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

SFERA SERVICE

68 STRON
ZAWIERA KGB NEWS

CZERWIEC (6/95)

INDEX 321052
ISSN 1230-7726
CENA 2 zł 50 gr
25000 zł

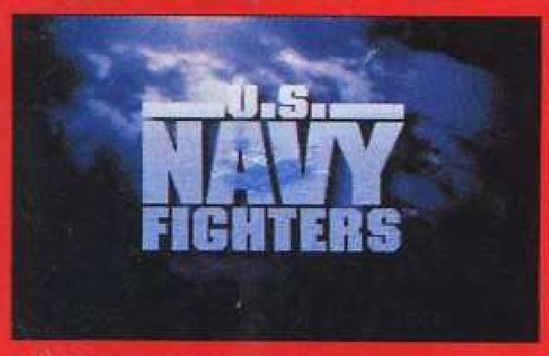
25

X-COM TERROR FROM THE DEEP •
DRAGON LORE • SKIDMARKS 2 •
NOVASTORM • SUPER STARDUST •
CASTLE MASTER •
PAGEMASTER
TOTAL ECLIPSE
'ALLO 'ALLO
SKIDMARKS 2
MNEMOTRON
SUPAPLEX
SOŁTYS
VERMEER
i inne...

Super Street Fighter 2 TURBO
TAJNE CIOSY



WOODRUFF



US NAVY FIGHTERS



DESCENT



SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO

Pogłębiony dźwięk
VIVID 3D
Czy będziemy z tym żyć?
HEŁMY VR
Jak powstaje
HEART OF DARKNESS

Grafika: Super Street Fighter 2 Turbo / Heart of Darkness (Pegaz Ass)

MORTAL KOMBAT 2
SZKOŁA PRZETRWANIA

Terry Pratchett's

DISCWORLD

Dystrybucja: LICOMP Sp. z o. o.

LiCOMP

NOWE

MEGABAJTY

ROZRYWKI

...JUŻ W DRODZE!

FULLTHROTTLE

IPS

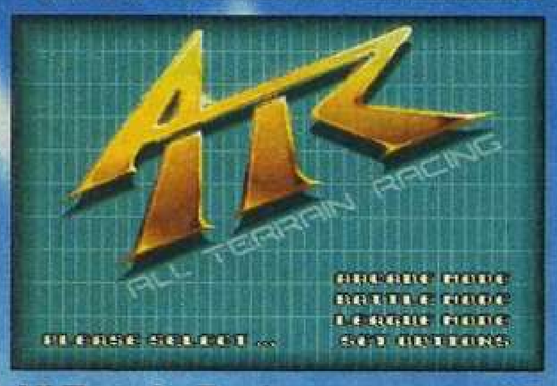
Projekt i wyk. CK95

Dystrybucja: IPS Computer Group Sp. z o. o.

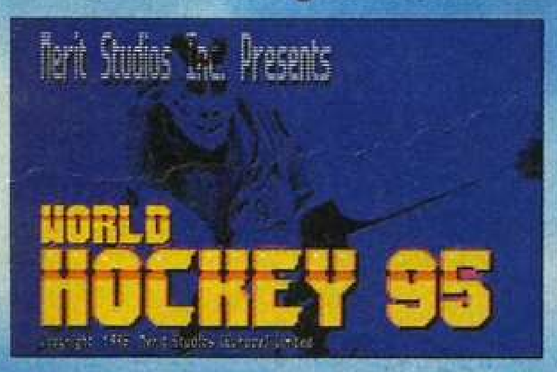
MENU



'Allo 'Allo 28



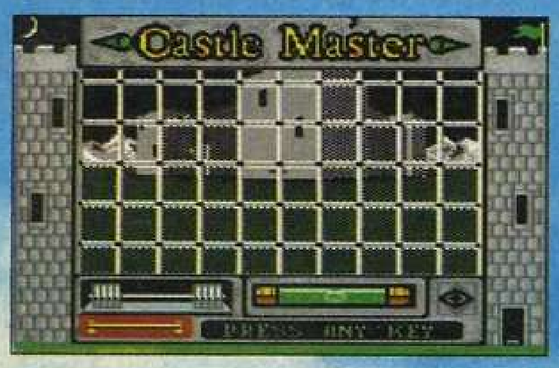
All Terrain Racing 30



Alex Dampier World Hockey .59



Brett Hull Hockey 49



Castle Master.....20
Descent.....68



Dr. Mad.....19



Dragon Lore.....40
Driller.....21



Hell: A Cyberpunk Thriller.....32



Mnemotron 22



Mortal Kombat 2.....26



Novastorm 43
Pagemaster.....43



Skidmarks 2.....23



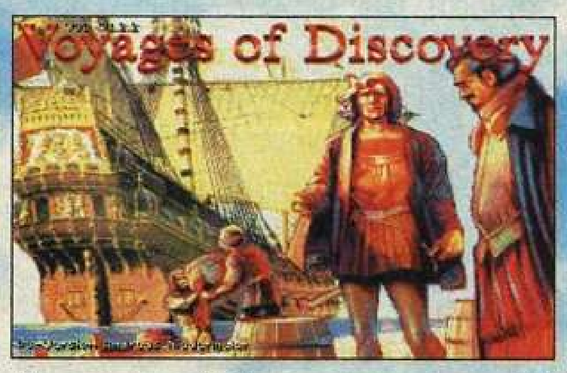
Soltys 31
Stars Pack 100.....30
Supaplex 29
Super Stardust 29



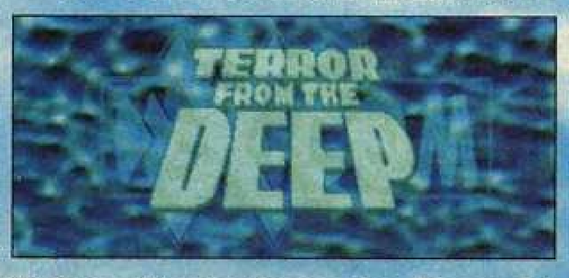
Super Street Fighter 2 Turbo 24
The Crypt 20



Total Eclipse.....21
Transport Tycoon World Editor..60
UFO Enemy Unknown 62
US Navy Fighters 66
Vermeer.....22



Voyages of Discovery.....60
Woodruff and
the Schnibble of Azimuth..44



X-Com Terror from the Deep.64

SECRET SERVICE
MAGAZYN GIER KOMPUTEROWYCH

Wydawca
ProScript Sp. z o.o.

jest członkiem
OGÓLNOPOLSKIEGO STOWARZYSZENIA WYDAWCÓW

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

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

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

Druk
Wojskowe Zakłady Graficzne, Warszawa, ul. Grzybowska 77

Nakład 119.000 egz.

Adres redakcji
ul. Wronia 35/37
00-846 Warszawa
tel. (0-2) 620-1261 w. 550
(godz. 9⁰⁰-16⁰⁰)
TYLKO dla faxujących
fax (0-2) 620-9309

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

Fucks? Greets?
Give yourself a break!
Wszyscy czekają na wakacje.

W poprzednim numerze zamieściliśmy wyczerpującą informację o produktach prezentowanych na londyńskich targach ECTS, teraz proponujemy przyjrzenie się kilku tytułom, które zdążyły się wykluć od tamtej pory. Przypominamy też kilka najważniejszych naszym zdaniem pozycji, o których miesiąc temu zdążyliśmy zaledwie napomknąć. Na rynku obserwuje się powolne wytracanie impetu przed sezonem ogórkowym, co zwykle owocuje zastojem w przygodówkach i zwiększoną liczbą spóźnionych tytułów strategicznych. Skutki będą widoczne dopiero za miesiąc.

SLIPSTREAM 5000

Pamiętacie pierwszy etap REBEL ASSAULT? Emocjonujący lot skalnym parowem, w którym ograniczona swoboda ruchów przekreślała dobrą zabawę w tę skądinąd historyczną grę. Teraz możemy w podobnym stylu latać w SLIPSTREAM 5000, zręcznościówce stylem trochę podobnej do CYBERRACE, tyle że znacznie lepszej. Do wyboru kilka różnych tras biegnących np: poprzez amazońską dżunglę albo przez ośnieżone góry. Lot jest szybki, emocjonujący, brakuje tylko większej interakcji z przeciwnikami – przydali by się poważni rywale do zajęcia miejsca na podium. SLIPSTREAM 5000 ma szansę stać się pierwszą grą z fotorealistyczną scenerią, ale nie prerendero-



waną, lecz generowaną w czasie rzeczywistym tj, na bieżąco podczas grania.

Produkcja/Wydawca: GREMLIN
Platforma: PC VGA, CD-ROM

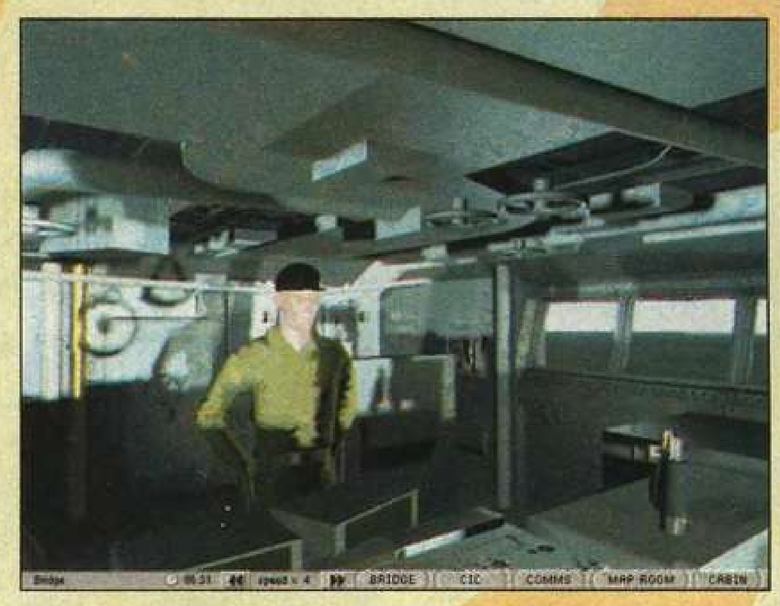




U.S.S. TICONDEROGA

Gra rozpoczyna się długim na kilkaset megabajtów wprowadzeniem, tuż po nim trafiamy do schludnych kajut okrętu wojennego. Poruszamy się w czterech kierunkach, kursując między mostkiem, kajutą, w której rozłożona jest mapa oraz własną kwaterą. Oczywiście nawigacji też trzeba się nauczyć. Wilki morskie nie powinny od U.S.S TICONDEROGA oczekiwać pełnego realizmu. Graficznie gra sprawia wrażenie LABYRINTH OF TIME wewnątrz okrętu wojennego.

Produkcja: INTELLIGENT GAMES
Wydawca: MINDSCAPE



Plaftorma: PC SVGA, CD-ROM

WARRIORS

Oto oni – najlepsi wojownicy wszechczasów, którzy wzięli właśnie tygodniowy urlop (najpierw spisawszy co trzeba u notariusza) i zjechali się na turniej, z którego tylko jeden z nich powróci do domu. Bijatyka WARRIORS posiada bardzo płynną grafikę SVGA, dziesięć postaci plus organiza-



tora turnieju – Mistrza, którego mroczny sekret, jak zapowiadają autorzy, odkryty zostanie dopiero na samym końcu gry. Boje rozgrywają się w jedenastu różnych sceneriach, dodatkowo zawarta została możliwość odtwarzania powtórek, zupełnie jak w sporcie. Sama przyjemność z gry nie jest tak duża jak w MORTAL KOMBAT, ale gralismy na razie tylko w wersję demo. Pełnej wersji WARRIORS należy oczekiwać już niedługo.

Produkcja: ATREID CONCEPT
Wydawca: MINDSCAPE
Platforma: PC VGA/SVGA, CD-ROM



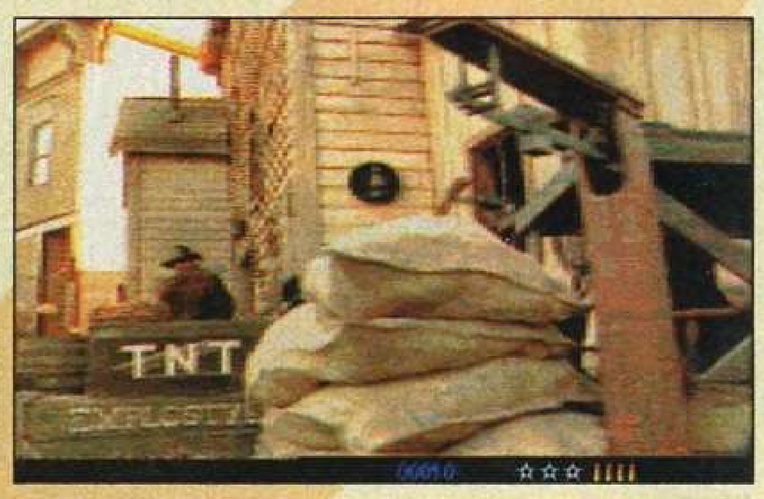


LAST BOUNTY HUNTER

Po długiej serii filmowych strzelanin spod znaku AMERICAN LASER GAMES, zapanował w tej gałęzi gier nieoczekiwany spokój. Przerwie go dopie-



ro LAST BOUNTY HUNTER – gra sięgająca do korzeni ALG, tj. do sławetnego MAD DOG McCREE. Graczom jest to bardzo na rękę, bo brakowało już kolejnej takiej strzelaniny.



LAST BOUNTY HUNTER nie jest nową produkcją, lecz konwersją na PC z jednego z najbardziej obleganych automatów. Grę będzie sprzedawać w Polsce firma CD Projekt.

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



TANK COMMANDER

Stosunkowo długo oczekiwany TANK COMMANDER (CD) już jest. Gra posiada czterdzieści misji oraz prostą, lecz zawierającą wiele różnych obiektów szatę graficzną.

Jeżdżenie czołgiem, gdy wokół sypie się grad pocisków, jest bardzo emocjonujące i potrafi wciągnąć każdego. Twój czołg rzucony zostaje na środek linii ognia, pośród zasieków i wrogich baraków, przygotuj się, że większość zadań będziesz zmuszony wykonać jako samotny skaut.

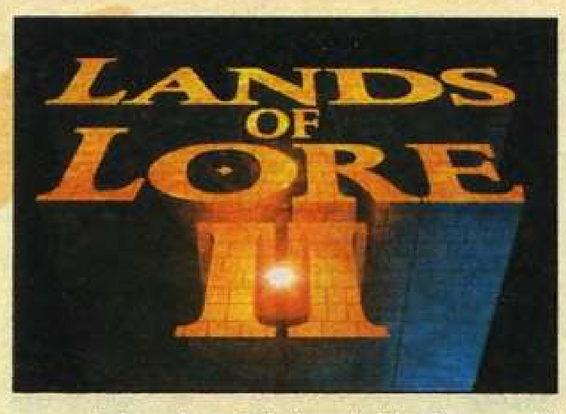
Produkcja: BIG RED SOFTWARE
Wydawca: DOMARK
Platforma: PC VGA, CD-ROM



LANDS OF LORE 2

Na LANDS OF LORE 2 (CD) znamienita firma WESTWOOD każe czekać już od roku. Pokazane na targach intro gry prezentowało się bardzo naturalnie, zupełnie nie było widać „sztuczności" wielu innych renderingów. W LANDS OF LORE 2 widać nawet najmniejsze szczegóły otoczenia, potwory są





o wiele bardziej dokładne niż w DRAGON LORE, a co więcej – można się poruszać we wszystkich





kierunkach. Żadne interaktywne demo gry nie zostało jeszcze nigdzie przedstawione, trudno więc sobie wyobrazić jak będzie ona naprawdę wyglądać. Jedno jest pewne – mające ukazać się na jesieni LANDS OF LORE 2 jest w tej chwili jednym z najbardziej oczekiwanych tytułów.

Produkcja: WESTWOOD
Wydawca: VIRGIN
Platforma: PC SVGA, CD-ROM

DUNGEON KEEPER

Tytuł DUNGEON KEEPER (CD) powinni zwłaszcza zapamiętać miłośnicy fantasy. Szef BULLFROG



Peter Molyneux narzeka, że od lat osiemdziesiątych nic nie zrobiono w gatunku RPG. Postanowił to zmienić realizując wspomniany program. Gracz wciela się w postać pilnującego skarbów strażnika lochu, może się przełączać pomiędzy widokiem z oczu jednego ze swoich potworów lub obserwować z boku boje swej świty z drużyną



śmiałków. DUNGEON KEEPER posiada wyjątkowo ładne efekty świetlne, tak że ma się odczucie, iż odblaski pochodni i płomienie czarów autentycznie rozświetlają mrok. Twoim bestiom i drużynie użyczą głosów aktorzy, program posiadać będzie również trochę scenek przerywnikowych. BULLFROG wkracza w nową erę swej działalności w bardzo efektowny sposób.

Produkcja: BULLFROG
Wydawca: ELECTRONIC ARTS
Platforma: PC SVGA, CD-ROM

FIRST ENCOUNTERS

Od razu najważniejsza wiadomość dla wszystkich: FRONTIER FIRST ENCOUNTERS już jest dostępny w Polsce; gra w wersji na PC ukazała się na trzech dyskietkach.



ELITE powstała w 1984 r. – do dziś grę sprzedano w prawie dwóch milionach kopii, potem w 1993 ukazał się otrzymujący w całej światowej prasie fachowej najwyższe noty FRONTIER. Żeby ocenić czy FIRST ENCOUNTERS podniesie jeszcze poprzeczkę jakości, potrzeba długiego czasu na zapoznanie się z tą ogromną pod względem treściowym



grą. Teraz można jedynie stwierdzić, że poprawiono wygląd kosmicznych miast, a także oprawę muzyczną programu. Autor David Braben mówi: „Celem gracza będzie, aby dobrze się bawił, odkrywał nowe światy i nawiązywał kontakty z obcymi cywilizacjami".

Produkcja: DAVID BRABEN
Wydawca: GAMETEK
Wydawca w Polsce: LiComp
Platforma: Amiga 1200, CD32, PC VGA, PC CD-ROM



A.D. 2044 (PL)

Rodzima L.K. AVALON już od dłuższego czasu pracuje nad grą, która jeśli wszystko się powiedzie, będzie dla większości rodzimych produkcji tym, czym był Polonez dla Mikrusa-WSK. A.D. 2044 graficznie i sposobem poruszania się przypomina legendarnego THE SEVENTH



GUEST. Przedstawiciele firmy zapewniali nas, że wszystkie obiekty (m.in. wazy, posągi, meble) zostały dla potrzeb 3D Studio specjalnie stworzone przez rodzimych artystów, a nie ściągnięte z bibliotek.



A.D. 2044 zajmować będzie kilkaset megabajtów, prezentowane na targach PlayBox demo stawia tę grę na wysokim światowym poziomie, lecz data wypuszczenia produktu na rynek wciąż utrzymywana jest w tajemnicy.

Produkcja/Wydawca: L.K.AVALON
Platforma: PC, szczegóły nieznane



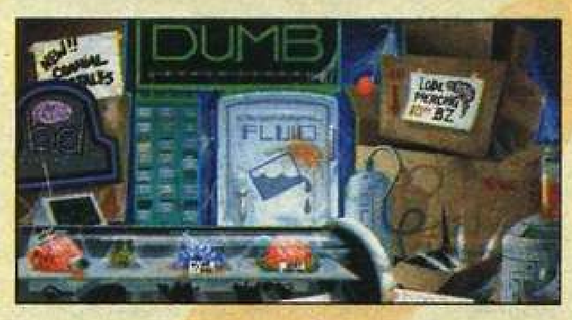
SPACE QUEST 6

Latem świat ujrzy szóstą część SPACE QUEST noszącą podtytuł THE SPINAL FRONTIER. Już on sam



stanowi parodię Star Treka – tam było „The Final Frontier" – tutaj mamy „spinal", czyli przymiotnik odnoszący się do fragmentu ludzkiego kośćca. Gra





ma parodiować również „Gwiezdne Wojny" oraz „Obcego", a przy okazji będzie zapewne parodiować samą siebie. Roger Wilco zmniejszony do rozmiarów pyłku kurzu zapuszczony zostanie do ludzkiego organizmu. Grę charakteryzuje grafika SVGA, zastosowane po raz pierwszy w serii SPACE QUEST pełne udźwiękowienie wypowiedzi bohaterów oraz fakt, iż THE SPINAL FRONTIER pracuje tylko pod Windows.

Produkcja: DYNAMIX
Wydawca: SIERRA ON-LINE
Platforma: PC Windows, SVGA, CD-ROM



EXTRACTORS

Alternatywna linia rasy opętanych stworzeń – DIGGERS, doczekała się kontynuacji. W EXTRACTORS znów



spotykamy się na planecie Zarg, którą zamieszkują najróżniejsze rody górników, toczących nieustanny wyścig o... no właśnie, o wszystko.

Produkcja: MILLENNIUM
Wydawca: PSYGNOSIS
Platforma: CD32, PC VGA



PYROTECHNICA

PYROTECHNICA jest w rzeczywistości zupełnie inna, niż można sądzić po zdjęciach. Rozgrywa się gdzieś w głębi kosmosu, poruszasz



się międzygwiezdnym wehikułem po trudnym do zidentyfikowania obszarze – okolice gwiazdy, rodzaj plazmy (?). Podobnie jak w DESCENT można się przemieszczać we wszystkich kierunkach, można ręcznie regulować szybkość akcji, jak również korzystać z mapy. Płynność animacji zachwyca, do tego dochodzą dobrze zrobione eksplozje. PYROTECHNICA jest produktem, który ze względu



na swoją specyfikę najprawdopodobniej podzieli opinie graczy – tę grę można jedynie lubić albo nienawidzić. Rychłe wydanie na polskim rynku zapowiada LiComp.

Produkcja/Wydawca: PSYGNOSIS
Platforma: PC VGA, CD-ROM

PROJECT MORPH

Nastał rok 2190, a wraz z nim nadeszły złe wieści – Obcy znów w natarciu! Gromady najemników zwanych Morphs niszczą kolejne planety Układu Słonecznego. W tym też czasie z hibernacji wyrwany zostaje Conrad B. Hart, by dostawszy się do niewoli Obcych, zrobić im piekło o jakim nie śnili. Autor FLASHBACK



Frederic Savoir wraz z Ericem Chai pracują nad superprodukcją HEART OF DARKNESS, natomiast wciąż istniejące DELPHINE wydaje kontynuację FLASHBACK pod tytułem PROJECT MORPH (CD). Gra jest trójwymiarową zręcznościówką podzieloną na sześć etapów, podobnie jak poprzednio pojawią się też łamigłówki. Autorzy zapowiadają szaloną walkę, tym bardziej wciągającą, że będzie można przełączać w dowolnym momencie ujęcia z różnych kamer.

Produkcja: DELPHINE
Wydawca: ELECTRONIC ARTS
Platforma: PC VGA, CD-ROM

LAST DYNASTY

Pracująca pod Windows gra THE LAST DYNASTY (CD) stanowi kosmiczny symulator z przerywnikowymi scenami typu WING COMMANDER. Bohater wplątany w przypadkową aferę przemierzy lata świetlne w poszukiwaniu przygody i wolności dla całej ludzkości. Demo symulatora, które nam dostarczyła SIERRA, pracuje dość wolno, natomiast wszystkie



obiekty latające oraz planety są dopracowane prawie tak jak w WING COMMANDER 3. Duże wrażenie robi sceneria – Paryż przyszłości, staro-

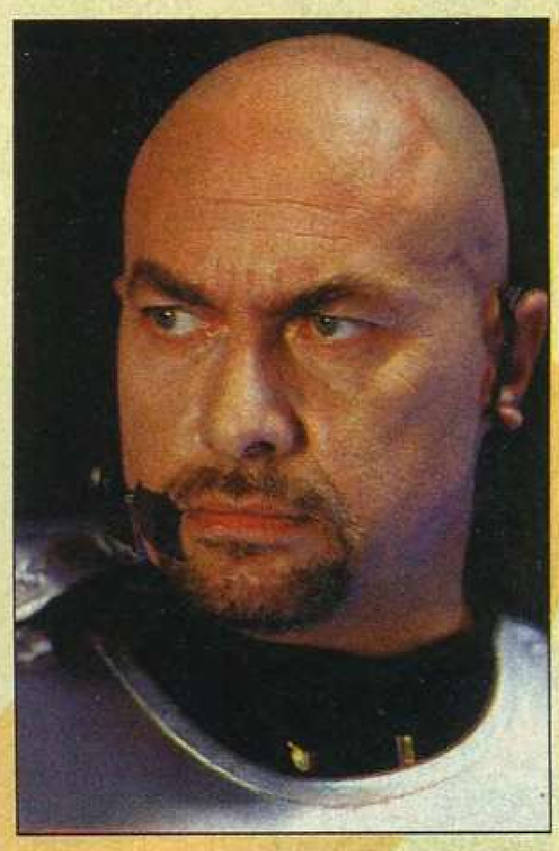


żytne posągi w dżungli, nad którymi unoszą się pojazdy kosmiczne. Trochę gorzej jest z szarpaną animacją (Windows). Generalnie, wiarygodna atmosfera jest zapewniona, pozostaje tylko czekać na równie wysoką miodność. Zrealizowanie THE LAST DYNASTY kosztowało dwa miliony dola-



rów, gra pojawi się na rynku w bieżącym miesiącu i wymaga procesora 486 oraz 8 MB RAM.

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



STONE PROPHET

Po wampirycznej przygodzie w STRAHD'S POSSESION miłośnicy RPG mogą kontynuować przygody swych bohaterów w grze RAVENLOFT 2: STONE PROPHET (CD). Akcja tym razem rozgrywa się na pustyni Har'Akir, pełnej zombie i sępów. Drużyna w trakcie wędrówki przemierzy świątynie boga Seta, by wreszcie stanąć oko w oko z samym faraonem Anhktepotem.

Sterownik gry pozostał nie zmieniony, dodano jedynie nowy sposób rzucania czarów – akcja na moment ulega przerwaniu, tak byśmy na spokojnie mogli wybrać potrzebne



w danej chwili zaklęcie. STONE PROPHET klimatem nie dorównuje STRAHD'S POSSESION, denerwuje też na samym początku konieczność wałęsania się po niemal bez-



granicznej pustyni. Jest to jednak uczciwe RPG, a tych gier jak wiadomo na rynku brakuje.

Produkcja/Wydawca: SSI
Platforma: PC VGA, CD-ROM



SILVERLOAD

Leżące na terytorium Ameryki górnicze Silverload, gdzie na początku zeszłego wieku toczyły się krwawe wojny pomiędzy białymi osadnikami a Indianami – właśnie tam rozgrywa się akcja połączenia RPG i przygodówki, SILVERLOAD (CD). Po przybyciu do tego miasta bez grosza przy duszy, szybko zdobywasz konia i siodło, po czym zostajesz wynajęty by sprawdzić co się stało z dziećmi grupy osadników. Istnieje podejrzenie, że porwały ich





wilki, bądź coś znacznie groźniejszego. Gra określana jest jako „horror dla dorosłych".

Produkcja: MILLENNIUM
Wydawca: PSYGNOSIS
Platforma: PC VGA, CD-ROM



UNCLE ARCHIBALD

Jeśli można powiedzieć, że WOODRUFF AND THE SCHNIBBLE OF AZIMUTH dał porządnie w tyłek, to UNCLE ARCHIBALD mógłby być dobrym okładem. Francuska firma COKTEL VISION zabrała się za produkcję pierwszej

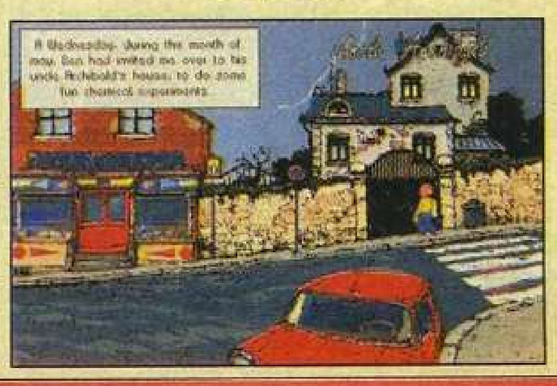


części zapowiadanej już przez nas serii PLAYTOONS, noszącej tytuł UNCLE ARCHIBALD (CD). Wujcio prowadzi w swoim domu laboratorium hodowlane, produkuje różne-



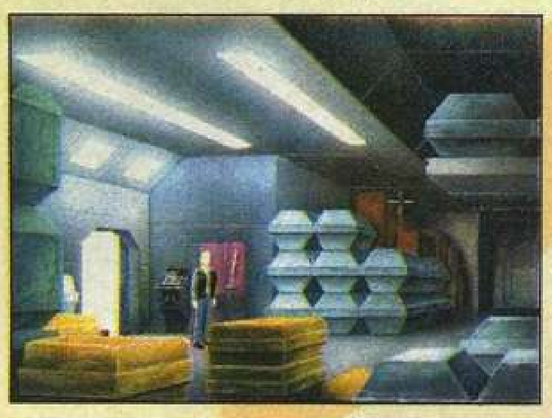
go typu eksponaty, a przede wszystkim lubi się śmiać i robić innym dowcipy. Program przeznaczony jest dla młodych widzów, przypomina film rysunkowy i ma zadanie szkolić nowe pokolenia graczy.

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

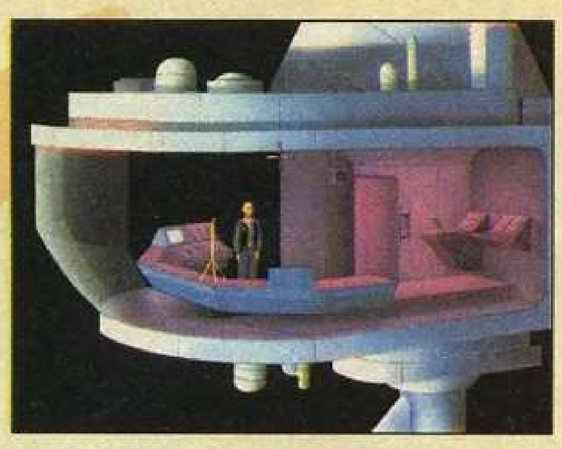


ORION CONSPIRACY

„You a..hole, I f..k you s...ch" – brodaty bohater kameralnej przygodówki ORION CONSPIRACY (CD), mimo że ma już swoje lata, wciąż potrafi kląć jak szewc (teksty zostały w grze ocenzurowane!). Ale ma prawo być wściekły, skoro zaginął mu syn, a jego samego traktują jak szaleńca. Przybywa na pokład kosmicznej stacji Cerberus i rozpoczyna śledztwo na własną rękę...



Po wciągającym przeboju GUILTY autorzy z DIVIDE BY ZERO zabrali się po prostu za kolejną produkcję. Gra prezentuje się dobrze, acz nie olśniewająco. Staranna oprawa, trochę zbyt statyczne i ponure środowisko, klasyczny szkielet akcji stanowią ważne cechy owej produkcji. W dobie uproszczonych sterowników dziwi dodatkowe okno, z którego trzeba pracowicie wybierać Move, Push, Look itp.



Produkcja: DIVIDE BY ZERO
Wydawca: DOMARK
Platforma: PC Windows, SVGA, CD-ROM



FOOTBALL GLORY

Gier piłkarskich jest niby wiele, ale w przypadku Peceta gatunek ten jakoś długo nie mógł się wykluć. Nawet udana konwersja SENSIBLE SOCCER nie dawała tak dobrze pograć jak rodzima wersja na Amigę.

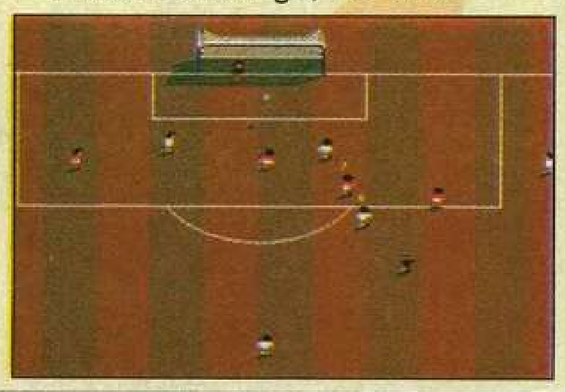
Może zmieni się to dzięki FOOTBALL GLORY – grze, która całą sobą przypomina stare, dobre czasy dopracowanych gier, gdzie programowanie było zajęciem z pogramicza sztuki i rzemiosła, a nie jak dzisiaj ładowaniem setek megabajtów na kompakt.

Całą grę zmieszczono na jednej dyskietce, a jest tam i kilka ładnych obrazków, i odpowiednia „meczowa" muzyka, a nawet odgłosy z trybun. FOOTBALL GLORY jest tradycyjną kopaniną ligową z opcjami menedżerskimi i możliwością samodzielnego rozgrywania meczy. Gra jest wyważona i nie przeładowana szczegółami, ma szybką i uroczą animację.



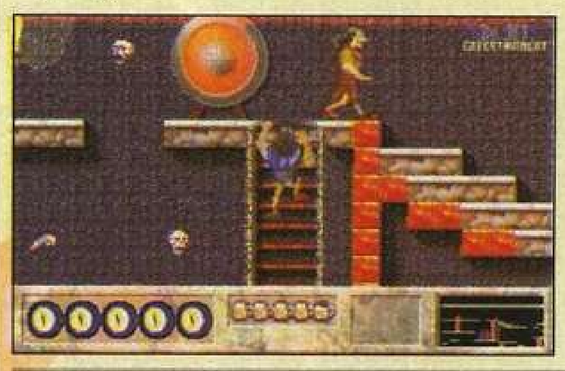
Produkcja: CROTEAM
Wydawca: BLACK LEGEND
Platforma: Amiga, PC VGA

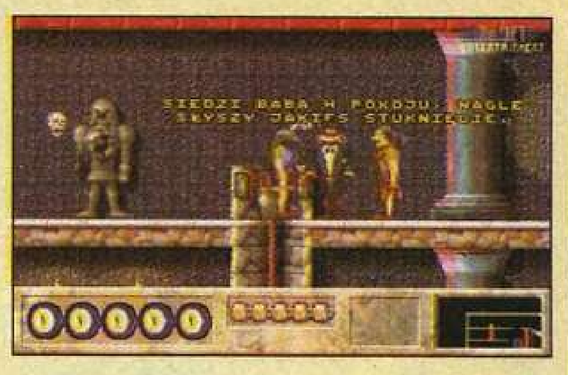




SIR CANCELOT OF PISS-A-LOT (PL)

Sięgająca do starych wzorców z lat osiemdziesiątych gra SIR CANCELOT OF PISS-A-LOT jest zręcznościówką z rycerzem w roli głównej. Chodzimy po labiryncie, skaczemy i atakujemy innych rycerzy, krzyżowców, a nawet plebanów. Tamci od czasu do czasu opowiadają ciężkie dowcipy, poza tym są raczej agresywni.





Rycerz posiada inwentarz, do którego może zbierać przedmioty, z niektórymi postaciami można rozmawiać. Gra jest próbą reaktywowania małego Atari na platformie PC.

Produkcja/Wydawca: L.K.AVALON
Platforma: PC, brak danych



THE SCROLL

Leżąca nad Morzem Śródziemnym Alexandria, gdzie mieściły się największe antyczne zbiory biblioteczne to miasto inspirujące wielu twórców scenariuszy. Właśnie tam



rozgrywa się też akcja przygodówki THE SCROLL (CD). Firma stworzyła ponoć specjalny graficzny system

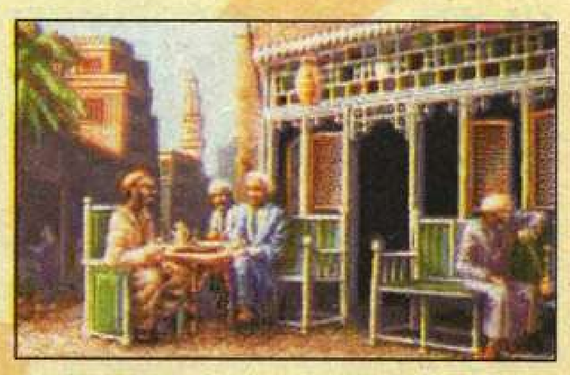


SIGNOS, dzięki któremu poruszanie się bohatera będzie można obserwować z różnych punktów widzenia. Na początku wybiera się profil postaci – archeolog, badacz okultyzmu



lub mistyk, co w zasadzie stwarza trzy ścieżki ukończenia gry. Spod ręki projektantów MILLENNIUM wyszedł niegdyś podobny produkt, DAUGHTER OF SERPENTS.

Produkcja: MILLENNIUM
Wydawca: PSYGNOSIS
Platforma: PC VGA, CD-ROM







PSYCHO PINBALL

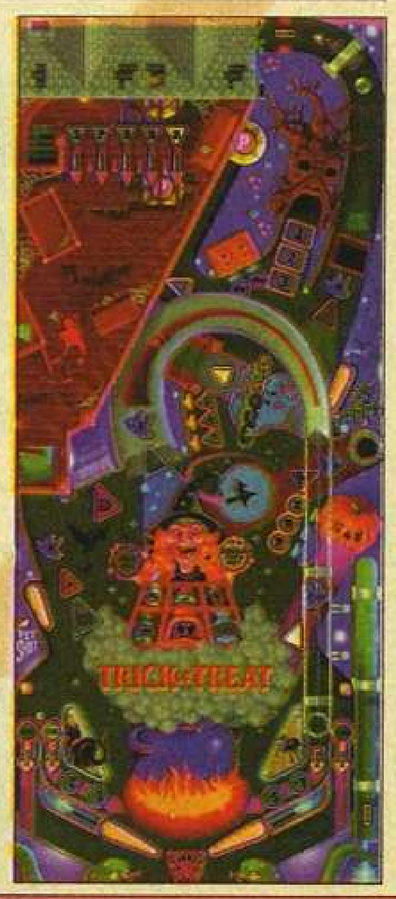
Zamieszczamy trzy najfajniejsze stoły z tego długo oczekiwanego pinballa, który na tle rynku zalanego przez produkty 21st CENTURY wygląda po prostu imponująco. Autorzy potrafili wymyśleć coś nowego i coś porywającego w tym tak już skostniałym gatunku. PSYCHO PINBALL ukazał się już jakiś czas temu w wersjach na różne konsole, jednak oczekiwanie na pecetowską wersję było stanowczo zbyt długie.

Każdej akcji wykonywanej przez bilę na stole towarzyszą zabawne animacje odtwarzane u dołu ekranu. Nadaje to grze niesłychanego dynamizmu, co przy świetnie dobranej muzyce tworzy całość po prostu perfekcyjną. Rzadko zdarza nam się tak bardzo zachwycać zwykłą z pozoru grą. Tu jednak podkreślamy mocno – PSYCHO PINBALL mocno kopie tyłek.

Ostatnie słowo niech należy się udźwiękowieniu. Twórcy gry wyrwali się ze wszelkich kanonów, dzięki czemu zwykły flipper nabiera nowego wymiaru. Słowno-muzyczne komentarze jak choćby „mind the gap" (najczęściej słyszany tekst w londyńskim metrze) bombardują gracza na każdym kroku.

Produkcja/Wydawca: CODEMASTERS
Platforma: PC VGA/SVGA, PC CD-ROM









Kreskówka z 1973 r. „Live long and Prosper"

STAR TREK

Ostatnio mieliśmy okazję obejrzeć w kinach film „Pokolenia", w wakacje emitowane będą odcinki serialu, a producenci gier zapowiadają wydanie kolejnych gier STAR TREK. Firma INTERPLAY od dawna już szykuje STARFLEET ACADEMY, zaś MICROPROSE – A FINAL UNITY. To wszystko jest zaledwie wierzchołkiem góry lodowej. Poniżej postaram się przedstawić kultowy fenomen STAR TREK w całej okazałości.

Klasyka

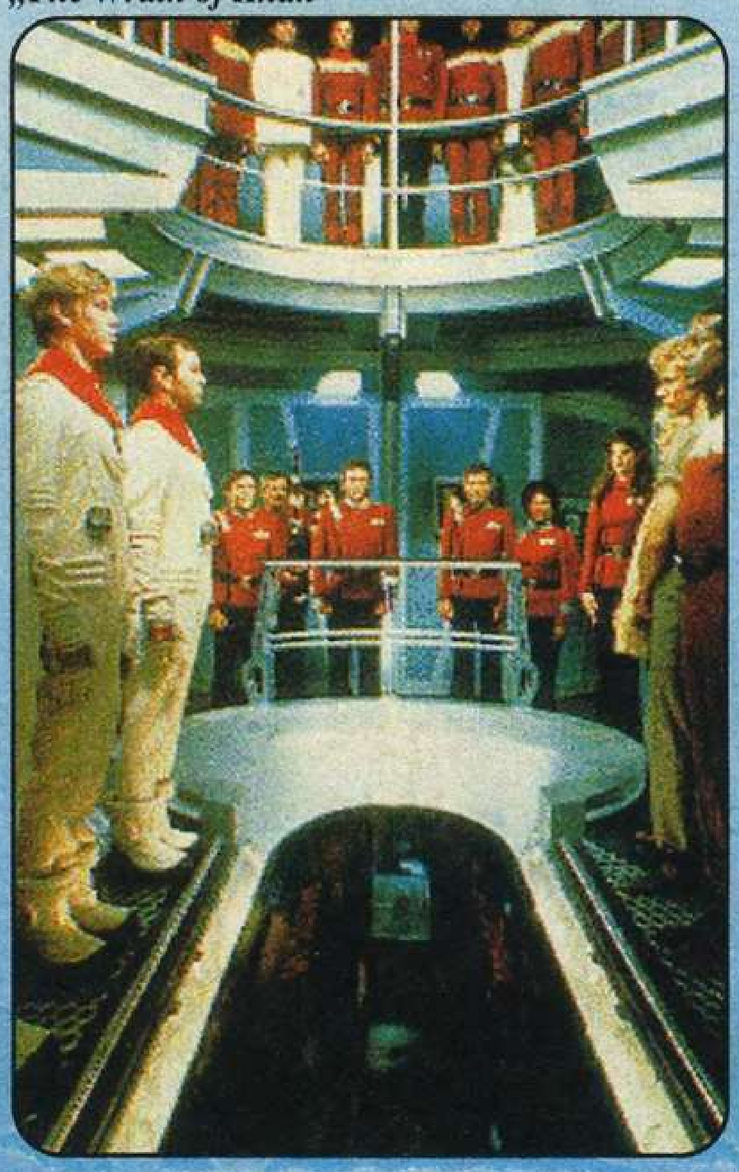
W roku 1961 prezydent Kennedy zaraził Amerykanów ideą zdobycia kosmosu. Nieco później ceniony autor SF Arthur C. Clarke opublikował książkę „Profiles of the Future", w której omówił w sposób naukowy koncepcje napędów przestrzennych, zakrzywionej czasoprzestrzeni i natychmiastowego przemieszczania się. Wyścig do gwiazd zainspirował również byłego pilota linii lotniczych Gene'a (skrót od imienia Eugene) Roddenberryego do napisania scenariusza serialu telewizyjnego. Takie były okoliczności narodzin STAR TREK, który miał swój debiut w ogólnoamerykańskiej sieci NBC w czwartek, 8 września 1966.

STAR TREK, który zaczynał jako niskobudżetowy serial telewizyjny, wszedł na trwałe do kultury masowej anglojęzycznego świata, co widać chociażby po obiegowych zwrotach jak „beam me up Scotty" czy „to boldly go where no man has gone before". Zasadnicze tematy, z którymi zmagała się co tydzień załoga USS Enterprise to podróże w nieznane, triumfy nauki i nade wszystko umiejętność przezwyciężania przeciwności losu przez człowieka – co biorąc pod uwagę nadchodzenie trzeciego tysiąclecia jest szczególnie ważne.

W pilotowym odcinku serialu w roli kapitana Christophera Pike'a wystąpił jednorazowo Jeffrey Hunter („King of Kings"). W dalszych odcinkach pokazał się młody wówczas aktor William Shatner jako kapitan James T. Kirk. Shatner, który uprzednio pracował m.in. przy „The Twilight Zone" wykreował teraz postać bardziej szarmancką i spontaniczną. Drugim filarem STAR TREK był stoicki Mr. Spock, półobcy-półczłowiek jako starszy oficer USS Enterprise, w którego wcielił się Leonard Nimoy. Wykonywany przez niego gest dłonią wraz z sentencją „live long and prosper" jest używany jako pozdrowienie przez fanów STAR TREK na całym świecie.

W lutym 1969 po wyemitowaniu 79 odcinków, serial zszedł z ekranów. Ale historia STAR TREK na tym się nie skończyła, idea która mu przyświecała okazała się ponadczasowa.

Requiem dla przyjaciela, „The Wrath of Khan"



Kreskówka

Paramount Pictures, nowy właściciel praw do STAR TREK, trafił na falę zwiększonego zainteresowania – paradoksalnie, po zdjęciu programu z anteny. Popularność serialu była tak duża, że w 1972 r. odbył się pierwszy ogólnoamerykański konwent fanów. Producenci doszli do wniosku, że ponowne zebranie starej załogi i odbudowa scenografii będzie zbyt kosztowne, więc serial został zreanimowany w formie rysunkowej. Ze względów finansowych do użyczenia głosów zaangażowano tylko kluczowe postacie. Kreskówka STAR TREK miała premierę we wrześniu 1973. Wyprodukowano 22 odcinki, które zdobyły nagrodę Emmy za najlepszy serial dziecięcy roku.

Filmy

Sukces kreskówki, jak i fenomen rosnącej rzeszy „Trekkies" spowodował, że wytwórnia Paramount rozpoczęła w 1975 r. rozmowy z Genem Roddenberyym na temat zrobienia pełnometrażowego filmu, w którym spotkała by się cała stara załoga. Reżyserię powierzono weteranowi Robertowi Wise'owi („West Side Story", „The Sound of Music"). Krytyka ozięble przyjęła kosztujący 44 miliony dolarów film, ale ponieważ fani ustawiali się w kolejkach do kas, Paramount dał zielone światło na zrobienie dalszych części. Do dziś powstało siedem wersji kinowych:

STAR TREK:
THE MOTION PICTURE (1979)

Admirał Kirk obejmuje dowództwo nowej Enterprise, a Mr. Spock zostaje ponownie powołany do służby w Starfleet by powstrzymać tajemnicze i potencjalnie zabójcze pola energetyczne pędzące ku Ziemi.

STAR TREK II:
THE WRATH OF KHAN (1982)

Stary adwersarz kapitana Kirka z oryginalnego serialu wraca by się zemścić.

STAR TREK III:
THE SEARCH FOR SPOCK (1984)

Radość z rezurekcji Spocka jest zmieszana z bólem po śmierci z rąk Klingonów Davida, syna kapitana Kirka.

STAR TREK IV:
THE VOYAGE HOME (1986)

USS Enterprise wracająca z misji poszukującej Spocka, podróżuje w czasie do XX wieku by uratować środowisko naturalne Ziemi XXIV wieku.

Kirk i McCoy sądzeni, „The Undiscovered Country"



STAR TREK V:
THE FINAL FRONTIER (1989)

Załoga styka się z mocą niemalże boskiej proweniencji.

STAR TREK VI:
THE UNDISCOVERED COUNTRY (1991)

Załoga USS Enterprise podejmuje się ostatniej misji ustalenia pokoju z Imperium Klingonów, odwiecznych wrogów Federacji.

STAR TREK:
GENERATIONS (1995)

W wyniku anomalii czasoprzestrzennych możliwe staje się zetknięcie kapitanów starego i nowego pokolenia, by razem uratowali wszechświat od zagłady.

Zapowiadane są dalsze filmy, w których emerytowany kapitan Kirk nie będzie już występował. W filmie jak w życiu – fotel na mostku przejął następca.

Następne Pokolenie

Kasowy sukces filmów (sam STAR TREK IV przyniósł sto dziesięć milionów dolarów zysku) pchnął w 1987 r. wytwórnię Paramount do wylansowania następnego serialu – narodził się STAR TREK: THE NEXT GENERATION. „Następne pokolenie" miało być w założeniu zupełnie nowe, z całkowicie zmienioną obsadą, gdzie wydarzenia rozgrywają się w osiemdziesiąt lat po czasie pierwotnej fabuły. Gene Roddenberry zdecydował się na podejście właściwe prawdziwemu science-fiction, zamiast stylu „kosmicznego westernu", charakteryzującego klasyczną serię. Zamiast strzelanin z czarnymi charakterami, preferował rozwiązania natury intelektualnej, pacyfistycznej.

W roli kapitana Jean-Luc Picarda wystąpił dobrze notowany szekspirowski aktor Patrick Stewart. Nowa USS Enterprise NCC 1701-D zyskała dojrzałego przywódcę, którego wielki szacunek dla honoru połączony jest z mądrością i doświadczeniem. Przeminęły dni dziewczyny kosmitki w każdej galaktyce i brawura, które tak dobrze pasowały do kapitana Jamesa T. Kirka. Gene lubił określać ideę nowego serialu jako „pociąg do gwiazd", gdzie bohaterowie



Dwie generacje kapitanów, „Generations"

CZTERY DEKADY

tworzą razem z widzem wielką rodzinę. STAR TREK: THE NEXT GENERATION pokazywany był w amerykańskiej telewizji przez siedem sezonów, obecnie jest wyświetlany przez brytyjską sieć satelitarną SKY.

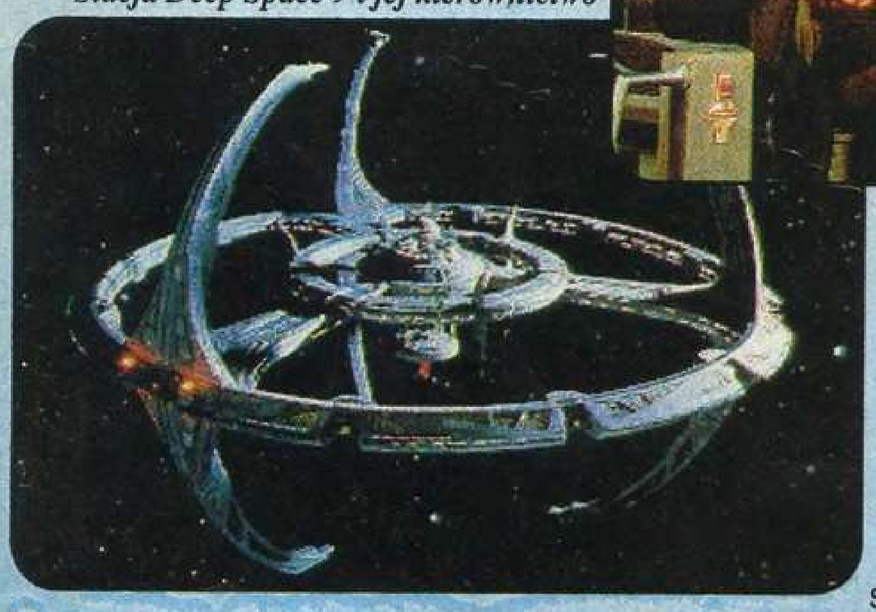
Deep Space 9

Zachęceni sukcesem „Następnego Pokolenia", ludzie z Paramount Pictures na krótko przed śmiercią Gene'a Roddenberry'ego w 1991 r., podjęli rozmowy o stworzeniu kolejnego serialu. Roddenberry odszedł, ale jego wpływ jako autora koncepcji pozostał.

Jeśli STAR TREK: THE NEXT GENERATION ucieleśniał pomysł Gene'a Roddenberry'ego o pociągu do gwiazd to STAR TREK: DEEP SPACE NINE, którego premiera w USA przypadła na rok 1992, a w Wielkiej Brytanii na rok 1994, należałoby określić jako wysuniętą placówkę kosmiczną, na samych kresach Federacji. Wszystkie typowo westernowe motywy są przedstawione w futurystycznej formie na stacji kosmicznej DS9. Głównodowodzącym stacji jest komandor Benjamin Sisko, grany przez Avery'ego Brooksa. Funkcję szeryfa utrzymującego prawo i porządek pełni szef ochrony Odo (Rene Auberjonois), tajemniczy obcy. Salonem rządzi Ferengi o dźwięcznym imieniu Quark (Armin Shimerman), odpowiednik chytrego barmana z dzikiego Zachodu. Stacja DS9 ochrania społeczność na planecie Bajor, która odbudowuje się po dotkliwej okupacji agresywnych Cardassianów. Załoga DEEP SPACE 9 to pionierzy XXIV wieku, narażeni na żywioły, obcą kulturę i międzyludzkie niesnaski, którzy wiodą trudny żywot próbując zachować cywilizację na skraju znanego wszechświata.



Stacja Deep Space 9 i jej kierownictwo



Voyager

Jednoczesny sukces STAR TREK: THE NEXT GENERATIONS i pierwszego sezonu STAR TREK: DEEP SPACE 9 stanowił dowód, że nienasyceni fani gotowi są na dalsze przygody. Paramount Pictures zdecydował się stworzyć STAR TREK: VOYAGER. Najnowszy serial jest czasowo umiejscowiony w tym samym okresie co „Następne pokolenie" i DS9, ale bazuje na nowej klasie statku międzygwiezdnego, USS Voyager.

Okoliczności powodują, że Voyager (po polsku podróżnik) i jego załoga zostaje przetransportowany do tak dalekiego skrawka przestrzeni na krańcach galaktyki, że powrót do domu przy maksymalnej prędkości hiperprzestrzennej zająłby około osiemdziesięciu lat. Wiedząc, że czasoprzestrzeń jest pełna dziur i zakrzywień oficerowie Starfleet poszukują drogi na skróty. Saga STAR TREK zbliża się do swego czterdziestolecia wraz z debiutem STAR TREK: VOYAGER w amerykańskiej telewizji w styczniu 1995 r.

Jedną z zalet umiejscowienia przygód w kosmosie, była łatwość atakowania stereotypów społecznych, co w latach 60. nie byłoby możliwe na Ziemi. Podobnie jak Jonathan Swift w „Przygodach Guliwera", Gene Rodrendberry i inni autorzy scenariuszy STAR TREK w prezencji stosunków społecznych wyprzedzili swoje czasy.

Nie wszyscy zdają sobie z tego sprawę, a już szczególnie młodsi czytelnicy, że w Stanach Zjednoczonych tak pięknie jak dzisiaj jest od niedawna. Chociaż i dziś Amerykanie cierpią na różne dziwactwa, to zdecydowana większość odcięłaby się teraz od Ku Klux Klanu. Najbardziej oczywistym wyzwaniem dla status quo lat 60. był wielorasowy skład załogi USS Enterprise. Federacja była pracodawcą równych szans, nie uznającym dyskryminacji rasowej przy naborze do Starfleet. Serial wsadził kij w mrowisko już w roku 1967, kiedy pokazano w publicznej telewizji pierwszy międzyrasowy pocałunek w scenie z białym kapitanem Kirkiem i czarnoskórą porucznik Uhurą. Twórcy scenariusza obawiali się ostrego przyjęcia kontrowersyjnej sceny na południu, ale na szczęście wydarzenie przeszło prawie bez echa. Przesłanie STAR TREK było jasne – kiedy ludzkość rozprzestrzenia się po galaktykach, konflikty, których źródłem są tak trywialne rzeczy jak rasa czy płeć są archaiczne. Obecnie, prawie czterdzieści lat później widzimy kontynuację tych intencji w STAR TREK: DEEP SPACE NINE. Stacja kosmiczna jest dowodzona przez czarnego, wyższymi oficerami są kobiety, a główny lekarz pochodzi ze środkowej Europy. Różnice te giną w obliczu wielu gatunków przewijających się przez DS9. Przez cały okres swego istnienia STAR TREK zawsze konsekwentnie i z uporem szerzył wizję egalitarnej przyszłości.

na podstawie materiałów zebranych z organizowanej w br. w Edynburgu (UK) przez Paramount Pictures wystawy STAR TREK opracował zapalony Trekkie

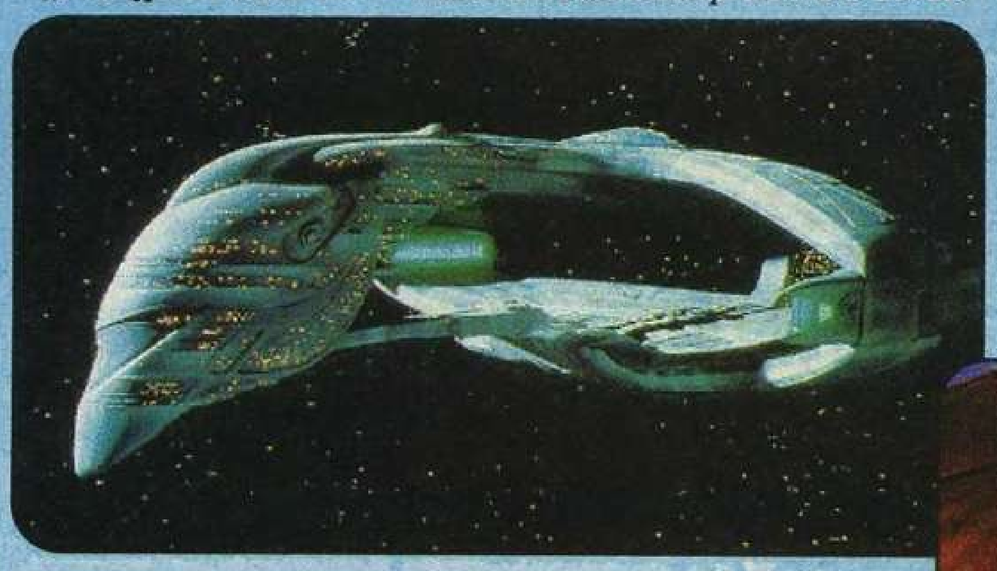
User Jama

Odznaka Starfleet i komunikator w jednym



Voyager i jego załoga

„Następne Pokolenie" – Warbird i USS Enterprise NCC 1072D



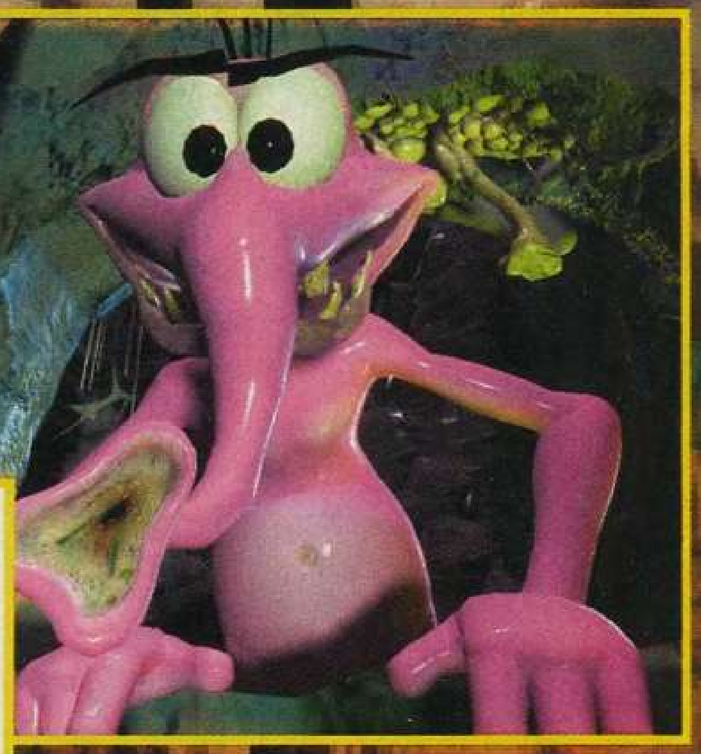














HEART OF DARKNESS

Miesiąc temu zrobiliśmy raban, zapowiadając, iż HEART OF DARKNESS (CD) już niedługo zawojuje rynek gier komputerowych. Gra jest w produkcji od 1992 r. i wciąż jest ulepszana. Przypomnijmy że pisze ją grupa autorów z podzielonej francuskiej firmy DELPHINE SOFTWARE, której nota bene druga część pracuje nad grą PROJECT MORPH dla ELECTRONIC ARTS (zapowiedź w Rzucie Okiem).

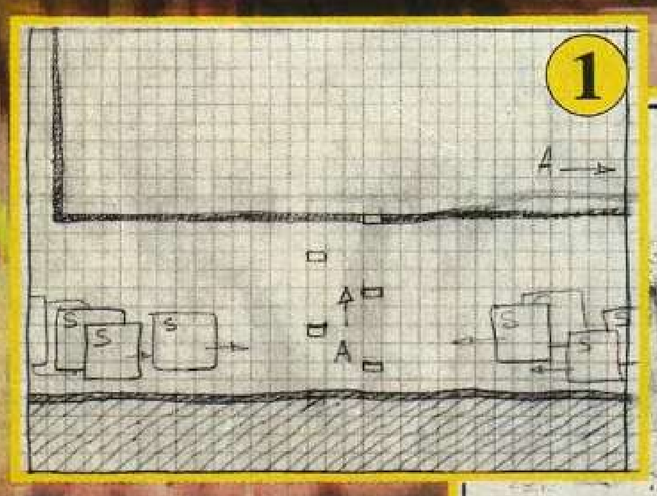
HEART OF DARKNESS jakością prezentacji według Erica Chai stoi nawet powyżej wielkiego przeboju z konsol DONKEY KONG COUNTRY.

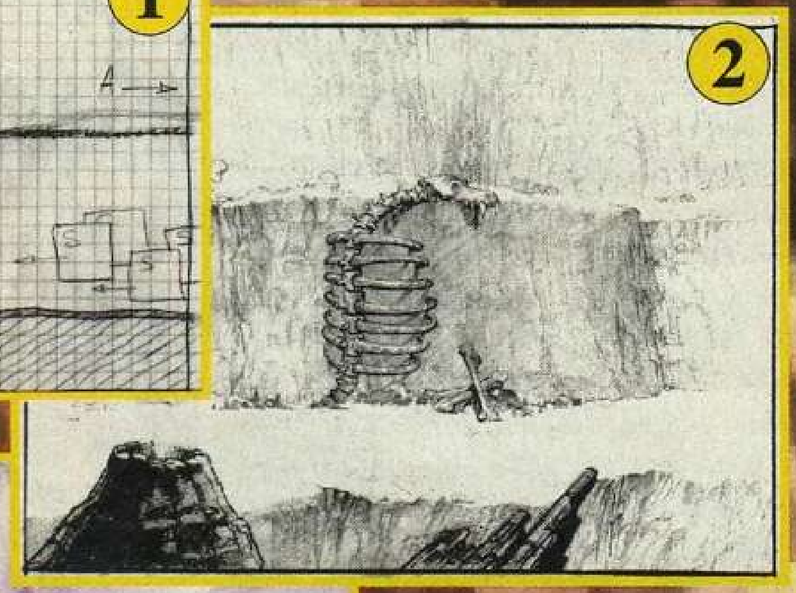
Odziany w szorty, trampki i czapeczkę bohater trafił do krainy dziecięcej fantazji, by tam zmierzyć się z prześladującymi go na jawie strachami i tajemnicami – nawiasem mówiąc, „Heart of Darkness" to angielski tytuł powieści „Jądro Ciemności", napisanej przez znanego wam ze szkoły Josepha Conrada, na podstawie której nakręcono też film „Czas Apokalipsy". Gra HEART OF DARKNESS zawiera prawie trzydzieści minut sekwencji przerywnikowych, a sama zręcznościowa akcja rozgrywa się w dżungli, na skalnych stokach gór jak również pod wodą. Bohater dysponuje bronią palną, może skakać, biegać. Wyjątkowo ciekawie prezentują się projektowane przez zawodowych grafików tła, których kolejne etapy tworzenia przedstawiamy na screenach obok. Ruchy postaci składać się będą z prawie 1500 klatek animacji, co ma zdeklasować FLASHBACK. Cudowna jest też składająca się z kakofonii dźwięków strona muzyczna programu. Autentycznie czuje się, że jest się w dżungli, zaskakuje głębia dźwięku i wykorzystanie sterofonicznych możliwości kart dźwiękowych. HEART OF DARKNESS będzie wielkim przebojem, ale czy sławą zwycięży ANOTHER WORLD – to już trudno powiedzieć.

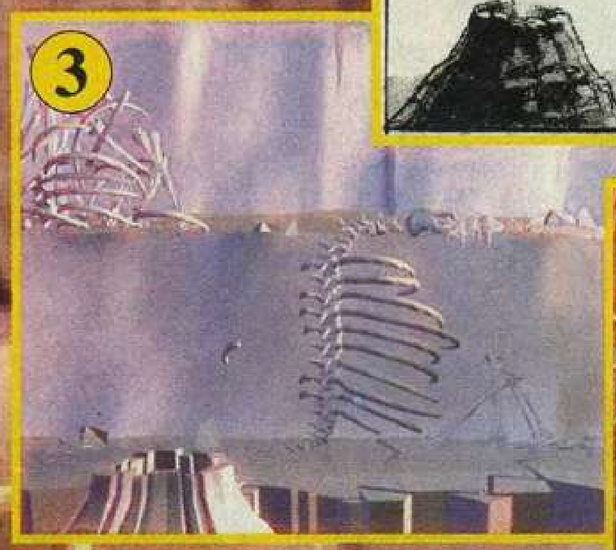


Premiera gry zapowiadana jest na październik.

Micz













Po lewej stronie widzicie kolejne etapy powstawania jednej z kilkuset lokacji:
1 – szkic ołówkiem
2 – to samo widziane oczami plastyka, wciąż na papierze
3 – projekt lokacji wstępnie wyrenderowany na 3D Studio
4 – wszystkie elementy zostają pokryte teksturami i dopieszczone przez plastyków w wysokiej rozdzielczości
5 – generowanie faz animacji, określanie kolizji postaci i zakresu ruchów
6 – tak wygląda efekt końcowy: plansza w rozdzielczości 320x200, biegają nieprzyjazne stwory błotne i jest fajnie!

KGB NEWS

KOLOROWY GROWY BIULETYN

BARDZO TANI SPECJALNY DODATEK DO SECRET SERVICE

PARAMILITARNY MAGAZYN DLA WOJOWNIKÓW

Amiga i Escom u ołtarza...

