych wydań starych przebojów, INDY 4 został wyposażony w kilkadziesiąt minut digitalizowanej mowy. Ale w tym przypadku stanowi to ostatni szlif, bo w ten sposób najgłośniejsza gra 1992 roku stała się po prostu odjazdowa (opis w SS-1).

Wszystkie kwestie dialogowe oraz narracyjne komentarze bohaterów są wypowiadane przez aktorów. Mimo tego, że w nagraniach nie brał udziału Harrison Ford, jego dubler spisał się po prostu znakomicie, naśladując olewczo-zawadiacki styl mistrza. Głosy pozostałych postaci pozostają w cieniu w stosunku do głównego bohatera, ale duży plus należy się oprawie dźwiękowej gry jako całości. Mankamentem może być jedynie to, że rzadko udaje się przyciszyć muzykę w tle i kwestie bohaterów są niekiedy zagłuszane.

Do wyboru jest możliwość oglądania na ekranie tekstu, który jest wypowiadany. Głosy aktorów nie są sceniczne, lecz naturalne i ta opcja może pomóc mniej wprawionym językoznawcom wczuć się w akcent i sylabistykę rozmawiających postaci.

INDIANA JONES 4 to obowiązkowa pozycja na liście zaliczeń rasowego przygodówkowca. Dzięki wątkowi rozplatającemu się w trzy ścieżki przez grę, niejeden z nas skończył tę grę po trzykroć. Ja sam przeszedłem ją po raz czwarty i po raz czwarty się nią zachwyciłem.

Na kompakcie znajdują się poza INDIANĄ dema innych, nowszych przygodówek LUCASARTS – MANIAC MANSION 2 i SAM"N"MAX HIT THE ROAD.

Martinez

Dystrybutor: CD Projekt
tel. (0-2) 621-46-28



DUNE



Pustynia zmienną jest, PC









CD-ROM VERSION

Jako że gra ta należy do moich ulubionych pozycji klasyki komputerowej, z niekłamanym zainteresowaniem sięgnąłem po jej odświeżoną wersję kompaktową. Przed uruchomieniem zadałem sobie standardowe pytanie – co nowego? Okazało się, że nowinek jest kilka, jednak na pewno nie tyle, ile można by się spodziewać puszczając wodze fantazji.



Nowa, lepsza grafika z CD, PC





W przypadku pojemności CD-ROM sięgającej 660 MB, zmieszczenie na nim nawet kilku– czy też kilkunastominutowej animacji nie przedstawia trudności. Intro ropoczyna digitalizowany wstęp do filmu Davida Lyncha „Dune". Sprytną metodą wyświetlania co czwartego pixela pozbyto się typowych dla kompresowanych filmów skoków animacji oraz posteryzacji palety kolorów. Dalej natomiast produkują się już programiści, uraczając nas scenami lotu nad pustynią oraz krótkim przeglądem bohaterów gry – ta część jest nieco zbyt długa, ale co trzeba przyznać, sprawnie i gustownie zrobiona.

Przejdźmy do właściwej gry. Jak łatwo było się domyślić, dorzucono głosy wszystkim występującym postaciom. Wsłuchiwać się można w męski baryton księcia Leto czy też w zmysłowy głos Lady Jessiki. Od strony aktorstwa dubbing zrealizowany jest starannie i niezwykle sugestywnie. Niestety, z instrukcji do gry nie wynika, czy głosy podkładali występujący w filmie aktorzy.

Trzeba zaznaczyć, że w stosunku do wersji dyskietkowej DUNE (opis w SS-13), grę poszerzono o opcję wyboru języka – oprócz standardowego angielskiego, jest niemiecki, francuski, włoski i fremeński (!). Jednak sprawa ta dotyczy niestety tylko napisów, bowiem ścieżka dźwiękowa pozostaje czysto anglosaska, a dochodzą tylko obco wyglądające napisy. A jakże ekscytujące byłoby usłyszenie fremeńskich dowódców składających raporty w języku Goethego.

Z otoczki graficznej zmianie uległy jedynie sekwencje lotu ornitopterem. Podróż teraz wygląda bardziej sugestywnie, „trójwymiarowo" – ornitopter wchodzi w zakręty, przelatuje między wydmami, porządnie podchodzi do lądowania. Zmiana ta jednak pociąga za sobą pewne niedociągnięcie – lot jest niezwykle powolny. Gdy czekanie skraca się używając opcji skoku wprost do celu podróży, nie ma problemu. Nuda zaczyna się, gdy mamy zamiar odszukać którąś z siczy z powietrza.

Czy warto kupić wersję CD? Jeżeli ktoś jest fanem tej gry – na pewno tak. Ogólne wrażenia estetyczne oraz wartość samej gry w pełni zamiar ten motywują. Trzeba jednak pamiętać, że przeróbki gier dyskowych nigdy nie dorównają grom zrobionym od początku z myślą o CD-ROM. Jeśli jednak nie patrząc na cenę chcieć wybrać pomiędzy wersją tradycyjną a kompaktową, to ta druga jest stanowczo bardziej widowiskowa.

PooH

Dystrybutor: CD Projekt
tel. (0-2) 621-46-28

VIRGIN'92
1MB AMIGA
PC VGA,
CD-ROM,
SB, GUS
PC 2 AMIGA 3
STRATEGIA
PRZYGODOWA
90% 100% 95%
Grafika Dźwięk Nagłość
1 200
Cena w tys. zawiera VAT

















Do świadomości przywrócił mnie zgrzyt podnoszonej kraty w bramie naszego warownego zamku. Musiałem mocniej chwycić wodza, by okiełznać niecierpliwość dwunogiego jeszczura i wyrównać szyk. Jechałem z ojcem, koronowanym władcą tej krainy, na nocną wyprawę. Nadworny czaroczyńca w objawieniu ujrzał bowiem przybycie Sanwe, demonicznego maga z innego świata.

Niczym cienie galopowaliśmy w trupim blasku księżyca by zdążyć na spotkanie. Ze wzniesienia dostrzegłem wreszcie kotłujący się żywioł światła nad pobliską górą. Na jej szczycie nieubłaganie materializowała się czarna forteca. Czaroczyńca na ten widok gwałtownie ubodł swego jaszczura i puścił się cwałem.

Uczeni w magicznych arkanach mawiali, iż mocy ciemności nie można zniszczyć. Wraz z siłami jasności są związana jak dwie strony jednego medalu. Mieliśmy zamiar zapewnić, że dobro będzie na wierzchu. Czaroczyńca rzucił najpotężniejsze znana zakięcie, Smoczą Sferę, która opłotła swym objęciem całą górę. Pozwoliło to przynajmniej tymczasowo uwięzić Sanwe.

Wkrótce po tych wydarzeniach cały mój świat zdawał się walić w gruzy. Zmarł mój ojciec. Teraz je dzierżę berło i dźwigam ciężar odpowiedzialności za lud. Czaroczyńca pewnego dnia po prostu zniknął bez śladu. Najgorsze jednak, że na Smoczej Sferze jawić się zaczęły pierwsze ryay...

ZAMEK

Grę rozpoczynasz pod baldachimem łoża w Królewskiej Sypialni. Twoja żona, Fiona przychodzi by poinformować cię o zmianach w Smoczej Sferze. Umów się z nią na spotkanie w Sali Narad. Będąc cywilizowanym człowiekiem najpierw dokonaj ablucji (umyj się), dopiero potem wdziej ubiór. Przeczytaj poezję miłosną w książce na nocnym stoliku, potem przejdź na prawo do Sypialni Królowej. Nie mogąc się oprzeć, przeglądasz pamiętniki twojej żony. Jest to wybaczalne, gdyż doda ci tylko motywacji do ukończenie zadanie. Skieruj swe kroki do bawialni.

Wczoraj odbywała się huczna uczta, bawialnie jest w stanie pozabawowego rozkładu. Przywitaj sprzątającą służącą i rozejrzyj się dookoła. Zabierz swój puchar (GOBLET) z lewego stołu oraz kość (BONE) z podłogi po prawej. Idź dalej do Sali Tronowej. Spotkasz tam swojego podejrzanie zachowującego się brata. Hultaj siedzi na twoim tronie! Pomimo jego odrażającej aparycji zachowaj się z kulturą, jak na monarchę przystało. Kiedy już opuści pokój przyjrzyj się modelowi Smoczej Sfery. Następnie idź do Sali Spotkań.

Przyjrzyj się dokładniej regałom z woluminami. Na dole jest rządek ksiąg, który powinien zwrócić twoją uwagę. Przy próbie otwarcie usłyszysz trzask na wschodniej ścienie. Możesz teraz odchylić gobelin. Za nim znajduje się zamknięte tajne przejście.

Udaj się na spotkanie z żoną. W Sali Narad oprócz Fiony spotkasz również matkę. Wysłuchaj ich rad i zabierz leżące na stole dary: miecz ojca (SWORD) i pułapkę (SHIELDSTONE). Aby zakończyć zwiedzanie zamku, zajrzyj jeszcze do wartowni, a na koniec do lochów. Potem wyjdź przed zamek.

Na targu znajdziesz wiele interesujących ludzi. Wysłuchaj najświeższych plotek od kapitana straży. Porozmawiaj z Ciałozmianem. Zignoruj jego ordynarny ton, dowiedz się o sytuacji jego ludu. Następny jest przedstawiciel Soptus Ecliptus. Uzyskasz informację o sposobie przejście pustyni i pierwszą lekcję językową. Jest jeszcze ambesador Rusałek, nie daj się rozzłościć, wywiedz się o krainę Rusałek i jej króla. Na końcu porozmawiej za sprzedawcą. Zakup od niego owoce, wysłuchaj pogłosek.

BRYNN-FANN

Porozmawiaj z Rusałką, siedzącą na kamieniu. Zrobi wszystko by wyprowadzić cię z równowagi. Siłą spokoju i przyjacielskimi słowami zjednasz sobie złośnicę. Strażniczka otworzy przejście do labiryntu.

Wokół unosi się osiem chochlików, każdy z nich nieustannie zmienie swą barwę na niebieską, czerwoną lub żółtą. Rozróżniać je można na podstawie imon. Każdy chochlik odpowie różnie na twoje pytanie, odpowiedź zależy również od aktualnego zaberwienia danego osobnika. Tak naprawdę jedyną metodą rozwiązanie tej zagadki wydaje się żmudne próbowanie wszystkich możliwości. Oszczędzisz sporo czasu, zadając pytanie czerwonemu RALPHOWI czy przejście jest bezpieczne. Nie zważając na odpowiedź od razu idź do Króla Motyli, władcy rusałek.

Skrzydlaty monarcha zechce sprawdzić twoją inteligencję i umiejętność słuchanie. Musisz przezwyciężyć barierę subtelnych różnic znaczeniowych w językach ludzi i rusałek, by odpowiedzieć na pięć pytań (3,1,2,3,3). Król Motyli podaruje ci pierwszy z trzech kamieni mocy (RED POWERSTONE). Następnie czeka cię kolejny test wiedzy (1,1,1). Teraz możesz swobodnie wypytać się o Sanwe i stojące nieopodal olbrzymie ropuchy. Otrzymasz również nagrodę, figurkę ptaka (BIRD FIGURINE). Przed odejściem zerwij kwiat kryształu (CRYSTAL FLOWER). Aby oszczędzić nogi użyj swój magiczny sygnet, który przeniesie cię momentalnie przed zamek.

SLATHAN NI PATAN

Strażnicy pilnujący wejścia do ziem ciałozmianów nie będą zbyt skłonni do współpracy. W królestwie istnieje zakaz wchodzenia ludzi, w obawie o podszywanie się ciałozmianów pod ich postacie. Zaznacz, że koniecznie musisz wejść i jesteś gotów ofiarować prezent w zamian za wolną drogę. Daj im dowolny przedmiot, potem wyjaśnij że to nie łapówka, tylko depozyt. Jeśli wychodząc poprosisz o zwrot, znaczyć to będzie, że to naprawdę ty, a nie imitator.

Kręta ścieżka poprowadzi cię obok jeziora. Pod powierzchnią mętnej wody czeka głodne monstrum. Możesz je poskromić rzucając otrzymaną od Fiony pułapkę. Zabierz za sobą odcięte macki (TENTACLES).

W końcu dojdziesz do starca siedzącego na skale. Przedstaw się jako Król Caliash i pokonwersuj. Otrzymasz kamień morficzny (POLYSTONE). Ciałozmian skieruje cię do Jaskini Snów. Zobaczysz krótką wizję za sobą w roli głównej. Po skończonym seansie podnieś lalkę (DOLL) z podłogi. Ponownie porozmawiej ze staruszkiem. Wypytaj się o wszystkie rasy. Szczególnie cenny jest krótki wykład o lingwistyce Soptus Ecliptus. Opuszczając ziemię ciałozmienów koniecznie poproś strażników o zwrot przedmiotu.

SOPTUS ECLIPTUS

W samym sercu pustyni napotkasz Sop-

DRAGON SPHERE













Dragon Sphere jest trzecią prawdziwą przygodówką MicroProse. Po wydanym w lutym 1993 r. Rex Nebular oraz w lipcu 1993 r. Return of the Phantom, firma wyszła na rynek z następną grą dopiero w kwietniu br. Gra potwierdza klasę MicroProse, ale jest też dowodem, że nowatorska rok temu linia przygodówek jest dziś trochę przestarzała.

tusowego nomada. Poproś go o pomoc. Pierwsze pytanie „Ka Vinkiotum Tratratrashab?" znaczy „czy szukasz śmierci?", odpowiedź oczywiście brzmi nie. Następne „Ka Vinkiotum Soptus?" to w wolnym tłumaczeniu „czy szukasz Soptusa?". Energicznie potwierdź. Teraz nomad objaśni ci drogę. Kluczem do zrozumienie są słowa starca, kierunki świata brzmią zachód – ECLIPTUS, południe – FALLA, północ – SHAB. Ostatnie wskazówka poprzedzona jest słowem POPO.

Powinieneś znaleźć się w oazie. Przedstaw się i spytaj się szamanów o Wymiar Duchów (SPIRIT PLANE). Otrzymasz kolejny kamień mocy. Poproś strażnika stojącego przed namiotem o audiencję u Kalifa. Ważny jest dyplomatyczny, ociekający miodem, sposób wyrażania się.

Porozmawiaj z Kalifem, następnie zgódź się na odrobinę hazardu. Zagracia w kolorowe kamienie. Możesz zdobyć w ten sposób trzy przedmioty. Na każdy z nich potrzebne będą trzy wygrane. Przed namiotem zagadnij ponownie szamanów, wydostań się z pustyni przy pomocy sygnetu.

FORTECA

Smocza Sfera jest barierą tylko dla zła, dlatego możesz wejść w jej obręb. Zauważysz kogoś, ukrywającego się za głazem. To Llanie De Summers, córka jednego z członków Rady Królewskiej. Po rozmowie pełnej komplementów, dostaniesz z pozoru bezużyteczny upominek (AMULET).

Na lewo od zaklętego wodospadu znajdziesz złoty samorodek (GOLD NUGGET). Weź go i wejdź do jaskini. Spotkasz tu dziwnie znajomego pustelnika. Zamień parę słów, potem wróć na miejsce spotkania dziewczyny. Będziesz musiał wspiąć się po skalnej ścianie. W połowie drogi dojrzysz olbrzymie gniazdo, należące zapewne do mitycznej rasy Szak, ludzi-ptaków. Zbierz kilka piór. Przy pomocy miecza przerób figurynkę ptaka na wabik. Porozmawiaj z Shak'iem i brnij dalej pod górę. Na półce skalnej spotkasz ponownie Llanie.

Rozmowę przerwie ryk zbliżającej się bestii. Próba zabicie jej mieczem spełznie na niczym. Wtem zza pleców wyskoczy Llanie, pchnie bestię i razem z nią zleci z góry. Dla dobra sprawy musisz kontynuować zadanie. Po prawej spotkasz Shaka, który broni dalszego przejścia. Na razie zabierz tylko trochę błota przy wodospadzie. Czeka cię ostatnia męcząca wspinaczka.

Obejdź ścieżkę dookoła wieży. Przy próbie otwarcia drzwi pochwycą cię pnącza. Zadadzą ci trzy pytania o Sanwe, żeby dowiedzieć czy jesteś przyjacielem czy wrogiem. Zły mag ma czerwone oczy (RED), szramę na nodze (LEG) i najbardziej nie cierpi gotowanej wołowiny (BEEF STEW).

W środku znajduje się oko pilnujące holu. Rzuć w nie garścią błota. Wybierz prawe odrzwia. Ze studia zabierz pozytywkę (MUSIC BOX) oraz pochłaniacz magii (VORTEX STONE). Dalej na prawo jest laboratorium. Zaatakuje cię niemarłwa lina. Wyślij jej magię pochłaniaczem i otwórz klatki pod ścianą. Zdechłego szczura (DEAD RAT) na chwilę włóż do zamrażalnika, otrzymasz mrożonkę (RATSICLE). Podejdź do stołu z aparaturą chemiczną. Weź kolbę (FLASK) połóż ją na metalowej płytce u wylotu rurek. Przekręć oba zawory, napełnisz kolbę kwasem. Wróć do komnaty z okiem, tym razem idź na lewo.

Najpierw wejdź do celi, by zabrać z niej pochodnię (TORCH). Dopiero teraz wciśnij dolny guzik. Winda zabierze cię piętro niżej. Umieść pochodnię w uchwycie na ścianie zaciemnionej komnaty. Na piedestale spoczywa trzeci kamień mocy, jednak podłogę wokół niego chroni zaklęcia. Wróć do celi. Wylej odrobinę kwasu na zardzewiałą zapadnię, wypali dziurę na wylot do komnaty poniżej. Przywiąż linę do haka, spuść się na dół i zabierz niebieski kamień mocy. Teraz pojedź windą do góry.

Zobaczysz portal, który przenosi na korytarz z rozżarzonymi węglami. Wykorzystaj mrożonkę by ochłodzić framugę drzwi. Następnie wyjmij sam portal przy pomocy macek. Udaj się do pokoju z maszynerią wytwarzającą wodospad. Umieść portal w oknie. W ten sposób woda zaleje korytarz i ugasi żar. Wróć do drzwi i wejdź do środka. Korytarz prowadzi do komnaty samego Sanwe.

PRAWDA

Twoje wtargnięcie zbudzi drzemiącego maga. Jest osłabiony, ale nadal posiada moc rzucanie zaklęć. Sanwa unieruchomi cię. Następnie zabierze ci duszę. Okaże się, że masz tylko powierzchowność króla, wraz z jego pamięcią i wspomnieniami, ale naprawdę jesteś zwykłym ciałozmienem. Na domiar złego czarnoksiężnik zacznie kolejno wyłuskiwać ci z kieszeni kamienie mocy. Zanim zabierze ci ostatni, zdublują go przy pomocy kamienia morficznego. Wybieg się uda. Korzystając z chwilowo osłabionej koncentracji triumfującego Sanwe, rzuć prawdziwy kamień mocy w kulistą konstrukcję. Pomimo, że po magu nie została nawet kupka popiołu, NIE jest to koniec twojego zadania. Dopiero teraz zdajesz sobie sprawę z intrygi królewskiej rodziny, która podstawiła cię, byś zginął zamiast króla.

Ale nie czas na użalanie się nad sobą. Zabierz czarną kulę (BLACK SPHERE) z podłogi oraz kryształową kulę (CRYSTAL BALL) i spirytus (SPIRIT BUNDLE). Rozejrzyj się po pergaminach rozwieszonych na ścianach, potrzebna ci będzie mapa. Opuść wieżę i idź do Shaka.

Gigantyczny człekoptak nie zagradza ci już drogi. Dojdziesz do urwiska. Skorzystaj z mapki by przejść na drugą stronę. Z gniazda zabierz pas (BELT). Shak podfrunie i wyjaśni ci jego przeznaczenie. Teraz możesz bezpiecznie zeskoczyć w dół.

Przypominasz sobie o Llanie, musi gdzieś tu być, może możesz jej jeszcze pomóc. Okazuje się że dziewczynę znalazł pustelnik, udało mu się ją utrzymać przy życiu. Jako ciałozmian masz niezwykłe możliwości lecznicze. Wykorzystaj swój ATLAN by uzdrowić ciało Llana. Potrzebne jest jeszcze wzmocnienie ducha. Z piór i kości wykonaj częściowy spirytus (PARTIAL BUNDLE). Następnie naładuj go magią z pochłaniecza. Gotowy przedmiot magiczny połóż na Llanie. Na koniec jest niezbędna motywacja do życia. Wyznaj dziewczynie swoją miłość, słowami prosto z serca „THOU ART A ROSE – BUT NO! FOR NO ROSE AS FAIR DID EVER GROW IN ANY LAND!". Ponownie użyj swych uzdrowicielskich zdolności. Pustelnik okaże się czarownicą. Wraz z Llana wskażą nowy cel twych działań. Potrzyj swój magiczny sygnet, by wrócić pod zamek.

PÓŁ DROGI

Jesteś poszukiwany. Strażnik zatrzyma cię. Wyjaśnij że to królowa matka jest zła. Pokaż dowód dobrych intencji lecząc jego szramę na twarzy. Jesteś wolny, idź do Soptus Ecliptus, w odwiedziny do Kalifa. Wyjaśnij swoją sytuecję. Przy okazji możesz zdobyć dwa nowe przedmioty, każdy za dwie wygrane. Przed wyjściem musisz spróbować narodowego napoju. Jeśli nie chcesz już tutaj zakończyć żywota, szybko wylecz się przy pomocy ATLANA.

Musisz przedrzeć się do Brynn-Fann. Podejdź do pierścienie gigantycznych ropuch i otwórz słoik z muchami, który wyszabrowałaś od Kalifa. Teraz zdobycie kiucza-korony (KEY CROWN) to pestka.

Wypada wreszcie odwiedzić swój stary dom, Slathan Ni Patan. Żołdacy będą bardzo nieufni. Zaoferuj im odrobinę Soptusowego napoju. Przekonaj ich że to nic złego, sam biorąc pierwszy łyk. Jak tylko obaj skosztują trucizny, szybko wylecz się. Wejdź do Jaskini Snów, by obejrzeć nową wizję, potem skieruj się na wschód. Drogę do wioski blokuje monstrum. Porozmawiaj i wylecz go, a przepuści cię. Porozmawiaj z kobiecina przed szałasem. Otrzymasz z powrotem morficzny pierścień (SHIFTER RING).

Jesteś gotów odwiedzić wymiar duchów. Wybierz się do oazy. Wręcz szamanowi spiritus, w zamien dokona aktu przeniesienia. Czekają cię trzy sprawdziany. Wypytaj się o każdy zanim do nich przystąpisz. Po unoszących się dyskach przejdziesz podobnie jak urwisko za Shakiem. Ścieżka jest tu lustrzanym odbiciem tej z mapki. Dół z wężami można przejść wykorzystując morficzny pierścień, by zmienić się w węża. Na końcu drogi znajduje się ptak plinujący jeja (SOUL EGG). Przy pomocy pochłaniacza zniszcz wiecznie odrastające winogrona. W zamien zajmij ptaka daktylami (DATES). Podmień jeja na czarną kulę. Wróć do szamana, i razem do świata żywych.

Przy pomocy sygnetu przerzuć się na rynek. Włożywszy pas lewitacji wskocz do studni. Wygrzeb z ziemi monetę (RARE COIN). Zamień się w fokę, by przepłynąć na drugą stronę. Zerknij na jerzącą się magicznym świetłem zaporę. Spojrzyj w kryształową kulę. Teraz popłyń z nurtem rzeki, dotrzesz do kraty spustowej w lochu. Śpiskowcy uwięzili tu królową. Przedstaw się i wypytaj o czekające cię pułapki. Rozmowę przerwie wejście strażnika, uciekniesz z powrotem do groty. Wejdź do zapadni. Na dole zostaw statuetkę, inaczej unosząca się platforma uwolni grad strzał. Idź dalej. Potwora obejdziesz wymawiając jego prawdziwe imię. Znajdziesz je na pergaminie, otrzymanym od Llanie. W następnej komnacie znajduje się zamrożony król. Przemień się w niedźwiedzia i oderwij blok lodu z antytermicznej podstawy. Przywróć królowi jego duszę (SOUL EGG). Wyjdźcie razem północnymi drzwiami. Wciśnij guzik w ścienie i włóż klucz-koronę.

OSTATNIA WALKA

MacMorn, brat króla już zbytnio przyzwyczaił się do władzy. Na nic zda się rozmowa, ktoś musi zginąć. Król jeszcze jest zbyt oszołomiony, żeby mógł sam walczyć, więc to ty musisz dobyć miecza. Jako drugorzędny szermierz szybko go tracisz. MacMorn wybucha serdecznym śmiechem i wymawia sądna zdanie, jakobyś właściwie już nie żył. Możesz więc wykorzystać amulet. To się dopiero nazywa złośliwość rzeczy martwych!

User Jama

Dystrybutor: IPS Computer Group

MICROPROSE'94
PC VGA, CD-ROM SB, GUS
PRZYGODOWA
85% 90% 90%
Grafika Dźwięk Muzyka
PC 9
Cena w tys. zawiera VAT





Subtelny urok postaci, Amiga



UTOPIA

THE CREATION OF NATION

„Kolejnych 30 hipermarketów splądrowanych. Liczne bandy licealistów sprowokowały uliczne starcia z policją. 400 tysięcy bezdomnych zmarło wczoraj na stołecznym śmietniku."

Komandor Pacharelli odrzucił w kąt dzisiejszy numer „The Warsaw Special Report News". Kiedy to się wreszcie skończy? Liczba ludności przekroczyła 20 miliardów. Gdyby nie pomoc Federacji Galaktycznej, już dawno Ziemia byłaby martwą planetą. Tak, dziś właśnie był dzień, który przeważył. Miał jeszcze przed oczyma zimne oczy mordercy rozszarpującego młodą kobietę na oczach ekipy „Canal 51", która filmowała zdarzenie z ochotą. Miesiąc temu Senat Galaktyczny zaproponował mu dowództwo w nowym projekcie UTOPIA. Zasiedlenie nowych planet, odrodzenie Ziemi pośród gwiazd. Czuł że to zadanie pozwoli mu odnaleźć się wewnętrznie. Wcisnął przycisk komunikatora: „Zamawiam bilet na ekspres na planetę PHEBON". Jest tam stacja treningowa projektu UTOPIA.

POCZĄTEK

Po wprowadzającej opowiastce gracz musi przebmąć przez MENU WEJŚCIOWE, dzięki któremu skonfiguruje podstawowe parametry gry. Biret w tym MENU oznacza grę szkoleniową, w której można spokojnie przećwiczyć wszystkie elementy budowy kolonii. Dyskietka z wychodzącą strzałką oznacza odtworzenie zapisanej uprzednio gry, a dyskietka ze strzałką wchodzącą zapisanie aktualnej rozgrywki. Ikona dyskietki to możliwość wyboru 10 scenariuszy – planet do zasiedlenia. Scenariusze zostały ułożone w kolejności od najłatwiejszego do najtrudniejszego. Joystick oznacza możliwość kalibracji, jeśli ktoś chce grać tym przyrządem (wygodniejsza jest mysz). Literki FX oznaczają włączenie lub wyłączenie dźwięku. Nutki to z kolei włączenie lub wyłączenie muzyki, której cztery różne tematy wybieramy z opcji menu oznaczonej dyskietką z nutami.

Po wyborze scenariusza i dodatkowych elementów przechodzimy do głównego ekranu gry. Cała powierzchnia planety przedstawiona została w kwadratowych wycinkach, które mamy możliwość przesuwać umieszczonymi u dołu ekranu strzałkami. U góry ekranu znajduje się jakże przydatny kalendarz (pierwszego każdego miesiąca pojawia się w kasie ślicznie brzęcząca moneta), i kwadrat z aktualnie wybraną budowlą.

MENU

MENU GŁÓWNE znajduje się po prawej stronie ekranu. Ikona domku umożliwia wybór budowli, którą gracz zamierza wybudować. Detonator to z kolei możliwość niwelacji terenu i burzenia niepotrzebnych budynków. Symbol dolara pozwala na przydział środków zarówno dla sektora cywilnego jak i militarnego. Ukazuje wielkość posiadanej gotówki i wysokość oprocentowania, stan zapasów kolonii, a także pozwala na handel z aktualnie przebywającymi na planecie kupcami gwiezdnymi. Symbol fabryki informuje o ilości zatrudnionych fachowców, liczbie wakatów i produkcji miesięcznej. Gracz sam musi pilnować określenia potrzebnej ilości ludzi konkretnych zawodów. Ikona z dwiema literami Z to nic innego jak pauza.

Symbol planety przenosi gracza do MENU KOLONII. Chorągiewka to możliwość oznaczenia punktów charakterystycznych na mapie. Litera A to doradcy. Tu komandor kolonii znajdzie 6 doradców, którzy pomogą mu w sterowaniu rozwojem budowanego miasta. Symbol szkła powiększającego to oczywiście wywiad. Bardzo ważna dziedzina działalności szczególnie w ostatnich, trudniejszych scenariuszach. Na koniec wreszcie, symbol dyskietki przenosi nas do MENU WEJŚCIOWEGO.

PIERWSZE STARCIE

Na szczęście nie zaczynasz budowy kolonii od zera. Kilka podstawowych budowli pozwoli ci na przygotowanie się do odparcia ataku. Tak, tak, nie jesteś na planecie sam, a jej mieszkańcy cenią sobie dotychczasową samotność. Twoim pierwszym krokiem powinno być przeznaczenie części gotówki na agentów wywiadu. Im więcej zapłacisz tym szybciej otrzymasz informacje o zagrażającym ci niebezpieczeństwie. Mogą to być zarówno niegroźne uspołecznione pająki, gorylopodobne istoty, co i posiadające telepatyczne zdolności mutanty. Dlatego pierwsza przeszkoda na drodze projektu UTOPIA to obca cywilizacja.

Aby ją pokonać przygotuj się najpierw do obrony. Najlepiej zbudować kilka wież z działami laserowymi w pewnej odległości od zabudowań, a przy samych budynkach ustawić baterie wyrzutni rakiet. Kolejnym krokiem powinno być zbudowanie kopalni rud i fabryk czołgów (musisz mieć czym atakować). Jeżeli wystarczy ci gotówki kupuj magazyny i różne zakłady produkcyjne, których wyroby będziesz mógł sprzedać u handlarzy.

Gdy nastąpi atak, twoje rakiety i lasery powinny go powstrzymać. Po odparciu natarcia odbuduj szybko zużyte wyrzutnie, bo wróg czai się aby uderzyć ponownie. W międzyczasie wystaw kilka budynków laboratoriów, może uda ci się wynaleźć nowy typ czołgu lub wyrzutni rakiet.

Jeżeli masz do czynienia ze średnio rozwiniętą obcą cywilizacją, po wybudowaniu 99 czołgów (maksimum w tej grze), wydaj im rozkaz ataku. W grze nie zobaczysz skutków walki. Poinformuje cię o tym twój doradca wojskowy oraz agenci wywiadu. Gdy twoim przeciwnikiem są wysoko rozwinięte mutanty itp. poczekaj z atakiem do czasu zgromadzenia sił powietrznych. Okręty powietrzne buduje się w specjalnych wytwórniach (kliknij na budynku myszą i wybierz rodzaj statku) umieszczonych przy płytach startowych. Gdy już zgromadzisz pięść pancerno-lotniczą nie wahaj się. Oni nie mają litości.



ROZBUDOWA

„Wycofaliśmy się z miasta Obcych. Co za widok?! Większość budynków zniszczonych, wszędzie szaleją pożary. Istne morze ognia. Wygraliśmy!" Po takim raporcie szpiegów możesz dać sobie spokój z budowaniem czołgów, statków bojowych, wyrzutni rakiet itp. Teraz czeka cię coś znacznie trudniejszego. Stałeś się Balcerowiczem systemu Rhebus.

Masz już pewnie kilka kopalń. Dobuduj do tego 3-4 przetwórnie paliwa, które pozwolą ci na wydobycie ropy. Musisz cały czas pamiętać o powierzchni magazynowej. Nadprodukcja może być tak samo groźna jak jej brak. Co miesiąc masz możliwość handlu z gwiezd-



GREMLIN'92

1MB AMIGA PC VGA, SB

PC 1 AMIGA 2

STRATEGIA

90% 100% 100% 85%

nymi kupcami. Wykorzystaj tę szansę, ponieważ z samych podatków od ludności nie wybudujesz wiele.

Twoje reakcje muszą być elastyczne. Przewidywanie na kilka miesięcy naprzód może okazać się zbawienne. W razie wybuchu niezadowolenia mieszkańców kolonii może zawiązać się miejscowy związek zawodowy i strajki sparaliżują twoją działalność inwestycyjną. W najgorszym przypadku ujrzysz siebie przeszytego grotami nienawiści i zakończysz szybko karierę komandora. Brak mieszkań, brak pracy, małe dotacje na rozwój, niedostatek żywności, energii i powietrza to problemy, które musisz załatwić w pierwszej kolejności.



Wygląda jak nowy Populous, Amiga



Autorzy gry postarali się o dodatkowe efekty w postaci spadających meteorytów, które przypadkowo mogą zniszczyć najistotniejsze budowle (a propos, przy pierwszym nadmiarze gotówki wybuduj drugie centrum dowodzenia – bez niego nie porozumiesz się z doradcami i nie będziesz mógł handlować). Ponadto liczne zaćmienia słońca pozbawiające cię energii, trzęsienia ziemi niszczące kopalnie lub zapasy energii i żywności, awarie komputera uniemożliwiające handel staną się codziennym kolorytem życia na Nowej Ziemi.

Niektórym z nieszczęść mogą się przeciwstawić twoi naukowcy, o ile wystawisz dużą liczbę laboratoriów badawczych. Odkrycia w dziedzinie techniki, medycyny czy fizyki zapewnią ci ochronę przed meteorytami, sabotażystami, groźnymi wirusami itp. Nie popełnij błędu komunistów i nie skąp na naukę (chociaż w samym ZSRR naukową machinę zbrodni bardzo holubiono). Korzyści będą ogromne.





Oczywiście tym, którzy grali w SIMCITY nie muszę podpowiadać, że niewielkie ilości posterunków sił bezpieczeństwa, garść szpitali i stadionów sportowych to nie fanaberie architektów czy rojenia chorego führera, ale życiowa konieczność.

Po wizycie u szpiona, przechodzisz do ikony fabryki, aby zobaczyć czy nie przybyło budowli produkcyjnych. Jeżeli tak to trzeba złożyć zamówienie na nowych fachowców.

Teraz wpadnij na chwilę do doradcy-administratora (klawisz F2 – gorąca linia) i sprawdź zapasy, stan produkcji itd. Wiedząc o tym wszystkim przejdź do symbolu dolara, czyli sytuacji finansowej kolonii. Wypisz czek na dotacje dla sektora cywilnego i militarnego i przejdź do menu handlu. Przy wyważonej produkcji (monokultura uczyniła z Azji Środkowej pustynię, a ty masz przecież z pustyni utworzyć raj) będziesz zawsze mógł sprzedać jakiś towar po korzystnych cenach. Tak zdobyta gotówka pozwoli ci na budowę nowych obiektów niezbędnych do wzrostu kolonii.

O GRZE

Gra UTOPIA to wspaniałe połączenie gry SF z grą ekonomiczną i wojenną. Wprawdzie element militarny zarysowany jest bardzo szkicowo, tym niemniej zagrożenie jest prawdziwe i jak w dobrym horrorze – im mniej widać tym bardziej straszno. Oprócz kapitalnych zagadek ekonomicznych, szybkiego tempa akcji, autorzy gry zapewnili świetną oprawę muzyczną i bardzo dobrą grafikę. Ogromne wrażenie robi zaćmienie słońca, gdy okna budowli rozbłyskują ciepłym żółtym światłem. Płynna animacja, wysoka jakość detali dopełniają obrazu.

UTOPIĘ można śmiało porównać do takich gier jak CAESAR czy SIMCITY. W pewnych warstwach jest od nich nawet lepsza.

Berger

JAK GRAĆ?

Przy bardzo rozbudowanym menu gra wydaje się skomplikowana. Ale jest to tylko pierwsze spojrzenie. Każdy miesiąc należy rozpocząć wizytą u szpiega. Niewielkie kwoty spowodują, że raporty będziesz otrzymywał w odległej przyszłości. Jedynie 5 tys. dolców spowoduje zywsze zainteresowanie twoją sprawą, a 20 tysięcy da natychmiastowy efekt (tak, ale kogo stać na taki wydatek). Sumy nie wypisuj na czeku, a tylko klikaj myszą w miejscu sumy i wpisz określoną kwotę z klawiatury.

KLAWISZOLOGIA

Szybkie połączenia z doradcami:
F1 – SENIOR PSYCHIATRIST – stan ludności i bezpieczeństwa
F2 – ADMINISTRATOR – stan produkcji, zapasów i potrzeb kolonii
F3 – CONSULTANT – stan finansów
F4 – CIVIL ENGINEER – dane dotyczące ilości budynków
F5 – HEAD OF RESEARCH – stan rozwoju nauki
F6 – SUPREME COMMANDER – stan sił zbrojnych kolonii i dane o nieprzyjacielu

UWAGA!!! SPECJALNA OFERTA DLA CZYTELNIKÓW Secret Service i KGB: zakupy z tym kuponem w MarkSoft – taniej 5%.

SS - 14

5%

Poszukujemy dystrybutorów na terenie całego kraju.

MARKSOFT

W ofercie ponad 320 tytułów!!! Amiga, PC, C-64, Atari...



THE CLASSIC COLLECTION:
jest kompilacją 4 klasycznych rozbieranek dla dorosłych – Deluxe Strip Poker cz.1 i cz.2, Centrefold Squares, Jigsaw Pinups. 30 panienek pełnych żaru... czeka na Ciebie!!!

Cena: 530 tys.

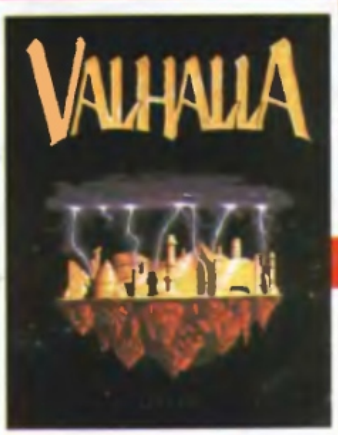
PC – min. PC AT, EGA, VGA.



THE BLUES BROTHERS:
gra równie dobra jak film. Bracia Blues doprowadzają policję stanową do pasji. Dynamika, super muzyczka, gra we dwóch i ponad 300 screenów – oto potęga The Blues...

Cena: 235 tys.

Amiga – 0.5 MB, wszystkie modele



VALHALLA:
gra typu Role-playing. Atmosfera gęsta od mitologii, Setki przeciwników i przedmiotów do odnalezienia, czary i trucizny, teleportacje i jeszcze raz walka. Dobre opinie specjalistów z prasy zachodniej.

Cena: 440 tys.

PC – min. PC AT, EGA, VGA

THE BIG 100:	*Cena: 495 tys.*
SKIDMARKS:	*Cena: 415 tys.*
BRIDES OF DRACULA:	*Cena: 295 tys.*
GEAR WORKS:	*Cena: 295 tys.*

COLOSSUS: PC – min. PC AT, CGA, EGA, VGA
jest to unikalna kompilacja 4 gier logicznych – szachy, warcaby, brydż i backgammon.

COVER GIRL STRIP POKER: PC – min. PC AT, EGA, VGA
jeden z najlepszych rozbieranych pokerów, jakie powstały kiedykolwiek.

Prowadzimy sprzedaż wysyłkową za pobraniem pocztowym.

Wszystkie podane ceny 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, 01-833 Warszawa

tel. (0-22) 343-921 w. 12

fax (0-2) 633-66-86





W zamierzeniach MICROPROSE miała to być sensacja. Takiej grafiki jeszcze przedtem nie było. Tak misternie skonstruowanej atmosfery horroru także nie. Dlaczego więc LEGACY nigdy nie została okrzyknięta super przebojem, a wręcz przeciwnie, dało się tu i ówdzie usłyszeć głosy krytyczne pod adresem tej gry?

Powodem jest niewątpliwie wygórowany stopień trudności gry, a także nie do końca dopracowany interfejs użytkownika, skutecznie utrudniający rozgrywkę. Paradoksalnie ważnych czynności do wykonania nie jest wcale tak dużo, a labiryntów jest tylko jedenaście, lecz wszystkie wypełnione po brzegi twoimi wrogami. W najmniej odpowiednim momencie, w trakcie walki, pistolet się zacina, gaśnie światło, głos jakiegoś błazna powoduje, że zapominasz zaklęcia i koniec – trzeba czekać kilkadziesiąt sekund na załadowanie poprzedniego stanu gry. Te wszystkie zarzuty sprowadzają się w zasadzie do jednego – zajść daleko w tej grze mogą tylko fanatycy, innych LEGACY bardzo szybko zniechęci. Jeśli jednak pokonasz wspomnianą barierę, przeżyjesz niezapomniane chwile.

Klimat LEGACY jest wiarygodny – psychodeliczne pejzaże i strach, że za najbliższym rogiem natkniemy się na bestię nie z tego świata. Przenikliwa muzyka uderza swymi tonami, by po chwili złagodnieć a potem nagle ucichnąć. Słychać wtedy tylko odległe echa. Świetny efekt. Potworów jest sporo, sprawiają bardzo realistyczne wrażenie, ich ruchy nie są rwane jak w EYE OF THE BEHOLDER. Nie wszystkie przedmioty przydają się bezpośrednio, uważać jednak trzeba, by nie zagubić gdzieś któregoś z kluczowych obiektów, kładąc go w taki sposób, że stanie się niedostępny. Przed wyruszeniem w nieznane proponuję zajrzeć do jednego z poprzednich SAVEGAMERÓW.

– – –

Dotarłem do bramy, której strzegły kamienne pieniacze. Patrząc na nie widziałem rzędy inskrypcji układających się w proroctwo. W znaki gwiazd z konstelacji dalekiego Oriona. To śmieszne – pomyślałem – że właśnie dziś, podczas letniej nocy, gdy w okolicznych wioskach nieświadomy niczego lud bawił się bez opamiętania, wypełni się wola Nienazwanych. To ja cisnę przekleństwo w tych co zawodzą o poranku, a wieczorami marzą o sławie. Klątwa zostanie zdjęta z murów przesiąkniętych nienawiścią czarownika spalonego na stosie, grozą jego oczu i kapelusza, których nie imał się ogień.

Niebem płynęły kłębiące się chmury. Tak nisko, że zahaczały o strzelisty dach domu. To niebo żyło, przysiągłbym nawet, że słyszałem zduszone szepty docierające z góry. Niepomny ostatnich impulsów ciała ostrzegających przed zanurzeniem się w owe czeluści, przestąpiłem próg portalu. Poza kilkoma Słowami, będącymi dotąd najskrytszymi myślami, nie pamiętałem już nic. Poczułem wszechogarniający spokój tego miejsca, jego nicość, która może bezszelestnie przeistoczyć się w śmierć. Nie bałem się. Czas stanął w miejscu.

– – –

Drzwi zatrzasnęły się i znalazłem się wewnątrz, wiedząc, że nie ma stąd powrotu. Stałem w obszernym hallu. Z zawieszonego na ścianie gobelinu patrzył na mnie złowrogi czarownik, dawny właściciel tego domu.

Dostrzegłem osłoniony szklanym futerałem posążek, wystawiony na postumencie. Potem było mi dane go wydostać, rozbijając szkło kijem basebalowym, znalezionym na pierwszym piętrze posiadłości. Tymczasem z wąskiego pomieszczenia wziąłem podróżny neseser, który pozwolił na niesienie wielu przedmiotów naraz. Na korytarzu natknąłem się na odziane w strzępy ubrań żywe trupy, pokonywałem je gołymi rękami. Podniesione klucze nakładałem na kółko, żeby nie zajmowały zbyt dużo miejsca. Chodząc po tej kondygnacji wszedłem w posiadanie pierwszego czaru, który zapisany był w jednej z żółtych ksiąg i z niej mogłem się go nauczyć. Zaś interesujące mnie dokumenty chowałem do czarnego portfela. Napotkałem także skórzane sakiewki, coś podpowiedziało mi, że przydadzą się potem, w rodzinnym grobowcu. Na północy wszedłem do pokoju, gdzie melodię wygrywał starodawny gramofon. Z otworzonej szuflady wyjąłem zmumifikowaną głowę, owoc jakiegoś upiornego eksperymentu. Za kotarą z draperii dyndał na stryczku wisielec...

„... otoczony. Nie ma dla mnie ucieczki z tego domu. Szyderczy śmiech przenika umysł, świdrując go aż do bólu. Wczoraj otworzyłem przez pomyłkę drzwi do piwnicy, uwalniając tabuny żywych trupów. I co gorsza nie widzę sposobu zniszczenia po-

Wróciłem na parter i udałem się na pierwsze piętro. W pobliskie drzwi ktoś tomotał, lecz nie zważałem na to. Szybko podniosłem zapałki i pobiegłem na wschód, żeby podpalić nimi znajdujący się w jednym z pokoi obraz, zdejmując tym samym brzemię klątwy ciążącej nad tą kondygnacją. Przed pozostałymi przy życiu skrzydlatymi demonami broniłem się z pomocą wody święconej lub atakując je z małej odległości. Unikając niespodzianek, którymi naszpikowany jest ten poziom poprzez wciskanie przełączników w ścianach, spenetrowałem całe piętro. W kilku miejscach trzeba było iść w odwrotnym kierunku bądź bokiem, by nie poddać się złowieszczej magii tego miejsca.

Na południu odszukałem zielony klejnot, który miał się przydać po powtórnym zejściu na parter. Zaś na północy, w obszarze, gdzie przy drzwiach widniały żółte plakietki z wypisanymi numerami, przeszedłem przez pokoje w odpowiedniej kolejności. W ostatnim była figurka Ptharka. Wreszcie udałem się w kierunku schodów.

*„W 1865 założono na drugim piętrze domu azylum, **dokąd bogate rodziny** mogły wysyłać swych odszczepieńców. Nieświadomymi rzeczywistości lunatykami nikt się nie przejmował, zamykano ich w celach, których bezruch pogłębiał jeszcze szaleństwo. Wkrótce potem składano ich w ofierze Melchiorowi...".*

Mocne kaflowane ściany, zakratowane okna. Rzędy cel chronione przez dwugłowe bestie. Na korytarzu spotkałem szaleńca z siekierą, musiałem go zabić, zabierając poplamioną krwią bluzę. Pozwoliła ona na przebycie mentalnej zapory umiejscowionej we wschodnim krańcu piętra. Wziąłem gaśnicę, przyszykowawszy się z nią na spotkanie ognistych stworów, przypominających kule. Majstrując przy sejfie i przełącznikach spenetrowałem położony w środku poziomu obszar. Zbierałem chińskie monety, wiedziałem, że muszę zdobyć pięć sztuk. Karta magnetyczna oraz wydobyty z szuflady pilot także służyły mi do otwierania drzwi. Oprócz tego znalazłem bardzo ważny czar Key of the Shadow Lord, otwierający zatrzaśnięte magicznym zaklęciem drzwi. Coś mi podpowiedziało, że przyda się na piętrze wyżej. W jednej z cel odnalazłem trzecią figurkę, ucieleśnienie pogańskiego bożka Scaruka. Zdobyty czar Dimensional Rift pozwalał stojąc naprzeciw magicznych znaków przenieść się na Eteryczną Równinę. Ale wiedziałem, że są na to i inne sposoby. Udałem się na trzecią kondygnację.

Zaniosłem do położonej blisko schodów Komnaty Potęgi trzy figurki i rzuciłem w każdą z nich czarem Flames of Desolation.

„Unicestwienie posążków sprawi, że ci, którzy pełzają odejdą na tamten świat."

Odłamek w kształcie półksiężyca włożony został w brakujący fragment płyty, co sprawiło, że mogłem wziąć szyszak, dawniej należący do japońskiego wojownika. Stawiając urnę z prochami na właściwym miejscu uzbroiłem się w samurajski miecz, narzędzie, którego ciosy bardzo skutecznie niszczą wszystko, niekoniecznie nawet pochodzące z tego świata. Doczepiając plakietki do postumentów wszedłem jeszcze w posiadanie maski, która swym groźnym wyglądem była w stanie przerazić przeciwników oraz naszyjnika Eye of Abhomet. Tak uzbrojony zszedłem na parter.

„...na miłość boską, użyć karabin! Jedynym sposobem, żeby się stąd uwolnić jest wpakowanie sobie kuli między oczy. Słyszę teraz jak nadchodzą. Moja kolej... dajcie mi karabin."











rtali, łączących nasz świat z ... Wszystko więc poszło na marne. Czary nie ochronią mnie już długo...".

Zszedłem pod ziemię, ale nie tym wejściem położonym na północnym wschodzie. Przez wiele drzwi dawało się przejść tylko w jedną stronę, potem znikały, musiałem więc wypracować sposób na poruszanie się w gmatwaninie korytarzy. Grasowały tu niebezpieczne zielone potwory, potrafiące ukąszeniem zatruć przeciwnika, pomagał mi leczyć rany znaleziony czar Elixir of Health. Podnosiłem plakietki, będące zagubionymi oznaczeniami eksponatów z muzeum, położonego cztery piętra wyżej. W pokoju, w którym musiałem się poruszać będąc odwrócony twarzą do ściany, wszedłem w posiadanie przypominającego półksiężyc odłamku oraz urny z prochami zmarłego.

THE LEGACY



Zawitałem do położonych na północnym wschodzie schodów prowadzących do rodzinnego grobowca. Powitał mnie od razu zombie noszący przyciemnione okulary. Rozłupałem mu czerep na dwoje. Tutaj drzwi ukryte w ścianach trzeba było rozpoznawać metodą prób i błędów. Szedłem na południe, a potem na wschód. Wkrótce natknąłem się na kości – pozostałości po moich przodkach. Szkielety powalone na ziemię dematerializowałem z pomocą czarów zawartych w skórzanych sakiewkach, niestety nie wystarczyło tego dla wszystkich. Musiałem uważać na te, które wciąż leżały, bo po przejściu obok powtórnie ożywały. Znalazłem się w kompleksie korytarzy z czterema odnogami biegnącymi na północ i czterema na południe. W małej skrytce znalazłem piłę spalinową, biorąc także pobliski kanister z benzyną. Północno wschodni korytarz zaprowadził mnie do kaplicy, obmacałem ołtarz i okno witrażu. Witraż otworzył się z trzaskiem, ukazując wibrujący niebieski wir. To droga na Eteryczną Równinę... Droga do bestii, które sprawiają, że nasz świat jest zły...

„Melchior Władca Bezbrzeżnej Pustki, trwający uśpiony na Eterycznej Równinie przywołany być może na Ziemię potężnym wezwaniem... Alberoth Siewca Niezgody, swym umysłem spowijający cały wszechświat...Belthegor Mistrz Mrocznego Triumwiratu, uwięziony na Astralnej Równinie. Wszystkie jego sługi pragną go wyrwać z okowów..."

Nie byłem jeszcze dosyć silny, by się tam udać. Tymczasem odszukałem na wschodniej ścianie plakietkę z napisem, mówiącym, że ostatnie drzwi otworzą się, gdy wszyscy martwi powrócą tam, gdzie ich miejsce. Upewniłem się, czy wszystkie kościotrupy spoczywają na ziemi, po czym otwartymi właśnie drzwiami udałem się dalej na wschód. Poprzez plątaninę korytarzy przebiłem się do komnaty położonej na północnym zachodzie tej sekcji labiryntu. Znalazłem tu Golden Torc of Gothua, fetysz mający mnie uchronić przed magią Melchiora.

Po odpoczynku na parterze ponownie zapuściłem się pod ziemię, tym razem drugimi schodami do piwnic o szarych ścianach. Przedostałem się jeszcze niżej do komnat zamieszkanych przez monstrualne pijawki. Starałem się unikać nich. Znalazłem Astrolabe, przyrząd ten służył do obserwacji ciał niebieskich. Wziąłem również moździerz. Najważniejszych schodów na wschodzie pilnował jednak niezniszczalny stwór.

„Wierny sługa Alberoth przygotuje świat na nadejście Pana, sprawi, że zastępy wyznawców Belthegora znów zacieśnią szeregi..."

Wróciłem. Wziąwszy ze sobą pięć chińskich monet oraz Astrolabe postanowiłem przedostać się na niedostępny dotąd poziom rezydencji. Umieściłem zielony kleinot na gobelinie czarownika, czym odtworzyłem portal. Słyszałem kiedyś, że przejście na ów poziom prowadzi również przez Eteryczną i Astralną równinę, gdzie w jednym z zaułków znajduje się utajony portal. Ale wybrałem sposób bezpieczniejszy. Przemknąłem przez rozbujane łańcuchy, uważając, by mnie nie zraniły.

Hieroglify na ścianach. Z sarkofagów wychodzą ożyłe mumie, atakujące z grymasem na przeżartych przez czas twarzach. Na zachodzie znalazłem instrument, który jak się przekonałem potrafił wydawać wysokie tony. Schowałem go. W centrum położona była zamknięta komnata z umieszczonymi na bocznych ścianach szczelinami. Wrzuciłem w nie cztery chińskie monety. Otworzyło się przejście. Teraz rozmieściłem monety na postumentach. Pojawił się Karcist, którego otoczone światłością oblicze widziałem już na jednym z obrazów na trzecim piętrze. Powiedział, gdzie przebywa Belthegor, po czym rzucił się do walki, zmuszony więc byłem go zabić. Udałem się na północno wschodni kraniec poziomu.

„...siadam w obserwatorium i godzinami wpatruję się w gwiazdy. Te moje małe błyszczące światełka... Przez mój teleskop dostrzegam ostatnio dziwne ruchy w konstelacji Oriona. Czyżby zbliżało się ponowne zstąpienie Pana?"

Przesunąwszy zasuwę, otworzyłem teleskopowi widok na kosmos. Spojrzałem na mapę a potem na gwiazdy. Przy pomocy Astrolabe dowiedziałem się, że Alberoth opuścił właśnie ziemski padół. O to chodziło. Przez komnatę z wiszącymi łańcuchami dostałem się z powrotem.

Upewniłem się jeszcze czy mam przy sobie znaleziony niedawno tajemniczy instrument, Golden Torc of Gothua, przydatną na samym dole jaskiń zmumifikowaną głowę, moździerz oraz zapałki, po czym przez piwnice zszedłem niżej, do terenów władanych przez czerwonookie skrzydlate demony. Zabrałem liście mogany oraz kadzidło. Potem zapuściłem się jeszcze głębiej pod ziemię.

„Głęboko w jaskiniach żyją Demony Morza. Składana podczas ich obrzędów ofiara pozwala Melchiorowi zstępować na ziemski padół."

Stanąłem pośród chropowatych brunatnych murów. Liście mogany starte w moździerzu, następnie przesypane do kadzidła i podpalone zapałkami odstraszały potwory. Wziąłem lusterko, słysząc gdzieś głos, że za żadną cenę nie mogę utracić tego przedmiotu. Znalazłem też zdechłego głowonoga, który wraz z podniesioną później szatą pozwolił przebrać się, tak by pozostać nierozpoznanym przez przybyłe z głębin morza stwory oraz przez ich króla. Na końcu jednego z korytarzy spostrzegłem, że jedna ze ścian jest iluzoryczna. Założyłem Golden Torc of Gothua i szybko przemknąłem przez apartament Melchiora. Skierowałem się na wschód, gdzie odnalazłem rytualny ołtarz z kamienną rzeźbą.

„Unieś sztylet, niech zabrzmi dźwięk nicości. Wtedy zatop brzeszczot w mym karku, zwiastując tym samym nadejście Oczekiwanego."

Wtedy zagrałem na instrumencie, jego dźwięk skruszył fragment rzeźby, z niszy zabrałem szybko kawałek meteorytu. Czym prędzej uciekłem z tych rejonów, wracając na parter rezydencji. W piwnicy zszedłem jeszcze do Komnaty Czaszek, spowitej czerwienią. Na podłogę padał promień światła. Położyłem w tym miejscu lusterko, po czym je zabrałem. W statuę, która się wyłoniła włożyłem kawałek meteorytu, co uczyniło, że posiadłem Eye of Agla.

Podążyłem do kapliczki w rodzinnym grobowcu. Przeżegnałem się i z Golden Torc of Gothua w dłoni wszedłem w tętniącą kipiel. Świadomość odnajduje tu nowy wymiar egzystencji.

Trudno mi opisać co zobaczyłem. Bezkresna przestrzeń zanurzona w błękicie, uczucie kołysania. Poruszając się po Eterycznej Równinie spotkałem starego człowieka. Powiedział, że nazywa się Charles Wenlock.

„Opuściłem fizyczną formę, odnajdując gdzieś w głębiach jaźni swoje nowe ego. Ale teraz jestem zmęczony...chcę uciec od tego wszystkiego... Srebrny Powróz którego więzy mnie krępują staje się wątlejszy z każdą minutą... odchodzę..."

W trakcie rozmowy zaproponował mi ofiarowanie czaru Wind of Destruction w zamian za trochę mojej energii. Zgodziłem się. Zdawszy się wyłącznie na przeczucie musiałem odnaleźć właściwy portal przenoszący na Astralną Równinę. Omijałem sunące korytarzami sześciany. Szedłem na wschód, potem wciąwszy w dłoń Eye of Agla przebrnąłem magiczną zaporę udając się do siedziby Belthegora. Najpierw na południe, następnie wschodnim korytarzem na północ. Wiedziałem co mnie czeka za iluzoryczną ścianą. Chroniony zaklęciami wkroczyłem do tego miejsca atakując Belthegora zawczasu przygotowanymi Wind of Destruction. Bestia wiła się w konwulsyjnych drgawkach.

Moje posłannictwo zakończyło się. Nigdy nie wykorzeni się do końca wszystkich chwastów, wiem jednak, że to co zrobiłem nie przeminie bez śladu. Gdy Nienazwani przywrócili mi moją dawną świadomość, stałem się znów zwykłym człowiekiem. Jutro rano jak zwykle wyjdę do sklepu po zakupy.

Micz

Mikroproszki chcieli być oryginalni...



ale nieźli im się udało... PC







MICROPROSE'93
PC VGA, SB, GUS
PC 7
ROLE-PLAYING
100% 90% 90%
Cena w tys. zawiera VAT



ULTIMA VII

Brytania weszła w nowy wiek Oświecenia. Niestety komuś się to nie podoba. Pragnie on obalić miłościwie panującego Lorda Britisha i objąć we władanie tę przepiękną krainę. Tobie, Avatarowi, który już wielokrotnie pomagał Lordowi ocalić ten kraj przed zakusami zła, nie pozostaje nic innego jak wyruszyć poprzez Księżycową Bramę i jeszcze raz ratować Brytanię. Pamiętaj, że masz świecić przykładem dla innych. Nie wolno ci kraść, mimo iż jest to niezmiernie łatwe, gdyż jako złodziej szybko stracisz przyjaciół, a sam niczego nie zdziałasz. Kłamać co prawda możesz, ale rzadko przynosi to jakieś korzyści.

Dla początkujących jak zwykle przeznaczony został artykuł wstępny w KGB, ale polecam również weteranom przejrzenie go, choćby pobieżne.

Po wyjściu z Bramy lądujesz w Trinsic – mieście na południe od Brytanii. Spotykasz tam przyjaciela z poprzedniej wyprawy – Iolo, od którego dowiesz się o zamordowaniu kowala Christophera oraz gargulca Inamo. Burmistrz Finnigan poprosi cię o rozwikłanie tej sprawy (dopóki tego nie zrobisz, nie będziesz mógł opuścić miasta). Na początek zabierz ze stajni Klucz oraz Biżuterię Gorgolca, możesz opróżnić jego torbę. Następnie przepytaj dokładnie stajennego Petera. Znajdź burmistrza i porozmawiaj z nim, poda ci imię syna Christophera (Spark) oraz strażnika pełniącego nocną wartę (Gilberto). Chłopca spytaj o Klucz, następnie otwórz skrzynię w jego pokoju (mieszka on w jedynym dwupiętrowym domu w mieście) i zabierz wszystko. Teraz gruntownie przepytaj Sparka. Okaże się, że obudził się w nocy i widział jakiegoś gargulca oraz Hooka uciekających z miasta.

W miejskim szpitalu znajdziesz Gilberta, który poinformuje cię, że nikogo nie widział, ale statek o nazwie „The Crown Jewel" odpłynął, prawdopodobnie do Brytanii, w czasie gdy on był nieprzytomny. Znajdź kuźnię i przeszukaj ją – możesz zabrać co chcesz. Poszukaj Kloga – prowadzi on oddział Bractwa w Trinsic. Dowiesz się, że świadkami jego sporu z Christopherem byli Elizabeth i Abraham. Udaj się do burmistrza i zdaj raport. Otrzymasz 100 sztuk złota oraz hasło, którego wymagają strażnicy przy bramach.

Idź drogą na północ do Paws. W wiosce znajdź młynarza Thurstona i porozmawiaj z nim. Dowiesz się, że kocha on barmankę Polly. Pójdź do oberży i powiedz jej to. Okaże się, że miłość jest wzajemna. Wróć do młynarza i uczyń go szczęśliwym zakochanym. W czasie swatów powinieneś spotkać w oberży Camillę, pomóż jej zanieść ziarno do młyna.

W Sklepie Przedmiotów Używanych kup sekstans. Znajdź kupca Morfina (prowadzi on także rzeźnię) i zgódź się odnaleźć skradziony Jad Srebrnego Węża. Handlarz obieca najpierw spytał Morfina. On poinformuje cię, że zauważył oznaki używania specyfiku u Garrita i da ci klucz, który ten zgubił.

W skrzyni obok łóżka chłopca znajdziesz Jad. Porozmawiaj z Garritem, a następnie powiedz o wszystkim jego rodzicom. Poinformuj Camillę o znalezieniu prawdziwego złodzieja i oddaj fiolkę właścicielowi. Idź do Brytanii. Jeśli jeszcze nie przepytałeś Lorda, zrób to teraz. W zamku porozmawiaj z myszką Sherry oraz kucharką Boots. Ta ostatnia zaoferuje ci za każdy udziec barani 5 sztuk złota (w Paws za jeden płacisz 3 sztuki).

Znajdź Mirandę i weź od niej ustawę do podpisania. Nell powie ci, że jest w ciąży z Carrociem i pobiorą się jak tylko narzeczony kupi jej pierścień, ale poprosi abyś zachował tajemnicę – zgódź się. Poszukaj błazna Chucklesa i pograj z nim. Prawidłowe odpowiedzi w pierwszej części 3, 3, 3, 3, 2, a w drugiej 4, 2, 3, 4, 4 – otrzymasz pergamin ze wskazówką.