W SS'15 i SS'16 pisaliśmy o bankructwie Commodore i związanymi z tym konsekwencjami, próbowaliśmy także przewidzieć losy Amigi. Przez wiele kolejnych miesięcy sytuacja była coraz bardziej podbramkowa, gdyż wiele firm piszących oprogramowanie na Amigę zaczęło wycofywać się z rynku, przechodząc na platformę PC i konsol. Po wielu miesiącach negocjacji firma Commodore została wreszcie kupiona, ale czy nie za późno?

Pierwsze doniesienia rozpowszechniane za pośrednictwem sieci Internet przyniosły radosną wiadomość: Amiga kupiona przez Escom! Skończyło się wielomiesięczne nerwowe oczekiwanie i niepewność, zastąpiła je teraz troska o przyszłość tego komputera.

Ładnych parę miesięcy temu w kolejce po majątek Commodore znajdowali się potentaci tacy jak Samsung czy Philips. Ale żadna z tych firm nie dotrwała do sądnego dnia 20 kwietnia. W kolejce pozostały: Commodore UK, IBM, Escom i Dell. Ogonek był to dość dziwny, gdyż tak naprawdę tylko Commodore UK zajmuje się Amigami, a cała reszta to z dziada pradziada rynek PC.

Aby któraś z tych firm mogła wejść do przetargu, musi zaoferować określoną sumę pieniędzy za majątek bankruta, licząc się przy tym z zadłużeniem w wysokości ok. 100 mln $, które oczywiście trzeba spłacić. Takie warunki postawił sąd na Bahama firmom stającym do przetargu.

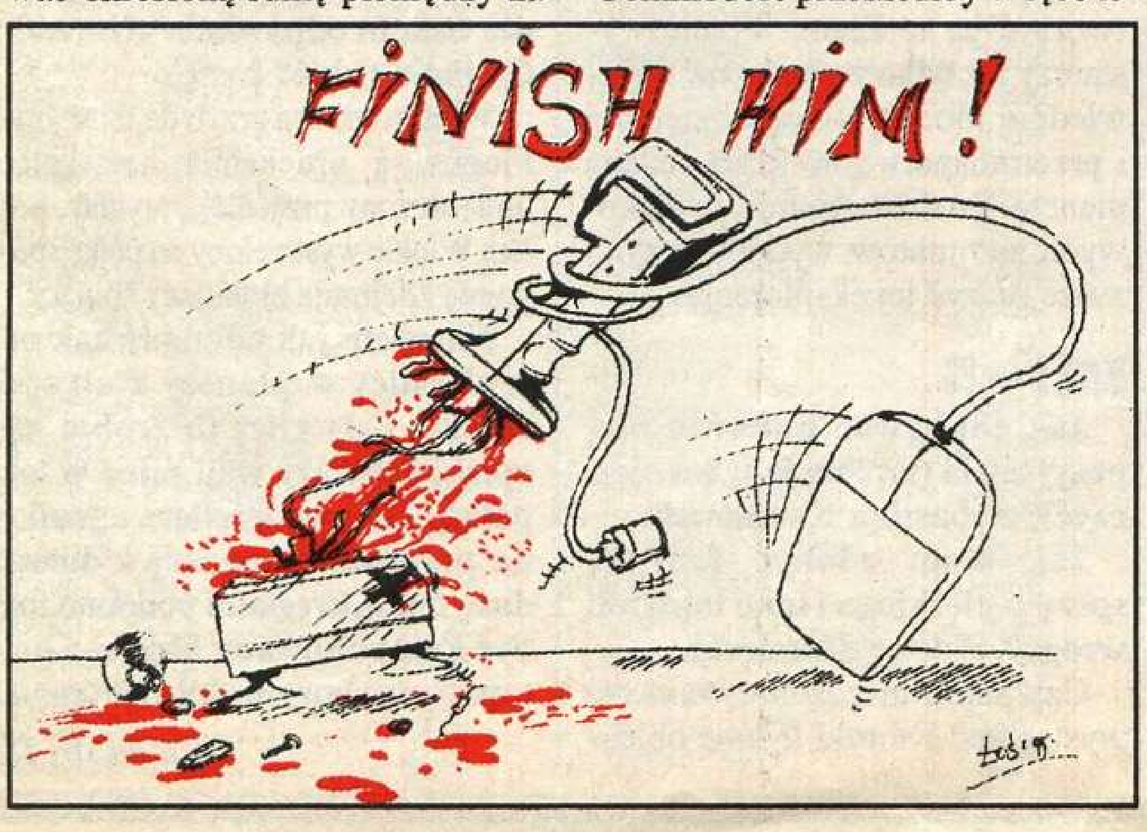
W pierwszym ruchu wycofał się Commodore UK, po tym jak Escom wniósł 5 mln $ i 1 mln $ zastawu. Nie wiadomo ile zaoferował IBM, natomiast Dell chcąc przebić wszystkich postawił na szalę 15 mln $, zaraz po podniesieniu wkładu Escoma do 10 mln $. Gdyby nie spóźnienie Della w załatwieniu formalności, prawdopodobnie Commodore przeszedłby w ręce tego potentata. Wygrał jednak Escom, co miało miejsce 21 kwietnia 1995 r.

Być może ta nazwa wielu z was niewiele mówi. Escom jest jedną z bardziej prężnych firm komputerowych na europejskim rynku PC. Działa na zasadach prostej sprzedaży komputerów dla każdego, a dzięki jakości oferowanego sprzętu i przystępnej cenie zdobył setki tysięcy klientów.

Zaraz po dokonaniu transakcji jednen z szefów Escom zorganizował na łączach Internetu konferencję na żywo. Oto co opowiadał pan Bernard van Tienen. Prawdopodobnie zostanie wznowiona produkcja C-64, ale tylko w Chinach. Jest to rynek bardzo chłonny, ale wciąż biedny pod względem zasobności kapitałowej. Produkcja Amigi na rynek europejski (i nie tylko) zostanie wznowiona już za trzy miesiące. Jak jednak dokona tego Escom, jeszcze nie wiadomo. Wchodząc w posiadanie majątku Commodore nie dostał przecież żadnej fabryki Amig. Nie wiadomo też, czy zostaną dokonane jakiekolwiek zmiany w nowo produkowanych Amigach. Wiadomo jednak coś o najnowszych Amigach – powstanie Amiga PowerPC, która ma łączyć trzy platformy (jak to PowerPC): Amigowskiego Workbencha, PeCetowskiego Windows oraz Systemu 7 lub MacOS Macintosha. Takie właśnie przewidywania mieliśmy w SS'15. Na pytanie jak dokona tego Escom bez przeszkolonych ludzi, odpowiedź była prosta – zatrudni nowych. Kolejne pytanie dotyczyło Commodore PC. Na nie pan van Tienen odpowiedział bardzo wymijająco, czyli po prostu że nie wie.

Powróćmy jeszcze do produkcji Amig. Escom zamierza je sprzedawać w kompletach np. z modemem. Wspomniano o wprowadzeniu oprogramowania do Internetu. Nie wiadomo czy w związku z tymi zmianami wypuszczony zostanie nowy system operacyjny. Sądzę jednak, że nowy Workbench powstanie. I kolejna niespodzianka, wskrzeszone zostaną przedstawicielstwa Commodore lub inne placówki obsługujące użytkowników i handlowców od Amigi. Na tej drodze stoi jednak pewien mur (albo płotek), a jest nim Commodore UK.

dokończenie na str. 18



W NUMERZE



HELP .....str. 12
X-COM TABELA BRONI .....str. 12
HELP .....str. 15, 52
MOJE BOJE .....str. 16
ZAPOWIEDZI .....str. 18
TIPS'n'TRICKS .....str. 53

help

Galina radzi zbłąkanym

7TH GUEST — PC

Jak przejść trójwymiarowy labirynt? Nie mogę znaleźć wyjścia. Dariusz „Tyniek" Mietlicki

Najlepiej rysuj sobie mapę uwzględniającą wszystkie zakrętasy, jakimi wiją się korytarze. Też mieliśmy z tym kłopot; jeśli uznasz, że nie warto się dalej męczyć, zaglądaj do księgi w bibliotece, za każdym razem uruchamiając też ową labiryntową zagadkę. Po trzecim takim wyczynie zagadka rozwiąże się sama.

Podajcie proszę rozwiązania tych trzech zagadek szachowych. Siedmiu hetmanów ustawię, ale gdzie ósmego? Driver

Zagadka ze skoczkami jest banalna – sprowadza się do zamiany miejscami dwóch grup tych figur – zapełniaj najpierw miejsca na brzegach i dalej zdaj się na wyczucie. Trudniejsza (i ciekawsza!) jest zagadka z gońcami. Może tu pomóc sposób „rozwiązywania od końca", to znaczy ustaw sobie na części (4x5 pól) zwykłej szachownicy figury już zamienione miejscami i w ten sposób dojdziesz do wniosków, jakie muszą być kończące ruchy. Jedno z możliwych rozwiązań zagadki z hetmanami: a6, b3, c5, d8, e1, f4, g2, h7. Dla przypomnienia orientacji – a1 to lewe dolne, zaś a8 to lewe górne pole szachownicy.

ALADDIN — Amiga 600

Czy istnieje wersja tej gry na A600? Jarek Gilmour Brylowski

Nie – tylko A1200, a mówi się o wydaniu wersji na A500.

TABELA BRONI DO X-COM TERROR FROM THE DEEP (UFO 2)

Rodzaj broni	Celność/Time Units (%)			Rodzaj i siła	Inne
	Auto	*Snap*	*Aimed*		
DART GUN	—	40/20	80/50	AP 16	12 naboi
JET HARPOON	40/40	60/35	90/70	AP 32	10 naboi
GAS CANNON	—	60/40	90/75	AP 60 HE 65 PH 60	6 naboi
HYDRO-JET CANNON	40/40	50/35	80/80	AP 40 HE 50 PH 40	Broń podwodna 8 naboi
TORPEDO LAUNCHER	—	50/40	110/80	HE 80 HE 90 PH 80	Broń podwodna
GAUSS PISTOL	30/30	40/25	70/50	GB 45	20 naboi
GAUSS RIFLE	50/40	65/30	100/60	GB 60	15 naboi
HEAVY GAUSS	—	50/40	90/80	GB 75	10 naboi
SONIC PISTOL	—	65/30	85/50	SB 80	20 naboi
SONIC-BLASTA RIFLE	—	75/40	110/60	SB 95	15 naboi
SONIC CANNON	—	80/50	115/70	SB 130	10 naboi
THERMAL SHOCK LAUNCHER	—	70/50	120/70	FR 120	Ogłuszacz
DISRUPTER PULSE LAUNCHER	—	—	120/75	HE 210	Broń podwodna
Granaty					
MAGNA-BLAST GRENADE				HE 50	
DYE GRENADE				HE 10	Granat dymny
PARTICLE DISTURBANCE GRENADE				HE 70	Reaguje na ruch
MAGNA-PACK EXPLOSIVE				HE 100	
SONIC PULSER				HE 120	
Inne					
THERMAL TASER				FR 80	Ogłuszacz
VIBRO BLADE				AP 80	
THERMAL LANCE				AP 110	
HEAVY TERMAL LANCE				AP 150	

Legenda
AP – Armor Piercing – przeciwpancerny, HE – High Explosive – odłamkowy, PH – Phosphorus – fosforowy (oświetlający), GB – Gauss Beam – strumień elektromagnetyczny, B – Sonic Beam – strumień dźwiękowy, FR – Freeze – działanie zamrażające

BETRAYAL AT KRONDOR — PC

Jak pokonać gostków w trzecim etapie w drodze do Kenting Rush, przy Cavals Keep. Na początku jest ich czterech, a co jakiegoś załatwię z ziemi wyrasta drugi. Wielbiciel Phoenix Suns

Ci odziani w kostiumy Nocnych Jastrzębi gostkowie to ożywieńcy, nawet konwencjonalne uśmiercenie ich może nie przynieść efektu. Próbuj ich ominąć, bądź wykonać rzut za trzy punkty i atakując za dnia spowodować by się wycofali.

COLONIZATION — PC

Co należy zrobić, aby w osadach nie spadała populacja? Gizmo z Gdańska

Musisz utrzymywać w mieście tylu farmerów, aby jedzenie przez nich produkowane wystarczało dla całego miasta. Informacja o produkcji jest wyświetlana w lewym dolnym rogu (pod rzędem mieszkańców) – przekreślone na czerwono kłosy oznaczają brak żywności!

DETROIT — PC

Co zrobić i co wyprodukować, abym już w pierwszym miesiącu miał zyski? Kickasso, Lublin

Sam sobie odpowiadasz na pierwszą część pytania – po prostu trzeba produkować. Najlepiej zacząć od pracy w Ameryce, po wybraniu typu samochodu, rodzaju nadwozia i silnika, tworzysz własny model. Potem ustawiasz linię produkcyjną w fabryce, w oddziale ustalasz lokalną bądź globalną cenę (na pierwsze modele nie więcej niż $500) i czekasz, aż ktoś to raczy kupić.

DEUTEROS — Amiga 500

Jak wybudować bazę na innej planecie? Jak uzyskac egzotyczne surowce, których nie ma na ziemi? Driver

Jak już zauważyłeś do budowy tej bazy niezbędne są pierwiastki niedostępne na Ziemi. Chwilowo jedynym miejscem, w którym można je zdobyć jest pas asteroidów – należy wysłać tam statek wyposażony w automatyczne urządzenia do wyłapywania asteroidów i czekać. Po pochwyceniu odpowiedniej wielkości asteroidu z potrzebnymi pierwiastkami należy przetworzyć je na Ziemi. Potem wystarczy już tylko wybudować odpowiednie moduły stacji naziemnej i przetransportować je na żądaną planetę. Po dostarczeniu dodatkowych automatów wydobywczych może ruszyć jej eksploracja.

DUNE 2 — PC

Jak zdobywać budowle nieprzyjaciela (umiem je tylko niszczyć)? Sebastian Karczewski

Jak mam zdobyć fabrykę sprzętu ciężkiego i inne budynki wroga? Wiktor Strzelecki

Czy samo niszczenie wam nie wystarcza? Fabryki (i inne obiekty) musicie budować sobie sami. Niektóre z nich są co prawda niedostępne dla was (jak np. wymienione fabryki), sytuacja taka ma miejsce jednak jedynie przez kilka pierwszych etapów gry. Później będziecie mogli budować je oraz inne, czasami niedostępne dla wroga.

ELVIRA 2 — PC, C-64

Jak wyjąć kluczyk z akwarium? Zawsze gryzą mnie ryby! Kiedy chcę wyjść z kuchni przez drzwi prowadzące do głównego hallu, zjawia się facet z jednym okiem, rani mnie dotykiem, a ja nie mogę z nim walczyć. Jak go uniknąć? Mateusz Homa

By rybki przestały gryźć, wrzuć im mięso zatrute przygotowaną przez doktorka substancją. Doktorka zastaniesz w laboratorium (patrz niżej), musisz być ubrany tak jak na zdjęciu. Facet z jednym okiem to klasyczny zdechlak, odeślesz go gdzie trzeba, jeśli zaatakujesz go czarem Turn Undead sporządzonym z mózgu (też patrz niżej).

Gdzie znaleźć mózg? Co trzeba dać Indianinowi i gdzie to znaleźć? Gdy w katakumbach zabijam potwora podobnego do Elviry to powinna tam leżeć lanca, a jej nie ma. C.A.D.I.

Mózgi mają to do siebie, że nie leżą ot tak sobie na ulicy. Solidny, zakonserwowany mózg znajdziesz w gabinecie obok laboratorium. Najpierw wejdź do małej skrytki przy stołówce, dotknięcie lokówką czujnika zwabi tu gościa, którego uziem. Zdobędziesz dostęp do kilku nowych komnat, w tym do wspomnianej na początku. Indianinowi trzeba dać fajkę, którą odnajdziesz w skrytce obok akwarium (patrz wyżej), oraz trzy wojenne artefakty (torbę, tomahawk i wspomnianą przez ciebie lancę), ale sposób ich zdobycia to już temat na długą bajkę. Jeśli pojawi się więcej pytań dotyczących ELVIRY 2, obiecujemy przygotować kompletny opis.

GOBLINS 2 — PC

W laboratorium Vivalzart'a dostałem się już na górną półkę, zabrałem eliksir, lecz za nic nie mogę zabrać spinki z rurki od maszyny. Na moje polecenie Goblin odpowiada „No, no". Co mam robić? Łepek

Winkle wrzuca grzyb do maszyny, Fingus ją uruchamia naciskając umieszczony przy niej przycisk, potem Winkle wystrzelony na półkę spokojnie zdejmuje blokujący spinacz.

Nie wiem jak odczepić hak od szubienicy w planszy z atrapą smoka. Gdy chcę to zrobić wg opisu, Schwazy wali mnie w łeb pałką. Gdy umieściłem agrafkę na parasolu w planszy z dnem, dużą tęczą, kręglami podobno ma być katapultowany Fingus z katapulty w lewym dolnym rogu.

c.d na str. 15

sprzedaż prowadzą również:

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

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

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

LANCER
ul. Skrzydlata 1a
Elbląg
tel. (0-50) 33-93-65

ARTICA
SALON KOMPUTEROWY
ul. Grunwaldzka 45
Gdańsk

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

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

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

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

GAMBIT
Pl. B. Głowackiego 20
39-400 **Tarnobrzeg**
tel./fax (0-15) 23-18-88

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

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

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

CD Projekt

ul. Marszałkowska 7/3, 00-626 Warszawa

tel. (0-22) 25-07-03, fax (0-2) 612-39-06

poniedziałek–piątek 9^{00}–17^{00}, sobota 11^{00}–16^{00}

Gry:	cena w zł
3ft Six Pack (6 CD)	116,-
5ft Ten Pack Vol. #1 (10 CD)	~~186,-~~ 142,-
5ft Ten Pack Vol. #2 (10 CD)	~~186,-~~ 142,-
→ 5tf Ten Pack Vol. #3 (10 CD)	146,-
Aces over Europe	108,-
Aces over Pacific	108,-
Aegis: Guardian of the Fleet	~~125,-~~ 97,-
Alien Logic	94,-
Alone in the Dark 3 (box, polska instrukcja)	97,50
Armored Fist (box, polska instrukcja)	81,-
Beauty and the Beast	72,-
Beneath the Steel Sky	~~116,-~~ 82,-
Big Red Adventure (box, polska instrukcja)	71,50
Bureau 13 (box)	139,-
Comanche (box, polska instrukcja)	91,50
Commander Blood	104,-
→ Crime Patrol (box)	129,-
→ Crime Patrol 2: Drug Wars (box)	129,-
Critical Path	84,50
→ Cyberia (box)	~~169,-~~ 129,-
→ Cyberwar (box, polska instrukcja)	~~196,-~~ 159,-
Cyclemania (box)	188,-
Cyclones	94,-
Dark Forces (box)	183,-
Dawn Patrol	~~117,50~~ 96,-
Descent (box, polska instrukcja)	165,-
Desert Strike (box)	106,-
→ Dragon Lore (2 CD)	~~95,-~~ 85,-
Dune	68,-
→ Dungeon Master 2	wkrótce!
Ecstatica (box, polska instrukcja)	79,50
FIFA International Soccer (box, polska instrukcja)	73,50
Gabriel Knight	91,-
Great Naval Battles 2	92,-
Hell (box, polska instrukcja)	104,-
Iron Helix	88,-
Jutland	59,-
King's Quest VI	75,-
King's Quest VII (box)	tel.
Lawnmower Man	75,-
Legend of Kyrandia 1	87,-
Legend of Kyrandia 2: Hand of Fate	~~113,-~~ 73,-
→ Legend of Kyrandia 3: Malcolm's Revenge (box)	129,-
Leisure Suit Larry VI	~~113,-~~ 73,-
Little Big Adventure (box, polska instrukcja)	104,-
→ Lost Eden (box)	159,-
Mad Dog Mc Cree 1 (polska instrukcja)	~~81,-~~ 66,-
→ Mad Dog Mc Cree 2 (polska instrukcja)	~~86,-~~ 79,-
Magic Carpet (box, polska instrukcja)	110,-
MegaPack 1 (box, 11 CD)	175,-
→ MegaPack 2 (box, 11 CD)	169,-
MegaRace	~~53,-~~ 43,-
Menzoberranzan	~~106,50~~ 98,-
Microcosm	65,-
Mortal Kombat 2 (box, polska instrukcja)	158,50
Myst	tel.
NHL Hockey '95 (box, polska instrukcja)	73,-
Noctropolis (box, polska instrukcja)	79,50
Novastorm (box, polska instrukcja)	75,50
Outpost	110,-
→ Panzer General	~~97,-~~ 82,-
Police Quest IV	~~113,-~~ 73,-
Putt Putt Goes to the Moon	108,-
Putt Putt Joins the Parade	72,-
Quantum Gate 2: Vortex (box, 3 CD)	244,-
Ravenloft	98,-
Rebel Assault	128,-
Return of the Phantom (box)	106,-
Return to Zork	81,-
→ Space Pirates (box)	129,-
→ Titan's Legacy (box, 2 CD)	95,-
→ Top 10 Pack (10 CD)	183,-
TuneLand	100,-
Under a Killing Moon (4 CD)	tel.
US Navy Fighters (box, polska instrukcja)	104,-
USS Ticonderoga	98,-
Virtual Pool	tel.
→ Warcraft: Orcs & Humans (box)	159,-
→ Who Shoot Johnny Rock? (box, polska instr.)	69,-
Wing Commander 3 (box, polska instrukcja, 4 CD)	183,-
Wings of Glory (box, polska instrukcja)	104,-

Programy użytkowe:	
American Heritage Dictionary	78,-
Animals – San Diego Zoo	~~56,-~~ 46,-
Chadwick and the Sneaky Egg Thief (box)	~~149,-~~
→ Compton's Interactive Encyclopedia 1995	~~110,-~~ 79,-
→ Corel Gallery	~~179,-~~
Global Explorer (box)	319,50
→ Grolier's Encyclopedia v7.0	~~116,-~~ 85,-
Learn: Cat Came Back	69,-
Learn: Sitting on the Farm	69,-
Learn to Speak English	164,-
→ Leonardo the Inventor	88,-
Living Books: Arthur's Teacher's Trouble	78,-
Living Books: Just Grandma and Me	78,-
Mayo Clinic 'Health Book'	72,-
→ Media Euro (box, produkt polski)	~~219,-~~ 199,-
MS Ancient Lands	tel.
MS Art Gallery	131,-
MS Beethoven	164,-
MS Cinemania 1995 (box)	195,-
→ MS Encarta 1995	~~194,-~~ 149,-
MS Explorapaedia	195,-
MS Magic School Bus (box)	195,-
MS Mozart	164,-
MS Musical Instruments	91,-
MS Schubert	164,-
→ OS/2 Warp 3.0	359,-
Our Solar System	56,-
Prince Interactive	130,-
→ Przeboje Muzycznej Jedynki	~~56,-~~
World Atlas 5.0	~~72,-~~ 59,-

wszystkie ceny zawierają VAT

...Lost Eden
...Virtual Pool
...Descent
...Cyberia
...już są!

Autoryzowany Dystrybutor

Interplay

Blue Byte

AMERICAN LASER GAMES, INC.

ceny mówią same za siebie

wszystkie pozycje w ciągłej sprzedaży hurtowej i detalicznej

MIRAGE SOFTWARE

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

TYLKO W CZERWCU

NA DZIEŃ DZIECKA SPECJALNA ATRAKCYJNA OFERTA

ORAZ OBNIŻKA CEN

W SKLEPIE FIRMOWYM I W SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

AMIGA

BANSHEE – AGA	(52,00) - 40,00
BURNTIME	(61,00) - 48,00
BRUTAL FOOTBALL – AGA	(39,00) - 30,00
DRAGONSTONE	(49,50) - 40,00
FANTASTIC DIZZY	(34,00) - 25,00
HEIMDALL 2	(58,00) - 44,00
SKELETON KREW AGA	(52,00) - 40,00
JAGUAR XJ220	(27,00) - 23,00
WOLFCHILD	(27,00) - 49,00

IBM PC

CORRIDOR 7	(64,00) - 50,00
ENCORE – CD	(69,00) - 40,00
MANCHESTER LTD	(46,00) - 35,00
LAMBORGHINI	(42,00) - 35,00

CD32

BANSHEE	(57,00) - 45,00
DRAGONSTONE	(57,00) - 45,00
SKELETON KREW	(58,00) - 45,00
UNIVERSE	(62,00) - 50,00
HEIMDALL 2	(62,00) - 50,00

NOWOŚCI – AMIGA

DAN WILDER przygodowa	21,00
BRAIN FODDER edukacyjna	29,50
JURAJSKI SEN platformowa	21,00
KRĘTACZ logiczna	11,00
MORTAL WEAPON strzelanina	16,00
ORTOGRAF słownik	16,00
POLE WALKI strategia	21,00
DENNIS (AGA) zręczn.	52,00
JAMES POND 3 (AGA) zręczn.	38,00
LAMBORGHINI wyścigi	39,00
WILD CUP SOCCER	38,00

NOWOŚCI – IBM PC

UNCOVER IT arkanoid od 19 lat	24,00
ORTOGRAFIA PRO dla wszystkich	19,00
ALONE IN THE DARK 1 przyg. CD	24,00
ALONE IN THE DARK 2 przyg. CD	73,00
ALONE IN THE DARK 3 przyg. CD	95,00
MORTAL KOMBAT 2 CD walki	155,00
BC RACERS wyścigi jaskiniowców	52,00
HANNIBAL (PL) strategia	47,00

WKRÓTCE W SPRZEDAŻY

ISHAR 2 – Amiga, PC
PROJECT BATTLEFIELD – Amiga
SPEEDWAY MANAGER – Amiga
TEAKWONDO MASTER – Amiga 1200
DOMAN – Amiga
EPIC – Amiga, PC
THE GAMES BARCELONA `92 – Amiga, PC
FOOTBALL GLORY – PC
TFX – A1200
INFERNO – PC 3,5"
JURASSIC PARK – Amiga, PC
SCOTTISH OPEN – PC, PC-CD
MANCHESTER UTD DOUBLE (PL) – Amiga, PC
RUFF 'N' TUMBLE – Amiga
VIROCOP – Amiga, PC
VIRTUA CHESS – PC-CD
STRIP POKER PRO – PC-CD
VOYAGES OF DISCOVERY (PL) – PC

ATARI XL/XE NOWOŚCI '95

CYBORG zręcznościowa	6,00	DEFENSOR logiczna	6,00
LIGA POLSKA manager	6,00	JASKINIOWIEC zręcznościowa	6,00
TEACHER KILLER tekstowa	6,00	TECHNOID arkanoid	6,00
MOSCOW 1993 strat.–handlowa	6,00	INNY ŚWIAT role-playing	6,00
SEXY SIX master mind od 18 l.	6,00	STARBALL zręcznościowa	6,00
SEXQUIX kółko i krzyżyk od 18 l.	6,00	oraz wiele innych starszych progrmów	

COMMODORE C-64

BALLON BATTLES lot balonem	6,00	ORTOPUZZLE edukacyjna	5,50
SQUASH sportowa	6,00	KACPER przygodowa	5,50
DROID strzelanina	5,50	LINGOS	8,00
WŁADCA strategiczna	5,50	NAJEMNIK 1/2 strzelanina	5,50
KOLONY strategiczna	5,50	ROCK STAR manager	9,00
Q10 TANKBUSTER zręcznościowa	6,00	PRAWO JAZDY TESTY - 2 dyski	9,50

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

ZESTAWY GIER W SUPER CENACH!

AMIGA

BMX SIMULATOR	(10,00)
SKY HIGH STUNTMAN	(19,00)
SKY SIMULATOR	(14,00)
do zapłacenia: 20,00	
ROOSTER	(11,00)
ROOSTER 2	(18,00)
LAST SOLDIER	(14,50)
do zapłacenia: 30,00	
BOO!	(11,00)
PINOMANIA	(9,50)
JANOSIK	(11,00)
do zapłacenia: 20,00	
WIZKID	(34,00)
TRAPS'N TREASURES	(34,00)
do zapłacenia: 50,00	
MANCHESTER UTD P.L.C.	(42,00)
SOCCER KID	(42,00)
do zapłacenia: 60,00	
HEIMDALL 2 – AGA	(62,00)
SABRE TEAM – AGA	(47,00)
do zapłacenia: 80,00	
UNIVERSE	(58,00)
PINKIE	(39,00)
do zapłacenia: 65,00	

IBM PC

HEIMDALL 2 – CD	(65,00)
UNIVERSE – CD	(65,00)
do zapłacenia: 80,00	
INFERNO – CD	(165,00)
TFX – CD	(175,00)
do zapłacenia: 260.00	
GRAND PRIX UNLIMITED	(48,00)
LOW BLOW	(40,00)
do zapłacenia: 60,00	
HEIMDALL 2	(58,00)
UNIVERSE	(58,00)
do zapłacenia: 80,00	
SABRE TEAM	(47,00)
SOCCER KID	(47,00)
do zapłacenia: 70,00	

CD32

CHUCK ROCK	(39,00)
CHUCK ROCK 2	(39,00)
do zapłacenia: 45,00	
PREMIERE	(39,00)
BUBBA 'N' STIX	(39,00)
do zapłacenia: 45,00	
FLY HARDER	(51,00)
JOHN BARNES FOOTBALL	(51,00)
do zapłacenia: 75,00	

NIŻSZE CENY ZNANYCH GIER

IBM PC 3,5"

BUZZ ALDRIN'S INTO SPACE	48,50
DESERT STRIKE	61,00
DRACULA	18,00
F-15 III	61,00
F-14 FLEET DEFENDER	73,00
FIELDS OF GLORY	61,00
FRONTIER ELITE 2	36,50
HAND OF FATE	67,00
HIRED GUNS	36,50
HUMANS 2	36,50
INNOCENT	46,00
KINGMAKER	61,00
LITIL DIVIL	69,50
PACIFIC STRIKE	67,00
QURANTINE	69,50
RETURN OF PHANTOM	61,00
SHADOW CASTER	61,00
SEAWOLF	61,00
TASK FORCE 1942	67,00
UFO: ENEMY UNKNOWN	67,00
UTOPIA	30,50
ZOOL	36,50
ZOOL 2	46,50

IBM PC CD-ROM

FRONTIER ELITE 2	46,50
LABIRYNTH OF TIME	61,00
LITIL DIVIL	69,50
WING COMMANDER ARMADA	67,00
ZOOL	46,50
ZOOL 2	50,00

AMIGA

DRACULA	18,00
FIELDS OF GLORY	61,00
FRONTIER ELITE 2	36,50
FIRED GUNS	46,50
INNOCENT	33,00
KINGMAKER	61,00
UFO: ENEMY UNKNOWN (AGA)	67,00
ZOOL	36,50
ZOOL 2 (AGA)	46,50

ORAZ GRY Z SERII „KLASYKA KOLEKCJI KOMPUTEROWEJ" NA AMIGĘ I PC PO 18,50 zł i 24,50 zł

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

help

Galina radzi zbłąkanym

Leci kawałek i ląduje. Niestety nie na tęczy, jak jest w opisie. Co zrobić? NIKO

To w którym etapie ty właściwie jesteś? Haka nie odczepiasz, tylko zaczepiasz na niego Schwazy'ego, dokonasz tego Fingusem, który musi stanąć na taborecie w czasie gdy Winkle będzie straszył kata siedząc w atrapie smoka. Do agrafki Fingus dolatuje na bańce mydlanej, wystrzelonej z katapulty w lewym dolnym rogu ekranu – pod warunkiem, że agrafka została uprzednio odhaczona od ramy obrazu i znajduje się na parasolu w prawym rogu ekranu.

HAND OF FATE — PC

Jak zdobyć ser dla szczura pilnującego jaskini, oraz jak przepłynąć na wyspę porannych mgieł? Sebastian

Twoje pytanie sprowadza się w gruncie rzeczy do tego jak przejść cały pierwszy etap. Szczurowi nie dajesz sera, ale straszysz go specjalnym czarem. Jak zdobyć składniki i co robić dalej, podpowie ci opis z SS'11.

Nie mogę otworzyć czaszki w mrocznej grocie. Wiem, że ma to jakiś związek ze świetlikami na drzewie. Maciej Gunia

Kliknij jagodą na świetlikach (czy muszkach) zapamiętaj kolejność, w jakiej będą się odzywać. Identyczną kolejność musisz odtworzyć klikając na zębach czaszki.

Jak zrobić musztardę? Mam ocet i tartą rzodkiew. Bez musztardy nie mogę zrobić „Czaru kanapkowego". Apacz

Jeśli masz już tartą rzodkiew w misie smoczego bobasa, to jaki problem stanowi dolanie do tego octu (vinegar) wziętego z parapetu chaty gospodarza?

HEIMDALL 2 — Amiga

Zgodnie z opisem w SS'18 wykonałem sześć zadań i w moim posiadaniu znalazły się symbole bogów Kela'ryn. Powinienem je teraz włożyć w odpowiednie miejsce na podłodze przy wejściu do sali. Próbowałem wszelkimi sposobami, lecz bezskutecznie. Dyzio

Po prostu je tam wyrzuć... Same trafią w odpowiednie wydrążenia w podłodze.

INTERACTIVE TERESA — PC

W grze tej nie pokazuje mi się strzałka), choć w postaci niewidocznej. Gdy latam po ekranie na oślep, czasem trafiam na jakąś opcję. Czy jest tu winien typ myszy? Punisher

Obsługa z klawiatury jest niemożliwa. Co do myszy to winien jest zapewne driver – spróbuj użyć sterownika MOUSE.COM dostarczanego razem z DOS'em i MS Windows.

ISHAR 3 — Amiga

Nie wiem jak się przenosi w czasie? Rózia

Są do tego specjalne urządzenia zwane Bramami Wieczności. W Koren Bahnir znajdują się cztery takowe: w domu Fidiusa, na scenie w centralnej części miasta, w północno-zachodniej dzielnicy oraz w ogrodzie, do którego dostęp zdobędziesz po pierwszej wizycie w dżungli. Oczywiście, w przypadku trzech pierwszych, też trzeba wykonać pewne czynności, aby Bramy się uaktywniły. Powinien ci pomóc opis z SS'22.

KAJKO I KOKOSZ — Amiga

Co trzeba zrobić po wyjściu z grodu kiedy Kajko i Kokosz spotykają dwóch rycerzy Hegemona? Jakub Ernestowicz

Użyj na nich rękawicy siły.

Jak zdjąć róg bawoła w chacie Kajka i Kokosza? Po rozpaleniu ognia w chacie bohaterów i dodaniu do garnka rękawicy wyskakuje mi napis, że czegoś brakuje. Czego? Michał, Zawiercie

Nie bawoła tylko tura. Kokosz musi stuknąć w niego kijem od miotły. Do gara trzeba wrzucić rękawicę oraz ziele wiesiołka rosnące przed chatą (trzeba je ściąć srebrnym nożem – w przeciwnym wypadku więdnie).

Jakie są składniki na ziarno (niebieskie)? Kiedy obudzę Dziada Borowego, to on mi ich nie podaje, dlaczego? Tomasz Wabiek

Podobno za każdym razem są to inne składniki. W moim przypadku należało wrzucić szyszkę, owoc kasztanowca, muchomór i orzechy laskowe.

Jak przywiązać pal drzewa do kamieni po przepłynięciu jeziora? Magdalena Baran

Przy pomocy pachnącego groszku oplatającego pobliskie drzewo.

Daję karczmarzowi złotą obręcz, a on mi gada, że podwiezie mnie do krainy borostworów. Na tym mój kontakt z nim się kończy. Co mam zrobić? Zrozpaczony

Trzeba stanąć za wozem i nakierować kursor na jego tył. Zamieni się on wtedy (kursor, a nie wóz) w poziomą strzałeczkę i będzie już można odjechać w nieznane.

Gdzie dokładnie mogę znaleźć orzechy na polanie? Oprócz kasztana, dwóch kamyków, muchomora, kasztanowca, strumyka i leszczyny nic tam nie widzę. Tomek Starań, Bethle

Orzechy laskowe jak łatwo się domyślić są pod leszczyną (we wschodniej części polanki). Nie są one może zbyt dobrze widocznymi obiektami ale jednak z całą pewnością tam są.

Gdy Dziad Borowy daje mi przepis na owoce przemiany, to nie mogę zerwać szyszki. Czy to ta szyszka na planszy z chrapiącym Dziadem? Czy mam palić pod kociołkiem, gdy sporządzam owoce przemiany? A.Ch.

Należy połączyć gałąź leżącą na tej polanie z gumiakiem zdobytym na polanie rusałki Emilki. Masz już procę. Teraz z sąsiedniej polanki weź kamyk i po prostu zestrzel upragnioną szyszkę. Pod kociołkiem ognia rozpalać nie trzeba.

Mam już trzy składniki potrzebne do sporządzenia owoców przemiany. Nie wiem jednak gdzie jest kasztan? Fidiasz

Pod kasztanowcem. Odnośnie jego znalezienia – patrz dwa helpy wyżej.

LAST SOLDIER — Amiga

Czy są jakieś kody na nieśmiertelność? Po co z tyłu instrukcji obsługi jest napisanych 100 kodów? Major Sedes

Są to kody do tzw. testu antypirackiego. Jeżeli udało ci się uruchomić twój oryginał bez ich pomocy, to twoja Amiga jest urodzonym crackerem.

MENTOR — Amiga

W domu pałkarza robię wszystko co jest w opisie, aż do momentu, w którym trzeba wetknąć kabel od gitary do wzmacniacza. Jak i w co go wetknąć? PeeR

Kabel trzeba wetknąć właśnie w kolumnę. I z całą pewnością jest opisana – wystarczy tylko użyć na niej kabla od gitary (trzeba tego miejsca użycia odrobinę poszukać – jest ono dość małe, mniej więcej 1x1 pixel).

MICROLEAGUE FOOTBALL 2 — PC

Czy jest możliwość podniesienia poziomu gry komputera? Drużyny z 91 roku oraz zespoły wszechczasów pokonuję bez problemu. Stworzyłem swoją drużynę i gra bez zmian. Przeciwnicy rzadko przekraczają granicę 10 punktów. Marcin Wałęsa

Komputer gra tak jak jest zaprogramowany. Jedyna rada to zmienić grę (a gier futbolowych jest bez liku: obejrzyj sobie SS'10, SS'11, SS'21). Najlepszą z nich jest jednak NFL Coaches Club Football firmy MicroProse.

ON THE BALL LEAGUE — Amiga 1200

Jak uruchomić tę grę? Proszę o podanie klawiszologii. Robert Angierman

Nigdy nie miałem problemów z uruchamianiem. Co do klawiszologii to jej nie ma, ponieważ gra obsługiwana jest myszą!

PIRATES — Amiga 1200

Czy jest możliwość zapisania stanu gry? Ernest Bużalski

Dokonuje się tego będąc w porcie państwa, które cię aktualnie nie poszukuje.

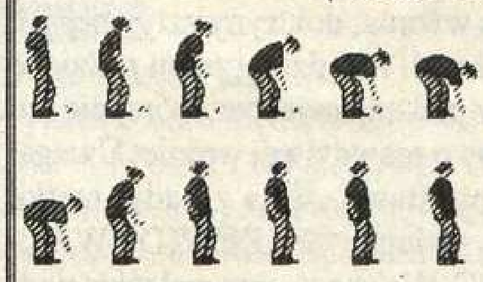
CHCESZ STWORZYĆ NOWY ŚWIAT?

Metropolis Software House, twórca „Teenagenta" i „Tajemnicy Statuetki", tworzy w tej chwili cztery nowe światy w czterech nowych grach. Jeśli chcesz zostać ich współtwórcą, przejrzyj poniższą listę.

Poszukujemy zdolnych osób pracujących zarówno na PC, jak i na Amigach:



grafików 2D
(Deluxe Paint, NeoPaint)



animatorów 2D
(Deluxe Animator, Autodesk Animator Pro)



grafików 3D
(3D-Studio, Real 3D, LightWave)



programistów
(C/C++/asembler)

Przyślij nam próbki swojej twórczości na dyskietkach (Amiga, PC) lub na taśmie wideo. Zapewniamy zwrot i zachowanie tajemnicy. Pracom stawiamy wysokie wymagania, ale dlaczego nie mialbyś spróbować?...

Centrum koordynacji projektów w Warszawie:
Adrian Chmielarz, Project Manager
Metropolis Software House s.c.
ul. Batorego 37/109, 02-591 Warszawa
tel. (022) 25-17-33, e-mail: mpolis@maloka.waw.pl

SONIC
Tu dzwonić
Sapieżyńska 8
00-215 Warszawa
tel. 635-08-17
BBS 641-45-60

KOMPUTERY PC

ZESTAW 486 DX/2 66
2.445,- zł

ZESTAW 486 DX/4 100
2.635,- zł

*W skład zestawu wchodzi:
monitor kolor, procesor, płyta główna,
karta graficzna SVGA 512,
multi I/O, obudowa mini tower,
klawiatura, 4 MB RAM,
dysk twardy 170 MB

WYPOSAŻENIE DODATKOWE

--- CD ROM ---
- 2 x SPEED - 390 zł
- 4 x SPEED - 590 zł

--- KARTY MUZYCZNE ---
- MV 2 (Kompatybilna z SB 2.0) - 100 zł
- SOUND BLASTER 16 OEM - 280 zł
- ULTRASOUND 512 Kb - 390 zł
- GŁOŚNIKI 25 W - 130 zł

FAX MODEM 14400 Zoltrix - 185 zł

WSZYSTKIE CENY ZAWIERAJĄ VAT

RATY

SONIC
Te ceny zabijają.

Odcinek 3

Zdrowe zasady niezdrowej zabawy

W sierpniu 1914 r. sławne i niezwyciężone armie rosyjskie zaatakowały Prusy Wschodnie bronione przez niemiecką 8 Armię. Ten wysunięty bastion germaństwa szturmowano od południa i wschodu. Dwie nacierające armie dzieliła prawdziwa przepaść. Położenie Niemców było na pierwszy rzut oka niekorzystne, ale sprzyjał im teren, lepsze dowodzenie i zdecydowanie w walce. Po stronie rosyjskiej niektórych dowódców korpusów lepiej było rozstrzelać od razu, szwankowała łączność. Ale głównym sprawcą klęski carskich batalionów była błędna informacja i zlekceważenie podstawowych zasad sztuki wojennej. W kluczowym momencie dowódca Frontu Północno-Zachodniego gen. Żilinskij przekazał dowódcy jednej z armii gen. Rennenkampfowi (ach ta rosyjska dusza – i to z takim nazwiskiem) fałszywe informacje co do położenia drugiej armii, a na to tylko czekali siepacze niemieckiego gen. Hindenburga.

Z uporem maniaka powtórzyć należy, że podstawą wszystkiego jest głowa (dowodzenie), to z niej wypływa sprawność działania (organizacja) i siła (uzbrojenie i wyszkolenie).

Ktoś mógłby powiedzieć, że to nie ma żadnego sensu. Patrząc na wyczyny historycznych jak i obecnych person ze szlifami, wszelki porządek w armii to przesąd. Być może jest tak na pierwszy rzut oka. Musimy jednak stwierdzić, że armia od wieków była zgrupowaniem miernot, karierowiczów, szajbusów, przestępców itp. Aby całe to stado do czegoś wspólnie doszło, potrzebna była unifikacja. Unifikacja podobnie jak demokracja stwarzająca więzienie jednego wzorca, doktryny sztywnej jak krochmal. Ale dzięki temu rodzi się rzecz podstawowa, bez której nie ma mowy o prawdziwej wojnie. Uwaga, oto podstawa, złota zasada, matka wszystkiego: PRZEWIDYWALNOŚĆ. Wojsko tworzą maleńkie pododdziałki budujące większe pododdziały, te budują oddziały itd. W każdej z tych jednostek służą Kowalscy (Smithowie, Mullerowie czy jak im tam) wyszkoleni według jednakowego regulaminu, uzbrojeni w jednolitą broń o znanych parametrach, dowodzeni przez dowódców mających te same dyrdymały w głowie. Wszystkie te elementy pozwalały przeszkolonym kretynom w randze generała przewidzieć, że dywizja piechoty broniąca się na 12 km powstrzyma przez 2-3 dni dwu, trzykrotnie liczniejszego przeciwnika (norma z okresu międzywojennego) i tym podobne rzeczy. Czy nie przypomina to nieco szachów? Oczywiście aby nie było zbyt prosto, natura nieco zamieszała – i oto dowodzący cierpią na zróżnicowany polot (tak, to prawda – wojna to nie walka lepszych pomysłów, ale tego kto popełni mniej błędów), broń jest różnorakiej jakości, a pranie mózgu szeregowego Kowalskiego czasami nie przynosi skutku i nasz bohater może wybrać bardziej interesujące zajęcia niż leżenie w błocie i podziwianie fajerwerków.

Aby zrównoważyć przeciwności losu i zapewnić słusznej sprawie zwycięstwo, wymyślono rzecz niesamowitą: zasady sztuki wojennej. Ich liczbę różne źródła przytaczają w różnych ilościach: 4, 9 itd. My zajmiemy się najistotniejszymi bez względu na to ile ich będzie (wiedza wojskowa wykładana na naszych uczelniach jako nauka ścisła i policzalna stwierdzała swego czasu, że Hegel nazywał się Megel) – ten spór zostawmy specjalistom. Dla nas najważniejsze będą: przewaga, ekonomia sił, zaskoczenie i swoboda działania.

Zanim zaczniemy szczegółowo rozważać poszczególne zasady, chwilę należy zatrzymać się przy największej zagadce wiążącej się z grami wojennymi w wydaniu amerykańskim. Chodzi mianowicie o przewagę. Według naszych braci zza oceanu, przewaga w grze wyraża się posiadaniem większej liczby punktów siły przez jednostkę. W znacznej części gier najlepiej jest skompletować olbrzymie stosy oddziałów, rzucić je naprzód i modlić się o łaskawy wyrok losu. A gdzie tu miejsce na rezerwy, gdzie na subtelne manewry, gdzie miejsce na psychologiczną przewagę (wszak komputer się nie załamuje – co najwyżej „wykrzacza"). Jest to wyrazem ślepej wiary w naukę, w możność uczynienia z wojny partii szachów lub warcabów (była nawet kiedyś taka gra planszowa – GRENADIER). Nie ma to jednak wiele wspólnego z rzeczywistością, chociaż pozostaje piękną i kolorową bajką wielkich dzieci z Ameryki (przykładem wszechczasów jest PANZER GENERAL).

Przy omawianiu poszczególnych zasad (chociaż dziś zostaną one tylko z lekka naszkicowane) musimy pamiętać o pierwszym prawie wymienionym w tym odcinku – prawie unifikacji. Prezentowane tu omówienia zasad odnoszą się do sytuacji typowych (patrz rachunek prawdopodobieństwa).

Przewaga jest wszystkim, jest celem i środkiem. Dzięki niej najpewniej można odnieść zwycięstwo. Przewagę można podzielić na ogólną – bezwzględną (więcej ludzi, lepsza broń itp.) i względną. Z tym, że pamiętać należy, iż przewaga niekoniecznie musi odnosić się do przewagi fizycznej. Dzięki sztuce wojennej czy przewadze moralnej również można odnieść zwycięstwo.

Wykorzystując odpowiednio posiadane oddziały, nie marnotrawiąc ich na drugorzędnych odcinkach jesteśmy w stanie na polu bitwy zgromadzić więcej jednostek niż przeciwnik, nawet przy jego przewadze ogólnej. Tak najprościej można określić zasadę ekonomii sił.

Zdobycie przewagi w wybranym punkcie wiąże się z jej ulotnością. Jest chwilowa i jako taka może być najczęściej uzyskana poprzez odpowiedni manewr, działania maskujące, dezinformację itp. czyli przez zaskoczenie. Oprócz tego zaskoczenie powoduje często utratę spójności i morale przez przeciwnika.

Przy omawianiu zasady zaskoczenia warto odnotować trzecie podane dziś prawo – prawo różnicy skal. Otóż zaskoczenie udaje się i przynosi najlepsze efekty najczęściej przy niewielkich jednostkach. Przewaga liczebna nie ma tu aż tak wielkiego znaczenia z racji organizacji – 1 batalion 300-osobowy walczący z 1 batalionem 700-osobowym ma duże szanse przy zaskoczeniu. Ale 1 dywizja przeciw 1 dywizji nie osiągnie już takich rezultatów, gdyż obrońca dysponując złożoną strukturą nie ulegnie w całości zaskoczeniu i ma większą szansę przynajmniej na wycofanie się w porządku. Bowiem „czas i przestrzeń ujawnią prędzej czy później wszelkie operacyjne insynuacje".

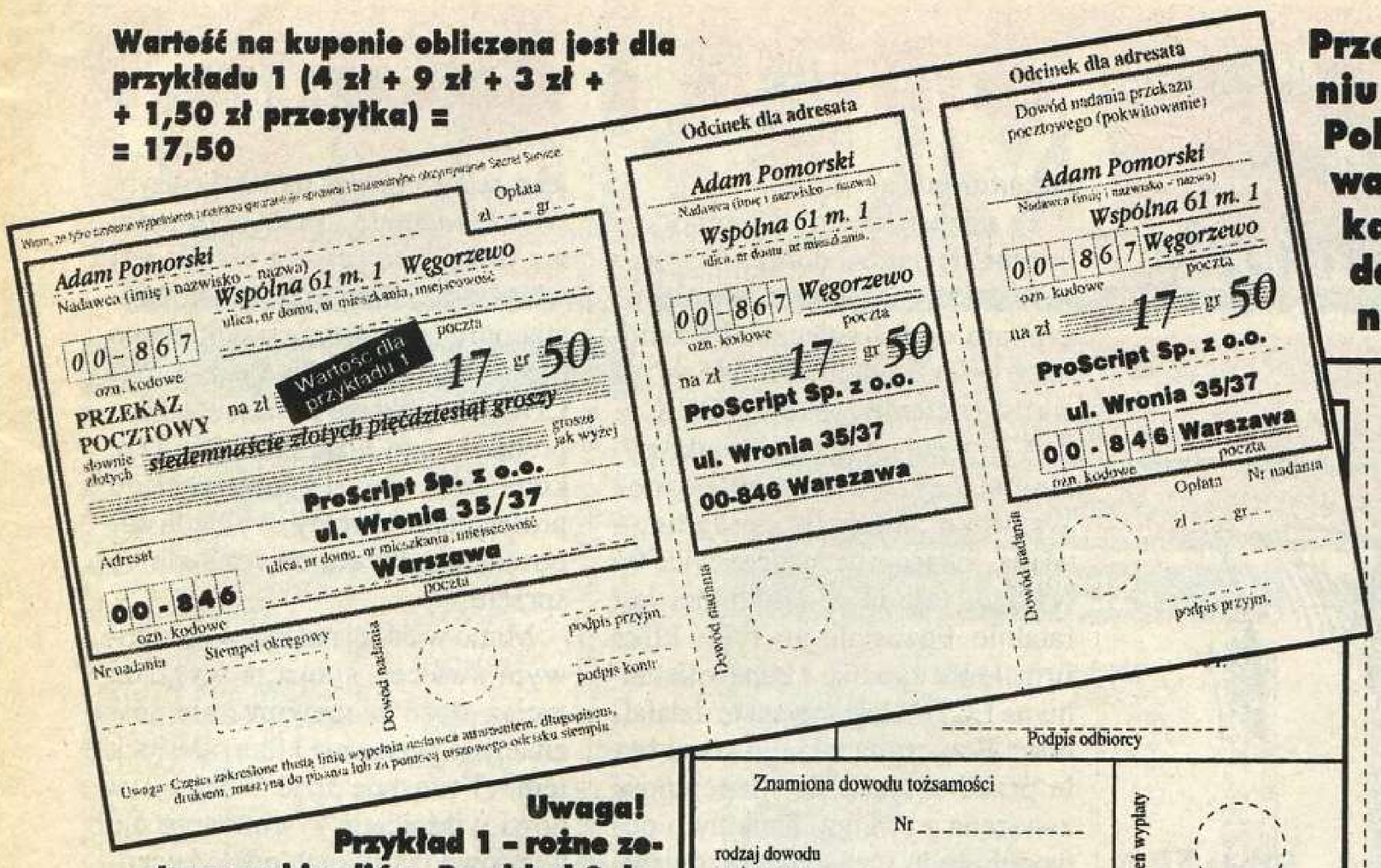
Ostatnią zasadą jest samodzielność działania. Wracając do przykładu z bitwy pod Tannenbergiem w Prusach Wschodnich, dowódcom rosyjskich armii pozostawiono zbyt mało samodzielności działania. Przyspieszano ich kolejnymi rozkazami, krępowano odgórnymi ustaleniami i widzimisiem paniczyków ze sztabu Frontu. Jednocześnie teren i aktywność przeciwnika nie pozostawiały miejsca dowódcom armii na swobodę operacyjną. Największym grzechem każdego wodza jest pozwolić narzucić sobie tempo i sposób walki. Jeżeli nasze działanie będzie odpowiedzią na działanie przeciwnika, to nie pomoże nam największa przewaga i nowoczesny sprzęt. Wie to każdy, kto widział w akcji ćwiczących AIKIDO. Atakującemu olbrzymiemu facetowi nadaje się odpowiedni kierunek i niech sobie leci głową w ścianę lub kaloryfer. Jego wielkość i siła zgubią go same. Bo zawsze najważniejsze jest oleicum mondralicum, czyli głowa na karku.

Paweł Piotrowicz Berger

MOJE BOJE

czyli Bergera historia wojskowości

Wartość na kuponie obliczona jest dla przykładu 1 (4 zł + 9 zł + 3 zł + + 1,50 zł przesyłka) = = 17,50



Uwaga!
Przykład 1 – rożne zestawy archiwaliów. Przykład 2 dotyczy nowych prenumeratorów, przykład 3 – osób przedłużających wcześniejszą prenumeratę.
Prosimy zawsze podawać typ posiadanego komputera.

Przepraszamy za utrudnienia w zamawianiu prenumeraty i archiwaliów. Poczta Polska odmówiła przyjmowania drukowanych przez nas kuponów. Kupony przekazów pocztowych dostępne są w Urzędach, prosimy o bardzo staranne wypełnianie wg podanego obok wzoru.

Uważnie wypełnić - odcinek dla redakcji

Przykład 1
Zamawiam:
numer – 4
zestaw 4 – (od 6 do15)
zestaw 8 – 16, 20, 23

Przykład 2
Zamawiam prenumeratę na 12 miesięcy

Przykład 3
Przedłużam prenumeratę. na 12 miesięcy, mój numer w bazie 12561.

Komputer: Amiga

Starannie przechowywać - dowód nadania przekazu

Przykład 1
Zamawiam:
numer – 4
zestaw 4 – (od 6 do15)
zestaw 8 – 16, 20, 23

Przykład 2
Zamawiam prenumeratę na 12 miesięcy

Przykład 3
Przedłużam prenumeratę. na 12 miesięcy, mój numer w bazie 12561.

Komputer: Amiga

PRENUMERATA I ARCHIWALIA

Przyjmujemy zamówienia na prenumeratę SECRET SERVICE oraz na archiwalne numery pisma. Zamówienia mogą być składane do 15 dnia każdego miesiąca. Zamówienia są realizowane za pośrednictwem poczty. Prosimy o wypełnienie kuponu pocztowego zgodnie z powyższym wzorem, dokładnie wpisując zamówienie oraz swój adres. 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, po czym starannie i uważnie obliczyć należną kwotę (i ew. dodać koszty przesyłki), którą należy wpisać na stronieprzedniej wraz z dokładnym imieniem, nazwiskiem oraz adresem i kodem pocztowym. W przypadku zamawiania archiwaliów, **NALEŻY DODAĆ KOSZTY PRZESYŁKI** wg tabelki. Prosimy nie dokonywać poprawek ani skreśleń, niewykorzystane pola pozostawić wolne. Otrzymany po wpłacie na poczcie odcinek „dla wpłacającego" należy zachować na okoliczność ewentualnej reklamacji.

Wszelkie reklamacje są przyjmowane w redakcji pod numerem telefonu (0-2) 620-1261 w. 550 w dni powszednie w godz. 9.00–16.00.

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

UWAGA! SPEŁNIENIE PONIŻSZYCH ZALECEŃ JEST PODSTAWĄ TERMINOWEGO OTRZYMYWANIA PRZESYŁEK

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

Kupony nadane po 15-tym docierają do redakcji już po cyklu wysyłki archiwaliów i prenumeraty, i ich realizacja przechodzi na następny miesiąc.
Redakcja nie ponosi odpowiedzialności z tytułu wynikłych w ten sposób opóźnień.
Liczy się data stempla pocztowego na kuponie.

Przy terminowym zamówieniu maksymalny czas oczekiwania na przesyłkę wynosi 30 dni. W razie nie dotarcia przesyłki, prosimy o kontakt telefoniczny w celu wyjaśnienia okoliczności. Redakcja uwzględnia reklamacje zgłoszone nie później niż 60 dni od daty zamówienia.
Najczęstszą przyczyną kłopotów w realizacji zamówienia jest brak dokładnego adresu, brak informacji o zamawianych numerach oraz błędy w naliczeniu sumy.



Znaczenie symboli na naklejce adresowej

PRENUMERATA

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

Prenumerata zawiera koszty przesyłki pocztowej, oraz koszty manipulacyjne.

ceny prenumeraty

3 miesiące	**–**	**9,00 zł**
6 miesiące	**–**	**18,00 zł**
9 miesięcy	**–**	**27,00 zł**
12 miesięcy	**–**	**36,00 zł**

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

ARCHIWALIA

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

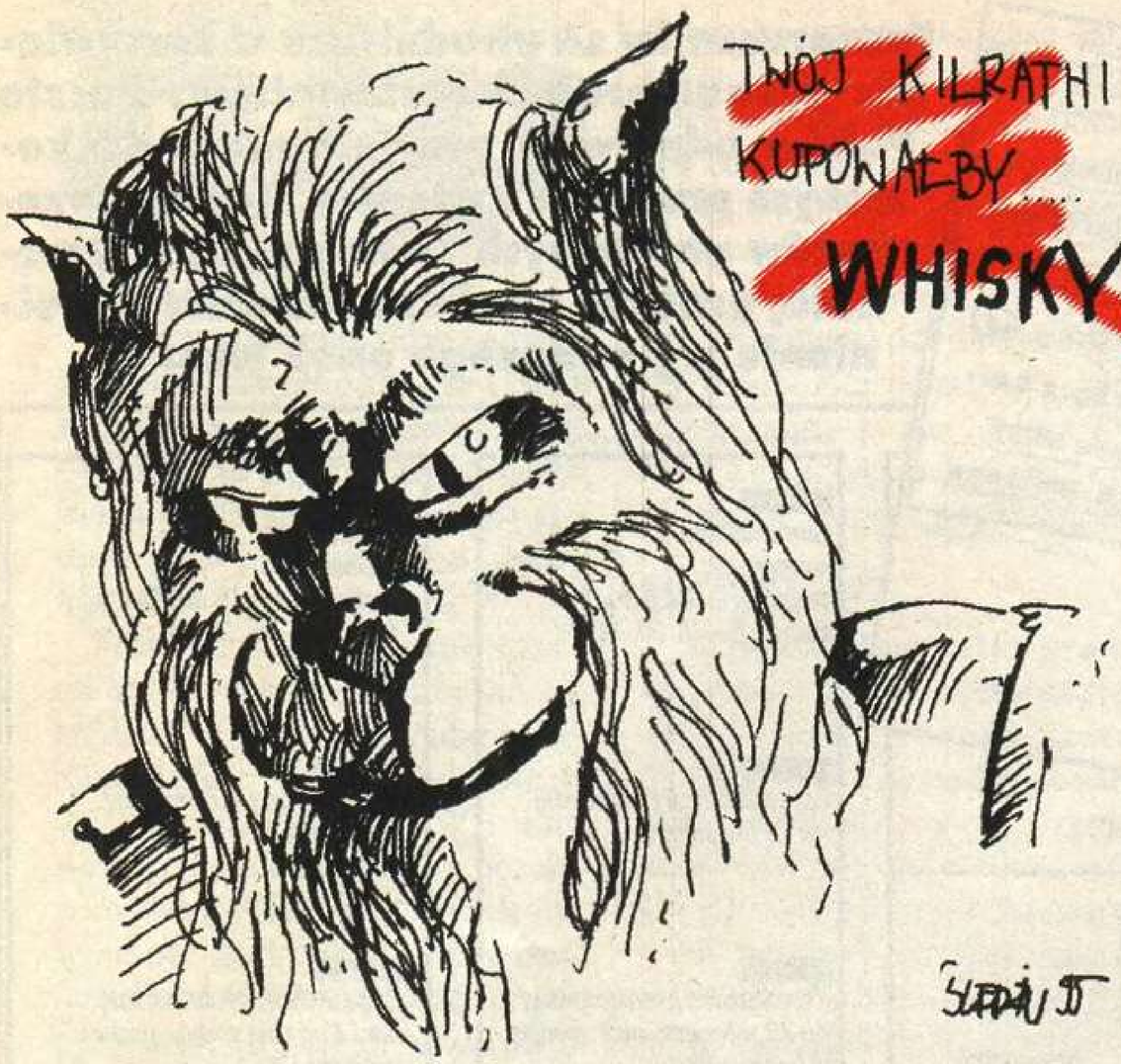
Nr	cena	Nr	cena
1,2,3,5	-brak!-	13	1,20 zł
		14	1,20 zł
4	4,00 zł	15	1,20 zł
6	80 gr	16	1,60 zł
7	80 gr	17	1,60 zł
8	1,20 zł	18	1,60 zł
9	1,20 zł	19	1,60 zł
10	1,20 zł	20	1,60 zł
12	1,20 zł	21	1,60 zł
11	1,20 zł	22	1,80 zł
		23	1,80 zł

■ CENY ZESTAWÓW

zestaw 1 (całość: 4 i od 6 do 23)	**– 20,00 zł**
zestaw 2 (rocznik 1994)	**– 10,00 zł**
zestaw 3 (od 6 do 7)	**– 1,30 zł**
zestaw 4 (od 6 do 15)	**– 9,00 zł**
zestaw 5 (od 8 do 15)	**– 7,50 zł**
zestaw 6 (od 16 do 23)	**– 9,00 zł**
zestaw 7 (dwa dowolne od 6 do 20)	**– 2,00 zł**
zestaw 8 (trzy dowolne od 6 do 20)	**– 3,00 zł**
zestaw 9 (cztery dowolne od 6 do 20)	**– 4,00 zł**

■ DLA ARCHIWALIÓW KONIECZNIE DODAĆ KOSZTY PRZESYŁKI POCZTOWEJ!

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



Amiga i Escom...

dokończenie ze str. 11

Ta pozostałość po Commodore trzyma się bardzo dobrze na rynku w Wielkiej Brytanii i wcale nie ma zamiaru oddać pałeczki Escomowi. Z kolei Escomowi wcale się nie widzi dzielenie zysków z CUK.

A co z zadanym na początku pytaniem czy nie jest za późno? Wszystko zależy od oprogramowania. Sytuacja na maj/czerwiec'95 wygląda tak, że na rynku gier jest fatalnie. Pozostało już tylko kilka firm, które zgodnie z zapewnieniami na ECTS i tak kończą tę działalność. Przyczyną takiego stanu była przedłużająca się niepewność związana z Amigą. Kolejnym powodem było nieustandaryzowanie CD-ROM jako nośnika danych, z wyjątkiem konsoli CD32. Doszła jeszcze mizerna jak na 1995 r. szybkość komputera i mała podstawowa ilość pamięci – a wynik jest właśnie taki. Lepiej wygląda kwestia oprogramowania użytkowego dla Amigi. Tutaj dawno zagościł CD-ROM, nikt nie zwraca uwagi na prędkość czy ilość pamięci. Ten, komu takie rzeczy są potrzebne do profesjonalnej pracy, wykłada odpowiednią kwotę na rozbudowę sprzętu.

Mimo wielkiej radości w Amigowym świecie, sytuacja wygląda wciąż dość niepewnie, ale jest znacznie lepsza niż kilka miesięcy temu. Pozostaje mieć nadzieję, że nowi właściciele Commodore nie wyprowadzą swoich odziedziczonych klientów w pole.

Marcin Gutkiewicz

ATOMIC GAMES

BEYOND SQUAD LEADER – to nazwa komputerowej wersji słynnej gry planszowej Squad Leader firmy AVALON HILL. Gracz będzie prowadził swoich żołnierzy poprzez żywopłoty Normandii w około 60-ciu scenariuszach. Dowodzić będzie można pojedynczymi żołnierzami i 3-5 osobowymi grupami. Do dyspozycji będą siły od drużyny po kompanię. Autorzy zapewniają niezwykły realizm i fantastyczne animacje. Każdy z żołnierzy ma mieć indywidualną charakterystykę i właściwy sobie sposób zachowania! Karabiny maszynowe, bazooki, moździerze, działa, czołgi to wszystko znajdzie się na planszy. Gra dostępna będzie na PC i Maca. Jeśli obsługa gry nie będzie zbyt trudna, BSL ma szansę stać się strategicznym przebojem 1995 roku.

Pierwsze gry z cyklu V4V zostaną przerobione i wydane z nowym interfejsem użytkownika w cyklu WORLD AT WAR (W@W). Poprawki nie ograniczą się do ikon, lecz mają sięgnąć do algorytmów komputera, grafiki i kompozycji scenariuszy. UTACH BEACH zostanie zastąpiony przez D-DAY: AMERICA INVADES. Podobne plany istnieją także co do innych tytułów V4V. Nowym tytułem w serii W@W będzie KHARKOV.

DOMARK

Symulator myśliwca noszący tytuł FLYING NIGHTMARES (CD) w pierwszej kolejności ukaże się na konsolę 3DO, a dopiero potem można oczekiwać jego konwersji na PC. Program zawiera ponad 100 różnych maszyn, bardzo dokładnie odzwierciedloną powierzchnię ziemi. Ścieżka dźwiękowa obejmuje kompozycje zespołu Jesus Jones.

INTERPLAY

Piętnastowieczne odkrycie i kolonizacja Ameryki stanie się tematem strategii CONQUEST OF THE NEW WORLD (CD). O programie nie wiadowo na razie zbyt dużo, poza tym, że ma posiadać znakomitą oprawę wizualno-foniczną. Gracz wybiera swój kraj spośród Anglii, Francji, Hiszpanii albo Belgii i rusza ze swą flotą na podbój Nowego Świata.

MINDSCAPE

Ciekawym eksperymentem jest planowany na lato TOTAL DISTORTION (CD), w którym zostaniesz muzycznym menadżerem. Wpleciona w to zostanie ideologia „przemieszczania się pomiędzy wymiarami continuum'', cyberpunku i jeszcze kilku innych rzeczy. Mówiąc po ludzku, gracz trafiać będzie w różne dziwaczne krainy, by tam podpisać kontrakty z rockowymi gwiazdami oraz zdobyć materiały do teledysków.

NEW WORLD COMPUTING

Pewien psychopata przez przypadek znalazł się na wolności i w jego głowie natychmiast zrodził się pomysł zniszczenia wszystkich planet w galaktyce. Pech sprawił, że właśnie ty będziesz musiał ostudzić owe zapały. Zręcznościówka WETLANDS (CD) posiada „state-of-the-art ray traced 3D graphics, character interaction and intriguing storyline'' – poza tymi niewartymi nawet tłumaczenia sloganami autorzy nie potrafią na razie o grze nic więcej powiedzieć. Pojawienie się tego produktu ma być poprzedzone wielką akcją reklamową.

W CELEBRITY POKER (CD) pojawiają się scenki wideo z udziałem całkiem znanych aktorów: Morgan Fairchild i komika Joe Piscopo. Ma to stworzyć luźną atmosferę przy stoliku. Miłośników rozbieranej odmiany komputerowego pokera trzeba niestety ostrzec, by nie liczyli, że tej klasy aktorka co Fairchild zgodzi się w grze ściągnąć choćby pierścionek z palca.

SCI

Firma przygotowuje się do wielkiego skoku. W bieżącym roku wydaje cztery gry z renderowaną grafiką, na czoło których wysuwa się KINGDOM OF MAGIC (CD). Dziewięć różnych ścieżek scenariusza, komediowy świat fantasy oraz możliwość wyboru spośród trzech postaci.

SCI pracuje także nad GENDER WARS (CD), grą która ucieszy męskich szowinistów i dorastające feministki – chodzi o to, że obie płcie podjęły wyniszczającą walkę. Wydane również zostanie SHIELD UP - FIGHT BACK (CD) oraz THE LAWNMOWER MAN 2: JOBE'S WAR (CD), który graficznie ma przewyższać CYBERWAR.

US GOLD

Jest rok 1936, świat stoi u progu wojny. Podróżnik i kolekcjoner Robert Ripley wraz ze swą kompanką Mei Chen przemierza kontynenty w poszukiwaniu egzotycznych artefaktów i nawiązania kontaktów z szamanami. Przygodówka THE RIDDLE OF MASTER LU (CD) stylem przypomina trochę NOCTROPOLIS, wykonana jest bardzo starannie. Celem gracza będzie zatrzymanie tego, co miało się w rzeczywistości zdarzyć trzy lata później.

Pietia Miczowicz

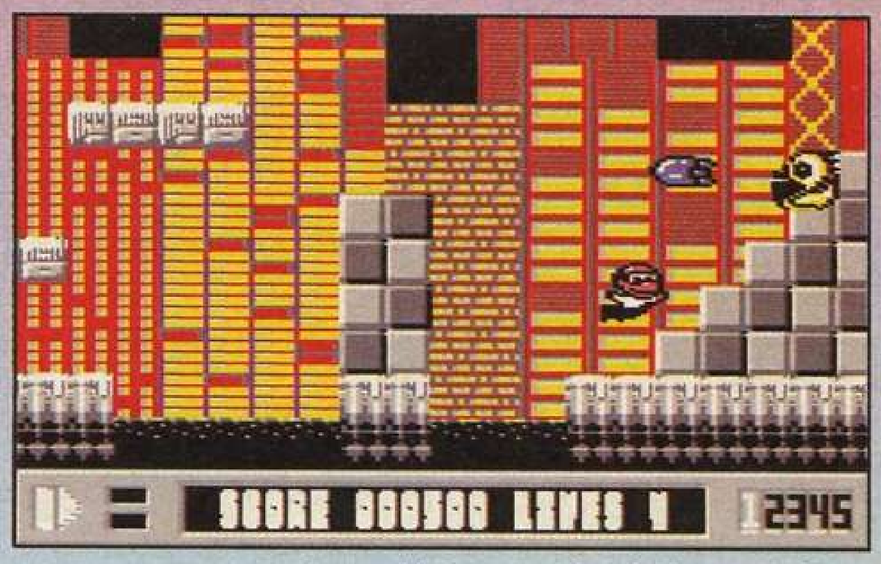
ZAPOWIEDZI

Ogromna objętość materiału przywiezionego z londyńskich targów ECTS nakazała bardzo skrótowo potraktować wszystkie znajdujące się w stadium produkcyjnym projekty, więc dopiero teraz możemy na spokojnie powrócić do najciekawszych z nich. Przedwakacyjny maj jest miesiącem, w którym na rynek zawita masa nowych tytułów.





DR. MAD



Pełna nazwa tej gry brzmi DR. MAD VS TOPSY TURVY MOON MEN OF MARS, a jest ona kolejną platformówką wydaną przez firmę TIMSOFT. Tytułowy bohater jest szalonym naukowcem zajmującym się problemem UFO (szerzej w dalszej części numeru). Pewnego dnia wyliczył, że wkrótce wylądują na Ziemi przybysze z Marsa. Wielce zaskoczony wynikiem swych obliczeń postanowił udać się na spacer po mieście, by ochłonąć. I tu spotkała go niespodzianka, okazało się, że Marsjanie już wylądowali i terroryzują miasto.

Idąc opustoszałymi ulicami przekonał się, że jedyną skuteczną bronią przed kosmitami stanowią fiolki, które przez przypadek zabrał ze sobą z laboratorium. Gdy przeszedł całe miasto znalazł się na łące. Okazało się, że tam także są wrogie istoty... I tak było już zawsze, bo nigdy nie dotarł do końca.

Gra zawiera bardzo dużo długich poziomów. Kosmici, którzy ukrywają się pod postaciami przyjemnych na pierwszy rzut oka zwierzaczków, mogą do ciebie strzelać. Każde zetknięcie z nimi powoduje natychmiastową śmierć. Jedyną broń jaką dysponujesz stanowią fioletowe fiolki, których masz nieograniczoną ilość. Na wielu poziomach znajdziesz czerwone wajchy, które służą do uruchamiania jeżdżących platform.

Harti

MANAGERY

Fenomen gier nazywanych managerami piłkarskimi polega na tym, że nie muszą mieć one żadnej grafiki, animacji ani dźwięku. O ogromnej popularności wszystkich bez wyjątku managerów decyduje bowiem zamiłowanie gracza do piłki nożnej, a gra jest tu tylko dodatkiem symulującym np. wyniki meczów. W ostatnich czasach powstają oczywiście tutuły rozbudowane, z wstawkami filmowymi z prawdziwych meczów, a nawet z możliwością samodzielnego kopania szmaty na boisku. Nie to się jednak liczy – najważniejsze są tabele, zestawienia, składy drużyn i wyniki – a to można świetnie zrealizować w trybie tekstowym. Przypominamy kilka gier managerskich na C-64, w które ciągle warto zagrać...

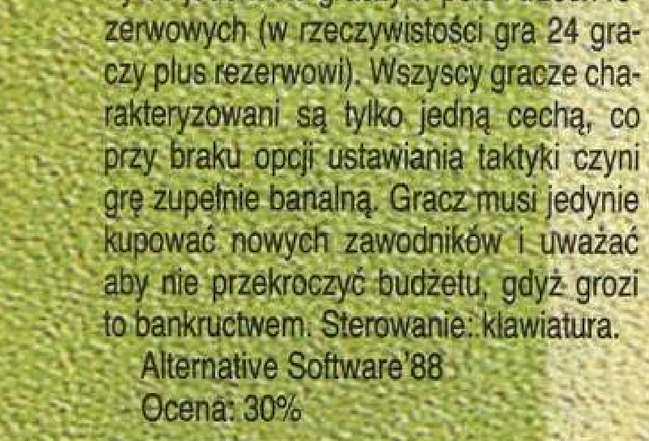
ENDZONE

Program managerski najprostszy z możliwych. Dotyczy futbolu amerykańskiego, ale nie jest to żadną przeszkodą w graniu. Skład drużyny został ograniczony do jedenastu graczy w polu i trzech rezerwowych (w rzeczywistości gra 24 graczy plus rezerwowi). Wszyscy gracze charakteryzowani są tylko jedną cechą, co przy braku opcji ustawiania taktyki czyni grę zupełnie banalną. Gracz musi jedynie kupować nowych zawodników i uważać aby nie przekroczyć budżetu, gdyż grozi to bankructwem. Sterowanie: klawiatura.

Alternative Software'88
Ocena: 30%

RUGBY BOSS

Gra bliźniacza do END ZONE. Zmieniona została liczba zawodników (trzynastu) i rozmiary ligi (większa ilość meczów), poza tym gra jest dokładną kopią END ZONE, ze wszystkimi jej ograniczeniami. Obie gry nie zadowalają nawet mało wybrednych gustów i nie pozwalają rozwinąć skrzydeł. Gra jest łatwa ale i nudna. Sterowanie z klawiatury.



Alternative Software'87
Ocena: 30%

SOCCER BOSS

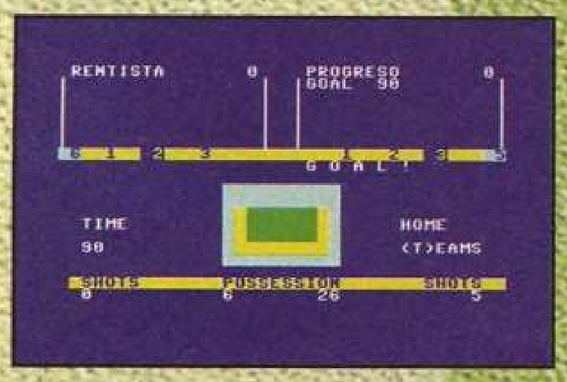
Mimo podobnego tytułu do RUGBY BOSS, gra nie jest jej kopią, choć różni się przede wszystkim oprawą graficzną. Wprowadzona została możliwość zmiany ustawienia zawodników (taktyka) choć wciąż jeszcze na bardzo prymitywnym poziomie. Wciąż głównym zadaniem jest kupowanie i sprzedawanie zawodników, co ma tym większe znaczenie, iż ich umiejętności zmieniają się dość dynamicznie. Patrząc na daty wydania BOSSÓW widać, iż firma robi gry dla coraz mniejszych dzieci. Sterowanie: klawiatura.



Alternative Software'87
Ocena: 35%

WORLD OF SOCCER

Prosty manager. Zawiera wszystko co powinien: kupno/sprzedaż zawodników,

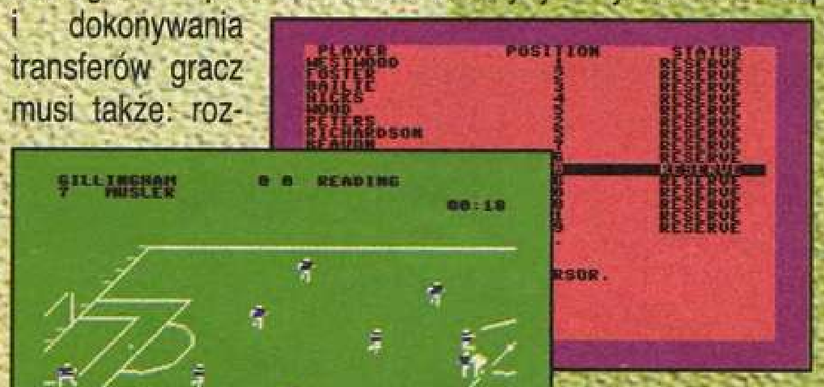


zestawianie składów, wybór stylu gry (ofensywny, defensywny, normalny), rozgrywki ligowe i pucharowe. Zadaniem gracza jest kierowanie własną karierą, poprzez trenowanie drużyn z różnych krajów (240 drużyn z 15 krajów) i próby zdobycia z nimi najwyższych laurów (np. Pucharu Świata). Brak sekwencji animowanych. Obsługa z klawiatury.

Challenge Software'92
Ocena: 40%

THE DOUBLE

To już bardziej rozbudowany program managerski. Oprócz zestawiania drużyny i dokonywania transferów gracz musi także: rozbudowywać stadion, zatrudniać personel, ustalać ceny biletów, ustalać wielkość sił porządkowych. W trakcie meczu można obserwować jego przebieg. Prezentowane jest całe boisko i wszyscy gracze, a nie, jak w FM tylko akcje podbramkowe. Mimo zachwalanej przez autorów sztucznej inteligencji komputerowych graczy, zdarzają się sytuacje jak z sennych koszmarów.



Alternative Software'92
Ocena: 60%

FOOTBALL MANAGER

Zawodnicy charakteryzowani są przez poziom umiejętności (SKILL) oraz zasób sił (ENERGY). Dodatkowo na grę drużyny wpływa jej morale, oraz wartość każdej z formacji: ataku, obrony i drugiej linii. Wszystko razem składa się na pewien stopień komplikacji i konieczność choćby krótkiego namysłu przy zestawianiu składu przed meczem. Ciekawym rozwiązaniem są animowane scenki ze spięć podbramkowych. Są one zrealizowane bardzo prosto, ale pozwalają już na wczucie się w atmosferę boiska i mogą wywoływać mały dreszczyk emocji. Gra posiada regulowany stopień trudności (od 1 do 7), więc można dostosowywać ją do własnego, rosnącego doświadczenia. Sterowanie z klawiatury.

Addictive Games 1987
Ocena: 50%

FOOTBALL MANAGER 2

Rozwinięta wersja FOOTBALL MANAGER. Animowane są już akcje na całym boisku. Dopracowano algorytmy ruchu zawodników, choć ich zachowanie jest bardzo schematyczne (obrońcy grają tylko przy własnej bramce, pomocnicy w środku a napastnicy pod przeciwną bramką, bez zmian pozycji). Rozmieszczanie zawodników przed meczem jest niestety żmudne, ale w zastosowanej konwencji gracz może wykazać większą elastyczność niż tylko wybór standardowych formacji. Dodatkowo opracowano Football Manager Expansion Kit, umożliwiający stworzenie własnej ligi oraz Football Manager World Cup Edition, odtwarzający eliminacje i finały Mistrzostw Świata. Sterowanie: joystick lub klawiatura.

Addictive Games
Ocena:60%

FOOTBALL MANAGER 3

Najbardziej wyrafinowany z serii FM. Po raz kolejny przeredagowano animacje boiskowych wydarzeń. Na ekranie widać całe boisko i bardzo drobne figurki graczy, a w dole ekranu słowny opis zdarzeń na boisku. Inne opcje także zostały rozwinięte. Dodano możliwości wyboru rodzaju treningu oraz dowolnego układania formacji do gry (zawodnika można ustawiać w dowolnym miejscu boiska). FM3 prezentuje się najbardziej dojrzale i udostępnia graczowi najwięcej możliwości ze wszystkich opisanych tu managerów. Jedynym mankamentem jest konieczność dogrywania części programu za każdym razem gdy rozgrywany jest mecz. Przedłuża to rozgrywkę, ale mimo to warto!. Sterowanie: joystick + SPACE z klawiatury.



Addictive Games 1992
Ocena: 80%

Pejotl

Dystrybutor wszystkich ośmiu managerów: **Olbert**



CASTLE MASTER

VIRTUAL WORLDS jest pakietem czterech gier przygodowych opartych na trójwymiarowej grafice wektorowej. Zanim wybuchną śmiechy zdążę wyjaśnić, że gry te powstały prawie pięć lat temu, gdy żaden z graczy nie myślał poważnie o PC. Opisywane cztery tytuły ukazały się w owych czasach na C-64 i na Spectrum, wywołując zachwyt poziomem technologii użytej w programowaniu i grafice. Wszystkie są obszerne i nie sposób sobie wyobrazić, jak udało się zmieścić każdą z nich w 48 KB pamięci ówczesnych komputerów.

Interfejs sterowania jest prosty i oprócz trybu chodzenia i strzelania (przełączanych spacją) udostępnia opcję „akcji" na wskazanym przedmiocie – klawisz A. Daje to np. podnoszenie przedmiotów, przesuwanie dźwigni itp. Szybkość poruszania się ustalana





Bajeczka, jaką na początku serwują nam autorzy, mówi, że twój brat (ew. siostra) jest więziony w starym zamczysku, zamieszkanym głównie przez duchy. Ty musisz go (ją) „tylko" stamtąd uwolnić.

Gra zaczyna się w pobliżu zamku, który jak na prawdziwą twierdzę przystało otoczony jest fosą. Ale cóż to za przeszkoda? Jeden celny rzut kamieniem w przełącznik z lewej strony i most staje otworem. Pośrodku dziedzińca stoi studnia i jeśli dobrze poszukasz, to na jej dachu znajdziesz klucz do chatki czarnoksiężnika (WIZARD'S HUT). Z kluczem udaj się tam i weź jedzonko oraz klucz do stajni (stań na stole i spójrz do tyłu w dół). Następnie udaj się do stajni (STABLES) na dziedzińcu i poszukaj tam klucza do HIGH LEDGE. Znajdziesz go pod drewnianym koniem (czyżby trojański?). Obok stajni w kuźni (SMITHY) poszukaj skarbu i jedzenia.

Udaj się teraz do hallu (LOBBY), weź klucz i otwórz nim drzwi do schodów (STAIRWELL). Przejdź do kuchni (KITCHEN), zabij ducha i weź jedzenie. To samo zrób w (GREAT HALL), a następnie przejdź koytarzem do sali z basenem (HOT BATHS). Tutaj także radziłbym najpierw zrobić porządek z duchem. Przy pomocy wajchy spuść wodę z basenu i wczołgaj się do dziury na dnie zbiornika.

Stań na najwyższym stopniu z prawej strony i spójrz w górę. Powinieneś ujrzeć tam klucz do SPIRIT ADOBE – weź go. Wyjdź z katakumb i weź jedzenie. Teraz udaj się na zewnątrz, w pobliże miejsca, gdzie zacząłeś grę, pchnij skałę (musisz mieć dużo energii) i wskocz do powstałej dziury w ziemi. Zabij ducha (albo on zabije ciebie) i weź klucz do skrzyni skarbów (TREASURE CHEST).

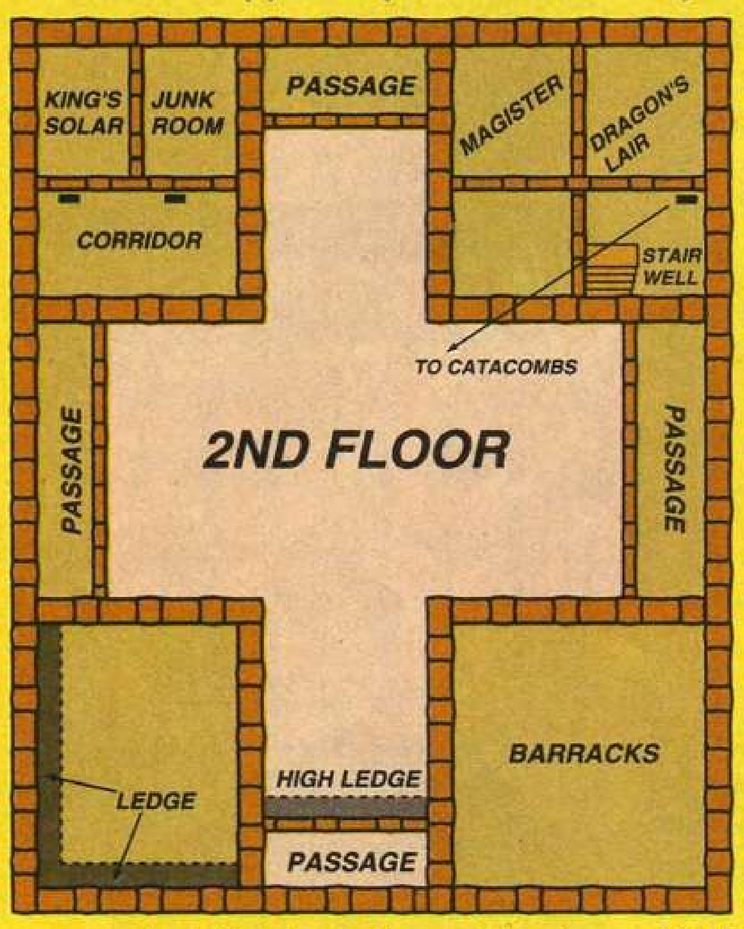
Wyjdź z podziemi, stań na środku mostu zwodzonego i rzuć kamieniem w kwadrat (wiesz gdzie). Zostaniesz przekatapultowany na dach kaplicy (CHAPEL). Poszukaj tam klucza do rupieciarni (JUNK ROOM) i zeskocz na dół. Wejdź do środka kaplicy i wskocz do dziury obok ołtarza. Zabij ducha, weź klucz do smoczej jamy (DRAGON'S LAIR) i wyjdź na dziedziniec. Wskocz do studni, unieszkodliw ducha, weź klucz do pokoju straży (GUARD'S ROOM) i skarb. Wyjdź z podziemi i udaj się do biblioteki (LIBRARY).

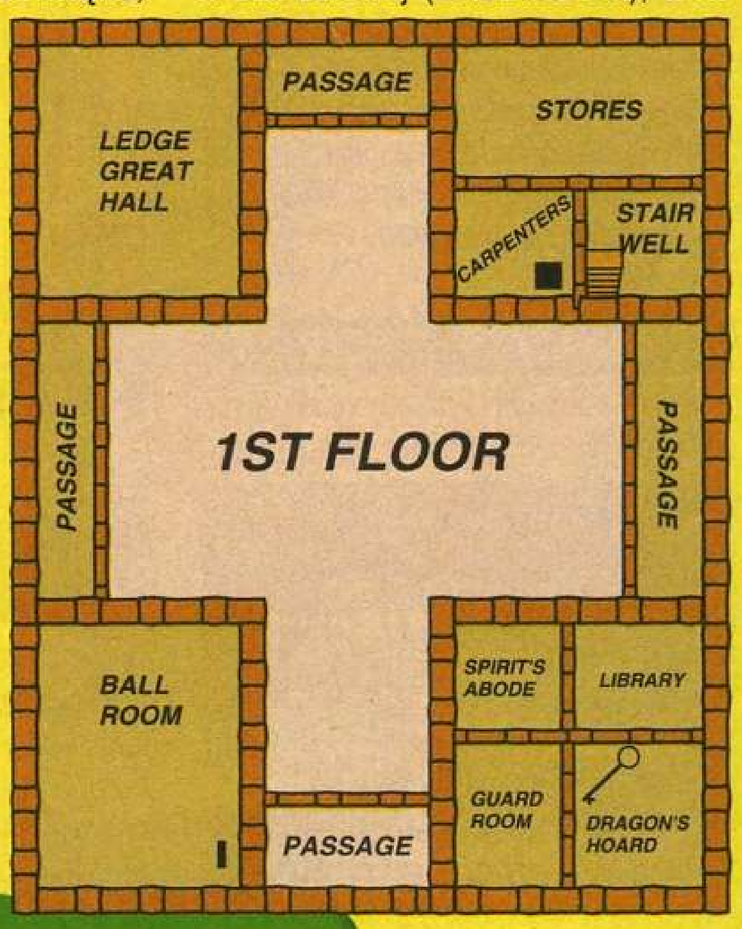
Przestaw książki (klawiszem A) na półce, tak aby otworzyły się ukryte drzwi. W DRAGON'S HOARD weź 11 skarbów ze skrzyni. Teraz udaj się do pokoju stolarza (CARPENTER'S ROOM), zabij ducha, weź jedzonko i wejdź do sali obok (STORES). Tutaj możesz zregenerować swoje siły popijając napój z butelki. Rób to klawiszem A, nie strzelaj, by nie rozbić butelki. Będziesz jej mógł używać jeszcze wielokrotnie.

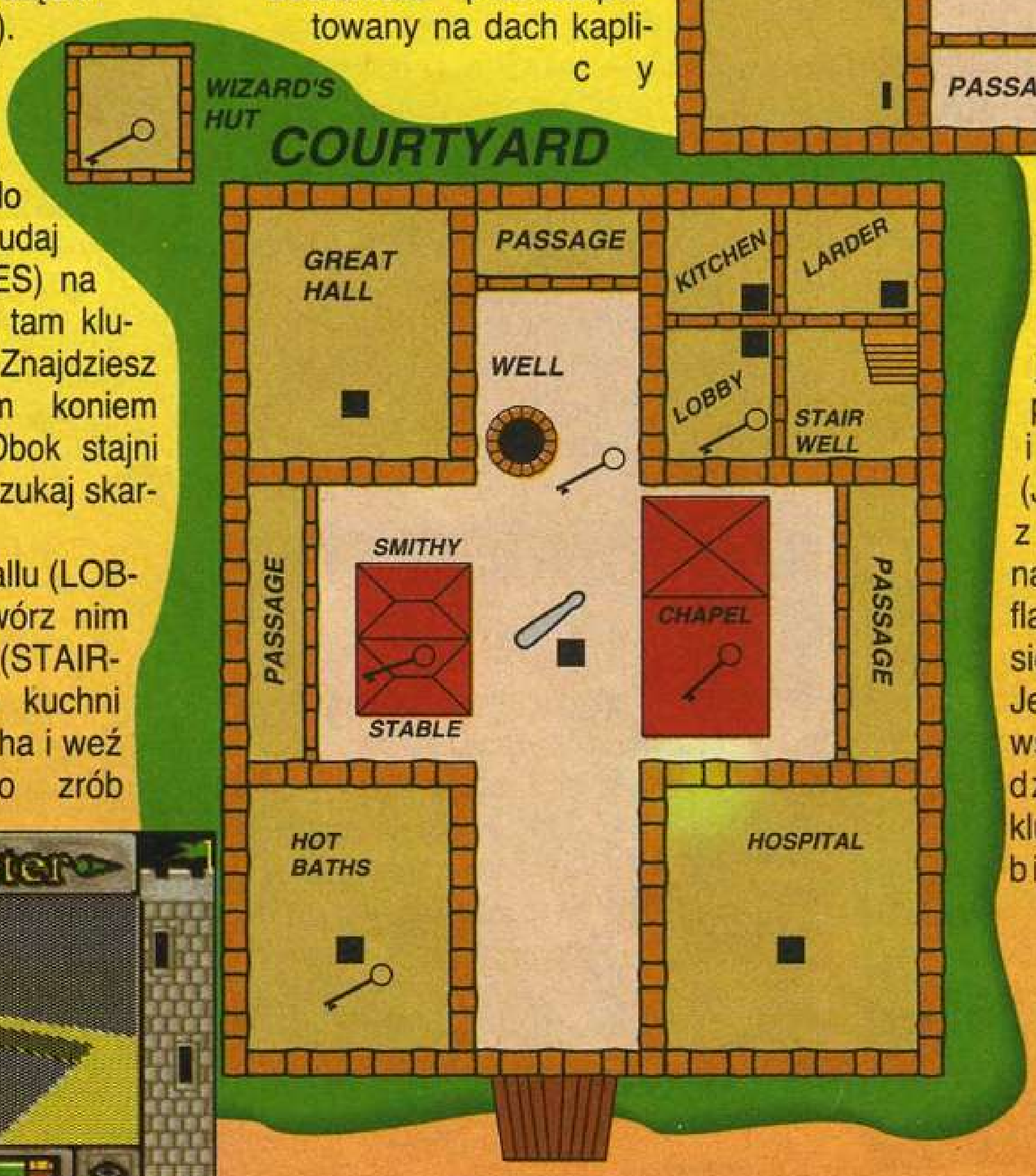
Udaj się do pokoju straży (GUARD'S ROOM), zabijając po drodze w sali balowej (BALL ROOM), a raczej na boisku (typowy angielski humor) ducha. Wejdź na górę do (BARRACKS), zabij jeszcze jednego ducha. Otwórz przejście (HIGH LEDGE) i przejdź do rupieciarni (JUNK ROOM), weź skarb z półki, zabij ducha i zejdź na dziedziniec. Strzel we flagę i zabij ducha, który się pojawi w powietrzu. Jeśli masz wszystkie dziesięć kluczy, zabiłeś wszystkie duchy i zebrałeś wszystkie skarby droga do smoczej jamy (DRAGON'S LAIR) powinna stanąć otworem (wcześniej jest zbyt wąska, by po niej chodzić). Zabij smoka, strzelając w jego oko. W (MAGISTER'S) strzel w oba pudełka i w kłódkę. Drzwi się otwierają i...

Powyższy opis przejścia gry dotyczy wersji na C-64 i Spectrum. Wersje na inne komputery mogą się nieco różnić. Także grając jako Princess możesz zauważyć jakieś małe różnice.

Harti







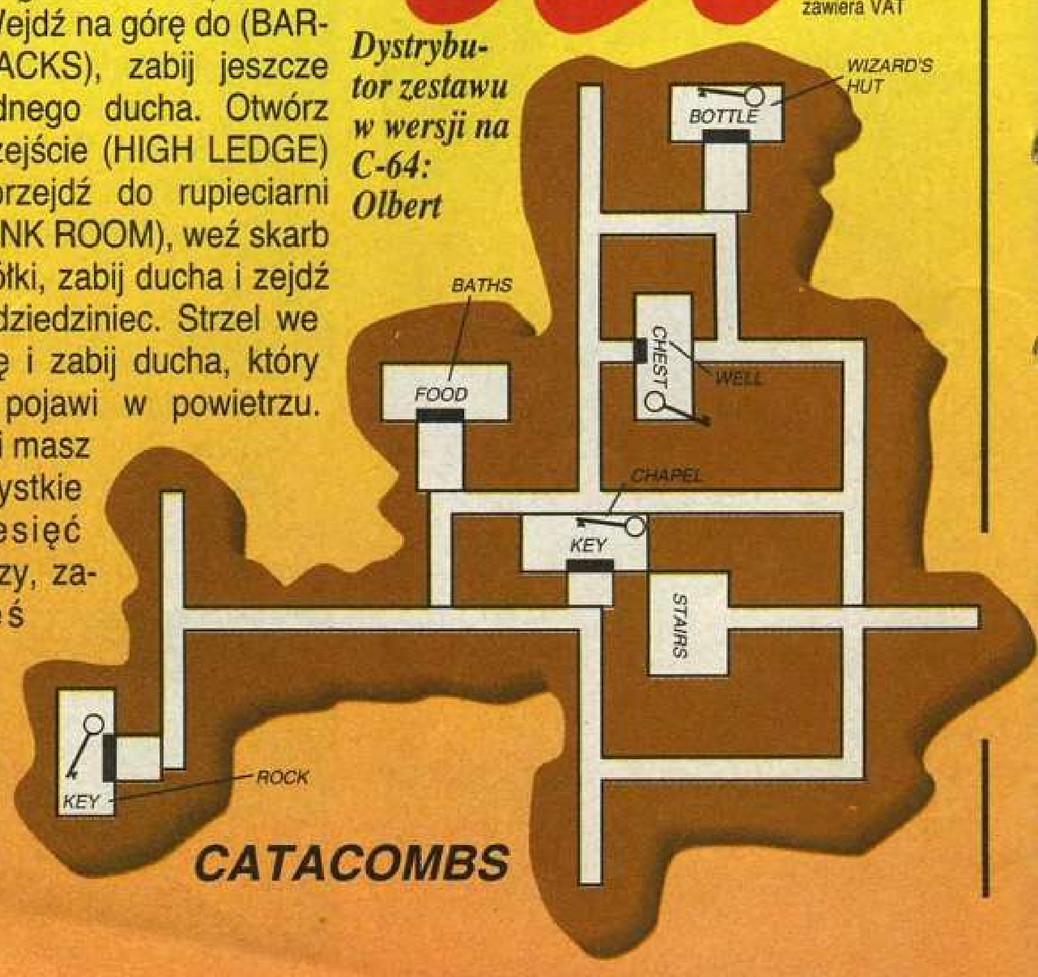


INCENTIVE

Castle Master i The Crypt - 1990
Total Eclipse – 1988
Driller – 1987

Commodore 64
Spectrum
1MB AMIGA
ATARI ST
C-64 1 AMIGA 1
PRZYGODOWE
100% Grafika 80% Dźwięk 100% Miodność
79 zł Cena w zł. zawiera VAT

Dystrybutor zestawu w wersji na C-64: Olbert



jest jednym z klawiszy: W – WALK (chód), R – RUN (bieg), C – CRAWL (czołganie się). W TOTAL ECLIPSE i DRILLER są dodatkowe opcje, służące np. do lewarowania – wszystkie opisane w dołączonej instrukcji.

Nawet jeśli nie wiesz na czym polega gra w tego typu gry, spróbuj przejść CASTLE MASTER korzystając z opisu oraz zamieszczonej mapy. Następne gry powinieneś już pokonać z dużo większą łatwością, dlatego do THE CRYPT nie podaję samej końcówki, zaś do TOTAL ECLIPSE i DRILLER tylko wskazówki. Gry te potrafią dać naprawdę wiele satysfakcji, nie mniej niż współczesne „interaktywne filmy". A jeśli zbyt dawno pozbyłeś się C-64 czy Spectrum, zagraj na emulatorze na PC – wrażenie jest niezapomniane.

DRILLER



Planeta Evath ma dwa księżyce, Mitral i Tricuspid. Mitral, zamieszkiwany do niedawna przez Ketarów, wygnańców z Evath, został przez nich bardzo wyeksploatowany. Pod powierzchnią księżyca utworzyły się ogromne ilości gazu i gdyby Mitral wybuchł, tysiące mieszkańców Evath zostałoby zmiecionych z powierzchni planety, a Evath wyrzucona poza orbitę. Naukowcy obliczyli, że za kilka godzin w Mitral uderzy olbrzymi meteor. Jedyne co można zrobić to jak najszybciej udać się na księżyc i z podziemi uwolnić gaz.

Mitral składa się z osiemnastu sektorów. Twoim zadaniem jest zdobycie pozwolenia na wejście do kolejnych sektorów, odnalezienie złóż gazu i umieszczenie tam urządzeń wiertniczych, tak aby przynajmniej 50% gazu uleciało przed uderzeniem meteorytu. Następnie musisz znaleźć i wchłonąć kryształy Rubiconu. Musisz uważać przy tym na promienie laserowe i radary umieszczone tam przez Ketarów.

Gra ta wyróżnia się od poprzednich głównie tym, że steruje się nie człowiekiem lecz pojazdem latającym. Akcja toczy się zarówno na otwartej przestrzeni jak i w zamkniętych pomieszczeniach. Radziłbym rysować sobie mapy, bo orientacja w terenie jest tutaj kluczową sprawą.

Harti

THE CRYPT

Kontynuacja CASTLE MASTER wypadła zdecydowanie lepiej. Akcja toczy się na większym obszarze, jest bardziej zawiła i skomplikowana. Oprócz duchów przybierających często kształty mebli czy sera, groźne są myszy i nietoperze. Jedyną cechą wspólną obu gier jest oprawa muzyczna. Zalecam samodzielną zabawę i zaglądanie do opisu w ostateczności.

Z lewej trumny weź klucz, otwórz prawą i zabij mysz. Wyjdź z pokoju i udaj się do sali (TANTALUS) naprzeciwko. Wepchnij (A) blok skalny w ścianę i przejdź do komnaty (LAST TREASURE). Wejdź na schody i weź klucz leżący na szafie (BELENUS KEY). Pchnij oba bloki skalne, wróć do (TANTALUS) i po schodach (stojąc na środku wyższego stopnia) weź ser.

W THE MOUSETRAP weź ser ze stołu i strzel w ducha (krzesło), otwórz drzwi do BELENUS, wejdź i weź kryształ. Przejdź do POTHOLE i jeśli masz dostatecznie dużo energii (przynajmniej 4 jednostki), pchnij drzwi. Znajdziesz się w komnacie THE STEPS o numerze 6 (mówi o tym gazetka ścienna, na której znajduje się 6 kwadratów). Udaj się do STEPS nr 3, weź klucz (TRAPEZE KEY) sprytnie ukryty pod schodami (musisz się czołgać). Wejdź w drzwi w STEPS nr 5, ostrożnie przeczołgaj się po kładce na drugą stronę, przebiegnij szybko przez THE TUBE i w LIFT ENTRANCE 5 zastrzel ducha. Wskocz do otworu w podłodze, strzel w ducha, następnie w kłódkę i otwórz drzwi.

Wejdź do windy, zbij szybkę i weź klucz (LEVEL 4 KEY). Przejdź przez LIFT SHAFT i otwórz drzwi w STEPS nr 4, wróć do windy tą samą drogą. Pojedź na trzecie piętro, w LIFT ENTRANCE 4 strzel w ducha (ser pod stołem), weź kryształ i wejdź do RAVINE. Pchnij blok skalny, tak aby powstała kładka. Wróć do windy, wjedź na czwarte piętro i w (LIFT ENTRANCE 3) strzel w krzesło. W korytarzu obok zestrzel nietoperza, wejdź w pierwsze drzwi po lewej stronie i skieruj się do THE SWITCH po drodze dematerializując mysz. Zastrzel ducha, przełącz przełącznik i wejdź w drzwi powstałe na przeciwległej ścianie (musisz stanąć mniej więcej pośrodku pokoju, tak abyś zdążył dojść do drzwi).

Zejdź ostrożnie po lewej stronie na poziom niżej, weź klucz (LEVEL 3 KEY) i wejdź do EPONA. Weź kryształ, strzel w kłódkę, otwórz drzwi i przejdź przez korytarz. Wejdź w drzwi po lewej stronie, przejdź korytarzem i wejdź do NANTOSUELTA. Zastrzel ducha, weź kryształ i w komnacie obok zestrzel kłódkę i otwórz drzwi.





Udaj się teraz do LIFT ENTRANCE 3. Zjedź na pierwsze piętro, w LIFT SHAFT z rozbiegu pchnij skałę (musisz mieć dużo energii). Teraz ją zgnieciesz. Wróć do windy, wjedź na czwarte piętro i z powrotem na pierwsze. Weź klucz (LEVEL 2 KEY) ze szczątków skały. Wejdź do windy i pojedź na trzecie piętro, wyjdź i po kładce przejdź do STEPS nr 4. Przez NANTOSUELTA udaj się do LIFT ENTRANCE 3.

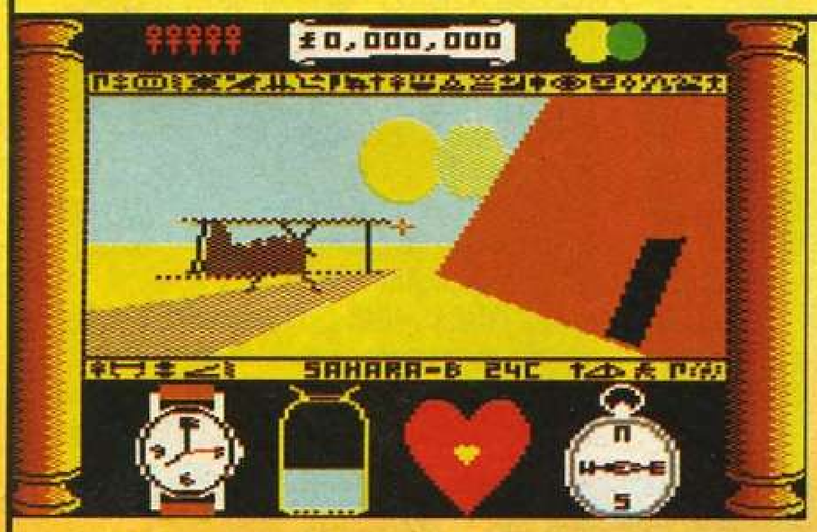
Wejdź do windy, przejdź ostrożnie na prawo i weź GROUND FLOOR KEY ze ściany. Wróć do LIFT ENTRANCE 3, udaj się do TRAPEZE, zestrzel ducha i weź ser (po belce). W STEPS nr 2 wejdź do THE PILLAR, strzel w ducha, weź ser i przesuń kamienną płytę. Wejdź do STALACTITES, które znajdują się piętro niżej. Pchnij oba bloki od dołu, wracając zostaw otwarte drzwi od (TRAPEZE) i (STALACTITES), tak abyś mógł później przejść górą.

W THE PILLAR wejdź po schodach i weź skarb oraz YANG KEY z półki. Wejdź w drzwi i po krawędzi drzwi przejdź ostrożnie na drugą stronę. W THE RAT TRAP stań w bezpiecznej odległości i weź TREASURE CHEST KEY. Wróć do korytarza w pobliżu startu i w LAST TREASURE weź ze skrzyni skarb oraz YIN KEY. Udaj się na górę do LOOKOUT POST, otwórz drzwi i zestrzel trzy głowy smoka (zaczynając od bocznych).

W jednej z następnych komnat będziesz musiał zastrzelić wszystkie duchy. Możesz tam wyjść przez okno (ostrożnie) i opuścić most zwodzony (metodą znaną z CASTLE MASTER). A co dalej? Już tylko krok do zakończenia tej dużo trudniejszej misji.

Powyższe wskazówki odnoszą się do wersji na C-64 i Spectrum. Wersja gry na Amigę nieznacznie się różni.

TOTAL ECLIPSE



W tym przypadku zacznę od legendy.

„Egipt, 25 września 1930 r. Po trzech dniach podróży dotarłem w końcu do osady Ankh-Arah. Było to typowe, północnoafrykańskie miasteczko z brudnymi, wyschniętymi ulicami, kwadratowymi, pobielanymi domami i kamienną studnią w centrum. Zeskoczyłem niezdarnie z mojej „taksówki" i zapłaciłem właścicielowi wielbłąda, a zarazem mojemu przewodnikowi należną sumę.

Wziąłem swój bagaż i udałem się na poszukiwanie jakiegoś schronienia. Po upływie dwudziestu minut znalazłem jedyny „hotel" – był to mały, nędznie wyglądający budynek z piaskowca dysponujący dwiema sypialniami i ubikacją w postaci dziury w podłodze. Jego szczerbaty właściciel obejrzał mnie podejrzliwie, po czym niechętnie wskazał mi pokój. Mimo, że łóżko, na którym miałem spędzić tę noc było brudne i śmierdzące, od razu zasnąłem. Następnego dnia zamierzałem wstać bardzo wcześnie by zacząć poszukiwania w gigantycznej piramidzie, znajdującej się w odległości kilku mil na południe od Ankh-Arah.

Następnego dnia bardzo wcześnie obudziło mnie pianie koguta. Ubrałem się pośpiesznie i spakowałem swe bagaże. Opuściłem hotel i skierowałem się na jedyne w okolicy lotnisko, gdzie czekał już wynajęty samolot. Po kilkunastu minutach lotu znalazłem się u celu mej podróży. U podnóża piramidy ujrzałem drzwi..."

Celem gry jest odnalezienie i zniszczenie relikwiarza Boga Słońca – RE. Znajdziesz go w samym czubku piramidy. Jednak musisz być szybki, bo masz na to tylko dwie godziny – właśnie tyle czasu zostało do zaćmienia Słońca. Jedyne przedmioty, które będą ci przydatne podczas gry to kompas, zegarek, butelka wody, rewolwer z amunicją oraz (tylko w wersji na Amigę i ST) pochodnia.

W trakcie gry zbieraj skarby i Ankhs (otworzysz nimi wiele drzwi). Na ścianach znajdziesz pojemniki z wodą. Uważaj na ikonę serca (na dole ekranu) i odpoczywaj, jeśli bije zbyt szybko. Patrz pod nogi, szczególnie, gdy wchodzisz do nowych pomieszczeń. Przeszukuj wszystko dokładnie, wiele przydatnych przedmiotów ukrytych jest w najmniej podejrzanych miejscach. Najtrudniejsza rzecz – wejście do komnaty z relikwiarzem znajduje się w SHABAKA CHAMBER na wysokości 72C.





MNEMOTRON

Gier i programów pomagających w ćwiczeniu pamięci jest cała masa. Działają one na dwa sposoby. Pierwszy z nich to wciskanie w pamięć gracza/pacjenta coraz dłuższych ciągów liter, dźwięków czy też figur geometrycznych. Drugi natomiast opiera się na zasadzie odwracanki – na planszy (ekranie) widać kilkanaście kartoników położonych zadrukowaną stroną w dół. Odsłania się je parami, zapamiętując przy okazji położenie każdego obrazka, po czym ponownie zasłania. Jeżeli graczowi uda się odsłonić parę jednakowych obrazków – zdejmuje je z planszy i może ponownie próbować. Jeśli nie – kolejka przechodzi dalej.

Zazwyczaj gry komputerowe oparte na tej zasadzie niewiele różnią się od tekturowych oryginałów – są statyczne, polegają na monotonnym klikaniu na kolejne kwadraciki z rysunkami. W przypadku MNEMOTRON na szczęście jest inaczej.

Zastosowano tutaj nie obrazki, ale krótkie animowane scenki połączone z podkładem muzycznym. Listek opada z drzewa, zawodnicy grają w hokeja, harcerze siedzą wokół płonącego ogniska, a niszczyciel Imperium leci w poszukiwaniu rebeliantów. Muzyka dostosowana jest do tematyki animacji (np. przy harcerzach rozbrzmiewa stylizowane „Płonie ognisko", przy bałwanku „Jingle Bells", a w przypadku wspomnianego niszczyciela – motyw muzyczny z „Gwiezdnych Wojen"). Obrazków takich może być na planszy do dwudziestu par, a rozmiary oraz kształty poszczególnych plansz dobierane są w sposób losowy, tak samo jak rozmieszczenie na nich poszczególnych elementów.

Jako przeciwnika można wybrać komputer o regulowanym poziomie inteligencji. Na najniższym może pokonać go nawet człowiek cierpiący na głęboką sklerozę, natomiast przy ustawieniu jej na maksimum bezduszna doskonałość maszyny wykończyć może nawet najlepiej wyćwiczonego. Zmierzyć się można także z drugim człowiekiem – jak zwykle taki przeciwnik zapewnia najwięcej emocji.

A po kilkunastu sesjach z takim programem nawet opanowanie czteroletniego materiału liceum nie będzie żadnym

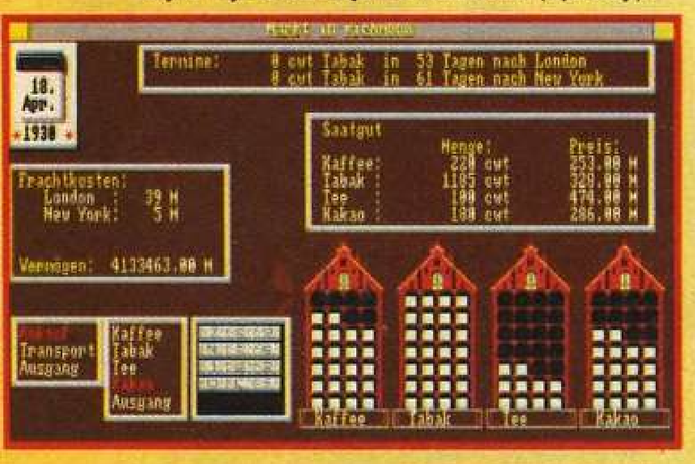


VERMEER

VERMEER VAN DELFT urodził się w 1632 r., zmarł w 1675 r. Wybitny malarz holenderski, kolorysta i luminista. Malował głównie sceny rodzajowe we wnętrzach, o intymnym, kontemplacyjnym nastroju, także studia portretowe – głównie kobiet, nie gardził też pejzażami. „Uliczka" oraz „Widok Delft" uważane są dzisiaj za najpiękniejsze w całej sztuce holenderskiej.

Jak widać i Holendrzy mają swojego Matejkę, mają także całkiem niezłą grę handlową VERMEER. Jej celem jest skolekcjonowanie obrazów tego słynnego malarza. Aby jednak tego dokonać będziesz potrzebował mnóstwo gotówki, którą zdobędziesz sprzedając swoje produkty, a otrzymane środki odpowiednio inwestując. Gra pierwotnie powstała na C-64 (opis w TS'3) i tu odniosła kolosalny sukces, potem doczekała się konwersji na Amigę, jakoś nie wywołując burzy. Pozostaje ona jednak perełką wśród klasyki gier na komputery C-64, mimo tego, iż wydana została tylko jej wersja niemieckojęzyczna, a więc dużo bardziej hermetyczna niż większość zachodnich gier.

Handel rozpoczynasz w Berlinie w roku 1918. W ręku trzymasz sumę 50 tys. marek. Początek XX wieku charakteryzuje się dużym zapotrzebowaniem na towary, dynamiczny rozwój przeżywa Ameryka Północna. Twoje myślenie musi się jednak skupić na tym jak zainwestować pieniądze – najlepszym wyborem będzie rolnictwo (uprawy).



Główny ekran gry zawiera siedem opcji:

REISEN (podróże). Wywołuje mapę, na której zaznaczone są najważniejsze porty. Po lewej stronie masz wszystkie miasta, w których możesz rozwijać swój biznes. Aby jednak dojechać do Nowego Jorku z Berlina, będziesz potrzebował dostępu do morza. Berlin w tym przypadku położony jest wewnątrz lądu, tak więc musisz dojechać np. do Londynu. Podobna sytuacja ma miejsce z paroma innymi miastami. Jeżeli jednak będziesz chciał pozostać w danym mieście ileś dni, to kliknij na jego nazwie i wybierz liczbę dni pobytu.

BANK – czyli finansowy krwiopijca. Możesz tu nabyć akcje czterech przedsiębiorstw (AKTIEN, ANKAUF), bądź je sprzedać (VERKAUF). Dolar jest tutaj walutą najpewniejszą, jego również możesz kupić lub sprzedać. Ważnym czynnikiem kierującym gospodarką jest kredyt (KREDIT). Możesz go zaciągnąć (AUFNEUMEN) do wysokości około 32 tys., bądź go spłacić (TILGEN). Przez cały okres kredytowy biją odsetki naliczane co miesiąc w określonej kwocie (ZINSEN) i procencie (ZINSSATZ). Jeżeli chcesz natomiast podejrzeć swoje zasoby w sejfach, to otwórz je (ÖFFNET) wszystkie (ALLE) bądź tylko te pozycje, które cię najbardziej interesują. Po dokonanym przeglądzie zamknij kasy (SCHIESSEN).

MARKT to rynek towrowy, rodzaj giełdy surowcowej. Jest ona dość ograniczona, gdyż możesz tu handlować tylko czterema produktami kawą (KAFFE), tytoniem (TABAK), herbatą (TEE) oraz ziarnem kakaowym (KAKAO). Swoje magazyny z produktami masz w Londynie, Nowym Jorku oraz w miastach, w których je uprawiasz. Opcja MARKT ma tylko dwa zastosowania. Wysyłasz tu towar do właściwych miejsc (skąd przychodzą zamówienia) oraz kupujesz towar (ANKAUF). Ostatnia forma jest najmniej dochodowa, gdyż kurs jest nieopłacalny i zbyt wysoki. Ale to stąd właśnie weźmiesz swoje pierwsze sadzonki. Transport pochłania fundusze, wysłanie jednej tony czegokolwiek do Londynu lub Nowego Jorku kosztuje nawet 70 marek, co przy dużych ilościach może spowodować stratę pieniędzy.

PLANTAGE – wejście na plantację. Po prawej stronie widzisz teoretyczną mapkę terenów, które możesz kupić aby następnie je obsadzić. Teren kupujesz (LANDKAUF) wskazując go na mapie. Jest do zajęcie dość żmudne. Jeżeli jednak już posiadasz jakieś pola to możesz je sprzedać (LANDVERKAUF). Przy kupowaniu nabyte tereny możesz podzielić na maksimum trzy pola, których wielkość widzisz na górze (PLANTAGE 1, 2, 3). Podział taki umożliwi ci potem zasianie ich czterema różnymi roślinami (ANBAU). Gdy jednak znudzą ci się podziały, możesz wszystkie uprawy połączyć w jedną dużą (LANDREFORM) co umożliwi lepszą kontrolę. Przy kupnie należy pamiętać, że każdy następny kawałek terenu jest niewiele droższy od ostatniego.

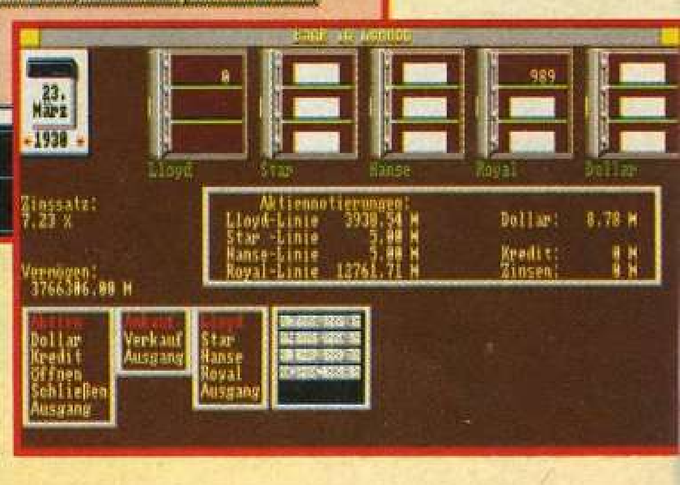
ARBEITER – to opcja umożliwiająca ci zatrudnienie nowych pracowników (EINSTALLEN). Przy zatrudnianiu należy pamiętać, aby średnio dwóch robotników pracowało przy jednym hektarze obsadzonej ziemi. Średnią zatrudnienia na jeden hektar oznacza PRO HA:. Oczywiście ludzie nie robią za frajer, ich pensja (TAGESLOHN) nie jest też cały czas jednakowa. Możesz ją podnieść na skutek przypływu dobroci (LOHNHOHE), bądź pod wpływem np. strajku.

AUKTION – aukcje, w tym wypadku tylko obrazów. Aby wziąć udział w aukcji trzeba być o określonym czasie w określonym miejscu. O aukcjach, ich czasie i miejscu dowiadujesz się z głównego ekranu (AUKTIONSTERMINE). Gdyby aukcja odbywała się np. w Londynie 13 maja, a ty jesteś w Berlinie i jest 1 maja, to po prostu jedź do Londynu. Niestety będzie dopiero 6 maja, przeczekaj więc 7 dni i staw się na aukcji. Zostaniesz postawiony w sytuacji szybkiego wyboru. Jeżeli chcesz kupić obraz, to swoją chęć zgłaszasz strzałkami przy imieniu, musisz jeszcze podbić cenę – znakiem plusa. Czas do sprzedaży obrazu tobie zostaje odmierzany trzema uderzeniami młotka. Jeżeli jednak konkurent podbije cenę, to wszystko zaczyna się od nowa aż do momentu gdy jeden z was nie zrezygnuje. Czasem zdarzyć się może, że obraz który kupiłeś, jest tylko dobrą podróbką – trudno, takie jest życie kolekcjonera.

SAMMLUNG – kolekcja. To co widzisz, to zbiór twoich obrazów z podziałem na rodzaje tzn.: obrazy z baroku, romantyzmu, obrazy impresjonistów, ekspresjonistów, itd. Poniżej widzisz specyfikację każdego z nich, czyli jego twórcę, datę i miejsce zakupu oraz sumę, jaką zapłaciłeś.

GALERIE – galeria. Ponieważ nie jesteś samolubem tylko chwalipiętą, pragniesz, aby cały świat zobaczył co posiadasz w swojej kolekcji. Dlatego zakupione obrazy wywieszasz w swojej galerii. Najpierw wywieszasz zdobyte dzieła (AUSPACKEN), jeżeli jednak nie podoba ci się to jak je zawiesiłeś, możesz je przewiesić (UMHÄNGEN). Jeżeli zaś chcesz zwinąć całą kolekcje, to wskaż EINPACKEN. Gdy pewne dzieła nie odpowiadają twoim gustom, to wystarczy je sprzedać (VERKAUF), wskazując najpierw te do sprzedaży. Opcja GUTACHTEN (ekspertyza) pozwoli ocenić oryginalność bohomazu.



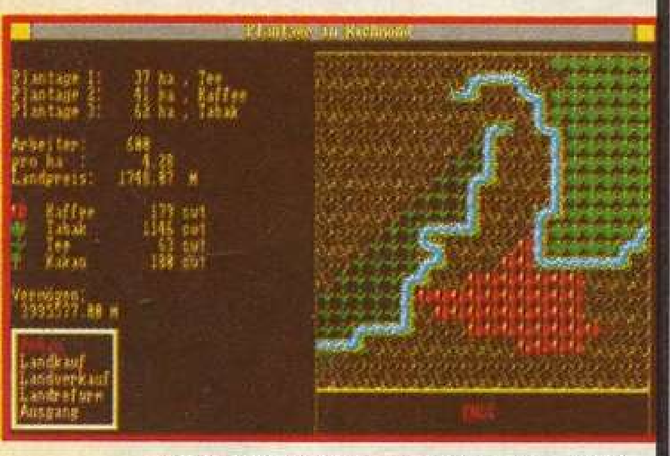




problemem. Czego sobie oraz innym maturzystom życzę poniewczasie.

PooH

TIMSOFT'95
1MB AMIGA
LOGICZNA
80% Grafika
80% Dźwięk
80% Miodność
12,50 Cena w zł. zawiera VAT



UMBERSICHT – to miejsce, w którym zdasz sobie sprawę z potęgi twojego majątku. W górnych oknach zobaczysz wszystkie dostępne plantacje, co na nich uprawiasz i na ilu hektarach, ilu pracowników zatrudniasz oraz to ile im płacisz na miesiąc. Zobaczysz także ilość zgromadzonych surowców w Londynie i Nowym Jorku. Poniżej dowiesz się o terminach dostaw danych towarów. Pamiętaj, że nie wywiązanie się z umów grozi poważnymi konsekwencjami finansowymi. Pod opcją REISEROUTE zobaczysz najczęściej uczęszczane przez ciebie szlaki komunikacyjne. Pod BÖRSNKURSE opracowane graficznie wahania cen akcji. Dzięki opcji ABSPEICHERN zapiszesz obecny stan gry.

Nie we wszystkich miastach możesz uprawiać rolę, i nie we wszystkich miastach możesz uczestniczyć w aukcjach. Dlatego gdy dotrzesz do miasta, nie dziw się, że na głównym ekranie nie wszystkie opcje są dostępne.

UWAGA: jeżeli jesteś posiadaczem A1200/4000 z twardzielem, a chciałbyś zainstalować grę, to skopiuj ją do wybranego katalogu, a następnie zresetuj komputer i w „boot menu" wyłącz stację (df0:). Następnie w menu wybierz polecenie „Execute Command" i wpisz:

assign df0: dh0:gry/vermeer

gdzie dh0:... jest ścieżką dostępu do programu VERMEER.

G1200

ARIOLASOFT'87
Commodore 64 AMIGA
AMIGA 1 1
EKONOMICZNA
40% Grafika
0% Dźwięk
90% Miodność
Cena w zł. zawiera VAT

SKIDMARKS 2





– A nastąpże się cholero! Franeeek! Trzymajże ją ty pieronie. Józek, podaj podwozie.

– Sie robi szefie. Co ta mała dzisiaj taka znarowiona? Zawsze spokojna była.

– A bo to ją kto wie? Noo, podnieś kopyto. Dobra. Tera tył.

– Ale wierzga. Kurde. Szefie, trza sie streszczać, start za dziesięć minut.

– A niby co robimy? Okej, krasula jak malowana. Chłopaki, toczymy na start.

Rząd krów rasy czerwona mleczna wielkopolska prezentował się wyjątkowo okazale na starcie Trzeciego Ogólnoświatowego Otwartego Wyścigu Pojazdów Dowolnych. Jeszcze tylko ostatnie poprawki, wszystkie drużyny zgłaszają gotowość, krasule spozierają na siebie z zaciekłością dawno nie widzianą u tych spokojnych przeżuwaczy. Chorągiewka w górę. Trzy, dwa, jeden, start. Silniki ryknęły, pył się uniósł spod kół.

Do organizatorów wyścigów dotarł także nasz reporter. Oto obszerne fragmenty przeprowadzonego z nimi wywiadu:

– Panowie! Kiedy wpadliście na ten niecodzienny pomysł: wyścigi krów?

– Jak sama nazwa tegorocznej imprezy wskazuje – ponad trzy lata temu. Ale chciałbym coś sprostować: faktycznie, krowy są najoryginalniejszym używanym tu pojazdem, ale przecież nie jedynym. Chętni mogą skorzystać z całej palety oferowanych przez nas wozów, od wysłużonego VW Garbusa aż po bolidy formuły pierwszej.

– Jak to: skorzystać? Chce pan powiedzieć, że te wyścigi są dostępne dla wszystkich chętnych?

– Przecież w samej nazwie mają „Otwarte". Wystarczy tylko, żeby miał prawo jazdy i odrobinę dobrej woli.

– To znaczy, że i ja mógłbym zasiąść za sterami wozu Formuły 1 i pomknąć 400 km/h lub poczyć siłę bezwładności w ciężarówce usiłującej wyrobić się na zakręcie?

– No, niezupełnie. Takie atrakcje są dostępne tylko dla zawodowców. Dla pozostałych chętnych oferujemy możliwość ścigania się pojazdami wyposażonymi jedynie w karoserię wyżej wymienionych, jednakże o nieco ograniczonych parametrach. Przewidujemy wyścigi w sześciu kategoriach:

– CLASSIC: Ot, zwykły wóz.

– PEDAL CAR: Coś dla amatorów samochodzików z napędem na dwa pedały. Można w nim rozwinąć przerażającą szybkość 10 km/h.

– GRUNTY: Porusza się trochę szybciej, cały czas jednak odnosi się wrażenie, że kierowca nie zdejmuje nogi z hamulca.

– RIPPY: Niesamowicie zwrotny. Trzyma się nawet najbardziej krętej trasy. Zawraca prawie w miejscu.

– SLIPPERY: Ta oferta przeznaczona jest dla amatorów szaleńczego pokonywania wiraży – jedzie się jak po oleju. Zaletą natomiast jest to, że po opanowaniu pośli-



Trzy przykładowe trasy, Amiga



zgu kontrolowanego można zostawić wszystkich przeciwników daleko w tyle.

– ZIPPY: Prawie Formuła 1. Tylko dla ludzi o stalowych nerwach i wysokim ubezpieczeniu na życie.

– CUSTOM: Tu natomiast kryją się wozy o swych zwykłych parametrach. Niestety, tylko dla zawodowców.

– A jak się przedstawia sprawa torów?

– Posiadamy kilka własnych obiektów oraz podpisaliśmy umowy z kilkunastoma organizatorami podobnych imprez. Jesteśmy więc w stanie zapewnić wyścigi na rozmaitych obiektach, od prostych jak wstęga Moebiusa aż do najbardziej skomplikowanych przypominających spaghetti. Przewidzieliśmy rzecz niespotykaną: każdą z tras można pokonywać w obu kierunkach!

– Ilu zawodników może uczestniczyć w poszczególnych rozgrywkach?

– Maksymalnie może to być osiem załóg. Możliwe jest jednak udostępnienie toru także pojedynczemu zawodnikowi. Praktycznie rzecz biorąc tylko w ten sposób można dobrze zapoznać się z torem.

– Kiedy wchodziłem na teren wyścigów, widziałem jak mechanicy doczepiali do stojących na parkingu wozów przyczepy campingowe. Czy to nowa odmiana zawodów?

– Rzeczywiście, postanowiliśmy jeszcze bardziej urozmaicić naszą ofertę. To co pan widział to były przygotowania do wyścigów klasy CARAVANS. Można by je nazwać „wyścigami na wczasy". Także i tutaj największe problemy mamy z krowami...

– No cóż, to by chyba było wszystko.

Dziękuję za interesujący wywiad.

– Ale, panie redaktorze, może się pan skusi na naszą ofertę specjalną – wyścigi wielkokołowych ciężarówek po muldach?

– Hmm... Może jednak innym razem. Jeszcze raz dziękuję i do widzenia.

■ ■ ■

Teraz, niezależnie od wywiadu, słówko o innych opcjach. Niektóre z nich (CARAVANS, DIFFERENT CARS) dostępne są jedynie w przypadku posiadania większej ilości pamięci. W przeciwnym razie np. zamiast opcji CARAVANS pojawia się CAR TOWING – kierujemy tutaj dwoma sczepionymi wozami tego samego typu.

– HI/LORES: Tor , na którym rozgrywać się będą wyścigi widoczny będzie normalnie lub też w zmniejszeniu. Całe szczęście, że nie użyto tu trybu Interlace. HIRES dostępny jest tylko na komputerach z kośćmi AGA.

– LINK: umożliwia łączenie z drugim komputerem przez kabel null-modem lub też zwykły modem.

Wspomnieć należy jeszcze o tym, że SKID MARKS 2 ma charakter modułowy – opisy pojazdów oraz torów umieszczone są w oddzielnych plikach, co w przyszłości pozwoli na łatwą rozbudowę o nowe pozycje.

A oczekując na doładowanie kolejnych elementów można pograć w grę najstarszą ze starych – telewizyjnego ping-ponga (pamiętacie? dwie paletki po obu stronach ekranu i tęczowa piłeczka z napisem ACID...).

PooH

ACID'95
1MB AMIGA
AMIGA 1200
WYŚCIGI
90% Grafika
85% Dźwięk
95% Miodność
Cena w zł. zawiera VAT













SUPER STREET FIGHTER 2



Ryu generuje zabójczego projectile'a – błękitny piard

Nie będę ukrywał jak bardzo podoba mi się ta gra. Ogólnie jestem fanem każdego mordobicia (no, prawie każdego), ale SSF2T uważam za bijatykę co najmniej równorzędną MORTAL KOMBAT 2, a może nawet lepszą. Konwersja na PC jest genialna, potrzeba jednak procesora 486 aby w pełni rozkoszować się wspaniałą grafiką i animacją.

Gra ukazała się na Zachodzie niemal równocześnie z polską premierą filmu „Uliczny wojownik" z Jean-Claude van Damme'm w roli głównej, który ma niewiele wspólnego z grą, ogólnie zaś zapewnia półtorej godziny zabawy. Aha, i podoba się dziewczynom (hi-ho Monika).

Zapomnijcie o poprzedniej wersji SF wydanej przez U.S GOLD. Była po prostu żenująca, tak samo jak kodowana przez chińskich amatorów wersja na dwóch dyskietkach. Nad SSF2T pracował olbrzymi sztab programistów przez półtora roku.