Znajdź gargulca Wislema i obiecaj pojechać do Terifin powiedzieć jego królowi poinformować cię, gdy zauważy u kogoś symptomy używania tego specyfiku. Mleczarz Andrew powie ci, że klucz do magazynu w rzeźni Morfin trzyma ukryty gdzieś w swoim domu obok młyna. Klucz znajdziesz pod wazonem z kwiatami.

Wróć do rzeźni i w przechowalni otwórz skrzynię (klucz leży pod wiadrem). Przeczytaj księgę handlową. Morfin wytłumaczy, że zawarł kontrakt z Brytyjską Kompanią Wydobywczą na dostawy Jadu i wszystko jest zgodne z prawem. Idź do schroniska prowadzonego przez Bractwo. Porozmawiaj z Ferydwinem i jego synem Garritem. W schronisku poznasz także historię Aliny – ubogiej chłopki. Jej mąż, Weston, został aresztowany za kradzież jedzenia dla rodziny.

Idź na północ do Brytanii prosto do zamku Lorda Britisha. Porozmawiaj z nim, dowiesz się, że mimo upływu 200 lat nadal przechowuje w magazynie twój ekwipunek, a poza tym możesz używać jego rzeczy. Klucz do magazynu znajdziesz w pokoju z trofeami (Lord lubi polować). W pokoju na lewo od tronu jest dźwignia, przesuń ją – otworzy się przejście. Idź na południe i przesuń ostatnią dźwignię. Teraz schodami na górę i drugimi na dół. Na końcu korytarza, pod beczką, jest dźwignia – przesuń ją.

Wróć schodami na górę. Są tam cztery wieże, w jednej znajdziesz Westona – obiecaj mu pomóc. W pozostałych są twoje rzeczy. Po skompletowaniu ekwipunku idź do miasta, znajdź Figga i przepytaj go. Wróć do Lorda i powiedz mu o mężu Aliny. Potem wróć do Paws. Ferydwin powinien mieć już nowe informacje – Garrit widział Jad u Tobiasa. Jednak ten stwierdzi, że Garrit podrzucił mu tę fiolkę. Camilla poprosi abyś o zamordowaniu Inamo. Następnie znajdź w mieście dawnych towarzyszy i przyłącz ich do drużyny. Shamino odda ci zegarek, a Sentri zgodzi się trenować za darmo. Klucz do magazynu w domu Sentriego jest w szufladzie komody. Po wizycie u kapitana portu Clinta okaże się, że The Crown Jewel nie znajdował się ostatnio w Brytanii.

Znajdź Jamesa i pogódź go z żoną Cynthią. Burmistrz Patterson chętnie opowie ci o poprzednim morderstwie, a Millie o ośrodku szkoleniowym Bractwa Meditation Retreat na wschód od Serpent's Hold. W muzeum (tylko tam, inaczej nie dowiesz się wszystkiego) porozmawiaj z kustoszką Candice. Powie ci, że na wystawie znajduje się Osiem Virtual Stones. Poza tym wyrwie się jej, że romansuje z burmistrzem Pattersonem. Podczas rozmowy Iolo da ci dobrą radę; warto jej posłuchać.

U Batlina zdaj test, spytaj o Elizabeth i Abrahama i podejmij się przewieźć pieniędze. Piekarz Willy powie ci, że kocha się w krawcowej Gaye, ale barmanka Jeanette nie daje mu spokoju. Poszukaj brata Nell Charlesa. Okaże się, że jest zakochany w Jeanette. Idź i powtórz jej to. Dzięki pomocy Lucy da się ją przekonać, że Charles to lepsza partia. Wróć do niego i powiedz mu o jego szczęściu. Teraz idź do krawcowej i powtórz jej słowa piekarza – obieca rozważyć jego kandydaturę. Farmer Brownie poprosi cię abyś przyniósł mu dynie, które leżą obok pola na wschód od miasta. Drugi z rolników Mack powie, że na jego polu za rzeką wylądował statek kosmiczny. Pójdź i sprawdź to, o dziwo farmer mówił prawdę. Teraz gruntownie go przepytaj. Dowiesz się, że kosmita zginął, gdyż nadział się na Motykę Zniszczenia, jednak przed śmiercią zdążył powiedzieć jedno zdanie: zabij Wrathy.

Śmiercionośna broń leży zamknięta w stodole. Niestety klucz do niej używany był jako haczyk podczas łowienia ryb w okolicach Lock Lake i pewnego razu urwał się. Znajdziesz go w ciele ryby leżącej na zachodnim brzegu jeziora (ta najbardziej na południe pod śmieciami). Otwórz stodołę i zabierz Motykę. Idź do Cove. Wysłuchaj opowieści barda De Marcii o Nastassi. Znajdź burmistrza – Lorda Heathera i daj mu do podpisania ustawę. Lekarka Iaana chętnie przyłączy się do twojej drużyny. Od maga Rudyoma zabierz jego notatki o Czarnym Kamieniu oraz Transmuter tej substancji (fioletowa różdżka). Poza tym dowiesz się, że twój latający dywan zaginął w okolicach Lost River i Serpent's Spine.

Porozmawiaj z Nastassią (najczęściej przebywa w okolicach Shrine of Compassion). Powiedz, że udajesz się w okolice Yew i obiecaj zebrać informacje o jej ojcu. Kilka żarliwych pocałunków na pożegnanie sprawi, że nic o tym nie wiedząc, zostaniesz niewolnikiem miłości. Jednak dziewczyna jest przepiękna więc czemu nie – i tak kiedyś by cię to spotkało. Udaj się do Minoc drogą przez bagna. W oddziale Brytyjskiej Kompanii Wydobywczej porozmawiaj z Gregorem. Powie ci, że w tartaku zamordowano dwójkę cyganów: Tanię i Frederica. Cygankę Margaretę poproś o przepowiedzenie przyszłości. Dowiesz się następujących rzeczy: 1) By poznać prawdziwą naturę Bractwa musisz do niego wstąpić. 2) Magia jest zaklócana przez demona, który zagraża także całej Brytanii. 3) Musisz znaleźć mężczyznę z obserwatorium w Moonglow. Da ci on urządzenie niezbędne do pokonania demona. 4) Musisz złapać Hooka. 5) Musisz odnaleźć Lorda Time i porozmawiać z nim. Aby tego dokonać konieczne jest nawiązanie kontaktu z Vispami – jeden z mnichów z Empath Abbey wie jak to zrobić.

Teraz porozmawiaj ze wszystkimi w mieście. Okaże się, że w noc zabójstwa był w Minoc The Crown Jewel i widziano Hooka. Przeszukaj miejsce zbrodni i weź znaleziony sztylet. Oddaj Elynor paczkę od Batlina. Od niej dowiesz się, że Abraham i Elizabeth wyruszyli do Paws. Na południe od tartaku jest kopalnia. Przeszukaj ją i zabierz wszystkie fiolki z Jadem. Wróć do Brytanii i oddaj Mirandzie podpisaną ustawę. Zamelduj Batlinowi o wykonaniu zadania, otrzymasz następne – przynieść fundusze Bractwa, które zostały ukryte w Dungeon of Destard na zachód od Trinsic. Podróżę porozmawiaj z Ferydwinem. Okaże się, że Abraham i Elizabeth udali się do Jhelom.

Na wschód od Trinsic są dwie jaskinie. W jednej mieszka Jednorożec i chętnie opowie ci historię swojej rasy. Druga to ta poszukiwana właśnie przez ciebie. Znajdziesz w niej

zakochanego rycerza, który pragnie znaleźć Jednorożca by udowodnić swoje dziewictwo (idiota czy co!?). W Dungeon of Destard są ukryte olbrzymie skarby, niestety jest jedno ale – jaskinia jest pełna smoków. Po powrocie do Batlina powiedz, że w grocie były potwory. Mnich uwierzy i poprosi abyś przyszedł wieczorem – zostaniesz przyjęty do Bractwa. UWAGA! Wieczorem (około 10) możesz poprosić o przyjęcie tylko, gdy trwa już spotkanie (tzn. są inni członkowie Bractwa). W przeciwnym razie gra się zawiesza!

Po wstąpieniu do organizacji otwórz skrzynię w pokoju po lewej stronie hallu (klucz jest w pokoju obok na półce). Przeczytaj pergamin – dowiesz się, że mnisi szykują coś z Czarnej Skały, a statek „The Crown Jewel" prawdopodobnie należy do nich. Jednak na razie zachowaj te informacje dla siebie. Idź drogą na zachód na wybrzeże. Następnie na północ aż dojdziesz do rzeki. Przejdź ją – w lesie powinieneś znaleźć Thada. Powie ci, że jego siostra Millie została porwana przez Bractwo i rzucono na nią urok, tak że teraz słucha ich we wszystkim. Bradman poinformuje cię, że w lesie mieszka wspaniały łucznik Tseramed.

Na północ od chaty Bradmana mieszka drwal Ben oraz trenerka Penni. Obok jej domku jest stajnia, w której jest gadający koń Smith. Jeśli uda ci się go przegadać to poda ci wskazówki: gargulce nie są demonami, a Rasputinem jest Martian. Niedaleko od stajni znajduje się opuszczony dom – jest to chata Iolo i jego żony Gwenno. Przeczytaj pozostawiony w nim pergamin i zabierz Magiczny Bełt. Teraz udaj się na zachód na wybrzeże i brzegiem morza na północ.

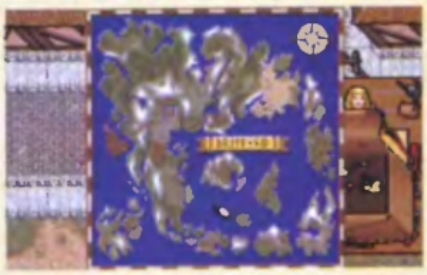
Przeszukaj osypisko i idź na wschód wzdłuż gór. Przy Jaskini Pszczół powinieneś znaleźć Tserameda. Powie ci, że szuka zemsty na Abrahamie za śmierć swojej ukochanej Lady M. Przyłącz go do drużyny i udaj się prosto do Yew. Znajdź lekarkę Reyna i porozmawiaj z nią. Idź do klasztoru. Mnich Kreg poprosi abyś przyniósł mu Napój Niewidzialności. Od Taylora dowiesz się, że jeden z mnichów zaginął podczas wyprawy badawczej, a ojciec Nastassi – Julius prawdopodobnie został pochowany na pobliskim cmentarzu. Z Vispami potrafią porozumiewać się tylko Empy, które żyją we wschodniej części lesu. Zwykle unikają ludzi, ale można je przekupić miodem z Bee Cave. Pszczoły nie zaatakują cię dopóki nie weźmiesz miodu, a później możesz użyć bomb dymnych.

Od Aimi kup bukiet kwiatów dla uzdrowicielki. Podczas rozmowy z mnichami okaże się, że żaden z nich nie zna Krega! Zanieś kwiaty lekarce, a następnie znajdź na cmentarzu grób Juliusa. Poszukaj sędziego Sir Jeffa i porozmawiaj z nim. W sądzie przeczytaj wykaz „sławnych" przestępców. Z niego dowiesz się, że Hook podróżuje z gargulcem o imieniu Forskis, a Kreg naprawdę nazywa się Kellin i jest poszukiwanym złodziejem. Idź do klasztoru i zdemaskuj go, ale uważaj bo będzie próbował cię zabić. Otwórz magicznie zamknięte drzwi w budynku na południu. W środku będzie twój stary przyjaciel mag Nicodemus. Wróć do stajni Smitha i idź ścieżką na wschód. Dojdziesz do ołtarza – zabij magów i zabierz Magiczną Tarczę. Teraz dróżką na północ. W opuszczonym obozowisku znajdziesz w plecaku Różdżkę Światła.

Wróć do domu Bradmana i idź ścieżką na wschód. Na rozdrożu skręć w prawo i idź do podnóża gór. Dalej na wschód, aż do najdalej wysuniętego na północ krańca (nie wchodź do jaskini w wąwozie). Na wschód jest obozowisko rozbójników. Z niego idź na północ aż znajdziesz chatki Empów. Poproś Trelleka aby się przyłączył. Powie ci, że potrzebuje na to pozwolenia swojej żony Saralek. Ta odeśle cię do Salamony, która zanim się zgodzi da ci zadanie do wykonania. Masz zmusić drwala Bena żeby przestał ścinać drzewa Silverleaf i podpisał kontrakt.

Gdy wrócisz do Empów Saralek mimo wszystko odmówi zgody, ale wpadnie na niezły pomysł: zrobienie gwizdka do rozmowy z Vispami. Trellek chętnie się zgodzi, a poza tym opowie ci o losach Juliusa. Idź do lasu, znajdź Vispa, użyj gwizdka i porozmawiaj. Vispy chętnie powiedzą ci gdzie jest Lord Time, ale musisz podać im informacje zawarte w notatniku maga Alagnera, który mieszka na New Magnicii. Wróć do Nastassi i powtórz jej czego się dowiedziałeś o jej ojcu. Teraz musisz kupić w Trinsic statek (600 sztuk złota).

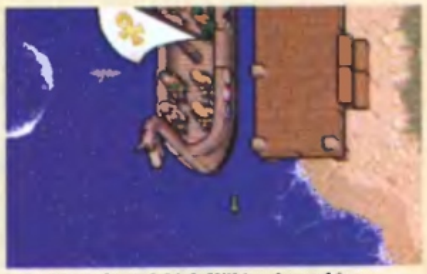
Na New Magnicii spotkasz hazardzistę Robina z dwoma gorylami. Uciekł on z Buccaneer's Den, ale pilnie pragnie tam wrócić. Handlarz Henry smutny włóczy się po wyspie, gdyż gdzieś zgubił naszyjnik, który obiecał dać swojej narzeczonej Constance. Ta nazwała go kłamcą i nie chce z nim rozmawiać. Po rozmowie z Katariną głównym podejrzanym zostanie Robin. Jednak ten wszystkiego się wyprze, a nawet stwierdzi, że to on zgubił ten naszyjnik. Bezczelnie poprosi cię abyś odnalazł go i mu oddał. Jeden z goryli powie ci, że ostatni raz widział kolię u Robina w oberży. Borisem przyzna, że znalazł naszyjnik, ale ktoś zabrał go ze skrytki w barze. Podczas rozmowy z Magentą okaże się, że ona to zrobiła, gdyż myślała że jest to prezent dla niej. Gdy dowie się, że jest skradziony odda ci go i poprosi byś odnalazł prawowitego właściciela. Pokaż odnaleziony naszyjnik Robinowi. Ten wyjawi ci swoje plany – chce porwać Constance i sprzedać ją do b... (biblioteki!!! świntuchy). Podaj mu położenie swojej łodzi, wtedy cię zaatakuje. Jego śmierć będzie najlepszym zabezpieczeniem dla młodej i pięknej dziewczyny.



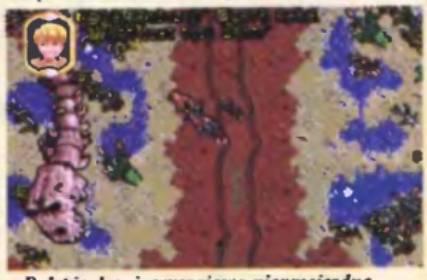
Oddaj naszyjnik Henriemu, poinformuj o wszystkim jego narzeczoną i historia zakończy się szczęśliwie. Alagner zgodzi się pożyczyć ci notatnik, ale tylko wtedy, gdy odpowiesz na Pytania Życia i Śmierci. By poznać odpowiedzi musisz pojechać na Skara Brae i porozmawiać z The Tortured One. Najpierw popłyń do Jhelom. W karczmie spotkasz Dupre – przyłącz go do drużyny. Poszukaj Sprellica i wysłuchaj jego historii, jednak nie daj się wciągnąć w pojedynek. Znajdź Kliftena, zgodzi się wykonać kopię flagi, ale potrzebuje na to czasu. Teraz możesz powłóczyć się po mieście, albo zniszczyć obozowisko piratów, które znajduje się na wschodnim wybrzeżu większej wyspy.

Po powrocie Klifften da ci gobelin. Zanieś go Sprellicowi, ten poprosi abyś oddał go Syrii. Ta stwierdzi, że rezygnuje z pojedynku, a karczmarz w podzięce zacznie całować twoje buty. Znajdź De Snela i porozmawiaj z nim. Powie ci, że jego uczniowie używają specjalnej broni. Spytaj go o sztylet znaleziony w Minoc. Mistrz stwierdzi, że został skradziony kilka tygodni temu, jednak gdy będziesz chciał odejść, zaatakuje cię. Po wygraniu walki przeszukaj pokój w sali treningowej (klucz jest w domu mistrza na północ od sali) – znajdziesz poszlaki świadczące o uczestnictwie De Snela w morderstwie lub jego planowaniu. Idź do burmistrza Josepha. On powie ci, że Elizabeth i Abraham udali się do Brytanii. Na Skara Brae można dostać się tylko specjalnym promem, a poza tym na wizytę na Wyspie Śmierci jest jeszcze za wcześnie.

Popłyń na Serpent's Hold. Lord John Paul poprosi Cię o odnalezienie wandala, który zniszczył posąg Lorda British. Lord Richter da ci poplamione krwią kamienie, które znalazł na miejscu przestępstwa, a lekarka Lady Leigh zidentyfikuje krew jako gargulczą. Kapitan gwardii Horffe stwierdzi jednak, że próbował zatrzymać złoczyńcę i wtedy został ranny. Znajdź Lorda Jordana. Poinformuje cię, że słyszał w nocy płacz na korytarzu. Najprawdopodobniej była to Lady Jehanne. Okaże się, że miał rację. Dama płakała, gdyż to jej ukochany Lord Pendaran zniszczył posąg. Porozmawiaj z nim – przyzna się i obieca poprawić oraz przeprosić wszystkich. Poinformuj Lorda John Paula o znalezieniu sprawcy.



Rodzina Szwedzkich Wikingów wybiera się na handel do Polski, PC



Polskie drogi zwyczajowo nieprzejezdne.



Ale polska gościnność nie pozwoliła na otwarcie kolejnego oddziału Jikei.

Lady Tory poprosi cię, abyś odnalazł jej synka Rikky. Został on porwany przez harpię, która poleciała w kierunku Shrine of Honor. (Uwaga! Zanim użyjesz Virtual Stone przybij do Trinsic, inaczej będziesz musiał kupić drugi statek). Po oddaniu dziecka popłyń do stolicy i porozmawiaj z Batlinem. Okaże się, że poszukiwana dwójka udała się do Vesper założyć tam filię Bractwa. Millie zaprzeczy oskarżeniom Thada i wyśle go do wszystkich diabłów. Idź do Vesper. Tam dowiesz się, że Elizabeth i Abraham udali się do Moonglow. Wróć do Brytanii i płyń na Moonglow. Niestety znowu się spóźniłeś, gdyż mnisi udali się na Terfin. Znajdź Briana i poproś go o miniplanetarium. Potrzebny kryształ będzie miał wędrowiec Addom. Teraz popłyń na Terfin. Znajdź przywódcę gargulcy Draxinusoma i powiedz mu o śmierci Inamo. Poprosi cię, abyś przekazał te wieści Teregusowi. Od tego ostatniego dowiesz się, że ktoś próbuje zniszczyć Ołtarze. Obiecaj znaleźć podżegaczy.

Idź do sklepu Sarplinga. W skrzyni znajdziesz dowód na jego udział w planowanym zamachu. Przestraszony powie ci, że to wszystko zaplanował Runeb. Wróć do Teregusa i zrelacjonuj mu czego się dowiedziałeś. Poprosi cię, abyś przestuchał Runeba. Jednak ten spróbuje zlikwidować świadków i będziesz musiał go zabić. Ze skrzyni w jego domu zabierz Magiczny Bumerang. Od Quana dowiesz się, że mnisi udali się do Meditation Retreat. Popłyń tam. Kleryk Ian powie ci, że Elizabeth i Abraham udali się do Buccaner's Den. Weź od niej klucz do bramy i idź do jaskini. Od Gorna dowiesz się, że służy on Bromowi. Według pirata jego mistrz mieszka gdzieś w głębi jaskini. Nareszcie znalazłeś siedzibę demona, który gnębi Brytanię. Niestety nie jesteś jeszcze gotowy do pojedynku.

Popłyń na Buccaner's Den. Pogódź ze sobą Mola i Blacktootha. Od Danaga dowiesz się, że Abraham i Elizabeth są gdzieś na wyspie. W budynku Bractwa kliknij dwukrotnie na ścianie pod Symbolem Bractwa – otworzy się. Musisz teraz przesunąć dźwignię, którą widać w korytarzu (zaklęcie Telekine-

sis). Idź korytarzem na południe, przejdź przez fałszywą ścianę i dalej na wschód. W pokoju zabierz ze skrzyni klucz i przeczytaj pergaminy. Jeden z nich będzie tzw. czarną listą, a z drugiego dowiesz się, że The Crown Jewel wypływa o świcie na Wyspę Avatara. Klucz z komody otwiera skrzynię na końcu wschodniego korytarza. Wróć do dźwigni i idź na północ. Od więźniów dowiesz się, że demon nazywa się Guardian i jest przywoływany przez przywódców Bractwa. Teraz możesz udać się na Wyspę Śmierci. Prom do Skara Brae odpływa z wybrzeża naprzeciw wyspy.

Aby móc rozmawiać z duchami musisz rzucić czar Seance. Od Quentona dowiesz się, że wyspą rządzi zły Horance The Liche. Uwięził on jego córkę Marney i ojciec poprosi cię o jej uratowanie. The Tortured One jest tu znany jako Caine. Zgodzi się podać ci odpowiedzi, ale najpierw musisz pokonać Licha. Od lekarki Mardry dowiesz się, że musisz przyrządzić miksturę z Potion of Invisibility, P. of Curing oraz fiolki soku z korzenia mandragory. Wszystkie potrzebne składniki znajdziesz w jej domu (Pol jest czarna, a PoC czerwona). Teraz idź do domu Caina i poproś o receptę. Po przyrządzeniu wywaru wróć do Mardry. Powie ci, że musisz mieć wykończoną Soul Cage, którą przygotowuje kowal Trent. Niestety robota nie idzie mu zbyt szybko, gdyż spowalnia ją nienawiść do Horanca. Weź ślubny prezent jego żony Roweny, idź do Ciemnej Wieży i znajdź ją. Uruchom pozytywkę – muzyka na chwilę uwolni dziewczynę spod wpływu Licha i otrzymasz od niej pierścień zaręczynowy. Zanieś go jej mężowi. Ten z ochotą weźmie się do roboty, jednak do jej ukończenia musi mieć więcej żelaza, które można znaleźć na cmentarzu. Po otrzymaniu surowca kowal szybko ukończy Klatkę.

Wróć do Mardry i spytaj jak pokonać Licha. Powie ci, że musisz zanurzyć Soul Cage w The Well of Souls. Następnie o północy złap w nią upiora (gdy będzie spał na katafalku) i wylej na niego przyrządzoną miksturę. Od tego momentu zakończenie gry jest banalnie proste i nawet dziecko potrafi to zrobić – wystarczy wyłączyć komputer.

ALE WSKUTEK BŁĘDU PROGRAMISTÓW Z ORIGIN NIE MOŻNA UŻYĆ FLASZKI (VIAL) A LICHA NIE DA SIĘ ZABIĆ W ŻADEN INNY SPOSÓB.

Jeśli komuś nie podoba się takie zakończenie, może zadzwonić do IPS CG tel. (0-2) 642-27-66. Po naszej interwencji gra była reklamowana w ORIGIN, ale nie nadeszła żadna konkretna odpowiedź – Anglicy pisali tylko, jak przejść końcową scenę. Prawdopodobnie nie dopuszczają do siebie myśli, że gra może mieć błąd. W razie nowych wiadomości poinformujemy jak najszybciej.

C(w)alineczka

Dystrybutor: IPS Computer Group









F/A-18 HORNET

Mimo powstania już kilku zaawansowanych graficznie symulatorów, wciąż warto zwrócić uwagę na grę FALCON, produkt firmy SPECTRUM HOLOBYTE. Gra ta jest jak wino, im starsza tym więcej miejsca zajmuje na twardzielu. A wszystko to za sprawą powstających jak grzyby po deszczu upgrade'ów. Mieliśmy już: A-10, MiG-29 i operację FIGHTING TIGER (nowe scenariusze). Ostatnio ukazała się kolejna nakładka, zmieniająca grę FALCON 3.0 w: HORNET – NAVAL STRIKE FIGHTER.

Cały system gry FALCON okazał się dość nośny i elastyczny dla całej serii symulatorów, przeznaczonych właściwie dla każdego. Duże możliwości konfigurowania gry oraz możliwość wyboru rodzaju gry (strzelanina – INSTANT ACTION, misje treningowe – RED FLAG, działania wojenne – COMMIT), pozwalają dopasować ją do indywidualnych wymagań. Co prawda, jak na dzisiejsze wymagania, grafika prezentuje się niezbyt rewelacyjnie, ale już pojawiła się zapowiedź FALCON'a 4.0, który miejmy nadzieję dociągnie tę grę znów do czołówki.

HORNET – NAVAL STRIKE FIGHTER nie różni się wiele od opisanego w SS-8 FALCONA 3.0. Na obejrzenie



zasługuje dłuższe i bardziej dynamiczne intro. Z drugiej strony, zrezygnowano z animowanych wstawek przed i po misji bojowej. Wybór rozmaitych opcji uprzyjemnia pakiet ciekawszych, bardziej dynamicznych muzyczek. Oszlifowano też nieco toporne poprzednio kształty przycisków do wyboru opcji. Koncepcja gry i udostępniane przez nią możliwości pozostały niezmienione. Opcje dostępne w grze HORNET są takie same jak w FALCON, opisanym już w SECRET SERVICE 8.

Latasz oczywiście innym samolotem, i nie znaczy to, że zmieniono jedynie jego sylwetkę. Przesiadka z F-16 na F/A-18 jest jak zamiana szybkiego Ferrari na takie samo Ferrari ale z niesprawnym układem kierowniczym. Czuje się to najwyraźniej przy zwrotach, gdy Hornet początkowo zachowuje się jak śpiący żółw, a chwilę później horyzont galopuje ci dookoła głowy. Misje bojowe jakie trzeba wypełniać w HORNET także wydają się trudniejsze. Być może to złudzenie, ale ... chyba nie bez przyczyny pilotów Marynarki uważa się za elitę lotnictwa!

Pejotl







DODATKOWE KLAWISZE

+/– – zwiększenie/zmniejszenie ciągu
Shift-/ – włącza dopalanie. Teraz Shift-< i Shift->, zmieniają stopień dopalania (od 1 do 5)
Spacja – spust
Ctrl-E – katapultowanie się



Na screenie widać piękny przypadek wpadki programistów. Cień niżej lecącego Horneta wleciał na wyżej lecącego A-10, PC



Teraz – klawisze wyłącznie do HORNETA:
H – wysunięcie haka do lądowania
K – przełącza między widokiem HUD a pełną tablicą przyrządów
BACKSPACE – zmiana broni
[[– stery kierunku.
J, I, L, M – sterowanie drążkiem z klawiatury i jeszcze uzupełnienie do FALCONA: podopcja CHANGE SCALE w menu pomocniczym (wywołanie w czasie lotu: ESC i OPTION) nie zmienia skali czasu tylko skalę w jakiej wyświetlane są samoloty i czołgi. Największe powiększenie (8x) bardzo ułatwia grę.





super
SUPERY

Ale ajl wajl się narobił. Raz się Supery nie ukazały, a nakrzyczeliście na nas jak na uczniaków. Kto by się spodziewał, że taka parszywa, antyklerykalna, wstętna, rasistowska rubryka ma aż tylu fanów. Przyznać jednak muszę z pewnym żalem, że superowatość listów spada na pysk. Nie mówię tu o tych gniotach, których autorzy próbują na siłę pokazać jacy to oni są śmieszni, ale o tych zwykłych szarych głąbach, geniuszach i wesołkach, którzy są solą tej ziemi. Chłopaki, opuszczacie się...

– (o Dizzym) Na Amigę prawe; Na PC o 230 stopni prawsze; Wiadomo, że Dizzy jest ugotowane na twardo;

– (początki) Chaloł! Najs tó mić jó, Aj em rajting tó jó ferst tajm...; Sie ma wyznawcy kultu bogini Motoroli i Wieelkiego Intela, składam się jak scyzoryk w ukłonach dla najlepszego w Polsce pisma dla gierkowiczów; Cześć tajni naprawiacze samopoczuć niedoszłych strategów, zbankrutowanych ekonomistów, posiniaczonych przyszłych bokserów...;

– (końce) Sorry za pismo, ale w kilku miejscach nie panowałem nad długopisem; Żegnam was, bo muszę pociągnąć za spłuczkę, jak mawiał stary pedzio: haj hitla, wypijmy pół litra; No to trzymajcie się marchewkowe wibratory; Trzymajcie się Joyojownicy Ninja i aby wam z monitorów nie odpadły piksele;

– (przekręty) Arctic Adventure – Przygoda w Lodówce; Bloodnet – Error/abort during data transfer; Dark Sun – Ostatni Gasi Światło; Darkman – Ciemniak; Gabriel Knight: Sins of the Fathers – Knecht Gabryś, Syns of the Ojciecs lub Gabi Nocą albo Sine Pióra, Gabriel Rycerz i Syny Ojców; Lotus Turbo Challenge – Kwiat Lotosu z Turbo Dopalaczem; Midnight Resistance – Prawo Ohma w Środku Nocy albo Wielkie Potyczki Łóżkowe; Oil Imperium – Olej Ruskich; Pacific War – Wrzątek Oceaniczny; Perfect General – Hołdys Ogólnie; Red Baron – Szlachcic Komunista; Robocop – Kopnięty Robot; Prehistorik – Posrany Historyk; Shadow of the Comet – Cień Rometa; Space Hulk – Hogan w Kosmosie; Stormtrooper – Śmiertelna Ofiara Pioruna; TFX – Twix;

– (varia) Piszę do was ołówkiem, bo już późno, a mój spalinowy długopis z prowadnikiem suwakowym robi straszny hałas; Klnę się na ducha mojej papugi, która zdechła z głodu, bo się tak zagrałem, że zapomniałem psiąkrwię nakarmić, a i mi niewiele brakowało a bym kojfnął; Mój kolega atarowiec chce wynająć Murzyna, najlepiej Luisa, w celach seksualnych do pedałowania aby my machina nie gasła po każdej zjedzonej kasecie; W ostatnim tomie przeczytałem pilota serialu „Klub Truposza"...; Złapałem wirusa Yankee Doodle 4.4, co zrobić aby usłyszeć melodyjkę; ...„kto rano wstaje ten Panasonik" i jak wynika z tego „nie wchodź w trampkach do lodówki" lub „zimnym krupnikiem się nie ogolisz"...(niepojęta bywa myśl ludzka);

– (zasłyszane) W sklepie muzycznym: Czy ma pani „Elektryczne Gitary"? Na to ciota spod lady: Nie my tylko kasety sprzedajemy!;

– (kawały) • Lechu i Danka idą przez targ. Ona pyta męża: Co to za włochata kulka? Na to on: To kiwi, z tego się robi pastę do butów;

• Dwóch Pecetowców idzie po torach. Ale niskie te stopnie... No! Ale długie te schody... No! I jakie niskie poręczel Nie martw się, już winda jedziel

• Spotyka Martinez Antoniego. Dokąd idziesz? Na próbę chóru. A co wy tam robicie? Gramy w karty, pijemy piwo albo wódkę... A kiedy śpiewacie? Jak wracamy do domu;

– (pieśni)

Hymn o Amigowcu

Pięć dyskietek naraz wsadził
DooMny z siebie zatarł ręce
Komunikat go ostudził
„Nie odpalisz na tym sprzęcie"
Począł modlić się w te słowa
Rzucać czary i zaklęcia:
„ależ jak to?, skąd ta mowa?
nie zostawiaj w poniewierce"
Amigowiec nasz kochany
Zatarł stację, przegrzał RAMy
Nawet korbą jak zakręcił
Nie przybyło mu pamięci
Amigowcze!
Nie rżnij głupa
DooM nie chodzi
No i dupa.



rys. Paweł Słonina

Jako pierwsi w Polsce zajmujemy się tylko oprogramowaniem na CD.