Grę rozbudowano do szesnastu postaci. Każda z nich walczy innym stylem, posiada niezły garnitur ciosów i jęków. Dostępnych jest sześć podstawowych ciosów, po trzy na ręce i nogi, od najsłabszego i najszybszego (1) do najmocniejszego lecz najwolniejszego (3).

Wszystkie ciosy podaję dla postaci zwróconej w prawą stronę, czyli PRAWO = Do Przodu. Zapis DÓŁ – DÓŁ PRAWO – PRAWO – P oznacza ćwierć obrotu joystickiem zaczynając z dołu, a kończąc na prawej stronie i wciśnięcie dowolnego Punch (ręki). P1 znaczyło będzie wciśnięcie Ręki 1 zaś K3 analogicznie Nogi 3.

DÓŁ + PRAWO – K1 to znaczy trzymać dół i prawo wciskając K1.

Dół 2 sekundy – trzymać Dół dwie growe sekundy.

Rzuty wykonuje się wciskając przy przeciwniku K3 i P3 oraz czasem P2.

SSF2T ukaże się w Polsce w połowie czerwca, a wydany będzie przez LiComp. Zapraszam wszystkich znużonych bryzgami krwi do sportowej i niesportowej walki.

SuperTurboGulash 2

PUNCH 1 –	Ręka 1 (Najsłabszy/Najszybszy) Noga 1	– KICK 1
PUNCH 2 –	Ręka 2 (Średni/Średni) Noga 2	– KICK 2
PUNCH 3 –	Ręka 3 (Najmocniejszy/Najwolniejszy) Noga 3	– KICK 3



Dystrybutor: zapowiada LiComp

GAMETEK'95
PC: VGA, SB, CD-ROM
PC 8 PC CD 1
MORDOBICIE
95% Grafika
95% Dźwięk
100% SUPER Miodność
Cena w tys. zawiera VAT

CHUN LI

POKRĘTNY PTAK
„Supiningo Baado Kikku"
Dół 2 sekundy – **Góra – K1 /K2 /K3**
Najlepsze na atakujących z góry, im mocniejszy tym więcej wymachów nogami

OGNISTA KULA *„Ki Kou Ken"*
Lewo 2 sekundy – **Prawo – P1 /P2 /P3**
Broń energetyczna

ŚWIECĄCA NOGA *„Yap! Yap! Yap!"*
Kilka razy **K3**
Pewne kilka trafień

ODSKOKOWE KOPY
Dół + Prawo – K2 Słabszy
Dół + Prawo – K3 Silniejszy
Podczas klęczek, Chun Li odskakuje na upatrzoną pozycję kopiąc przeciwnika

ODLOT
Dół + Prawo podczas skoku
Odskok do tyłu w powietrzu podczas skoku, przy rogu wciska się Lewo



CHINY, szkoła WUSHU. „Chun Li" – Piękna Wiosna. Rewelacyjnie szybkie nogi i wysokie skoki. Nie do pogardzenia jest możliwość odbicia się od ściany i ŚWIECĄCA NOGA, która nie blokowana zabiera dużo energii.

CARLOS BLANKA

KULA POZIOMA
Lewo 2 sekundy – **Prawo – P1 /P2 /P3**
Mniej więcej to co TORPEDA Edmonda Hondy

KULA PIONOWA
Dół 3 sekundy – **Góra – K1 /K2 /K3**
Blanka wykonuje swój UPPERCUT całym ciałem

SKRĘT KISZEK
Lewo 2 sekundy – **Prawo – K1 /K2 /K3**
Jeszcze jeden atak ciałem

AKUMULATOR
Kilka razy **P1 /P2 /P3**
Blanka staje się „naładowany"

TRZYMANIE
P2 z bliska
Zapewnia podwójne trafienie ze łba
K2 z bliska
Daje podwójne trafienie z kolanka



BRAZYLIA, Capoeira. Poddany mutacji w wyniku eksperymentów M. Bisona. Zadaje silne ciosy, nieźle trzyma na dystans dzięki podcięciom. AKUMULATOR pomaga na nie dopuszczenie do zwarcia.

M. BISON

TORPEDA
Lewo 2 sekundy – **Prawo – P1 /P2 /P3**
Użyta z P3 przebija każdy blok i powala płonącego przeciwnika

SCYZORYK
Lewo 2 sekundy – **Prawo – K1 /K2 /K3**
Niezły wymach nogami z doskoku, dwa trafienia

KOP W ŁEB
Dół 2 sekundy – **Góra – K1 /K2 /K3**
Bison skacze przeciwnikowi na głowę depcząc go boleśnie

DIABEŁ
Dół 2 sekundy – **Góra – P1 /P2 /P3**
Nieco dziwny jak na takiego mordercę delikatny skok



TAJLANDIA, Ler Drift. Dumny i zarozumiały dyktator uważający się za najlepszego wojownika na świecie. Znakomite nogi, wysokie wyskoki i wślizgi.

BALROG

OBROTOWIEC
P1 + P2 + P3 + K1 + K2 + K3 naraz
Silny cios, zabiera dużo energii

Z DOSKOKU NA KORPUS
Lewo 1 sekunda – **Prawo – P1 /P2 /P3**
Z jednego końca ekranu na drugi

Z DOSKOKU W SZCZĘKĘ
Lewo 1 sekunda – **Prawo – K1 /K2 /K3**
Podobnie jak wyżej, tyle że UpperCut

WYSKOK BYKA
Dół 2 sekundy – **Góra – P2**
Dobra kontra na atak z powietrza



USA, Boks. Mistrz świata na zawodowym ringu bokserskim próbuje swoich sił w walce Full Contact. Niesamowicie silne ręce i zero nóg.

EDMOND HONDA

TORPEDA *„Dos Koi"*
Lewo 2 sekundy – **Prawo – P1 /P2 /P3**
Podobnie jak RAIDEN Ed Torpeduje wszystko co napotka

CIĘŻKI TYŁEK *„Hyakkan Otoshi"*
Dół 3 sekundy – **Góra – K1 /K2 /K3**
Lot do góry, najlepsza kontra na atak z lotnika

TYSIĄC RĄK *„Hyaku-Retsu Harite"*
Kilka razy **P1 /P2 /P3**
Zapewnia kilka trafień

TRZYMANIE
Z Bliska **P2**
Ed stuka ze łba
Z Bliska **P3**
Ed policzkuje



Japonia, zawodnik SUMO. „Honda" – Źródło wśród Pól. Wielki koleś, wielkie łapy i nogi. Wysoko skacze. Nie polecam torpedy z większych odległości. TRZYMANIE zabiera dużo energii i jest efektowne.

T. HAWK

TOMAHAWK
Prawo – Dół – Dół Prawo – P3
Dobra kontra na atak z powietrza i nie tylko

KONDOR
Podczas wyskoku przed osiągnięciem wierzchołka **P1 + P2 + P3**
Atak z powietrza

RZUTY I TRZYMANIE
Z bliska **P2, P3 i K3**



MEKSYK, Indiański wrestling. Praktycznie nic o nim nie wiadomo, ale krążą pogłoski o planowanej przez niego zemście na BISONIE za wysiedlenie jego plemienia z rodzinnej wioski. Wielki i nieco wolny posiada morderczą siłę ciosów. KONDOR zwala przeciwnika z nóg.

SAGAT

PIĘŚĆ TYGRYSA *„Tiger Uppercut"*
Prawo – Dół – Dół Prawo – Prawo – P1 /P2 /P3
Najmocniejsze z P3, rewelacja. Najlepiej gdy przeciwnik się podnosi.

TYGRYS NA KORPUS *„Tiger"*
Dół – Dół Prawo – Prawo – P1 /P2 /P3
Broń energetyczna, dobry i szybki pocisk

TYGRYS NA NOGI *„Tiger"*
Dół – Dół Prawo – Prawo – K1 /K2 /K3
Podobnie jak wyżej, tylko że nisko

KOLANO TYGRYSA *„Tiger Knee"*
Dół – Prawo Góra – K1 /K2 /K3
Kolankiem prosto przez całe ciało



TAJLANDIA, Boks Tajlandzki (THAI BOXING). Sagat wyniósł swe obecne blizny i brak oka z przegranej przez niego walki z RYU w pierwszej części STREET FIGHTERA. Od tej pory nienawidzi go i ściga po całym świecie. SAGAT to najmocniejszy z wojowników. Jest wielki i szybki, posiada znakomitą TYGRYSIĄ PIĘŚĆ, która odpowiednio użyta zadaje do 4 trafień.

DEE JAY

MAX OUT
Lewo 2 sekundy – **Prawo – P1 /P2 /P3**
Broń energetyczna

PODWÓJNY DREDD
Lewo 2 sekundy – **Prawo – K3**
Znakomity kop z dalszego dystansu, dwa celne trafienia

MASZYNOWIEC
Dół 2 sekundy – **Góra** – Kilka razy **P3**
Rewelacyjne combo, najlepiej używać na wykończeniu. Trzy trafienia murowane



JAMAICA, Kick Boxing. DEE JAY to zawodowy mistrz świata w Kick Boxingu. Jest szybki, posiada znakomite kopnięcia i rewelacyjny MASZYNOWIEC, który zadaje po trzy celne ciosy.

CAMMY

PODWÓJNA PIĘŚĆ
Lewo – Lewo Dół – Prawo – P3
Z dużego dystansu zapewnia dobre trafienie. Także znakomita riposta (jeśli błyskawicznie wykonana) na broń energetyczną – Cammy chowa się i kontruje

WKRĘTAK
Dół – Dół Prawo – Prawo – K1 /K2 /K3
Wkręt na nogi, niestety nie przebija dobrego bloku

KOLEC
Prawo – Dół – Prawo Dół – K1 /K2 /K3
Doskonały kopniak zarówno na stojących jak i skaczących



WIELKA BRYTANIA, Secret Service (Yes!). Cammy występuje gościnnie, w filmie gra ją Kylie Minogue. Bardzo szybka i zwinna, polecam WKRĘTAK i PODWÓJNĄ PIĘŚĆ.

VEGA

ŻELAZNY PAZUR
Lewo 2 sekundy – **Prawo – P3**
Z końca ekranu Vega przeturla się aby dokuczyć Pazurkiem

ODPAŁ
K1 + K2 + K3
Cios i odskok

SIŁA PAZURÓW
Dół 2 sekundy – **Góra – P3**
Silny i solidny cios

BARCELONA
Dół 2 sekundy – **Góra Prawo – K3**
Dół 2 sekundy – **Góra Lewo – K3**
Zależnie od strony, na którą chcesz odskoczyć

KRZYK ORŁA
Dół 2 sekundy – **Góra Prawo – P3**
Dół 2 sekundy – **Góra Lewo – P3**
Vega odbija się od ściany i zahacza Pazurem

ODLOT
Dół plus **Prawo** podczas skoku
Vega odbija się od ścian, wystarczy przy skoku wcisnąć przeciwną stronę



HISZPANIA, Torreador. Podczas walki nosi żelazną maskę, gdyż nie chce żadnej skazy na swej ślicznej buźce. Bardzo długi ŻELAZNY PAZUR.

FEI LONG

PŁONĄCA NOGA
Lewo – Dół – Dół Lewo – K1 /K2 /K3
Silny atak z wykopem

SZARŻA
Dół – Dół Prawo – Prawo – P3
Atak ręką na korpus

PODWÓJNA SZARŻA
Dół – Dół Prawo – Prawo – P3 – – Dół – Dół Prawo – Prawo – P3
Atak dwoma rękami, bardzo szybki, 2 hit combo

PODWÓJNE KOPY
Prawo – K3 Z dystansu
Prawo – K2 Z bliższej odległości



HONKONG, Kung Fu. „Fei Long" – Latający smok. Fei Long jest najszybszym z zawodników, ale brakuje nieco siły w jego ciosach. Bardzo dobre podwójne ciosy i rzuty.

KEN

OGNISTA KULA *„Ha Dou Ken"*
Dół – Dół Prawo – Prawo – P1 / P2 / P3
(Najsłabsze/Średnie/Najmocniejsze)
Zwyczajne uderzenie bronią energetyczną, najlepiej używać P3

TORNADO *„Tatsu Maki Sen Puu Kyaku"*
Dół – Dół Lewo – Lewo – K1 /K2 /K3
Bardzo dobry cios, możliwe 3 trafienia. Najlepiej z K3. Można wykonać w powietrzu

OGNISTA PIĘŚĆ SMOKA
„Shou Ryu Ken"
Prawo – Dół Prawo – Prawo – P2 / P3
Na małą odległość, powala na ziemię. Użyte z P2 zapewnia 2 celne ciosy zaś z P3 dokładnie 3

PODWÓJNY KOP
Z bliska **Prawo – K3**
Najlepszy gdy przeciwnik podnosi się z ziemi



USA, Szkoła SHOTOKAN KARATE. Najlepszy kumpel RYU. „Ken" – Pięść, Uderzenie. Jest nieco szybszy niż RYU ale brakuje mu PODWÓJNEJ PIĄCHY. Posiada za to znakomite przerzuty oraz OGNISTĄ PIĘŚĆ SMOKA.

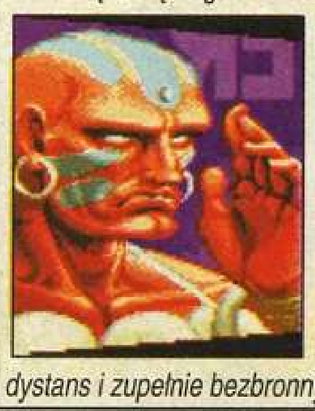
DHALSIM

OGIEŃ *„Yoga Fire"*
Dół – Dół Prawo – Prawo – P1 /P2 /P3
Ognista kula, zwykła broń energetyczna

PŁOMIEŃ *„Yoga Flame"*
Lewo – Dół Lewo – Dół – – Dół Prawo – Prawo – P3
Zieje ogniem i zapala przeciwnika

TELEPORT *„Yoga Teleport"*
Prawo – Dół – Dół Prawo – K lub P
Teleportacja przed samego przeciwnika

WKRĘTAK NOŻNY
Dół + K3 przy wierzchołku skoku
Wkręca się nogami w ciało przeciwnika



INDIE, Kabaddi. Dalsim przez wiele lat samotnie studiował YOGĘ. Pragnie także zaprezentować Kabaddi jako najlepszy styl walki na świecie. Niebezpieczny na daleki dystans i zupełnie bezbronny z bliska.

RYU

OGNISTA KULA *„Ha Dou Ken"*
Dół – Dół Prawo – Prawo – P1 / P2 / P3
Zwyczajne uderzenie bronią energetyczną

ZAPALAJĄCA KULA *„Ha Dou Ken"*
Lewo – Dół Lewo – Dół – – Dół Prawo – Prawo – P3
Zapalająca i powalająca przeciwnika ognista kula

TORNADO
Dół – Dół Lewo – Lewo – K1 /K2 /K3
Bardzo dobry cios, możliwe 3 trafienia, najlepiej z K3

PIĘŚĆ SMOKA *„Shou Ryu Ken"*
Prawo – Dół Prawo – Prawo – P3
Na małą odległość, powala na ziemię

PODWÓJNY KOP
Z bliska **K3**
Najlepszy gdy przeciwnik podnosi się z ziemi

PODWÓJNA PIĄCHA
Z bliska **PRAWO – P2**
Przeciwnik musi stać. Dwa szybkie ciosy na korpus
Z bliska **PRAWO – P3**
Jeśli przeciwnik kuca. Dwa szybkie ciosy w łeb



Japonia, szkoła SHOTOKAN KARATE. „Ryu" – Silny, mocny. Szybki i zwinny jest „mały" w porównaniu do innych postaci. Zwróćcie uwagę na TORNADO i PODWÓJNĄ PIĄCHĘ, które oferują COMBO. Moja ulubiona postać.

WILLIAM F. GUILE

SONIC BOOM
Lewo 2 sekundy – **Prawo – P1 /P2 /P3**
Bardzo dobra i szybka (P3) broń energetyczna

WYLOTOWY KOP
Dół 2 sekundy – **Góra + K3**
Solidny kopniak o dalekim zasięgu
Przerzuty z P2 i P3.



USA, oddziały specjalne. W filmie grany przez Jean Claude van Damme'a. Szybki i zwinny, długie nogi. Bardzo dobry WYLOTOWY KOP.

ZANGIEF

KOŁOWRÓT
Wcisnąć naraz **K1 + K2 + K3**
Zangief kręci się w kółko nie dopuszczając nikogo w pobliże

ATAK Z LOTNIKA
Podczas skoku Dół + P3
Pozycja wrestlera

TRZYMANIE
P3 – kilka ciosów w ryj
K3 – z bańki do krwi

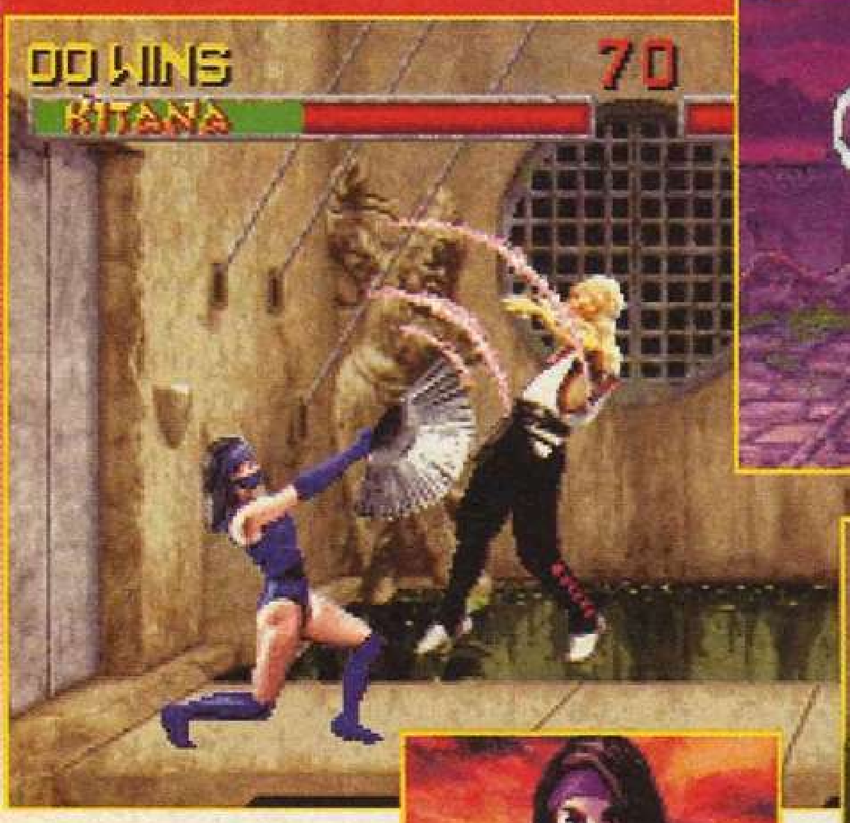
PRZERZUTY
K2 – całym ciężkim ciałem na frajera
P2 – głowa wgniatana w ziemię



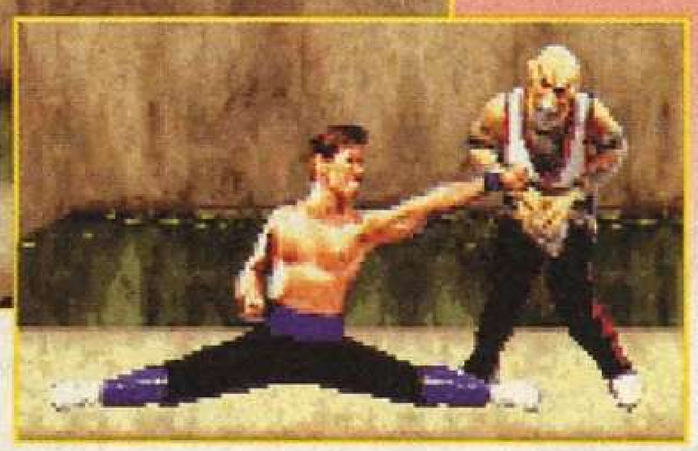
ROSJA, Wrestling. Osiągnąwszy tytuł mistrzowski na światowych rynkach WWF Zangief bierze udział w walce Full Contact z reprezentantami innych stylów. Wielki, wolny ale posiada potężne ciosy. Szczególnie PRZERZUTY.

MORTAL KOMBAT 3

SZKOŁA PRZETRWANIA









Czołem Lalusie! Nadszedł czas, abyście przestali młócić po klawiszach lub skręcać konwulsyjnie pałkę starając się przeżyć kolejny pojedynek w MORTAL KOMBAT 2 (ciosy: Amiga – SS'22, PC – SS'23). Wujek Gulash ma dla was coś, co pomoże wam dać czadu i wykończyć wszystkich frajerów przeszkadzających w zwycięstwie. Oto odkrywam przed wami tajniki mistrzostwa nabytego podczas długich nieprzespanych nocy, podczas których ucinałem i wyrywałem głowy i ręce.

Opis podzielony został na dwie części, tzn. ogólniki oraz specyficzne dla danego mordercy taktyki. Zacznijmy od ogólników.

WALKA Z KOMPUTEREM

Komputerowy przeciwnik jest prosty do pokonania kiedy zaczniesz stosować te same sztuczki co on. Podstawowe cechy komputerowych wojowników to ciągłe rzuty, których nie można zablokować i strzelanie pociskami szybciej niż to możliwe.

– Używaj podcięć, podcinaj kilka razy podczas jednej akcji. Ustaw się tak, aby przeciwnik znajdował się na końcu twojej nogi; w przeciwnym razie podejdzie do ciebie i przerzuci cię.

– Maksymalne odejście do tyłu, szybki skok do przodu połączony z wystawieniem nogi. Komputer albo wlezie na ciebie, albo odskoczy, albo spróbuje się odwzajemić najczęściej nie trafiając.

– Jeśli jesteście na końcach ekranu, zatrzymaj się. Komputer podejdzie do połowy i wystrzeli pocisk. Jeśli poruszysz się odrobinkę do przodu i wyskoczysz z wystawioną nogą, załatwisz go. Nie za wcześnie i nie za późno bo oberwiesz.

– Nie sil się na walkę na pięści, walnie cię i przerzuci.

– Jeśli komputer zablokuje twój atak z góry, cofnij się dwa kroczki i dopiero odskocz. Jeśli od razu odskoczysz, walnie cię pociskiem.

WALKA Z CZŁOWIEKIEM

– Pozostań w obronie. Zawsze pozwól przeciwnikowi wykonać pierwszy ruch. Popatrz jakie robi błędy i naucz się odpowiednio reagować. Możesz nawet kilka razy dostać, w końcu nie będziecie grać raz, tylko kilkanaście lub kilkadziesiąt razy.



– Pozwól mu wygrać, podpuść go. Popatrz na niego, uśmiecha się. Dopiero teraz pokaż mu na co cię stać i walnij jakiś miażdżący tekst, w stylu „Jesteś cienki jak Mazowszanka". To kopie maksymalnie.

– Opanuj do perfekcji walkę w zwarciu. Jeśli będziesz lepszy na bliską odległość zmusisz go do podskoków, które możesz blokować i kontrować.

– Najlepiej w ogóle nie skacz. Zawsze podchodź blisko i atakuj na ziemi.

– Nigdy z bliska nie strzelaj. Bardzo łatwo przeskoczyć i odpowiedzieć kopem na pocisk wystrzelony z bliska. Oczywiście na dalszą odległość działają bardzo dobrze. Nie używaj pocisków przeciwko Scorpionowi i Mileenie

Teraz o tym, jak załatwić największych killerów.

KINTARO

Kintaro jest cholernie trudny, nie to co ten cienias Goro. Jest też cholernie szybki jak na takiego olbrzyma. Unikaj jego pocisków jak tylko możesz.

– Podcięcia. Musi znaleźć się dokładnie na końcu Twojej nogi, albo cię przerzuci. Cofnie się, pomruczy, ty w tym czasie kucnij i znowu...

– Najlepiej nie używać techniki skok/odskok/skok (która działała na Goro). Jeśli zablokuje, odskocz i nie powtarzaj przez chwilę albo blokuj na stojąco.

– Kintaro jest głupi, czasem staje i popisuje się, macha łapami i wyje. W ryj mu. Z kopa. Pocisk. Po prostu wtedy go skrzywdź.

– Najłatwiej załatwić go gdy skacze na Ciebie. Gdy próbuje to zrobić, ..he-he... piąchą od dołu w ten głupi łeb.

– Kiedy strzela, kucaj.

– Kiedy skacze w powietrze poza ekran, najlepiej odskocz z wyciągniętą nogą.

– Jeśli uda Ci się go powalić na ziemię, od razu zaatakuj swoim pociskiem.

SHAO KAHN

Nawet nie próbuj ataków z powietrza, uciekaj przed włócznią i nie daj się trafić „cieniem". Blokuj.

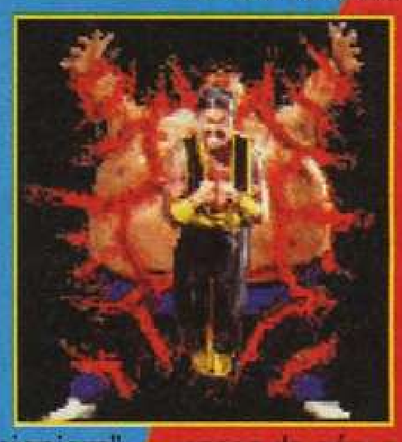
– Na rozpoczęcie rundy najlepiej odskocz do tyłu. Niemal zawsze atakuje włócznią lub swoim atakiem cienia.

– Shao za dużo gada. Kiedy stanie i coś tam belkocze, podejdź i piachą od dołu albo wypuść pocisk.

– Jedyna taktyka na Shao Kahna wygląda następująco: Skocz przed samego Shao, natychmiast ukucnij i blokuj. Kahn albo porazi cię, co boli, albo spróbuje uderzyć pięścią od dołu i nie trafi. Możesz podciąć albo wyprowadzić kontrę na jego szczękę. Gdy się położy i będzie wstawał wystrzel pocisk, odskocz i znowu.

DEFINICJA COMBO

COMBO to kilka wykonanych kolejno ruchów, które są nie do obrony. Teoretycznie zawsze można zastosować blok przeciwko dowolnemu atakowi. W praktyce zaś udaje się to bardzo rzadko i na ogół zależy od doświadczenia gracza. Jest to skrót od słowa Combination, niepodważalnym faktem zaś jest, że COMBO istnieją w każdym mordobiciu. Opanowanie ich to najwyższa sztuka, jest to jednak możliwe. W sumie o to chyba chodzi, aby załatwić przeciwnika taką serią, której nie będzie mógł w żaden sposób powstrzymać. Wymaga to niesamowitego ograna, ale co powiecie na załatwienie kogoś w 6 sekund (mój prywatny rekord)?



DEFINICJE

■ **Kop z powietrza** – to znaczy, że skaczesz na kogoś z wyciągniętą PÓŹNO nogą

■ **Kop w powietrze** – to znaczy, że skaczesz do góry z wyciągniętą nogą

■ **Uppercut** – Masaż szczęki z lotem, Dół + High Punch

Podczas walki:

■ **Kop z powietrza – Podcięcie**
Działa najlepiej z komputerem, po lądowaniu od razu podcinaj.

■ **Kop z powietrza – Stojący kop**
DOKŁADNIE w momencie lądowania High Kick albo Low Kick.

■ **Kop z powietrza – Kop w powietrze**
Po lądowaniu natychmiast wyskocz do góry i wyprowadź kopa. Najlepiej działa na Shang Tsunga i Ninja'sów.

Zapędzonego do rogu

■ **Kop z powietrza – Kucnij – Dwa razy Low Punch – Uppercut (High Punch)**
Najlepiej na Cage'a i Ninja'sów. Dla innych postaci wystarczy jeden Low Punch.

■ **Kop z powietrza – Pocisk**
Najłatwiejsze, ale trzeba zrobić bardzo szybko.



Mortal Kombat 3 na razie będzie tylko na silne 32-bitowe konsole. Na PC najwcześniej za rok.







TAL KOMBAT 2
RZETRWANIA im. GULASHA









Liu Kang

Kop z powietrza – Lot trzmiela
Jak zwykle, z lotnika BARDZO NISKO kopnij przeciwnika i ZANIM WYLĄDUJESZ uderz dwa razy do przodu, a następnie (gdy opadniesz) SZYBKO High Kick.
Kop z powietrza – Glanowanie maski
Zanim wyskoczysz, trzymaj Low Kick. Z powietrza uderz nisko, WYLĄDUJ i puść Low Kick
Uppercut – Glanowanie maski – Piorun nisko.
Trzymaj 5 sekund LK, zafunduj przeciwnikowi masaż szczęki od dołu, gdy jest w powietrzu puść Low Kick, podczas lotu dwa razy do przodu, a gdy wylądujesz walnij Low Punch. Najlepsze COMBO Kanga.

Kung Lao

Kop w powietrze – Atak z powietrza
Kiedy przeciwnik skacze na ciebie, wyskocz do góry z High Kick, a następnie szybko Dół i High Kick.
Trąba powietrzna – Kop z powietrza – Półobrót
Gdy przeciwnik dostał trąbą powietrzną, szybko wyskocz do przodu z nóżką, a następnie Tył + High Kick
Kop z powietrza – Rzut beretem
Lądując nisko kopnij przeciwnika i od razu rzuć beretem kierując go do dołu aby uderzył upadającego przeciwnika.

Johnny Cage

Jajecznica – Kop z powietrza – Strobocios
Najpierw jajecznica, potem natychmiast wyskok w górę nad przeciwnika. Kiedy tylko przeskakując kolesia Cage obróci twarz w drugą stronę, wystaw nogę, a następnie od razu wyprowadź strobocios.
Kop z powietrza – Strobokop
Od razu po kopnięciu wyprowadź strobokop.
Jajecznica – Kolanko – Strobokop
Zmasakruj genitalia, podejdź i walnij kolanem, a potem od razu Strobokop.

Reptile

Kop z powietrza – Kwaśna flegma
Zanim wylądujesz daj dwa razy do przodu a po wylądowaniu szybko High Punch.

Bioenergia – High Punch – Kop w powietrze – Wślizg
Trudne, musisz zachować odpowiednią odległość między Bioenergią a High Punch. Wślizg zacznij przed wylądowaniem.
Kop z powietrza – Wślizg
Tak jak końcówka poprzedniego, prostsze.

Sub Zero

Mrożonka – Kop z powietrza – Kop w powietrze – Wślizg
Łatwe i efektowne.
Kop z powietrza – Lodowisko – Uppercut – Wślizg
Nie kopnij na początku za wcześnie bo wyląduje poza zasięgiem lodowiska!
Kop z powietrza – Wślizg
Podobnie jak Rep, tak i Sub.

Shang Tsung

Kop z powietrza – Piard pojedynczy
Zacznij wykonywać ruch w powietrzu. Dwie i trzy czachy są możliwe, ale ekstremalnie trudne...
Zmień się w kogoś bo ten koleś nie jest zbyt dobry.

Kitana

Kop z powietrza – Rzut wachlarzem – Kop w powietrze







Zanim wylądujesz wykonaj ruchy do przodu. Gdy wylądujesz HP + LP i szybko Góra + HK. Schodzi pół energii.
Fala uderzeniowa – Kop z powietrza – Rzut wachlarzem – Uppercut
Blisko rogu. Fala, podejdź jak najbliżej, wyskocz gdy będzie na samej górze fali, błyskawicznie rzuć wachlarzem i wymasuj mu szczękę. Genialne.
Fala uderzeniowa – Uppercut
Najprostsze.

Jax

Kop z powietrza – Masaż szczęki
W powietrzu dwa razy do przodu, po wylądowaniu LP Pięć razy.
Kop z powietrza – Łamanie w krzyżu
Kop najgłębiej jak możesz, od razu Blok.
Młot pneumatyczny – Uppercut
Musisz blisko stać, aby zdążyć.

Mileena

Kop w powietrze – Energetyczny piard – Teleport z kopniakiem
Trzymaj HP, wyskocz i kopnij frajera, puść HP i od razu teleport.
Kop z powietrza – Kula do kręgli
Zacznij kulę zanim wylądujesz.
Kop z powietrza – Energetyczny piard
Trzymaj HP zanim wyskoczysz, od razu jak kopniesz puść.

Baraka



Kop z powietrza – Szlachtowanie
Zacznij w powietrzu, i szybko LP.
Podwójny kop – Piącha – Kop w powietrzu
Banał.
Podwójny kop – Szlachtowanie
Bardzo szybko i dokładnie.

Scorpion

Półobrót – Teleportacja – Sznurowadło – Uppercut
Od razu teleport po półobrocie, sznurowadło i uppercut.
Kop z powietrza – Nożyczki
Po wyskoku trzymaj do przodu aby szybciej wykonać Nożyczki.
Teleport – Sznurowadło
Złap przeciwnika w powietrzu, będziesz miał dużo czasu na Sznurek.

Raiden

Ładowanie akumulatorem – Dwa razy w ryj – Torpeda
Prościzna.
Kop w górę – Torpeda
Skoro torpedę można w powietrzu, to...
Kop z powietrza – Kop w górę – Torpeda
Lotnik, potem wyskok i opadając trafisz nogą, a następnie torpeda.

■ ■ ■

Mam nadzieję, że podoba się wam tak wyczerpujące podejście do tematu. Oczywiście można jeszcze napisać o tym, jak reagować na dowolny cios, ale chyba nie chodzi o to, aby gra stała się stereotypowa. Następnym razem obiecuję podobny opis taktyk do nowej, gorącej gry SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO. Dajcie mi trochę czasu, a wszystkich ich rozwalę.

MortalGulash



'ALLO 'ALLO !



Okupacja we Francji była sprawą dość rozrywkową. Przynajmniej jeżeli wierzyć jednemu z najgłupszych (a co za tym idzie – najlepszych) seriali kiedykolwiek emitowanych przez Telewizję Polską. Jeżeli Rene Artois, porucznik Grubber, oficer Craptree, generał von Klinkerhoffen, Michelle z ruchu oporu oraz inni mieszkańcy Nouvienne są waszymi ulubionymi bohaterami telewizyjnymi, to macie teraz niepowtarzalną okazję przeżyć jedną z ich wspólnych przygód.

ALLO ALLO jest konwersją telewizyjnego serialu do postaci zwykłej platformówki. Gra raczej nie jest zachwycająca pod względem graficznym, ale miłośników potrafi na pewno nieźle wciągnąć, a to za sprawą stosunkowo dużego obszaru i odpowiednio stopniowanego poziomu trudności.

Jednym z głównych wątków serialu jest historia obrazu Upadłej Madonny. Konia z rzędem temu, kto byłby w stanie podać kolejnych jego właścicieli. Sprawy nie ułatwia także obecność kilkunastu kopii tego słynnego dzieła, wykonanych onegdaj przez monsieur LeClercka. Ze względu na wielką jego wartość każdy z bohaterów pragnąłby stać się jego właścicielem. Obecnie na taki właśnie pomysł wpadł ruch oporu Resistance. Na ochotnika do wypełnienia tej niebezpiecznej misji wybrano Rene – jego zadanie jest właśnie przedmiotem gry.

Rene postanowił rozpocząć poszukiwania obrazu (oraz jego kopii) od swej kawiarni. Przeczucie go nie zawiodło – na pierwsze egzemplarze ukryte w kiełbasie natrafił zaraz po zejściu do piwnicy. Później sytuacja się nieco skomplikowała – pojawili się żołnierze i gestapo. Ale od czego ma się przyjaciół? Kelnerki swymi wdziękami zwabiły wojaków, a madame Edith śpiewem odstraszyła, zdawało by się nieczułych, panów w czarnych płaszczach z Herr Flickiem na czele. Kilku napastników zneutralizował osobiście sam Rene rzucając w nich czym popadnie (tutaj po raz kolejny swą przydatność udowodniły butelki wina z bogato zaopatrzonej kawiarnianej piwnicy).

Potem przyszła kolej na kanały, kwaterę gestapo, zamek generała, a wszystkie pełne kiełbas kryjących fortunę. Aż wreszcie przyszła kolej na tę jedną, oryginalną. A jak to się wszystko skończyło – zobaczcie sami.

PooH

Dystrybutor: Olbert

ALTERNATIVE'93

1MB AMIGA
PC: EGA, SB

PC 2 AMIGA 2

ZRĘCZNOŚCIOWA

70% Grafika
70% Dźwięk
70% Miodność

Cena w zł. zawiera VAT



Nie napisanie o tej grze byłoby z pewnością grzechem. STARDUST już w projekcie zdobył rozgłos, a jego wypuszczenie na rynek było wielkim wydarzeniem w amigowym światku gier. SUPER STARDUST jest wysokiej jakości kontynuacją pierwszej części, wydaną tylko na Amigi z układami AGA (A1200 i CD32). Nic w tym dziwnego, świat idzie do przodu, a efekty tego widać.

SUPER STARDUST powstawał ponad rok, od początku do końca na Amigach i amigowym oprogramowaniu. Jeżeli jednak myślicie, że została ona stworzona ot tak sobie, to grubo się mylicie. Patrząc na pierwszą część kosmicznej strzelaniny, w SUPER STARDUST poczyniono olbrzymie postępy zarówno w grafice, jak i w muzyce. Ze zwykłej tysiącdwusetki wydobyto więcej dźwieków niż zakładali sami twórcy komputera, a dokonano tego przy użyciu cwanych trików programistycznych. Grafika jest też przebojowa, a jak na głupią bądź co bądź strzelaninę, jest ona po prostu powalająca. Na specjalną uwagę zasługuje animacja i płynny scroling, który dopełnia efektu przetaczających się na ekranie meteorytów. Efekty te podobno zostały stworzone przy użyciu profesjonalnego programu LIGHTWAVE. Tego nie trzeba komentować, ale po prostu zobaczyć.



Łezka się w oku kręci, gdy przypomnę sobie BOULDER DASH na Atari. Przemierzanie najrozmaitszych komnat w poszukiwaniu diamentów i rozglądanie się, czy przypadkiem jakiś kamień nie spada mi na głowę, to były dwie czynności,





SUPERSTARDUST

Przejdźmy do treści gry. Bajeczka w telegraficznym skrócie, bo aż trudno lać wodę na temat takiej strzelaniny. Oto na bliżej nieokreślony układ planetarny napada gość, który pragnie nim zawładnąć, zaś ty masz obronić siebie i niewinnych ludzi. Do dyspozycji dostajesz najnowszy statek, który uzbrojony może zostać w aż sześć rodzajów broni. Statek posiada także osłonę, która skutecznie ma go chronić przed nadlatującym wrogiem oraz dryfującymi w przestrzeni meteorytami.

Sposób grania przypomina znaną chyba wszystkim z małych komputerów i z automatów grę ASTEROIDS. Pośrodku czarnego ekranu (kosmos) do walki rzucony zostaje trójkątny stateczek, którego głównym celem jest rozbijanie pociskami nadlatujących asteroidów. Zabawa była prosta, przyjemna i niezbyt skomplikowana.

Dziś mamy koniec XX wieku i prawie każdy ma w domu komputer, dziś też prawie każdy Amigowiec może nacieszyć się ASTEROIDS w nowej oprawie i pod nowym tytułem – SUPER STARDUST.

Aby jednak sama gra (rozwalanie skał) nie znudziła się po godzinie, to po przejściu każdego z poziomów uzyskujemy możliwość szaleństw w tunelu. Jest to droga do kolejnego etapu. I znowu należałoby wspomnieć o wykonaniu owych przejść. Jak na szybkość procesora Amigi oraz przeciętną przepustowość danych graficznych przy 2 MB CHIP RAM, tunel ścina z nóg. Oznacza to w tym przypadku efekt, który jest możliwy do osiągnięcia chyba tylko programistom z BLOODHOUSE oraz niektórym osobom ze sceny. Dynamika tunelu, szybkość obiektów, scroling czy nawet ściany są w każdym calu perfekcyjne. Zresztą przyjrzyjcie się sami .

SUPER STARDUST jednak nie jest taki prosty na jakiego mógłby wyglądać. Każdy etap składa się z sześciu plansz, które trzeba przejść by dostać się do tunelu. Na końcu każdego etapu czeka na nas BOSS – maszyna, której zadaniem jest zniszczyć nas w jak najkrótszym czasie. Możecie mi wierzyć, że swój cel osiąga ona bardzo szybko, chyba że masz na nią taktykę. Twórcy gry wymyślili także kody, które ułatwiają dostęp do każdego z poziomów, bądź też – jak kod MAKEMEHAPPY – dodają żyć.

SUPER STARDUST ukazał się także w wersji na kompakcie, a więc na CD32. Tutaj dodano tylko lepszą muzykę, i w niewielkim stopniu urozmaicono grafikę. Jak na CD to bardzo małe zmiany. Wersję na A1200 można instalować na twardym dysku, jest to wręcz zalecane.

G1200

Dystrybutor: MarkSoft

TEAM 17'94
AMIGA CD32
AMIGA 1200
STRZELANINA
5
100% Grafika
90% Dźwięk
90% Miodność
79,- Cena w zł. zawiera VAT



SUPAPLEX

Programiści nie po raz pierwszy spróbowali przenieść pomysł z 8-bitowej platformy na 16-bitową. Zazwyczaj takie próby kończyły się fiaskiem, ponieważ nowy produkt nie jest w stanie oddać tamtej atmosfery sprzed lat. Wyjątkiem może być gra SUPAPLEX. Niezła grafika, dźwięki znośne i przede wszystkim 111 odjazdowych i supertrudnych komnat, to główne cechy tego programu.

Sama gra też została udoskonalona. Wprowadzono całą masę potworków, murków i bomb, których nie było na poczciwych Atarynkach. Jednocześnie gra została utrudniona, co także podnosi ocenę o niej. A poziom tej trudności stopniowo rosnie, co dodaje emocji.

DIGITAL INTEGRATION'92
PC: VGA, SB
ZRĘCZNOŚCIOWA
80% Grafika
80% Dźwięk
95% Miodność
Cena w zł. zawiera VAT



108 i 110 mogą doprowadzić człowieka do szału.

Bamse

Pierwsze plansze można przejść w kilka sekund, ale te z numerami





ALL TERRAIN RACING

Jak wyglądałyby zawody, w których do wyścigów w warunkach terenowych dopuszczono by pojazdy klasy F1? Zapewne byłyby one niezwykle widowiskowe. Miłośnicy efektownych stłuczek, eksplodujących zbiorników paliwa i latających w powietrzu fragmentów ludzkiego ciała powinni być usatysfakcjonowani. Chwilowo jednak ich sny mogą się spełnić jedynie za klawiaturą komputera.

ALL TERRAIN RACING umożliwia wzięcie udziału w wyścigu rozgrywającym się w jednej z trzech scenerii:

SPORT – nie są to typowe tory sportowe wykorzystywane w wyścigach Formuły 1. Mamy tutaj do czynienia z trasami położonymi na terenach plażowo-rekreacyjnych, okresowo zalewowych. Znadziesz tu więc piaszczyste łachy, wielkie kałuże, palmy oraz inne przeszkadzajki. Do terenu tego jak ulał pasuje wóz klasy Formula Special.

CANYON – Skalista, kręta trasa usiana poletkami tłuczonych kamieni, wylewającymi górskimi rzekami oraz poprzebijana siecią tuneli. Najlepiej w tych warunkach sprawuje się Jeep oraz Buggy.

FORREST – Niebezpieczna, alpejska trasa. Największą trudność podczas jej pokonywania może sprawiać oblodzenie nawierzchi oraz śnieg pokrywający miejscami oznaczenia trasy (bardzo łatwo można wtedy zgubić się w terenie). Tutaj też Buggy i Jeep radzą sobie najlepiej.

Zawody rozgrywają się w jednej z trzech kategorii:

– dla jednego gracza (ARCADE MODE) – zwykły wyścig. Zwycięża ten, kto pierwszy przekroczy linię mety. W trybie tym możliwa jest także rozbudowa samochodu (o dodatkową osłonę, dopalacz, czy też układy polepszające sterowność).

– pojedynek (BATTLE MODE). Dodatkowe punkty przyznawane są za trafienie przeciwnika rakietą oraz za zosawienie go w tyle tak daleko, że komputer zmuszony jest do przesunięcia jego pojazdu tak, by nie znalazł się poza ekranem.

– zbiorowy pojedynek (LEAGUE MODE). Zasady jak w przypadku pojedynku, grać może jednak od trzech do sześciu zawodników.



Na torze rozsiane są premie zwiększające możliwości gracza – dopalacz, dodatkowe pieniądze czy też funkcja pozwalająca na zbliżenie się wozów do siebie.



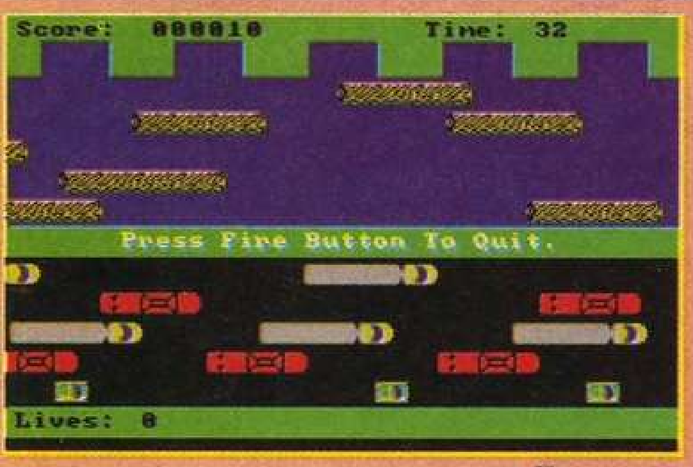
Gra jest dość trudna, nawet na poziomie EASY przy ustawieniu najniższej prędkości wymaga niemałych akrobacji. Co chwila samochód zostaje uwięziony pomiędzy jakąś palemką a beczką z paliwem, zaś pokonywanie zakrętów jest dość utrudnione dzięki koszmarnej podsterowności. Poza tym jednak ATR, choć niestety, nie dorównuje wcześniejszemu produktowi TEAM 17 – OVERDRIVE, powinien zaspokoić gusta zwolenników tego rodzaju gier.

PooH

Dystrybutor: MarkSoft



TEAM 17'94
AMIGA CD32
1MB AMIGA
AMIGA
3
WYŚCIGI
85% Grafika
80% Dźwięk
80% Miodność
Cena w zł. zawiera VAT



Frogman



Imperium Romanum / Paranoids



STARS PACK 100

Powstają niezliczone masy gier rozprowadzanych jako shareware. Zalegają one wszelakie BBS-y czy też serwery Internetu. W dzisiejszych czasach zbiórki kilkudziesięciu gier tego typu ukazują się głównie na płytkach CD, wszak trudno wyobrazić sobie lepsze miejscie – ponad 600 MB pojemności. W przypadku gier na Amigę częściej wydawane są jednak kompilacje dyskietkowe, które jak się zaraz okaże, nie są wcale uboższe niż kolekcje shareware wydawane dla pecetowej braci.

Według dystrybutora na dziesięciu dyskietkach wchodzących w skład zestawu STARS PACK znaleźć się miało 100 tytułów. To nieprawda, bo jest ich tam dokładnie 123. Taka skromność nieco dziwi (zwłaszcza w dzisiejszych czasach ostrej konkurencji i gospodarki rynkowej), jednak być może liczba 100 została tu użyta ze względu na miłe brzmienie i przyjemny wygląd.

Wśród gier znajdujących się w kolekcji STARS PACK znajdziemy tytuły pochodzące prawie ze wszystkich gatunków: logiczne (przeważająca część), karciane, zręcznościowe, strategiczne. Znalazłem tu także najstarszą (i moją ulubioną) wersję BOULDER DASH z najprymitywniejszą na świecie grafiką. Muszę przyznać, że bije na głowę wszystkie swoje kontynuacje. Nielogiczne wydaje się natomiast umieszczanie tu wielu odmian tej samej gry jak np. OTHELLO (reversi) czy też YAK (gra w kości). Każdy zwolennik nieskomplikowanych staroci znajdzie tu jednak coś dla siebie.

Pewnym minusem zestawu jest data powstania gier. Większość z nich pochodzi z początku lat dziewięćdziesiątych, a więc z okresu właściwie już prehistorycznego. A przecież od tego czasu wyprodukowano już tyle niezłego shareware. Można by pomyśleć np. o dołączeniu takich gier jak GALAGA czy też SCORCH, zwłaszcza we wcześniejszych, nie zajmujących zbyt dużo miejsca wersjach.

Szkoda, że producent nie zdecydował się na ponumerowanie dyskietek, co ułatwiłoby jakiekolwiek skatalogowanie zawartego na nich dobra dla własnych potrzeb. Na zakończenie ostatnie niedociągnięcie – ogromna ilość literówek w spisie gier. Rekordzistką jest tu gra Tricplos Invasion figurująca na liście jako „RTICPHOS HIRARION".

PS. Polecam wszystkim puzzle o znajomej nazwie Pooh (oraz inne z tej serii).

PooH



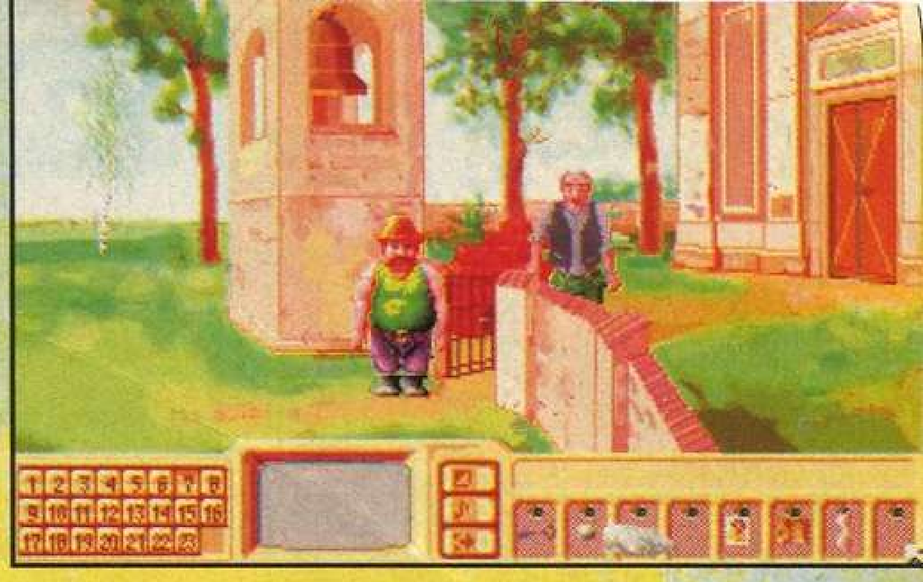
Pooh Puzzle

TECHLAND'95
AMIGA
AMIGA
10
SKŁADANKA
50% Grafika
50% Dźwięk
60% Miodność
4,90 Cena w zł. zawiera VAT









SOŁTYS

Dlaczego sołtys w Wąchocku...? Ileż takich dowcipów, których ofiarą padał najwyższy urzędnik wyżej wymienionej miejscowości, słyszeliśmy za młodu? Jednakże czy ktoś mógł mieć nadzieję, że treść tych głupich anegdotek stanie się fabułą gry komputerowej? Raczej nie, a przynajmniej do momentu, w którym Polacy zabrali się za robienie przygodówek. Firma L.K. AVALON postanowiła także spróbować swych sił na tym trudnym polu.

Na pierwszy rzut oka gra przedstawia się najwyżej przeciętnie – grafika i animacja odbiegają nieco od światowego standardu, dźwięk też pozostawia sporo do życzenia. Z czynników wpływających na ogólną ocenę gry najgorzej wypada fatalnie wręcz pomyślany sterownik. W obecnych czasach rzeczą dość niewygodną jest, że przed podniesieniem danego przedmiotu musimy sami do niego podejść (na które to polecenie szanowny sołtys i tak często odpowiada zwrotem: „a właśnie, że tam nie pójdę"). To wszystko powinno dziać się automatycznie. Nie sposób pominąć ciekawych pomysłów, jak np. mechanizm służący do przemieszczania się między lokacjami przez pojedyncze kliknięcie na odpowiednim przycisku z panelu, gdzie wyświetlane są też ich wglądówki. Ale to, co decyduje o dość dużej moim zdaniem atrakcyjności programu, to cała masa zwariowanych pomysłów, wymyślonych po części przez programistów, a po części przez legendarne opowiastki o tej baśniowej krainie – Wąchocku.

Latka mijały, a twoja córka zamiast myśleć o ożenku, całe dnie spędzała przed ekranem komputera (skąd my to znamy?). Koniec końców, sam postanowiłeś wybrać jej męża – dziewka zgodziła się bez odrywania oczu od monitora. Jednakże podczas uroczystości zaślubin zięć nagle zniknął... Rozjuszona prawie-teściowa czyli twoja żona pogoniła cię wałkiem. Musisz teraz odnaleźć Leona i dostarczyć go ponownie przed ołtarz.

Łańcuch nie przepuści cię dopóki nie nakarmisz go kością. Przed zwiedzeniem dalszych zakątków Wąchocka napełnij butelkę życiodajnym płynem z fabryczki stojącej w szopie.

Szosę rozwiń korbą i weź oliwiarkę. Babci daj sztuczną szczękę ukrytą pod bukietem kwiatów i naoliw myszkę. W nagrodę otrzymasz 2 kg kiełbasy. Spróbuj ugryźć chleb, a potem oddaj szoferowi oliwiarkę i weź kartę. Kiełbasa zadowoli psa i będziesz mógł bez przeszkód buszować po terenie budowy. Zabierz kask oraz żarówkę, a młotkiem rozbij butelkę po „Królewskim". Uzyskanym kawałkiem szkła rozpal ogień pod czajnikiem.

Skieruj się do opuszczonego kościółka. Zabierz stamtąd papieroski, uruchom zepsutą maszynę i zapal sobie. Wiatr wytworzony przez tę kupę złomu przeniesie dym do środka budynku. Wyskoczy z niego jakiś stary dziad. Poczęstuj go gorzałką. Jak zawodowiec obali całe pół litra duszkiem. Wypadnie mu przy tym kawałek drutu. Posłuży ci on do włamania się do piwniczki nr 8. Niestety jest w niej dość ciemno. Rozjaśnić sytuację może żarówka 60 W, ale sam jej nie wkręcisz. Pomogą ci panowie pokerzyści, ale dopiero, gdy oddasz im zgubioną kartę.

Zabierz z piwnicy jedno winko i udaj się do Przybytku Bożego. Kościelny załamany faktem, że ksiądz trzyma trunki pod kluczem, rzuca cegłami w dzwon. Przed odłamkami uchroni cię kask z budowy. Kiedy kościelny golnie sobie przyniesiony przez ciebie winiak, pokaże się osiem następnych zakamarków Wąchocka do odwiedzenia.

W jednym z nich siedzi dziadek Imek. Połaskocz go kilkakrotnie leżącym nieopodal piórkiem. Powie ci, jak poradzić sobie z kogutem i da wiadro. Powieś je na drzewie koło studni. Spod wózka wyjmij klocek, a następnie wyjmij z szopy futro lisa. Kura się go przestraszy, a spadające do wiadra jajko narobi hałasu. Z chaty wyleci dwóch wyrostków i poprosi się o pozbieranie stonki z ich plantacji. Cała plantacja to pojedynczy krzak rosnący koło dziadka Imka. Nakarm koguta i zaopiekuj się kukułką, która wyjdzie z jajka.

Przyda się ona Reperkowi, któremu nawalił zegar. W zamian będziesz mógł wziąć bok wozu. Posłuży on listonoszowi za drabinę, ale żeby się do niego dostać, musisz wpierw nakryć gęś siatką. W skrzynce znajduje się list bez adresu. Odklej z niego nad parą znaczek (na budowie) i idź do zakrystii. Ksiądz ma bardzo niski głos, jak mówi stare ludowe przysłowie, więc aby go zrozumieć, musisz uklęknąć. Duchowny zgodzi się udzielić ponownego ślubu twojej córce, ale prośbę musisz najpierw poprzeć białą kopertą. Kiedy ksiądz wyjdzie, weź klucz i kości z szafki.

Idź do Cyganki, zabierz siekierę i spinacz, którym przyczepiony jest kot. Z komisariatu policji zwędź nerwosol i polej nim bijących się młodzieńców. Kup rękawiczki i przy ich pomocy wyjmij z lodówki starej babci gazetę. Obok nawozu przy wychodku przejdziesz zatykając sobie nos spinaczem. Siedzącemu w środku dziadkowi daj gazetę, a dowiesz się, że na kaca najlepsze jest mleko. Złap jeszcze muchę i idź do kuźni.

Jak to kowal powiedział przy wyrywaniu zęba, koń jest bardzo nerwowy, gdy go owady kąsają. Wykorzystaj tę informację do zdobycia korali. Oddaj je Cygance, a otrzymasz ziele miłosnego krzewu – lubczyka. Wywar z niego przyrządzi babcia Jadzia, która poprosi cię o zabicie świni. Niestety siekiera to zbyt smaczne narzędzie, trzeba poszukać innego sposobu.

W oborze pozbądź się krowiego łajna przy pomocy wideł zbudowanych z kijka i czterozębu. Znalezioną w szafce bańkę podstaw pod dójki i pociągnij krowę za ogon. W ten sposób zdobędziesz mleko.

Z Nostrem i Jędrzejem zagraj w kości. Wygrasz naciskając klawisz ALT. Zabierz monety. Fotograf po łyku mleczka zrobi twej córce zdjęcie, ale aparat jest ustawiony tak nisko, że obejmie tylko jej nogi. Trzeba więc albo go podnieść, albo opuścić modelkę. Rzuć monetę na miękką ziemię, a junior z wagarowiczem wykopią dół. Teraz zdjęcie wyjdzie świetnie. Gdy zobaczy je świnia, to od razu zdechnie, a ty dostaniesz wywar z lubczyka.

Furtkę szkolną otwórz kluczem znalezionym w zakrystii. Z płotu wyjmij sztachetę i zdejmij nią poduszkę. Posłuży ci ona do zdobycia grabi leżących na ziemi. Podeprzyj nimi nadłamaną gałąź i wejdź po drzewie na górę. Znajdziesz tam Leona razem z nauczycielką w dość niedwuznacznej sytuacji. Jednakże kropla lubczyka spowoduje, że Leon zgodzi się po raz drugi udać do kościoła...

Bamse





L.K.AVALON'95

PC: VGA, SB

5 PC

PRZYGODOWA

70% Grafika

70% Dźwięk

85% Mądrość

99 zł Cena w zł. zawiera VAT







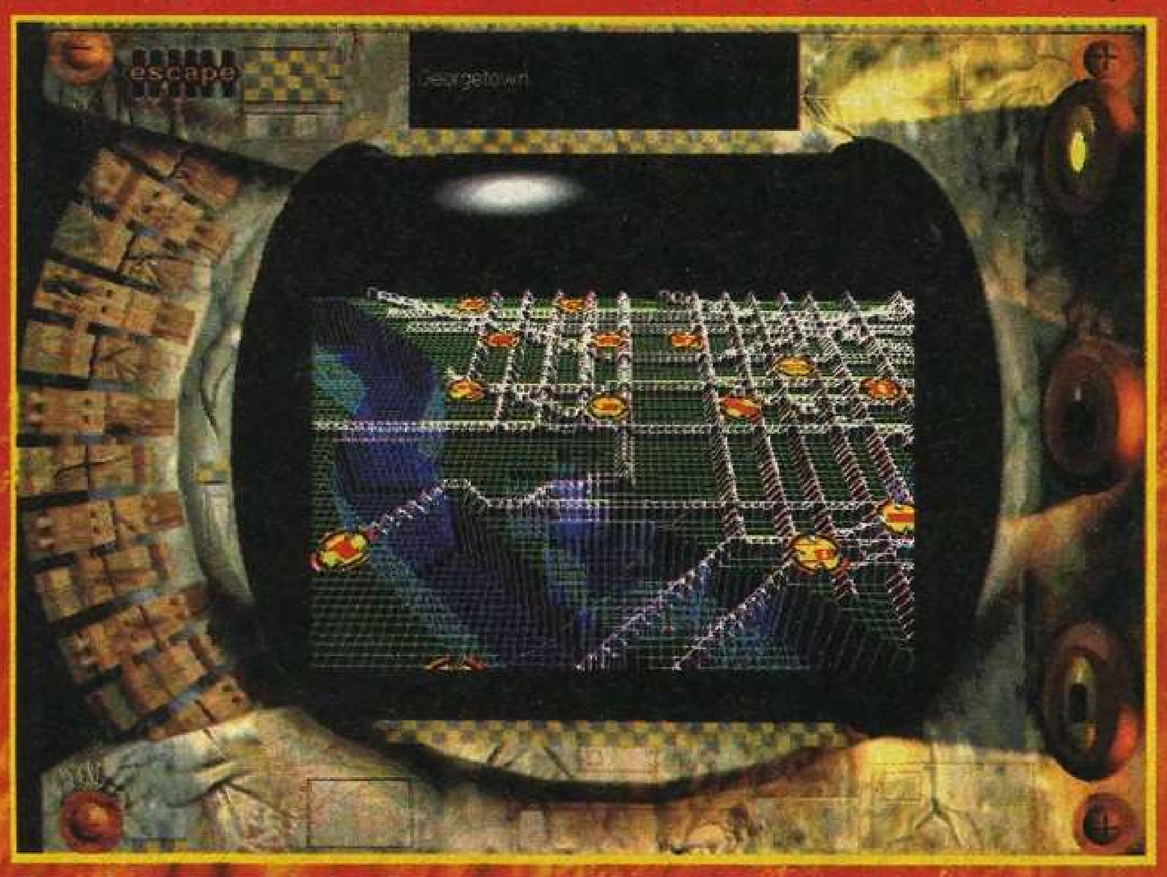




Ach, stawiło by się czoła tym mocom piekielnym



...oto co szatan może zrobić z człowieka



Grace Jones i jej piekielna fryzura.





Dla weteranów, którzy zaliczyli BLOODNET, najnowsza cyberpunkowa gra – HELL (recenzja w SS'24) nie powinna sprawiać większych trudności, z wyjątkiem kilku szczególnie złośliwych miejsc. Dla nowicjuszy na początek kilka porad przed zanurzeniem się w cyberpunkowy świat globalnych sieci komputerowych, technologii Virtual Reality i demonów:

– część nowych lokacji pojawia się po rozmowie z postacią NPC, ale musisz wysłuchać dialogu do końca. Innowacją jest to, że zapisywana jest treść wszystkich konwersacji (opcja REPLAY),

– zbieraj i doładnie oglądaj wszystkie znalezione przedmioty. Nie przerażaj się skomplikowanym nazewnictwem niektórych przedmiotów, to tylko folklor,

– większość przedmiotów używa się na różnych obiektach i ludziach, kilka z nich zadziała tylko gdy je wręczysz (opcja GIVE). Cześć przedmiotów można używać na innych przedmiotach inwentarza,

– HELL jest uzależniony czasowo, jeśli będziesz opieszały w działaniu może się np. okazać, że osoba, z którą chciałeś porozmawiać już jest zamordowana.

Przedstawione poniżej rozwiązanie jest zorganizowane w sposób jak najbardziej liniowy, z podkreśleniem związków przyczynowo–skutkowych. HELL jest jednak w ogólności grą nieliniową, różne czynności można robić w różnej kolejności. Każdy z was może więc dojść do końca po innej ścieżce, po mniejszych lub większych zygzakach.

DANTE'S APARTMENT. Po nocnym nalocie likwidatorów z Ręki, jest to jedno z nielicznych bezpiecznych miejsc w mieście. Porozmawiaj z Dantem, ma on koneksje w podziemiu, dzięki czemu może szperać po sieci. Zabierz zapasowy klucz ze stołu (KEY TO DANTE'S APARTMENT).

CAPTAIN JERSEY'S KITCHEN. Kapitan ARC'u zwykle stronił od polityki, poza tym ma u ciebie dług wdzięczności – możesz wydusić informacje bez obaw, że cię wyda. Ręka wydała wyrok na podstawie sfabrykowanych zarzutów o szerzenie pornografii VR. Zabierz leżącą na stole listę egzekucji (SCRUB LIST), by dowiedzieć się kto jeszcze miał iść w odstawkę. Później będziesz musiał sprawdzić każde nazwisko na tej liście.

ENTRANCE TO INTERFACE. Do meliny wpuszcza się tylko stałych bywalców. Hasło składa się z pierwszych liter napisu na drzwiach (SESAME). Porozmawiaj ze wszystkimi, zwerbuj pirotechnika (Cynna Stone), jury riggera (Scub Stevens) oraz fałszerza (Sophia Bene). Kween Chaos da ci wskazówkę jak można przywołać demona Mr. Beautiful. Przejdź do biura i powiedz hasło Abonidesowi (CONDEMN). Beautiful zaoferuje pracę, usunięcie konkurenta, demona Sanguinariusa. W tym celu zostaniesz wysłany do piekła. Pozbieraj broń (COMBAT BUDDY, EXPLOSIVE CHARGES, NERVE GAS CARTRIDGE, SERPENT GUN, LASER PISTOL) oraz fakturę (WEAPONS INVOICE). Rozmów się z więzionymi wojskowymi, potem przejdź do następnej komnaty i zamień słowo z generałem Mangini. Teraz rozwal Sanguinariusa.

PENTAGON RECEPTION AREA. Po powrocie z piekła czeka cię wizyta w Pentagonie, nie odczujesz dużej różnicy. Poproś androida w recepcji by skierował cię do gabinetu generała Mangini. Wejdź na ruchome schody i pojedziesz na miejsce automatycznie. Spotkasz tu drugie wcielenie Sanguinariusa, który da ci haka na Mr. Beautiful. Wystarczy uwolnić zakładniczkę, którą trzyma w piekle dla mafii, żeby miał duże kłopoty. Zabierz kufel (BEER MUG) i napełnij go kwasem z kadzi. Podnieś też pokrywę (STEEL LID). Więzy możesz przeciąć przy pomocy ostrej jak brzytwa HELL BLADE.

GANG ALLEY. Chris Modesta, szef grupy Cleans, zaoferuje pewne informacje w zamian za dokopanie się do brudów na temat Dolpha van Ittey, wodza Deadly 7. Porozmawiaj z ludźmi z okolicy. Wejdź do siedziby Cleansów, Gracie opowie ci o kłopotach jakie sprawia Dripowi i Electric Sex dewotka Temprance.

PAP PAP JOHN'S COMIX SHOP. Rozmów się z właścicielami i poproś o kilka świerszczyków. Niestety Ręka wpuściła wirusa blokującego komputer sklepu. Hasło odblokowujące składa się z przedostatnich liter ciągów tekstu (IMPERATOR). W podzięce otrzymasz stosik pornograficznych komiksów.

GANG ALLEY. Wejdź do sali spotkań Cleansów. W zamian za komiksy Temprance odpuści Dripowi i Electric Sex. Zagadnij Prachie, nie powie nic ponad to co już wiesz, ale pomoże

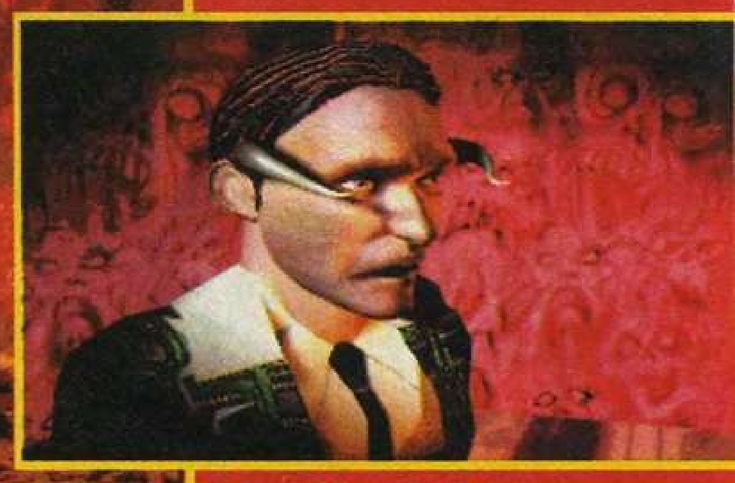




przepompować trochę wirtualnej gotówki z konta jakiegoś frajera, okrągłe $100.000 na rozruch interesu. Wychodząc powiedz Gracie jak załatwiłeś sprawę z Temprance.

Udaj się do lokalu Deadly 7. Za 5000 zielonych Laura Prophet zdradzi ci, gdzie można zarobić dużą forsę – na dorocznej gonitwie Sollux. Na kanapie wyleguje się Electric Sex. Daj jej klucz od mieszkania Dante'go by mogła spotkać się tam z Dripem. W zamian powie ci co Dolph wygaduje przez sen. Idź do pokoju Dolpha i wstukaj hasło (BLOODNET), okaże się, że jest on kapusiem Ręki. Powiedz o tym Modeście. Nieźle się wkurzysz, ale ślad z Brianem Averym na liście egzekucji okazał się





Cyber – Virtual – Belzebub





A CYBERPUNK THRILLER H:ELL

zrozumienia, że ten gość jest bojownikiem konspiracyjnego obywatelskiego ruchu oporu (CFF). Możesz zdobyć jego zaufanie, jeśli wykonasz zadanie. CFF chce wykonać zamach na Solene Solux. Ponieważ ma szczelną ochronę osobistą, składającą się z trzech psioników

cie pojedź do Aldousa Xenona, który skieruje cię do dowództwa CFF.

BRITISH EMBASSY. Dzięki swojemu immunitetowi ambasada jest świetną przykrywką kwatery głównej CFF. Porozmawiaj z Vivid i Derekiem oraz samą szefową, panią senator Burr. Przy dalszych spotkaniach zastaniesz ją w centrum dowodzenia.

CYBERSHOP. Pani doktor jest w złym humorze, ktoś ją sypnął i Ręka dobrała się jej do tyłka. Z jej niegdyś sporego asortymentu niewiele się ostało. Weź miedziany kabel (COPPER TUBING), za wytrych (LOCKPICK IMPLANT) będziesz musiał już zapłacić.

TRANSGRESSIONS ENTRANCE. Muchoir jako sumienny funkcjonariusz Transgressions skrupulatnie prowadzi zapiski z przebiegu swojej służby. Włam się do biura przy pomocy wytrycha. Znajdź ołówek, gdy zamażesz nim kartkę ujawni się hasło do komputera (GOD'S JUSTICE). Przy niektórych menu będzie więcej opcji niż widać na ekranie, wtedy po prostu przewiń listę. Niektóre pozycje dostępne są po podaniu odpowiedniego hasła: CITIZENS FREEDOM FRONT (FOGGY BOTTOM), NIGHT OF THE TITANS (HELL PIT), FRINGE OPERATIONS (DEAN STERLING).

DEAN STERLING'S OFFICE. Sterling jest cwanym myśliwym, który tropi i zabija demony. Razem z nim możesz wyłączyć z gry pomniejszego sługę piekielnego, Asmodeusa.

ASMODEUS' PORN STUDIO. Udawaj, że szybko potrzebujesz forsy i możesz wystąpić w filmie. Asmodeus zaprosi cię na plan w piekle. W pewnym momencie wszystko zniknie, a na ścianie pojawi się ognisty napis. Okaże się, że piekło jest bardzo skomplikowanym wirtualnym światem. Po powrocie do rzeczywistości podnieś PSYCHOPOMP, zakamuflowany deck, który umożliwia podróż do piekła. Sterling w międzyczasie zdjął Asmodeusa. Wychodzi ▶



Córa Szatana w pozycji kuszącej



ślepą uliczką. Zgodnie z obietnicą daną Sophii Bene przekonaj jej córkę Chasity by porzuciła gang.

VOICE OF GOD RADIO. Pora odezwać się do starego znajomego, Nicka Cannona, który trzyma łapę na najbardziej przepustowym węźle informacyjnym w mieście. Nick da ci cynk o gangu zmutowanych dzieciaków.

PHREAKBEATS HANGOUT. Pierwsze egzemplarze acti-decku poza drobnymi usterkami technicznymi powodowały trwałe uszkodzenie ośrodków podkorowych i macierzy genicznej. Te małe potworki właśnie tak ucierpiały i za wszelką cenę chcą zemścić się na ostatnim żyjącym współtwórcy acti-decku, Oscarze Drexlerze. Przed wyjściem zabierz gaśnicę (FIRE EXTUINGUISHER).



OSCAR DREXLER'S APARTMENT. Gdyby nie cybertransplanty, Drexler dawno gryzłby piach ze starości. Sumienie każe ci go oszczec, poza tym taki fachowiec może być przydatny. Pomóż mu dając napiwar na bezpieczne lokum u Dantego.

ALDOUS XENON'S LOFT. Dante dał ci do

i tarczy rezonatorowej, postanowili namierzyć samochód imperatora. Ty musisz w nim zainstalować leżącą na ziemi pluskwę (HOMING DEVICE).

PENTAGON GARAGE OFFICE. Dzięki swoim uzdolnieniom, Sophia Bene będzie w stanie sfałszować przepustkę IV klasy. Daj ją strażnikowi i wejdź do garażu. Zabierz wózek (MECHANIC'S CREEPER) i spróbuj spławić mechanika. Kiedy to nie wyjdzie zerknij na nazwisko umieszczone na pudełku z lunchem. Wróć do biura i poproś dyspozytora żeby wezwał Jo Boyle. Masz teraz mniej więcej minutę na zainstalowanie pluskwy w samochodzie. Po robo-





na to, że nie tylko piekło jest sztuczne, demony na ziemi też są tylko androidami.

DANTE'S APARTMENT. Z Dantem skontaktował się hacker, który pokiereszował studio Asmodeusa. Włóż PSYCHOPOMP i podaj adres GARAGE. Deepthroat jest pracownikiem Pentagonu, który zdecydował się potajemnie pracować dla drugiej strony. Ze względów bezpieczeństwa nie możecie się jeszcze spotkać poza piekłem.

NEW CORPORAL BIOLOGICS. Tutaj pracował jeden z ludzi, podobnie jak ty przeznaczony na straty tej nocy. Nie dowiesz się wiele. Zabierz ze sobą STEEL CUP, KEROSENE, LARGE BEAKER, SMALL BEAKER, ELECTROMAGNET. Z pierwszych trzech przedmiotów Scub może zmontować zestaw do pędzenia bimbru (STILL).

ESCHATOLOGY INC. OFFICES. Idziesz śladami kolejnego z zabitych przez likwidatorów Ręki. Pracodawca zmarłego wskaże ci miejsce, gdzie firma trzyma kopie zapasowe świadomości swoich pracowników.



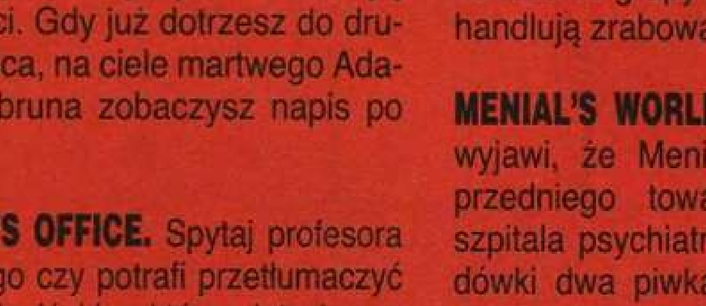




RESURRECTIONS UNLIMITED. Porozmawiaj z laborantką, podając się za serwis komputerowy. Możesz przejść przez drzwi, ale z zabezpieczeniem laserowym musisz poradzić sobie sam. Połóż się na wózku mechanika i staraj się ominąć zdradliwe promienie. Jak szybko przejdziesz tę sekwencję, zależy tylko od twojej zręczności. Gdy już dotrzesz do drugiego końca, na ciele martwego Adama Shonbruna zobaczysz napis po łacinie.

GNOSTIC'S OFFICE. Spytaj profesora Coronarego czy potrafi przetłumaczyć sentecje łacińskie, które dotychczas zebrałeś. Zrobi to, ale nie za darmo. W zamian musisz wykraść rzadki rękopis z mieszkania pewnego kolekcjonera. Przed wyjściem porozmawiaj z osobnikami w drugim pokoju.

THE COLLECTOR'S ROOM. Sprawa jest prosta. Co prawda rękopis jest chroniony przez ultranowoczesny system laserów sprzężonych, na szczęście nawinięto go na stalowy pręt.



Szatańskie nasienie! Tfu!

Wydobędziesz go (PARCHMENT) używając elektromagnesu.

GNOSTIC'S OFFICE. Profesor przetłumaczy wszystkie zdania, wydadzą się one bez sensu. Pójdź do drugiego pokoju po listę zwrotów łacińskich. Drugi raz poproś Coronarego o pomoc. Tym razem złamie kod, sednem wszystkiego jest słowo GESTICULATE.

PSIONIC LEAGUE HQ. Wejdź na tyły, zamień parę słów ze zwierzchnikiem psioników, Columbusem, potem z Suzy Toast. Suzy pomoże ci zwerbować dobrego psionika, który nie ma skrupułów w ingerowaniu w cudze myśli w zamian za pomoc w wykończeniu grupy zboczeńców, którzy handlują zrabowanymi emocjami.

MENIAL'S WORLD HQ. Mick chętnie wyjawi, że Menialsi wykopują tony przedniego towaru z okolicznego szpitala psychiatrycznego. Weź z lodówki dwa piwka, jedno dla siebie, drugie dopraw środkiem nasennym (DREAM POWDER – ma go Stevens) i odłóż na miejsce. Po chwili Mick będzie sztywny. Zabierz kolektor emocji (COLLECTOR UNIT) i pojedź z nim do Suzy, która odpowiednio go zmodyfikuje dla twoich potrzeb.

ASYLUM WAITING AREA. Spytaj Clapa o Splitsa Magnolę – psionika, którego szukasz. Menialsi wysłali za nim płatnego mordercę, sam Splits przesiaduje w pewnym pubie. Na oddziale Menialsi znęcają się nad pacjentami, przysmaż im móżdżki podrasowanym kolektorem.

FITZGERALD'S SPEAKEASY. Splits siedzi przy barze, Milwaukee Jack po drugiej stronie. Weź butelkę piwa z kontuaru i rzuć ją w ekran holowizora. W czasie zamieszania Splits przygwoździ zabójcę obrzynem ze ściany. Przyjmij Splitsa do ekipy na miejsce Scuba Stevensa. Skoczcie razem do Ligi Psionicznej, żeby Splits wreszcie wyjaśnił do końca sprawy z Suzy.



ENTRANCE TO INTERFACE. Mr. Beautiful okazał się androidem jak reszta. Mafia rozebrała go na części pierwsze, została tylko głowa, którą warto wziąć, jeśli masz cierpliwość słuchać jego komentarzy. Natomiast koniecznie zabierz kij bilardowy (CUE STICK). Mafiozi obiecają dać ci cyfrową kasetę (DAT) w zamian za odnalezienie ich kumpli. Wskazówką jest łamigłówka powiedziana przez Abonidesa. Jeśli litera R odpowiada liczbie 23, to numerując zgodnie z tym pozostałe litery abecadła, otrzymamy A=6, B=7, itd. Rozszyfrowane słowa (FRUIT, HELL, DEATH, ROADOIL) trzeba dopasować do tytułów lub autorów piosenek na szafie grającej. Wybierz single E3, E8, D9, a otworzy się tajne przejście.

VOICE OF GOD RADIO. Tylko Nick Cannon ma odpowiedni hardware i know-how, żeby rozpracować DAT. Na kasecie jest tylko króciutki, ale przerażający zapis: GOD IS DEAD.

DANTE'S APARTMENT. Deepthroat odezwał się ponownie. Użyj PSYCHOPOMP i odwiedź adres GARAGE, by z nim porozmawiać. Facet chce pozostać anonimowy, poradzi ci jednak żebyś poszukał Massimo Eddie, betatestera, który sprawdzał wstępną wersję piekła. Dostęp do niego uzyskać można tylko za zezwoleniem Transgressions.

BUREAU OF RECORDS. Pan Calcutta nie da się nabrać na wymówkę o braku odpowiedniego pozwolenia. Porozmawiaj z panią Stinson, a otrzymasz wskazówkę co do komputerowego hasła Transgressions. Kształtem, do którego dążą wszyscy funkcjonariusze Transgressions jest trójkąt, od nazwy placu gdzie mieści się kwatera główna (Federal Triangle). Wpadnij do Transgressions Entrance, na komputerze wyszukaj hasła Government Operations, potem Massimo Eddie i wpisz hasło TRIANGLE. Otrzymasz matrycę, na podstawie której Sophia Bene będzie w stanie sfałszować pozwolenie. Wróć do archiwum i wręcz je panu Calcutta.

LEE MANSION. Massimo ma uszkodzone całe połacie mózgowej sieci neuronowej i zwyczajnie zwariował. Mimo to Ręka Boga pilnie strzeże człowieka, który tyle wie o piekle. Wejścia do pokoju pilnuje cyberpantera. Przechyl lampę przy pomocy kija bilardowego, a spowodujesz krótkie spięcie. Eddie jest opętany, ale mimo założonych przez Rękę blokad psychicznych, zdoła ci przekazać swoje zapiski (MASSIMO'S NOTES, MASSIMO'S COLOR CHART). Obejrzyj je.

RACETRACK RESULTS ROOM. Właśnie odbywa się doroczna gonitwa Sollux Sweepstakes, gdzie nie ma ograniczeń na wysokość zakładów. Podejdź do maszyny i postaw wszystkie swoje pieniądze na konie wybrane według kolorów z listy Massima. Na pozycji WIN powinien być koń, który ma dwie z trzech barw P.

na PLACE dwie z trzech S, a na SHOW dwie z sześciu T. Jeśli więc zdecydujesz się na Cyber Sal, All Decked Out oraz Go to John, powinieneś zainkasować okrągły milion.

DANTE'S APARTMENT. Deepthroat jest w niebezpieczeństwie, Ręka namierzyła przeciek z Pentagonu. Prawdziwe nazwisko twojego sojusznika brzmi Thomas Meaculp, musisz go ratować!

PENTAGON RECEPTION AREA. Poproś recepcjonistkę, żeby skierowała cię do biura Meaculpa. Deepthroat już dawno zabrali, ale na komputerze jest ślad. Aby go odkryć wystarczy wstukać cztery hasła, odpowiedzi na pytania (Sorrow, Decking Unit, Wealth, Los Angeles). Wróć do holu głównego i poproś o kierunki do więzienia. Robostrażnika zdejmiesz przy pomocy EMP GRENADE, a kraty używając MINI BOMBS (oba przedmioty ma Cynna Stone).

BRITISH EMBASSY. Porozmawiaj z senatorem oraz Kateriną Goertz. CFF namierzyła lokalizację wiezień w piekle, ludzi którzy po obaleniu Solux mogliby stworzyć nowy rząd. Zanurz się w piekielnych ogniach pod adres CHARON.

THE HELL ZOO. Możesz tu znaleźć przedmioty STAFF, ZOO KEY, FLOATING BEASTS, BUCKET OF STYX WATER, JAR OF FOOD. Demona Machalusa oblej strawą ze słoja, potem otwórz kluczem zamek klatki z drapieżnikiem.

THE WALL OF FLAME HELLPIT. Ogni się nie wyłącza tylko trzeba je przeskoczyć. W tym celu nakryj metalową pokrywą miejsce, skąd wylatuje sprężona para, a później na niej stań.

THE HELL ICE FIELD. Wokół bloku lodu jest trzęsawisko. Możesz je pokonać używając na sobie latających bestii. Kiedy już dotrzesz do więźnia, wylej na blok wiadro wody ze Styksu.

THE HELL DENTIST OFFICE. Demon przerywa znęcanie się nad swoją ofiarą, by pokrzepić się stężonym gazem rozweselającym. Podepnij do butli NERVE GAS CARTRIGE żeby skonał ze śmiechu. Wychodząc zabierz NO_2 CARTRIGE oraz DENTISTS DRILL.

THE RATROOM. Dingo Tucker jest oplątany rurami, w których biegną szczury. Deratyzację przeprowadzisz wpuszczając do rur gaz NO_2.

THE HELL MUSIC ROOM. Czeka cię tu bodajże najtrudniejsza zagadka piekła. Porozmawiaj z Alice, która da ci wskazówkę. Kluczowe dla sprawy są cisza oraz głupawy wierszyk. Musisz znaleźć w nim wszystkie nie wymawiane głoski i wcisnąć odpowiadające im płyty nutowe (B, E, C, A, G).

TRANSGRESSIONS ENTRANCE. Po powrocie do rzeczywistości, zamiast czekać aż CFF odnajdzie położenie dalszych potępieńców, możesz załatwić zaległe sprawy. W komputerze Muchoir wybierz pozycję Government Operations, potem Night of Reentombment (podwójne hasło JEREMY VERDI oraz GESTICULATE). Wychodzi na to, że razem z Rachel jesteście zaginionymi komandosami, którzy dwa lata temu przypuścili szturm na Pentagon. Ręka zmieniła przy pomocy eksperymentalnych technologii wasze twarze, głosy, ciała i wyprała mózgi, dodatkowo wpisując imperatyw zabicia szefa CFF. Programowanie było błędne i Ręka obawiając się utraty kontroli postanowiła was zgładzić.

BRITISH EMBASSY. Wtyczki w Pentagonie dogrzebały się do dwóch dalszych ludzi. Tak jak poprzednio zacznij od CHARON'a.

THE BELLY OF THE BEAST. Thelma jest nieustannie trawiona żywcem we wnętrzu przewodu pokarmowego olbrzymiego potwora. Weź kość (FEMUR), naostrz ją przy pomocy kamienia (STONE), a na koniec wbij w ścianę żołądka.

THE ABYSS. Genialnego programistę torturuje straszny obżartuch, demon Gack. Zaserwuj mu zimny kufel z kwasem. Jak się już rozpłynie z wdzięczności, zabierz kufel i weź wiadro smoły (BUCKET OF TAR).

PENTAGON RECEPTION AREA. Zgodnie ze wskazówkami Meaculpa, musisz pozbyć się strażników głównego komputera obsługującego piekło. Z recepcji przejdź do Pneumatic Delivery Room. W jedną z walających się tub włóż GAS BOMB i daj Jute, żeby wysłała przesyłkę pod adres MIRACULUM SEPULCRUM.

BRITISH EMBASSY. Porozmawiaj z Jeremym, wręcz mu matematyczne zapiski Massima. Dzięki temu algorytmowy Verdi będzie mógł skonstruować piekielnego wirusa. Niech cię piekło pochłonie, kiedy Katerina poda ci kolejne miejsca. Jeśli szpiedzy CFF nie odnaleźli reszty więźniów, to poobijaj się po mieście i wróć później.

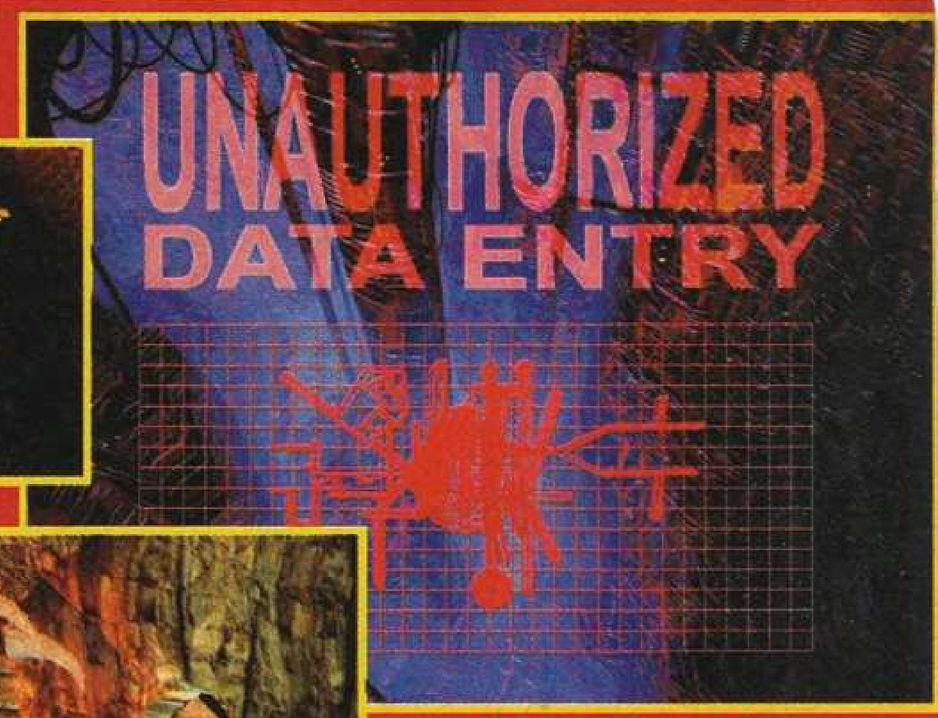
THE HELL STEEL MILL. Kończ waść, wstydu oszczędź. Zablokuj koła zębate przy pomocy lagi (STAFF).

HELL'S DESERT. Zagadnij demona Atroxiasa, potem świdrem dentystycznym przebij zbiornik z wodą, by Walker mógł się wreszcie napić.

THE HELL SCHOOLROOM. Porozmawiaj z przymusowym uczniem i nauczycielem. Wredna bestia zrobi przerwę, gdy prawidłowo odpowiesz na trzy pytania. Dane są zakodowane liczbowo pod trzema nazwami. Kluczem do rozwiązania problemu jest znalezienie litery bazowej odpowiadającej jedynce. Resztę liter odszyfrujesz dodając do bazy poszczególne liczby, takie jeżdżenie po alfabecie w prawo i w lewo. Dla pierwszego pytania bazą jest D, a odpowiedzią DES MOINES IOWA. Kolejne rozwiązania to LITTLE ROCK ARKANSAS oraz HELENA MONTANA.







Gdy się człowiek śpieszy to się diabeł cieszy



BELIAL'S THRONE ROOM. Zamontuj EXPLOSIVE CHARGE w miejscu słabości strukturalnej. Jeremy pomoże ci chwilowo je podświetlając. Po pokonaniu demona zabierz jego medal.

BEELZEBUB'S THRONE ROOM. Belzebub składa się z chmury much. Polej podłogę smołą, żeby nie mógł zebrać się do kupy. Wychodząc podnieś skrzydło.

MEPHISTO'S THRONE ROOM. Przed przyjściem tutaj skocz na moment do Beautiful's Hostage Hellpit. Nabierz kwasu do kufla, następnie zanurz w nim HELLBLADE. W ten sposób będziesz miał broń, która przebije pancerz Mefistofelesa. Skończywszy bój, weź rękę demona.

CERBERUS' LAIR. Trójgłowy strażnik wywęszy przedmioty należące do trzech swoich panów i pozwoli ci przejść dalej. Poczekaj aż demon odejdzie, podnieś zostawiony przez niego pędzel i namaluj na kamieniach bluźniercze GOD IS DEAD. Wejdź i zniszcz Szatana.

BRITISH EMBASSY. Spytaj Katerinę i panią senator o najnowsze wypadki. Do opracowania wirusa potrzebna jest dokładna mapa piekła. Rachel będzie musiała wejść pod adres SPAWNER. Uda jej się wypełnić misję, ale już nigdy nie wróci. Solux skasowała w piekle wszelkie przejawy jej świadomości.

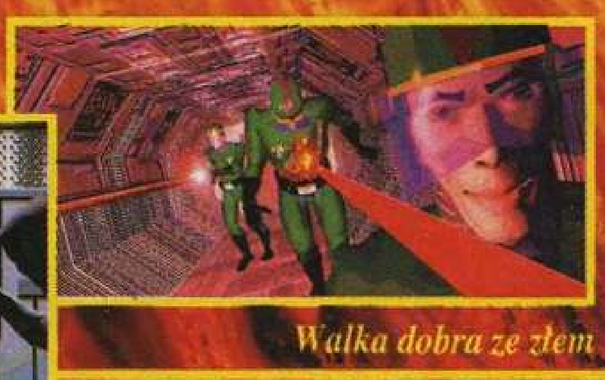
PENTAGON RECEPTION AREA. Skieruj swe kroki do kaplicy (Pentagon Chapel). Co za przeklęte miejsce. Chwyć cienką, długą świecę (TAPER) i zapal pozostałe w odpowiedniej kolejności (licząc od lewej: 6, 3, 1, 4, 7, 2, 5, 10, 8, 9). Gdy już znokautujesz Solene Solux zejdź przez dziurę do podziemnego centrum komputerowego. Odpal wirusa na głównej stacji roboczej. Ocaliłeś świat, ale po śmierci ukochanej nie można mówić o happy endzie. Pociesza cię tylko fakt, że Rachel jest pewnie w niebie, bo przecież przeszła już piekło...

User Jama

Dystrybutor: LiComp

GAMETEK'94
PC: SVGA, SB, CD-ROM
PC 1
PRZYGODOWA
100% Grafika
90% Dźwięk
100% Miodność
103,80 Cena w zł, zawiera VAT



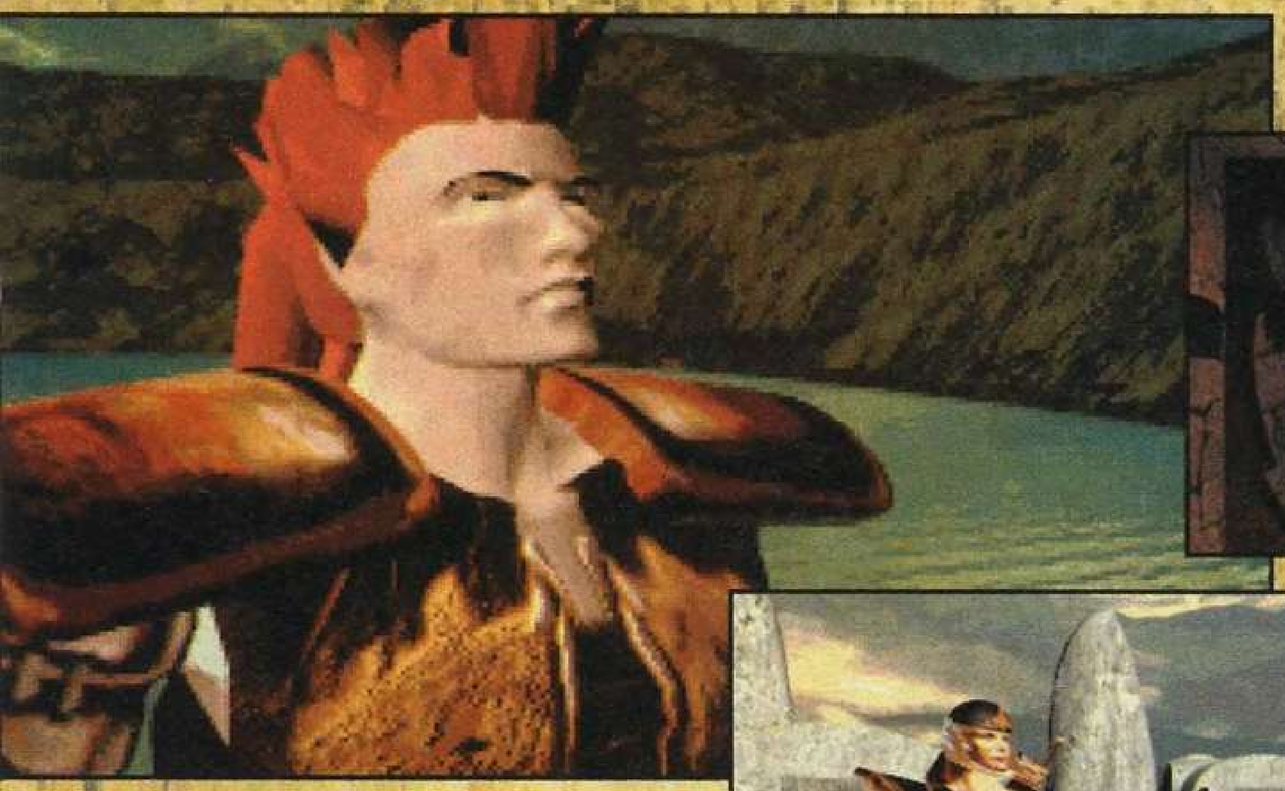


Walka dobra ze złem





Fani SS'a kończą na palu, a reszta nudzić się będzie w niebie.









Sława? Władza? On, Axel von Wallenrod, jeden z czternastu Smoczych Rycerzy, miał to wszystko. Był surowym, lecz sprawiedliwym królem niewielkiego skrawka krainy zwącej się Snem. Wśród twarzy ludu, usłużnego dworu i przyjaciół czaił się jednak wróg, którego potęga i ambicje były nieokiełznane, imię jego brzmiało Haagen von Diakonov. Zaczęto szemrać, że ten dosiadający Smoka Ciemności wojownik, mający za sobą armię Orków, zdolny jest sięgnąć po najwyższe trofea. I w końcu się to spełniło.

■ ■ ■

W zamku od rana było cicho. Za oknem nie zaśpiewał ani jeden ptak, zdawało się, że łańcuchy gór nieznacznie falują. Von Wallenrod wstając z tronu odczuwał psychiczną penetrację, jakiej na jego umyśle dokonywały mroczne siły i wiedział już, że się coś wydarzy, słońce nigdy bowiem bez powodu nie znika nagle z horyzontu. Myślał teraz jedynie o swoim synku, który smacznie spał w kołysce w jednej z zamkowych komnat.

Zza ciemnych chmur na grzbiecie smoka nadlatywał stalowy zabójca. Bez trudu sforsował zwodzony most i bramę, mocno trzymał topór, którym miał zadać śmierć, a gdy uniósł w górę kolczaste ręce rzucając zaklęcie, zamek powoli zaczął napełniać się duszną atmosferą starej magii. Służący von Wallenroda w ostatniej chwili zdążył uratować dziecko, gdy stalowy zabójca w milczeniu patrzył w oczy króla.

■ ■ ■

Minęło kilkanaście lat. Młody spadkobierca tronu dorastał nieświadom przypisanego mu dziedzictwa i mało kto potrafił rozpoznać w nim człowieka, którym był naprawdę. Zbliżał się dzień, gdy zdrada z fałszem miały zostać zdemaskowane, a przelew rodzinnej krwi pomszczony.

WYCHOWANY NA FARMIE

Werner niosąc zapas drewna wrócił na farmę. Za chatą podniósł leżący na murawie młot wojenny, z wozu zaś zwichrowany miecz. Wyszedł poza obręb farmy i skierowawszy się ścieżką w prawo, maszerował do samego końca, aż do otoczonego górami pastwiska, gdzie w murowanej budce znalazł kość. Posłużyła ona do odprawienia zwierza pilnującego wejścia do stodoły. Werner wziął misę, którą zaniósł czekającemu przed domem ojczymowi.

Usłyszał, że ma wyprowadzić na pastwisko krowę Daisy; żeby tego dokonać potrzebny mu był zwój liny wzięty z chaty. Krowa znajdowała się w pobliżu jeziora, na postronku zaciągnięta została na pastwisko i przywiązana do drzewa. Po powrocie do ojczyma odbyła się męska rozmowa, w trakcie której Werner usłyszał wiele o swej przeszłości, wtedy zrozumiał, że jego przeznaczeniem jest wyruszenie na wyprawę ku zamkowi. Zaopatrzył się w wiszącą na stojaku zbroję oraz tarczę, które od razu przyodział, wziął również krzesiwo oraz zapas siarki.

Zmierzał w kierunku kamiennych figur, otrzymanym od ojczyma gwizdkiem spowodował, że strażnik zwolnił drogę. Podróżnik we mgle wkraczał do otoczonego masywnymi trylitami miejsca, gdzie dawniej dokonywały się najstarsze misteria, czasem przybywali tu nawet i sami bogowie.

KAMIENNY KRĄG

Wchodząc do wnęki ukrytej pod lewą z czaszek znalazł klucz, którym otworzył bramę we wnęce drugiej. Dalszej drogi pilnował szkieletor, można go było ubić lub uciekać przed nim. Po uaktywnieniu przełącznika na ścianie, znikąd pojawiła się tocząca się kula, von Wallenrod zdołał uskoczyć, z jej szczątków wydobywając potem klucz. Otworzywszy następną kratę zszedł na dół, odpieczętowując pierścieniem wrota do Smoczego Grobowca. W krypcie zajrzał do trumny, porozmawiał ze strażnikiem, od którego otrzymał kartę z czarem OPEN DOOR.

Wydostał się z grobowca i skierował naprzód brukowanym traktem. W ciasnym szklanym korytarzu zbadał ściany, w jednej z nich wyciosując młotem wyrwę. Wydobył z niej księgę czarów, do której włożył kartę ze zdobytym wcześniej czarem. Zaklęcie rzucone na znajdujące się tu drewniane wrota odblokowało drogę.

MAGIA I MI(E)CZ

W tawernie przywitała podróżnika dwójka wesołych właścicieli – George i Albert. Musiał ich dość długo molestować, by wreszcie zgodzili się wyznaczyć zlecenie. Potrzebowali smoczą żywicę z pobliskiej groty, dali nawet łyżkę. Po spełnieniu ich prośby Werner otrzymał kawał liny oraz zaczepioną na łańcuchu kolczastą kulę, wykutą, by jak stempel odciskać swe kształty na czołach przeciwników. Czarem Fireball ściął pajęczynę, zmierzając ku przystani.

Tratwa strzeżona była przez cielesną projekcję samego von Diakonova, pchnąwszy upiora mieczem Werner zabrał wiosło i popłynął. Na drugim brzegu rozmawiając z jednym ze Smoczych Rycerzy – Formarem Thain dowiedział się, że aby zyskać jego poparcie w mającym się Sądnego Dnia odbyć głosowaniu, musi przedkładać mądrość ponad gniew. Dalej wśród murowanych kolumn drogę zagrodziła krwiożercza roślina. Werner znalazł obok niej leżącą czaszkę, połączywszy ją z liną, zarzucił na konary drzewa (nieoznaczone!) tuż nad łakomymi mackami rośliny. Pogawędził z Tanathya, po czym przemierzył krainę grzybów.

NA ROZSTAJACH

Na rozstajach stała fontanna z wmurowaną sylwetką krzyża. Ręka budowniczego, który ją postawił, na pewno nie była zbudowana z materii ożywionej. Werner skierował się do pałacu ludzi-motyli. Od zastanej tam nimfy otrzymał koło zębate, fragment jakiegoś mechanizmu, dostał też polecenie, by nie kontaktować się z jej siostrą. Wszedł po schodach na górę, było tam łoże z barwnym baldachimem. Werner z komody obok łoża wyjął kawałek tkaniny, po czym wróciwszy do fontanny zmoczył ją odrobinę.

Spróbował przedostać się przez ogród, jednak zapach pobliskich kwiatów spowodował utratę zmysłów. Na ratunek przyleciał na smoku Arthus z Erwyndyll, a po uzdrowieniu doradził, by na twarz założyć zmoczoną tkaninę. Werner wszedł ponownie do ogrodu i wybrał z niego kwiaty. Wrócił w miejsce, gdzie rosła kolonia grzybów, zdjął tkaninę i powąchał niebieskie kwiaty. W jednej chwili źdźbła trawy stały się ogromne jak drzewa.

Zaatakowany przez skorpiona od razu chwycił za oręż i oddzielił mu agresywne szczypce od korpusu. Do dwóch grzybów dało się wejść. W pierwszym Werner znalazł butelkę zielonkawego napoju, w drugim odebrał podziękowania za zlikwidowanie skorpiona, a jako zapłatę otrzymał czar DISPEL ILLUSION.

Po wyjściu na świeże powietrze podróżnik posmakował zielonej cieczy, co przywróciło mu dawne rozmiary. Udał się przez ogród do murowanego domu, gdzie zastał spacerującego Kuru, stwora o ludzkim ciele, kolejnego ze Smoczych Rycerzy. Na jednej ze ścian budynku widać było nieznaczne rysy w kształcie drzwi, Werner rzucił w tym miejscu DISPEL ILLUSION.

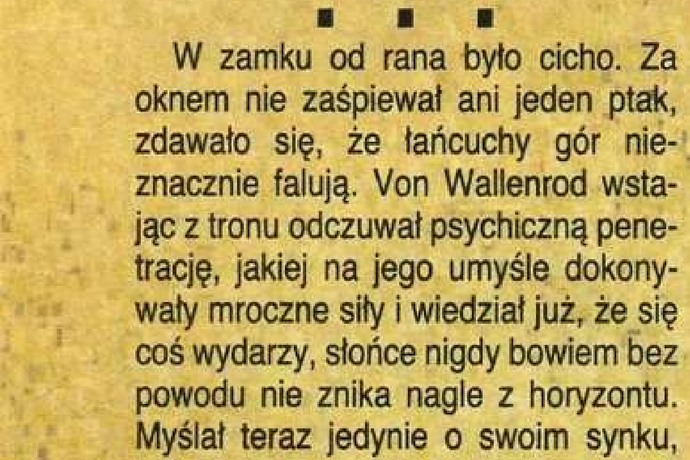
W lochach znalazł pochodnię, wziął puste wiadro z lśniącej czerwienią komnaty. Napełnienie jej było możliwe w komnacie ze zbiornikiem. Werner wrócił przed dom, wmontowując koło w mechanizm oraz zawieszając na dźwigni wiadro. Potem wszedł do wnętrza, skąd zabrał srebrny kufer. Wskoczywszy ponownie do lochów, udał się do komnaty, gdzie eksponowano na katafalku szkielet. Wepchnął w dłonie nieboszczyka kufer, w nagrodę otrzymując pierścień, oznaczający w przyszłości poparcie podczas głosowania.

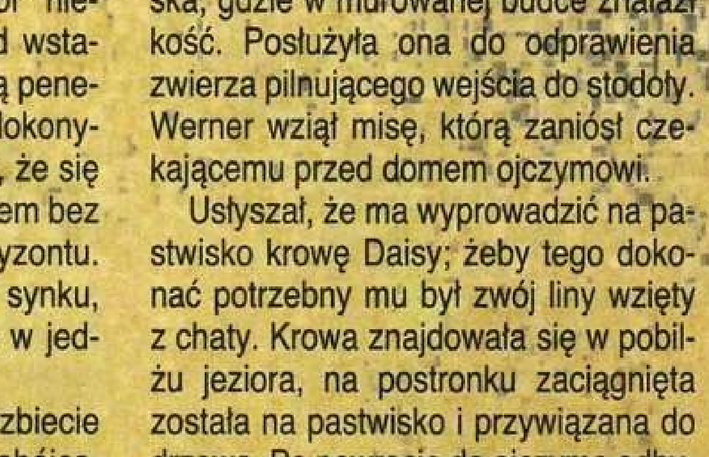
Pochodnią oświetlił ciemny fragment ściany, oczy oślepiło mu światło dnia. Pogawędka z Hergiem nach Drakhonen zaowocowała informacją, że niedaleko przebywa smok-kaczka, ponoć legowisko owej osobliwości wypełniały po brzegi precjoza wszelakiej maści.

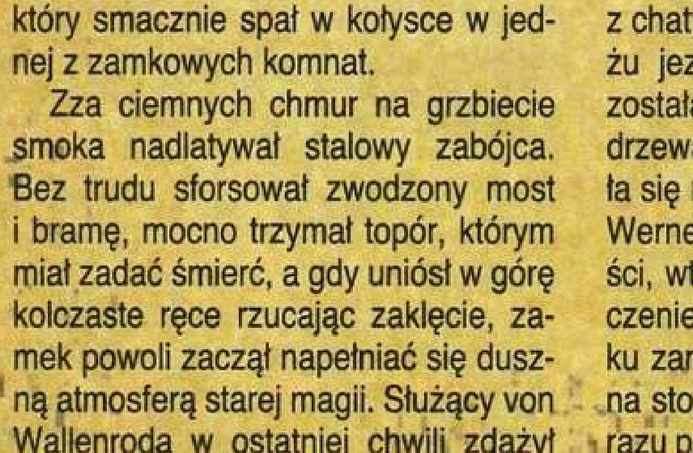
PRZEŁĘCZE

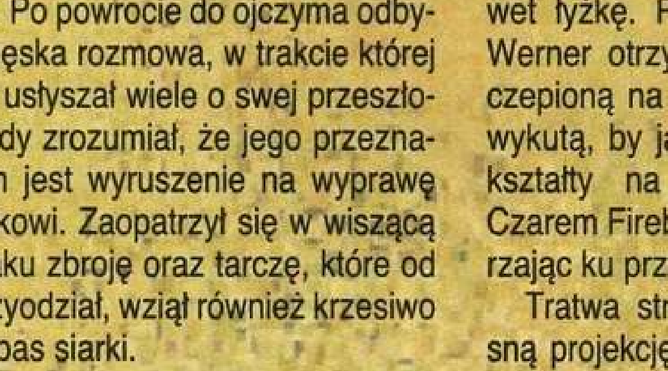
Idąc ścieżką pomiędzy stromymi grzbietami, Werner dotarł nad rzekę. Wskoczył w jej nurt, szybko okazało się jednak, że nie jest to brodzik, ale żerowisko wodnych drapieżników. Werner ocknął się w brzuchu jakiegoś maszkarona, zabrał diament, po czym bez namysłu zatoczył mieczem młyńca, krojąc wnętrzności maszkarona. Wśród wypełnionych jeszcze przed chwilą życiem skrawków bestii, Werner wyleciał na drugi brzeg.

Udał się przed siebie, nad wodospad. Wszedł pomiędzy spadające kaskady, odnajdując ukrytą jaskinię, gdzie zahipnotyzował smoka-kaczkę diamentem, dyskret-









DRAGON LORE:

nie pozbawiając go klejnotu. Odniósł go Hergowi, otrzymując obietnicę, że Sądnego Dnia ma zapewniony jego głos.

Jeszcze raz wrócił nad wodospad, tym razem przeskakując po kamieniach przebył obszar górskiego jeziora, aż wszedł na brukowany trakt. Na wzniesieniu położone były skalne monolity, rosły tu limby i świerki. Krętą ścieżką Werner wdrapał się na zbocze. Stojąc na szczycie zobaczył, jak nadlatuje smok. Przybyła na nim Hellaynea D'Artica, niedostępna piękność, jeźdźczyni Lodowego Smoka. Należało pokazać jej rodowy pierścień von Wallenrod, potem złączyć klingi w towarzyskim sparringu. Żegnając się Hellaynea zostawiła kilof, którym po zejściu na dół Werner rozłupał zwał kamieni zagradzających drogę.

MGLISTA RÓWNINA

Podróżnik nie wierzył własnym oczom widząc przed sobą von Diakonova. Chwycił mocno rękojeść miecza, lecz zanim zdążył zatopić stal w cielsku tamtego, von Diakonov śmiejąc się umknął. Na ziemi leżał topór, którym Werner zrąbał spróchniałe drzewo, przechodząc po nim nad rozpadliną.

Przemierzając dalej ten teren, drogę zastąpiła mu dwójka złodziejaszków, bełkoczących, by wyskakiwał ze zbroi oraz oddał wszystko co posiada. Werner wpadł pomiędzy nich i zanim się zorientowali, ściął głowę jednemu i przebił drugiego na wylot. W torbie, którą posiadali znajdowały się dwie wazy. Ciasnym przesmykiem podróżnik przeszedł dalej, zza gór widać już było ciemną sylwetkę zamku von Wallenrod.

Na placu zobaczył czterorękiego Sylvana Sygil, ze zdziwieniem zauważył, że ów posiada dodatkową głowę wyrastającą z piersi. Werner oddał mu wazy. Przebywszy kolumnadę dotarł do bramy, na moście okazał strażnikowi rodowy pierścień, przestąpił progi zamku nie mogąc pozbyć się wrażenia, że dobrze zna to miejsce. W przedsionku okrążył ognistego smoka, wszedł do wnętrza.

SALA TRONOWA

W zamku hulał wiatr. Od dawna nikt tu już nie mieszkał, szkło z witraży wraz z brudami i kawałkami drewna leżało na posadzce. Przez okna sączyły się smugi światła, nadając statuom smoków nienaturalne kształty. Nagle pojawił się jeden z niemartwych, Werner szybko rzucił go na ziemię. Obejrzawszy dokładnie tron młody von Wallenrod telepatycznie zobaczył scenę, która rozegrała się tu kilkanaście lat temu, gdy posłaniec von Diakonova wręczał jego ojcu zapowiadający śmierć dar – węża mającego na łuskach zatrutą krew.

W sali tronowej Werner zrobił sobie składowisko wszystkch posiadanych przedmiotów. W komnacie na prawo od tronu poruszył lewym wspornikiem przy palenisku, przeszedł do pomieszczenia obok, gdzie zajrzał do czaszy wiszącej ponad stołem z warcabami. Znalazł tam mały kluczyk, którym otworzył stojący obok kufer, wydobył pierwszą część rodowej pieczęci.

Werner zszedł schodami przy tronie, wziął miecz Orna. Po wejściu w położone z drugiej strony tronu drzwi, znalazł się w dawnej jadalni. Powiesił na ścianie miecz, co otworzyło skrytkę, była tam druga część pieczęci.

Z komnaty na lewo od tronu Werner wziął statuetkę bożka, roztrzaskał mieczem stojącą na półce flaszkę, po bliższej inspekcji okazało się, że w szczątkach leży kamienne oko. Na lewo od głównego wejścia była biblioteka. Panował tam straszny bałagan, wśród porzewracanych krzeseł oraz regałów stał posąg trzymający kamienną tablicę. Wyryte na niej było, czego potrzeba do wyzwolenia uwięzionej duszy.

Zawitawszy do kaplicy na prawo od głównego wejścia, von Wallenrod zbadał ołtarz, skąd zabrał kropielnicę, znalazł w rogu sali przejście do niewielkiego pokoiku. Na kredensie leżały świece, z kamiennego konfesjonału Werner wziął biblię. Świece umieszczone zostały na właściwych miejscach przy ołtarzu, spowodowało to otworzenie skrytki, w której znajdowała się trzecia i ostatnia część pieczęci. Werner połączył odłamki, zszedł po schodach na dół, wpasowanie pieczęci w szczelinę odblokowało zejście na jeszcze niższy poziom zamku.

PIWNICE

Werner skierował się na lewo, wdrapawszy się po drabinie zdobył złamany klucz, przeszedł z powrotem aż do sali przypominającej łaźnię. Znajdowało się tu pięcioro innych małych drzwi. Wszedłszy w drzwi naprzeciwko dużych zamkniętych, gdzie na ścianach znajdowały się płaskorzeźby, Werner znalazł łyżkę. Dalej była jadalnia. Kiedyś odbywała się tu nie dokończona biesiada, jej reminiscencją był siedzący przy stole szkielet, między żebrami którego wciąż tkwił puginał. Werner wziął łom oparty o kosz z kwiatami.

Zwiedzając pozostałe komnaty na tym poziomie, Werner wszedł w posiadanie kolejnych kamiennych oczu: jedno przykryte było tkaniną, drugie spoczywało w oczodole kościotrupa leżącego pod kocem. W kuźni wyposażył się w młotek oraz pilę, z zaplecza wyciągnął worek pełen węgla. Wsypał go do pieca, krzesiwem i siarką rozniecił ogień. Dmuchnięcie miechem spowodowało wystrzelenie w górę płomieni, Werner położył na gorących węglach złamany klucz, po czym szybko go wyjął. Klucz trafił na kowadło, stuknięcie młotkiem przywróciło mu pierwotne kształty. Podróżnik zaczerpnął łyżką wodę z koryta i polał rozżarzoną stal, teraz mógł wziąć odnowiony klucz. Otworzył nim duże drzwi i zszedł poziom niżej.

GABINET TORTUR

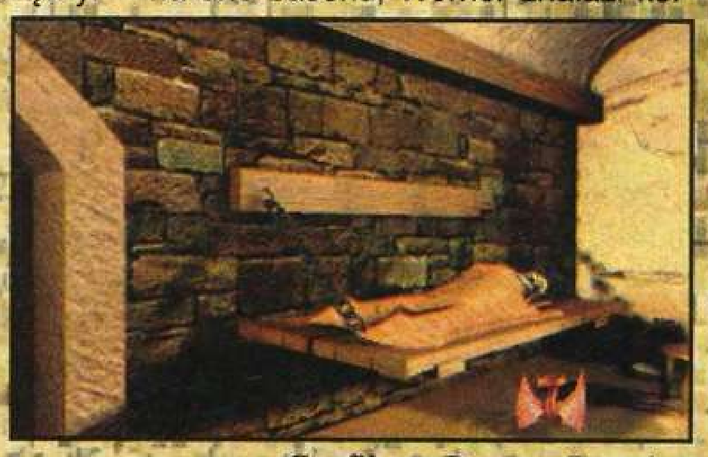
Oczom podróżnika ukazała się fontanna z czterema monumentami, nie było jednak wody. Wskoczywszy na dno basenu, Werner znalazł korbę, którą pomajstrował przy narożnym posągu smoka, wtedy popłynęły strugi wody.

Werner wszedł do komnaty położonej na północny wschód od wejścia. Tam zaatakował go ubrany w skóry szkieletor, którego ciężko było spacyfikować. Oprócz obracanego koła łamiącego kości, w komnacie była też wypełniona żrącym kwasem wanienka z wbudowanymi żelaznymi prętami, żeby biorący kąpiel nie mógł przedwcześnie wyskoczyć. Na haku w kącie sali spokojnie wisiał trup posiadający resztki mięśni na kościach. Wernerowi zrobiło się niedobrze, wziął obcęgi i czym prędzej opuścił komnatę.

W zbrojowni Werner odszukał ostatnie, czwarte kamienne oko. Należało je wszystkie umieścić w oczodołach czaszek i wtedy możliwym stało się zabranie akcesoriów wojennych oraz klucza otwierającego drzwi na drugi górny poziom zamku.

W skarbcu wśród wypełnionych złotem kufrów leżała mapa zamku. Werner wydobył z celi szkielet więźnia i przygotował się do rytualnego obrzędu. Na przykutym do ściany umarłym użył drugiego szkieletu, kropielnicy, biblii oraz statuetki bożka, mógł teraz zabrać strzeżony klucz, odblokowujący zejście na niższy poziom.

Na podwyższeniu spoczywała lanca oraz smocze siodło. Kawałek dalej w grocie znajdowało się legowisko, czekał tam na Wernera rodowy smok





Grafika w Dragon Lore jest arcydziełem renderingu i do dziś niedoścignionym wzorem.



von Wallenrodów. Dał mu magiczny proszek, który rozproszony na schodach pozwalał na wejście na pierwszy górny poziom zamku. Zaś dzięki proszkowi usypiającemu możliwe było uśpienie czuwającego w zamkowym przedsionku ogromnego smoka i zabranie z postumentu stopionej sfery.

GÓRNE POZIOMY

Na poziomie pierwszym popołudniowe słońce oświetlało pokoje, także ten dziecinny, pełen zabawek oraz klocków, które niosły znajome i odległe zarazem wspomnienia. Werner znalazł tam pierwszą metalową kulę, kolejna znajdowała się w szufladzie, w komnacie z trzema tapczanami, trzecia na regale z księgami, ostatnia zaś w doniczce przy schodach prowadzących na górę. W sali z wielkim stołem wziął z kominka gałązkę, zapaloną dzięki siarce i krzesiwu, dotknął stojącej na kufrze figurki orła. Położył wszystkie cztery kule na czarnych miejscach pod kufrem, w otwartej skrytce spoczywał zaczepiony na linie pazur.



W jednym z korytarzy Werner piłą przeciął kratę w oknie, dzięki czemu wszedł do gniazda. Położył na słomie stopioną sferę, potem użył obcęgów. Świeżo wyklutego smoka odniósł na sam dół zamku, do jego tatusia. Po oddaniu potomka, Werner okazawszy dowolny posiadany przedmiot, zabrany został do sekretnej komnaty.

Na ścianie wisiał czar teleportacyjny, stała też skrzynia pełna flaszek z krwią von Diakonova. Werner wziął jedną sztukę i skorzystawszy ze zdobytego przed momentem czaru, przeniósł się z powrotem. Mógł teraz odebrać od smoka okazany wcześniej przedmiot.

Klucz ze zbrojowni umożliwił przedostanie się na poziom drugi. Stanowił on rodzaj spiżarni. Werner pozaglądał do mis, w jednej z nich istniała szpara, przez którą dzięki uwiązanemu na linie pazurowi wyciągnął smoczy klucz. On z kolei odblokował drzwi prowadzące na poziom wyższy.

SĄDNY DZIEŃ NADEJDZIE

W wypełnionej magicznymi instrumentami samotni przebywał akolita Addlepte. Żeby go uwolnić z zaklętego kagańca, Werner musiał położyć na pentagramie przedmioty wzięte ze zbrojowni i użyć klucz. Teraz nic już nie blokowało wejścia na sam szczyt zamku. Leżał tam rubin – ten sam, który był potrzebny do otwarcia grobowca w Kamiennym Kręgu.

Werner przemierzył szmat drogi, aż wreszcie stanął oko w oko ze swym przeznaczeniem. Uchylił wieko trumny.



W środku znalazł Smoczą Zbroję oraz tarczę, które to rzeczy natychmiast założył. Wrócił ponownie do zamku von Wallenrod.

Akolita kazał skropić pentagram krwią von Diakonova, wtedy bezszelestnie zmaterializował się jej dawca. W otrzymanym kielichu Werner znalazł przedmiot o kształcie kamienia. Tymczasem akolita kontynuował inkantacje, inwestując całą swoją moc, by utrzymać von Diakonova w obrębie pentagramu. Gdy Werner rzucił kamieniem, von Diakonov podskoczył, jakby mu przypalono pięty. Addlepte nadal ciskał zaklęcia. Czas von Diakonova minął, demon zmuszony do dematerializacji, pozostawił bezcenny artefakt – statuetkę smoka. Werner pożegnawszy się z akolitą, mógł wreszcie przy pomocy miecza doprowadzić do zniszczenia statuetki, potem zszedł do podziemi, osiodłał smoka i poszybował w przestworza.

Wśród Kamiennego Kręgu zgromadzili się wszyscy żyjący Smoczy Rycerze. Odbywało się głosowanie, w którym naprzeciw siebie stanęli Werner von Wallenrod i Haagen von Diakonov. Mściciel i zdrajca. W trakcie swej wędrówki Werner zdołał zdobyć wsparcie większości, gdy głosowanie się rozstrzygnęło, Hellaynea w imieniu Zgromadzenia wygnała von Diakonova, Werner zaś dostąpił zaszczytu zostania Smoczym Rycerzem. I w tym miejscu trzeba na razie zakończyć tę opowieść, gdyż dalsze dzieje bohaterów poznamy dopiero w bezpośredniej kontynuacji – DRAGON LORE 2. Nie jest jeszcze znana data wydania, może to być nawet w przyszłym roku.

CRYO'94

PC: VGA, SB, CD-ROM

PC CD 2

PRZYGODOWA

95% Grafika | 85% Dźwięk | 85% Miodność | 85,- Cena w zł. zawiera VAT

OSTATNI ROZDZIAŁ

DRAGON LORE jest grą wyjątkowo ładną, zawiera ogromny potencjał baśniowości i nie udawanej wyobraźni – CRYO jak zwykle pokazało, że potrafi tworzyć atmosferyczną grafikę, zarówno statyczne obrazki jak i pojawiające się dość często filmy. Przyzwoicie przygotowano instrukcję, zawierającą obszerną i dobrze napisaną legendę-szkic dziejów krainy, w której osadzono akcję.

Zalety są więc dość oczywiste, zaś nieliczne choć znaczące usterki – trochę mniej. Dziwi bardzo mała interakcja, występuje zaledwie kilka postaci, z którymi można dokonywać wymiany przedmiotów, zapominając zupełnie o wyborze dialogów w trakcie rozmów. Podczas walk komputer na bieżąco doładowuje dane z kompaktu, co często powoduje skoki animacji. Strona dźwiękowa programu poza porcjami digitalizowanej mowy, praktycznie nie istnieje.

DRAGON LORE uważam za grę nieprzeciętną, która jednak odrobinę cierpi przez „wykalkulowanie" renderowanej scenerii. Wszystko jest tu perfekcyjnie uporządkowane, w prawie każdej komnacie grzecznie wiszą obrazy, ściany stuletnich lochów są czyste i lśniące. To oraz nieruchomość otoczenia powodują, że nie można kreowanego świata odbierać jako całkiem wiarygodnego, a właśnie „realizmu" oczekiwało się od tej gry. Poza tym fabularne napięcie rozbił fakt, gdy okazało się, że główny czarny charakter jest imbecylem. Lecz CRYO już teraz ostro pracuje nad drugą częścią cyklu. Ciekawe czy będzie to bardziej przygodówka czy role-playing?

Micz

Dystrybutor: CD Projekt











Śmiejąc się z panoszącej się na łamach wielu zachodnich magazynów „dyskusji" o istnieniu bądź nie istnieniu przemocy w grach komputerowych typu DOOM, firma TIME WARNER INTERACTIVE przygotowała podróż w świat dziecięcej wyobraźni i nazwała ją PAGEMASTER. W grze nie przelewa się ani kropla krwi, co więcej – jakość prezentacji dorównuje, a może nawet góruje nad wieloma filmami rysunkowymi. Mimo, że programy podobnego typu skierowane są głównie do dziesięcioletnich dzieciaków, u ponad dwukrotnie przewyższającego ich wiekiem staruszka ów program również wywołał bardzo pozytywne odczucia.



... towar zdobył na przystani





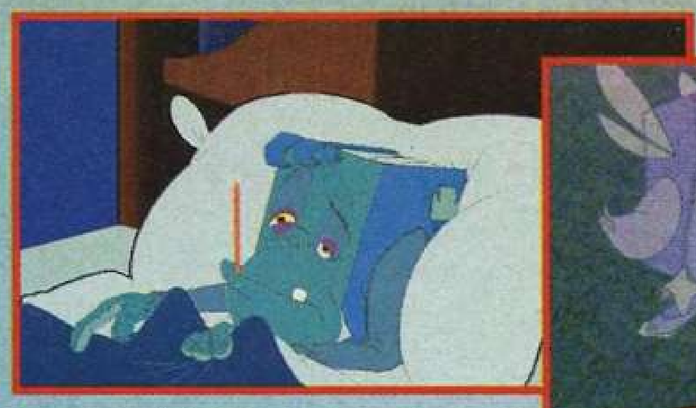
W zeszłym miesiącu chochlik drukarski spowodował w opisie gry CYBERIA umieszczenie na równi z MICROCOSM gry NOVASTORM jako gry, która okazała się niewypałem. Przepraszam wszystkich zainteresowanych i z szacunkiem chylę czoło przed nowym dzieckiem firmy PSYGNOSIS – grą NOVASTORM, która jest właśnie





Jasio chciał przyćpać...







... zamroczyło go na dobre...



PAGE:MA.ST.ER



Młody bohater Richard pewnego dnia trafił do biblioteki, gdzie odkrył wrota do trzech królestw: Przygody, Horroru i Fantazji. W każdym z nich musiał zmierzyć się z wcieleniem zła oraz pomóc kilku pokrzywdzonym. Poruszanie się postacią odbywa się w sposób znany z NOCTROPOLIS, to znaczy nie można swobodnie chodzić po danej planszy, lecz jedynie wskazywać, do której z sąsiednich lokacji Richard ma się przemieścić. Pierwszy rodzaj zagadek polega bądź to na wyborze odpowiednich dialogów podczas konwersacji, bądź odpowiedzi na zadawane pytania – np. Centaur i Pegaz testują twoją znajomość mitologii. Polscy gracze muszą się więc przygotować na forsowną lekcję angielskiego, najlepiej z rodzicami lub starszym bratem pod ręką. Oprócz wspomnianych zagadek słownych należy również wykorzystywać znajdowane przedmioty, zupełnie jak w „dużych" grach przygodowych. Przedmiotów jest jednak nie więcej niż kilkanaście, licząc kluczowe dla celu gry książki. Ich wykorzystanie staje się dość oczywiste, tak że na pewno nie trzeba będzie np. jabłkiem otwierać drzwi, a tylko czekać, aż pojawi się w konwencjonalnych przygodówkach.

Program w inteligentny sposób przenosi na ekran wiele motywów z literatury, i to nie tylko dziecięcej. Mamy tu doktora Jekylla, wyspę skarbów, jest kruk z poematu Edgara Alana Poe krzyczący słynne „Nevermore". Wszystko to posiada autentyczną wartość, bo autorzy zamiast silenia się na oryginalność – co w grach często przynosi zupełnie odwrotne od zamierzonych skutki – po prostu odtwarzają nieśmiertelne fragmenty z ostatnimi czasy nagminnie rzucanych w kąt książek.

PAGEMASTER pracuje pod Windows i posiada śliczną grafikę SVGA, ale wymaga procesora 486, szybkiej karty graficznej i sporej ilości pamięci – inaczej może się „zatykać", co oznacza najczęściej brak płynności animacji. Jednak najwspanialsze w całej grze są efekty dźwiękowe i muzyka. Stereofoniczny szelest liści, echo, plusk wody, oszołamiające głosy postaci sposobem realizacji zostawiają w tyle niemal całą konkurencję. Generalnie, program sposobem wykonania stoi mniej więcej na równi z KING'S QUEST 7, choć oczywiście w obu programach sens gry jest zupełnie inny. W PAGEMASTER najmłodsi gracze bez niczyjej pomocy będą mogli rozwiązywać wiele zagadek. Nie jest to program, w który można grać miesiącami, ale na dwa tygodnie wspaniałej zabawy z pewnością wystarczy, przy okazji zachęcając do przeczytania „Calineczki" czy „Moby Dicka".

Micz

Dystrybutor: Digital Multimedia Group



... i tyle z niego zostało gdy zaczął brać!!!

TIME WARNER'95

PC Windows: SVGA, SB, CD-ROM

PC CD 2

PRZYGODOWA

90% Grafika 100% Dźwięk 90% Miodność

Tel.

Cena w zł. zawiera VAT

NOVASTORM

PSYGNOSIS'94

AMIGA CD32 PC: VGA, SB, CD-ROM

PC CD 1

STRZELANINA

90% Grafika 90% Dźwięk 100% Miodność

70,30

Cena w zł. zawiera VAT



następcą nieudanego i tragicznego MICROCOSM. Tutaj ostatnia nadzieja ludzkości, statek kosmiczny SCAVENGER 4 ma obronić Ziemię przed atakiem Obcych.

W stosunku do innych gier tego typu NOVASTORM ma rewelacyjnie rozwiązane sterowanie, gracz widzi bowiem nie celownik ale cały statek. Grafika jest niesamowicie płynna i szybka na zwykłym CD podwójnej szybkości. Jak zwykle w takich grach, pulsujący techno-trance soundtrack basami kopie z głośników.

Za zestrzelonych obcych otrzymuje się energię, którą można zamienić na broń. W rezultacie pod koniec drugiego poziomu przy doskonałym oblataniu posiada się niesamowitą, nie widzianą jeszcze w żadnej grze siłę ognia! I o to chyba chodzi! Przecież po to są strzelaniny...

Dla mnie NOVASTORM jest zdecydowanie NAJLEPSZĄ renderowaną strzelaniną, jaką kotokolwiek dotąd wyprodukował na komputer klasy PC. Polecam!!!

Gulash

Dystrybutor wersji PC CD-ROM: LiComp













Trzecią część GOBLINS gracze otrzymali na początku 1994 r. Nie minęło nawet dwanaście miesięcy, gdy COKTEL VISION wydał grę WOODRUFF AND THE SCHNIBBLE OF AZIMUTH (recenzja w SS'23). Chciało by się więc od razu zapytać: czy stanowi ona kontynuację wspaniałej serii, czy jej zaprzeczenie? Odpowiedź na to pytanie jest wielce niejednoznaczna.

Ktoś, kto właśnie po raz pierwszy uruchomił grę, mógłby się zdziwić – jak to, przecież WOODRUFF jest świetny! Rzeczywiście, dokładnie takie jest pierwsze wrażenie. Najnowszy wyrób COKTEL VISION wyposażony został w „kaligrafowaną" grafikę SVGA oraz obecną we wszystkich dialogach mowę. Pełniąca rolę podkładu muzycznego kakofonia bulgotów, bzyczeń i szumów doskonale oddaje klimat świata bohomazów. Jeśli zaakceptuje się cały ten styl, wygłupy Woodruffa i plemienia pokracznych Boozooków będą śmieszyć.





Fakt iż WOODRUFF pracuje wyłącznie pod Windows, o dziwo nie wpływa ujemnie na przebieg gry. Trzeba co prawda czekać kilka sekund aż doładuje się kolejna plansza, ale z tym mieliśmy już do czynienia w przypadku GOBLINS 3. Po kilku chwilach bezruchu bohatera, CD-ROM doładowuje też okazyjne animacje – Woodruff skacze jak baletnica bądź niecierpliwie patrzy na zegarek. Poza tym animacje odgrywane są sprawnie, muzyka ani na moment się nie zawiesza. Ważnymi cechami są też brak podpowiedzi-jokerów oraz rozszerzone w stosunku do poprzednich części pole gry.