Wybrane pozycje z naszej oferty...

Gry	
7th Guest (dwie płyty CD)	1.350
Critical Path	1.350
Dracula (Unleashed)	1.200
Dune	1.200
F15 Strike Eagle III	900
Indiana Jones & the Fate of Atlantis	1.200
Iron Helix	1.200
Jutland	1.050
King's Quest V	850
King's Quest VI	1.150
Legend of Kyrandia	850
Mad Dog Mc Cree	1.200
Maniac Mansion 2 'Day of a Tentacle'	1.200
Putt Putt Joins the Parade	800
Rebel Assault	1.950
Return to Zork	1.050
Programy użytkowe i edukacyjne	
Animals ZOO (San Diego ZOO)	950
Compton's Interactive Encyclopedia	1.450
Groller Multimedia Encyclopedia Ver 6	1.450
Languages of the World	950
Mc Millan Dictionary for Children	950
World Atlas Ver 4	950
Shareware	
Night Owl 'The best of shareware' #11	900
Night Owl 'The best of shareware' #12	1.050

CD Projekt
ul. Wiejska 19/14, 00-480 Warszawa
tel./fax (0-2) 621-46-28, fax (0-2) 612-39-06 (24 h)

Sprzedaż wysyłkowa za zaliczeniem pocztowym
Poszukujemy dystrybutorów na terenie całego kraju

UWAGA!!!
SPECJALNA OFERTA DLA CZYTELNIKÓW SECRET SERVICE I KGB
zakupy z tym kuponem w CD PROJEKT 5% taniej

SAVEGAMER

Chude lata mamy już dawno za sobą, a na wiosnę nastąpił istny wysyp listów z poprawkami. Poniekąd następuje też rozwój jakościowy. Zachęcam szanownych czytelników do przysyłania kompleksowych opracowań zmian w SG, zresztą próbki już są, co widać w listach poniżej. Sam też nie omieszkuję dorzucić swoich trzech groszy. Wyprzedzając przedwakacyjne szaleństwo życzę powodzenia wszystkim maturzystom w zdawaniu do szkół wyższych, a studentom do najwyższych.

RAVENLOFT

Gra jest nowym produktem RPG znanego tandemu SSI i TSR, tym razem powiększonego o DREAM FORGE (kompleksowy opis rozpoczniemy w następnym numerze). Dobierzmy się na razie do wybranego pliku SAVE.DAT w jednym z katalogów postaci SAVExx.

Pierwsza postać

1. ULRIK
2. Cleric/Ranger
3. Level 5/4
4. STR 16 16
5. DEX 13 13
6. CON 14 14
7. INT 10 10
8. WIS 14 14
9. CHA 18 18
10. HP 20/24

Offset	Wpisać
1. 0077h	-
2. -	-
3. 0097h 0099h	7Fh, 00h 7Fh, 00h
4. 00A9h 00AAh	FFh FFh
5. 00ABh 00ACh	FFh FFh
6. 00ADh 00AEh	FFh FFh
7. 00AFh 00B0h	FFh FFh
8. 00B1h 00B2h	FFh FFh
9. 00B3h 00B4h	FFh FFh
10. 0093h 0095h	7Fh, 03h 7Fh, 03h

Druga postać

1. VALERIA
2. Fighter/Mage/Thief
3. Level 4/4/5
4. STR 11 11
5. DEX 13 13
6. CON 17 17
7. INT 15 15
8. WIS 17 17
9. CHA 17 17
10. HP 13/15

Offset	Wpisać
1. 02BFh	-
2. -	-
3. 02DFh/02E1h/02E3h	32h 32h 32h
4. 02F1h 02F2h	FFh FFh
5. 02F3h 02F4h	FFh FFh
6. 02F5h 02F6h	FFh FFh
7. 02F7h 02F8h	FFh FFh
8. 02F9h 02FAh	FFh FFh
9. 02FBh 02FCh	FFh FFh
10. 02DBh/02DDh	7Fh, 03H / 7Fh, 03h

Dla bardziej wybrednych graczy podaję dalej pełną listę przedmiotów wraz z liczbą, jaka występuje w SG. Przypominam, że mamy do czynienia z notacją odwrotną. Dzięki temu można zaimplantować sobie masę pożytecznych czarów i broni już na samym początku gry.

— — —

ODPOWIEDZI NA LISTY

Tak na wszelki wypadek do znudzenia powtarzam, że do publikacji w rubryce SAVEGAMER w pierwszej kolejności biorę pod uwagę listy WYDRUKOWANE. Jeśli nie masz drukarki, możesz ją pewnie znaleźć u kolegi, w szkole, u mamy w pracy, w pracy znajomych rodziny, itd. To nie tylko moje widzimisię, taki po prostu zrobił się świat. Na pewno przyda wam się to później w życiu.

W przesyłkach pojawiły się pierwsze dyskietki. Koniecznie pamiętajcie o załączeniu koperty ze znaczkiem i adresem zwrotnym, na pewno zostaną wysłane z powrotem. Nie zapominajcie w żadnym razie o dopisku SAVEGAMER na kopercie.

Dla osób, które nie potrafią czy po prostu nie lubią grzebać jest oferta zastępcza. Od samego początku, przez cały czas redagowania SAVEGAMERA czegoś brakowało. Takiego małego szczególiku, który by rozjaśniał mroki tych wiekopomnych tekstów. Chodzi oczywiście o ILUSTRACJE! Dotychczas było parę monotematycznych screenshotów typu „DiskEditor rządzi", ale przecież nie tylko o to chodzi. Potrzebne są rysunki wyrażajace pasję, dziką furię, humor czy euforię związane z szeroko rozumianym grzebaniem w SG, poprawkami, pozytywnym hackerstwem, wreszcie z komputerem w ogóle.

W dziełach kandydujących do publikacji poszukiwany jest głównie dobry pomysł, niekoniecznie trzeba być dyplomowanym grafikiem. Jest jeden warunek, rysunki muszą być wykonane długopisem albo flamastrem na białym gładkim papierze. Żadnych kartek w kratkę!

— — —

Nareszcie są i delikatesy również dla posiadaczy C-64! Marcin Król wykonał kawał solidnej roboty. A gdzie jest reszta nie-IBM-owego świata? Czy żaden posiadacz AMIGI lub ATARI nie grzebał nigdy w żadnej gierce?

Do wprowadzenia zmian potrzebny jest cartridge z wbudowanym monitorem (FINAL III, ACTION REPLAY)

RENEGADE

A 4CB DEC $21 zmienić na LDA $21

FIRE TRAP

A $1CEF DEC $63 na LDA $63

MADNESS

A $8200 DEC $8265 na LDA $8265

WHO DARES WINS

A $4656 DEC $12C7 na LDA $12C7

WHO DARES WINS II

A $46B9 DEC $1290 na LDA $1290

WEST BANK

A $31A9 DEC $8F na LDA $8F

SUPER NUDGE

A $E91E SBC #$01 na SBC #$00

Wszystkie poprawki daja nieśmiertelność „na życia". Poprawki należy wprowadzać w trakcie bądź po uruchomieniu gry.

Cosan, Limanowa

— — —

Reszta poprawek jest już wyłącznie na PC. Muszę przyznać że poziom nadsyłanych poprawek do SG stale rośnie, opracowania są coraz dokładniejsze i bardziej przekrojowe. Tak trzymać!

ALONE IN THE DARK 2

Do szperania używam DISK EDITORA. Pliki porównuję przy pomocy DOS'owskiego FC. Najwięcej kłopotów miałem właśnie z tą grą, dlatego że do SG jest włączany aktualny widok ekranu wraz z postacią. A ponieważ gość cały czas się rusza, porównywane pliki zawierają wiele różnic. Musiałem wlepiać oczy w monitor i czekać, aż postać znajdzie się w identycznej pozycji jak w poprzednim pliku.

Pod lupę bierzemy pliki SAVEx.ITD,

Co:	Offset:	Wartość:
Życie	68C4h, 68C5h	FFh,40h
Thomspon	68B4h, 68B5h	FFh,40h
Rewolwer	68C6h, 68C7h	FFh,40h
Riot Gun	6C1Eh, 6C1Fh	FFh,40h

PRIVATEER

Kasa 305h, 306h, 307h FFh,FFh,FFh

SYNDICATE

Kasa 14h,15h,16h FFh,FFh,FFh

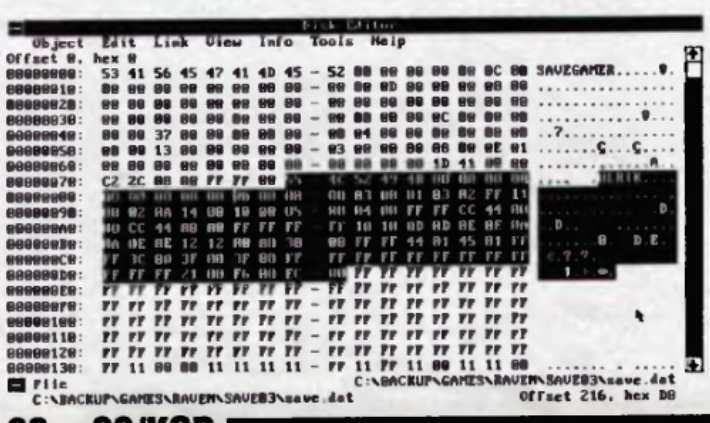
Adrian Buchowski, Szczecinek

SIMCITY 2000

W pliku [NAZWAMIASTA].SC2 zaraz po rozpoczęciu gry bajty o offsecie 28,29,2A,2B przyjmują kolejne wartości 02,48,20,86 dla sumy pieniędzy równej $20000.

Aby nabić sobie trochę forsy wystarczy zmienić zawartość bajtu o offsecie 29 z 48 na FF i nasze konto wzrasta do $65312. Gdy kończą się fundusze nagrywamy stan gry i powtarzamy procedurę.

Jarek Bieda, Kraków



SECRET SERVICE: 00-946 Warszawa

TV SPORTS BASKETBALL

W pliku SEAS.BLT przy końcu są imiona zawodników, a pod nimi odpowiednio uporządkowane dane z 12 znaczków. Drugi dotyczy wzrostu zawodnika, a ostatnich sześć ich zdolności.

Wzrost można zmienić następująco
6'3 - wartość 11 [Alt + 11]
6'4 - wartość 12 [Alt + 12]

Ostatnich 6 znaczków (kolejno z 12 grup po 12 zawodników) należy zmienić na wartość 8 [Alt + 8]. Daje to 8 punktów zdolności w każdej umiejętności zawodnika

Jurek Chudobiński, Warszawa

XWING

Przy pomocy DISK EDITORA wprowadzamy zmiany w pliku typu *.plt

Offset:	Wpisać:	Co daje:
3	01	Podnosi na Range Oficer
134-136	08	Naszywki Pilota Lotnictwa
544-549, 560-565, 576-580	01	Medale za misje historyczne
736-738	01	Naszywki za Tour 1,2,3
752-754	10	Można obejrzeć wszystkie dema, przy pomocy opcji Change Tour

PRIVATEER Inaczej

Zmiany można przeprowadzać w SG, które aktualnie nie będą miały w sobie żadnych danych o wykonywanych misjach, czyli zapisujcie plik tylko jeśli nie macie do odwalenia jakiejś misji.

1. Baza w której sie znajdujemy to 43 bajt.

2. Ilość wykonanych misji to 44 bajt. Skala od 0 do 255 misji

3. Informacja czy misja została wykonana to 59 bajt. Jeżeli w to miejsce wstawimy wartość 128, to tak jak byśmy ukończyli misję w 100%

4. Od bajtu 50 do 57 znajduje się nazwa misji do wykonania. Nazwy te są wymienione w pliku SPACE.TRE i są to po prostu wszystkie nazwy plików umieszczone w katalogu DATAMISSIONS. Można podawać wszystkie nazwy misji oprócz dwóch ostatnich, tj. TRADER i UNIVERSE. W SG podajemy nazwę misji bez rozszerzenia.

5. Rodzaj statku schowany jest w 41 bajcie. Możliwe są wartości
0 - Taksówka
1 - Orion
2 - Centurion
3 - Galaxy

Musisz jednak uważać, aby nie zostawić po zmianie statku czegoś, co nie może być zainstalowane na innym, np. tylna wieżyczka na Glaxy albo Pole Siłowe 5 na Centurionie.

6. Ładownia: znajdź w pliku wyrazy CARGO i występujący zaraz po nim CCRGI. Za nim będzie kilka bajtów kodu i wyraz DATA. I teraz tak: kolejne trzy bajty to odpowiednio
– nazwa ładowni
– nazwa towaru
– ilość towaru w ładowni (skala od 1 do 255)

Następnie są bajty o wartości 0, 0, potem pary znaków oddzielone zerowymi przerwami aż do słowa DAMG. W tych parach:
– nazwa towaru
– ilość towaru

Nie jest ważne jak wielką masz ładownię, jeżeli ilość towaru ustawiłeś na maksimum. Pamiętaj tylko, że nic nowego nie możesz kupić aż do czasu opróżnienia ładowni.

Dolorosa, Siemianowice Śląskie

INCREDIBLE TOONS

Modyfikacja pliku toons.sav: zmieniamy bajty od offsetu 88 do 187 na wartość 01. Po włączeniu gry samoczynnie włączy się demo końcowe i będą dostępne wszystkie plansze.

Marek Killer, Piła

— — —

KORESPONDENCJA

Nie poprzestańcie na samych SG. Podajcie jakiś krótki programik liczący sumy kontrolne w plikach, nazwy dobrych monitorów i debuggerów. Jak można sprawdzić w której komórce znajduje się ilość żyć np. w Prehistoriku 2, czym to znaleźć? Próbowałem używać Turbo Debuggera firmy Borland, ale się wiesza. Adrian Buchowski, Szczecinek

Pewnym krokiem w nowym kierunku jest eksperymentalny KLUB TRUPOSZA. Podaż materiałów, nazwijmy to technicznych, jest uwarunkowana zapotrzebowaniem. Jeżeli przyjdzie wiecej listów w tej sprawie, to jesteśmy gotowi zmienić charakter KLUBU, tzn. oprócz podawania gotowego rozwiązania w postaci ciągu hexów – np. źródło assemblerowe, bądź w ogóle kurs od podstaw jak się robi nieśmiertelności. Mamy też w swoim archiwum dobre materiały dotyczące dekodowania zaszyfrowanych, także pakowanych tekstów w różnych grach. To z kolei wymaga listingów „C", więc być może krótkiego wprowadzenia w podstawy języka pod kątem poprawek.

Turbo Debugger jest niezrównanym narzędziem do odpluskwiania, czyli pracy nad plikiem wykonywalnym mając źródło w assemblerze, Pascalu lub C. Do dorabiania nieśmiertelności moim zdaniem się nie nadaje. Można co prawda odpalać go na 386 wykorzystując wirtualną maszynę 8088, pracować zdalnie na dwa komputery, ale po jakiego grzyba, skoro są lepsze narzędzia.

Najdogodniejszy do mokrej roboty jest według mnie QUAID ANALYSER. Wynika to z odmiennej filozofii debugowania. QA zaczepia się na różnych przerwaniach, oferuje wiele istotnych funkcji i jest niezniszczalny. Nie dziwne, że pełna wersja z maja'90 kosztuje około 135 USD. Nowością jest GAME WIZARD. Jest idiotzabawką, tzn. prawie wszystko wykonuje za nas maszyna. Ma tę zaletę, że chodzi w trybie protected pod większością extenderów, w tym pod paskudnym DOS4GW. No i kosztuje „tylko" circa 40 USD.

Zresztą jeśli temat chwyci, podam wszystkie szczegóły.

Czy triki w grach są robione specjalnie przez autorów czy też czasami są to ich błędy? Czy grzebanie w SG nie jest zabronione? Jurek Chudobiński, Warszawa

Triki w znakomitej większości wmontowane są z premedytacją, najczęściej by ułatwić zadanie dla betatesterów, rzadziej by tworzyć material dla hintbooków, zachodnich pism komputerowych i programów TV o grach. Błędy w nieznacznym stopniu ułatwiają zabawę. Przykład błędu programisty znajdziesz w opisie do gry CountDown (SS-2), gdzie można wykorzystać przebicie licznika czasu. Czasami programiści zapominają usunąć wejście do wewnętrznego debugera gry. Tak jest np. z grą Barbarian na PC. Wystarczy na głównym menu z wyborem opcji od 1 do 3 wybrać 4 by uzyskać opis współrzędnych bohatera, animacje górnej i dolnej połówki, itd. A o legalności grzebania w SG już pisałem.

Ostatnio zacząłem pracować z TurboPascalem 5.5 i napisałem kilka małych niby wirusików, które działają, lecz nie wiem jak wygląda procedura, którą prawdziwy wirus może się doklejać do końca plików EXE. Naprowadźcie mnie przynajmniej na ślad, jak to się robi MarcoPOLO2000, Siemianowice Śląskie

Pisanie wirusów nie jest mimo pozorów zajęciem zbyt produktywnym. Naprawdę lepiej utopić swój czas w coś innego. To nie żarty, prześciganie się w tym, kto narobi innym więcej szkody jest zwykłym komputerowym chuligaństwem i zasługuje na potępienie. Niejeden wirusofil już dobrze dostał po uszach i dobrze, jeśli skończyło się na karach pieniężnych.

Ale żeby nie zostawiać cię już tak bez słowa, to trzeba fizycznie dokleić relokowalny kod wirusa do pliku EXE, zmienić w nagłówku wielkość ładowanych stron, segment stosu, adres startu i zapamiętać starą jego wartość. Nieporozumieniem jest pisanie tego typu rzeczy w Pascalu. To tak jakbyś chciał zainstalować komuś w domu podsłuch wielkości słonia. W grę wchodzi wyłącznie assembler.

Kostia Jamow

Spis baz PRIVATEERA

Kod Kazwa Bazy	Rodzaj	System
000 Achilles	Mining	Troy
001 Anapolis	Refinery	Perry
002 Basque	Mining	Pyrenees
003 Basra	Refinery	Palan
004 Beaconsfield	Refinery	Auriga
005 Bodensee	Agricultural	Tingerhoff
006 Burton	Agricultoral	Junction
007 Charon	Mining	Hyades
008 Drake	Pirates	Capella
009 Edinburgh	Refinery	New Caledonia
010 Edom	Agricultural	New Constantinople
011 Elysia	Agricultural	Auriga
012 Erewhon	Pleasure	Shangri La
013 Glasgow	Refinery	New Caledonia
014 Gracchus	Refinery	Raxis
015 Hector	Mining	Troy
016 Heimdel	Agricultural	Midgard
017 Helen	Agricultural	Troy
018 Jolson	Pleasure	XXN_1927
019 Joplin	Refinery	XXN_1927
020 Kronecker	Mining	Regallis
021 Lisacc	Mining	Lisacc
022 Liverpool	Refinery	Newcastle
023 Macabee	Mining	Nexus
024 Magdaline	Pleasure	Padre
025 Matahari	Pleasure	Aldebran
026 Meadow	Refinery	Hind's Variable N.
027 Megiddo	Pirate	Telar
028 Mjolnar	Agricultural	Ragnarok
029 Munchen	Refinery	Tingerhoff
030 N1912-1	Pleasure	DN-N1912
031 New Constantinople	Industrial	New Constantinople
032 New Detroit	Industrial	New Detroit
033 New Iberia	Agricultural	Pyrenees
034 New Reno	Pleasure	ND-57
035 Nitir	Agricultural	Nitir
036 Oakham	Pirate	Pentonville
037 Olympus	Pleasure	Saxtogue
038 Oresville	Agricultural	Hind's Variable N.
039 Oxford University	University	Oxford
040 Palan	Agricultural	Palan
041 Perry Naval Base	Military	Perry
042 Remus	Refinery	Pollux
043 Rilke	Refinery	Varnus
044 Rodin	Agricultural	Varnus
045 Romulus	Mining	Castor
046 Rygannon	Mining	Rygannon
047 Sarator	Mining	Prasepe
048 Siva	Agricultural	Rikel
049 Derelict	Derelict	Delta Prime
050 Speke	Pleasure	Junction
051 Surtur	Agricultural	Surtur
052 Thisbury	Refinery	Manchester
053 Trinsic	Agricultural	Raxis
054 Tuck's	Pirate	Sherwood
055 Valkyrie	Mining	Valhalla
056 Victoria	Agricultural	Junction
057 Vishnu	Mining	Rikel
058 Wickerton	Refinery	Manchester
059 Derelict	Derelict	Delte Prime

Nazwa przedmiotu RAVENLOFT	Kod
POUCH	00 00
SACK	01 00
CHEST	02 00
SLING POUCH	03 00
IVORY SCROLL CASE	04 00
KEY RING	05 00
QUIVER	06 00
BLUE ROBE	08 00
WHITE ROBE	0A 00
LEATHER ARMOR	0C 00
CHAIN MAIL	0E 00
ELVEN CHAIN MAIL	10 00
BRONZE PLATE MAIL	12 00
PLATE MAIL	14 00
ADAMANTITE CHAIN MAIL	16 00
ADAMANTITE PLATE MAIL	18 00
LEATHER HELM	1A 00
CHAIN COIF	1B 00
ELVEN CHAIN COIF	1C 00
BRONZE PLATE HELM	1D 00
PLATE HELM	1E 00
ADAMANTITE CHAIN HELM	1F 00
ADAMANTITE PLATE HELM	20 00
SHIELD	21 00
SHIELD	22 00
SHIELD	23 00
BATTLE AXE	24 00
MACE	25 00
QUARTERSTAFF	26 00
SHORT SWORD	27 00
LONG SWORD	28 00
BROAD SWORD	29 00
WARHAMMER	2A 00
DAGGER	2B 00
TWO-HANDED SWORD	2C 00
HALBERD	2D 00
SPEAR	2E 00
THROWING KNIFE	2F 00
COMPOSITE BOW	30 00
SLING	31 00
LOCK PICKS	32 00
CLERIC HOLY SYMBOL	33 00
PALADIN HOLY SYMBOL	34 00
TOME OF EVIL ARTIFACTS AND CURSED ITEMS	35 00
MAGE SCROLL	36 00
CLERIC SCROLL	37 00
SKELETON'S PARCHMENT	38 00
ARROW	39 00
SLING BULLET	3A 00
ELIXIR OF YOUTH	3B 00
POTION OF EXTRA HEALING	3C 00
POTION OF FIRE RESIST	3D 00
POTION OF GIANT STRENGTH	3E 00
POTION OF HEALING	3F 00
POTION OF SPEED	40 00
OIL OF FIERY BURNING	41 00
KEOGHTOM'S OINTMENT	42 00
RING OF FEATHER FALL	43 00
RING OF FIRE RESISTANCE	44 00
RING OF FREE ACTION	45 00
RING OF PROTECTION	46 00
RING OF REGENERATION	47 00
RING OF WIZARDRY	48 00
ROD OF REBIRTH	49 00
ROD OF SMITING	4A 00
WAND OF ENEMY DETECTION	4B 00
WAND OF FIREBALLS	4C 00
WAND OF FROST	4D 00
WAND OF MAGIC MISSILES	4E 00
WAND OF PARALYZATION	4F 00
BAG OF HOLDING	50 00
BRACERS OF PROTECTION	51 00
ANCIENT ELVEN PLATE HELM	52 00
GAUNTLETS OF DEXTERITY	53 00
STONE GIANT GAUNTLETS	54 00
PHYLACTERY OF LONG YEARS	55 00
STONE OF GOOD LUCK	56 00
AXE OF HURLING	57 00
ARROW OF SLAY UNDEAD	58 00
DAGGER OF THROWING	59 00
JAVELIN OF LIGHTNING	5A 00
SLING OF SEEKING	5B 00
ANCIENT ELVEN CROWN	5C 00
CLOAK	5D 00
ANCIENT ELVEN PLATE MAIL	5F 00
PARCHMENT FRAGMENT	61 00
PARCHMENT FRAGMENT	62 00
PARCHMENT FRAGMENT	63 00
PARCHMENT FRAGMENT	64 00
FOOTMAN'S PICK	65 00
ANCIENT ELVEN SHIELD	66 00
SHIELD OF LIGHTNING PROTECTION	67 00
BA'AL VERZI DAGGER	68 00
ANCIENT ELVEN SWORD	69 00
GOLD CHURCH KEY	6A 00
VICTOR GRYMIG'S BONE	
VAULT KEY	6B 00
IRON ELVEN TOMB KEY	6C 00
CHURCH VESTIBULE KEY	6D 00
IVLIS SEAL OF ENTRANCE	6E 00
SHARP IRON SVALICH	
ROAD KEY	6F 00
JEWELLER'S KEY	70 00
PALADIN'S KEY	71 00
FORGOTTEN GOLD	
CHURCH KEY	72 00
HOLY SYMBOL OF RAVENKIND	73 00
LORD DHELT'S HOLY SYMBOL	74 00
BAROVIAN COIN	75 00
WERERAVEN FEATHER	76 00
PRICELESS FIRE RUBY	77 00
STRAHD'S INVITATION	78 00
TRIMIA'S CATALOGUE	79 00
SASHA'S READING GLASS	7A 00
VISTANI POTION	7B 00
POUCH OF UNUSUAL GOLDEN DUST	7C 00
ELVEN SIGNET	7D 00
CHILL TOUCH	7E 00
VAMPIRIC TOUCH	7F 00
CLAWS OF THE UMBER HULK	80 00
CAUSE LIGHT WOUNDS	81 00
CAUSE SERIOUS WOUNDS	82 00
CAUSE CRITICAL WOUNDS	83 00
HARM	84 00
FLAME BLADE	85 00
LICH TOUCH	86 00
FINGER OF COMMANDING WITHERED HEART	87 00
OF MORTAL ARDOR	88 00
SEED OF MORNINGLORD	89 00
MANUAL	8A 00
VISTANI TAROKKA CARD	8B 00
I, STRAHD	8C 00
VAN RICHTEN'S TALE OF STRAHD	8D 00
VAN RICHTEN'S GUIDE TO WEREBEASTS	8E 00
MAGE'S JOURNAL	8F 00
JADE CAVERN KEY	90 00
JADE CAVERN KEY	91 00
JADE CAVERN KEY	92 00
JADE CAVERN KEY	93 00
RUBY CATACOMB KEY	94 00
SAPPHIRE CATACOMB KEY	95 00
ONYX CATACOMB KEY	96 00
EMERALD CATACOMB KEY	97 00
BLOOD BAT KEY	98 00
RAVENLOFT TOWER KEY	99 00
RAVENLOFT SILVER TOWER KEY	9A 00
BLOOD KEY	9B 00
GREEN ELVEN TOMB KEY	9C 00
IRON CEMETERY GATE KEY	9D 00
PALADIN'S SWORD	9E 00
PALADIN'S DAGGER	9F 00
WINGED HOLY SYMBOL	A0 00
GOLD TEARDROP CHURCH KEY	A1 00
SILVER STAR KEY	A2 00
SILVER MOON KEY	A3 00
STONE	A4 00
MAGIC STONE	A5 00
MAGE SPELL BOOK	A6 00
MAGE SCROLL OF 'ARMOR'	A7 00
MAGE SCROLL OF 'BURNING HANDS'	A8 00
MAGE SCROLL OF 'CHILL TOUCH'	A9 00
MAGE SCROLL OF 'DETECT UNDEAD'	AA 00
MAGE SCROLL OF 'LIGHT'	AB 00
MAGE SCROLL OF 'MAGIC MISSILE'	AC 00
MAGE SCROLL OF 'SHIELD'	AD 00
MAGE SCROLL OF 'AGANNAZER'S SCORCHER'	AE 00
MAGE SCROLL OF 'BLUR'	AF 00
MAGE SCROLL OF 'IMPROVED IDENTIFY'	B0 00
MAGE SCROLL OF 'KNOCK'	B1 00
MAGE SCROLL OF 'WIZARD LOCK'	B2 00
MAGE SCROLL OF 'ICE KNIFE'	B3 00
MAGE SCROLL OF 'DISPEL MAGIC'	B4 00
MAGE SCROLL OF 'FIREBALL'	B5 00
MAGE SCROLL OF 'FLAME ARROW'	B6 00
MAGE SCROLL OF 'HASTE'	B7 00
MAGE SCROLL OF 'SLOW'	B8 00
MAGE SCROLL OF 'HOLD PERSON'	B9 00
MAGE SCROLL OF 'HOLD UNDEAD'	BA 00
MAGE SCROLL OF 'INVISIBILITY 10 FOOT'	BB 00
MAGE SCROLL OF 'LIGHTNING BOLT'	BC 00
MAGE SCROLL OF 'VAMPIRIC TOUCH'	BD 00
MAGE SCROLL OF 'DETECT SCRYING'	BE 00
MAGE SCROLL OF 'ICE STORM'	BF 00
MAGE SCROLL OF 'STONESKIN'	C0 00
MAGE SCROLL OF 'WIZARD EYE'	C1 00
MAGE SCROLL OF 'CONE OF COLD'	C2 00
MAGE SCROLL OF 'HOLD MONSTER'	C3 00
MAGE SCROLL OF 'CLAWS/UMBER HULK'	C4 00
MAGE SCROLL OF 'DEATH SPELL'	C5 00
MAGE SCROLL OF 'LICH TOUCH'	C6 00
MAGE SCROLL OF 'FREEZING SPHERE'	C7 00
MAGE SCROLL OF 'TRUE SEEING'	C8 00
MAGE SCROLL OF 'DRAGON SCALES'	C9 00
CLERIC SCROLL OF 'BLESS'	CA 00
CLERIC SCROLL OF 'CURE LIGHT WOUNDS'	CB 00
CLERIC SCROLL OF 'CAUSE LIGHT WOUNDS'	CC 00
CLERIC SCROLL OF 'DETECT MAGIC'	CD 00
CLERIC SCROLL OF 'INVISIBLE TO UNDEAD'	CE 00
CLERIC SCROLL OF 'LIGHT'	CF 00
CLERIC SCROLL OF 'MAGICAL STONES'	D0 00
CLERIC SCROLL OF 'AID'	D1 00
CLERIC SCROLL OF 'FLAME BLADE'	D2 00
CLERIC SCROLL OF 'HOLD PERSON'	D3 00
CLERIC SCROLL OF 'SLOW POISON'	D4 00
CLERIC SCROLL OF 'DRAW STRENGTH'	D5 00
CLERIC SCROLL OF 'DRAW DEXTERITY'	D6 00
CLERIC SCROLL OF 'CURE DISEASE'	D7 00
CLERIC SCROLL OF 'DISPEL MAGIC'	D8 00
CLERIC SCROLL OF 'NEGATIVE PLANE PROT'	D9 00
CLERIC SCROLL OF 'PRAYER'	DA 00
CLERIC SCROLL OF 'REMOVE PARALYSIS'	DB 00
CLERIC SCROLL OF 'CURE SERIOUS WOUNDS'	DC 00
CLERIC SCROLL OF 'CAUSE SERIOUS WOUNDS'	DD 00
CLERIC SCROLL OF 'FORTIFY'	DE 00
CLERIC SCROLL OF 'NEUTRALIZE POISON'	DF 00
CLERIC SCROLL OF 'CURE CRITICAL WOUNDS'	E0 00
CLERIC SCROLL OF 'CAUSE CRIT. WOUNDS'	E1 00
CLERIC SCROLL OF 'FLAMESTRIKE'	E2 00
CLERIC SCROLL OF 'HEAL'	E3 00
CLERIC SCROLL OF 'HARM'	E4 00
SASHA'S LOST MANUSCRIPT PAGE	E5 00
SASHA'S LOST MANUSCRIPT PAGE	E6 00
SASHA'S LOST MANUSCRIPT PAGE	E7 00
STRAHD'S NOTES	E8 00
ASSASSIN'S PARCHMENT	E9 00
COUNT STRAHD'S WRIT	EA 00
STRAHD'S LETTER TO THE VISTANI	EB 00
LEATHER ARMOR	EC 00
LEATHER ARMOR	EE 00
LEATHER HELM	F0 00
LEATHER HELM	F1 00
SHIELD	F2 00
SHIELD	F3 00
BATTLE AXE	F4 00
BATTLE AXE	F5 00
MACE	F6 00
MACE	F7 00
QUARTERSTAFF	F8 00
QUARTERSTAFF	F9 00
SHORT SWORD	FA 00
SHORT SWORD	FB 00
LONG SWORD	FC 00
LONG SWORD	FD 00
BROAD SWORD	FE 00
BROAD SWORD	FF 00
WARHAMMER	00 01
WARHAMMER	01 01
DAGGER	02 01
DAGGER	03 01
PLATE HELM	04 01
PLATE HELM	05 01
CHAIN MAIL	06 01
IVORY SCROLL CASE	08 01
QUIVER	09 01
CLOAK	0A 01
CLOAK	0B 01
CHEST	0C 01
POUCH	0D 01
QUIVER	0E 01
CHEST	0F 01
KEY RING	10 01
CHEST	11 01
POUCH	12 01
WRIT OF INSTRUCTION TO THE CATALOGUE	13 01
SPECIAL SCROLL OF ATONEMENT	14 01
SPECIAL SCROLL OF REMOVE CURSE	15 01
CHEST	16 01
POUCH	17 01
CHEST	18 01
SLING POUCH	19 01
CHEST	1A 01
CHEST	1B 01
CHEST	1C 01
KEY RING	1D 01
CHAIN MAIL	1E 01
QUIVER	20 01
CHEST	21 01
POUCH	22 01
IVORY SCROLL CASE	23 01
ARROW	24 01
CLOAK	25 01
EYE PATCH	26 01
QUIVER	27 01
SPECIAL SCROLL OF CURE DISEASE	28 01
CHEST	29 01
CHEST	2A 01
SACK	2B 01
CHEST	2C 01
CLERIC SCROLL OF 'RAISE DEAD'	2D 01
SACK	2E 01
SLING POUCH	2F 01
SACK	30 01
QUIVER	31 01
POUCH	32 01
SACK	33 01
QUIVER	34 01
QUIVER	35 01
POUCH	36 01
SLING POUCH	37 01
SLING POUCH	38 01
IVORY SCROLL CASE	39 01
IVORY SCROLL CASE	3A 01
QUIVER	3B 01
SLING POUCH	3C 01
QUIVER	3D 01
POUCH	3E 01
SLING POUCH	3F 01
SACK	40 01
QUIVER	41 01
IVORY SCROLL CASE	42 01
SLING POUCH	43 01
POUCH	44 01
IVORY SCROLL CASE	45 01
QUIVER	46 01
QUIVER	47 01
IVORY SCROLL CASE	48 01
QUIVER	49 01
WAND OF FIREBALLS	4A 01
WAND OF FIREBALLS	4B 01
WAND OF FIREBALLS	4C 01
WAND OF FIREBALLS	4D 01
WAND OF FROST	4E 01
WAND OF FROST	4F 01

SECRET SERVICE: 00-846 Warszawa

TIPS & TRICKS

ACTION FORCE

C-64, Agnieszka i Piotr Cieśla

Aby uniknąć pocisków wznieś maszynę na maksymalny pułap.