W tym miejscu pojawia się jedyne, a mimo to decydujące „ale". O ile bowiem dwu- czy trzyplanszowe etapy idealnie pasowały do konwencji, o tyle teraz znalazłszy nowy przedmiot naprawdę nie ma się pojęcia, w której z kilkunastu plansz go użyć i na jakim przedmiocie, bo w WOODRUFF rządzi surrealistyczna logika, wspomagana przez brak wskazówek czy jakichkolwiek naprowadzeń. Nie wykonanie jednej czynności (szczytem absurdu jest podarowywanie królowi otwieracza do butelek!) natychmiast powoduje ugrzęźnięcie w martwym punkcie. Po trzech tygodniach męczarni nie wie się już, czy połamać kompakt i wyrzucić go za okno, czy cierpliwie „bawić się" dalej. Oczywiście, ambitnych takie sytuacje jedynie pobudzają do dalszych prób, tym niemniej istnieją pewne granice, a te autor gry Muriel Tramis tym razem przekroczył. Mam nadzieję, że z poniższym opisem granie stanie się przyjemniejsze, bo bez niego WOODRUFF może sprawić potworne kłopoty. Pamiętajcie jeszcze o dwóch przykazaniach: trzeba rozmawiać z każdą postacią aż do wyczerpania dialogów oraz czytać wszystkie reklamy, plakaty i inne rozwieszone na ścianach papierzyska.

■ ■ ■

Fakt iż władza interesuje się tym co robisz w domu, nie stanowi jeszcze powodu do rozpaczy. To, że do domu przychodzą ci na inspekcję skleceni z poskładanych byle jak organów tajniacy, też nie musi oznaczać niczego groźnego. Natomiast w momencie, gdy wizytę z gnatem w dłoni składa sam Big Wig, Azimuthowi nie pozostało nic innego jak schować Woodruffa do pudła i przyspieszyć rozwój swego wychowanka. A założenie na uszy viblefrotzera to naprawdę żadna przyjemność dla poddawanego takiemu eksperymentowi. Egzemplarz był oczywiście nie przetestowany i rozwój Woodruffa pobiegł w nieoczekiwanych kierunkach. W efekcie wyhodowany został osobnik o ujemnym promieniu osobowości, na którego anemiczne barki zrzucono misję uwolnienia świata od tyranii.

ABECADŁO

Podnieś guzik, pogadaj z wytrzeszczającym oczy stworem. Nad kwaśną rzeką leży skrzynia, spod której wydobędziesz orzech. Rzuć nim w siedzącego po przeciwnej stronie żebraka, ów odrzuci w ciebie butem. Skorzystaj z niego przy strącaniu drugiego buta, leżącego na dachu domu Azimutha. Przy okazji znajdziesz fotografię doktorka.

Po wciągnięciu butów zdołasz przebrnąć przez rzekę, zabierz walający się na ziemi orzech. Idąc dalej zawitasz do ustronnego baru, wizytę w nim rozpocznij od wzięcia filiżanki kawy. Rozmowa z barmanką zaowocuje zdobyciem znaku w kształcie litery A. Będziesz mógł teraz pogawędzić ze stojącym przy ladzie J.F. Sebastianem. Wylądujesz pod ogromnym kamiennym napisem, podnieś szczotkę i powróć do lokalu. Na elastycznych szelkach co pewien czas zjeżdża barman. Szybki rzut oka do jego kieszeni przyniesie zdobycz w postaci otwieracza do butelek. Przed knajpą umocz szczotkę w beczce ze smołą, z drugiego worka pobierz garść piór. Ochlapusowi w białej koszuli zaserwuj kawę, ów odwdzięczy się ciekawym urządzeniem meteorologicznym.



Przeszedłszy w prawo kopnij leżącą puszkę i podnieś fasolę. Rusz się na ulicę Smutnego Boozooka. Dopasowanie litery A do kamiennego postumentu przyniesie zdobycz w postaci Tobozona, czyli odbiornika umożliwiającego satelitarną łączność z wybranymi placówkami. Szydełkującej kobiecie pokaż zdjęcie Azimutha, ta odwdzięczy się artykułem, który zanieś barmance i w ten sposób nauczysz się zasad piśmiennictwa. Od razu przeczytaj wiszący w knajpie plakat, z którego odczytasz kod do stacji meteorologicznej. Zdołasz też przeczytać instrukcję obsługi windy umiejscowionej obok domu Azimutha. Ściągnij ją i wywinduj się na górny poziom miasta. Pogadaj z biurokratą i człap w lewo.

PIAZZA DEL BOOZOOKO

Zagadnij szulera, dowiesz się o istnieniu tajnego przejścia w przyległym składzie. Wszedłszy tam wrzuć w obracające się koło orzech, czym zablokujesz wiatrak. Siedzący na Brotoflatron Piazza gość zapadł w drzemkę, dzięki czemu możesz zwędzić leżący obok niego palec. Wróć do składu i przejdź w jego ciemny kąt. Odpowiednie ustawienie zastawki oraz wiatraka (jest tylko dziewięć możliwości) i wciśnięcie przycisku spowoduje pojawienie się nosa, który połaskocz palcem. Przechodząc przez norę hazardu dotrzesz do rejonu zwanego Czerwoną Latarnią. Zainteresuj się panią szybkiej obsługi, zdobędziesz od niej jeden z kodów do Tobozona. Dwukrotnie pomęcz stojący tu flipper, wyleci z niego moneta Strul. Pieniądze rozmnożysz grając na pobliskim jednorękim bandycie. Nigdy nie zdarzy się sytuacja, że stracisz ostatni posiadany pieniądz, trzeba więc zbić fortunę, bo pieniądze w dalszym toku gry będą się przydawać.

Przejdź w prawo do Wirtualnej Wieży, przesuń blokujący drogę meteoryt. Windą z Brotoflatron Piazza pojedziesz w górę do placu poświęconego czci Big Wiga. Przyjrzyj się plamie, weź torbę śmieci, z robota zdejmij śliniaczek. Wychodząc w lewo dotrzesz do fontanny. Zejdź na dół do pracującego Boozooka, wypytaj go, obejrzyj program w miejskim Tobozonie. Pogadaj z Mędrcem Artyzmu, ten da ci kod Tobozonu

WOODRUFF AND THE SCHNIBBLE OF AZIMUTH



do swojej żony, odwiedź ją w świątyni. Uruchom Tobozon i wstukaj kod prognozy pogody, a dowiesz się, w którym miejscu spadnie meteoryt. Należy się tam udać i skorzystać z otrzymanego od ochlapusa urządzenia. Nakreślone w ten sposób miejsce upadku pozaziemskiej materii pozwoli zdobyć kawałek meteorytu. Zanieś go do właściciela wirtualnej maszynerii z Wieży, ten po krótkiej debacie zgodzi się wymienić meteoryt na świeżutki orzech. Umocz go w smole i ponownie wysłuchaj prognozy, kładąc tym razem w miejscu impaktu orzech. Dzięki uderzeniu łupina zostanie roztrzaskana i z wnętrza wypadnie jądro, które wręcz jako łapówkę strażnikowi świątyni.

DOM SZCZĘŚLIWOŚCI

Znajdziesz się w miejscu czczonym przez wszystkie Boozooki, co na szczęście nie obliguje turystów do modłów. Zaopatrz się w bańkę z paliwem oraz pokrywkę od kubła na śmieci, przeczytaj wiadomość. Na drugim poziomie wstukaj kod sali tronowej i wejdź przed oblicze króla, ów po rozmowie podaruje ci sylabę władzy. Dziwne, ale można tu znaleźć porzuconą gumę do żucia. Przeczytaj rozwieszone na ścianie menu, zwiń listę magicznych formuł, na koniec wypytaj Mędrca Atletę. Odwiedź żonę Mędrca Artyzmu, wpadnij na posiedzenie Rady by porozmawiać z Mędrcem Czasu. Wałęsającemu się po świątyni Mędrcowi Słów obiecaj odszukać utraconą sylabę. Wizyta w jego komnacie i nakarmienie jego ulubieńca fasolą pozwoli dopiąć celu, sylabę dostarcz od razu właścicielowi.

Zapoznaj się z treścią reklam wystawionych na placu Big Wiga, wysłuchaj telewizyjnej przemowy prezydenta. Skorzystaj z Tobozona, żeby obejrzeć program Coh Cott, zadzwoń do jego sekretarki, potem wykonaj osobisty telefon do prezenterki, po którym dostaniesz ataku euforii. Przed wejściem do fabryki ktoś zostawił gazetę, której przeczytanie przyniesie okrutne wieści, jakoby obleśny Big Wig romansował z Coh Cott. Siadasz struty na ławce, po chwili skorzystaj z umieszczonego przy drzwiach dzwonka, pocieszysz się trochę. Gdy poznasz kod do Azimutha natychmiast skonsultuj się z doktorem.



Pora udać się do tajnego laboratorium genetycznego, którego zapleczem jest „dom szczęśliwości", czyli regularny szpital psychiatryczny. Przejście znajduje się tuż przy więzieniu w rurze kanalizacyjnej. Zaopatrz się w nasienie schnaplure, nakrzycz na profesorka i porozmawiaj ze znajdującym sie tutaj jako materiał hodowlany Mędrcem Płodności. Na platformie z wiatrakiem dolej do urządzenia paliwo. Z ciekawości zajrzyj pomiędzy łopaty wiatraka, za moment pogruchotany wylądujesz w Klubie Elit Moralnych. W jego skład wchodzą cenzorzyemeryci, z wojującą femibabunią oraz przygłuchym dziaduniem na czele. Do kaganka wrzuć wór śmieci, co podziała kojąco na całe towarzystwo.



ZAGINIONE SACRUM

Po powrocie na ulicę ze sklepem, obok domu Azimutha podnieś puszkę. Udaj się do składu przy Brotoflatron Piazza, zbliż się do papugi Jeffa, zamaluj pędzlem portret roznegliżowanej panienki, wtedy ślepia Jeffa przestaną wreszcie wyłazić z orbit. Gdy papuga otrzyma pióra, odleci do Klubu Elit Moralnych, gdzie pracowała niegdyś jako portier. Udaj się w ślad za ptakiem, na miejscu pogadaj z Jeffem i otwórz drzwi. Prezydentowi należy podarować guzik, by zdołał wytrwać na mównicy. Przejrzyj w magnetowidzie trzy kasety, poznasz dźwięk artystycznej sylaby. Skieruj kroki do Mędrca Artyzmu, najpierw pogadaj z nim, potem wręcz pieniądze, za które otrzymasz kapelusz, na koniec okaż mu zdobytą właśnie sylabę. Pora zajrzeć do przepisu i sporządzić Formułę Pamięci. Powinna ona zostać zaaplikowana ochlapusowi, wówczas



mórki Formułą Pamięci i zanieś notkę strażnikowi. Na dziedzińcu podnieś szmatkę, przetrzyj nią szybę i zapoznaj się z robotem oraz strażnikami. Pora wpaść na Brotoflatron Plazza i skorzystać z aparatu, który wykona ci fotkę identyfikacyjną. Dostarcz ją ochlapusowi, bo ów narzeka, że ze swoją twarzą nie może znaleźć pracy. Reguły gry w Rummy podaruj robotowi z więzienia, ale najpierw pogadaj ze strażnikami i wyraź chęć gry, a potem na moment odejdź od stolika. W ten sposób uzyskasz dostęp do osadzonego w wieży więźnia, co za jakiś czas się przyda.

Na placu Big Wiga, w sklepiku 1001 drobiazgów zakup okulary oraz sztuczny podbródek. Wręczone właścicielowi Wirtualnej Wieży pieniądze zwrócą się w postaci biletu do maszynerii umożliwiającej skok w cyberprzestrzeń. Siadaj na cyberfotelu i już po cyberchwili zrób cyberkaszankę z nacierającego MortalMutanta. Od uwolnionego Mędrca uzyskasz medyczną sylabę, stwórz dzięki niej Formułę Diagnostyczną.

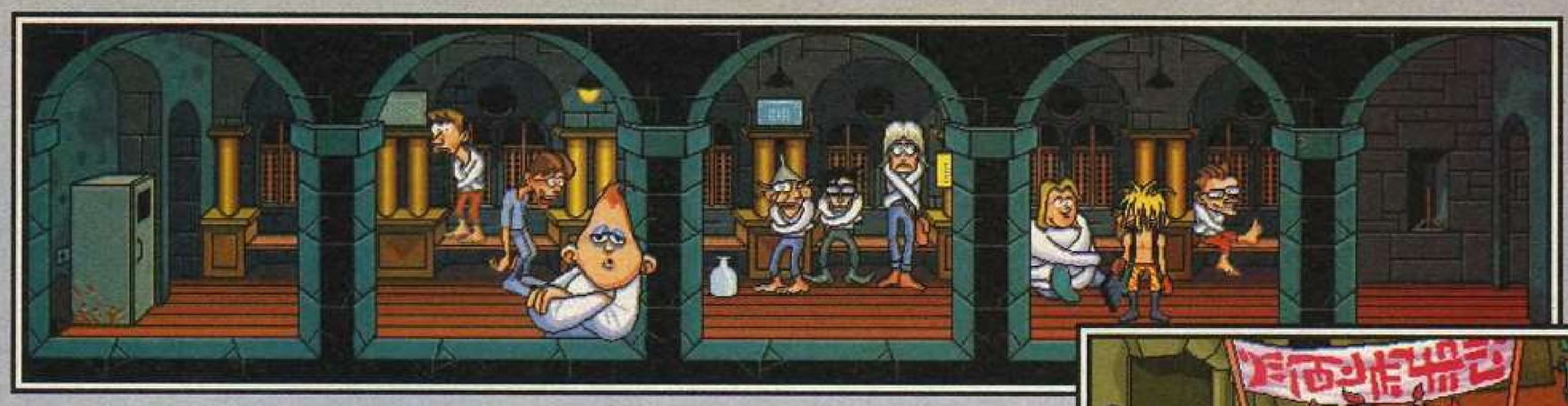


odnowią mu się szczątki pamięci i gdy go przesłuchasz, bąknie, że niegdyś harował w więzieniu. Udaj się tam, wypytaj strażnika. W administracji poproś biurokratę o formularz, wspomóż jego szare ko-



Gdy wydaje się, że w grafice „gierkowej" już nic się nie da wymyśleć... wtedy zwykło pojawiać się dzieło!









za nią grosze, pora więc na poważną rozmowę z pracodawcą. Po krótkiej kotłowaninie gość nie będzie mógł się dorachować zębów, ty zaś ockniesz się w pozycji pionowej, ubrany w kaftan.

Wysłuchaj prognoz w Tobozonie, będziesz musiał czekać aż pojawi się komunikat o nadejściu deszczy nad plac Czerwonej Latarni. Połóż na zaznaczonym krzyżyku kapelusz i nabierz w niego porcję wody. Możesz teraz udać się do umieszczonej w składzie maszyny. Dziurawy przewód zalep gumą do żucia, wlej wodę do zbiorniczka. Po skończonym eksperymencie odklej gumę. Otrzymaną sylabę zanieś Medrcowi Czasu, po rozmowie otrzymasz sylabę doradczą, możesz więc przygotować Formułę Szczęścia.

BITWA W PRZESZŁOŚCI

Nasionko schnaplure umieść w fontannie i zalej je wodą. Zerwany owoc należy dostarczyć Mędrcowi Smaku, w zamian otrzymasz misę dającego dużą parę w rękach bouzouioli. Aby król pasował cię na księcia, musisz podarować mu otwieracz do butelek. Pora stworzyć Formułę Przeszłości i udać się pod pomnik dedykowany bohaterowi. Używając na monumencie Formuły przeniesiesz się w czasy dawnych wojen. Pogadaj z przywódcą, podnieś kukurydzę, zajrzyj do słoja, z którego coś się wyleje. Przesuń znajdującą się poniżej skałę, wydobytą spod niej rybę włóż przywódcy za kołnierz. Możesz wreszcie wziąć trójząb, rannemu Boozookowi przedstaw otrzymany od króla talizman. Do twojego inwentarza trafi róg, poznasz również kod do ulokowanego w przyszłości sejfu. Zadmij w róg, w pobliżu bowiem mogą znajdować się inni poszkodowani w bitwie i trzeba im pomóc. Usłyszysz wydobywające się spod kamienia jęki, odsuń przeszkodę i pomagaj sobie trójzębem w zrzucaniu zwału kamieni z biedaka. Po rozmowie z nim dowiesz się o skrytce, w której zaszył on sylabę intuicyjną.

W teraźniejszości zza kołnierza przywódcy wydobędziesz kamienną rybę, wmontuj ją w idealnie pasujące miejsce w skale tuż przed murami więzienia. Otrzymasz Transportozon, cudowne urządzenie służące do błyskawicznego przemieszczania się pomiędzy odległymi miejscami.



W szpitalu daj fangę w nos pilnującemu czubków lekarzowi, pchnij dźwignię. Widać, że wyposażenie mają tu pierwszorzędne – oprócz ołowianej szafki żadnych innych mebelków, dziwisz się jedynie po co te kaftany, skoro czubkowie są łagodni jak baranki. Zafunduj stojącemu na pierwszym planie jajogłowemu zastrzyk Formuły Szczęścia, zdobytą zieloną sylabę dostarcz Mędrcowi Płodności, siłę stworzonej Formuły Wzrostu wypróbuj na profesorku, któremu z dłoni puści się pęd, tak że raz na zawsze porzuci uprawianą dotąd szarlatanerię.

Sejf w sali tronowej otworzy się dzięki posiadanemu kodowi, sylabę przekaż Mędrcowi Atlecie. Teraz wszyscy członkowie Rady są już obecni na sali, postaw puszkę na stole, a zjednoczą swe moce i stworzą schprotznog. Ów kokon jest w stanie zassać i zneutralizować gigantyczną nawet dawkę zła.

BÓJKA W FABRYCE

Na Brotoflatron Plazza przyswój treść reklamy dotyczącej zatrudnienia. Przyrządź Formułę Siły, dzięki której nie przestraszysz się biurokraty, za to on przestraszy się ciebie i bez zająknięcia wyda certyfikat dotyczący stanu twoich dróg oddechowych. Będziesz też mógł tym samym sposobem roztrzaskać szybę w sklepie, gdzie znajdziesz latawiec. Skocz na Brotoflatron Piazza i stanąwszy przed aparatem, załóż na siebie śliniaczek, okulary, dodaj sztuczną brodę oraz szczotkę na głowę, na koniec dorabiając sobie koński uśmiech kukurydzą. Upozowanie się na modelowego psychopatę i zrobienie sobie fotki w takim stanie przyda się do znalezienia pracy. Zadzwoń Tobozonem do działu zatrudnienia, w szparę pod ekranem wsuń certyfikat oraz fotkę. Matrona prześle ci zezwolenie na podjęcie pracy. Udaj się na plac przed fabryką, portierowi podetknij pod oczy papiery.

Ściągnij kapelusz z taśmy, ale od razu wyrzuć do kosza, jeśli jego odbicie w lustrze będzie inne niż w rzeczywistości. Jeśli masz dobry egzemplarz, wciśnij przycisk, pudło umieść na linii, zapakuj do wnętrza kapelusz i ustaw się w okolicy kałuży tuż za taśmą. Przerzuconemu pudłu zawiąż supeł. Robota może to i przyjemna, ale płacą Kilkakrotnie popróbuj się oderwać od sufitu, gdy odpadniesz, łańcuchem zbadaj ścianę, śrubą odbezpiecz zamek i po wyjściu przybij nią hak szafki. Potrząśnięcie szafką pozwoli na odzyskanie całego swojego dorobku. Tobozonem zadzwoń do oddziału podatkowego, tak się zdenerwujesz, że zedrzesz z siebie kaftan. Pożegnaj się z wariatuńciami i opuść szpital.

TARAS DLA ARYSTOKRATÓW

Pod więzieniem rzuć okiem na ślimaczą muszlę, poznasz potomka Boozooka, którego uratowałeś w przeszłości. Zabierz też stąd kamienny hak. Na alei pod knajpą wciśnij przycisk, pogadaj z Boozookiem, od którego otrzymasz kolejny dar. W centrum administracyjnym spojrzenie na grafitti doprowadzi do kolejnej rozmowy z Mistrzem, ponownie spotkasz go, gdy uruchomisz publiczny Tobozon przy fontannie.

Wysłuchuj prognoz pogody aż do momentu gdy usłyszysz, że nad więzienną wieżę nadciągają wiatry. Z pomocą meteorologicznego zegara narysuj znak, rozłóż na nim latawiec. Rozmowa z więźniem i wchodzisz wyżej, linę odczepiając kamiennym hakiem. Zarzuć ją na lewego gargulca. Mistrz zdradzi ci ostatni sekret. Na platformie z wiatrakiem poddanie się lewitacji spowoduje twój lot wprost na taras wypoczynkowy arystokratów. W spiralę na posągu wmontuj muszlę, znajdziesz sylabę intuicyjną, mając ją stwórz Formułę Oka. Prześwietlisz nią na wylot kanciarza prowadzącego w Wirtualnej Wieży stragan z odmianą gry w trzy karty. Upuszczonego plastikowego oka szukaj w alei przy sklepie.

Powróciwszy na taras, zadzwoń dwukrotnie Tobozonem do Coh Cott. Wstukaj otrzymany kod, odźwiernemu okaż oko. Wewnątrz lokalu przebadaj Coh Cott Formułą Diagnostyczną, skocz do laboratorium by używając probówek przygotować antidotum,





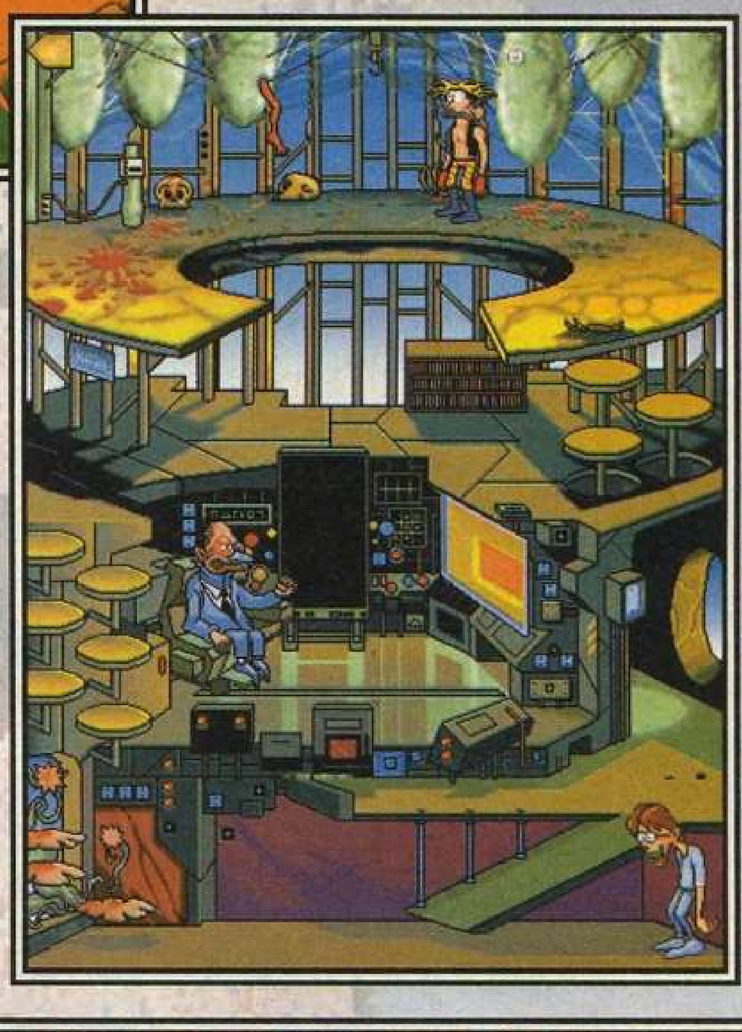
które wlane do kieliszka obok prezenterki, postawi ją na nogi. Gdy tylko zaaplikujesz dziewczynie Formułę Szczęścia, ona będzie ci bić brawo, wkrótce wylądujesz na kanapie w jej apartamencie. Pogadaj do końca z Coh Cott, Formułą Wzrostu wymuś wzrost rośliny w oknie.

SEKCIARZE I BESTIA

Trafiłeś do laborki Big Wiga, pole zaporowe sforsujesz dzięki lewitacji. Na razie wpadnij pod fabryczną bramę by przesłuchać guru sekciarzy. Dźwięk mantry nadany do mikrofonu na placu Big Wiga otworzy drzwi do zgromadzenia. Przyłącz się do modlitwy, gdy nadejdzie twoja kolej, skorzystaj ze słów mantry. Pogadaj z kapłanem, przyglądaj się komputerowi, konsultuj się z kapłanem i wrzucaj w międzyczasie pieniądze do skarbonki sekty. Po chwili takiej bieganiny doczytasz się umieszczonej w komputerze sekwencji. Lewitowanie przeniesie cię w okolice gongów, uderzaj w nie we właściwej kolejności (d, d, m, d, m, m). Sekciarze zapadną w letarg, dzięki czemu spod hipnotycznych oczu zabierzesz ceedeerom. Stanąwszy na wieży w więzieniu zarzuć hak tym razem na prawego gargulca, na ścianie użyj Formuły Oka. Odnajdziesz doktora Azimutha, ów podaruje ci viblefrotzer oraz udzieli błogosławieństwa przed bojem.







Gdy wkraczasz do laborki Big Wiga, ten jest przekonany, że będzie miał następnego na obiad. Zdziwi się, gdy użyjesz pokrywki od kosza na śmieci by zniwelować wystrzał z jego gnata. Szybko włóż ceedeerom do magnetowidu, proces ten zahipnotyzuje Big Wiga. Odpłać mu za całe zło założeniem na uszy viblefrotzera, a gdy wypełznie z niego Bestia, przejrzyj pozostawione ciuchy i uruchom przycisk.



Pierwsze stanięcie oko w oko z bestią spowoduje niewydolność, podkuruj się łykiem bouzouli. Na haku zawieś schprotznog, dziurę w nim zalep gumą. Bestia znów cię zahipnotyzuje, ale zdążysz wykonać dziki skok do uchwytu pod schprotznogiem. Ślamazarny system nerwowy Bestii dopiero po chwili przekaże jej informację, że jest martwa. Ty zaś kartą magnetyczną odbezpiecz zamek. Po zdemontowaniu studia telewizyjnego oraz przemawiającego w nim prezydenta, otrzymujesz w swoje ręce władzę nad narodem Boozooków. Jako przyszły król pamiętaj tylko, że siadłszy raz na tronie trudno się od niego odkleić.

Micz

Dystrybutor: zapowiada IPS Computer Group







VIVID to przystawka do komputera, konsoli lub wieży, która daje 3D SOUND i podnosi dynamikę przetwarzanego dźwięku. Szeroko reklamowana na świecie, trafiła do sprzedaży w Polsce dzięki firmie PMC.

Vivid 3D Plus

W komplecie znajduje się zasilacz, kable i instrukcja, w której przejrzyście opisano podłączenie przystawki zarówno do karty dźwiękowej jak i do domowego zestawu stereo. Mimo obecności kabli , prawdopodobna będzie wycieczka do sklepu elektronicznego lub zaopatrzenie się we wtyczki i lutownicę.

Podłączenia dokonuje się pomiędzy sygnałem wyjściowym z karty dźwiękowej lub magnetofonu, a kolumnami. VIVID pełni więc rolę wzmacniacza i przetwornika sygnału. Zaopatrzony jest on w dwa przełączniki; uaktywnienie oraz zmiana trybu pracy VIVID'a :

BYPASS – VIVID przepuszcza dźwięk bez żadnych ingerencji.

SRS 3D SOUND – generowany jest dźwięk kierunkowy z wykorzystaniem specjalnie opracowanej technologii.

3D MONO – opcja dla monofonicznych kart dźwiękowych lub nagrań audio – przetwarza dźwięk na 3D SOUND.

Trzy potencjometry pozwalają na regulację głośności, wybranie centralnego ośrodka dźwięku, a także na regulację przestrzeni słyszanego dźwięku. W sprzedaży znajduje się też okrojona wersja 3D bez wzmacniacza i regulacji centrowania.

VIVID można uznać za ciekawe rozwiązanie dla osób posiadających monofoniczne i stereofoniczne karty dźwiękowe pozbawione modułu 3D SOUND jak i dla tych, którzy pragną poprawić dźwięk z magnetofonu. Dynamika i jakość otrzymanego dźwięku są znakomite, zaś z podkręconą na maksimum opcją przestrzeni otrzymujemy tani i efektywny moduł DSP.

Zalety:

- Zastosowanie zarówno do komputera, jak i do sprzętu audio-video
- uprzestrzennianie dźwięku monofonicznego

Wady:

- Działanie VIVID'a uwidacznia się w zależności od tego, co otrzymuje na wejściu. Nie zawsze przetwarza w sposób doskonały – czasem nie robi nic.

Marcin K. Górecki

Dystrybutor:
PMC – Personal Multimedia Computers
00-118 Warszawa, ul. Emilii Plater 47
tel. (0-22) 26-18-89

Ceny:
Vivid 3D Plus – 89$ + VAT (ok. 255 zł)
Vivid 3D – 69$ + VAT (ok. 198 zł)





Pazury żółtych tygrysów

Rynek kart dźwiękowych to nie tylko markowe giganty, to także cała rzesza mniejszych producentów, oferujących sprzęt o podobnych możliwościach po niższych cenach. Prym wiodą tu produkty tajwańskie. W tym miesiącu na redakcyjny warsztat powędrowały Gallant Sound Card (SC-6000) oraz Straus16-CD/Deluxe (SC1611D) mało znanych firm Gallant Group i ESS Technology

Na początek ogólna przestroga. Przy kupowaniu „klonów" trzeba zawsze bardzo dokładnie wczytywać się w instrukcję by określić rzeczywiste, praktyczne możliwości karty. Czasami łatwo jest dać się nabrać na zalew haseł typu „16-bitowy dźwięk, kompatybilność z istniejącymi standardami" itp. Oba wymienione produkty z pozoru wyglądają niemal identycznie, a proszę samemu zobaczyć jak i gdzie się różnią. Dla wygody zamieszczam wybiórczą tabelkę porównawczą. Zestawy były testowane właśnie pod tym kątem, jak również tradycyjnie pod względem przydatności do gier.

Oprócz możliwości technicznych samej karty jest kilka rzeczy, które pośrednio mogą pomóc nam w ocenie wartości sprzętu. Pewnym ogólnym wskaźnikiem klasy produktu jest jakość dokumentacji. Jeśli instrukcja obsługi wygląda jak ulotka lub broszurka, bądź o zgrozo posiada błędy ortograficzne, to można przypuszczać, że brak dbałości producenta o użytkownika dotyczy również sprzętu. Dlatego strony widząc elegancką książeczkę, która na dodatek jest napisana po polsku (a nie jak w obu omawianych przypadkach po angielsku) z reguły można pokładać w produkcie dużo większą nadzieję. Lepsze wrażenie wywierają dlatego podręczniki od GALLANT'a.

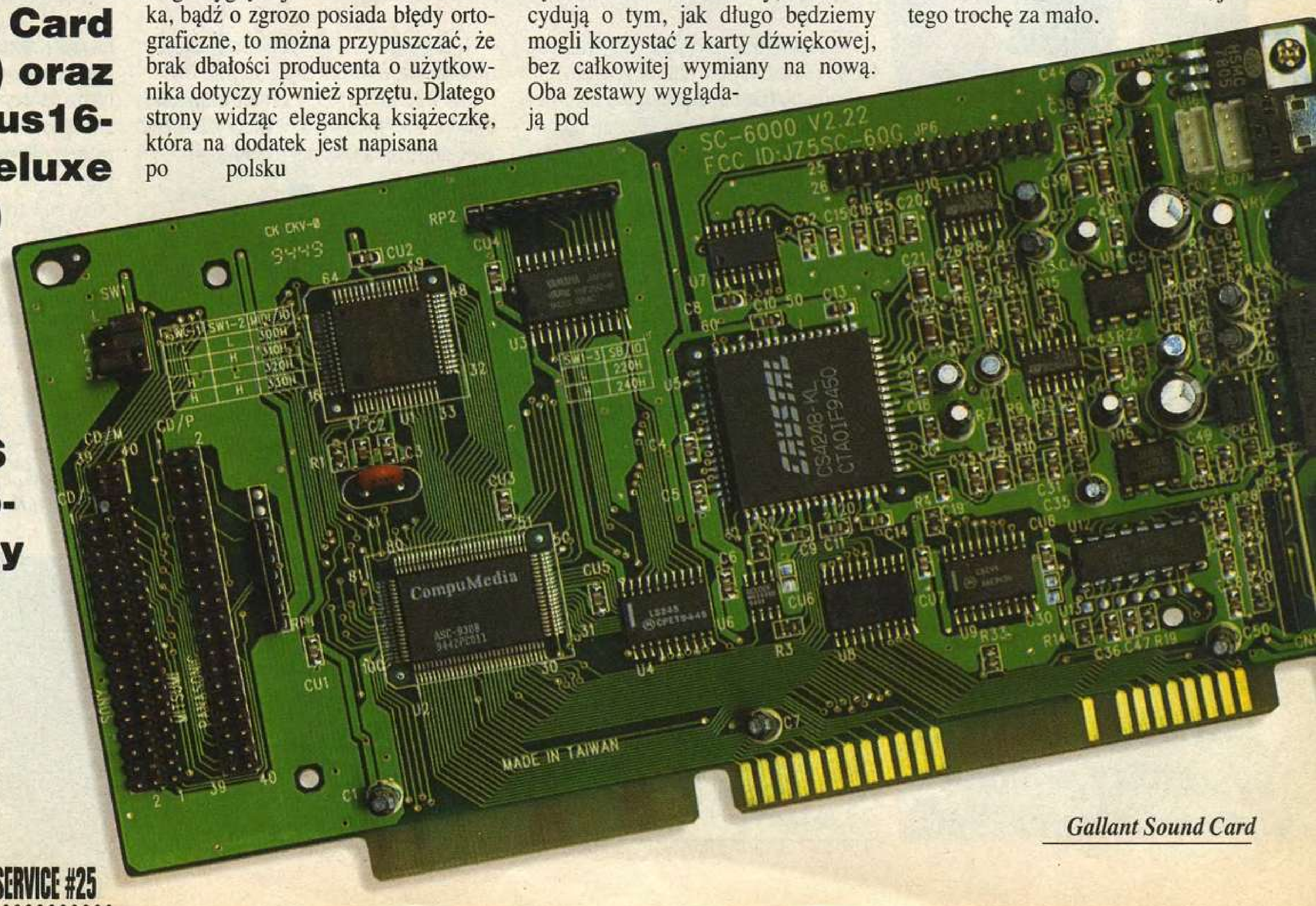
Drugim niezłym wskaźnikiem jakości jest ilość dołączonego oprogramowania. Należy zwrócić uwagę zarówno na niezbędne programy użytkowe, które umożliwiają pracę z kartą jak również na oprogramowanie demonstracyjne, które ma nas olśnić i rozbawić. Jeśli ich nie dostaniemy razem z kartą może zrodzić się podejrzenie, że takowych programów po prostu nie ma. W najlepszym przypadku oznacza to, że producent tak spieszył się z wypuszczeniem sprzętu na rynek, iż nie zdążył tego zrobić, co być może miało miejsce w przypadku testowanych produktów.

Trzecim dobrym kryterium oceny są możliwości rozbudowy, które decydują o tym, jak długo będziemy mogli korzystać z karty dźwiękowej, bez całkowitej wymiany na nową. Oba zestawy wyglądają pod tym względem nieźle, gdyż istnieje możliwość podpięcia dodatkowego syntezatora Wave-Table, co przynajmniej przez jakiś czas zaspokoi wszystkie potrzeby graczy.

Gallant Sound Card

GALLANT łącznie z głośniczkami, mikrofonem i pozostałymi akcesoriami jest elegancko upakowany w niedużym pudełku. Karta posiada trzy oznaczone gniazda wejścia/wyjścia (LINE IN, MIC, SPEAKER), port joystick/MIDI oraz pokrętło głośności. Dużym atutem GALLANT'a jest bezstresowe konfigurowanie sprzętowe. Jedyną rzeczą ustawianą manualnie przy pomocy zworek jest adres portu MIDI, który zresztą w domyślnym ustawieniu w zasadzie może wchodzić w konflikt tylko z niektórymi sterownikami SCSI, więc 99% użytkowników nie będzie musiało nigdy ich ruszać. Cała reszta jest wybierana programowo. Na płycie możemy znaleźć złącza do trzech typów napędów CD-ROM, przy czym proszę zwrócić uwagę jak sprytnie zaoszczędzono miejsce uwspólniając jeden rządek bolców dla napędu Sony i Mitsumi. Ostatnia interesująca nas rzecz to złącze dla rozszerzenia Wave-Table, np. karty WAVE BLASTER, co umożliwi podrasowanie dźwięku GALLANT'a w przyszłości.

Po instalacji oprogramowanie zajmuje na dysku 3,5 MB. Składa się nań skromny zestaw programów pod DOS i kilka dobrych użytków znanej firmy Voyetra Technologies dla Windows. Powiem szczerze, jest tego trochę za mało.



Gallant Sound Card

Do prawidłowego funkcjonowania GALLANT'a niezbędny jest driver SOUND.SYS, który zajmuje tylko 2 KB pamięci, co w stosunku do wymogów pamięciowych gier nie jest wygórowane. Karta może pracować w trybach kompatybilności z Sound Blasterem Pro 2 lub Microsoft Sound System, przełączanych programem GSCMODE.EXE. Dodatkowo GALLANT potrafi podszywać się pod Rolanda MPU-401 poprzez UART. Karta zawiera również DSP (Digital Sound Procesor), który umożliwia sprzętową kompresję/dekompresję 16-bitowych sampli wg algorytmów CCITT A-law i u-law. Takie możliwości bardzo ułatwiają pracę nagrywania lepszych jakościowo dźwięków o większych częstotliwościach próbkowania, bo w sposób istotny oszczędza to miejsce na twardym dysku.

Sercem GALLANT'a jest chip Yamaha OPL3, wykorzystywany również w karcie Sound Blaster 16. Mimo to karta daje kompatybilność tylko do poziomu Sound Blaster Pro 2, w którym nota bene też siedzi OPL3. Układ ten jest lepszy od starszego OPL2, bo umożliwia nie tylko tzw. dwuoperatorową syntezę FM, ale również pracę w trybie czterooperatorowym. Daje to lepsze jakościowo brzmienie instrumentów muzycznych, zainteresowanych szczegółami odsyłam do literatury. Z punktu widzenia gracza, ważne jest, że zaczynają już się pojawiać drivery obsługujące rozszerzone możliwości, np. najnowsze gry LucasArts – Full Throttle czy Dark Forces dają do wyboru sterownik OP-4 FM. Mimo to przydatność GALLANT'a dla graczy nadal ogranicza brak zgodności z SB16.



Zalety:
- sprzętowa zgodność z Sound Blaster PRO 2
- możliwe dołączenie Wave Blaster'a
- procesor DSP umożliwiający kompresję
- zintegrowany interfejs CD-ROM
- gotowe akcesoria

Wady:
- brak kompatybilności z Sound Blaster 16
- mała ilość dołączonego oprogramowania

W pudełku:
- karta Gallant Sound Card
- 2 podręczniki
- oprogramowanie pod DOS i Windows
- mikrofon
- głośniki
- kabel CDaudio

Wymagania sprzętowe:
- procesor 286 lub lepszy
- DOS 3.0 lub nowszy
- Windows 3.1

Strauss16 Sound Conductor

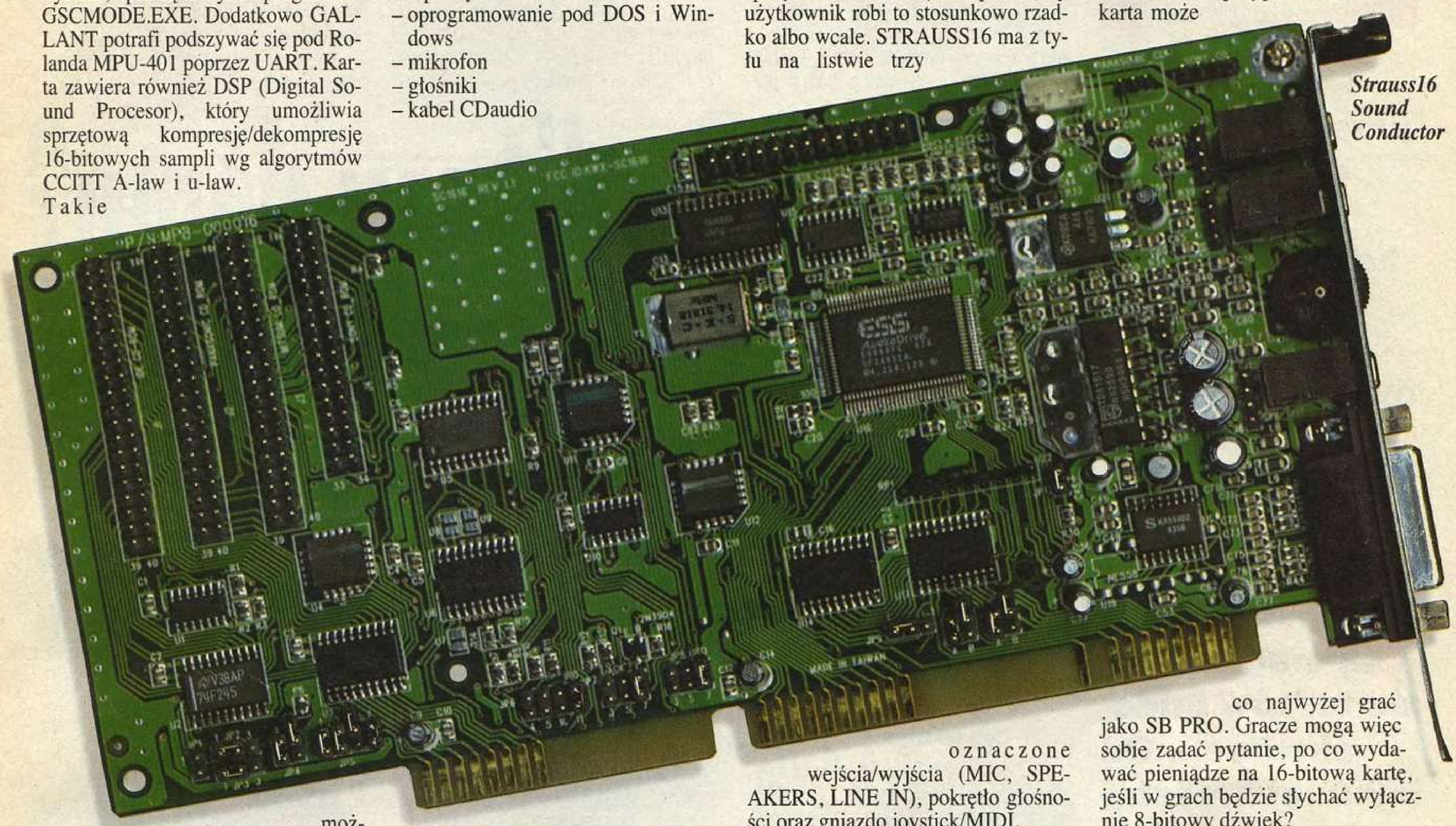
Na pudełku nie jest wyszczególnione, który z kilku możliwych zestawów jest wewnątrz, więc przed ewentualnym kupnem należałoby to sprawdzić. Zestawy różnią się załączonymi akcesoriami oraz wersją karty – z interfejsami CD-ROM lub bez, my testowaliśmy najpełniejszą wersję Deluxe.

Zestaw ten ma w zamierzeniu wprowadzić użytkownika w świat multimediów „od razu" i w sposób mało bolesny finansowo. Dlatego do karty dołączono tak niezbędne do zastosowań multimedialnych akcesoria jak głośniki, mikrofon i słuchawki. Sprzęt ten na poziomie amatorskim w zupełności wystarcza, można dzięki niemu w sposób wygodny tworzyć własne nagrania. Pewną niedogodnością może być zbyt krótki kabel głośniczków.

Dystrybutorem opisywanych kart jest:
p.h. AB
Wrocław, ul. Krakowska 82
tel. (071) 442-061
Ceny:

GALLANT	– ok. 336 zł
STRAUSS16 Lite	– ok. 239 zł
STRAUSS16 Deluxe	– ok. 280 zł

Kartę konfiguruje się przy pomocy zworek, co przy dzisiejszym dążeniu do „plug&play" staje się powoli anachronizmem. Nie rzutuje to oczywiście w żaden sposób na jakość dźwięku, ale staje się irytujące kiedy trzeba za każdym razem rozkręcać komputer, kiedy chcemy zmienić ustawienia sprzętowe. Na szczęście przeciętny użytkownik robi to stosunkowo rzadko albo wcale. STRAUSS16 ma z tyłu na listwie trzy oznaczone wejścia/wyjścia (MIC, SPEAKERS, LINE IN), pokrętło głośności oraz gniazdo joystick/MIDI.



Strauss16 Sound Conductor

Załączone oprogramowanie użytkowe zajmuje na dysku 3 MB. Poważnym mankamentem jest brak programów pod DOS – mimo wyraźnego (błędnego) napisu na pudełku, programy są tylko dla Windows.

Sound Conductor pokazuje, że nie należy się zbytnio sugerować nazewnictwem. STRAUSS16 nie tylko z nazwy przypomina Sound Blastera 16. Na płycie STRAUSS16 znajdziemy ten sam syntezator Yamaha OPL3, dzięki któremu możliwe jest odtwarzanie i zapisywanie 16-bitowych sampli stereo przy częstotliwości próbkowania 44.1 kHz. Tak samo jak Sound Blaster 16 posiada tzw. „wavetable connector", do którego można przyłączyć kartę Wave Blaster. Podobnie jak Sound Blaster 16 Pro, udostępnia interfejs dla trzech popularnych typów napędów CD-ROM. Pomimo tych wszystkich analogii STRAUSS16 jest sprzętowo zgodny tylko z SB PRO 2, a nie jest kompatybilny z SB 16.

Jak to się ma do gier? Jeśli gra jest napisana pod Windows, to nie ma żadnego problemu – STRAUSS16 da z siebie wszystko. Gorzej wygląda sprawa z liczniejszą przecież jeszcze rzeszą gier DOS'owych. W takich przypadkach karta może co najwyżej grać jako SB PRO. Gracze mogą więc sobie zadać pytanie, po co wydawać pieniądze na 16-bitową kartę, jeśli w grach będzie słychać wyłącznie 8-bitowy dźwięk?

Zalety:
- sprzętowa zgodność z SB PRO 2
- możliwe dołączenie WAVE BLASTER'a
- zintegrowany interfejs CD-ROM
- gotowe akcesoria

Wady:
- brak kompatybilności z SB16
- brak kompresji próbek
- ubogie oprogramowanie i tylko pod Windows

W pudełku:
- karta Strauss16 Sound Conductor
- oprogramowanie użytkowe pod Windows (2 dyskietki 3,5")
- gry shareware Blake Stone, Raptor (3 dyskietki 3,5")
- instrukcja obsługi
- mikrofon
- głośniki stereo
- słuchawki stereo

Wymagania sprzętowe:
- 3 MB wolnego na twardym dysku
- MS Windows 3.1

Jacek Marczewski

Wybiórcza tabelka porównawcza

	GALLANT	STRAUSS16
częstotliwość próbkowania 44,1 kHz	●	●
16-bitowy zapis/odczyt	●	●
16-bitowa kompresja/dekompresja próbek	●	–
kompatybilność z SB 16	–	–
Sprzętowa emulacja Roland MPU-401	●	–
programowe przestawia— portu, DMA, IRQ	●	–
Interfejs CD-ROM Sony, Mistumi, Panasonic	●	●
mikrofon, głośniki	●	●
słuchawki	–	●



Virtual Reality w domu?

Artykuł jest przeglądem teoretycznie dostępnych już hełmów VIRTUAL REALITY współpracujących z komputerami klasy PC. W praktyce sprawa przedstawia się nieco inaczej: hełmy są ciągle w fazie testów i udoskonaleń. Od kilku lat zresztą, podobnie jak niektóre gry. Przy okazji zwiedzania targów ECTS specjalnie przetestowaliśmy wszystkie możliwe hełmy, by zdać szybką relację z zaawansowania poszczególnych modeli. Rezultat? Chyba trzeba jeszcze poczekać.

Hełm VR ma umożliwiać swobodną orientację w trójwymiarowej przestrzeni gry i odwzorowywać ruchy głowy gracza w jej świecie. Po polsku znaczy to, że jeśli przemierzając ciemne korytarze gracz chce sprawdzić czy nie nadchodzi ktoś z tyłu, to po prostu odwraca głowę zamiast klepać po klawiszach. Brzmi to pięknie, lecz jak to jest naprawdę? Postanowiliśmy korzystając z obecności tych urządzeń na targach ECTSprzeprowadzić szybki test dla polskich graczy spragnionych nowinek technicznych.

VFX1

O najstarszym stażem hełmie VFX1 pisaliśmy już w SS'19. Do odtwarzania obrazu wykorzystano w nim dwa wyświetlacze LCD, które gracz ma przed oczami. Wbudowane są głośniki, które atakują uszy dźwiękami generowanymi techniką 3D SOUND. Hełmem tym zainteresowała się ostatnio firma PSYGNOSIS i znajdzie on zastosowanie w dwóch nowych grach tej firmy – Pyrotechnica i Darker.

CyberMaxx

Nieźle rozwiązano sprawę regulacji rozstawu soczewek. CYBERMAXX ma małe gąbkowe słuchawki, jest lżejszy i głowa się nie poci. Firma przedstawiła całą listę tytułów gier z zaimplementowaną obsługą hełmu, z których sprawdziliśmy Doom, Heretic i Dark Forces. Faktycznie gra się fajnie, choć bardzo szybko męczą się oczy, a wizjer niezbyt dobrze przylega do twarzy i trzeba się bardzo wpatrywać. Przypuszczamy, że ten hełm pierwszy pojawi się w sprzedaży, a wnioskujemy to z rozmowy z przedstawicielami firmy i reklam w zachodnich gazetach drukowanych już od kilku miesięcy.

7th

Trzeci hełm, na razie pod roboczą nazwą 7th, zaprezentowała nam firma CORE DESIGN. W sprzedaży pojawi się on razem z grą Thunderhawk 2. W tym hełmie zastosowano odmienne rozwiązanie: wyświetlacz znajduje się nad głową, zaś gracz ma przed oczyma lusterko. Zlikwidowano w ten sposób problem plamki na zejściu się ekranów. To urządzenie podobało się nam najbardziej ze wszystkich dających swobodę ruchu.

I-Glasses

Kolejny model hełmu jest lansowany przez firmę INTERPLAY i powstał specjalnie do rewelacyjnej gry Descent. W wersji, którą zaprezentowała nam firma nie można było jeszcze sterować ruchami głowy, za to wyświetlacze okazały się rewelacyjne. Latając statkami po mrocznych korytarzach ma się złudzenie pełnego 3D. To jest to!, a Descent jest wprost stworzony dla takiego urządzenia. Oczy się prawie nie męczą, zaś grafika przesuwa się płynnie i szybko. Pomijając brak swobody ruchów, ten hełm był zdecydowanie najlepszy z oglądanych przez nas modeli.

3D Max Glasses

Na koniec nieco inne, prostsze rozwiązanie. Dosyć prymitywnie wyglądające okularki dają dobre złudzenie 3D. Patrzy się przez nie prosto na monitor, na którym wyświetlany jest specjalnie spreparowany obraz, który przez okulary podłączone kabelkiem do karty wygląda doskonale. W komplecie znajduje się też oprogramowanie pozwalające tworzyć trójwymiarowe animacje w 3D Studio i oczywiście sterowniki do gier 3D jak Doom, Descent czy Heretic. Znakomita też ma być cena – ok. 75 dolarów!

• • •

Jeśli chodzi o producentów oprogramowania, to traktują oni te zabawki z lekkim przymrużeniem oka. BULLFROG mówiąc o swoich nowych produktach zapewnia o ich kompatybilności z hełmami, których tak naprawdę nie można kupić. Programy takie jak Magic Carpet czy System Shock, obecne na rynku już przecież długi czas, mają wbudowane drivery do dwu pierwszych hełmów. Wniosek jest jeden – tym razem producenci oprogramowania dotrzymują umowy w przeciwieństwie do producentów hardware'u.

Na razie zakończmy temat VIRTUAL REALITY w domu. Mówiąc szczerze trochę się zawiodłem, spodziewałem się więcej. Po szybkim zapoznaniu się z hełmami polecam... tanie i świetne okularki. Na pewno zaspokoją wasze apetyty.

Ku naszemu zaskoczeniu na targach INFOSYSTEM'95 w Poznaniu prezentowane były trzy modele hełmów, w tym dwa, których nie spotkaliśmy w Londynie. Wszystkie mają niedługo znaleźć się w sprzedaży w Polsce. Szczegółowy test opublikujemy jak najszybciej.

Marcin Kamil Górecki



1



2


3


4

5

1 – CyberMaxx, 2 – VFX1, 3 – I-Glasses, 4 – 7th, 3D Max Glasses

CD-ROM GRY

GRY PROGRAMY

CLOCK

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

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

SPRZEDAŻ PROWADZI RÓWNIEŻ: NAD C.S. ul. Targowa 66 paw.27

IBM GRY

7TH GUEST	2CD	85 zł
10 PAK.VOL.3	10CD	146 zł
ACES OF THE DEEP	„BOX,PL"	TEL
ACES OVER EUROPE		108 zł
ACES OVER PACIFIC		108 zł
ALIEN LOGIC		94 zł
ALONE IN THE DARK 2	„BOX,PL"	73 zł
ALONE IN THE DARK 3	„BOX,PL"	97 zł
ARMORED FIST	„BOX,PL"	81 zł
BATTLE ISLE 2		110 zł
BC'RACER	„BOX,PL"	61 zł
BENETH THE STEEL SKY		82 zł
BIG RED ADVENTURE	„BOX,PL"	70 zł
BIOFORCE	„BOX,PL"	TEL
BUREAU 13	„BOX,PL"	TEL
COMANCHE	„BOX,PL"	91 zł
COMMANDER BLOOD		82 zł
CRIME PATROL	BOX	129 zł
CRITICAL PATH		60 zł
CYBERIA	BOX	129 zł
CYBERWAR	4CD BOX	196 zł
CYCLONES		94 zł
DARK FORCES	BOX	183 zł
DESCENT	„BOX,PL"	165 zł
DESERT STRIKE	BOX	106 zł
DISCWORLD	„BOX,PL"	TEL
DOWN PATROL	BOX	101 zł
DRAGON LORE	2CD	85 zł
DREAM WEB	BOX	101 zł
DRUG WARS	BOX	129 zł
ECSTATICA	„BOX,PL"	79 zł
F-14 FLEET DEFENDER	„BOX,PL"	159 zł
F117 A STEALTH FIGHTER		67 zł
F15 STRIKE EAGLE		67 zł
FIFA	„BOX,PL"	73 zł
FLIGHT UNLIMITED	„BOX,PL"	TEL
FRONTIER FIRST ENCOUNTER	„BOX,PL"	TEL
FULL THROTTLE	„BOX,PL"	TEL
GREAT NAVAL BATTLES 2		92 zł
GUILTY	„BOX,PL"	85 zł
GUNSHIP 2000		67 zł
HEIMDALL II	„BOX,PL"	66 zł
HELL	„BOX,PL"	104 zł
INFERNO	„BOX,PL"	150 zł
KING'S QUEST VII	„BOX,PL"	TEL
KING'S TABLE	„BOX,PL"	66 zł
KLIK & PLAY	„BOX,PL"	TEL
LEGEND OF KYRANDIA 3	BOX	129 zł
LITTLE BIG ADVENTURE	„BOX,PL"	104 zł
LOST IN TIME I & 2		100 zł
MAD DOG I		62 zł
MAD DOG II		75 zł
MAGIC CARPET	„BOX,PL"	110 zł
MEGA PACK 2	„11CD,BOX"	165 zł
MEGARACE	BOX	46 zł
MENZOBERRANZAN		98 zł
MORTAL COMBAT II	„BOX,PL"	158 zł
NHL HOCKEY '95	„BOX,PL"	73 zł
NOCTROPOLIS	„BOX,PL"	79 zł
NOVASTORM	„BOX,PL"	70 zł
OCEAN BELOW	BOX	51 zł
PANZER GENERAL		82 zł
PUTT PUTT GOES TO MOON		108 zł
PUTT PUTT JOINS PARADE		72 zł
PYROTECHNICA	„BOX,PL"	TEL
QUANTUM GATE		60 zł
QUANTUM GATE 2 : VORTEX	„3CD,BOX"	244 zł
QUARANTIME	„BOX,PL"	79 zł
RALLY CHAMPIONSHIPS	„BOX,PL"	67 zł
REBEL ASSAULT		122 zł
RETURN OF THE PHANTON	BOX	106 zł
REUNION		70 zł
REVENLOFT		97 zł
RISE OF THE ROBOTS		109 zł
SOCCER SUPERSTARS	BOX	79 zł
SPACE PIRATES	BOX	129 zł
SUPER STREET FIGHT. TURBO	„BOX,PL"	TEL
TFX	„BOX,PL"	176 zł
THE LOST EDEN	BOX	159 zł
UNIVERSE	„BOX,PL"	66 zł
US NAVY FIGHTERS	„BOX,PL"	104 zł
USS TICONDEROGA		98 zł
WHIZZ	„BOX,PL"	39 zł
WHO SHOT JOHNY ROCK	„BOX,PL"	69 zł
WING COMMANDER 3	„BOX,PL"	183 zł
WINGS OF GLORY	„BOX,PL"	104 zł
WOLFPACK	„BOX,PL"	81 zł
WORCRAFT ORCS & HUM.	BOX	159 zł
WORLD CIRCUIT		67 zł
WORLD CUP YEAR 94	BOX	91 zł

AMIGA CD32

ALFRED CHICKEN		25 zł
ALIEN B. TOWER ASSAULT	„BOX,PL"	84 zł
ALL TERRAIN RACING	„BOX,PL"	74 zł
ARABIAN NIGHTS	PL	51 zł
ARCADE POOL	„BOX,PL"	53 zł
BANSHEE	PL	54 zł
BATTLE CHESS		54 zł
BATTLETOADS		25 zł
BEAVERS		60 zł
BENETH A STEEL SKY	BOX	167 zł
BRIAN THE LION	BOX	45 zł
BRUTAL FOODBALL	PL	46 zł
BUBA & STICKS		30 zł
BUBBLE AND SQUEAK	BOX	126 zł
CANNON FODDER		99 zł
CASTLES II		60 zł
CHUCK ROCK	PL	39 zł
CHUCK ROCK 2	PL	39 zł
D/GENERATION		25 zł
DANGEROUS STREETS	PL	51 zł
DEATH MASK	BOX	133 zł
DEEP CORE		44 zł
DEFENDER OF THE CROWN II		50 zł
DENNIS	„BOX,PL"	58 zł
DISPOSABLE HERO		44 zł
DRAGONSTONE	PL	58 zł
EMARALD MINES		39 zł
FIEDLS OF GLORY	BOX	135 zł
FIRE & ICE		60 zł
FIRE FORCE		44 zł
FLY HARDER	PL	51 zł
FURY OF THE FURRIES		25 zł
GAMES GOODIES (100 SHAR)		64 zł
GLOBAL EFFECT		41 zł
GUARDIAN	BOX	134 zł
GUNSHIP 2000	BOX	145 zł
HEIMDALL 2	PL	58 zł
IMPOSSIBLE MISSION 2025		132 zł
JAMES POND 2		41 zł
JAMES POND 3	BOX	57 zł
JETSTRIKE		67 zł
JOHN BARNES	PL	54 zł
KID CHAOS	„BOX,PL"	58 zł
KINGPIN	„BOX,PL"	51 zł
LABIRYNT OF TIME	BOX	120 zł
LAMBORGHINI		42 zł
LIBERATION		50 zł
LOST NINJA 3		73 zł
LOST VIKINGS		55 zł
LOTUS		92 zł
MICROCOSM	BOX	70 zł
MORPH		41 zł
MYTH		71 zł
NIGEL MANSELL'S		79 zł
NOW GAMES 1 (100 SHARE)		64 zł
NOW GAMES 2 (100 SHARE)		64 zł
OUT TO LUNCH		25 zł
OVERKILL & LUNARC		25 zł
PGA EUROPEAN TOUR	BOX	120 zł
PIRATES GOLD		148 zł
PREMIERE		25 zł
„PROJECT-X,F17"		102 zł
„QWAK,ALIEN BREAD"		75 zł
RISE OF THE ROBOTS	BOX	125 zł
SABRE TEAM	PL	63 zł
SEEK&DESTROY		58 zł
SENSIBLE SOCCER		52 zł
SIMON THE SORCERER		144 zł
SKELETON KREW	PL	58 zł
SLEEPWALKER	BOX	58 zł
SOCCER KID	PL	63 zł
STRIKER		65 zł
SUBWAR 2050	BOX	150 zł
SUMMER OLYMPIX	PL	51 zł
SUPER FROG	„BOX,PL"	54 zł
SUPER METHANE BROS	BOX	50 zł
SUPER PUTTY		61 zł
SUPER STARDUST	„BOX,PL"	79 zł
SURF NINJAS	PL	51 zł
THE BIG SIX		61 zł
THE CHAOS ENGINE		39 zł
THEME PARK	BOX	104 zł
TOP GEAR 2		127 zł
TOTAL CARANGE		44 zł
TROLLS	PL	51 zł
UFO	BOX	136 zł
ULTIMATE BODY BLOWS	PL	79 zł
UNIVERSE	PL	64 zł
WHALES VOYAGE	PL	51 zł
WILD CUP SOCCER	BOX	45 zł
ZOOL	BOX	50 zł

CDTV, A570, CD1200

17 BIT COLECTION	2CD	105 zł
17 BIT CONTYNUATION		49 zł
17 BIT PHASE FOUR		72 zł
AMIGA DESKTOP VIDEO		64 zł
AMIGA TOOLS		86 zł
AMINET 5		49 zł
AMINET SET	4CD	150 zł
AMOS PD CD	32	70 zł
ARENA 3D		90 zł
BCINET		53 zł
CAM COLLECTION	2CD	125 zł
CD EXCHANGE 1	32	86 zł
CD NETWORK	32	74 zł
CD SOUNDS TERRIFIC	2CD	72 zł
CDPD		49 zł
CDPD CD32	32	49 zł
CDPD II		49 zł
CDPD III		49 zł
CDPD IV		64 zł
DEMO I		49 zł
DEMO II	32	49 zł
GIGANTIC GAMES 2		50 zł
GOLD FISH	2CD	55 zł
GRAPHICS CD		54 zł
MITING PEARLS 1		39 zł
MULTIMEDIA TOOLKIT	32	70 zł
PANDORA		30 zł
THE GROLIER ELECTR.ENCYK.	32	122 zł
THE GUINNESS DISC RECORD	32	100 zł
VIDEO CREATOR (only CD32)	„32,BOX"	130 zł

IBM PROGRAMY

AMERICAN SPACE EXPLOR.		45 zł
ANIMALS DOS	BOX	51 zł
ANIMALS ZOO		46 zł
COMPTON'S 95		79 zł
EXPLORING THE SOLAR SYS.		45 zł
GROLIER ENCYKLOP. '95		85 zł
MS ENCARTA 95		145 zł
OCEAN BELOW	BOX	51 zł
SPACE SHUTTLE	BOX	51 zł
SUPER MEMO 7.4	PL	125 zł
SUPER MEMO 7.5	PL	170 zł
THE EDGE OF FOREWER		45 zł
WORLD ATLAS 5.0		59 zł

Nawiążemy współpracę z odbiorcami hurtowymi.

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

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

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

PROWADZIMY RÓWNIEŻ SPRZEDAŻ WYSYŁKOWĄ

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

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

help

Galina radzi zbłąkanym

PREMIER MANAGER 3 — Amiga

Jestem w drugiej lidze i na moje mecze przychodzi góra 3000 widzów, a na inne ponad 5000. Od czego to zależy? Zaznaczam, że mam dobrze rozbudowany stadion. Czy jest jakiś kod, który ułatwiłby tę grę? Bartek

Frekwencja na stadionie zależy od bardzo wielu czynników. Zakładam, że masz już zadaszenie, Klub Kibica i różne udogodnienia (tak jak w opisie w SS'23). Inne ważne czynniki to poziom bezpieczeństwa (SAFETY), cena biletów, wielkość parkingu i oczywiście ilość bramek strzelana przez drużynę. Szarpnij się też na zakup jakiegoś naprawdę dobrego (czyt. drogiego) zawodnika.

RETURN TO ZORK — PC

„Miecz był pordzewiały, dopiero gdy kowal wziął go na warsztat... postraszyłem bękarta, ten zmiękł wydając poświadczenie na odbiór Prawdziwego Miecza Krasnoludów". U mnie na komputerze kowal przyjmuje Miecz, ale go nie oddaje. Michał Janczy

Najpierw wręczasz zardzewiały miecz kowalowi, po odczekaniu pewnego czasu uiszczasz zapłatę (dwa albo trzy Zorkindy), kowal odda ci wtedy miecz. Ale odda nie ten co trzeba, więc gościa należy wziąć w obroty – kliknij mieczem na kowalu i wybierz opcję Threaten. „Bękart zmięknie i wyda poświadczenie na odbiór Prawdziwego Miecza Krasnoludów" – jak powiada opis – ty zaś idziesz z ową kartką na przystań do Bena i otrzymujesz w zamian wspaniałą stal.

SAM'N'MAX — PC

W pomieszczeniu bez grawitacji przestawiam magnesy i wchodzę do małego pomieszczenia. Według waszego opisu powinien pokazać się inny screen, a tymczasem Max sugeruje, żeby wyjść. Co się stało? Kacper Sachajdak

Najpierw musisz otrzymać wiadomość od stworka mieszkającego w Tunelu Miłości o jego kuzynie, mieszkającym w Vortexie. Potem po odpowiednim zmniejszeniu się wejdź do czerwonych drzwi.

W waszym opisie napisaliście, żeby znaleźć jakąś Żabią Skałę. Za każdym razem, kiedy najadę na jakiś obiekt (patrząc poprzez teleskop) on mówi, że chyba znalazł, a przecież na mapie tego nie ma. Tomasz „Buli" Bulak

Najpierw trzeba się dowiedzieć o Żabiej Skale, potem dopiero szukać jej teleskopem. Musisz wykonać to, czego dotyczy poprzednie pytanie, czyli porozmawiać z gościem mieszkającym w Vortexie.

SECRET OF MONKEY ISLAND — Amiga, PC

Gdzie jest sznurek, przy pomocy którego mogę złapać szczura w pralni? Paweł Danielewicz, Ninciu

Sznurek znajduje się na bagnach, w chacie wiedźmy Mojo.

SECRET OF MONKEY ISLAND 2 — PC

Jakie są współrzędne zatopionego statku? W książce nie mogę ich znaleźć. Szczepan Fołta

Współrzędne w każdej nowej grze są losowe, nie możemy więc ich podać. Odszukaj w bibliotecznym katalogu książkę o katastrofach, zamów ją u bibliotekarki i mając ją już w inwentarzu, obejrzyj.

SETTLERS — Amiga

Mam w zamku 109 brył rudy. Nie mam żadnej kopalni. Dlaczego ludzie nie chcą wynosić tejże rudy np. do huty? Do czego służy w zamku ostatnia plansza? Do czego służy w piątej ikonie w ostatnim punkcie kreska na samej górze i na samym dole? Krzysztof Grzywacz

Problem z rudą może wynikać z dwóch powodów. Po pierwsze aby przetworzyć rudę w stal potrzebny jest węgiel. Jeśli go nie masz to w hucie są już zapasy rudy i nie ma potrzeby dalszego jej dostarczania. Drugi powód to zbyt dalekie ustawienie rudy w priorytecie transportu – tragarz po prostu nie nadąża z wynoszeniem bardziej uprzywilejowanych surowców.

THEME PARK — Amiga, PC

Czy w wersji amigowskiej istnieje dostęp do rynku akcji? Gdy klikam na ikonę z dolarem to mam dostęp do wszystkiego oprócz rynku akcji. Mały

Ustaw w górnym oknie gry Business Game, wtedy powinieneś zdobyć dostęp do rynku akcji. Pozostałe dwie opcje upraszczają grę, czyniąc ją bardziej przystępną dla początkujących. Jeśli to zrobisz, poszukaj ikonki z wizerunkiem kartek.

Czy istnieją kody do tej gry np. na zwiększenie ułatwiające rozgrywkę? Gdy dzieci kupują bilety w kasie, to stan mojego konta wcale się nie powiększa, a bilet kosztuje 60. Dlaczego? Dzieci wchodząc do lunaparku płacą za bilet. Czy przy kupowaniu lodów, coca-coli, wchodzeniu na karuzelę ponownie płacą? Jak można wziąć udział w grze na giełdzie? Patryk D.

Kody nie istnieją, ale popróbuj edytować SG, co łatwo powinno ci przynieść gotówkę. Stan konta się nie zwiększa, bo równolegle z przychodem pieniędzy za bilety dzieciaków, lecą wydatki na towary, płace dla personelu, nagrody i inne. Nawiasem mówiąc, zwiększ cenę biletów. Przy kupowaniu lodów i coli też płacą. Jak wziąć udział w giełdzie, wyjaśnione zostało w pytaniu powyżej.

Gdy wybuduję kolejkę z wagonikami, tor wyścigowy lub tor wodny, to dzieciarnia za żadne skarby nie chce wsiadać i jeździć. Na aukcji ludzie nie chcą kupić ode mnie parku – chociaż nie przynosi strat i nie jest zadłużony. Dlaczego? Apacz

Zbuduj tworzący krzywą zamkniętą tor, ustaw budę będącą wejściem. Potem puść do niej pasaż i następnie zmień odpowiadające danemu urządzeniu światełko na zielone, umieszczone jest ono wraz z innymi opcjami w prawym dolnym rogu ekranu. Podczas kończącego rok bilansu poszukaj odpowiedniej opcji, wtedy dowiesz się o proponowanej cenie.

TIME MACHINE — C-64

O co chodzi w tej grze? Chomski

Musisz przeprowadzić ewolucję rodzaju ludzkiego oraz dostarczyć zasilanie do tytułowej maszyny czasu.

TRANSPORT TYCOON — PC

Co rozumiecie przez spełnianie wszystkich warunków ogłaszanych przez miasta, fabryki itd., aby otrzymać jakieś subsydium? Jeżeli zepsuje mi się samochód to czy powinienem go skierować ręcznie do naprawy, czy sam się naprawi? Yankes

W subsydium zawsze podawany jest rodzaj przesyłki, skąd dokąd ma być przewieziona oraz termin, w jakim należy tego dokonać. Samochody i inne pojazdy co pewien czas (ustalany przez ciebie w oknie pojazdu – patrz SS'20) są poddawane przeglądom i naprawom. Z tego powodu ręczne kierowanie ich do naprawy jest niewskazane – lepiej skrócić czas między kolejnymi przeglądami.

W lewym górnym rogu jest pokazana ilość pieniędzy. Kiedy wejdę do ikony pieniędzy pokazuje się roczny dochód, z czego i na co są wydawane pieniądze. Wychodzi mi, że zarobiłem 200.000 dolarów, a na liczniku nie zmienia się liczba, tylko wciąż maleje. Po 4 latach kasa schodzi poniżej zera, mimo że mam duży przychód według tabeli. Co robić? Szaszłyk

Spróbuj obserwować jadący pociąg lub samochód. W momencie gdy dojeżdża on do stacji pojawia się kwota jaką zarobiłeś na tym kursie. Jeśli w tym momencie ilość twojej gotówki nie wzrośnie to najprawdopodobniej masz uszkodzoną wersję gry – spróbuj ją zainstalować jeszcze raz, a jeśli to nie pomoże zażądaj od sprzedawcy wymiany. Drugi powód to zbyt duże inwestycje na początku roku – w poprzednim mogłeś mieć zysk, ale z powodu zbyt dużych wydatków na konserwację pojazdów, zakup nowych, itp. w roku bieżącym możesz mieć straty. Trzeci powód to po prostu nieuwaga – Total Income może wynosić -200.000 zamiast +200.000 co oznacza stratę dwustu tysięcy, a nie zarobek.

COMAT

Największy wybór gier w Warszawie

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

Na komputery:

PC, AMIGA, CD32, C64, ATARI

oraz konsole:

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

Odwiedź nasze sklepy:

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

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

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

03-214 Warszawa ul. Krasnobrodzka 15/20

TIPS & TRICKS

Okazuje się, iż wciąż nie do końca wiadomo co można przysyłać do tipsów. Co np. z mapami? Jak łatwo zauważyć w tipsach map dotąd nie było. Jeśli przyślecie jakieś przydatne w grach mapy, postaram się je umieścić. Warunek: mapy powinny być rysowane tak jak rysunki do KGB (gładki papier, cienka i wyraźna kreska). Inne odpadają. Witia Krugłoj

ADVENTURES OF ROBIN HOOD

Amiga, Arlekin

Gdy masz za przyjaciela Małego Johna, możesz przychodzić do niego na wyspę – gdy poczekasz kilkanaście sekund Robin, odpoczywając przy ognisku, odzyska siły życiowe. Aby pozyskać Małego Johna musisz iść po pomoście łączącym jego wyspę z lądem, cały czas przed siebie, nie zważając na to co będzie mówił. Aby pozyskać Braciszka Tucka, obrabuj go gdy będzie wracał z zamku, potem oddaj pieniądze biednym, wróć i porozmawiaj z nim. Tuck da ci habit mnicha niezbędny do ukończenia gry.

Amiga, Hudson

Kilka niezbędnych wskazówek: 1) Poczekaj aż zostanie wydana ustawa zabraniająca polowania na jelenie. Strażnicy przyłapią chłopa na kłusownictwie i będą chcieli go powiesić. Oczywiście staniesz w obronie głodnego biedaka, a wtedy Szkarłatny Will przyłączy się do ciebie i ofiaruje róg, niezbędny do zwołania leśnej drużyny. 2) Udaj się do pustelnika, porozmawiaj z nim uprzejmie a dostaniesz mapę. 3) Podrywaj Marion aż dostaniesz pierścionek. Pozwoli ci on zajrzeć głęboko w czyjąś duszę. 4) Przyczaj się na drodze między zamkiem a opactwem. Gdy pojawi się gruby mnich (braciszek Tuck), odbierz mu pękate mieszki ze złotem i przekonaj go by się do ciebie przyłączył. 5) Ulżyj cierpieniu bestii w jaskini (wyjmij dokuczający jej cierń). W podzięce otrzymasz od bestii piorun, którym ją czym prędzej zabij. 6) Pogadaj z kaczką z zamkowego jeziora i odbierz jej pióro (nawet siłą). 7) Poszukaj cennego grzyba (wskrzesza zabitych), przypomina on kółko z białych kwiatów. 8) Udaj się na południe, znajdziesz tam wysepkę, do której dostępu będzie bronił Mały John. Walcz z nim, nawet jak przegrasz, zyskasz przyjaciela. 9) Robin Hood nie może obejść się bez poparcia pospólstwa hrabstwa Nottingham. Oto jeden ze sposobów zdobycia popularności: zaatakuj strażnika w zamku, następnie uderz w niego piorunem i w nogi.

ALIEN BREED 2

Amiga, Spider

Dodatkowe kody: 098654 – 10 żyć, 50.000 kredytu i 50 kluczy. 736353 – 50.000 kredytu i 50 kluczy. 243433 – 50 kluczy, „N" następny level. 378829 i 000000 jak wyżej.

ALIEN BREED 92

Amiga, Modelka

Parę kodów: KNACKERED JOYSTICK, ALIENS LIKE MICHAEL BOLTON, CATH, RON, TILT.

ANNIHILATOR

Atari ST, Dawid Rygielski

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

ASSASSIN SPECIAL EDITION 94

Amiga, Mr. Larmer of Wanted Team

Podczas gry wpisz: ANOTHERCHEATMODE. Ekran mignie i masz nieśmiertelność. Klawisze: N – następny level, E – walka końcowa na danym levelu, W – wszystkie rodzaje broni, S – czas, D – śmierć.

BATTLE ISLE 2

PC, Pulp Tiption

Kody do leveli: 1) AMPORGE, 2) JOGRWAI, 3) GEGIDOS, 4) WABODAE, 5) BUFASWE, 6) GEHAUWA, 7) OLARIBU, 8) FITORGE, 9) DAFATWA, 10) WABIKDO, 11) GEEUSAT, 12) KAIMAWA, 13) SIETIBU, 14) GEDEROM, 15) ULUARGE, 16) ABUNDWA, 17) LANAGDE, 18) WAFEFAL, 19) BUSALUG, 20) GEKEFZU, 21) YETUDWA, 22) WAGOPAY, 23) ZAFLUGE, 24) SKATZWA.

BEETHOVENS 2nd

PC, Mamut

Gdy przytrzymasz dłużej spację będziesz miał super szczek, usłyszą cię wszędzie. Gdy wykorzystasz wszystkie CONTINUE i pojawi ci się EXIT TO DOS naciśnij N a będziesz grał od poziomu, na którym zdechłeś.

BODY BLOWS GALACTIC

Amiga, Mr. Larmer of Wanted Team

W High Score wpisz się jako: DESIRE93 – nieskończona ilość kredytów, LARDARSE – nieśmiertelność.

BUGGY BOY

C-64, Łukasz Mańka

Na pierwszych napisach naciśnij Z. Przejdź na drugą planszę i naciśnij T. Czas nie płynie.

CRAZY GOLF

C-64, Marcin Maksymow

Gdy masz kłopoty z ukończeniem danej planszy, naciśnij E. Kosztuje to jednak dziesięć ruchów.

CREATURES 2

C-64, Fabian, Mariusz & Radek

W STAGE 7 znajduje się przejście do komnaty, w której możesz nabić dużo punktów. Znajduje się ono po prawej stronie dużej mrówki. Do komnaty dostaniesz się wtedy gdy na głowę owada zepchniesz duży kamień.

CRYSTAL KINGDOM DIZZY

Amiga, Mariusz Samborski

Kody do leveli: 2) G5J73Q8HK, 3) H7T554Y9L, 4) 83J5G62KF. Inne: F7J7G8FD8 – nieśmiertelność, FC9036B47 – jesteś szybszy.

CZASZKI

Atari XL/XE, Trik Man

Aby przesunąć metalowe klocki, potrzebne są butelki.

DIZZY HOLDING

C-64, Maryan Dariusz

Wykorzystanie niektórych przedniotów: A MUCKY GREASE GUN – przesuwa kolejkę, która broni wejścia do podziemi. FREE ACME BIRD SEED – zabija niebieskie ptaki. A PLASTIC RAINCOAT – chroni przed deszczem. THE GRAVEYARD KEY – otwiera drzwi do plansz z napisem DIZZY'S END? A BURNING TORCH – możesz podpalić ogień pod kotłem. GHOST HUNTERS LASER – zabija ducha w podziemiach. CAN OF INSECTICIDE – zabija pająki.

F-15 II

PC, Lucas T. Wierzbicky

Na radarze występują 3 rodzaje rakiet. Na żółte stosuj dipole (chaff), na czerwone flary. Migające możesz jedynie wymanewrować.

CYBER magz

ul. Hawajska 16/7
02-776 Warszawa
tel./fax (0-2) 643-15-28

U NAS KUPISZ TANIEJ!

CD-ROM

CYBERIA 117
DEATH GATE 182
DESERT STRIKE 86
THE 7th GUEST 46
INDYCAR RACING 75
KYRANDIA 2 – HAND OF FATE 102
LANDS OF LORE 85
LOST EDEN 185
MENZOBERRANZAN 93
OUTPOST 98
PANZER GENERAL 81
POLICE QUEST 4 97
PREMIER MANAGER 3 136
RISE OF THE ROBOTS 109
RISE OF THE TRIAD 165
STAR TREK – NEXT GENERATION TECH. MANUAL 206
STALINGRAD 189
SYNDICATE PLUS CLASSIC 63
GREAT NAVAL BATTLES 3 173
DAEDALUS ENCOUNTER 206
DEPTH DWELLERS 90
DRAGON'S LAIR 89
EYE OF THE BEHOLDER 38
KING'S QUEST COLLECTION 1-6 85
SPACE QUEST COLLECTION 1-5 178
SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO 141
PETER GABRIEL EXPLORER 211

PC

BRUTAL SPORTS FOOTBALL 38
CAMPAIGN 89
GABRIEL KNIGHT 78
PGA TOUR GOLF PLUS 100
POLICE QUEST 4 83
TORNADO 52
TIE FIGHTER: DEFENDER OF THE EMPIRE 86
VALHALLA 43
WORLD CUP YEAR 94 80

AMIGA

BANSHEE A1200 48
BUBBLE & SQUEAK CD32 123
F-15 STRIKE EAGLE ..... AM 68
FOOTBALL GLORY CD32 43
K240 – UTOPIA 2 ..... AM 55
KING'S QUEST 4 ..... AM 56
KING'S QUEST 5 ..... AM 62
LAST NINJA CD32 60
MR. NUTZ ..... AM 45
NIGEL MANSELL CD32 66
PGA TOUR GOLF PLUS ..... AM 90
ROBOCOD – JAMES POND 2 ..... CD32 37
SPACE QUEST 4 ..... AM 65
TOP GEAR 2 ..... CD32 121
TORNADO ..... AM 48
UFO ENEMY UNKNOWN CD32 126
ZOOL CD32 42
ZOOL 2 ..... A1200 48

Ceny zawierają podatek VAT i koszty przesyłki.

Realizacja zamówień w ciągu 2 tygodni za zaliczeniem pocztowym.

GAMMA ZONE

Amiga, Mr. Larmer of Wanted Team

Kody do leveli: 2) FOUR COLOURS, 3) DESERT OF ICE, 4) CRAZY ROOMS, 5) MANIAC ISLANDS, 6) BLACK OCEAN, 7) PIQUE.

GORDIAN TOMB

C-64, Maryan Dariusz

Menażka chroni przed kamieniami. Krzyż chroni przed ptakami.

GUNSHIP 2000

Amiga, Michał „Endzik" Turek

Aby misje się zapisywały trzeba odbezpieczyć drugi dysk. Bez tego ukończenie gry jest niemożliwe.

GIRLS

C-64, Audi

Na początkowej planszy wciśnij FIRE. Kiedy pokaże się gra wciśnij kilka razy „fajerka" i sru. Tylko nie wyżywaj się na niej zbyt wiele!

HERETIC

PC, Daffy Duck

Spróbuj wpisać kody z DOOM. Dokładnie odwrotny efekt.

PC, Garfield

Specjalne kody: RAVMAP – Mapa pod klawiszem TAB. QUICKEN – Nieśmiertelność. RAMBO – Wszystkie bronie. GIMME – Różne bajery: a) magiczny pierścień, b) niewidzialność, c) energia +25%, d) energia +100%, e) księga czarów, f) pochodnia, g) niewidzialna bomba-pułapka, h) kinder-niespodzianka (używać tylko na przeciwniku), i) skrzydła, j) powrót do miejsca startu. RAVSKEL – Wszystkie klucze. SHAZAM – Energia na maxa. MASSACRE – Zabija wszystkie zarazki (na danym poziomie). PONCE – Zdrówko. COCKADOODLEDOO – Jesteś kurczakiem. KITTY – Przechodzenie przez ściany. TICKER – Włączenie SCREEN SAVER (klawisz F1).

INFERIOR

Amiga, Egoista

Wpisanie kodu 68493799 daje trzy dodatkowe statki lub jeden supermocny.

INFERNO

PC, Kamil

W czasie walki użyj NAVICOM – gra się spauzuje, a ty możesz np. zmienić broń.

KARATEKA

Atari XL/XE, Trik Man

Ukłon przed walką zmniejsza szybkość przeciwnika.

LAST BATTLE

Amiga, Mr. Larmer of Wanted Team

W High Score wpisz się jako: TORATORATORA – nieśmiertelność, PEARL HARBOUR – ?.

LION HEART

Amiga, Mr. Larmer of Wanted Team

Kucnij Valdynem i zatrzymaj grę. Trzymając CTRL naciśnij HELP. Masz nieśmiertelność, a klawisze F1-F10 i 1-4 przenoszą do poszczególnych leveli. Myszką można przenosić Valdyna w dowolne miejsce ekranu.

MAGIC BOY

Atari ST, Dawid Rygielski

W trzecim levelu, na samym końcu, nad „taśmociągiem" w prawej „cegiełce" znajduje się dodatkowe życie.

MEAN STREETS

C-64, Marcinus

Nie strasz kobiet, kończy się to użyciem gazu lub ciosem poniżej pasa.



MICROPROSE SOCCER

C-64, Lucas T. Wierzbicky

Jeśli masz niewielką przewagę bramkową nad przeciwnikiem i czujesz, że zwycięstwo może ci się wymknąć, musisz wykonać bardzo precyzyjny strzał: piłka musi przelecieć BARDZO blisko zewnętrznej strony słupka bramki. Piłka już nie wróci na boisko i spokojnie możesz czekać na koniec meczu.

MURPHICLE

C-64, Andrzej Ożóg

Kody do leveli: 2) SCARAB, 3) HOTTI, 4) WOTAN, 5) PAUL, 6) BUDDY, 7) KNORRI, 8) SIGGI, 9) DICKY, 10) INVI.

NEVERMIND

Amiga, Krzysztof Przybyłek

Na ekranie tytułowym wpisz: 328GTS. Na ekranie pojawi się informacja o włączonym cheat'cie. W czasie gry prawy przycisk myszy umożliwi przeskakiwanie etapów.

NEW ZEALAND STORY

C-64, Rafał Siedlak

Na ekranie tytułowym wpisz słowo FLUFFY – nieskończona liczba żyć. Słowo PHILLIP – strzały dużo silniejsze.

NICK FALDO GOLF

Amiga, Roman Mucha

Jeśli chcesz grać na Marsie, to gdy pokaże się zdjęcie Faldo wpisz: MAJORTOM.

NIGHT BREED

Amiga, Kupa

Wpisz: RISEN FROM THE DEAD.

OPERATION HORMUZ

C-64, Hard

Exoceta można zniszczyć strzałem z działka lub rakietą powietrze-powietrze. Gdy lecisz nad lądem nie strzelają w twój lotniskowiec. 1-4 – zmiana broni, F – flary, S – mapa.

OSIRIS

Amiga, SpiderJoy

Kody do leveli: 1) SAHARA, 2) PIXLERS, 3) BLOCKOUT, 4) BLOCKADE, 5) SPHINX.

OUTRUN

Amiga, Mr. Larmer of Wanted Team

Zatrzymaj grę klawiszem CTRL i wpisz ORINJ. Klawisz HELP przenosi do następnego levelu, a strzałka w górę dodaje czasu.

PACIFIC WAR

PC, General RH

By wygrać stroną japońską wystarczy zniszczyć przeciwnikowi 100.000 squads, czyli 1.000.000 żołnierzy.

PANTHER

C-64, Marcin Kulaziński

Po wgraniu gry, wpisz: POKE 14128, 197 lub POKE 14127, 169 – nieśmiertelność.

PANZA KICK BOXING

Amiga, Michał J.A. „Azia" Adamczak

Zamiast nieustannie trenować by podnieść swoje parametry, lepiej nieustannie spuszczać manto najsłabszemu leszczowi (nazywa się Dom Weak). Po każdej wygranej przez K.O. wszystkie parametry znacząco rosną.

PARASOL STARS

Atari ST, Amiga, Frog

W trakcie gry wpisz hasło: A WORD. Teraz: C – dodaje punktów, D – zabija pierwszego gracza, G – paraliżuje stworki, L – dodaje życia, X – przenosi do sekretnego świata, B – przenosi do premiowanego poziomu, Z i T – zabija wszystkie stworki, 1 do 7 – przełączanie leveli, F1-F10 – wybieranie światów.

POWER AT SEA

C-64, Marcinus

Nie atakuj żadnej bazy dwa razy bo gra się zawiesi.

PREHISTORIK 2

PC, Piotr „Saker" Kubiak

Aby zdobyć więcej punktów, poskacz kilka razy po misku i walnij go (uważaj żeby nie uciekł). czasami warto odbić się od niedźwiedzia i postukać w powietrze, można znaleźć życie lub ukryte schodki do platformy z jedzeniem.

PC, Piotr Ozaist

Aby przejść do dziesiątej planszy należy grać na poziomie Expert. Kody do plansz są inne na każdym komputerze.

PREMIER MANAGER

Amiga, Modelka

Zadzwoń pod numer 753423 lub 000123.

PREMIERE

Amiga, Rafał Obrzud

Po wpisaniu na ekranie tytułowym: SPARKPLUGS, spacja przenosi na następny poziom.

PURPLE HEART

C-64, Marcin Maksymow

Wybierz grę na jedną osobę i szybko naciśnij przycisk w drugim joysticku. Będziesz mógł kontynuować grę drugim żołnierzem od miejsca, w którym skończysz grę pierwszym.

REACH FOR THE SKIES

Amiga, Andrzej Ruchaczewski

Gdy grasz Luftwaffe: 1) Spadek sił RAF-u nie zależy od ilości strąconych myśliwców angielskich, tylko od tego czy twoje bombowce zniszczą cele misji. 2) Wszystkie cele dla bombowców można też zniszczyć ogniem karabinów maszynowych myśliwca. 3) Gdy lecisz jako eskorta bombowców, nie trzymaj się ich kurczowo, tylko leć naprzód by związać wroga walką. Gdy grasz RAF-em: 1) Si-

ły RAF-u zależą od strat w walce i od tego czy przeciwnik zdołał zbombardować cel misji. 2) Nie opłaca się rozbijać wyprawy bombowej – poszczególne pary bombowców nadal będą lecieć w stronę celu. Jest jednak na to sposób. Zaatakuj lidera szyku (leci prosto, podczas gdy pozostali zygzakują), nie zestrzeliwuj go tylko uszkodź, aż zacznie dymić. Zawróci on CAŁĄ wyprawę do bazy. Jeśli więcej niż jeden bombowiec leci prosto, liderem jest ten z nich, który leci najniżej. 3) Celność ognia twoich myśliwców (tych, którymi steruje komputer) zależy od twojego pierwszego ataku. Jeśli będzie on skuteczny i strącisz bombowiec, wyprawa zostanie zdziesiątkowana.

RELAXED EMOTIONS

C-64, Tobias Schlenck

Kody: 1) OOOPS UP, 2) CULT OF SNAP, 3) MOVE ANY, 4) MOUNTAIN, 5) JOE LE TAXI, 6) LAMBORGHINI, 7) DONT PANIC, 8) TRILLIAN, 9) ROCKETEER, 10) BACKDRAFT, 11) DUCK TALES, 12) BANANE, 13) YUCCA PALME, 14) COMPACT DISK, 15) LASER, 16) MOUNTAIN BIKE, 17) SWATCH, 18) BREE, 19) BOSS, 20) DO THE, 21) BARTMAN, 22) AMY GRANT, 23) HIP HOP, 24) ALAF, 25) ENIGMA, 26) YELLO, 27) VIDEO, 28) HARD DAYS, 29) MALORCA, 30) CRETA, 31) LEVEL ONE, 32) ITS MAGIC.

RISE OF THE ROBOTS

Amiga, Wojciech Jasieliński

Gdy chcesz walczyć tajnym zawodnikiem, wybierz opcję na dwóch graczy (wyskoczy HANDICAP). Wtedy skieruj jeden joystick w lewo, a drugi w prawo i tak parę razy. Obraz powinien mignąć i w wyborze zawodników jest SUPERVISOR.

RISK

C-64, Marcinus

Grę najłatwiej skończyć wybierając na swe terytorium Amerykę Południową.

ROAD BLASTERS

Amiga, Błażej Marczykowski

Przed startem wpisz hasło: LAVILLASTRANGIATO. Teraz klawisze: 1, 2 – zmieniają bronie, 3 – daję osłonę, 4 – włącza dopalacze.

ROAD RASH

Amiga, Jacek, Filip i Piotr

Wpisz się jako CYBER. Po wyścigu, gdy ukaże się RACE RESULTS wciśnij F3 wybieranie motorów. F3 lub F4 kupno. Atakuj REXA, on posiada pałę.

RODLAND

Amiga, Sergi

Podczas gry naciśnij kilkakrotnie klawisz HELP.

Poszukujemy dystrybutorów na terenie całego kraju.

MARKSOFT

Każda gra z polską instrukcją!

Nawiążemy kontakt z autorami polskich programów.

W sprzedaży m.in.:

OBNIŻKA CEN

CD32

Alfred Chicken	~~39,00~~	29,30	Dangerous Streets	~~51,20~~	46,40	Superfrog		53,70
Alien Breed Tower Assault		84,20	Kingpin		51,20	Surf Ninjas	~~51,20~~	46,40
All Terrain Racing		74,40	Overkill + Lunar-C	~~39,00~~	29,30	Trolls	~~51,20~~	46,40
Arcade Pool		52,50	Summer Olympix	~~51,20~~	46,40	Ultimate Body Blows		79,90
Big 6		61,00	Super Stardust		79,90	Whales Voyage	~~51,20~~	46,40

Amiga

Alfred Chicken A1200	~~36,60~~	29,30	Dreamweb A 1200		89,00	Qwak		39,00
Alfred Chicken	~~36,60~~	29,30	Dreamweb		89,00	Rally Championships A1200		54,90
Alien Breed		35,40	Eksperyment Delfin		34,00	Seek and Destroy		39,00
Alien Breed Tower Assault		59,80	Euro Soccer		28,00	Soccer Superstars A1200		69,50
All Terrain Racing		72,00	F17 Callenge		39,00	Soccer Superstars		69,50
Apidya		28,00	Fantastic Dizzy		32,90	Super Stardust A1200		79,90
Arcade Pool		32,90	Fire Force		22,00	Surf Ninjas A1200		28,00
Assassin		28,00	• Flight of the Intruder		26,80	Tornado A1200		57,30
Body Blows		24,40	Fury of the Furries		52,50	Tornado		54,90
Body Blows Galactic A1200		79,90	Gear Works		28,00	Total Carnage A1200		22,00
Brides of Drakula		22,00	Genesia		52,50	Trolls A1200		25,70
Campaign 2		89,00	Kingpin		40,30	Trolls		23,20
Cardiaxx		19,50	• Lords of Time		30,50	Uridium II A+A1200		39,00
Chaos Engine		36,60	Mean Arenas		22,00	Whizz A1200		34,20
Collection vol. one Body Blows			Mentor		35,00	Whizz		31,70
+ Superfrog + Overdrive	~~64,70~~	59,80	Oscar A1200		28,00	Winter Supersports		23,20
Crystal Dragon		51,20	Oscar		25,60	World Cup Year '94		
Dangerous Streets		28,00	Out to Lunch A1200	~~36,60~~	29,30	Sensible Soccer, Goal!, Striker,		
Dawn Patrol		89,00	Overdrive		24,40	Championship Manager 93/94		76,90
Deep Core		22,00	Overkill A1200	~~36,60~~	29,30	Worlds of Legend		46,40
Demon Blue		17,00	Project-X		39,00	Zeewolf		69,50

PC CD ROM

Alien Breed Tower Assault	100,00	Rally Championships	67,10	Whizz	39,00
• Animals	51,20	Soccer Superstars	69,50	World Cup Year '94	
Dawn Patrol	101,30	• Space Shuttle	51,20	Sensible Soccer, Goal!, Striker,	
Dreamweb	101,30	Tornado	61,00	Championship Manager 93/94	91,50
• Jack Nicklaus Golf	51,20	Ultimate Body Blows	84,20	• Worlds of Legend	51,20
• Oceans Below	51,20	• Walls of Rome	51,20		

PC

Addiction	34,20	Evasive Action	48,80	Tornado	57,30
Alien Breed	36,60	• Flight of the Intruder	26,80	Trolls	25,60
Alien Breed Tower Assault	87,80	Fury of the Furries	52,50	Ultimate Body Blows	79,90
Arcade Pool	45,10	Gear Works	22,00	Valhalla	46,40
Campaign 2	98,80	Genesia	52,50	Walls of Rome	46,40
Classic Collection (4 gry) ~~52,50~~	30,50	Oscar	30,50	Whizz	35,20
Dangerous Streets	28,00	Project-X	59,80	Winter Supersports	23,20
Dawn Patrol	98,80	Rally Championships	34,80	World Cup Year '94	
Demon Blue	17,00	Soccer Superstars	69,50	Sensible Soccer, Goal! Striker,	
Dreamweb	89,10	Superfrog	59,80	Championships Manager 93/94	89,00
Euro Soccer	28,00	Surf Ninjas	28,00	• Worlds of Legend	46,40

Commodore 64 (kaseta)

Blade Runner	5,50	Mega Collection (dysk)	19,50	S.T.U.N. Runner	5,50
Demon Blue	5,50	Mega Collection	19,50	Skate Wars	5,50
Dragon Spirit	5,50	Nightbreed	5,50	Spy Who Loved Me	5,50
Elvira Arcade Game	8,00	Puffy's Saga	5,50	Winning Team	14,60
Elvira II (dysk)	19,50	Puzznic	5,50	Winter Supersports	8,00
Klaxx	5,50	Rodeo Games	5,50		

• – Program posiada instrukcję tylko w języku angielskim.

Prowadzimy sprzedaż wysyłkową za pobraniem pocztowym.

Wszystkie ceny podane są w złotych i są cenami detalicznymi, zawierają w sobie podatek VAT, nie zawierają kosztów przesyłki. Firma MarkSoft wysyła katalogi po otrzymaniu zaadresowanej koperty zwrotnej ze znaczkiem (prosimy podawać typ komputera).

Lipińska 2, 00-968 Warszawa, skr. poczt. 114

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

CoCo
International Ltd.

tel. (036) 28162 w. 344
Fax (036) 24944

Specjalna oferta dla hurtowni i sklepów

Ponad 600 różnych tytułów PC CD

7.th Guest	**66,90**
Aegis Guardian	99,90
Betrayal at Kondor	99,90
Body Count	119,90
Corridor 7	79,90
Cyberia	119,90
Cyberrace	62,90
Cyberwar	169,90
Cyclones	83,90
Dagger of Amon Ra	69,90
Dark Sun 2	**75,90**
Day of Tentakle	84,90
Descent	154,90
Dragon Lair	**99,90**
Dragon Lore	86,90
Gabriel Knight	79,90
Gunship 2000	60,90
Hell	87,90
Humans	74,90
Indy Car Race	76,90
Iron Helix	76,90
King Quest VII	139,90
King Quest VI	69,90
King Quest Collection	89,90
Legend of Kyrandia	64,90
Lion King Story Book	**153,90**
Lords of the Rings	87,90
Mad Dog 1	62,90
Mad Dog 2	72,90
Mega Pack 2	**149,90**
Menzoberranzan	83,90
Microcosm	69,90
Mortal Kombat II	157,90
Panzer General	69,90
Police Quest IV	89,90
Ravenloft	84,90
Rebel Assault	**99,90**
Return to Zork	75,90
Reunion	79,90
Ring World	82,90
Space Shuttle	49,90
TFX	**104,90**
Themepark	79,90
Ufo-Enemy Unknown	92,90
Wolfenstein 3D	45,90
20th Century Video Al.	39,90
3-D Animation	34,90
Arthurs Teacher	66,90
Chessmaster 4000 Turbo	59,90
Compton´s Encyc. 95´	78,90
Desert Storm	99,90
KGB World Fact Book	49,90
M.S. Encarta 95´	**139,90**
Mammels by National	85,90
Midi & Wave Workshop	29,90
Playing with English	82,90
Playing with German	82,90
Whales & Delphines	69,90
Wingames 1, 2, 3	22,90
Mediashare 1 - 16	19,60
Megashare 1, 2, 3	22,90
Supergames 1 - 8	22,90
Erotic 1 - 8	25,00
Adultshare 1 - 3	27,00
Wet Dreams 1 - 3	35,00

Ceny zawierają VAT

Cena Promocyjna

Rise of the Robots 99,90
Sim City 2000 89,90
Megarace 45,90
Who shot Johnny Rock 54,90
Panzer General 69,90
Journey Man Projekt Turbo 69,90
Jutland 49,90
Inferno 129,90
Multimedia Prince 149,90

3-go Maja 30 Box 138 44-200 Rybnik

RUBICON

Atari ST, Dawid Rygielski

Wciśnięcie pauzy i później * daje nieśmiertelność.

RUFF AND READY

Atari XL/XE, Bartosz Nogieć

Na ekranie tytułowym wciśnij: START + SELECT + OPTION + FIRE. Jesteś nieśmiertelny.

SABRE TEAM

Amiga, Łukasz Broniewski

Podczas tury przeciwnika trzymaj wciśnięty lewy przycisk myszy – oszczędzi to twój cenny czas.

SCENARIO

C-64, Marcinus

Najłatwiej ukończyć grę, na obszar startowy wybierając państwo w północno-wschodniej Rosji, nad morzem. Dużo minerałów i łatwość obrony.

SEAL TEAM

PC, Andy the Great

Gdy podchodzisz do Wietnamców, nie poruszaj się skokami – możesz być łatwiej odkryty, a ponadto twoi ludzie zostaną w tyle i możesz być pozbawiony wsparcia w krytycznej chwili. Jeśli więzień, którego masz porwać stara ci się uciec, strzel w niego z pistoletu (M39) lub ogniem pojedynczym. Na pewno odbierze mu to ochotę do ucieczki (nie przesadzaj bo może ci umrzeć). Jeśli na swoje uzbrojenie wybierzesz M60 lub M63 to w następnej misji będziesz miał do nich więcej amunicji: M60 – 800, M63 – 1200. W misjach wymagających ataku na duże zgrupowanie wroga (np. misja na cmentarzu) wyślij na wroga wsparcie powietrzne, a sam ukryj się i poczekaj. Po paru minutach na polu bitwy zostaną tylko trupy. Za zebraną broń i dokumenty też dostajesz punkty! W misjach Rescue przekradaj się z bronią zabezpieczoną. Najlepiej w ogóle nie strzelać gdyż natychmiast zostaniesz odkryty.

SENSIBLE WORLD OF SOCCER

Amiga, Wojciech Gross

Rozgrywając jakikolwiek mecz z komputerem naciśnij W. Komputer doda do wyniku 2:1 dla ciebie. Gdy jesteś menedżerem: wejdź do CLUB BUSINESS i naciśnij M – w ten sposób możesz nabić sobie kasy ile chcesz. Wejdź do PLAY MATCH i do RESULT, teraz naciśnij jednocześnie W + M + L, od tej pory każdy mecz wygrywasz 2:1. Uwaga! Przy tym rozwiązaniu ceny twoich zawodników szybko spadają. Jeśli masz ofertę kupna twojego zawodnika (VIEW OFFERS) to zapytaj ASK FOR MORE, nie zawsze ale czasami podbija to cenę.

SENSITIVE

C-64, Pyszczul Adi

Spacja + M – zmienia plansze.

SETTLERS

Amiga, Łukasz Broniewski

Gdy drwal zetnie drzewo, a chcesz na jego miejscu posadzić nowe, wybuduj na miejscu pieńka chorągiewkę i zaraz ją zniszcz. Teren będzie wolny i jeśli w okolicy mieszka leśniczy, posadzi nowe drzewo.

SIMPSONS

Amiga, Atari ST, Wojciech Zdanowicz

W czasie gry napisz EAT MY SHORTS, a przeskoczysz level.

SYNDICATE

Amiga, Marcin „Indi" Bo.

Jeśli możesz werbować agentów, rób to zamiast do nich strzelać. Każdy zwerbowany agent powyżej osiemnastu uznawany jest za martwego! Po co więc marnować amunicję.

SNARE

C-64, Hard

Gdy zobaczysz pulsujące światełko, wejdź na nie. Wskaźnik w lewym dolnym rogu poinformuje cię jaki bonus dostałeś: N – none (nic), L – extra life (dodatkowe życie), S – extra bonus (10000 punktów), J – jump level (przeskakujesz level + 20000 punktów). Bonusy uaktywniają się jednak dopiero po przejściu planszy, na której je dostałeś.

SPACE COMMANDER

PC, Paweł Marcichowski & Wojciech Dyszy

Napisz w trakcie gry ABC123QXY – nieśmiertelność, TAB + D – demo.

SPELLBOUND DIZZY

C-64, Fabian, Mariusz & Radek

Spis przedmiotów i ich zastosowanie: HEAVY ROCK – mając go wejdziesz do wietrznej windy, BAG OF CEMENT – jeśli wsypiesz do jeziorka, przejście do Deisy będzie bezpieczne; A BAG – większa kieszeń; UMBRELLA – powietrze z windy uniesie cię do góry, pomoże Theo przenieść Deisy; EMPTY BUCKET – zaczerpnij nim wody; IRON HAMMER – rozbijesz nim kamień; SINCLAIR ZX81 – pomoże Theo przenieść Denzila, ale będzie pomocny tylko wtedy gdy przymocujesz do niego dziwną zatyczkę. Przerobiony SINCLAIR zanieś do centrum kontroli (THE CONTROL CENTRE); TRAMPETTE – dzięki niej wyskoczysz z głębokiej jamy; GOLD SHAMROCK – wymień u elfa na miód; JAR OF HONEY – przysmak niedźwiedzia; HEARING AID – możesz porozmawiać z Dylanem, pomoże Theo przenieść Grand Dizzy; STRONG JACK – zablokuj nim pułapkę; WEIRD TALISMAN – zguba elfa, zwróć mu to cię przepuści, GARDEN SHEARS – przetnij nimi główkę maku, pomoże Theo przenieść Dozy'ego; FISHING NET – pomocne w rozmowie z Pogie; FLUFFLE COLLAR – pomoże Theo przenieść Pogie; FULL BUCKET – wlej do basenu w skraplacz (THE CONDENSER), dopiero potem pociągnij za dźwignię; FISH FOOD – daj wielorybowi, pomoże Theo przenieść Dorę; SCREWDRIVER – przy jego pomocy przymontuj dziwną zatyczkę do SINCLAIR ZX81; DYLANS VIBES – Pomoże Theo przenieść Dylana; STRANGE PLUG – dziwna zatyczka do SINCLAIR ZX 81.

STAR PAWS

C-64, Hard

Aby wygrać należy złapać 20 ptaków. Cztery są w opuszczonej kopalni, dziesięć na powierzchni planety a sześć w górach (można się tam dostać po użyciu MATTER TRANSPORTER). W skrzyniach są różne przydatne rzeczy (broń, jedzenie, itp.) Aby wziąć przedmiot należy stanąć przy skrzyni i wcisnąć FIRE, aby go użyć trzeba przytrzymać FIRE dłużej.

STARDUST

Amiga, Rolpho/DECK 6

Kody do leveli: 2) BGTQAAAAAIDN – 6 żyć, 3) CFSQAAAAJBN – 5 żyć, 4) DESQAQAAAEGM – 4 życia, 5) EHSQAQRAADEN – 7 żyć. Gdy masz 0 żyć i wybuchasz, naciskaj szybko klawisz ESC – ok. 6-8 razy nim zgaśnie ekran. Zamiast GAME OVER będziesz miał 1 statek. Musisz powtórzyć tę operację (bo statek lubi wybuchać) aż do skutku. Gdy zrobisz tak zbyt wiele razy to pojazd znika i musisz grać „po ciemku".

STRIKE COMMANDER

PC, Lucas T. Wierzbicky

Jeśli masz za dużo pieniędzy i problemy ze zniszczeniem jakiegoś celu naziemnego, zastosuj taktykę kamikadze. Wejdź na kurs kolizyjny z celem i w ostatniej chwili wyskocz. Efekt murowany.

SUPER HANG ON

Amiga, MD Hammer

Wpisz w High Score: 4H50 lub 75QJ.

SUPER MARIOLAND

Game Boy, Corwin Corey

Kucnij i podskocz trzymając DÓŁ – Super skok.

TERMINATOR RAMPAGE

PC, Lucyna & Karol Kembrowscy

Współrzędne punktów, w których znajdują się przejścia do następnych leveli (nr levelu – X, Y): 1) 97, 60; 2) 28, 57; 3) 82, 11; 4) 4, 41; 5) 74, 21; 6) 2, 80; 7) 72, 87; 8) 29, 5; 9) 72, 98; 10) 74, 42; 11) 49, 92; 12) 98, 46; 13) 46, 71; 14) 82, 65; 15) 79, 45; 16) 24, 52; 17) 52, 97; 18) 1, 67; 19) 97, 35; 20) 1, 34; 21) 61, 97; 22) 1, 2; 23) 2, 64; 24) 39, 1; 25) 76, 2; 26) 76, 97; 27) 1, 37; 28) 48, 88; 29) 11, 42; 30) 89,

98; 31) 14, 78; 32) META NODE + kiepskie outro.

THAURUS

Amiga, Paput

Kody: 1) DZIKA KACZKA, 2) ARRAKIS, 3) HUB-SG1, 4) TOST, 5) WALKAWAY, 6) HIGHLANDER, 7) PERPETUUM MOBILE, 8) GUNS&ROSES, 9) MUAD DIB, 10) BAGGINS, 11) JAJCO, 12) PENTIUM, 13) DATA LIFE PLUS, 14) PAN TWARDOWSKI, 15) APPLE, 16) BUBBLE DOUBLE, 18) NOVEMBER RAIN, 19) NO PROBLEM!, 20) COLANI, 21) VINCENT VAN GOGH, 22) HOMO DIVISUS, 23) HOMO DETERMINATUS, 24) CRAY2, 25) IBM, 26) IT'S EASY!, 27) GAZETA WYBORCZA, 31) PRAWIE KONIEC, 32) NIE MA JAK SYMETRIA, 33) DON'T PANIC, 34) SILMARILLION, 35) BMW, 36) LEONARDO DA VINCI, 37) EASY UP SIDE DOWN, 38) TOTAL POWER, 39) 3 ART TEAM, 40) INTERFACE, 41) CHICAGO BULLS, 42) F-15 STRIKE EAGLE, 43) JESZCZE GRASZ?, 44) KALORYFER, 45) ASTRONOMY AND TRADE, 48) ACTION REPLAY MK III, 49) DEFENDER, 50) FIFTY FIFTY.

THEATRE OF DEATH

Amiga, Maciej Zdun

Wpisz: SHED SOFTWARE lub I HOPE YOUR NOT CHEATING.

THEME PARK

PC, Pulp Tiption

Wpisz się w SETUP NEW THEME PARK jako: HORZA. Teraz: CTRL + C daje ci gotówkę (kredyty), ALT + Z udostępnia wszystkie rodzaje urządzeń, CTRL + Z udostępnia wszystkie rodzaje sklepów. Gdy rozpocznie się strajk, F8 rozpocznie natychmiast negocjacje. Klawisz 8 wznawia negocjacje z dostawcami.

TIE FIGHTER

PC, Retal

W katalogu MISSION podane są wszystkie misje, wystarczy pozamieniać nazwy plików.

TIGER ROAD

C-64, Rafał Wielbiński

Po uruchomieniu wciśnij RESET. Następnie wpisz SYS 2064 – nieśmiertelność.

TINY TOON ADVENTURES

Pegasus, Peter „STEF" Stefański

Na gościa z deskorolką trzeba naskakiwać, a przed kochającą cię panienką należy uciekać aż pokaże się EXIT.

TITANIC BLINKY

C-64, Sebastian Bogulas

Najpierw rozwal wszystkie kulki na pokładzie i pozbieraj powstałe z nich nuty. Idź do komina i weź mapę. Zeskocz po lewej stronie, wejdź do wcześniej zamkniętego pomieszczenia. Zabij glizdy i pozbieraj części do łodzi podwodnej. Po ukazaniu się jej obrazka wskocz do wody i pozbieraj wszystkie klucze. Teraz wynurz się wzdłuż łańcucha kotwicy. Wejdź do włazu. Ustaw strzałami kółka tak, aby nabój wystrzelony z lufy cię trafił. W ten sposób wchodź do śluz (od lewej): czwarta, druga. Po wejściu do nich idź w lewo i zbieraj uzupełniacze energii. W drugiej śluzie znajdź pistolet. Teraz wejdź do trzeciej śluzy i zabij ducha.

TOP GEAR 2

Amiga, Przemysław Kwiatkowski

Kody: 1) 272VY+P%W$[M-8H#VF]98PP – zaczniesz grę od drugiego świata z 28 tys. gotówki, 2) LC]8#MLWDP[BFPGPYFB%11 – trzeci świat z silnikiem lepszym o 50%, 3) LG]8#YTHU]T[+-H%HQ+[#RR – Egipt, 4) 9YNH-L$YW#]492B#FG41YDD – Francja, 5) 5B+#]6+49H]CFBWL-P#76MM – Niemcy, nowa skrzynia biegów i silnik za 80 tys (najlepszy), 6) 7FD+BY93$6YP2WNC$41YDD – Grecja, szybkie turbo, 7) 673W15DQEP9J%3HG[87NN – Indie, 8) QWRMPD[8#CT5D[WCB-743HH – Irlandia, dodatkowe wzmocnienia samochodu, 9) 4TPJM]PJ8N7]YDR$]3YWCC – Włochy, posiadasz konto 30 tys. 10) TN[79T5JW+]P4]L87VQP]] – Japonia, konto=53000$.

TRANSPLANT

Amiga, Artur i Bartek

1 player, level 199 (ostatni) – TQYSFDAOV (bardzo dobre uzbrojenie), 2 player, level 165 – TIWUOVSMN (najlepsze wyposażenie), level 199 – XMOHJZXCE.

TROLLS

PC, Piotr „Saker" Kubiak

W pierwszym levelu, pierwszym etapie jest ukryte przejście do na-

DOM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ SAGITA

OBNIŻKA CEN! SKORZYSTAJ Z OKAZJI!

Wypełnij blankiet i wyślij, a w ciągu 14 dni otrzymasz zamówione gry

02-903 Warszawa
ul. Powsińska 40/24

ZAMÓWIENIE

ZAMAWIAM ZAZNACZONE GRY

..... (imię i nazwisko)

..... (dokładny adres z kodem)

..... (podpis rodzica)

zamówienie płatne przy odbiorze plus koszty przesyłki pocztowej

AMIGA	zł, gr
☐ 3D Pool	14,60
☐ ACTION FIGHTER	14,60
☐ ALADDIN A1200	79,00
☐ ALFRED CHICKEN	29,20
☐ ALFRED CHICKEN A1200	29,20
☐ ALIEN BREED	35,30
☐ ALIEN BREED TOWER ASSAULT	59,50
☐ ALL TERRAIN RACING	71,90
☐ **ANOTHER WORLD**	**24,40**
☐ APIDYA	28,00
☐ ARABIAN NIGHTS	24,40
☐ ARCADE POOL	32,90
☐ ASSASSIN	28,00
☐ BARBARIAN	14,60
☐ BIONIC COMMANDO	14.60
☐ **BIRDS OF PREY**	**18,30**
☐ **BLACK CRYPT**	**18,30**
☐ BLASTEROIDS	14,60
☐ BODY BLOWS	24,00
☐ BODY BLOWS GAL. A1200	79,50
☐ BRAIN FODDER	29,50
☐ BRIDES OF DRACULA	21,90
☐ **BUDOKAN**	**18,30**
☐ **CADAVER/PAYOFF**	**24,40**
☐ CALIFORNIA GAMES 2	14,60
☐ CAMPAIGN 2	89,00
☐ CARDIAXX	19,50
☐ CARRIER COMMAND	14,60
☐ CO DO GORSZA	25,00
☐ CHAOS ENGINE	36,60
☐ **COLONEL'S BEQUEST**	**24,40**
☐ **CRUISE FOR A CORPSE**	**24,40**
☐ CRYSTAL DRAGON	51,20
☐ DANGEROUS STREETS	28,00
☐ DAN WILDER	21,00
☐ DAWN PATROL	89,00
☐ DEEP CORE	21,90
☐ DENNIS A1200	52,00
☐ **DESERT STRIKE**	**24,40**
☐ **DRACULA**	**18,00**
☐ DREAMWEB	89,00
☐ DREAMWEB A1200	89,00
☐ **DUNE**	**18,30**
☐ **DUNGEON MASTER**	**24,40**
☐ EKSPERYMENT DELFIN	33,00
☐ E-MOTION	14,60
☐ EUROSOCCER	28,00
☐ F17 CHALLENGE	39,00
☐ FANTASTIC DIZZY	32,90
☐ **FIELDS OF GLORY A500**	**61,00**
☐ **FIELDS OF GLORY A1200**	**61,00**
☐ FIFA INTERNATIONAL SOCCER	61,00
☐ FIRE FORCE	21,90
☐ **FLASHBACK**	**24,40**
☐ FLIGHT OF THE INTRUDER	26,80
☐ FOOTBALL GLORY	46,00
☐ FOTBALL GLORY A1200	49,50
☐ **FRONTIER ELITE 2**	**36,50**
☐ FURRY OF THE FURRIES	52,40
☐ **FUTURE WARS**	**24,40**
☐ GENESIA	52,40
☐ **GUNSHIP 2000**	**30,50**
☐ **HIRED GUNS**	**46,30**
☐ **HUMANS 2**	**30,50**
☐ IMPOSSIBLE MISSION 2	14,60
☐ INDIANA JONES ACTION	14,60
☐ **INNOCENT UNTIL CAUGHT**	**32,90**
☐ JAMES POND 3	38,00
☐ JUNGLE STRIKE	78,00
☐ JURAJSKI SEN	21,00
☐ K240	61,00
☐ KID CHAOS	53,60
☐ **KINGMAKER**	**61,00**
☐ KINGPIN	40,00
☐ **KING'S QUEST**	**30,50**
☐ KING'S TABLE	63,00
☐ **KNIGHTS OF THE SKY**	**24,40**
☐ LAMBORGHINI	39,00
☐ **LARRY 1**	**24,40**
☐ **LEGEND OF VALOUR**	**24,40**
☐ **LINKS - GOLF**	**18,30**
☐ LION KING A1200	79,00
☐ LORDS OF TIME	30,50
☐ **MANHUNTER 2 SAN FRANCISCO**	**24,40**
☐ MEAN ARENAS	21,90
☐ MENTOR	35,30
☐ MORTAL WEAPON	16,00
☐ MR NUTZ	53,60
☐ OPERATION HARRIER	14,60
☐ **OPERATION STEALTH**	**24,40**
☐ OSCAR	25,60
☐ OSCAR A1200	28,00
☐ OUT TO LUNCH	29,20
☐ OVERDRIVE	24,40
☐ OVERKILL	29,20
☐ **PIRATES**	**18,30**
☐ POLE WALKI	21,00
☐ **POWERMONGER**	**18,30**
☐ PROJECT X	39,00
☐ QWAK	39,00
☐ RALLY CHAMPIONSHIPS A1200	54,90
☐ RICK DANGEROUS 1	14,60
☐ RICK DANGEROUS 2	14,60
☐ **RISKY WOODS**	**18,30**
☐ **ROAD RASH**	**18,30**
☐ ROBINSON'S REQUIEM	52,00
☐ ROBINSON'S REQ. A1200	59,70
☐ ROBOCOD	14,60
☐ SEEK AND DESTROY	39,00
☐ **SHADOWLANDS**	**18,30**
☐ SHADOWORLDS	24,40
☐ SHAQ FU	86,00
☐ SPACE HULK	51,20
☐ **SPACE QUEST 1**	**30,50**
☐ STREET FIGHTER	14,60
☐ **STREET FIGHTER 2**	**24,40**
☐ STUNT CAR RACER	14,60
☐ SUPER STARDUST A1200	79,50
☐ SURF NINJAS A1200	28,00
☐ SYNDICATE	58,50
☐ THEME PARK A500	78,00
☐ THEME PARK A1200	78,00
☐ TORNADO	54,90
☐ TORNADO A1200	57,30
☐ TOTAL CARNAGE	21,90
☐ TROLLS	23,00
☐ TROLLS A1200	25,60
☐ **UFO ENEMY UNKNOWN A1200**	**67,00**
☐ URIDIUM 2 A i A1200	39,00
☐ **UTOPIA**	**30,50**
☐ VITAL LIGHT	39,00
☐ WHIZZ	31,70
☐ WHIZZ A1200	34,10
☐ WILD CUP SOCCER	38,00
☐ **WING COMMANDER**	**18,30**
☐ WINTER SUPERSPORTS	23,00
☐ WORLD CUP YEAR 94 (4 GRY)	76,80
☐ XENON 2	14,50
☐ ZEEWOLF	69,50
☐ **ZOOL**	**36,50**
☐ **ZOOL 2 A1200**	**46,30**

CD32	zł, gr
☐ **ALFRED CHICKEN**	**29,30**
☐ ALIEN BREED TOWER ASSAULT	84,00
☐ ALL TERRAIN RACING	74,00
☐ ARABIAN NIGHTS	50,00
☐ ARCADE POOL	52,00
☐ BIG 6 (6 GIER)	61,00
☐ BRUTAL FOOTBALL	46,00
☐ **DANGEROUS STREETS**	**46,30**
☐ DENNIS	58,00
☐ JAMES POND 3	51,00
☐ KID CHAOS	58,00
☐ KINGPIN	51,00
☐ **OVERKILL + LUNAR COMM.**	**29,20**
☐ SABRE TEAM	62,00
☐ SLEEPWALKER	50,00
☐ **SUMMER OLYMPIX**	**46,30**
☐ SUPERFROG	53,60
☐ SUPER STARDUST	74,50
☐ **SURF NINJAS**	**46,30**
☐ **TROLLS**	**46,30**
☐ ULTIMATE BODY BLOWS	79,90
☐ VITAL LIGHT	51,00
☐ **WHALE'S VOYAGE**	**46,30**

stępnego etapu. Znajdź żółty kwadrat, który wisi gdzieś w powietrzu i wejdź do niego (bez joya ani rusz). Są tam ukryte schodki. Wejdź na nie i skocz w górę, a przejdziesz etap.

UFO ENEMY UNKNOWN

PC, Wojciech Mroczek

Jeśli masz już wiele odkryć, a czujesz, że za moment będzie GAME OVER – nagraj grę. Teraz zacznij drugą i od razu ją nagraj (w innym miejscu). Wyjdź do DOS'u i przegraj pliki RESEARCH i PROJECT ze starej do nowej. Możesz próbować przegrać też inne pliki. (Przyda się plik UP czyli Ufopedia i Product, będziesz mógł produkować to co odkryłeś – Witia K.)

Amiga 1200, Artur Radoń

Dla wszystkich mających kłopoty z nagrywaniem gry, oto recepta: przy formatowaniu dyskietki nadaj jej nazwę UFOsaves. No i wszystko gra.

ULTIMATE PINBALL QUEST

Amiga, Maciej Łongwa

Na planszy WASTELANDS wybij kulkę z największą siłą, trzymając podniesioną lewą łapkę.

UNREAL

Amiga, Klub Miłośników Gier

Na planszy tytułowej wpisz ORDILOGICUS – nieśmiertelność na 1000%.

VAXINE

Atari ST, Dawid Rygielski

Uruchom grę i wpisz WILDEBEESTE. Wypróbuj teraz klawisze funkcyjne.

VIER GEWINNT

C-64, Łukasz Mańka

Gdy chcesz wygrać, w czasie gry naciśnij po kolei: 1, 2, 7, 5, 6.

VIKING CHILD

PC, Solnica

Kody do układów: FOREST – NUGGETS, LANDBRIDGE – BOUNCING, LABYRYNTH – BUSTFOOT, PYRAMID – REDDWARF.

VOYAGER

Amiga, Rafał Obrzud

Na ekranie zestawu opcji wpisz: WHEN THE SWEET SHOWERS OF APRIL FALL – dodatkowe menu.

WALKER

Amiga, Wiktor „PAPUT" Konecki

Na ekranie tytułowym z napisem PRESS FIRE TO START, napisz WALKER – pojawi się poziома kreska. W trakcie gry HELP + L trzymane 10 sekund przerzucają do następnego poziomu. R – restart levelu.

WIND OF WALKER

PC, Jeżol

Kody: 1) YIELDING, 2) YIELDING, 3) CONFUSION, 4) INESPERIENCE, 5) WAITING, 6) CONFLICT, 7) COOPERATION, 8) UNITY, 9) RESTRAINT, 10) VOTTRVY CONDUCT, 11) PROSPERITY, 12) STAGNATION, 13) COMMUNITY, 14) SORE REIGNITY, 15) MODERATION, 16) HARMONY, 17)EILEXIBILITI ENLIGHTENED, 18) REPAIR, 19) PROMOTION, 20) CONTEMPLATION, 21) REFORM, 22) SERENITY, 23) DETERIORATION, 24) REPETITION, 25) SPONTANEITY, 26) POTENTIAL, 27) NURTURING, 28) IMMINENT, 29) DANGER, 30) INTELLIGENCE, 31) ATTRACTION, 32) CONTINUITY, 33) RETREAT, 34) POWER, 35) PROGRESS, 36) SUBTLETY, 37) FAMILY, 38) CONTRADICTION, 39) OSTATLES, 40) LIBERATION, 41) DECLINE, 42) BENEFIT, 43) RESOLVE, 44) TEMPTATION, 45) ABSEMBLY, 46) ADVANCEMENT, 47) ADVERSITY, 48) INSIGHT, 49) CHANGE, 50) ORDER, 51) SHOCK, 52) MEDITATION, 53) DEVELOPMENT, 54) PASSIVITY, 55) PEAKING INTELLIGENCE, 56) TRAVEL, 57) INFLUENCE, 58) ENCOURAGEMENT, 59) REUNION, 60) DIMITATION, 61) UNDERSTANDING, 62) ATTENTION TO DETAIL, 63) PRECAUTION, 64) VIGILANCE.

WING COMMANDER 3 DEMO

PC, Kamil

Można je uruchomić na 486SX i 4 MB RAM! Aby tego dokonać należy pod Windows włączyć pamięć wirtualną i uruchomić grę z tego środowiska. Można też uruchomić DOS spod Windows i wtedy odpalać grę. Polecenie WC3DEMO -V uruchomi grę w wersji VGA. ■

DOM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ SAGITA

OBNIŻKA CEN! SKORZYSTAJ Z OKAZJI!

Wypełnij blankiet i wyślij, a w ciągu 14 dni otrzymasz zamówione gry

02-903 Warszawa
ul. Powsińska 40/24

ZAMÓWIENIE

ZAMAWIAM ZAZNACZONE GRY

..... (imię i nazwisko)

..... (dokładny adres z kodem)

..... (podpis rodzica)

zamówienie płatne przy odbiorze plus koszty przesyłki pocztowej

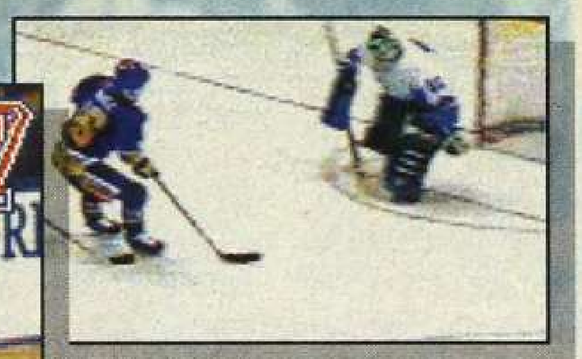
IBM PC

	zł, gr
☐ 7 DNI 7 NOCY	30,50
☐ 3D POOL	14,60
☐ 1942 PACIFIC AIR WAR	95,10
☐ ACTION FIGHTER	14,60
☐ ALADDIN	79,00
☐ ALIEN BREED	36,60
☐ ALIEN BREED TOWER ASSAULT	87,80
☐ **ANOTHER WORLD**	**24,40**
☐ ARCADE POOL	45,00
☐ ARMORED FIST	79,50
☐ BC RACERS	52,00
☐ BIG RED ADVENTURE	69,00
☐ BIONIC COMMANDO	14,60
☐ **BIRDS OF PREY**	**18,30**
☐ BLASTEROIDS	14,60
☐ **BUDOKAN**	**18,30**
☐ **BUZZ ALDRIN'S RACE**	**48,50**
☐ **CADAVER/PAYOFF**	**24,40**
☐ CAMPAIGN 2	98,50
☐ CANNON FODDER 2	61,00
☐ **CAR AND DRIVER**	**30,50**
☐ CARRIER COMMAND	14,60
☐ COMANCHE	91,50
☐ DANGEROUS STREETS	28,00
☐ DAWN PATROL	98,50
☐ **DESERT STRIKE**	**61,00**
☐ **DRACULA**	**18,00**
☐ DREAMWEB	98,50
☐ **DUNE**	**18,30**
☐ **DUNGEON MASTER**	**24,40**
☐ ECSTATICA	94,00
☐ E-MOTION	14,60
☐ EUROSOCCER	28,00
☐ EVASIVE ACTION	48,80
☐ **F-14 FLEET DEFENDER**	**73,00**
☐ **F-15 STRIKE EAGLE 3**	**61,00**
☐ **FIELDS OF GLORY**	**61,00**
☐ FIFA INTERNATIONAL SOCCER	61,00
☐ **FLASHBACK**	**24,40**
☐ FLIGHT OF THE INTRUDER	26,80
☐ **FRONTIER ELITE 2**	**36,50**
☐ **FUTURE WARS**	**24,40**
☐ FURY OF THE FURRIES	52,40
☐ GENESIA	52,40
☐ GUILTY	85,40
☐ **GUNSHIP 2000**	**30,50**
☐ **HAND OF FATE**	**67,00**
☐ HANNIBAL PL	46,00
☐ **HIRED GUNS**	**36,50**
☐ **HUMANS 2**	**36,50**
☐ INDIANA JONES ACTION	14,60
☐ **INNOCENT UNTIL CAUGHT**	**46,00**
☐ **KINGMAKER**	**61,00**
☐ **KING'S QUEST 1**	**30,50**
☐ KING'S TABLE	66,00
☐ **LARRY 1**	**24,40**
☐ **LEGEND OF VALOUR**	**24,40**
☐ **LINKS – GOLF**	**18,30**
☐ LION KING	79,00
☐ **LITIL DIVIL**	**69,50**
☐ **MANHUNTER 2 SAN FRANCISCO**	**24,40**
☐ MICROPROSE SOCCER	14,60
☐ MORTAL KOMBAT 2	135,00
☐ NASCAR RACING	73,20
☐ OPERATION HARRIER	14,60
☐ **OPERATION STEALTH**	**24,40**
☐ OSCAR	30,50
☐ **PACIFIC STRIKE**	**67,00**
☐ PATRIOT	54,90
☐ PIOTRKÓW 1939	56,70
☐ **PIRATES**	**18,30**
☐ **POLICE QUEST 1**	**30,50**
☐ **POWERMONGER**	**18,30**
☐ PRIVATEER	73,20
☐ PROJECT X	59,50
☐ **QUARANTINE**	**69,50**
☐ **QUEST FOR GLORY 1**	**30,50**
☐ RALLY CHAMPIONSHIPS	34,70
☐ **RAMPART**	**18,30**
☐ **RETURN OF THE PHANTOM**	**61,00**
☐ RICK DANGEROUS 1	14,50
☐ RICK DANGEROUS 2	14,50
☐ **RISKY WOODS**	**18,30**
☐ ROBINSON'S REQUIEM	57,00
☐ ROBOCOD	14,60
☐ **SEAL TEAM**	**24,40**
☐ **SEAWOLF**	**61,00**
☐ **SHADOWCASTER**	**61,00**
☐ **SHADOWLANDS**	**18,30**
☐ SHADOWORLDS	24,40
☐ SILVERBALL	40,20
☐ SPACE HULK	64,00
☐ **SPACE QUEST 1**	**30,50**
☐ STREET FIGHTER	14,60
☐ **STREET FIGHTER 2**	**24,40**
☐ STUNT CAR RACER	14,60
☐ SUPERFROG	59,50
☐ SURF NINJAS	28,00
☐ SYNDICATE PL	69,00
☐ **TASK FORCE**	**67,00**
☐ TEENAGENT	48,00
☐ THEME PARK	79,00
☐ TORNADO	57,30
☐ TRANSPORT TYCOON	85,40
☐ TROLLS	25,60
☐ **UFO: ENEMY UNKNOWN**	**67,00**
☐ ULTIMATE BODY BLOWS	79,50
☐ UNCOVER IT	24,00
☐ **UTOPIA**	**30,50**
☐ WHIZZ	35,00
☐ **WING COMMANDER**	**18,30**
☐ **WING COMMANDER ARMADA**	**67,00**
☐ WINTER SUPERSPORTS	23,00
☐ WOLFPACK	50,20
☐ WORLD CUP YEAR 94 (4 gry)	89,00
☐ XENON 2	14,50
☐ **ZOOL**	**36,50**
☐ **ZOOL 2**	**46,30**

PC-CD ROM

	zł, gr
☐ ALIEN BREED TOWER ASSAULT	100,00
☐ ALONE IN THE DARK 1	43.00
☐ ALONE IN THE DARK 2	73.00
☐ ALONE IN THE DARK 3	95.00
☐ ANIMALS	51,00
☐ ARMORED FIST	80.50
☐ BC RACERS	60.00
☐ BIG RED ADVENTURE	69.00
☐ COMANCHE	91.50
☐ CRIME PATROL	120.00
☐ CRIME PATR.2 DRUG WARS	125.00
☐ CYBERIA	129.00
☐ CYBERWAR	159,00
☐ DESCENT	165,00
☐ ECSTATICA	78,00
☐ **FRONTIER ELITE 2**	**46,30**
☐ GUILTY	85,00
☐ HELL	103,00
☐ KING'S TABLE	63,00
☐ **LABYRINTH OF TIME**	**61,00**
☐ **LITIL DIVIL**	**69,50**
☐ LITTLE BIG ADVENTURE	103,00
☐ LOST EDEN	159,00
☐ MAD DOG MC CREE1	66,00
☐ MAD DOG MC CREE 2	79,00
☐ MAGIC CARPET	103,00
☐ MORTAL KOMBAT 2	155,00
☐ NHL HOCKEY '95	73,00
☐ NOCTROPOLIS	79,00
☐ NOVASTORM	70,00
☐ QUARANTINE	78,90
☐ SPACE HULK	64,00
☐ SPACE PIRATES	120,00
☐ SPACE SHUTTLE	51,20
☐ SYNDICATE +	69,00
☐ TITAN'S LEGACY	95,00
☐ US NAVY FIGHTERS	103,00
☐ TOP 10 PACK	183,00
☐ WAR CRAFT ORCS & HUMANS	159,00
☐ WHIZZ	39,00
☐ **WING COM. ARMADA**	**67,00**
☐ WINGS OF GLORY	103,00
☐ WHO SHOOT J. ROCK	69,00
☐ WORLD CUP YEAR 94	91,00
☐ **ZOOL**	**46,30**
☐ **ZOOL 2**	**50,00**





BRETT HULL HOCKEY

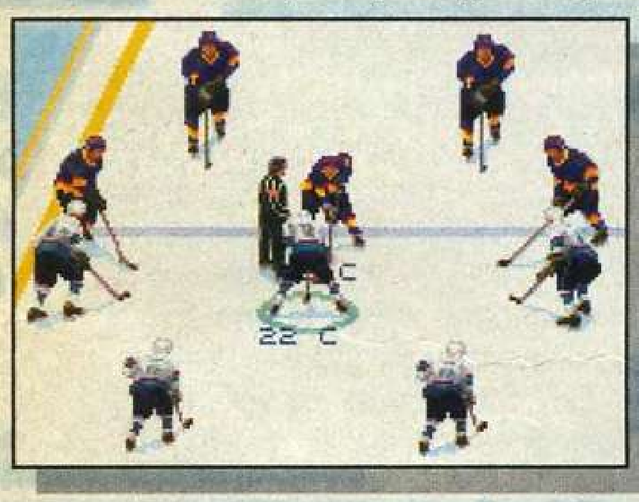




Każdy chyba człowiek ma ciągoty, by uwiecznić swe nazwisko w pamięci pokoleń. Zamiast poświęcić się wypisywaniu wierszydeł heksametrem, Amerykanie wolą mniej się wysilać, a więcej zarabiać. Wayne Gretzky Hockey, Magic Johnson Basketball, John Madden Football, to tylko przykłady fali gier, do której zalicza się BRETT HULL HOCKEY. Zapewne nikt z was nie wie, kto to był Brett Hull. W niczym to jednak nie przeszkadza by przyłączyć się do zażartej walki na tafli komputerowego ekranu.