AFTERBURNER

C-64, Szefu

Na pierwszych trzech poziomach trzymaj swój samolot w prawym dolnym rogu, gdzie będziesz nieosiągalny dla wrogów. Na poziomie siódmym napotkasz latającą fortecę, trzeba zniszczyć jej silniki.

AGENT USA

Atari, Frodo Baggins

Rozdawaj ludziom z zagrożonych miast nadwyżki kryształków. Kryształki można rozmnażać rozrzucając je po ziemi. Do wielkiego robota nie podchodź bez stu kryształków.

ALIEN BREED'92

Amiga, Popocop

Kolejne kody: 8) UYTTA, 10) PPEAB.

ALIENS

C-64, Iceman

Kody: 2) 2727H, 3) 1506E, 4) 3761H, 5) 7100D.

ANCIENT LEVEL

Amiga, Jarosław Rupiewicz

Kody: 1) 464764, 2) 818234, 3) 182394, 4) 298383.

ANOTHER WORLD

Amiga, Jacek Wieczorek

W czasie gry naciśnij F1, F2, F3, a zobaczysz inne obrazy gry.

APOXOLY

C-64, Iceman

Spacja niszczy wszystko w zasięgu ekranu. Można użyć tylko 5 razy.

ARKANOID

Amiga, Marcin Pikulski

Wpisanie na listę wyników jako BEBBIES daje nieskończoną liczbę paletek.

ATOMIC ROBOT KID

Amiga, Łukasz Skolik

Na planszy tytułowej wpisz: TUESDAY 14TH i naciśnij FIRE. Do wyboru będzie rodzaj broni, level startowy i nieśmiertelność.

BART VS SPACE MUTANTS

IBM PC, Jacek Suliga

Na ekranie z wesołą rodzinką Simpsonów wpisz: COWABUNGA i wciśnij ENTER. Masz nieśmiertelność.

BATTLE ISLE

IBM PC, Marcin Klinger

Kody: 2) GHOST, 3) GAMMA, 4) MARSS, 5) EAGLE, 6) METAN, 7) FOTON, 8) POLAR, 9) TIGER, 10) SNAKE, 11) ZENIT, 12) DONNN, 13) VESTA, 14) OXXID, 15) DEMON, 16) GIANT, 17) CONRA, 18) PHASE, 19) EXOTY, 20) MOUNT, 21) FIGHT, 22) RUSTY, 23) FIFTH, 24) VESUV, 25) MAGIC, 26) SPACE, 27) VALEY, 28) TESTY, 29) TERRA, 30) SLAVE, 31) NEVER.

BETRAYAL

C-64, Adam Sadowski

Jeśli w jakimś mieście są same Trolle (bez żołnierzy) atakuj je. Trolle bez walki przejdą na twoją stronę.

BLINKY'S SCARY SCHOOL

Atari, Sobanek

Jeśli jesteś w drugiej części zamku i masz już wszystkie potrzebne do nurkowania przedmioty a nie chcesz wracać przez wszystkie komnaty, wejdź na dach, idź w prawo, wskocz na pionową ścianę, a potem w kierunku księżyca, odbijając się w prawo dotrzesz wkrótce do komnaty położonej niedaleko miejsca startu.

Atari, Piotr Borkowski

W części zamku gdzie znajduje się AIR TODAY skocz na ścianę w górę. Teraz idź w prawo, znajdziesz się w komnacie z latarką (HAVE YOU SEEN THE LIGHT?).

BODY BLOWS

Wszystkie, Tomasz Twardowski

Grając Ninją stosuj cały czas kombinację (stojąc z lewej strony przeciwnika) Góra + Lewo + Fire. Jeśli będziesz szybki to przeciwnik nie zareaguje.

BUMPY

IBM PC, Maciej Dubiński

Kody: 1) ACCESS, 2) BUTTON, 3) ISLAND, 4) PRETTY, 5) WINNER.

CANNON FODDER

Amiga, Michał Szmajduch

Gdy postrzelą jednego z twoich (będzie jęczał) podejdź do niego innym komandosem, a odda mu wszystkie granaty i bazooki (jeśli je ma) a następnie wyciągnie kopyta. W misjach 12.6, 19.24.6 musisz stanąć na trzech płytkach równocześnie. Podleci wtedy helikopter, do którego możesz wsiąść i wszystko porozwalać. Jeśli goni cię wrogi śmigłowiec możesz się schronić w dżungli lub we wsi, a w zimie pod drzewami lub na skałach. Gdy wrogi helikopter wystrzeli w stronę twojego pociski kierowane, możesz je zestrzelić.

CASTLE

Amiga, Jarosław Rupiewicz

Kody: 1) 392822, 2) 446364, 3) 984448, 4) 477444.

CATTIVIC

Amiga, Grzegorz Szwabe

Gdy stracisz życie i będziesz migotał, naciśnij ESC. Przejdziesz do następnego etapu i to bez straty życia.

CAVEMANIA

Amiga, Piotr Borkowski

Na każdym levelu wystarczy zabrać kilka jaj z gniazda jastrzębia i zanieść do jaskini. F1 przenosi do następnego etapu.

CHAOS ENGINE

Amiga, Tadeusz Tamawa, XINIJXT, Paweł Kuflikowski

Kody: World 2) YK#SVX7VBBYK, World 3) 086SPK2HP1PN, World 4) DS6LZ0GCDCTP.

Inne: 2) 95KBPM26DWJQ, 3) QGTDOM7O4LDS, 4) MHX4R4MJNS6Q. Inne: 2) ID72XWL8XG3M, 3) W4DTZXKFMO29, 4) TF657M8IWHZL.

COMMANDER KEEN

IBM PC, Mr. Kazek

Naciśnij klawisze T+A+B dostaniesz dodatkowe strzały.

CONFLICT IN VIETNAM

C-64, Atari, Sławomir Giergielewicz, Andrzej Ostapa

Kody startowe: 1) JEB STUART, 2) LELOI, 3) WHITE WING, 4) SILVER BAYONET, 5) PEGASUS, 6) MUSCATINE, 7) LAMSON, 8) MAMELUKE THRUST, 9) ATTLEBORO, 10) NEVADA EAGLE, 11) MACON, 12) HENDERSON HILL, 13) MASHER, 14) CEDAR FALLS, 15) STARLIGHT, 16) JUNCTION CITY.

CRISTAL KINGDOM DIZZY

C-64, Sir Robin z Sherwood, Maciej Glaza, Gal Anonim, Krzysztof Matusiak

Kody: 1) 0000, 2) 1969, 3) 2000, 4) 2010. Inna wersja 4) 2500.

CRUSADE IN EUROPE

Atari, Andrzej Ostapa

Kody startowe: 1) TORCH, 2) GARDEN, 3) ANVIL, 4) BOLERO, 5) MARKET, 6) FRANKLIN, 7) OMAHA, 8) COBRA, 9) DAVID, 10) TANGO, 11) ANVIL, 12) TIGER, 13) TOTALIZE, 14) OVERLORD, 15) SHERMAN, 16) BLUE COAT.

CYBERPUNX

IBM PC, Łukasz Zwierko, Mr. Kazek

Naciśnij ALT + CTRL + END. Da ci odporność na zderzenia.

DESERT STRIKE

Amiga, CANENCE OF LORDS

Kody: 2) KQOLJTZ, 3) ELOJJLU, 4) BTEVKLM, 5) BVNVIRX.

DETECTIVE

C-64, Agnieszka i Piotr Cieśla

W kuchni znajduje się tajne przejście, szukaj go lupą.

DIAMENTY

C-64, Gal Anonim

Kody: 74) OYMSWAD, 75) LKILSJL, 76) AOLAMCW, 77) JNOWYZM, 78) CESSKYK, 79) ZTLMOKN, 80) YWAYNMT, 81) KOWKEII, 82) MZSOTLO, 83) IDMNWDL, 85) OAKTZLM, 86) SMOWDAK, 87) LENOIWN, 88) ANEZAST, 89) WTTDMMO, 90) SYWIEYO, 91) MSOANKA, 92) YAZMTOE, 93) KWDEYNT, 94) OSINSES, 95) NZATATW, 96) EEMYWWZ, 97) TDESSOO, 98) WZNAZZD, 99) OITWEDA, 100) ZEYSDIE.

DIGI DUCK

Atari, Marcin Jaroch

Na pierwszej planszy zbierz kolejno cyfry: 8, 2, 7, 3, 5, 0.

DOOFUS

Amiga, Miłosz Korzeniowski

Kody: 1.2) OZ15YS, 1.3) PH16TB, 1.4) PJ69JP, 2.1) ZR6189, 2.2) HK94DV, 2.3) RR13RV, 2.4) XH37ZT, 3.1) PK49FD, 3.2) KB15HL, 3.3) LV18PV, 3.4) BY87PY.

DRAGON NINJA

C-64, Bogdan Jamrozik

Na końcu planszy spotkasz Indianina na helikopterze. Pokonasz go szybko uderzając na przemian raz z nogi i raz z pięści.

DRAGON'S LAIR

Amiga, Andrzej Bodynek

Po załadowaniu gry poczekaj na listę autorów (credits) i wciśnij kombinację klawiszy: ESC+R+/+L+N+7. W ten sposób możesz obejrzeć całą grę jako demo.

EMITION

IBM PC, Paweł Chmiel

Wpisz: MOONUNIT na ekranie tytułowym, od tej pory: F1 – przenosi o 1 level dalej, F2 – przenosi o 10 leveli, F3 – cofa o 1 level, F4 – cofa o 10 leveli.

F-15

Atari XL/XE, Amiga, Indi-Jon, Maciej Bąkała

Kody do: 0) G, 1) A, 2) J, 3) O (lub G) 4) I (lub J), 5) B, 6) C, 7) H, 8) L, 9) H, 10) A, 11) P, 12) C, 13) P, 14) K, 15) E (lub B).

FIRE AND ICE

Amiga, Jacek Wieczorek

Naciśnięcie lewego przycisku myszy w czasie gry przenosi o poziom wzwyż.

FIRE FORCE

Amiga, Eryk

W trzeciej misji wejdź do drugiego budynku, zejdź trzy poziomy niżej, za skrzyniami (uwaga! wróg) są ukryte schody prowadzące w dół na prawo.

FRANKENSTEIN

Amiga, Marcin Rokicki

W drugiej komnacie wejdź na łóżko i podskocz – znajdziesz się w obserwatorium.

FRED

Atari ST

Dawid Rygielski

Od trzeciego etapu klawisz F1 to chwilowa nieśmiertelność a F2 uzupełnia energię.

FUN PARK

Amiga, Jarosław Rupiewicz

Kody: 1) 343522, 2) 882311, 3) 992334, 4) 091332.

GHOSTBUSTERS II

Amiga, Bogusław Wysoczan

Gdy na ekranie ukaże się znak firmy Activision naciśnij klawisze ALT+CTRL+5+U i przycisk FIRE.

GIANA SISTERS

C-64, Adam Sadowski, Tymek

W levelu 17 wejdź na drugi z kolei czarny posążek i podskocz. Zostaniesz przeniesiony do levelu 20.

GODS

Amiga, Bogusław Wysoczan

Kody do leveli (ich kolejność dobierana jest losowo): EMD, VEG, MUM, AAG, FCM, YUE, LHA.

GOLDEN AXE

IBM PC, Misiek

Klawisz SHIFT jest bardzo przydatny o ile masz kilka butelek. Aby zdobyć butelki należy skopać niebieskiego karła z worem na plecach.

HARD AND HEAVY

C-64, Janusz Brożek

Kolejno: SPACE i przytrzymaj FIRE – przyrost energii.

HISTORY LINE

IBM PC, Robert Janas

Kody: 1) BATLE, 2) GOOSE, 3) TRACK, 4) HUSAR, 5) BEAST, 6) PLATE, 7) LIGHT, 8) DRUCK, 9) TROLL, 10) UBOOT, 11) DROID, 12) GRAND, 13) SRUUL, 14) AUDIO, 15) SPELL, 16) CAMEL, 17) FLAGS, 18) SCROL, 19) ROYAL, 20) STORY, 21) VIRUS, 22) WATER, 23) SKILL, 24) SCOUT.

Jakub Dżurdżel

Inne kody. Niemcy: 2) MOUSE, 3) NENOM, 4) NOISE, 5) RIGHT, 6) ORKAN, 7) FRONT, 8) RATIO, 9) PARTS, 10) PLANE, 11) FLAME, 12) GOTHA, 13) BALON, 14) PAUSE, 15) ELITE, 16) INFRA, 17) HILLS, 18) COBRA, 19) ATLAS, 20) AMPER, 21) RHEIN, 22) CANDL, 23) STERN. Alianci: 2) SPORT, 3) BIMBO, 4) TEMPO, 5) BARON, 6) BUMMM, 7) LEVEL, 8) TOXIN, 9) PRINC, 10) CLEAN, 11) XENON, 12) SIGNS, 13) HOUSE, 14) SIGMA, 15) SEVEN, 16) ZOMBI, 17) MOVES, 18) BLADE, 19) ZORRO, 20) STONE, 21) MOSEL, 22) ORDER, 23) SODOM.

HOT SHOT

C-64, Marcin Jaroch

Różne postacie bohatera uzyskujesz wpisując się jako: TRIFID – robot (pająk), YURI – gruby kosmonauta, KILLER – robot (skoczek), WOBBLY – stworek (gruszka), TOJOI – żołnierz, MAXX – chudy kosmonauta.

HYDRAULIC

Atari, Kombinacja klawiszy SHIFT+CTRL+R daje 99 żyć. SHIFT+CTRL+6 – następna plansza.

ICE WORLD

Amiga, Jarosław Rupiewicz

Kody do leveli: 1) 452234, 2) 984841, 3) 383772, 4) 093152.

INSPEKTOR

Atari, Marcin Klinger

Aby móc latać śmigłowcem, wyrób sobie zdjęcie, potem udaj się do Gdańska i kup tam legitymację UOP (I.UOP). Potem wygraj dużo pieniędzy grając na bazarze (najlepiej we Wrocławiu). Kiedy będziesz miał ponad 500 gotówki, kup w tym samym miejscu helikopter i możesz latać. Gdy poproszą cię o okazanie licencji pokaż Legitymację UOP.

INTERNATIONAL KARATE

C-64, Fighter

W trakcie gry naciśnij M+J+U+I+O. Urozmaicenie widoku.

INTERNATIONAL KARATE +

Atari ST

Michał Bliźniak

Po trafieniu wciśnij dwa razy SPACE, staniesz się niepokonany. Aby unieruchomić przeciwników wciśnij T.

JET ACTION

Atari, M.G.

Trzymaj się prawej strony planszy, obrona fortu jest tam najsłabsza.

JET SET WILLY

C-64, Czacha

Stań na środku komnaty First Landing naciśnij po kolei WRITEYPER, pozwoli ci to na przenoszenie się po planszach. Uzyskasz ten efekt przez połączenie cyfr od 1 do 6 z cyfrą 9 np.: 2-9 czy 2-3-2-9.



JURASSIC PARK

Amiga, Marcin Osses

Kod do drugiego levelu: 8EB75C3D.

KENNEDY APPROACH

Atari, Bartosz Kitowski

Niektóre kody: 11) VFR, 12) HSI, 13) WCA, 14) MOA, 15) ASR, 16) IAF.

KOSMOS

Amiga, Jarosław Rupiewicz

Kody: 1) 387211, 2) 981122, 3) 017632, 4) 398112.

KULT

Atari, M.G.

Na trzecim etapie zacznij zbierać bomby, przydadzą się później. W czwartym etapie zaczną się tunele. Leć najpierw górnym potem dolnym i tak na przemian aż do końca planszy.

KNOCK

Atari, Paweł Wierzbicki

Kody: 10) FLEXSURE, 20) GOOD LUCK, 29) TOP CHEAT.

LARRY 1

Amiga, Bogusław Wysoczan

Możesz łatwo przenosić się między różnymi miejscami. Naciśnij ALT+D, a następnie wpisz: TP. Program spyta o numer planszy (liczby od 008 do 045).

LAST NINJA 2

C-64, Adam Sosiński

W grze jest błąd ponieważ nie ma miecza, którym można zabić Kunitoki. Można go jednak zabić bez miecza. Wejdź do pomieszczenia ale nie zapalaj świec, tylko weź magiczne oko z sejfu. Świece spróbuj zapalić gdy już wybiegnie Kunitoki. Gdy ci się to uda walcz z nim na pięści. Gdy będzie miał mało energii to ostatnie twoje ciosy muszą być zadane na środku czerwonej gwiazdy. Wtedy Kunitoki padnie i wygrałeś! PS. Kod do sejfu: 0029.

LEMMINGS, XMAS

IBM PC, Jabbar

Kody: 2) IJHNLHCCCP, 3) OHNLHCADCN, 4) HLDLCINECP.

LETHAL WEAPON

IBM PC, Maciej Dubiński, XINIJXT

Kody: 1) ASCOUL, 2) EECLIF, 3) RFLPLE, 4) SCAUEA. Inne: 1) SSLOUL, 2) ABUSOL, 3) PFBPMM, kod: ESIRIL zamyka od razu wszystkie trzy.

Amiga, Stefan Butkiewicz

W misji 1 (level pierwszy) można zdobyć dodatkowe życie. Po przejściu przepaści za pomocą liny rozwieszonej między budynkami, należy dostać się na półkę nad dwoma facetami rzucającymi dynamit. Następnie należy skoczyć w lewo (nad wodę) i po niewidocznych półkach dostać się na górę. Uwaga! pod ostatnim serduszkiem nie ma półki! Należy do niego wyskoczyć, a następnie nakierować upadek na wodę między jachtami.

LETRYX

C-64, Marcin Krygier

Kody do leveli: 5) 4489, 10) 2350, 15) 6719, 20) 9521, 25) 2245, 30) 1379, 35) 4830, 40) 4522.

MAGIC DIMENSION

Atari, Michał Łyczek

Na ekranie tytułowym wciśnij: SHIFT+CTRL+DELETE.

MAGIC WOODS

Amiga, Jarosław Rupiewicz

Kody 2) 234644, 3) 447464, 4) 747822.

MARAUDER

C-64, Zygfryd Słapik

W czasie gry trzymaj SPACE, wtedy przeciwnicy będą sami się niszczyć.

MEAN ARENAS

Amiga, Bambi

Kody:

1) XD1KX3NUZPS2WGLNK4, 2) TOKK1LNUYHC2WGLNK4, 3) 65SIH24UZHC2WGLVK4, 4) RWCJJYIIZNW2WOKVK4, 5) 4V5JJYIIZNW2WOKVK4, 5.1) 6WOJJYIIZNW2WOKVK4, 6) MPWJJY11ZNW2WGLNK4.

MIDNIGHT RESISTANCE

C-64, Marcin Sadoch

Gdy skończą ci się życia naciśnij trzy razy SPACE, przewiń taśmę na 80 i wciśnij PLAY. Gra wczyta się szybciej.

MIRAX FORCE

Atari, Wojciech Stępczyński

Nieśmiertelność uzyskasz po wpisaniu: CPM.

NAJEMNIK

Atari, Bartosz Łabuda

Na pierwszą akcję weź Panzerfaust (FIRE) i pistolet (SHIFT). Po jej zakończeniu dostaniesz o 45.000 punktów więcej niż to co ugrałeś.

NAVY SEAL 1

C-64, Krzysztof Matusiak

Misja King Kong. Aby zejść do wody po drabince z helikoptera, należy wolno i dokładnie zataczać koła joystickiem. Ambasador, którego trzeba uratować, znajduje się w krzakach tuż za ostatnią chatą.

ONE MAN AND HIS DROID

Amiga, Butt-Head

Kody: 2) EMPIRE, 3) PREDATORY, 4) RUMINATE, 5) RYEGRASS, 6) VACUUM, 7) VAMPIRE, 8) RAGOUT, 9) GRAIN, 10) AASVOGEL, 11) BLIZZARD, 12) CLOCHE, 13) COLANDER, 14) ECTOPLASM, 15) ECOLOGY, 16) FEROCIOUS, 17) FETLOCK, 18) GOOSEBERRY, 19) GRAVITATE, 20) UPANDWAY.

PANG

Wszystkie, Pudel

Sposób na zdobycie punktów: na planszy z życiem nie zabijaj wszystkich kulek tylko najpierw weź życie, potem zabij kilka kulek i strać życie. Jak się okaże, życia nie tracisz a punktów przybywa.

POKER PL

C-64, Michał Tołysz

Wpisz CHOLERA jako odpowiedź na pytanie: Czy ty see, raise or fold?

POLICE QUEST 4

IBM PC, Tomasz Twardowski

W Parker Center, na parterze stoi maszyna z cukierkami. Wrzuć do niej drobne, wyjmij batonik i daj go facetowi w hallu. Gdy w poniedziałek przyjedziesz do South Central kupić klej i jabłko, przed sklepem będzie pijak. Jeśli dasz mu drobne dostaniesz punkty.

POPULOUS

Amiga, P.W & Paweł W.

Kody: PEHE, WIUPAK, CCUXAD, MOMNAF, ADVHAK.

P.P. HAMMER

Amiga, Adrian Jeżewski

Kody: 1) BEVDESRR, 2) UDICGRAJ, 3) JCBBAJWJ, 4) UAVBCHRI, 5) AWHATGBH, 6) TVDWVFTG, 7) ITTWJDSG, 8) TSJVSCGF, 9) ARCUFBUF, 10) TIWVGWIE, 11) IHISAVHD, 12) TGFSCUCD, 13) AEVTUSJC, 14) TDTJWRFB, 15) ICFJJJEB, 16) TBCRSIWA, 17) WWSHFGGA, 18) SVIRHFAW, 19) HUBJCEWV, 20) SSVJECRV, 21) WRHEVBBU, 22) SJEDAATT, 23) HHUDJVST, 24) SGRGSUGSI, 25) DFDGRTUB, 26) SDAGERIR, 27) DCJWGJGJ, 28) SBCWAIUJ, 29) CWAACGII, 30) RVJBTFHH, 31) CUGBWECH, 32) RSWCJCJG, 33) CRTCSSEG, 34) RJFCFADF, 35) CICBGWVE, 36) RGSBAUFE, 37) CFIADTAD, 38) REAWUSWC, 39) CCUWWJRC, 40) RBHGJICB, 41) CAEGSHUB, 42) JVUGFFTA, 43) BURDIEGW, 44) JTDDCDUW, 45) BRAEEBIV, 46) JJJJVAHU, 47) BIGJWWCU, 48) JGWRJUJT, 49) FFTRITET, 50) JEFHRSDS, 51) FDCJERVR, 52) BBSJGIFR, 53) FAETAHDJ, 54) IWBSCGVI, 55) EURSUEF, 56) ATHVWDAH, 57) ESAVJCWH, 58) IJUUSARG, 59) EIGWEWBF, 60) AHDWGVTF, 61) EFUABTSE, 62) IERBDSGD.

PREHISTORIK

Amiga, Michał Winiarski

Na pierwszym levelu, tam gdzie z wody wyskakują dwie ryby, wskocz do pierwszej dziury bez ryby a znajdziesz jedzenie.

IBM PC, Tomasz Wierzejski

Uderzaj cały czas maczugą po różnych planszach, jest tam ukryte jedzenie. W wodzie przed rybami też.

PRINCE OF PERSIA

Nintendo, Marcin Feder

Kody: 3) 53184434, 4) 45270131, 5) 22262324.

PRIVATEER

IBM PC, Tomasz Twardowski

Bazy pirackie: Kwadrat HUMBOLDT system PENTORVILLE NAV 1 i kwadrat FARISS system SHERWOOD NAV 5. Produkty z kopalni sprzedawaj w rafineriach, gry i filmy z baz rozrywkowych sprzedasz korzystnie w PERRY NAVAL BASE, broń z PERRY w bazie piracki a duperele od rolników wszędzie. Dobrą i tanią bronią jest MASS DRIVER CANNON. Z pocisków najlepsze są FFOE a następnie IMAGE REC. Pocisków HEET SEEK i DUMB FIRE nie kupujcie.

PUSHOVER 2

Amiga, Atari ST, Andrzej Romański, Paweł Karczewski

Kody od 1 do 100: 48474, 39943, 22881, 62824, 20169, 17457, 37626, 55083, 27173, 43893, 16720, 60613, 38970, 34047, 07481, 41528, 49009, 25001, 08474, 33475, 41949, 09888, 51837, 61725, 48026, 44215, 26705, 05384, 32089, 37473, 04026, 41499, 45525, 21488, 01477, 22965, 24442, 47407, 06313, 53720, 60033, 48217, 25395, 02573, 27968, 30541, 58509, 23514, 16487, 40001, 56488, 30953, 21905, 52858, 09227, 62085, 05776, 02325, 08101, 10426, 18527, 28953, 47480, 10897, 58377, 03738, 62115, 00317, 62432, 62749, 59645, 56858, 50967, 42289, 27720, 04473, 32193, 36666, 03323, 39989, 43312, 17765, 61077, 13306, 08847, 22153, 31000, 53153, 18617, 06234, 24851, 31085, 55936, 21485, 11885, 33370, 45255, 13089, 58344.

Q 10 TANKBUSTERS

C-64, Iceman

Na końcu każdego levelu stań przy samej górze ekranu i stamtąd strzelaj – sposób na zwycięstwo.

RAILROAD TYCOON

IBM PC, M.S. Paul & Telefax

Po wypowiedzeniu wojny innej sieci kolejowej, wybuduj w miejsce spornej stacji SIGNAL TOWER, a następnie TERMINAL. Będziesz mógł korzystać z miasta, a wojna się nie odbędzie. Po zdobyciu w ten sposób kilku miast można nawet korzystać z cudzych torów.

RESCUE RANGERS HEROES

IBM PC, Mr.Kazek

W czasie gry wciśnij dwa razy ESC. F1 przenosi do następnego poziomu.

RIPSIS

Atari, Bartosz Kitowski

Wciśnij wszystkie klawisze funkcyjne – nieśmiertelność.

ROBBO

C-64, KAKTUS

Na planszy tytułowej wpisz: SEBASTIAN NOWAK. Masz 80 żyć.

ROBBO I i II

Atari XE

Paweł Kałucki

Na planszy tytułowej napisz: JANUSZ PELC i SHIFT. 55 żyć (w ROBBO II – 80 żyć). Klawisz K przenosi na następną planetę (tylko I).

ROBOCOP

C-64, Tomasz Radecki

Kiedy dojedziesz do końca pierwszej planszy zobaczysz dwie stalowe ściany. Podjedź do nich na styk i FIRE, potem klęknij i znowu FIRE (kilka razy). To samo zrób z robotem na drugiej planszy.

SCROLLS OF ABADON

Atari, Chmiel

Kody do plansz: 5) WALK, 10) ICE, 15) FLIGHT, 20) HOPPA.

Czary: ICE – zamraża potwory na 20 sek., WALK – pozwala chodzić wbrew strzałkom, MAPPA – pozwala obejrzeć całą mapę levelu, FLIGHT – przenosi o 1 etap ale tylko do trzeciego etapu włącznie, VISSA – otwiera przejście z planszy do planszy, SPELL – uruchamia pole siłowe naokoło bohatera (ale nie od góry!), POWER – sterowanie duchami poprzez joystick #2.

SECRET OF MONKEY ISLAND

Amiga, Mikołaj Górski

Odpowiedzi na pytania SWORD MASTER'a. I will milk every drop of blood from your body! – odp. nr 4. My tongue is sharp that any sword – odp. nr 2. I have a long sharp lesson for you to learn today! – odp. nr 1. Every word you say to me is stupid! – odp. nr 7. My last fight ended with my hands covered with blood – odp. nr 5.

SINK OR SWIM

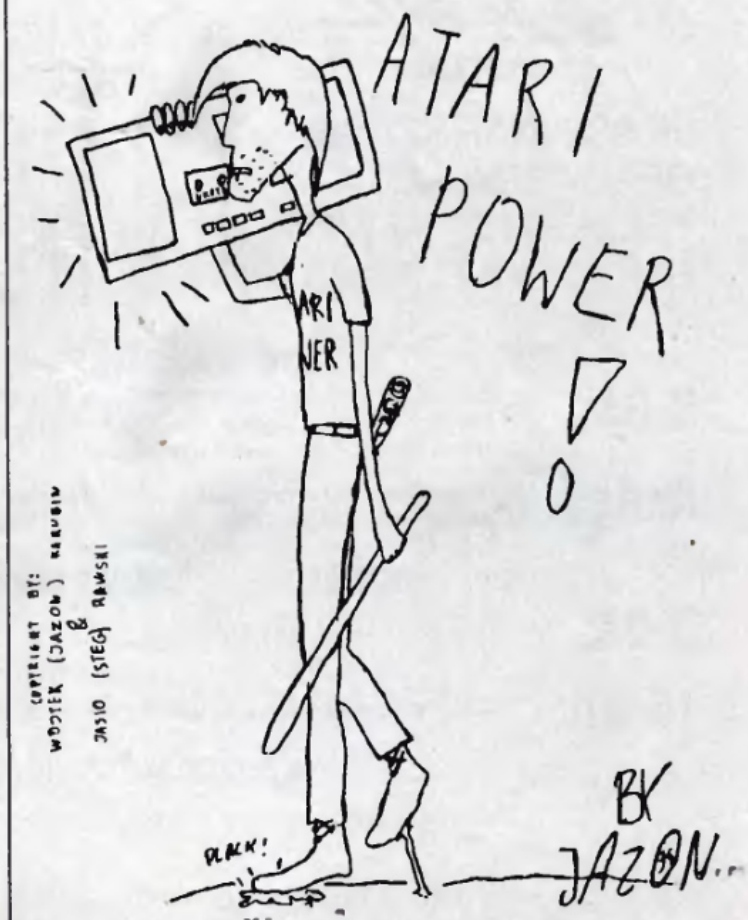
IBM PC, Michał Smajdor

Dwa ostatnie kody: 61) CLEANUPTIME, 62) XENOSPARADOX. Pozostałe w SS-12.

SLIDE

C-64, Piotr Milanowicz

Kody do leveli: 1) OESICMSZ, 2) WFOCMAKF, 3) OPQWNCZE, 4)



rys. Wojtek „Jazon" Karubin„ Jasio „Steg" Rawski

UCNSLDIV, 5) LSKDUVPZ, 6) SPSOEMUX, 7) XOSMFDSF, 8) FOPSIDMC, 9) PWODYXKA, 10) AMKIVIDZF, 11) YIRUVPCD, 12) OIRPXZUM, 13) NOQDKZXJ, 14) YIUROECZ, 15) SQRWFIOP, 16) SLUMOISR, 17) IPODMCKD, 18) FEOROUMX, 19) OIJDMZLK, 20) PIFLMXSR.

SPACE CRUSADE

Amiga 500 (tylko), Andrzej Romański

W oknie wyboru drużyny, po jej wybraniu, skieruj kursor na sam dół pod wybraną drużynę i trzymając numer 1, 2 lub 3 (w zależności od wybranej drużyny) na klawiaturze numerycznej, naciśnij 4 razy lewy przycisk myszy i 4 razy prawy. Ekran powinien mignąć. Można teraz chodzić i strzelać wiele razy.

SPINDIZZY

Atari, Paweł Kałucki

CTRL+M – mapa, CTRL+9 – wyjście, CTRL+I – zmiana postaci, CTRL+C – kolor, CTRL+P – zatrzymanie gry.

SPY HUNTER

Atari, LUK

Zaraz na początku gry zjedź na pobocze. Możesz nim jechać dowolnie długo bo nie rozpocznie się odliczanie czasu. Karabinów maszynowych z tyłu samochodu możesz użyć po podłączeniu drugiego joysticka.

STARQUAKE

Amstrad, BUTT-HEAD

Kody: 1) RALIQ, 2) VOREX, 3) TALIS, 4) ASCIO, 5) DULON, 6) QUORE, 7) ANGLE, 8) ELIXA, 9) KRYZL, 10) UPAZZ, 11) OPTIK, 12) INDOL, 13) SNODY, 14) AMBOR, 15) ZODIA.

STUNT CAR RACER

C-64, Adam Sadowski

Sposób pokonania trzech murów na trasie STEPPING STONES: rozpędź się do prędkości między 14 a 17, potem na każdym murku dodawaj gazu z dopalaczy.

SUPER CARS

C-64, Amiga, Iceman, Kamil Wdowiak

Imiona, które należy wpisać: HARVEY – level 2, ELLA – level 3.

SUPERCARS 2

Amiga, Adrian Jeżewski

Należy wpisać się, jako Player 1: I WALK THE HILL, jako Player 2: INWARDS – 99 żyć i broń.

SUPREMACY

C-64, Adam Sadowski

Ustawienie wysokości podatków na 40% spowoduje zerowy przyrost ludności. Przydatne przy problemach z wyżywieniem.

SWITCH BLADE

Amiga, Tomek Cobra

Sprostowanie do TNT z SS-8. Wciśnij SHIFT i wpisz CHROME – wejście do ukrytej gry.

TAC-TIK

Atari, Andrzej Ostapa

Kody do poziomów: 10) MENTOS, 20) MARZENA, 30) LEVEL UP.

TEST DRIVE

C-64, Krzysztof Grucel

Na czwartej trasie możesz uciec policji tylko raz, inaczej zrobią blokadę.

THUNDERHAWK +

C-64, Sławomir Giergielewicz

Hasła do leveli: 2) BACKROOM, 3) CANARY, 4) FUNPOLE, 5) OO ERR, 6) NOT ARF, 7) OBVIOUSE, 8) STEVE, 9) CHANNEL, 10) BANANA, 11) RELIEF.

TURBICAN

Atari, Michał Łyczek

Na ekranie tytułowym wciśnij: SHIFT+CTRL+TAB+ESC. Dwieście żyć.

UPIÓR

Atari, Andrzej Ostapa

Wciskając jednocześnie SELECT i OPTION i trzymając je START, a następnie puszczając w odwrotnej kolejności otrzymujemy najprawdziwszą nieśmiertelność.

VENUS FLY TRAP

Amiga, Marcin Pikulski

Kody do leveli: 2) MANTIDS, 3) CICADAS, 4) PSYLLI.

VIDEO KID

Amiga, Radosław Konefał

Słowem KILL dodajesz sobie życia.

WAR ZONE

Amiga, Marcin Osses

Na 1. levelu, w prawym dolnym rogu znajduje się życie. Wystarczy strzelić.

WHOOPS!

Atari, Paweł Wierzbicki

Kody: 1) WOE, 2) PSI, 3) SEE, 4) NGA, 5) MEG, 6) SCH, 7) REV, 8) END, 9) OOR, 10) THE, 11) MIS, 12) SIN, 13) GLI, 14) NKD, 15) EMU, 16) ZIE, 17) KIS, 18) GES, 19) CHR, 20) EVE, 21) USA, 22) ADK, 23) CMC, 25) ROE, 26) TEN, 27) GAA, 28) MNA, 29) IGA, 31) KEN, 32) STE, 34) ENT, 35) RYS, 37) WAR, 39) JES, 40) LER.!

WOLFCHILD

Amiga, Radosław Konefał

W trakcie gry wpisz: THE PERFECT KISS. Niewyczerpalne zapasy amunicji.

WONDERBOY

Atari ST, Michał Bliźniak

Naciśnięcie podczas gry ALTERNATE+N przenosi do następnego levelu.

MIRAGE software

03-982 WARSZAWA
GEN. ABRAHAMA 4
TEL. (0-2) 671 77 77
FAX (0-2) 671 76 22

SPRZEDAŻ DETALICZNA i HURTOWA
OFICJALNY DYSTRYBUTOR KILKUNASTU FIRM POLSKICH I ZAGRANICZNYCH

Pełna oferta programów do:
ATARI XL/XE ● C-64/128 ● AMIGA ● PC ● ATARI ST

JUŻ W SPRZEDAŻY PROGRAMY CODEMASTERS

C-64: Cartoon Collection, Super All Stars, Super Sports, Superstar Seymour, Mega Hot, Smash 16, Seymour Robotcop, Kwik Snax, Dizzy Panic, Slightly Magic, Kamikaze, Pro SkateBoard, Skyhigh Stuutman

Amiga: Dizzy's Excellent Adventures, Mean Machines, Miami Chase, CJ Elephant Antics, Kwik Snax

UWAGA! WKRÓTCE HITY JURASSIC PARK (PC, Amiga, CD-ROM) TFX (PC, CD-ROM)

WKRÓTCE W SPRZEDAŻY PROGRAMY OCEAN SOFTWARE

C-64: Cool World, Lethal Weapon

16-bit: Lethal Weapon (Amiga), Toki (Amiga), WizKid (Amiga, PC)

A JESZCZE ZA CHWILĘ OFERTA SILMARILS

Transarctica (PC, Amiga, CD-ROM), Ishar II (PC, Amiga, CD-ROM)

AMIGOWCY... NADCHODZI FRANKO!

SPRZEDAŻ HURTOWA NA DOGODNYCH WARUNKACH, WYSOKIE RABATY ● SPRZEDAŻ DETALICZNA OD PONIEDZIAŁKU DO PIĄTKU W LOKALU FIRMY OD 10.00 – 18.00
SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA ZA POBRANIEM POCZTOWYM ● AKTUALNE KATALOGI PO PRZESŁANIU ZAADRESOWANEJ KOPERTY ZE ZNACZKIEM

ZAWSZE POSIADAMY WSZYSTKIE NOWOŚCI W MOŻLIWIE NAJNIŻSZYCH CENACH



BRIAN VODNIK (REALISM ENTERTAINMENT) opracował następców VIKINGS

KINGDOMS OF GERMANY
VIKINGS 2

(opis w SS 05). Są to VIKINGS 2 oraz KINGDOMS OF GERMANY wydane w I kw. 1994 roku.

VIKINGS 2 został rozszerzony, w porównaniu do pierwowzoru, o nowe opcje ułatwiające sterowanie grą. Dotychczasowe algorytmy i opcje zostały zachowane. Zaś KINGDOMS OF GERMANY to nowe scenariusze, ułalane tak jak poprzednio przez konfigurowanie gry (bohaterzy, poziom trudności i liczba lądów, które należy zdobyć), rozgrywane na nowej mapie wczesnośredniowiecznej zachodniej i centralnej Europy, na której można znaleźć zachodnią część ziem Polan. Algorytmy, okna i opcje sterowania grą zostały przeniesione w całości z VIKINGS 2. Tak więc wszyscy, którzy spróbowali swych sił w VIKINGS nie powinni mieć trudności w konfigurowaniu obu gier i sterowaniu ich akcją.

A oto czym różnią się VIKINGS 2 i KINGDOMS OF GERMANY od VIKINGS:

1) znacznie poprawiono jakość dźwięku przez wprowadzenie obsługi lepszych kart dźwiękowych rodziny Sound Blaster,

2) wprowadzono opcję szybkiego rozgrywania symulowanych bitew (AUTO QUICK). Uaktywnia się ją (i odwołuje) przez SPACE BAR. Podobnie działa prawy przycisk myszy,

3) w ekranie wstępnym, służącym do konfigurowania gry, wprowadzono dodatkową opcję CATAPULTS umożliwiającą ustalanie pilności wyposażenia wojska w katapulty. Ta opcja rozwija się w submenu z dwoma możliwościami: DELAYED (zwlekać) i IMMEDIATE (niezwłocznie),

4) w oknie administracyjnym, wywoływanym w ekranie głównym opcją drugą od góry, wprowadzono możliwość ściągania lub rozsyłania patroli z i do lądów sąsiadujących z zamkiem macierzystym (HOME CASTLE) lub inną twoją fortyfikacją. Opcje te uaktywnia się przez wskazanie dwóch ikon z winietką woja i z czterema strzałkami skierowanymi do środkowo (I ikona) i od środkowo (II ikona).

Wskazanie I ikony wywołuje okno AUTOGATHER AMMOUNTS (ściąganie patroli), zaś II – GARRISON AMOUNTS (rozsyłanie patroli). Oba okna zawierają listę z żołnierzami (formacja i ilość), których można przemieścić. Po potwierdzeniu decyzji przemieszczania żołnierzy każde z okien zostaje zastąpione kolejnym zawierającym informację o możliwościach i skutkach tego przemieszczenia oraz menu służącym do wykonania tej czynności. W przypadku okna AUTOGATHER AMMOUNTS menu zawiera trzy opcje: AUTOGATHER (ściągnięcie wszystkich patroli – wykonuje komputer), SELECT (ściągnięcie wybranych patroli – wykonujesz sam wskazując strzałki określające kierunek marszu patroli z lądów do zamku lub wieży), CANCEL (rezygnacja).

W przypadku okna GARRISON AMOUNTS – menu zawiera dwie opcje: DISPATCH (rozesłanie patroli lub wzmocnienie istniejących – wykonuje komputer), CANCEL (rezygnacja). Wybranie pierwszej opcji spowoduje przemieszczenie tylko pewnej części załogi fortyfikacji (zamku lub wieży) do lądów,

5) w oknie informacyjnym, wywoływanym w ekranie głównym opcją piątą od góry, wprowadzono możliwość zapisywania i wznawiania zapisanej gry przez wskazanie ikon: SAVE i LOAD. Te opcje można również wywołać, jak w VIKINGS, za pomocą kawiszy S i L.

Korzystając z okazji podajemy to, o czym zapomnieliśmy w poprzednim opisie. Komputer informuje o wyczerpaniu złóż w niektórych kopalniach. Przy wskazaniu takiej wyeksploatowanej kopalni wyświetla się ikona z napisem RUN OUT (brak surowca). W takiej sytuacji, korzystając z okna geologicznego – opcja Irzecia od góry, można bez żadnego ryzyka wznowić wydobycie. Koszty takiej operacji są mniejsze niż w przypadku poszukiwań nowych złóż.

Zgodnie z zapowiedzią wyświetlaną po zakończeniu KINGDOMS OF GERMANY, czekam na następną z kolei wersję VIKINGS z nadzieją, że autor gry wprowadzi w końcu taktyczne rozgrywanie bitew i oblężeń. A jeśli



Jakby znajomo wyglądą, PC



w następnej wersji doda jeszcze opcje umożliwiające prowadzenie akcji dyplomatycznych – VIKINGS nie będzie gorsze od CASTLES 2 i KINGMAKERA.

Doc



CIVILIZATION MORE

Firma MICROPROSE dalej doskonali swoją CIVILIZATION. Jeszcze w roku 1991, a więc wtedy, kiedy gra została wydana ukazał się pierwszy upgrade – CIVILIZATION_2. Natomiast w roku następnym trzy kolejne: CIVILIZATION_3, CIVILIZATION_4 oraz CIVILIZATION_4 MASTER, zaś na początku 1994 CIVILIZATION FOR WINDOWS. Poza tym w roku 1992 został opracowany HINTBOOK zawierający know-how CIVILIZATION (tipsy i hinty). Nie dość na tym, CARLOS MEDEIROS, zapewne zagorzały fan tej gry, opracował CIVILIZATION EDITOR.

Kto by pomyślał, że wg strategów Berlin leży nad Bałtykiem i sięga od Wilna po Budapeszt, a stolicą Belgii jest Kabul, PC



CIVILIZATION_2 zmieniała nieco warunki zakończenia gry. Wersja sprzedawana przez IPS GROUP (opis w SS 3) uwzględniała już ten upgrade. CIVILIZATION_4 wprowadza pewne preferencje rozwojowe dla poszczególnych plemion (wybieranych na początku gry) zresztą zgodne z historią, zaś CIVILIZATION_4 MASTER jest tylko trochę trudniejsza. Dotyczy to rozwoju potencjału ekonomicznego i najazdów plemion barbarzyńskich i cywilizowanych, a to z powodu szybszego rozwoju konkurentów.

CIVILIZATION_3, z tego co słyszeliśmy, nie wprowadza żadnych rewelacji – jest to zwykła korekta programu gry. Coś pośredniego między wersją 2 a 4.

CIVILIZATION FOR WINDOWS przypuszczalnie jest adaptacją CIVILIZATION_4 MASTER do środowiska WINDOWS. Ma podobne utrudnienia akcji gry. Różni się znacznie od wersji pod DOS: graliką oraz poprawioną obsługą gry. W sterowaniu grą wykorzystuje się w pełni myszę (wspomaganie klawiaturą). Ponadto została nieco zmieniona obsługa ekranu miasta – część opcji przeniesiono do menu rozwijanego z górnej ramki ekranu. Wprowadzono również możliwość przesuwania i zdejmowania okien pomocniczych usytuowanych w innych wersjach (DOS) z lewej strony ekranu. Nareszcie MICROPROSE zrobiła w CIVILIZATION coś dla normalnych ludzi – przemieszczanie jednostek w wersjach DOS'owskich jest niewygodne. Niestety wersja FOR WINDOWS jest trochę wolniejsza od wersji FOR DOS, a ponadto nie lubi skompresowanych dysków – wtedy jest już bardzo wolna. Poza tym ma spore wymagania co do pamięci – 4 MB. Mimo wszystko w tę wersję CIVILIZATION gra się bardzo przyjemnie (grafika i mysz).

HINTBOOK zawiera dokładne wskazówki opracowane dla fanów CIVILIZATION przez Sida Meiera. HINTBOOK wzięliśmy już na warsztat i w jednym z najbliższych numerów SS zamieścimy artykuł, w którym m.in. podamy najważniejsze uwagi głównego projektanta tej gry. Polski dystrybutor gry (IPS) nie zakupił jak na razie kolejnych wersji CIVILIZATION.



CIVILIZATION EDITOR (ver. 1.30) wymaga środowiska WINDOWS. Jest to ładnie i fachowo zrobiony „korektor" scenariuszy generowanych przez program gry. Ma funkcjonalną i prostą obsługę (mysz) oraz dobry HELP. Za jego pomocą można właściwie zmienić wszystko, co nam nie odpowiada w scenariuszu, który tworzy program gry: teren, cuda, możliwości rozwoju swojej cywilizacji i konkurentów, cechy przywódców (ma to wpływ na grę), stan początkowy (handicap), parametry jednostek militarnych i zdemilitaryzowanych naszych i przeciwników. Edytor umożliwia więc daleko idącą ingerencję w scenariusz gry. Jak wynika z lektury pliku tekstowego CIVILIZATION EDITOR, jego autor nie domaga się gratyfikacji pieniężnych od fanów korzystających z tego edytora. Prosi jedynie o nadsyłanie uwag o jego przydatności i propozycji co do jego doskonalenia, co niniejszym przypominamy przyszłym użytkownikom, a naszym czytelnikom.









Doc



– Panowie, zmuszony jestem naświetlić sytuację. Okoliczności przybrały bardzo zły obrót – zaczął swe przemówienie przewodniczący Rady Niezależnych Państw – Jak zapewne wszyscy zgromadzeni wiedzą, od kilku miesięcy zaczęły na Ziemię przybywać Ufoki. Okazało się, że dotąd przybywające statki były tylko jednostkami zwiadowczymi. Teraz Ufoki przybywają w statkach wielkich jak stodoła, spokojnie terroryzują miasta i budują bazy. Jak więc widzicie, tak jak w innych grach tak i w tej grze komputerowej Ziemia stanęła nad progiem przepaści i tylko jeden krok dzieli nas od zniszczenia tysiącletniej cywilizacji. Proponuję cały ten bajzel zwalić na głowę jakiemuś maniakowi gier, który nieświadomy konsekwencji zainteresuje się tą właśnie. Będzie on miał za zadanie zniszczyć przybywających na ziemię Ufoków. Aby mu to ułatwić, proponuję zrobić zrzutkę na rozwój jego firmy, która będzie się nazywała, hmm... dajmy na to, że X-Cometa, nie, może X-Ray, kurczę też głupio, o już wiem, X-Com.

W tym momencie po powołaniu szlachetnej organizacji do życia przewodniczący zdjął z głowy prezydenta Nigerii beret z cyckiem i powoli, majestatycznie zaczął iść wzdłuż długiego mahoniowego stołu konferencyjnego. Nastąpiła wzniosła chwila zrzutki. Prezydenci sięgali do swych portfeli i wrzucali różne kwoty do beretu. Po zebraniu finansów wszyscy pośpiesznie udali się na lotnisko by jak najszybciej dotrzeć do swych rezydencji otoczonych wojskiem, policją, strażakami, lekarzami, kucharzami i... Ufokami.

UFO UNKNOWN ENEMY jest grą firmowaną przez MICROPROSE. W UFO odnajdziesz dwa podstawowe wątki; pierwszym jest rozwój twoich baz, inwestowanie w naukowców i inżynierów, badania naukowe, odkrycia, produkcja, sprzedaż – jakby część cywilizacji. Wszystkie te wynalazki i badania służą ci do jak najlepszego poznania Ufoków i jak najsprawniejszego ich zabijania. Drugim wątkiem jest walka z Ufokami rozpatrywana z czysto taktycznej strony – jeśli grałeś w LASER SQUAD, będziesz się czuł jak u siebie w domu. Można dodać jeszcze trzeci wątek – walka z Ufokami w powietrzu. Jednak ta część gry najmniej mi się podoba, gdyż rozwiązana jest zbyt prosto. Trzeba przyznać, że w tym miejscu wyczuwa się brak pomysłu ze strony projektantów. Nie ma co mówić o grafice i dźwięku, gdyż teraz prawie wszystkie gry te elementy mają bardzo dobre. Jedynie co można zaznaczyć to dobra obsługa GUSa.

Podczas gry będziesz musiał rozważnie inwestować pieniądze otrzymane od Rady. Co miesiąc będziesz stawał do raportu, na którym będą oceniane twoje osiągnięcia. Państwa zadowolone z twojej roboty dorzucą trochę grosza, zaś te państwa, w których Ufoki robiły co chciały, będą zmniejszać swoje dofinansowanie. Czekają cię jeszcze problemy podczas bezpośredniej walki z Ufokami. Poprzez rozsądne dowodzenie i śmiałe pomysły będziesz musiał wszystkim Ufokom odstrzelić łby. Ten element gry należy dobrze opanować, gdyż będziesz walczył z Ufokami w miastach, dżungli, na pustyni, w podziemnych bazach (zarówno twoich jak i ich), na odległych planetach, na lodzie...



MENU GŁÓWNE

Obok fajnie wyglądającej Ziemi ujrzysz menu główne. Nawiasem mówiąc nie rób zbliżenia wschodniej części Europy, gdyż możesz niemiło się zdziwić – tam gdzie spokojnie powinieneś mieszkać, nie ma nic. Poszczególne opcje tego menu służą do kontrolowania przebiegu gry:

INTERCEPT – przechwytywanie statków Ufoków w powietrzu, bądź wysyłanie transportowców wyładowanych sprzętem bojowym na miejsce dobrowolnego bądź przymusowego lądowania Ufoków. Na liście wykazane są wszystkie twoje jednostki latające ze wszystkich baz.

BASES – opcja kontrolująca życie i operacje w bazach. Szczegółowy opis poniżej.

GRAPHS – statystyczne informacje na temat Ufoków, X-Comu i finansów. Możesz się tutaj dowiedzieć, gdzie Ufoki rządzą się jak u siebie w domu, kto i ile kasy daje i jak sam sobie radzisz w poszczególnych krajach.

UFOPEDIA – zbiór informacji, rozszerzający się w trakcie gry, o wszystkich urządzeniach, statkach, broniach, Ufokach – czyli o wszystkich elementach gry. Gdy nie wiesz co do czego służy bądź zastanawia cię kwestia jak najefektywniej wykończyć Ufoka, zajrzyj do Ufopedii.

OPTIONS – nagrywanie, ładowanie, przerywanie gry.

FUNDING – kto i ile kasy daje w miesięcznej zrzutce.

BAZY

Bazy rozmieszczone równomiernie na całym kontynencie pozwalają na wczesne wykrywanie i reagowanie na wszelkie ruchy Ufoków, zarówno w powietrzu jak i na ziemi. Niestety rozpoczynając rozgrywkę dysponujesz tylko jedną bazą z trzema statkami powietrznymi. Możesz ją ulokować w dowolnym miejscu globu, jednak radzę ci pierwszą bazę zbudować w USA, bądź w Europie – z tych rejonów masz najwięcej pieniędzy. Każda baza musi zawierać kwatery mieszkalne, zaś układ reszty budowli jest dowolny. Możesz budować bardzo różne segmenty bazy – laboratoria, warsztaty, hangary, magazyny itp. Nowe segmenty będą dostępne wraz z rozwojem nauki w twoich bazach. Pamiętaj, aby każdą bazę wyposażyć w jakiś system obronny, gdyż Ufoki mają w zwyczaju atakować twoje instalacje. Wszelkie operacje w bazach kontrolujesz za pomocą następujących opcji:



– Po prawej górnej stronie ekranu wyświetlana jest zawartość twojego konta. Poniżej jest pasek z kwadracikami za pomocą którego wybierasz aktywną bazę.

BUILD NEW BASE – nową bazę możesz budować w dowolnym miejscu Ziemi. Kiedy wskażesz miejsce na budowę otrzymasz informacje ile budowa będzie kosztować. W koszt wliczony jest przelot robotników, zagospodarowanie terenu i wybudowanie jednego segmentu mieszkalnego.

BASE INFORMATION – informacje o aktywnej bazie. Dane o ilości wolnego miejsca w magazynach (STORES), ilości laboratoriów i warsztatów, ilości żołnierzy, naukowców i inżynierów, możliwości obrony oraz informacje o zainstalowanych systemach radarowych. Możesz się także dowiedzieć co jest dokładnie w magazynach (STORES), jakie są miesięczne koszty utrzymania (MONTHLY COSTS) oraz zlokalizować transporty pomiędzy bazami (TRANSFER).

SOLDIERS – dokładne informacje o żołnierzach znajdujących się na kontrakcie w danej bazie. Jeśli są ranni podany jest okres leczenia. Każdy z żołnierzy ma indywidualne cechy, które ukazane są na wykresach.

EQUIP CRAFT – wyposażenie samolotów. Jeśli chcesz zmienić uzbrojenie samolotów musisz skorzystać z tej opcji. Dla samolotów myśliwskich możesz zmieniać uzbrojenie na podwieszeniach. Warto unowocześniać samoloty, gdyż Ufoki nie próżnują i po pół roku już ciężko walczyć ciągle tą samą bronią. Modernizacja transportowców wygląda trochę inaczej. Mianowicie oprócz broni na podwieszeniach (o ile transportowiec ma jakiekolwiek belki podwieszeniowe) określasz ładunek jaki zabierze transportowiec. Ładunkiem mogą być żołnierze (CREW), wyposażenie dla żołnierzy (EQUIPMENT) oraz pancerze dla żołnierzy (ARMOUR). Później będziesz mógł zabierać także czołgi. Pamiętaj by trochę przemyśleć co ma być w ładowniach, gdyż tym co zabierzesz będziesz musiał walczyć.

BUILD FACILITIES – budowanie. Rozwijając swoją bazę musisz skorzystać z tej opcji, a następnie wybrać dokładnie jaki segment chcesz budować.

RESEARCH – za pomocą tej opcji określasz jakie badania naukowe mają być prowadzone w twoich laboratoriach. Nie lekceważ możliwości naukowców, gdyż mogą oni opracować wiele interesujących broni i zbadać dokładnie Ufoków. Naukowcy także przesłuchują więźniów.

MANUFACTURE – określasz produkcję w warsztatach.

TRANSFER – przesyłanie urządzeń i ludzi pomiędzy bazami.

PURCHASE/RECRUIT – kupowanie urządzeń oraz werbowanie żołnierzy, naukowców i inżynierów.

SELL/SACK – sprzedawanie niepotrzebnego uzbrojenia, wyposażenia Ufoków itp. oraz rozwiązywanie kontraktów z pracującymi u ciebie ludźmi.

Bazy wiele kosztują więc uważaj na nie, gdyż zniszczenie nawet jednej może wywołać krach w twojej polityce finansowej. Inwestuj w systemy radarowe – im większy tym więcej Ufoków wykryjesz. Pamiętaj także by sprzedawać niepotrzebny złom walający się w magazynach, zaoszczędzisz miejsca i trochę szmalu ci się zwróci.

WALKA POWIETRZNA

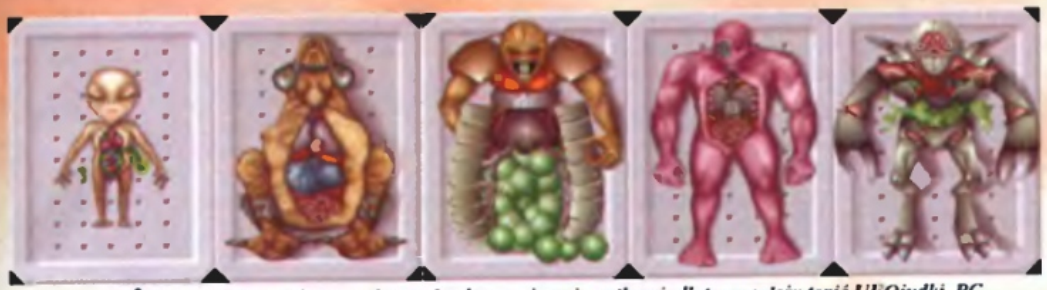
Pierwsze próby zniszczenia Ufoków odbywają się w powietrzu. Po wykryciu statku ufockiego wysyłasz myśliwce by go przechwyciły. Jak już wspomniałem walka ta jest dosyć kiepsko rozwiązana. Możesz stosować trzy rodzaje ataków. Przy ataku zwykłym (STANDARD) myśliwiec używa kolejno poszczególnych typów uzbrojenia. Podczas ataku ostrożnego (CAUTIONS) myśliwiec używa tylko broni dalekiego zasięgu, zaś podczas ataku agresywnego (AGRESSIVE) myśliwiec zbliża się do UFO jak może i wali ze wszystkiego co ma na pokładzie. Podczas walki możesz obejrzeć sobie cel, bądź też wykonać kulturalny odwrót.



Na naszych oczach rodzi się historia. UFO nie tylko przez umiejscowienie w 1999 roku, ale i poprzez zastosowane rozwiązania wkracza śmiało w XXI wiek. Genialnie rozwiązana sceneria zmagań taktycznych (godzinami podziwia się koloryt jesiennych drzew, słoneczny smak piasku, ciszę i tajemniczość pogrążonej w mroku wsi) obok szerokich możliwości eliminowania Obcych i wykazania się jako dowódca drużyny X-Comu mocno oddziaływują na każdego. Już, już wydaje ci się, że nie chcesz rozegrać kolejnej bitewki, gdy UFO wciąga cię z powrotem. Zachętą jest to, iż dana sytuacja nie powtarza się nigdy.

Ale to nie wszystko. Autorzy gry włożyli sporo wysiłku również w obraz obcych cywilizacji, których ślady zaledwie można odkryć i rozpoznać. Niebanalnie jest potraktowany także wątek ekonomiczny. Obok biernego oczekiwania na przydział skąpych środków masz szansę rozwinąć produkcję przeznaczoną na sprzedaż (najbardziej opłaca się produkować pistolety laserowe i pancerze osobiste). Wszystkie te elementy tworzą spójny obraz produktu na najwyższym poziomie, będącego zarówno grą wojenną, sf, ekonomiczną. Ta gra na długo pozostanie bez konkurencji, a ty uprzedź znajomych bo przez kilka tygodni będziesz zajmował się tylko UFO!

Berger



Oto, co UFOjadki potrafią zrobić z napotkanymi w kosmosie zwierzątkami, dlatego należy tępić UFOjudki, PC







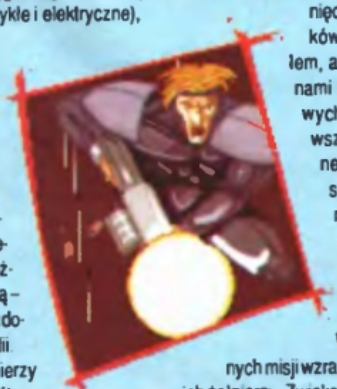
UFO UNKNOWN ENEMY

To już cała filozofia walki powietrznej. Walka ta może zakończyć się zniszczeniem statku przeciwnika (lub twojego), jego ucieczką, bądź też zestrzeleniem. Jeśli zmusisz go do awaryjnego lądowania warto wysłać grupę poszukiwawczą na miejsce wypadku – mogą przywieźć jakieś cenne fanty.

OKO W OKO Z UFOKIEM

Po wylądowaniu statkiem transportowym w pobliżu rozbitego statku Ufoków, w miejscu lądowania Ufoków, w sterroryzowanym mieście, w atakowanej lub bronionej bazie rozpoczyna się najlajniejsza według mnie część gry – bezpardonowa, krwista i rzeźnicza walka. Tuż po wylądowaniu przydzielasz poszczególnym żołnierzom sprzęt. Weź pod uwagę rozmieszczenie sprzętu – broń, granaty, skanery dawaj do rąk, zaś magazynki, rakiety do plecaków lub na pas. Broń której nie rozdasz będzie leżała w transportowcu i w każdej chwili będziesz mógł po nią powrócić.

Sprzęt wchodzący w skład wyposażenia żołnierza X-Comu jest bardzo różnorodny. Na początku dysponujesz typowym ziemskim uzbrojeniem, jednak później po zbadaniu broni Ufoków będziesz mógł jej używać. Do twojej dyspozycji są granaty, ładunki wybuchowe, pistolety (zwykłe i elektryczne), strzelby, karabiny, działka, czołgi, rakiety, pancerze i mnóstwo innego sprzętu mocno nieprzyjemnego dla kolesi z kosmosu. Każda broń charakteryzuje się siłą uderzeniową, także poszczególne typy amunicji różnią się wartością bojową – o tym wszystkim możesz dowiedzieć się z UFOpedii.



Każdy z twoich żołnierzy ma przydzieloną określoną ilość jednostek czasu (TIME UNITS – TUs). Każde poruszenie się bądź czynność (strzał, obrót, przykucnięcie) zużywa określoną ilość TUs. Gdy w danej turze zużyjesz wszystkie jednostki czasowe, dany żołnierz nie będzie mógł nic robić (oczywiście w następnej turze będzie znów dysponował TUs). Cała zabawa polega na tym, by jak najlepiej wykorzystać przydzieloną porcję punktów. Pamiętaj, jeśli zostawisz wystarczającą ilość punktów wymaganą do strzału żołnierz będzie mógł otwierać ogień także podczas ruchu przeciwnika.

Wszelkie ładunki wybuchowe (granaty, bomby, itp.) muszą być uzbrojone przed rzutem.

Czasem warto używać broni miotającej ładunki elektryczne (STUNT ROD), gdyż może ci się udać złapać Ufoka pełniącego jakąś ważną funkcję – lekarza, inżyniera, nawigatora, bądź nawet jakiegoś przywódcę. Taki żywy Ufok stanowi dla twoich naukowców istną kopalnię wiedzy. Aby rozpoznawać funkcję poszczególnych Ufoków możesz użyć MIND PROBE. Pamiętaj jednak, że musisz wybudować w bazie Alien Containment, by mieć gdzie trzymać żywe Ufoki. Badając trupy Ufoków także możesz się nieco o nich dowiedzieć (oczywiście nie tak dużo jak od żywego).

Całkiem dochodowym biznesem jest sprzedaż broni Ufoków, kawałków statków, bądź samych Ufoków jak i ich trupów. Ludzie chętnie kupią sobie jakieś zwłoki Ufoka, by pokopać je trochę dla odprężenia po kolacji. Z tego wynika, że jeśli brak ci pieniędzy staraj się kłaść Ufoków trupem jednym strzałem, a nie wysadzać ich tonami materiałów wybuchowych. Jeśli wykończysz wszystkich Ufoków w danej misji twoi żołnierze sami skrzętnie pozbierają wszystko co może przydać się twoim naukowcom bądź co będzie można sprzedać.

Wraz z ilością wykonanych misji wzrastają umiejętności twoich żołnierzy. Zwiększa się ich celność oraz ilość przydzielanych jednostek czasu. Uważaj jednak, gdyż wszelkie pożary i gazy na polu walki wpływają destrukcyjnie na ich życie i morale. Morale jest bardzo ważnym czynnikiem cechującym żołnierza. Gdy będzie on zbyt długo sam uczestniczył w walce może spanikować – porzucić sprzęt, otworzyć ogień do swoich, bądź po prostu się zastrzelić. Niektóre Ufoki posiadające zdolności parapsychiczne mogą zgubnie wpływać na morale twoich żołnierzy.

Pamiętaj też, że walka może toczyć się zarówno w poziomie jak i w pionie. Szczególnie to docenisz, gdy spotkasz się z latającymi Ufokami, bądź sam wymyślisz latające kombinezony.

Walkę kontrolujesz za pomocą następujących ikon (opisane od lewej strony w poszczególnych kolumnach):

– Uniesienie się żołnierza do góry bądź skorzystanie z windy.
– To samo, tylko w dół.
– Zwiększenie wyświetlanej wysokości budynków, statków, drzew.
– Odwrotność poprzedniej opcji.
– Mapa terenu.
– Przyklęknięcie zawodnika (utrudnia to Ufokowi celowanie).
– Wykaz przedmiotów niesionych przez żołnierza.
– Centrowanie obrazu na żołnierzu.
– Przejście do następnego żołnierza.
– Przejście do następnego żołnierza baz możliwości powrotu do niego w danej turze.
– Wyświetlanie dachów.
– Opcje gry.
– Koniec tury – rusza się przeciwnik.
– Ucieczka. Podczas ucieczki tylko ci żołnierze którzy będą na pokładzie transportowca zostaną uratowani.

Poniżej opcji znajduje się status żołnierza (jego energia, jednostki czasu, morale, zdrowie). Prostokąty po lewej i prawej stronie symbolizują przedmioty trzymane w rękach.

Są trzy rodzaje strzałów – Aimed (dokładny, lecz pochłania dużą ilość TUs), Snap (mniej dokładny, lecz bardziej ekonomiczny) i Auto (traktujesz Ufoka serią).

Ikony w lewym dolnym rogu ograniczają ilość TUs, by starczyło ich na określony strzał podczas tury przeciwnika.

THE END

Aby dokopać Ufokom na dobre musisz schwytać jakiegoś ich bossa (Leader, Commander). Najszybciej znajdziesz go w wielkich statkach, bądź w bazach Ufoków. Gdy potraktujesz go prądem i weźmiesz na przesłuchanie wyśpiewa co nieco o bazach w kosmosie. Będziesz musiał skoczyć tylko na Marsa i...

KaYteck

IPS Computer Group zapowiada wydanie UFO w czerwcu br., również na CD-ROM.



CLASH OF STEEL to symulator strategiczno-operacyjny, którego tematyką są kampanie II Wojny Światowej w Europie i w Północnej Afryce. Wykorzystano w tej grze wszystko co dobre z WESTERN FRONT i SECOND FRONT. Mimo rozbudowanych menu gra cechuje się dobrą i łatwą obsługą.

W CLASH OF STEEL jesteś głównodowodzącym Aliantów, Rosjan lub Osi. Możesz rozegrać następujące wielkie kampanie II Wojny Światowej: POLAND 1939, FALL OF FRANCE 1940, OPERATION BARBAROSSA 1941, DRIVE TO STALINGRAD 1942, KURSK 1943 i D-DAY 1944. Dowodzisz w nich wszystkimi rodzajami wojsk, przy czym akcja gry koncentruje się na operacjach wojsk lądowych, dla których lotnictwo i marynarka wojenna pełnią rolę pomocniczą. Scenariusze tych kampanii uwzględniają ówczesne realia historyczne, ale też pozostawiają sporo możliwości dla grającego. Dotyczy to zarówno ustalania początkowych warunków gry (handicap), jak również poprawnego rozgrywania poszczególnych kampanii. Dlatego, jeśli unikniesz błędów, które popełniali ówcześni dowódcy, możesz zmienić bieg historii.

Dowodząc przynajmniej poprawnie wojskami Osi możesz rozbić Armię Czerwoną i oddalić widmo komunizmu grożące światu (OPERATION BARBAROSSA 1941). Być może, będziesz w stanie oprzeć się również inwazji w Normandii i ocalić faszyzm od zagłady (D-DAY 1944), a tym samym zrobić przykrą niespodziankę temu samemu światu, który uchroniłeś od zalewu komunizmu. Gra jest mocno osadzona w realiach historycznych i dlatego, mimo doskonałego dowodzenia i handicapu, nie będziesz jednak w stanie wygrać wojskami polskimi we wrześniu 1939 (POLAND 1939). Można jednak bronić się dłużej i bardziej efektywnie niż było to w rzeczywistości. Mimo pewnych mankamentów, o których później, CLASH OF STEEL może się podobać i dostarczyć dużo satysfakcji i intelektualnej rozrywki.

CEL I ZASADY GRY



Celem gry jest zniszczenie sił nieprzyjacielskich i zajęcie wrogiego terytorium. Do zwycięstwa wystarcza rozbicie i zniszczenie znacznej części sił nieprzyjaciela połączone z zajęciem większości jego miast. Liczba miast określa potencjał strategiczny każdej ze stron.

Akcja gry przebiega w kolejnych turach składających się z tzw. IMPULSE (impulsy, reakcje) gracza i komputera, na które składają się fazy zaopatrzenia, ruchu i walki. Na początku każdej tury można wystawiać nowe lub odtwarzać zniszczone oddziały. Ponadto w czasie tury, komputer przekazuje uzupełnienia niektórym przetrzebionym jednostkom. Każda jednostka lądowa przedstawiona jest kwadratową ikoną z identyfikatorem formacji (symbol i nr korpusu, armii/floty lotniczej oraz rodzaj wojsk: piechota, pancerne, lotnictwo, inżynieryjne, specjalne – spadochroniarze i katiusze). Na dole ikony znajdują się dwie liczby. Liczba z lewej strony podaje siłę jednostki, zaś z prawej jego aktualną zdolność bojową (AP), niezbędną do przemieszczania jednostek oraz wprowadzania ich do walki.

Zdolność bojowa może zostać zużyta w czasie impulsu na przemieszczanie i walkę. Jeśli zdolność bojowa (AP) spadnie do zera, to jednostka musi przejść do obrony, a jeśli jej siła zostanie również wyczerpana, to w przypadku nieprzyjacielskiego ataku może zostać zniszczona.

Mobilność jednostek zależy od rodzaju terenu i pory roku. Jednostkę przesuwa się przez wskazanie jej kursorem oraz punktu (tzw. heksu) docelowego. Rozkaz ataku wydaje się podobnie przez wskazanie jednostki własnej i nieprzyjacielskiej. Skuteczność ataku zależy od siły jednostki oraz sposobu jego wykonania: czołowy, ze skrzydła, z tyłu – otoczenie. Schemat starcia wyświetla komputer przy włączonej opcji D6ANIM w menu EDIT.

Regenerację zdolności bojowej jednostek komputer przeprowadza na początku każdego impulsu a także każdej tury, co wiąże się z przekazaniem im zaopatrzenia (impuls) i uzupełnień (tura). Jednostka przemieszczona na tyły lub przeniesiona do rezerwy szybko odzyskuje swój potencjał i zdolność bojową. Jednak jednostka w rezerwie musi być w ciągu dwóch tur wprowadzona do działań; w przeciwnym wypadku zostaje rozwiązana.

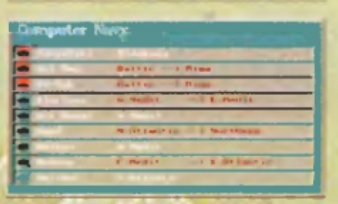
Podobne zasady obowiązują w dowodzeniu lotnictwem. Floty i armie lotnicze mogą być przebazowywane. Powoduje to jednak przerwę w działaniach takiej jednostki. Atak lotniczy następuje po wskazaniu jednostki przeciwnika oraz wybraniu opcji STRIKE z menu głównego. Wtedy atak przeprowadza najbliższa i zdolna do działań jednostka lotnictwa.

Działania jednostek morskich (poszczególnych okrętów, eskadr i konwojów) odbywają się w specjalnym oknie wywoływanym z menu głównego opcją NAVY. Okręty są przedstawiane w postaci miniaturowych sylwetek. Jednostki morskie przemieszcza się między akwenami morskimi oraz z i do baz morskich. Okręt uszkodzony zostaje w bazie wyremontowany. Można również tworzyć i rozdzielać eskadry i konwoje. W przypadku kontaktu wrogich jednostek morskich dochodzi do bitwy sterowanej za pomocą okna wyświetlanego przez komputer. W tym oknie przedstawione są sylwetki walczących okrętów oraz, na dole, komunikaty o przebiegu walki. W trakcie dłuższej bitwy zostaje wyświetlona dodatkowe okno zmuszające do podjęcia decyzji kontynuacji walki albo wycofania się.









Oprócz działań wojskowych możesz kierować badaniami na potrzeby militarne ustalając preferowane kierunki takich badań. Możesz również prowadzić akcje dyplomatyczne. Służą do tego odpowiednie opcje menu głównego rozwijane w okna.

W trakcie gry komputer wyświetla komunikaty dotyczące zaopatrzenia, uzupełnień i mobilizacji wojsk, ataków lotniczych skierowanych na zaplecze przemysłowe oraz przemieszczeń jednostek morskich. Wystawianie nowych lub odtwarzanie zniszczonych jednostek dokonuje się za pomocą okna wyświetlanego przez komputer. W tym oknie wymienione są jednostki, które można wystawić oraz twoje możliwości mobilizacyjne. Przez wskazywanie poszczególnych jednostek z listy decydujesz o ich wystawieniu, jednocześnie wyczerpując swój potencjał mobilizacyjny w danej turze gry. Jeśli nie wykorzystasz swoich wszystkich możliwości, kumulują się one z przyszłymi w następnej kolejnej turze gry.

MENU, OKNA I OPCJE



Akcja gry przebiega na jednym ekranie, na którym jest wyświetlana przesuwana mapa strategiczna przedstawiająca teatr wojenny, jednakowy dla wszystkich scenariuszy. Na dole ekranu znajduje się pasek z czterema polami. Pełnią one następujące funkcje (od lewej):

1) identyfikacja wskazanego pola i jednostki, która tam się znajduje (współrzędne, ew. nazwa miasta i jednostki),

2) szybkie przesuwanie mapy po wskazaniu kursorem – kwadratem fragmentu minimapki strategicznej,

3) informowanie o aktywnych formacjach (wyświetlone ikony formacji, które nie utraciły jeszcze zdolnosci bojowej w bieżącym impulsie – AP),

4) identyfikator czasu gry (miesiąc, nr impulsu).

Gra ma menu wstępne i główne a także pomocnicze, rozwijane z menu głównego w czasie gry. Niektóre opcje poszczególnych menu rozwijane są w okna. Okna na górnej ramce przy lewym rogu mają krótki przycisk, którego wskazanie powoduje ich opuszczenie. Dotyczy to również innych okien wyświetlanych w czasie gry.

MENU WSTĘPNE



Menu wstępne umożliwia wybór scenariusza i ustalenie warunków gry oraz wykonywanie czynności związanych z jej rozpoczynaniem, wznawianiem i przerywaniem.

1) GAME – rozpoczęcie gry,

2) SCENARIO – wybór scenariusza. Opcja rozwijana w okno SCENARIOS umożliwiające wybór jednego z podanych scenariuszy,

3/4) LOAD oraz SAVE – rozwijane w okna LOAD GAME oraz SAVE GAME służące do wznawiania i zapisywania stanu gry,

5-7) AXIS, ALLIED i RUSSIA – wybór strony lub stron gry,

8) RULES – warunki gry. Rozwija się w okno zawierające opcje zestawione następująco:

SELECT – wybór miejsca ataku.

HANDICAP RULES OF THE AXIS – pogorszenie warunków dla Osi:

CHAOS – bałagan w naczelnym dowództwie Wermachtu,

HOLD – trwanie, obrona do ostatniego żołnierza,

PARTISAN – akcje partyzantów na okupowanych terenach; dodatkowe straty wojsk Osi.

HANDICAP OF THE ALLIED – pogorszenie warunków dla Aliantów:

JAPAN – zagrożenie na wschodzie ZSRR. Rosjanie nie mogą użyć wszystkich sił na froncie zachodnim,

LIBERATE – polityka liberalna; mała aktywność sojuszników Aliantów.

COMP – poziom gry komputera. Rozwija się w okno z opcjami:

HIDDEN – komputer gra biernie,

FAVOR – komputer gra aktywnie,

Dotyczy to gry komputera w zakresie operacyjnym.

BALANCE – zrównoważenie. Rozwija się w kolejne okno LEVEL OF DIFFICULTY – ustalanie poziomów trudności, z następującymi opcjami: PACIFIST (COMPUTER – 50%) – pacyfista, PRIVATE (COMPUTER – 25%) – szeregowy, SERGEANT (NORMAL) – sierżant, MAJOR (COMPUTER + 25%) – major, GENERAL (COMPUTER + 50%) – genarał,

IMPROVE – zwiększanie wartości (jakości) oddziałów Aliantów, co następuje stopniowo w trakcie gry.

EDIT – edycja przebiegu gry rozwijana w kolejne okno z opcjami:

SOUND oraz PANZER – włączenie albo wyłączenie dźwięku (walka oraz marsz oddziałów pancernych),

IMPULSE – włączenie albo wyłączenie automatycznego przełączania sekwencji czynności wykonywanych w kolejnych fazach każdej tury komputera,

AUTO – włączenie albo wyłączenie wyświetlania komunikatów,

ATTACK – kontynuowanie ataku aż do wyczerpania zdolności bojowych (AP) w danej turze gry,

D6SOUND oraz D6ANIM – włączenie albo wyłączenie dźwięku oraz animacji w czasie walki. Możliwości walki ustalane są przez losowanie kości (D6),

HEXGRID – siatka heksagonalna mapy. Rozwijane w okno z następującymi opcjami: FATLINE – gruba albo cienka linia siatki heksagonalnej, BLACK oraz GREEN – czarna albo zielona linia siatki heksagonalnej, USE – włączenie albo wyłączenie wyświetlania siatki heksagonalnej,

SLIDE – włączenie albo wyłączenie płynnego przesuwania oddziałów,

END – zakończenie gry.

MENU GŁÓWNE

Menu główne uaktywnia się po wyborze opcji GAME z menu wstępnego. Służy do sterowania akcją gry. Zawiera następujące opcje:

1) MENU – powrót do menu wstępnego,

2) END – sygnalizuje zakończenie wszystkich czynności w jednym impulsie,

3) ASSAULT – atak twoich jednostek (jednostki) po uprzednim wskazaniu jednostki przeciwnika. Komputer dobiera optymalny sposób i siłę ataku (AP). Atak jest tylko jednokrotny,

4) STRIKE – atak lotniczy na wskazaną kursorem jednostkę nieprzyjacielską. Komputer wybiera siłę ataku (AP). Jedną jednostką lotniczą atak możesz wykonać 2-3 razy w jednym impulsie.

5) NAVY – umożliwia dowodzenie okrętami, eskadrami i konwojami. Rozwija się w okno zawierające kolejne opcje:

SELECT – opcja rozwijana w kolejne okno SELECT MOVING UNITS (wyznaczanie jednostek do przemieszczania). Służy do wyznaczenia okrętów, które zamierzasz przemieścić między akwenami morskimi lub zmienić ich przyporządkowanie organizacyjne,

NEW – służy do wskazywania miejsc bazowania nowych okrętów wcielonych do marynarki wojennej,

MOVE TO – przemieszczanie jednostek wskazanych w oknie SELECT MOVING UNITS. Przed wybraniem tej opcji należy wskazać akwen morski, na który jednostka ma się przemieścić,

FORM. – rozwijana w okno FORMATION + [nazwa akwenu], służące do zmiany przyporządkowania organizacyjnego okrętów. Okręty mogą być włączone do następujących formacji: FLLET (flota), TRANSPORT (konwój), RAIDER (okręt działający samodzielnie



wszystkich jednostek lądowych, lotniczych i morskich (walczących, mobilizowanych i przewidywanych do zmobilizowania). Po wciśnięciu przycisku INFO zostaje wyświetlona szczegółowa informacja o wybranej jednostce (nazwa i rodzaj formacji, siła, zdolność bojowa i koszt wystawienia oraz lokalizacja jednostki),

POLITICS – rozwija się w okno z mapą fizyczną i z menu zawierającym następujące opcje: WAR – umożliwia wypowiedzenie wojny państwu neutralnemu po uprzednim wska-



Piękne rozbudowana graficznie gra, PC

CLASH OF STEEL

na liniach komunikacyjnych nieprzyjaciela), LANDBASE (baza morska). Można również zmieniać podprządkowanie jednostki lotniczej, jeśli znajduje się ona w bazie morskiej.

6) NEW – rozwija się w okno REINFORCEMENTS, w którym są zestawione wszystkie nowe lub odtworzone jednostki. Po wskazaniu kursorem dowolnego twojego miasta, wywołaniu okna, wybraniu jednostki oraz wciśnięciu przycisku INSERT – jednostka pojawi się we wskazanym mieście. Lokalizowanie nowych jednostek jest możliwe dopiero po wyświetleniu okna z listą nowo wystawionych jednostek, taką jak w opcji PRODUCT (niżej),

7) UNLOAD – rozładowanie (desantowanie) wojsk z konwoju,

8) PRODUCT – rozwijane w okno z tablicą informującą o wystawianych jednostkach w poszczególnych miesiącach.

9) MAP – rozwijana w okno ze zmniejszoną mapą fizyczną z przesuwanym kwadratem oraz z menu zawierającym opcje:

GET – przesuwanie mapy strategicznej na wskazany kwadrat,

COUNTRY – mapa polityczna lądowa,

SEA – mapa polityczna morska,

WZONE – mapa stref klimatycznych.

10) INFO – rozwijana w okno zawierające menu z opcjami:

STATUS – rozwija się w kolejne okno PRODUCTION zawierające słupkowe wykresy porównawcze walczących stron, w kategoriach: CITIES (ośrodki miejskie), RESOURCE (zasoby), CONVOYS (konwoje) i SPARED PP (punkty niewykorzystane w ostatniej turze). Wciśnięcie przycisku LOSSES (straty) spowoduje wyświetlenie kolejnego okna z wykresami kołowymi ilustrującymi poniesione straty obu walczących stron (LOSSES) oraz aktualny stosunek ich siły militarnej (ON MAP),

SEAZONE – wyświetla, na mapie strategicznej, granice lądowe akwenów morskich (istotne ze względu na rozmieszczanie lotnictwa),

HISTORY – okno z mapą fizyczną umożliwiające prześledzenie dotychczasowego przebiegu walk po wskazaniu opcji SHOW,

OB – okno z tablicą zawierającą wykaz

zaniu tego kraju, PRESS – pozwala na wywarcie presji na wskazany kraj neutralny w celu przyłączenia go do twojej koalicji, CONFLICT – rozwija się w okno informujące o polityce zagranicznej państw bałkańskich i umożliwia zmianę ich polityki, BALKAN – informuje o zaangażowaniu państw bałkańskich w wojnę,

BOMBER – rozwija się w okno STRATEGIC BOMBER FLEET, za pomocą którego dowodzisz lotnictwem strategicznym. Możesz wskazać państwo i cel ataku (FACTORY – fabryki, HARBORS – porty, OIL – paliwa). Możesz ew. wystawić nowe jednostki lotnictwa strategicznego (opcja BUY),

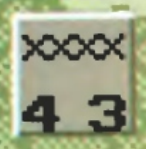
WEATHER – wyświetla okno z komunikatem o stanie pogody w poszczególnych strefach klimatycznych,

RESEARCH – rozwija się w okno zawierające wykaz kierunków (tematów) badań militarnych (PANCERFAUST, RADAR, SONAR itp.) i nakładów na ich realizację. Możesz zmieniać intensywność realizacji tych badań (opcje: MORE – więcej, LESS – mniej), obejrzeć zestawienie porównawcze (opcja VIEW) oraz ew. zaangażować dodatkowe środki dla zwiększenia intensywności prowadzonych prac badawczych (opcja BUY).

11) CNTL – podświetlanie mapy dla wskazania zajętych terenów,

12) CLEAR – usuwanie jednostek z mapy strategicznej.

MENU POMOCNICZE



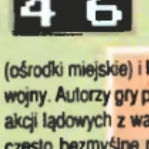
Menu pomocnicze są rozwijane z menu głównego przez wskazanie jednostki wojsk lądowych lub lotniczych. W zależności od rodzaju wskazanej jednostki to menu ma częściowo inne opcje.

1) Menu pomocnicze jednostki lądowej zostaje rozwinięte po wskazaniu korpusu, armii lub grupy (armii) pancernej. Ma następujące opcje: OPERAT. – przemieszczenie jednostki na większą odległość, RESERVE – przeniesienie jednostki do rezerwy. Z rezerwy jednostka jest lokalizowana w twoim dowolnym mieście, AMPHIB – przeprowadzenie operacji amfibiami. Jednostka musi znaleźć się w mieście z bazą morską, w której znajduje się okręt transportowy lub konwój (zespół transportowców ochraniany przez okręty bojowe), EVAC. – ewakuacja jednostki, OOPS – colnięcie wcześniej wykonanej czynności za pomocą opcji tego menu.

2) Menu pomocnicze jednostki lądowej inżynieryjnej oprócz opcji wymienionych w menu poprzednim ma jeszcze jedną – FORTIFY. Ta opcja umożliwia fortyfikowanie miejsca (heksu) aktualnej lokalizacji takiej jednostki. Menu rozwijane jest po wskazaniu takiej jednostki.

3) Menu pomocnicze jednostki lotniczej zostaje rozwinięte po jej wskazaniu. Składa się z następujących opcji: OPERAT. i RESERVE (funkcje jak poprzednio), REBASE – przebazowanie, czyli przemieszczenie na znaczną odległość, GUARD/NORMAL – przyjęcie funkcji stałniczej. Jednostka pozostaje w miejscu i wykonuje samodzielne zadania patrolowe. Odwołanie opcją NORMAL (aktywna jeśli jednostka pełni zadania straznicze lub OOPS., OOPS. (funkcja jak poprzednio).

NA ZAKOŃCZENIE



CLASH OF STEEL umożliwia dowodzenie w skali strategiczno-operacyjnej i, co jest nowością, pokazuje wpływ potencjału przemysłowego (ośrodki miejskie) i kierunków badań na losy wojny. Autorzy gry przenieśli główny element akcji lądowych z walki (w wielu grach jest to często bezmyślne nawalanie się, co ładnie nazywamy taktyką) na planowanie strategiczne (tworzenie warunków zapewniających zwycięstwo) oraz planowanie i przeprowadzanie często złożonych operacji militarnych (wykorzystanie warunków zwycięstwa). Gra wymaga więc pewnego wysiłku intelektualnego i trochę wyobraźni. Na uwagę zasługuje również sposób obsługi – okna i mysz, co po zapoznaniu znacznie ułatwia sterowanie akcją gry i czyni ją łatwą i przyjemną.

Gra ma jednak pewne mankamenty:

1) okno POLITICS jest niepotrzebnie rozbudowane. Nadawanie aż takiej wagi w grze polityce państw bałkańskich jest raczej nieporozumieniem. Również opcje PRESS i CONFLICT są mało skuteczne.

2) w wojskach lądowych występują dwa rodzaje bojowych jednostek lądowych – korpusy i armie. Pierwsze są słabsze, ale bardziej mobilne, zaś drugie odwrotnie – silniejsze, ale za to powolne. Jest to kolejne nieporozumienie. Armie były zazwyczaj zgrupowaniami korpusów i chyba należało tu przenieść udane rozwiązanie tego zagadnienia z WAR IN RUSSIA (grupowanie korpusów w armie, wpływ na jakość jednostek i niezłe algorytmy).

3) w wojskach lądowych występują jednostki powietrzno-desantowe. Ciekawe poco, jeśli walczą jak zwykła piechota. W końcu SSI mogłaby rozwiązać ten niezbyt skomplikowany problem. Niezłą gratką byłby desant na Kretę, Maltę czy Wyspy Brytyjskie, a także desanty wspomagające działania wojsk pancernych.

4) wojska pancerne mają zbyt małą siłę bojową – to przecież one decydowały o wynikach większości operacji w II Wojnie Światowej. Za mało skuteczne jest też działanie lotnictwa.

5) dziwi, że w Armii Czerwonej występują samodzielne jednostki rakietowe (katiusze) w randze korpusów. Nigdy tak nie było.

6) w przypadku bitew morskich autorzy gry poszli na łatwiznę – jest to typowe bezmyślne nawalanie się.

Wskazane mankamenty nie umniejszają wartości gry. Ma ona znaczne walory edukacyjne, dobrze zaprojektowane scenariusze (zgodność z historią i ciekawa akcja), łatwą i przyjemna obsługę, zaś grający ma możliwość sprawdzenia swoich możliwości dowódczych.

Doc





HORDE

CRYSTAL DYNAMICS'94

PC VGA, CD-ROM, SB, GUS

10

TAKTYCZNO-ZRĘCZNOŚCIOWA

100% 100% 90%

SUPER

Wszystko zaczęło się na królawskim dworze, gdyż jest to miejsce bardzo dobre dla wszalkich początków. Podczas biesiady, hucznej i wesołej, mała złośliwa kosteczka utkwiła w gardle Jego Wysokości. Dzięki kosteczce młodzieniec imieniem Chauncey dał piękny popis pierwszej pomocy. Ów młodzieniec obdarzył Królewskie Plecy serią silnych i bezpardonowych uderzeń, w wyniku czego kosteczka wylądowała na obliczu dostojnego kanclerza. Kanclerz Kronus Maelor natychmiast odrzucił swą dostojność i rozkazał skrócić Chaunceya o najczęściej amputowaną w Średniowieczu część ciała, ale Jego Wysokość nie był niewdzięcznikiem. Chaunceya uczynił z wdzięczności rycerzem i nadał mu posiadłość w słynnym kurorcie – Shimto Plains.

Wszystko byłoby dobrza, gdyby nie to, że właśnie w tamtych stronach królestwo nękały dzikie hordy okrutnych potworów pustoszących, niszczących i zjadających starannie wypielęgnowane plony, połykające wieśniaków i nawet całe krowy. Na dodatek co roku pojawia się niezbyt przyjazny kanclerz-biurokrata, który oznajmia naszej sierotce, iż nie ma tak dobrza i z nadanej posiadłości trzeba będzie regularnie płacić podatki.

Akcja toczy się na rozległym terenie, gdzie powstaje i rozwija się osada Chaunceya. Pole gry daje się przesuwać, a także obejrzeć w planie ogólnym. Ponadto co roku, gdy Chauncey pojedzie do miasta zapłacić podatki, może wpaść do sklepu po jakieś zakupy. W sklepie można nabyć przedmioty ułatwiające bohaterowi życie, a także wynająć do czarnej roboty nieustraszonych herosów. Asortyment w sklepie stopniowo się zwiększa, jednak ceny wszystkich nowych przedmiotów są wręcz karygodne – to na pewno spekulanci.

W sklepie bohater może zaopatrzyć się w różne cudowne przedmioty: buty siedmiomilowe przyspieszające chód à la Ben Johnson, pierścień teleportujący, kawał mięsa z przynętą, kartę kredytową itp. Inny asortyment to wszelkia nowe technologie – np. tajemnica budowania walów, licencja na kamienne mury itp. Można także wynająć herosów, którzy będą służyć pomocnym mieczem gdy nadejdzie horda, albo smoka (jest stanowczo bardziej skuteczny od herosów-obiboków, ale niszczy co popadnie).

Celem gry jest rozwój osady, przy zachowaniu jednocześnie życia dzielnego Chaunceya. Konstruktorzy gry postarali się maksymalnie uprościć sterowanie, które głównie odbywa się przy pomocy myszy. Najpierw musisz wybrać rodzaj podejmowanego działania – naciskasz prawy przycisk i przesuwając myszką prawo-lewo wywołujesz ikony budowania walów, kopania wilczych dołów, sadzenia drzew itp. jeśli zdecydujesz się na którąś czynność wystarczy nacisnąć lewy przycisk i możesz śmiało przystąpić do działania. Zakres różnych działań jest wprost proporcjonalny do ilości zakupionych w sklepie technologii. Na początku gry możesz budować płoty, kopać wilcze doły, sadzić drzewka, kupować krowy, wykonywać prace ziemne, albo gdy nie masz już co robić w osadzie – możesz nie czekać, aż przesypujący się w klepsydrze piasek oznajmi koniec pory roku, tylko od razu zawezwać hordę.

Rok podzielony jest na cztery pory. Pod koniec każdej pory przybywają bezlitosne hordy, których podstawowym hobby jest rozwalenie wszystkiego co dotychczas zbudowałeś. Oczywiście nie możasz pozwolić na taką nikczemność – łapiesz miecz i biegniesz rżnąć, ciąć, kłuć i przebijać napastników. Po wciśnięciu prawego klawisza i ruchu w górę otrzymujasz ogólną mapkę terenu z osiedlem (przydatne zwłaszcza przy ataku hord dla orientacji w kierunku, z jakiego nadchodzą).



Postępy w grze w znacznej mierze zależą od zręczności gracza, szczególnie w wywijaniu mieczem. Wybicie potworów zanim zdołają one skonsumować uprawy, zniszczyć domy i pozjadać ludzi oznacza szybszy rozwój osady i większe wpływy ze sprzedaży płodów rolnych. Kreatury są jednak różne: na początku małe stworki ginące od samego podmuchu miecza, potem potężniejsze, trudne do zabicia. Te duża, mniej ruchliwe potwory należy atakować z tyłu i po kilku uderzeniach odskakiwać. Mając więcej pieniędzy warto kupić bomby, które z łatwością niszczą małe i duże kreatury, nie narażając bohatara. Niekiedy po zabiciu potwora okazuje się, że miał przy sobie kiaszonkowe – wystarczy schylić się po takie łatwe złoto by wzmocnić stan kasy.

Po każdym napadzie hord pokazuje się okno ze stanem posiadania: krów (COWS), plonów (CROPS), pieniędzy (TOTAL CROWNS), osadników (VILLAGERS), drzew (TREES) i najemników (HIRELINGS). Informacja NEXT FEES odnosi się do wypłaconych najemnikom zadatków, a UPCOMING TAXES przypomina wielkość podatku do zapłacenia pod koniec roku.

Oczywiście nie tylko zręczność ala i taktyka mają znaczenie w tej grze. Odpowiednie zabezpieczenie terenu (wilcze doły, płoty, wały) to połowa sukcesu podczas napadu hord. Ważna jest także rzeźba terenu, gdyż wpływa ona na rozwój plonów. Rzeźbę terenu możasz modelować przy pomocy łopat lub bomb. Pomocne w podejmowaniu decyzji są polecania króla, które pokazują się na początku sezonu. Najpierw są to drobne wskazówki, w rodzaju „chroń domy przed hordami", „ścinaj duże drzewa dla pieniędzy, sadź małe", „kupuj krowy" a potem trudniejsze zadania polegające na osuszaniu bagien, tworzeniu kanałów, zbieraniu większych sum z podatków. Warto słuchać tych poleceń bo przynoszą korzyści. Pamiętaj by pod koniec roku mieć kasę na podatki, gdyż w przeciwnym razie lądujesz w więzieniu i i klops. Jaśli nie masz kasy warto sprzedać jakąś krowę, drzewa lub płotki.

Po trzech latach zarządzania Shimto Plains zostajesz wezwany na dwór królewski. Tutaj władca za twe zasługi na polu chwały dożywotnio nadaje ci Shimto Plains i wysyła do nowej krainy – Alburga. Znów musisz zaczynać od zera przy czym na ogół krainy są o wiele gorsze do kolonizacji – czekają cię pustynie, góry, bagna, lodowe pustki i nowe fordrzew. W Alburgii jast to już niemożliwe, bo drzewa są prawnie chronione przez Zakon Wróżek. Za to lepszym interesem są krowy, jeśli potrafisz je obronić przed zjedzeniem. Jeśli przeżyjesz, trafisz do Kar-Nyar. Potem będzie Vesh i Buuzal, a na końcu trafisz z powrotem na zamek, by święcić triumfy ekonomiczne i obejrzeć smutny koniec wrednego kanclerza.

Podczas, gdy ty kolonizujasz coraz to inne dzielnice, w sklepie zwiększa się ilość dostępnych towarów, ale podatki są większe, zaś hordy silniejsze. Akcja przerywana jest długimi wstawkami obrazkowo-słownymi, z których dowiadujesz się o swym radosnym losie, o obżarstwach tłustego monarchy i o strasznych knowaniach kanclerza. W wersji CD-ROM wstawki ta stanowi 30-minutowy film, w którym zagrali aktorzy.

Grę możesz zapisywać tylko raz na rok (zaraz po zapłaceniu podatków).

W grze używa się tylko trzech klawiszy:

F1 – pauza (i powrót do gry)

F2 – ładowanie zapisanej gry

F3 – ustawianie: muzyki, efaktów dźwiękowych, detali, oraz wybór końca gry

HORDE to gra zrobiona perfekcyjnia. Zachwyca zwłaszcza dźwięk. Stereofoniczne wycie nadciągających hord jest jak żywcem wyjęte z horroru, a muzyka dostosowana do sytuacji nigdy się nie nudzi. Gralika postaci jest bardzo staranna. Reszta krajobrazu wygląda bardzo plastycznie. No i wreszcie przyjazne sterowanie, rzadko spotykane w grach o zacięciu strategiczno-ekonomicznym.

KaYteck & BS



Dwór naszego Króla słynął z zabaw...



i dobrego żarcia.



Kierowca Króla chcąc dogodzić szefowi zatrudnił na występy lokalnego głupka.



Po rozmowie kwalifikacyjnej idiota został przyjęty do pracy...



jednak jego popisowy numer z przebiciem pyska chochlą...



wykończył Króla...



kierowca uznał, że sprawy zaszły za daleko i skazał gnojka na ścięcie.







Screeny, PC



LEGEND OF KYRANDIA była zamyśle projektantów z firmy WESTWOOD pierwszą grą z serii FABLES&FIENDS (Bajki i Diabły). Pomysł serii prawdopodobnie nie chwycił, bo HAND OF FATE zwana KYRANDIA 2 już nie trącała o bajki, ani tym bardziej o diabły.

Nie da się jednak zaprzeczyć, że LE-

CD – ROM VERSION

The Legend of Kyrandia

GEND OF KYRANDIA ma swoją bogatą kartę w księdze przygodówek (opis w SS-6).

Co nowego wnosi wersja kompaktowa tej gry w stosunku do pierwotnej? Tu też nie udało się wymyślić wiele więcej, poza wyposażeniem występujących postaci w sprawnie funkcjonujący narząd mowy. Znacznie poprawiono ścieżkę muzyczną, ale pozostały mało sugestywne efekty dźwiękowe. Na warstwie fonicznej ewidentne poprawki się kończą.

Na jednym kompakcie znajdują się trzy wersje językowe gry – angielska, francuska i niemiecka. Próżno jednak oczekiwać, że Brandon i Zanthia zaczną między sobą np. szwargotać niczym berlińczycy. Firma nie pokusiła się o nagranie dodatkowej wersji czytanej. Wielojęzyczność gry kończy się więc na tym, że do anglojęzycznych kwestii dodawany jest np. tekst niemiecki, wyświetlany na ekranie tradycyjną metodą.

Trzeba jednak pochwalić firmę WESTWOOD za to, że warstwa dźwiękowa zrealizowana jest solidnie. Podstawowa zaleta wersji kompaktowej ma przejaw edukacyjny, bowiem poza lekcjami w radio BBC niewiele jest miejsc, gdzie można nasłuchać się poprawnej, starannej angielszczyzny.

Martinez

Dystrybutor: CD Projekt
tel. (0-2) 621-46-28



WESTWOOD'92-94
1 MB AMIGA
PC VGA, CD-ROM
SB, GUS
PRZYGODOWA
90% 100% 90% 89%
SUPER!
Cena w tys. zawiera VAT



Screen, PC

Okazuje się, że stare, poczciwe i doskonałe szachy nie są ideałem, i można zamieszać w nich tak ostro, że gra ta straci prawie wszystkie cechy pierwowzoru. Autorzy ARCHONA wymyślili sobie by dodać do szachów sekwencje zręcznościowe, trochę fantastyki, więcej pionów, elementy magii i parę jeszcze innych rzeczy – z takiej straszliwej wizji wyłoniła się gra ARCHON ULTRA, która jest „gold" wersją ARCHONA ze Spectrum i C-64.

Gra się na szachownicy złożonej z 72 pól. Do twojej dyspozycji pozostaje 18 pionów. Piony nie są bynajmniej standardowymi bierkami szachowymi – są to różne potwory, gobliny, rycerze, magowie, elfy i mnóstwo innych frajerów z fantastycznych krain. Twoim zadaniem jest wybicie w pień sił przeciwnika. Żaden z pionów nie symbolizuje króla, którego mógłbyś załatwić i wygrać. O nie! Gra jest o wiele brutalniejsza – wszystkich w pień. Wszystkie piony cechuje pewna siła. W pierwszej linii stoją rycerze bądź gobliny stanowiące mięso armatnie, w drugiej zaś bardziej wartościowe figury.

Gdy twój pion postawisz na polu zajętym przez przeciwnika, rozpoczyna się walka. Pionki umieszczane zostają na kawałku jakiegoś

ARCHON ULTRA

wulkanicznego terenu i starają się wykończyć. Oczywiście ty kierujesz jednym z nich. Ponieważ zręcznościowe pojedynki to prawie cała gra, najlepiej gra się w ARCHON ULTRA joystickiem lub myszą. Każda z postaci ma dwa ciosy (prawy lub lewy przycisk myszy, bądź joysticka), których siła zależy od rangi postaci. Po użyciu jednego z ciosów bądź czarów musisz odczekać pewien okres, byś znów mógł go użyć. Na dole ekranu kolorowe paski wskazują poziom energii postaci – gdy któryś z pasków zniknie, pion przechodzi do krainy wiecznych łowów. Cała sztuka polega na wskazaniu kierunku i naciśnięciu fire – czar bądź pocisk pomknie w tamtą stronę i jeśli trafi uszczupli zapas sił przeciwnika. Z reguły jeden z ciosów jest ofensywny drugi zaś defensywny (choć nie zawsze). Ogromnym debilizmem gry jest między innymi to, że ciosy można zadawać tylko w ośmiu kierunkach (lewo, prawo, dół, góra i pośrednie), a więc cała walka polega na zajęciu odpowiedniej pozycji i obliczeniu właściwego kąta.

Gdy bierki znajdą się na czerwonym pulsującym polu oznacza to, że podczas walki na środku terenu będzie pole, w którym można regenerować swe siły. Pamiętaj by podczas walki unikać jeziorek z pulsującą lawą.

Oprócz walki kolejnym dziwnym elementem są czary. Czarować może Mag, bądź Sorcerer (zależnie od strony). Danego czaru można użyć raz na całą grę:

Teleport – możesz przesłać dowolny swój pion na dowolne miejsce szachownicy, także na pole zajęte przez przeciwnika.

Heal – zwiększa poziom siły wskazanego pionka.

Exchange – zamiana pionów miejscami. Możesz także zamieniać swoje piony z tymi przeciwnika.

Elemental – przywołanie demona ognia, ziemi bądź wody, którego celem staje się pionek przeciwnika.

Revive – odzyskanie straconej bierki. Pamiętaj, że musisz postawić ją obok maga.

Imprison – uwięzienie. Zamykasz magicznym kołem pionek przeciwnika unieruchomiając go na kilka kolejek.

Cease conjuring – przerwanie czarowania.

Pamiętaj, że rzucenie czaru odbiera ci kolejkę ruchu.

MENU

Standardowe menu wywoływane jest prawym przyciskiem myszy.

GAME – typowe opcje związane z nagrywaniem, wczytywaniem stanów gry. Możesz tu też ustawić parametry gry przez modem lub kabelek.

CHOICES – parametry związane z wyglądem rozgrywki (wygląd tablicy, figur) oraz zarządzanie dźwiękiem.

FIRING – określanie poziomu trudności w sekwencjach zręcznościowych.

KEYBOARD – definiowanie klawiszy.

Sumując, gra ARCHON ULTRA nie jest najszczęśliwszym pomysłem, jednak dla niektórych może być ciekawa. Grafiką niestety nie przytłacza. Prostota obsługi i niezbyt duże wymagania intelektualne stawiane graczowi pozwalają szeregować tę grę w grupie mordobić-strzelanin.

KaYteck

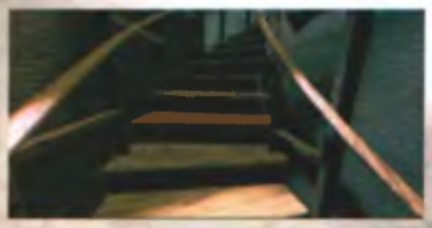
SSI'93
COMMODORE
AMIGA
PC VGA, SB
STRATEGICZNO-ZRĘCZNOŚCIOWA
70% 60% 65%





























Ta gra weszła już do historii jako pierwsza „duża" gra na CD-ROM. Ukazała się na początku 1993 roku, od razu stając się sensacją. Przez wiele miesięcy była bezwzględnym numerem jeden na listach przebojów gier wydanych na kompaktach. To dzięki niej dziesiątki tysięcy nowych użytkowników zdecydowało się nabyć czytnik CD-ROM, skuszeni pogłoskami o niezłemskiej grafice THE SEVENTH GUEST. Gra stała się obowiązkowym dodatkiem do pakietów zawierających CD-ROM oraz kartę muzyczną, będąc niejako materiałem testowym do prezentacji możliwości multimedialnych zestawu.

Praca nad THE SEVENTH GUEST trwała kilka lat, okupiona została ogromnymi jak na przemysł gier komputerowych nakładami. Ale efekt widać od razu, w pierwszym kontakcie z owym cackiem. Jeśli chodzi o ogólną prezencję – wszystko zostało tu wykalkulowane, zaplanowane, zrealizowane przez profesjonalnych artystów.

Obiekty powstały w profesjonalnym programie 3DSTUDIO, uwzględniono rozkład świateł, faktur powierzchni i ruchu kamer, które filmują dla nas całą akcję. To tak, jakby zrobić na przykład szkielet kuli i zapisać, że ma posiadać idealnie gładką powierzchnię i że ma leżeć na podłodze. Potem dopowiedzieć, że ponad tą kulą znajduje się źródło światła o wybranym natężeniu i kolorze oraz wskazać punkt obserwacji. Komputer dostawszy wszystkie te dane stworzy po jakimś czasie wspaniały obraz błyszczącej kuli rzucającej cień na podłogę. Można było jeszcze zapisać, żeby kula się zbliżała do punktu obserwacji, czyli stworzyć zręby animacji. Tak oto maszyna buduje scenerię zadaną jej przez człowieka jedynie w postaci ogólnych szkiców. Ci, którzy fascynują się wszelakimi demkami, podziwiający pojedyncze ilustracje w pismach, często okraszane przymiotnikiem „virtual", godzinami będą mogli wpatrywać się w zrealizowaną w podwyższonej rozdzielczości grafikę THE SEVENTH GUEST.

Do tej tzw. renderowanej oprawy dodano sfilmowane postacie aktorów, wypowiadających się nad wyraz naturalnym językiem, przy którym synteza mowy z RETURN TO ZORK kojarzy się z metalicznym dudnieniem. Motywy muzyczne występujące w tle na trwałe wpadają w pamięć, można je potem sobie nucić jak piosenki. W wielu grach muzyka jest pozornie ładna, ale nie posiada własnego stylu. Ot, takie komputerowe dźwięki. W THE SEVENTH GUEST muzyka stanowi integralną część gry, skomponowana została przez zawodowych muzyków (nad całością czuwał m.in. John Miles, niegdysiejszy członek kapeli Alan Parsons Project). Dodatkowo na wolnej części drugiego kompaktu zapisano ścieżkę dźwiękową możliwą do słuchania na odtwarzaczu CD. Gdyby nie przyjęte przez nas ograniczenia, muzyce dałbym nawet ocenę „hiper".

Aktorzy grają w sposób teatralny, ich gesty są wyolbrzymione, trudno się dziwić – każdy z nich za jednym razem przebywa na ekranie monitora nie dłużej niż minutę. Zalet nie jest w stanie przyćmić nawet kliszowa fabuła gry. Ale istnieje jeszcze jeden aspekt...

Otóż cała zabawa ogranicza się do chodzenia po pięknych wnętrzach i rozwiązywaniu co pewien czas dziwnych zagadek. Żadnej konwersacji, podnoszenia i używania przedmiotów. To powoduje, że miodność gry znacznie odbiega od wrażenia, jakie robi oprawa wizualno-foniczna.

Wyobraźcie sobie LOST IN TIME, tę część gry rozgrywającą się na pokładzie statku. W THE SEVENTH GUEST poruszanie odbywa się w podobny sposób – nie ma rzecz jasna pełnego scrollingu, wskazuje się tylko kierunek i obrót lub przemieszczenie następuje o wyznaczony z góry kąt i odległość. Ma to coś wspólnego z intro do LEGACY, gdy bohater wchodzi po schodach na górę. W THE SEVENTH GUEST taka grafika i animacja jest przez cały czas.

Przypomnijcie sobie serię DR. BRAIN, trudność zagadek oraz ich sens. Podobnie jest tutaj: ciekawe łamigłówki występują obok absurdalnych. Oto w obrazowym skrócie gra, o której mowa.

— — —

Ze stron książki poznajemy historię życia Staufa.

Był włóczęgą, wałęsającym się od miasta do miasta, złodziejaszkiem okradającym przydrożne sklepy. Człowiekiem nie mającym nic, nawet snów. Wtedy gdy zabił po raz pierwszy, tej nocy doznał olśniewającej wizji. Zobaczył drewnianą lalkę, coś co zmieniło jego życie. Stauf utworzył sklep, sprzedawał w nim zabawki, o których marzył każdy chłopiec, każda dziewczynka. Marzył o nich, a potem umierali tuląc swe lalki do piersi. Stauf zdobył fortunę, by wreszcie ziścić dręczącą go wizję. Tą wizją był wielki dom stojący na wzgórzu, pełen tajemnic i nieodgadnionych zagadek.

Pewnego dnia sześcioro gości zawitało w te progi. Przybyli z różnych powodów. W trakcie gry poznajemy ciemne strony natury każdego z nich.

– Brian Dutton – znudzony życiem dandys o salonowych manierach, ćmiący cygaro cynik, nie skrywający swych ciągot do bogactwa.

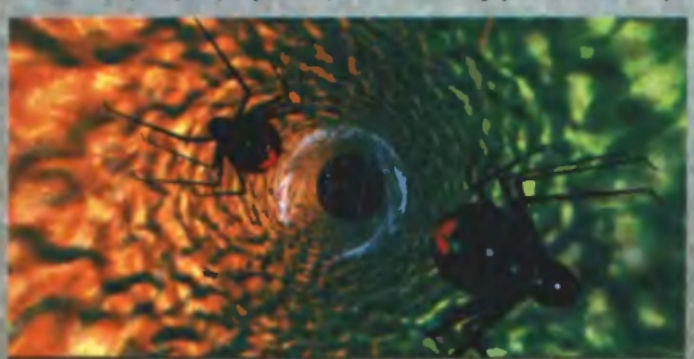
– Edward Knox – starszy jegomość w brązowym garniturze. Z wyglądu przypomina portiera. Niezdecydowany, skrępowany nieco towarzystwem żony.

– Elinor Knox – gruba pani, ubrana w karnawałową suknię. Tak naprawdę panicznie boi się starości, przypomina sobie z łezką w oku chwile, gdy była młoda.

– Martine Burden – uwodzicielka i rozpustnica. Gdy trzeba, słodziutka dla każdego, kilkoma gestami składająca zaproszenie do sypialni. Specjalizuje się w intrygach.

– Julia Heine – sympatyczna babcia, która potem okazuje się wiedźmą. W życiu widziała niejedno. Z natury spokojna, obdarzona pogodnym uśmiechem.

– Hamilton Temple – zafascynowany wszystkim, co się wiąże z magią. Pragnie zobaczyć to, czego nie ma w zwykłym świecie. Nieświadomy



THE 7TH GUEST





Tu wszystko jest takie piękne! PC

prawdziwego oblicza rzeczy bufon w turbanie.

Wśród tego gabinetu figur woskowych znalazłeś się także ty. Nazywasz się Tad, masz kilkanaście lat. Przypadkiem znalazłeś się w tak ponurym towarzystwie. Okaże się wkrótce, że Stauf poluje właśnie na ciebie, a cała reszta jest tylko farsą. Masz być ostatnim potrzebnym demonowi dzieckiem, które uzupełni jego kolekcję zaklętych kukiełek. To ty jesteś jego siódmym gościem.

— — —

Akcja rozwija się wraz z rozwiązywanymi przez nas zagadkami. Po kolei otwierają się coraz nowe pokoje, rozgrywają się w nich scenki, na które gracz nie ma wpływu. Wiele elementów dekoracji domu ma ze sobą związaną jakąś animację, jej istnienie sygnalizowane jest przez pojawienie się kłapiącej szczęki. Można jew czasie gry oglądać, ile razy dusza zapragnie. Na przykład wiszący na ścianie obraz po uruchomieniu tej opcji zaczynają od wewnątrz dotykać dłonie, próbujące wyrwać się z płótna. Albo świetna scena, gdy kamera zbliża się do umywalki, by zagłębiając się w otworze odpływu wody, przemknąć tunelem pełnym pajęczyn i tarantuli. Moment wcześniej obserwowaliśmy babkę kąpiącą się w wannie – symbolika jest pikantna ale nie narzuca żadnych nachalnych skojarzeń, jak w pewnej serii o podrywaczu. Warto to jeszcze raz powiedzieć – jeśli chodzi o szeroko pojęte wrażenie wizualne, ta gra jest jedną z najlepszych, jakie dotąd powstały.

Niestety tylko kilka łamigłówek jest naprawdę ciekawych, reszta to sztampowa zabawa zgodnie z zasadą: sprawdzić w pięć minut wszystkie możliwości.

Z tych ciekawszych warto wymienić trzy zagadnienia szachowe: ustawienie ośmiu hetmanów na szachownicy tak, żeby żaden nie wchodził w pole bicia drugiego, zamiana miejscami rozmieszczonych w dwóch grupach koników szachowych czy, moim zdaniem, najbardziej pobudzający intelektualnie problem zamiany miejscami gońców, które w trakcie ruchu nie mogą wchodzić pod bicie figur przeciwnego koloru. Trzeba także rozegrać z komputerem naprawdę trudną partię reversi a także złożyć kilka zdań z rozrzuconych liter. Trzeba będzie też przejść przez labirynt symbolizujący układ krwionośny, zmieniając odpowiednio ustawienie zastawek.

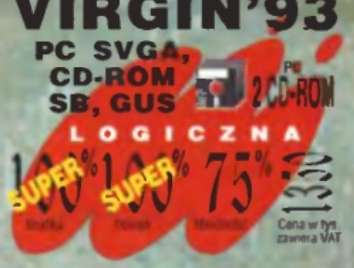
Do rozwiązania jest także wiele zagadek sprawiających wrażenie, jakby były klecone na pięć minut przed ostatecznym zamknięciem scenariusza gry. Na przykład: dostajesz polecenie przejścia z jednego punktu do drugiego, po labyryncie złożonym z różnokolorowych pól. Przechodzisz – i nic, okazuje się, że trzeba wszystko zaczynać od początku. Nie wiesz dlaczego, trudno wyczuć, co należy robić. Próbujesz przejść jednokolorową drogą – też nic. Na koniec wszystko staje się jasne – rozwiązaniem była droga przechodząca przez jak najwięcej pól. Jest to taka pozorna oczywistość – banalna i bezsensowna.

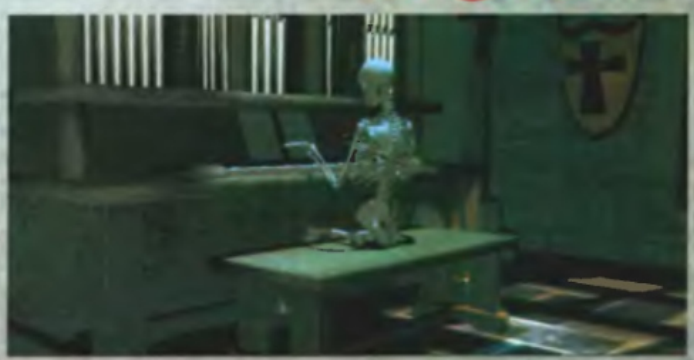
Na szczęście jeśli uzna się, że zagadka jest za trudna bądź po prostu nużąca, istnieje łatwy sposób, żeby ją ominąć. Na parterze rezydencji, na prawo od schodów znajduje się biblioteka. Po każdym wejściu do niej i zajrzeniu do leżącej na stoliku książki dostaje się podpowiedź do ostatniej rozwiązywanej zagadki. Przy trzecim pobieraniu pomocy, łamigłówka zostaje automatycznie rozwiązana. Ogląda się wtedy wszystkie animacje, nie ma żadnych kredytów, ograniczających ilość podpowiedzi.

Słowem – THE SEVENTH GUEST można przejść od ręki w kilka godzin, zobaczywszy po drodze animacje, jakich próżno szukać w grach wydawanych w wersjach dyskietkowych. Ale kilka godzin minie, i co dalej? Oglądać jeszcze raz? To jest właśnie problem powodujący, że miodność THE SEVENTH GUEST jest na zastraszająco niskim poziomie. Trzeba jednak wziąć pod uwagę, że jest to produkt przede wszystkim do oglądania, takie 800-megabajtowe demo.

Micz

Grę rozprowadzają m.in. firmy PMC (również w zestawie SOUNDWARE z kartą GUS I czytnikiem CD-ROM) oraz CD PROJEKT.

































TURBO SCIENCE

Tym razem rozgrywany raz do roku Intargalaktyczny wyścig odbędzie się na Ziemi. Zawody Turbo Science są odmianą biathlonu. Startują zespoły maksymalnie dwuosobowe, w składzie których jest zwyczajowy podział ról na mózgowca i mięśniaka.

Każda ekipa musi pokonać trasę z czterema Punktami Kontrolnymi. Na każdym PK zawodnicy zmagają się z serią pytań naukowych. Prawidłowe odpowiedzi przysparzają gotówki, za którą można wykupić szybszy środek transportu do następnego PK.

Nieudacznicy wloką się na piechotę, zwykłych leszczy stać na deskorolkę, rower lub nawet samochód. Tylko mistrzowie mają do dyspozycji lotnię, motorówkę i helikopter. Ale pieniądz to czas. Im dłużej zawodnicy odpowiadają na danym PK, tym bardziej dystansuje ich konkurencja.

Szykuje się mocna obsada, awój akces zgłosiły kluby:

TURBOS – Quarky, Quaysoo

Założyciele i organizatorzy pierwszaj imprezy Turbo Science. Dwukrotni zdobywcy tutułu, uchodzą za największych luzaków. Nie są tacy zieloni, na jakich wygiądają!

DAS LIQUIDATORS – Lihksa, Iyam

W zeszłym roku na dalekiej lokacie, tym razem mogą sprawić niespodziankę. Lihksa osiągnął świetną kondycję fizyczną, Iyam opracował doskonałe ściągi. Razem stanowią groźną mieszankę.

VALIANT CUBED – Odessa

Jedyny klub występujący solo, ale za to jak! Gospodarzy reprezentuje dziewczyna geniusz, o inteligencji przekraczającej tradycyjną skalę IQ.

COOL CITY MAULERS – Weejee, Bojo

Ich szare komórki pracują na dziesiątym, być może jedenastym poziomie abstrakcji. Potrafią wszelkie problemy sprowadzić do ruchu punktu w n-wymiarowej przestrzeni. Zdecydowani faworyci.

Przepisy szczegółowe zabraniają korzystania z tzw. „własnych pomocy naukowych", dopuszczają natomiast wykorzystanie atestowanych przyrządów pomiarowych. Wachlarz sprzętu laboratoryjnego obejmuje:

Termometr – podaje temperaturę obiektu, wyskalowany w stopniach Celsjusza

Waga – wskazuje masę ciała, wynik w kilogramach lub funtach

Miarka – mierzy długość, wynik w matrach lub stopach

Decybelomierz – pokazuje natężenie źródła dźwięku w decybelach

Światłomierz – podaje moc równoważnej żarówki w watach

Cylinder – pomaga określić objętość cieczy w centymetrach lub calach sześciennych

Dodatkowo możliwe jest szczegółowe oglądanie obiektów wymienionych w pytaniach i zaglądanie do księgi z procedurą badań. Najlepiej jednak dobrze umieć fizykę albo szybko się jej uczyć w trakcie wyścigu. Śmierć frajerom, niech wygra najlepszy!

User Jama





























Dynamix jakoś przycichł od czasów Aces over Europe. Robią podobno coś na konsolę 3DO i pracują nad Aces of the Deep. Na szczęście Turbo jest niezłą zapchajdziurą, PC

DYNAMIX'92

PC VGA, SB

EDUKACYJNA

90% 90% 90%