B.H. HOCKEY nie jest grą trudną. W niczym nie przypomina on jakiegoś Sensibla, przy którym gałki oczne nie nadążają za zawodnikiem. Walka na lodowisku nie jest szybka, za to niezwykle zacięta. Łomot zderzających się ciał i trzeszczenie sklinczowanych kijów niemal nie milkną. Silną stroną B.H.H. jest nieustanna akcja – żadnego przetrzymywania krążka w środku pola. Akcja przenosi się dynamicznie spod jednej bramki pod drugą bez najmniejszej przerwy. Czasem trudno wręcz znaleźć chwilę, by dokonać zmiany zawodników.

Elementem ułatwiającym grę jest to, że każdy strzał oddawany jest w kierunku bramki – niezależnie od kierunku jazdy. Jedynie podania wykonywane są zgodnie z kierunkiem ruchu. W ten sposób istota rozgrywki przenosi się z katowania joysticka (przy skomplikowanych dryblingach) na umiejętność przeglądu pola gry i szybkiego rozgrywania krążka.



BRETT HULL HOCKEY nie jest grą pod żadnym względem wybitną. Jest growym średniakiem. Takim jednak, który zawsze znajdzie dla siebie kąt na twardzielu, by służyć jako psychiczna odtrutka w chwilach co większej chandry. Nic tak bowiem nie poprawia nastroju jak strzelenie kilku goli, rzucenie przeciwnika na bandę czy wreszcie okładanie go kijem.

KONFIGURACJA

Grę możesz dopasować do własnych potrzeb. Nie mówię już o tak oczywistych sprawach jak sterowanie – do wyboru masz joystick, klawiaturę i gamepad. Zestaw różnych opcji daje ci możliwość ustalenia długości tercji, zestawienia piątek hokeistów i zmiany parametrów drużyny, takich jak: celność strzałów, jazda na łyżwach, wola walki czy opanowanie krążka. Możesz także ingerować w zasady gry, wyłączając np. przepis o spalonym czy uwolnieniu.

Gra daje ci możliwość pojedynku z komputerem lub z kolegą. Jeśli bardzo lubisz hokej, możesz zdecydować się na rozegranie całego sezonu (jedną drużyną). Najkrótszy sezon składa się z 11 spotkań, najdłuższy, ale realistyczny, aż z 82! Będzie więc w co grać w skwarne letnie popołudnia.

Pejotl

ACCOLADE'95

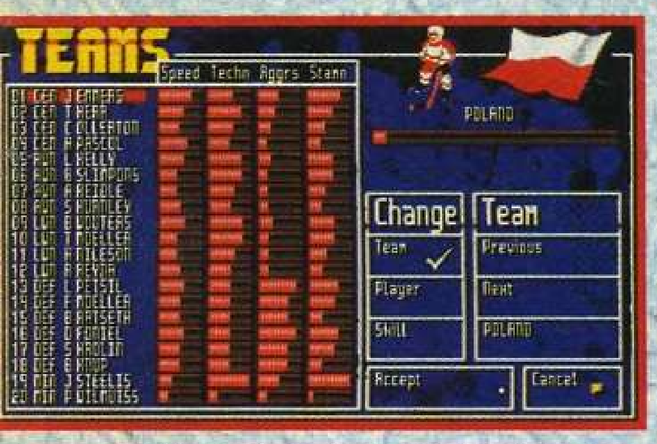
PC: SVGA, SB

PC 4

SPORTOWA

80% Grafika | 80% Dźwięk | 80% Miodność

Cena w zł. zawiera VAT



ALEX DAMPIER WORLD HOCKEY 95



Gra sportowa to ciężki orzech do zgryzienia dla projektantów. Trudno wymyślić w niej coś nowego. Reguły są znane, liczba graczy ustalona. Można jednak bez pudła zmienić punkt, z którego ogląda się przebieg akcji! W zwykłej grze hokejowej oglądasz lodowisko z góry, uwieszony za nogi gdzieś pod sufitem. W WORLD HOCKEY rozsiądziesz się wygodnie na trybunach, przy narożniku lodowiska. Trudno powiedzieć czy jest to pomysł rewolucyjny, tak się jednak składa, że wystająca banda zasłania od czasu do czasu widok krążka.

PIERWSZA TERCJA

Akcja nie jest tak płynna jak w BRETT HULL. Trudno wyczuć kierunek na ukośnie położonym lodowisku – dotyczy to zarówno ruchu graczy jak i podań. Hokeiści dość ciężko przejmują krążek, łatwo także go tracą i to czasami nie wiadomo dlaczego. Grze zarzucić można błędy w prowadzeniu zawodników – komputerowi zawodnicy potrafią stać i podziwiać krążek zamiast go przejąć! Zachowanie krążka także nie jest bez zarzutu. Odbija się on od band co najmniej jak kulka we fliperze. Z przyspieszeniem!

Równie zagadkowy jest fakt, iż zawodnicy raz poruszają się jak rakieta, a innym razem jak ranny żółw. Obserwacje tego typu spowodowane są oczywiście konwencją pseudotrójwymiarowego przedstawienia boiska. Różnice prędkości w pionie i poziomie wynikają ze skrótu perspektywy, tym niemniej wyglądają wręcz karykaturalnie i trudno się do nich przyzwyczaić.

MOŻLIWOŚCI

Grać można przy pomocy klawiatury lub joysticka, w pojedynkę lub z kolegą (przeciw sobie lub razem). Dużym minusem jest brak możliwości wyboru klawiszy – ustawiona konfiguracja nie jest najwygodniejsza.

Do wyboru masz trzy rodzaje rozgrywek. Pojedynczy mecz, ligę oraz turniej na osiem drużyn. Grać możesz jedną z wielu drużyn narodowych, bądź też swoją własną. Gracze patrioci znajdą tu i drużynę Polski z tak swojskimi nazwiskami jak: Nilsen, Krolin czy Ratseth. Każdą drużynę możesz obejrzeć, pozmieniać parametry zawodników a przed samym meczem zestawić piątki.

Wiele swobody masz także przy ustalaniu reguł. Od ciebie zależy czy zawodnicy będą się męczyć, czy będą odgwizdywane kary, uwolnienia, czy może być ruszona bramka itd. Na stałe usunięte zostały spalone. Przy wspomnianych już kłopotach z ruchem krążka i zawodników ich uwzględnienie praktycznie uniemożliwiłoby grę.

Dołączenie statystyk, modyfikowanych po każdym rozegranym meczu, jest wyraźnym krokiem w kierunku maniaków gier menedżerskich. Gra posiada też opcję trenerską, jednak wszystko co możesz wtedy robić to zestawianie piątek i ich wymienianie w trakcie gry. Nie jest to wiele.

Najlepszy fragment meczu – pranie po mordzie

Pejotl

Dystrybutor: Digital Multimedia Group

MERIT'95

PC: VGA, SB

PC 6

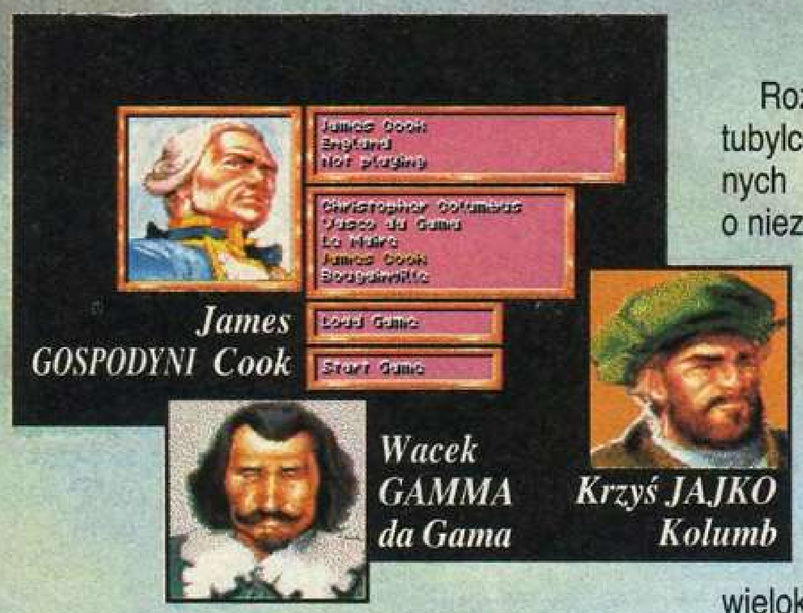
SPORTOWA

80% Grafika | 80% Dźwięk | 70% Miodność

55 zł

Cena w zł. zawiera VAT





„Płynie okręt przez odmęty,
Nie zwyczajny – lecz zaklęty,
Pokład pusty, burta pusta,
Poprzez burtę fala chlusta,
Wicher pędzi go i nagli,
Chociaż nie ma na nim żagli.
Lecz co dzień koło południa
Pokład nagle się zaludnia..."

12 października 1492 r. Krzysztof Kolumb postawił swą stopę na lądzie nowego kontynentu rozpoczynając symbolicznie erę Wielkiej Kolonizacji, mimo że już od ponad stu lat Portugalczycy i innni niepokoili ciche wody oceanów swymi statkami; żądni byli bogactw i przygód.

Rozpoczęła się epoka cywilizowania tubylców, eksploatacji zasobów naturalnych Ameryki i rozszerzania wiedzy o nieznanych lądach.

Pierwsi odkrywcy byli dzielnymi ludźmi ośmielającymi się wypływać na małych barkach, karawelach, nawach itp. Z czasem rozwój szkutnictwa pozwolił im przesiąść się na wielkie, dobrze uzbrojone liniowce.

Chwytliwy ten temat był już wielokrotnie wykorzystywany w grach komputerowych. Któż nie grał w „Siedem złotych miast" na Atari. Na PC mogliśmy się zagrywać w CIVILIZATION, COLONIZATION, SEVEN CITIES, itd. Autorzy programów bazowali na odwiecznej ludzkiej ciekawości odkrywania nieznanego, poszerzania obszaru wiedzy oraz rozwoju zarówno ekonomicznego jak i militarnego.

Również VOYAGES OF DISCOVERY opiera się na tym sprawdzonym schemacie. Gracz może wybrać jedną z pięciu postaci reprezentujących pięć krajów (oczywiście programiści z wielką precyzją historyczną umieścili obok siebie Kolumba i Cooka – ale do takich numerów już się przyzwyczailiśmy).

Pierwszym zadaniem gracza jest wyposażyć okręt w wodę i jedzenie oraz załogę i ewentualnie w żołnierzy (opcje w HOMEPORT odpowiednio: TRADE, PUB – CREW, SOLDIERS). Można także ulokować kilka dział na burtach (HOMEPORT – SHIPYARD – CANNON) lecz na początku będzie to zbytni wydatek.

Pierwsza wyprawa winna zakończyć się wysadzeniem ekspedycji (ORDERS – FORM EXPEDITION) przy czym o ile jednostki przesuwamy klikając prawym przyciskiem myszy, o tyle gości wysadzamy na ląd klikając lewym przyciskiem. Najważniejszą sprawą jest jednak zaopatrzenie wyprawy w podarki (TRINKETS) ponieważ wioski tubylców bardziej się opłaca zajmować w sposób pokojowy. Przy zbyt dużej rzezi Indian, Kościół Święty może nas po prostu wykląć.

Na każdą wyprawę dobrze jest też zabrać nieco gotówki (HOMEPORT – BANKER – TRANSFER) ponieważ takie budowle jak kościół, magazyny czy marna plantacja trzciny będą zaczynem rozwoju nowej kolonii (CITY EXTENSIONS). Kilku żołnierzy to zaś warunek zachowania nienaruszalności stanu posiadania naszego króla – wróg czai się wszak w pobliżu. Przeciwnie niż w COLONIZATION nie wystarczy obsadzić miasteczka aby chronić plantacje czy kopalnie. Dobrze jest postawić tam jakieś jednostki wojskowe (najlepiej piechotę).

Świat nie stoi w miejscu, twój wróg opłaca sowicie inżynierów, metalurgów, szkutników by wymyślali coraz precyzyjniejsze machiny bojowe. Również ty nie skąp złota i odwiedź... swego historyka. Za pewną opłatę (DONATION) możesz liczyć na coraz większe i szybsze okręty oraz lepiej uzbrojone wojska lądowe (szczególnie wartościowa jest piechota).

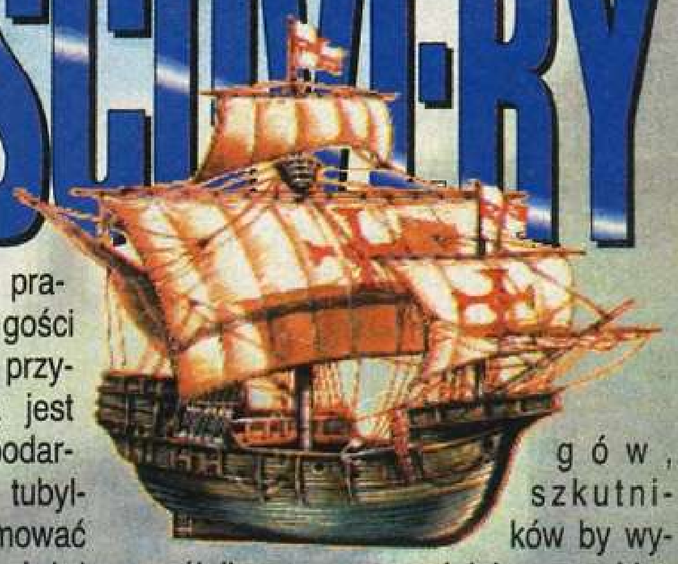
Gdy zdobędziesz już kilka kolonii postaw na ich rozwój, pewną ilość okrętów skieruj na stałe trasy handlowe między ojczyzną a Nowymi Ziemiami, natomiast jeden przeznacz na odkrywanie nieznanych lądów i mórz. Zbieraj gotówkę i staraj się nie korzystać z usług bankiera.





Tylko współczesne pasty do zębów chronią przed szkorbutem.

VOYAGES OF DISCOVERY



Kilka miesięcy po premierze ekonomiczno-strategicznej gry TRANSPORT TYCOON (opis w SS'20), firma MICROPROSE wydała pakiet WORLD EDITOR, który rozszerza grę o nowe opcje, poprawia niektóre wady oraz zawiera nowe scenariusze.

Podstawową wadą TRANSPORT TYCOON był zbyt wolny rozwój miast i przemysłu. Po pewnym czasie okazywało się, że nie ma już gdzie stawiać nowych linii transportowych, gdyż wszystkie miasta oraz fabryki zostały już połączone.

TRANSPORT TYCOON WORLD EDITOR zawiera rozwiązania eliminujące też inne niedogodności. Obecnie aby zagrać z kolegą wystarczy mieć modem i... dużo pieniędzy na rachunek telefoniczny. Jednak najistotniejsze jest dołączenie do gry edytora scenariuszy. Dzięki temu można stworzyć, według własnego widzimisię, dowolny ląd. Zadanie to można zrealizować na dwa sposoby – zlecić wygenerowanie terenu komputerowi lub samemu spędzić parę godzin na tworzeniu nowej mapy. Następny krok przy kreacji scenariusza to rozmieszczenie miast i fabryk – może ich być dowolna ilość. Jedynym ograniczeniem jest niemożność postawienia dwóch lub więcej zakładów tego samego typu w pobliżu jednego miasta. Dzięki tym opcjom możesz tworzyć świat zaludniony jak Chiny lub pustynny jak Sahara – wszystko zależy od ciebie!

Dodatkowym prezentem jest całkiem nowa oprawa graficzna gry - teraz swoje imperium transportowe możesz budować także na Marsie. W opracowanie nowego krajobrazu włożono naprawdę wiele pracy – zmianie uległy nie tylko domki, wieżowce i fabryki, ale także drzewa, samoloty i statki.

TRANSPORT TYCOON WORLD EDITOR



Gdy staniesz się niewypłacalny możesz stracić okręty i już po tobie.

Spotykając przeciwnika pamiętaj żeby atakować jego miasta. Plantacje i kopalnie skapitulują wraz z nimi. I najważniejsze: w VOYAGES... nie można wyeliminować z gry żadnego z państw biorących udział w rozgrywce. Można je osłabić, odbić kolonie, ale nigdy zniszczyć do końca. Dlatego tak ważny staje się wyścig technologiczny. Ten kto będzie silniejszy ten wygra.

Gra VOYAGES OF DISCOVERY nie wyróżnia się wspaniałą grafiką (chociaż dość ładnie przedstawiono sylwetki okrętów). Brak jest też prawie zupełnie muzyki i innych dźwięków. Wszystko jednak niweczy całkowicie nieprzyjazny interfejs. Gracz nie znajdzie tu stale wyświetlanej mapy strategicznej (za każdym razem należy wciskać opcję MAIN MENU – OVERALL MAP). Nie można również wydawać okrętom rozkazu ruchu klikając na punkcie docelowym, a jedynie klikając na sąsiednim polu (opcja ORDERS – MOVE jest tak prymitywna, że okręt zatrzymuje się na każdej przeszkodzie i znów trzeba nim sterować ręcznie). Autorzy gry zapomnieli zupełnie o jakimś zestawieniu posiadanych kolonii, ich produkcji, załodze itp. Przy 10 koloniach bieganie myszą po kilku opcjach menu staje się bardzo męczące. Kilka etapów zajmuje też rozeznanie się w wartości poszczególnych terenów przy produkcji trzciny, bawełny, wydobywaniu rudy itp.

Mimo tych niedostatków czyniących z gry toporne i prymitywne dziś zjawisko warto ją polecić wszystkim tym, których fascynuje rozjaśnianie czarnej plamy mapy, zakładanie kolonii i budowa potęgi z jednym stateczkiem na starcie.

„Uczta była znakomita:
Każdy najadł się do syta,
Rzeką lał się miód stuletni
I bawiono się najświetniej.
Choć to gra jest nieprawdziwa
Sens ukryty w tej grze bywa."

Berger

BLACK LEGEND'95

PC: VGA, SB

PC 2

EKONOMICZNA

65% Grafika | 45% Dźwięk | 70% Miodność | Cena w zł. zawiera VAT

Wszystkie budowle oraz pojazdy są dopracowane i bardzo sugestywne – zarówno kształtem jak i kolorystyką doskonale oddają klimat czerwonej planety.

Na koniec trzeba zaznaczyć, że ci, którym nie spodobał się TRANSPORT TYCOON nie polubią tym bardziej TTWE. Jest to co prawda świetny prezent dla wszystkich miłośników tej gry, ale poza nową szatą graficzną i możliwością tworzenia własnych scenariuszy nie wnosi nic nowego.

C(w)alineczka

MICROPROSE'95

PC: VGA/SVGA, SB

PC 1

STRATEGIA

95% Grafika | 90% Dźwięk | 80% Obsługa | 90% Miodność | Cena w zł. zawiera VAT



OLBERT Sp. z o.o.

ul. Szczęśliwicka 51, 02-353 Warszawa
tel. 0-90213477, 0-90213478, 0-90213479
nasz pejdżer: Centrala 622-96-41, nr 51-515

PRACUJEMY 7 dni W TYGODNIU!!! W godzinach 9.00 – 20.00

Dostawa Komputerów do domu klienta na nasz koszt. Cała Polska.

Jeżeli CHCESZ mieć DOBRY I SZYBKI KOMPUTER lub już go MASZ i stwierdzasz, że jest ZA WOLNY, a NIE MASZ PIENIĘDZY na jego rozbudowę – wymianę ZADZWOŃ do nas. POMOŻEMY Tobie POZBYĆ się tego KŁOPOTU. Przyjmiemy w rozliczeniu TWÓJ UŻYWANY KOMPUTER!!!

Amiga 500, 600, CDTV, 1200, CD32, C-64, Atari XE i ST, PC 386 i 486 SX/DX, Monitory RAM-y, Hard Dyski itp.

a łączną wartość przyjmiemy jako pierwszą wpłatę gotówkową.

Nasza firma prowadzi sprzedaż komputerów „NA RATY".

Dla mieszkańców województw: warszawskiego, ciechanowskiego, ostrołęckiego, siedleckiego, radomskiego i skierniewickiego.
I INNE WOJEWÓDZTWA – ZADZWOŃ SZYBKO.

– Bank udzieli Tobie kredytu BEZ ŻYRANTÓW.
– JEDYNE wymaganie to pierwsza wpłata minimum 10% wartości sprzętu.
– oraz jednorazowa opłata manipulacyjna dla banku w wysokości 8.88% od zaciągniętego przez Ciebie KREDYTU.

Używamy TYLKO NOWYCH I DOBRYCH części!!!

486 DX2/66 AMD

3*VLB OPTi 256 KB cache, 4 MB RAM, 3.5" FDD 1.44, IDE Kontroler, klawiatura, karta graficzna SVGA 512 KB, Obudowa MiniTower, Hard Dysk 270 MB, Monitor KOLOR 14" LR, Myszka

Cena 2.990,- zł z VAT-em!!!
NA RATY już od 155,- zł* miesięcznie

PENTIUM 75 MHz

8 MB RAM, 3.5" FDD 1.44, Obudowa MiniTower, karta graficzna 1 MB S3 Diamond PCI, Klawiatura, Hard Dysk 540 MB, Monitor KOLOR 14" LR, Myszka

Cena 4.990,- z VAT-em!!!
NA RATY już od 259,- zł* miesięcznie

Amiga 4000	6390,-	Na Raty już od	295,-* zł	miesięcznie
Amiga 1200	1550,-	Na Raty już od	77,-* zł	miesięcznie
Amiga 600	950,-	Na Raty już od	49,-* zł	miesięcznie
Amiga 500	650,-	Na Raty już od	58,-* zł	miesięcznie
Amiga CD32	569,-	Na Raty już od	51,-* zł	miesięcznie

*przykładowe wysokości średniej raty miesięcznej (okres kredytowania 2 lata)

Posiadamy też Amigi z już zamontowanymi Hard Dyskami 40, 60, 170, 270, 420 i 520 MB!!!

Zmiany dodatkowe w zestawie PC proszę doliczyć do ceny komputera.
Posiadamy także oryginalne programy: DOS 6.22 w cenie 159,-
Windows 3.11 PL w cenie 189,-
Sprzedajemy też POJEDYNCZE PODZESPOŁY (patrz ceny w nawiasach)

Procesory

(499,-)	486 DX2/66 AMD	w zestawie „486"
(559,-)	486 DX2/66 Intel	dopłata 59,- zł
(559,-)	486 DX2/80 AMD	dopłata 59,- zł
(699,-)	486 DX4/100 AMD	dopłata 199,- zł

Monitory

(759,-)	14" Kolor LR Daewoo	w zestawie
(809,-)	14" Kolor LR NI Dae.	dopłata 49,- zł
(1099,-)	15" Kolor RL NI Dae.	dopłata 339,- zł
(819,-)	486 DX4/100 INTEL	dopłata 319,- zł

Płyty z lub bez procesora

(319,-)	486 VLBx3 256 KB c. OPTi	w zestawie „486"
(459,-)	486 PCIx4 256 KB c. z kontr.	dopłata 139,- zł
(1989,-)	Pentium 75 + płyta	w zestawie „Pentium"
(2529,-)	Pentium 90 + płyta	dopłata 539,- zł

Hard Dyski

(529,-)	HDD 270 MB Conner	w zestawie „486"
(679,-)	HDD 540 MB Conner	dopłata 149,- zł
(829,-)	HDD 850 MB Conner	dopłata 339,- zł

Obudowy

(119,-)	Mini Tower	w zestawie „486"
(159,-)	Mini Tower LUX	dopłata 39,- zł
(239,-)	Big Tower	dopłata 119,- zł

Karty Graficzne

(129,-)	SVGA 512 KB Trident	w zestawie „486"
(259,-)	SVGA 1024 KB Cirrus Logic VLB	dopłata 129,- zł
(309,-)	SVGA 1024 KB S3 Diamond VLB	dopłata 179,- zł
(329,-)	SVGA 1024 KB S3 Diamond PCI	w zestawie „Pentium"
(809,-)	2 MB PCI Number Nine #9 do Pentium	dopłata 679,- zł

Karty Muzyczne

Sound Stunner II (odp. S. Blaster 2.0)	189,-
Sound Leader PRO 16E bit (odp. S. Blaster 16 bit)	349,- zł
Primax Ultra Sound 512 KB (odp. Gravis MAX)	499,- zł
+ głośniki muzyczne już od 49,-	

Napędy CD-ROM

x2 Dolphin	399,- zł
x2 Sony	459,- zł
x2 Panasonic	559,- zł
x4 Dolphin	629,- zł
x4 Mitsumi	669,- zł

UWAGA! Kupując Razem dowolną Kartę Muzyczną i dowolny Napęd CD-ROM dostaniesz rabat w wysokości 600.000,- zł (starych zł)

SPECJALNA OFERTA dla Posiadaczy komputerów serii 386.
Oddając NAM dowolną płytę 386 z procesorem dostaniesz od nas:
Procesor 486 DX2/66 AMD + płyta 486 OPTi 3*VLB + 4 MB RAM
za SPECJALNĄ CENĘ: 1.199,- zł. Kwota ta może być rozłożona NA RATY!

Prowadzimy także sprzedaż programów do prowadzenia księgowości, gospodarki magazynowej, wystawiania faktur VAT, rachunków uproszczonych i innych. Więcej informacji o programach pod nr. tel. (0-2) 669-61-54



Zdjęcie lalki udającej zwłoki Obcego pochodzi z książki „Adams Planet"

Dla wielu ludzi istnienie pozaziemskich cywilizacji pozostaje problemem wielce dyskusyjnym. Ileż i słów wylano by udowodnić lub zaprzeczyć ich istnieniu. Wobec ogromu dowodów i powagi faktów wydaje się bardziej efektywne zastanowić się co UFO robi na Ziemi, a nie czy w ogóle jest. Tak, tak! To co przedstawiono w grze UFO – Enemy Unknown jest w większości prawdą. Znaczna część przedstawionych obcych, wyposażenia, statków latających pochodzi wprost z opisów świadków lub z relacji badaczy pracujących w tajnych ośrodkach rządowych.

Nie jest dzisiaj tajemnicą, że w latach 40. rząd USA zawarł tajne porozumienie z tzw. „szarakami", prawdopodobnie przybyszami z pięciu planet układu Hebry (dziwnie podobni do sektoidów z UFO – tych z wielkimi oczami i dużymi głowami, chociaż niektórzy twierdzą, iż nie są to wielkie oczy lecz okulary). Aby przeżyć, musieli oni kąpać się w wywarach z krwi i narządów zwierząt (nota bene: w Polsce istnieje sekta wierząca w rychłą zagładę świata, przeżyć mają tylko wybrani, a jedynym ratunkiem dla ludzkości jest dostarczenie grupie pozaziemskich przybyszy płucek, wątróbek itp.). W zamian za przekazanie wysoko rozwiniętej technologii zezwolono im na pobieranie organów zwierząt (głównie krów) i doświadczenia na ludziach.

Od lat 40. znajdowano więc w Stanach krowy (czy pamiętacie zawartość statków badawczych w UFO?) z narządami wyciętymi przy pomocy precyzyjnych narzędzi laserowych (jeszcze wtedy nie znanych, oczywiście na Ziemi) lub pozbawionych krwi bez śladu wsiąknięcia jej w ziemię. Szacuje się też, że co dziesiąty Amerykanin świadomie lub nie, uczestniczył w eksperymentach „szaraków".

Podziemne fabryki produkowały androidy ze złapanych ludzi, innym wszczepiano implanty w okolicach zatok czyniąc z nich posłuszne bioroboty.

W 1979 r. rząd USA odkrył, że obcy nie dotrzymują warunków umowy. A przecież główna baza Obcych znajdowała się na pustyni Nevada na terenach bazy wojskowej (tzw. Obszar 51). To z tajnych laboratoriów Obszaru 51 wyszły: samolot szpiegowski U-2, projekt Gwiezdnych Wojen i technologia Stealth!

W latach 1978/79 miała miejsce akcja Ziemian mająca na celu likwidację „szaraków". Zginęło jednak 44 znakomitych naukowców amerykańskich i nieco żołnierzy z Delta Force próbujących ich uratować. Dopiero w latach 80. doszło do ponownej ugody i wymiany technologii.

Według niepotwierdzonych informacji cywilizacja „szaraków" uległa zniszczeniu przez przybyszy z Plejad. Cóż jednak się stało z biorobotami?

„Szaraki" nie są jedyną cywilizacją kosmiczną z jaką mieliśmy do czynienia. Przybywali do nas Plejadanie, Pegazanie, Liranie i inni. Dlaczego więc mimo dowodów, czy wyżej przedstawionych zdarzeń nadal tak mało o tym wiadomo, czemu się nie ujawnia tak ważnych faktów? Z bardzo prostej przyczyny – wyścigu technologicznego w świecie. Dzięki technologiom obcych rząd USA stworzył programy badawcze Black Projects (50 mld dolarów inwestowanych rocznie), Redlight i inne. Miały one na celu badanie obcych, ich technologii, a przede wszystkim latających statków. Według naocznych świadków w bazie S-4 (10 mil na południe od Obszaru 51) było swego czasu 9 latających talerzy, napędzanych w oparciu o efekt fali grawitacyjnej energią wydzielaną przez pierwiastek zwany... Element 115 (tak, tak – znane z UFO Elerium 115) tak wydajny, że 1 kg E115 = 47 dziesięciomegatonowym bombom jądrowym. Przy tym jeden statek potrzebuje do lotu tylko 223 g tego pierwiastka, a w bazie S-4 było ponad 200 kg E115.

Wszystkie sprawy dotyczące UFO objęto w Stanach najwyższą klauzulą

UFO



Nawiązując do opisu UFO 1 w SS'14 podajemy strategiczne zasady obowiązujące w obu częściach gry. Jak wynika z listów, największy problem w UFO stanowi rozgrywanie bitew. Poniższe wskazówki powinny wam pomóc. Niestety nie mogą one być już bardziej szczegółowe, gdyż gra stawia olbrzymią ilość taktycznych łamigłówek.

WALKA NA DNIE OCEANU

To najczęstszy rodzaj starcia, dlatego powinieneś opanować jego taktykę perfekcyjnie. Zapewne wydaje ci się, że po wyjściu z transportowca, każdego napotkanego Obcego należy zastrzelić. Gdyby nie to, że mają oni denerwujący zwyczaj odpowiadania ogniem byłby to najlepszy sposób.

Dwa pierwsze etapy wymagają cierpliwości i dokładności. W pierwszym ruchu wyprowadź z okrętu 5-6 marines. Jednego poślij przed dziób i jednego za rufę. Pozostali niech utworzą tyralierę i schowają się za nierówności terenu. Marynarze pozostający na okręcie powinni uzbroić granaty. W drugim etapie odsuń tyralierę od okrętu i wyprowadź resztę marines.

Reszta walki polegać będzie na przemieszczaniu tyraliery w głąb planszy (tak aby utworzyć łańcuch ludzi od krawędzi do krawędzi). Każdy wykryty przez pierwszą linię Obcy powinien być likwidowany granatem rzuconym z drugiej linii.

Taki sposób walki ma tę przewagę, że zabezpiecza twoich marynarzy przed reakcją przeciwnika. Jeśli strzelisz i pierwszy twój strzał nie zabije wroga, to może on odpowiedzieć ogniem. Także rzut granatem w momencie gdy Obcy cię widzi, może ściągnąć na ciebie serię pocisków. Natomiast rzut granatem lub strzał z daleka (poza polem widzenia Obcego) nie spowoduje takiej reakcji. Ponadto granat, jeśli nawet nie zabije to zrani wroga, zmniejszając celność jego strzałów i odbierze mu ochotę do walki.

Bądź agresywny! Wszelkie wahanie i bojaźliwość są zachętą dla wroga do lepszego celowania. Nie wolno ci oddać inicjatywy wrogowi. Tylko śmiały atak zapewni ci powodzenie.

Bądź elastyczny. Podział formacji na dwie linie dobry jest na papierze ale nie w polu. Jeśli jedno skrzydło wykryje wroga staraj się go oskrzydlić (kosztem drugiej linii) by kontrolować wzrokiem ich ruchy. Przerzuć marines z drugiego skrzydła dla wzmocnienia siły ognia. Nie powinieneś zostawiać wrogowi miejsc, w których może się schować.

Uzbrojenie: broń strzelecka, minimum 2 granaty (jeden w ręku) i wiertło lub Thermal Taser w plecaku (do wykorzystania przy abordażu wrogiego okrętu).





ABORDAŻ

Po oczyszczeniu pola przychodzi czas by opanować jego pojazd. Jeśli atakujesz przez właz, musisz być szybki. Mimo, że instrukcja zaleca tworzenie „komitetów powitalnych" na wychodzących Obcych, to nie ma żadnej pewności, że twoi ludzie zastrzelą wroga wcześniej niż on rzuci granatem! W jednym ruchu przerzuć ludzi pod właz (stawaj z boku – nie na wprost) i módl się by żaden z Obcych nie zechciał wyjść na siusiu. W drugim ruchu wpadaj do środka. Bądź szybki i zdecydowany. Pierwszy marines musi wykorzystać swój ruch maksymalnie – aby przeszukać wzrokiem jak największą przestrzeń. Dopiero teraz wejdź pozostałymi. Większość Obcych to nie żołnierze tylko specjaliści (medycy, nawigatorzy, technicy). Nie będą oni strzelać tylko uciekać, o ile będą mieli gdzie.

Uwagi: Możesz wysadzać drzwi granatami (Sonic Pulser). Zawsze pod koniec ruchu chowaj się pod ścianą i nigdy nie stawaj twarzą na wprost zamkniętych drzwi. Gdy uklękniesz obok drzwi, wychodzący Obcy może cię nie zauważyć lub zauważyć zbyt późno by strzelić.

Uzbrojenie: wiertło lub Thermal Thaser plus broń strzelecka. Granat może być czasem bronią obosieczną. Przydaje się w dużych statkach, niestety niszcząc artefakty, które mógłbyś zabrać.

WALKA W BAZIE

We własnej bazie pole bitwy wyznaczają wąskie korytarze i ciasne pomieszczenia. Prawdziwa dżungla pełna kryjówek. Walka będzie się tu toczyć o panowanie nad newralgicznymi skrzyżowaniami i wylotami korytarzy.

Walka w bazie jest typową „bitwą spotkaniową", pełną chaosu i niepewności. Skomplikowana sieć korytarzy i pomieszczeń powoduje, że zawsze możesz zostać zaskoczony z najmniej oczekiwanego kierunku. Wróg może czekać za każdym rogiem.

Aby uporządkować przebieg starcia, powinieneś jak najszybciej obsadzić wyloty wszystkich korytarzy, którymi mogą wyjść Obcy. Lądują oni zawsze w hangarach i w śluzie – powinieneś je zablokować, by uniemożliwić im przedostanie się do pozostałej części bazy. Zapewne nie uda ci się postawić przy każdym wylocie żołnierza. Nie o to jednak chodzi. Panuj nad wyjściami z hangarów, ale wzrokowo! Przy najbliższej okazji przedostań się do hangaru i zlokalizuj Obcych.

Połowa sukcesu w bitwie to znalezienie przeciwnika. Nie szarżuj więc od pierwszego etapu, tylko najpierw otocz i odizoluj od reszty bazy miejsca pojawienia się Obcych. W ten sposób zabezpieczysz się przed niespodziewanym strzałem w plecy. Niestety nic cię nie uchroni przed strzałem w twarz. Obcy preferują broń ogłuszającą, stąd nie stawaj w grupach.

tajności Majestic-12, wyższą niż broń jądrowa czy badania kosmiczne. Oprócz tego wprowadzono w życie specjalny program dezinformacyjny będący jedną ze strategii rządu w celu ukrycia prawdy o UFO. Specjalizują się w tym agenci AFOSI (US Air Force Office of Special Investigations) i APRO (US Aerial Phenomenon Research Organisation). Według pewnych źródeł istnieje też w USA specjalne prawo – ET Exposure Law uchwalone w lipcu 1969 r. bez publicznej debaty. Każdy kto miałby kontakty z UFO może być skazany na 1 rok więzienia, 5 tys dolarów grzywny i kwarantannę, której długość mają określić specjaliści m.in. z NASA.

Dzięki tym działaniom w dniu dzisiejszym czysta prawda jest znana nielicznym ludziom na Ziemi. Sprzyja to powstawaniu katastroficznych (a może po prostu prawdziwych) wizji jak te Billa Coopera i Gordona Greightona, że wszyscy jesteśmy kontrolowani przez siły obcych różnych ras, że nie możemy nic zrobić aby ich powstrzymać, a znaczna część populacji to obcy lub półobcy. Twierdzi się też, że na Marsie i Księżycu oraz Wenus znajdują się bazy, a w znanym serialu TV „Alien Nation" role Obcych grali prawdziwi Obcy i była to część planu indoktrynacji Ziemian żeby przyzwyczaić i oswoić nas z ich istnieniem.

Obrazu zamieszania w wiedzy o UFO dopełnia pojawiająca się ostatnio teoria ewakuacji. Mówi ona, że do 1997 r. mają być z Ziemi ewakuowani wybrani ludzie o odpowiednim rozwoju duchowym, a stara planeta ulegnie zagładzie. Chociaż z drugiej strony są tacy, którzy twierdzą, iż plotki o ewakuacji rozsiewają wrodzy nam Obcy.

Jak jest naprawdę, gdzie leży odpowiedź?

1. Czy UFO nie istnieje, a jest to jedynie moda i przywidzenie?

2. Czy UFO istnieje, a fakt ten jest skrzętnie ukrywany przez rządy tego świata (w b. ZSRR utworzono grupę roboczą przy Oddziale Fizyki Ogólnej i Astronomii Akademii Nauk ZSRR, z czasem do programu badań włączyło się Ministerstwo Obrony i wszystkie informacje utajniono. Wiadomo jednak o kontakcie w wąwozie Siamy i informacjach przekazywanych przez Obcych)?

3. Czy UFO jest nam wrogie? Pragnie panowania nad nami (grając w UFO jesteśmy więc bohaterami)?

4. Czy UFO jest nam wrogie i nie jesteśmy w stanie mu się przeciwstawić? Czy też ktoś specjalnie rozpuszcza informacje o ich wszechmocy aby tym bardziej nas zniewolić?

5. A może UFO jest nam przyjazne, obcy pragną nam pomóc, jednak poziom naszego rozwoju duchowego nie pozwala na pełny kontakt (istnieje też teoria, że to przepisy kosmiczne zabraniają ingerencji w życie istot na niższym poziomie rozwoju)?

6. A może...



Zdjęcie domniemanych zwłok Obcego pochodzi z książki „UFO Glasnost"

Czy przypadkiem X-Com nie powinien zamiast zwalczać obcych zająć się miejscowymi szaleńcami zwącymi się politykami?...

Czy sama idea gry, nastawiająca poprzez nastrój grozy i działania obcych, nie została wymyślona w konkretnym celu aby utrudnić nam ewentualny kontakt? I kto jest głównym animatorem – ludzie, źli obcy, niedobitki „szaraków"? Czy może ktoś próbuje nas ostrzec?

Gdy któregoś dnia pojawią się w twojej głowie obce myśli, obrazy i wiedza nie z tego świata, pamiętaj, że zaczęło się i że jest już za późno.

Ranu Herb Brah

NIEZNANY WRÓG

ENEMY UNKNOWN



Ilustracje pochodzą z UFO 1



Najlepsze uzbrojenie: Thermal Shock Launcher (!) – możesz położyć nawet kilku obcych na raz (nawet Lobsterów). Granaty mają niewielki zasięg (niski sufit), bardziej liczą się umiejętności snajperskie i siła rażenia broni ręcznej. Przydają się wiertła (Vibro Blade itp.) do walki w zwarciu.

BAZA OBCYCH

Podziemną część bazy możesz przejść na dwa sposoby. Sposób bergerowski polega na przeczesaniu bazy i wystrzelaniu wszystkich przeciwników. Sposób pejotlowy natomiast polega na rajdzie 2-3 marines, odnalezieniu SYNOMIUM CONTROL COŚ TAM i załatwieniu go na cacy. Pozostała część desantu zabezpiecza w tym czasie strefę ewakuacji. Pierwszy sposób jest znacznie dłuższy ale po bitwie dostajesz wszystkie artefakty.

W ALIEN COLONY pierwsza część misji jest trudniejsza od drugiej, przy COMMUNICATION – odwrotnie. W pierwszych częściach misji nie ogłuszaj Obcych – po zakończeniu będą oni martwi (nawet jak zapakujesz ich do plecaków).

Na powierzchni bazy spotkasz wiele ras wrogów. Oprócz Tasothów i Aquatoidów napotkasz niezwykle niebezpieczne Tentaculaty i Hallucinoidy. Te pierwsze poruszają się niezwykle cicho i musisz zawsze pilnować pleców by nie stać się ich pożywką. W tej zabawie to one są myśliwymi. Hallucinoidy na szczęście są większe i bardziej hałaśliwe.

W podziemnej części skład załogi jest podobny. Lubią się tu dodatkowo pokazać kraboraki, szczególnie w pomieszczeniu z SYNOMIUM.

Uzbrojenie: część pierwsza: DPL (Disrupted Pulse Launcher). Jeśli go nie masz życie staje się 300% trudniejsze. Część druga: Wiertła i broń strzelecka do walki. DPL do zniszczenia SYNOMIUM CONTROL. Wewnątrz bazy DPL i granaty mają mniejszy zasięg rażenia niż w polu.

TERROR

Terror w porcie lub na wyspie nie jest problemem. Powinieneś go rozegrać jak walkę na dnie morza. Utrudnieniem są liczne pomieszczenia w budynkach, gdzie twoi żołnierze będą musieli wykazać się indywidualnie (nie wchodź cieniakiem do budynku). Uważaj na dachy. Nie szastaj też granatami, gdyż możesz zabić cywila.

Większy problem to terror na statku. Jest to robota na dłużej. Teren walki jest tu niezwykle skomplikowany, obfitujący w kryjówki i dachy. Nie chowaj się za beczkami – po trafieniu eksplodują. Przeszukuj wszystkie pomieszczenia – kiedyś Gill Man schował mi się w szafie! Staraj się chodzić grupami po 2-3 marines, by mogli kryć swoje plecy.

Podobnie jak w każdej walce staraj się uporządkować pole bitwy. Rozwiń tyralierę i posuwaj się naprzód przeszukując kolejno wszystkie pomieszczenia. Jeśli zostawisz za sobą jakąś „czarną plamę" możesz się przykro rozczarować.

Uzbrojenie: port lub wyspa – jak walka na dnie. Statek – jak abordaż.

PODSTAWOWE RASY

GILL MAN – zwykle występują łącznie z DEEP ONE lub CALCINITE. Nie powinny być dla ciebie problemem. Mają mały zasięg ruchu (TU 40), niską celność strzału (18%) i słabo reagują.

DEEP ONE – żaden problem. Słabo opancerzony. Mały zasięg ruchu (TU 50). Silna broń elektryczna o małym zasięgu.

CALCINITE – Silne opancerzenie. Brak uzbrojenia. Średni zasięg ruchu (63).

AQUATOID – podobnie jak Gill Man. Jedynym zagrożeniem jest użycie przez nich MOLECULAR CONTROL. Są najsłabiej opancerzeni ze wszystkich i mają najmniejszą żywotność (HEALTH 30).

TASOTH – znacznie lepsi. Średnie opancerzenie. Duża żywotność (H 135) – jeden granat (SONIC PULSER) może nie starczyć. Posługują się MOLECULAR CONTROL i DPL. Ich słabą stroną jest mała odporność psychiczna. Szybko zaczynają panikować.

LOBSTER MAN – senny koszmar. Średnie opancerzenie (4-8). Duża żywotność (H 115). Praktycznie niewrażliwy na cokolwiek poza bronią soniczną. Dwa granaty (SP) mogą nie wystarczyć. Bez słabych stron. Nawet nieuzbrojony może atakować (szczypcami).

TENTACULAT – drugi koszmar. Największy zasięg ruchu (TU 100!). Najlepsze reakcje. Największa determinacja w ataku (BRAVERY 110). Produkuje zombie. Silnie opancerzony (2-18). Może się wznosić i atakować z góry.

PORADY SIERŻANTA

Wykorzystuj do osłony wszelkie ściany, wydmy i inne przeszkody.

Na zakończenie ruchu klękaj! Nie tylko jesteś mniejszym celem, ale też masz o kilka procent lepszą celność przy własnym strzale.

Granat (SP) jest pewniejszy od strzału. Wiertło pewniejsze od granatu.

Po wejściu do pomieszczenia zawsze sprawdź czy nic nie stoi z boku.

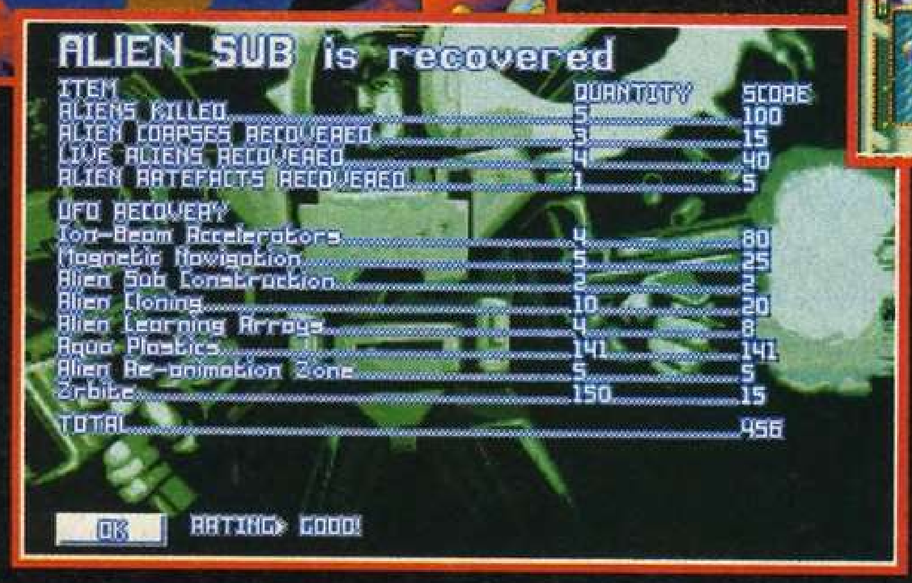
Przy szybkim ataku w podziemnej części bazy przydaje się czołg. Wprowadź go do hangaru, w którym znajduje się pomieszczenie z SYNOMIUM. Tentaculaty zaatakują go. Teraz wystarczy wycofać czołg i jeden pocisk z DPL eliminuje największe zagrożenie.

Pejotl



Na pierwszą część UFO mówiono w USA X-COM, za to na X-COM mówi się w Europie UFO 2.







Po rozgromieniu klasy robotniczej czyli likwidacji ZSRR, na świecie zapanował powszechny pokój i szczęście w promieniach kwitnącego kapitalizmu. Sielanki tej nie przerwały nawet incydentalne walki w 2000 r. z nieznanymi siłami prowadzone przez specjalistów z jakże kosztownej X-Com, utożsamianych z kosmitami. Na szczęście problem został definitywnie rozwiązany nie tylko w odniesieniu do obcych, ale i do ziemskich rębajłów.

A przecież statki i samoloty znikały od kiedy ludzkość sięga pamięcią. Wszyscy znamy „Trójkąt Bermudzki", „Trójkąt Wielkich Jezior". Dziwne zjawiska przedstawiały się nam w opętanych konfiguracjach: odnajdywano statki bez załogi, odnajdywano załogi bez statków albo też niczego nie znajdowano. Nauczyliśmy się z tym żyć. Nasi fachowcy z doktoratami oraz cichodajni funkcjonariusze ciemnych służb uspokajali, że to tylko magnetyzm Ziemi, wielkie wiry, bojówki postbrežniewowskie itd.



Rok 2040 był przełomowy. Ocaleni pasażerowie z liniowca Hyperion potwierdzili przypuszczenia coraz głośniej krzyczących potomków Zanderów, Thompsonów i innych bohaterów X-Comu. UFO znowu uderzyło. Wersji pochodzenia nowych najeźdźców było kilka, ale jedno było pewne: Ziemi potrzebna była ponownie ponadnarodowa organizacja do walki z obcymi. ONZ uznała, że najprościej będzie powrócić do sprawdzonego schematu.

TERROR Z GŁĘBIN

Wydana przez MICROPROSE ok. roku temu gra UFO ENEMY UNKNOWN odniosła ogromny sukces nie tylko wśród miłośników gier strategicznych, ale wręcz u wszystkich, którzy postrzegają coś poza strzelaninami i mordobiciami. My uznaliśmy UFO za najlepszą grę 1994 roku – jest ona naprawdę dla każdego, potrafi nie tylko bawić, ale przede wszystkim można w nią grać bardzo długo. Ludzie z MICROPROSE szybko poszli za ciosem – druga część UFO nazywana potocznie UFO 2, X-COM lub nazwą handlową TERROR FROM THE DEEP przenosi akcję w głębiny oceanu. Już sama reklama gry, przedstawiająca złowrogą powierzchnię oceanu i okraszona hasłem „w tej temperaturze szczęściarze przeżywają aż siedem minut" zaprasza do zabawy...

TRUDNE POCZĄTKI

Celem gry jest pokonanie Obcych poprzez niszczenie ich kolonii, statków, przeciwdziałanie ich atakom, a w ostatecznej rozgrywce zniszczenie matecznika podwodnych potworów gdzieś w głębinach Rowu Meksykańskiego. Pomocne będzie budowanie baz, kompletowanie drużyny, ćwiczenie jej, uzbrajanie w coraz lepszą broń, a to wszystko dzięki nieustannym badaniom i wysoko rozwiniętej produkcji.

Rozpoczynamy grę tak jak w UFO 1 – z małą ilością gotówki, pustką w głowie, niewyćwiczoną załogą i podobnym menu. Autorzy gry postarali się, żeby poziom trudności nowej gry kształtował się przy BEGINNER na poziomie średnim części pierwszej. Obcy są lepiej wyćwiczeni, żywiej reagują i od czasu do czasu rzucają granatami.

Tym razem bazę należy wybudować pod wodą, nie próbuj jej umieścić na lądzie. Wszystkie budowle są takie same jak w UFO 1, jedynie ALIEN CONTAINMENT może pomieścić do 10 Obcych (rozwój badań wymaga bowiem w tej grze babrania się w licznych mózgach by można było wykorzystać jakikolwiek przedmiot). Bardzo ważne jest zaplanowanie kolejności rozbudowy infrastruktury.

Na początku niezbędne będzie wybudowanie nowych magazynów, pomieszczeń dla ludzi i Obcych, lepszego radaru. Natychmiast przezbrój swoje myśliwce (Barracuda) w torpedy D.U.P. HEAD ponieważ torpedy AJAX nadają się tylko do obezwładniania statków VERY SMALL. Wyrzuć za burtę również wszystkie DART GUN i DYE GRENADE, nadają się na śmietnik, a nie dla prawdziego macho.

PIERWSZE WALKI

Gdy tylko twoje radary wykryją cel – ruszaj. BARRACUDY najlepiej uzbroić w dwie wyrzutnie D.U.P. HEAD, chociaż i tak ze statkami MEDIUM i większymi będziesz miał kłopoty. Istnieje sposób (chociaż nie 100%) na większe statki. Należy wysłać przeciw nim TRITON z załogą i obserwować aż siądzie na dnie. Oczywiście Obcy może odpłynąć i tyle.

W walce podwodnej należy uważać na dzikie meldunki twoich BARRACUD o tym, że nie mogą atakować celów powietrznych. Każ im kontynuować pościg, wróg się w końcu zanurzy dla ochłody. Drugi meldunek to informacja jakoby przeciwnik był zbyt głęboko. Tu już uważaj. Twój cwany pilot myśliwca zamierza wracać do domu. Ponów rozkaz ataku wybierając SELECT NEW TARGET.

W miarę rozwoju gry dozbrajaj swoje łodzie podwodne w nowe cuda techniki, ale pamiętaj, że przechwytywanie niezniszczonych statków Obcych ma też swoje dobre strony. Odnajdziesz wewnątrz nich mnóstwo cudownej substancji ZRBITE (częściowo składającej się ze złota, a częściowo z bioskładników Obcych). Pozwoli ci ona na wiele ważnych inwestycji, produkcję nowej broni i amunicji.

Do połowy roku, zanim nie staniesz na nogi, wyprawy przeciw Obcym będą miały wyraźny aspekt ekonomiczny. Zdobyte ciała, uzbrojenie, materiały (AQUA PLASTIC) itp. można spieniężyć. Warto również produkować różne przedmioty i sprzedawać je z zyskiem. Twoje jednostki nie będą wszak zbyt skuteczne na początku i na duże dotacje od rządów państw świata nie masz co liczyć.

PANOWANIE W GŁĘBINACH

Pierwszym etapem opanowania głębin będzie rozbudowa bazy i budowa nowych. W nowych bazach buduj duże radary i dwa doki dla BARRACUD (później zastąpią je MANTY). Radar wykryje cel, a myśliwiec go przechwyci. Dlaczego akurat dwa doki? Ponieważ w łatwych misjach do akcji wyślesz jedną BARRACUDĘ, a druga będzie mogła natychmiast atakować inny mały statek Obcych w zasięgu bazy. Natomiast w przypadku MEDIUM lub LARGE wysłanie dwóch BARRACUD i zaatakowanie nimi jednocześnie daje duże szanse powodzenia (zależnie od rodzaju statku, niektóre MEDIUM są łatwym łupem, ale bez specjalnej aparatury nie będziesz tego wiedział).

Wybudowanie trzech baz na Pacyfiku i dwóch baz na Atlantyku powinno zapewnić ci absolutną dominację. Staraj się w każdej z nich utrzymywać załogę bezpieczeństwa na wypadek inwazji Obcych, a w trzech najdogodniej położonych umieść drużyny operacyjne wyposażone w statki typu TRITON (później lepsze).

PIACH POD PŁETWAMI

Walka w bezpośrednim starciu z załogą obcego statku jest równie wspaniała jak w starym UFO. Różnice to podwodny krajobraz, podwodne odgłosy i podwodne bąbelki przy wystrzałach. O dziwo, granaty latają tak samo!

Starcie taktyczne traktuj zawsze jako trening dla twoich żołnierzy. Wymieniaj aquanautów z drużyn operacyjnych z tymi z drużyn ochotniczych.

W głębinach najlepszym środkiem walki jest SONIC CANNON i SONIC-BLASTA RIFLE, ale nim się ich dochrapiesz używaj z powodzeniem JET HARPOON lub GAUSS RIFLE. W każdej drużynie powinien znajdować się też GAS CANNON, a z czasem DISRUPTER PULSE LAUNCHER. Skuteczność pewnych rodzajów broni w stosunku do ich pierwowzorów z UFO została znacznie złagodzona. Niektórych z nich można też używać wyłącznie pod wodą. Warto więc czytać UFOPEDIĘ by nie być niemile zaskoczonym.

Niektórzy z was, by dodać sobie odwagi mogą zakupić podwodnego „malucha" – COELACANTH, inni mogą wybrać wariant jak największej ludzkiej drużyny. Każdy niech używa opcji dostosowanej do jego własnej taktyki.

Walka jest wywoływana najczęściej w momencie zestrzelenia statku Obcych, terroru w porcie, ataku na wyspę, rajdu na statek, obrony własnej bazy lub ataku na kolonie wroga.

Terror w porcie i na wyspie, a także dobicie załogi przytopionej łodzi nie sprawia problemów, poza typowymi niespodziankami z UFO. Walka na statku pasażerskim lub towarowym niesie ze sobą przykrą niespodziankę – pod pokładem jest ładownia, mordowanie jest więc dwuetapowe, stąd radzimy wziąć więcej amunicji. Nadzwyczajne efekty przynosi niekiedy zbieranie broni i amunicji po zabitych lub ogłuszonych Obcych. Bardzo często ratuje to życie lub pozwala na znaczne wzmocnienie siły ogniowej drużyny w trakcie bitwy. Oczywiście nie wolno przy tym dopuścić do przekształcenia aquanautów w juczne muły niezdolne do oddania strzału z powodu braku siły.



MICROPROSE'95
PC: VGA, SB, CD-ROM
PC 4
PC CD 1
STRATEGIA
90% Grafika
90% Dźwięk
90% Obsługa
100% Miodność
Tel.
Cena w zł. zawiera VAT

TERROR FROM THE DEEP

KOLONIE I BAZY

Oczyszczanie kolonii Obcych to prawdziwa przyjemność. Na pierwszym poziomie (tak, tak, to co w UFO było nadzwyczajną niespodzienką – CYDONIA X-COM jest szarą codziennością) można spotkać i do trzydziestu przeciwników wszelkich obrzydliwych gatunków. TENTACULATY starają się przerobić nas na zombie, a AQUATOIDY (czyli SECTOIDY z UFO) próbują zapanować nad naszą wolą. Liczne rzesze TASOTH strzelają do nas rakietami z różnych zakamarków. Czyste piekło z dzieła Dantego. Gdy mimo to uda się nam rozwalić to wszystko, na dolnych piętrach kolonii czyhają na nas nowe niebezpieczeństwa. Podobnie sytuacja ma się w centrach komunikacji Obcych, które uaktywniają się od czasu do czasu.

Ważną rzeczą dla zbieraczy będzie wzięcie na plecki ogłuszonych przy pomocy THERMAL SHOK LAUNCHER różnej maści speców Obcych, gdyż po zniszczeniu centrum sterowania kolonią misja się kończy i możemy się obudzić po ciężkiej robocie z pustymi rękami. Lepszym wyjściem wydaje się wybicie wszelkiego plugastwa do nogi. W razie ataku na własną bazę X-COMiarz musi się skupić na dokach, gdyż w nich siedzi najwięcej Obcych.

TAKTYCZNE PORADY

Walka taktyczna jest najtrudniejszym elementem. Nigdy nie lekceważ przeciwnika. Pamiętaj, że komputer generuje losowo skład załóg i często spotkasz dodatkową niespodziankę na swej drodze.

W bezpośredniej walce rozsyp się po dnie w tyralierę, średnio co 1-2 pola. Niech nikt nie stoi blisko drugiego żołnierza, ale też nie doprowadzaj do sytuacji gdy aquanauta znajdzie się sam z dala od reszty. Tylko zbiorowy wysiłek doprowadzi do zwycięstwa. Ruch kończ w pozycji klęczącej, za lub przy przeszkodzie, która da nieco osłony.

Nacieraj śmiało, nie wahaj się. Wspaniała gra X-COM daje ci możliwość uzyskania przewagi psychicznej nad komputerem. Gdy działasz śmiało, Obcy tracą rezon, zastanawiają się, stają. Gdy natomiast chcesz się bronić, atak Obcych nasila się, zaczynają latać granaty i torpedy. Już po tobie. Teraz twoi żołnierze panikują.

Przychodzi jednak moment gdy stajesz oko w oko z kraborakami (LOBSTER MAN), opancerzonymi potworami z głębin. Pot perli ci się na czole, kolejni aquanauci padają w piach. To nic, 2-3 strzały z SONIC... czegoś tam oraz 1-2 granaty załatwiają sprawę. Doświadczeni żołnierze po pewnym czasie są zdolni rozwalić takiego gada nawet jednym strzałem z małej odległości.

W walce na otwartej przestrzeni przed główną tyralierę wysyłaj zawsze zwiadowców–straceńców lub czołgi. Niech rozpoznają teren i wykrywają Obcych, których główna masa twoich wojsk wykończy z dala granatami lub strzałami (tu drobna uwaga: na początku używaj MAGNA BLAST GRENADE, a później SONIC PULSER, znane z UFO HIGH EXPLOSIVE – tu pod nazwą MAGNA-PACK EXPLOSIVE nie jest już tak świetne, ciężkie i nieporęczne lepiej zostawić wieczności).

W X-COM pojawił się nowy rodzaj broni dobrej w zwarciu na statkach, w koloniach itp. To różnego rodzaju wiertła od VIBRO BLADE poprzez THERMIC LANCE po HEAVY THERMIC LANCE. Wystarczy stanąć twarzą do Obcego, wybrać rozkaz ATTACK i po sprawie. Chyba, że trzeba wiercenia ponowić.





ROZWÓJ BADAŃ SIŁĄ POSTĘPU

Podobnie jak w pierwszym UFO tak i teraz jesteś beznadziejnie zapóźniony technologicznie. Tylko dzięki badaniom naukowym będziesz mógł w końcu nawiązać równorzędną walkę z Obcymi. Mimo posiadania artefaktów nie będziesz mógł badać wielu z nich dopóki nie przebadasz odpowiedniej rasy Obcych. Z wojskowego punktu widzenia najistotniejsze jest uzyskanie: pancerzy, broni sonicznej i lepszych statków.

Po przebadaniu trupa DEEP ONE możesz zbadać AQUA PLASTIC i następnie PLASTIC AQUA ARMOUR. Ten pancerz jest jednak zbyt słaby do poważnej walki. Przebadaj kilka żywych DEEP ONE – zdradzą ci tajemnicę ION ARMOUR (przy okazji także M.C. LAB). Najlepszy pancerz (MAGNETIC ION ARMOUR) możesz wynaleźć gdy będziesz miał MAGNETIC NAVIGATION.

Droga do nowych okrętów wiedzie przez: ION BEAM ACCELERATOR, NAVIGATOR jednej z ras, MAGNETIC NAVIGATION, TRANSMISSION RESOLVER, ALIEN SUB CONSTRUCTION, NEW FIGHTER, NEW FIGHTER TRANSPORTER. Do wynalezienia THE LATEST FLYING SUB musisz jeszcze przebadać jakiegoś COMMANDER'a.

Badany COMMANDER zdradzi ci też położenie miasta Obcych (T'LETH, THE ALIEN CITY) ale tylko wówczas jeśli masz THE ULTIMATE THREAT od NAVIGATOR'a. Tajemnicę wierteł kryje CALCINITE, tajemnicę broni M.C. – TASOTH SQUAD LEADER.

ZAKOŃCZENIE

X-COM jest bez wątpienia ulepszeniem UFO. Granaty wybuchają oddzielnie, można ich więc rzucić w jedno miejsce kilka zwiększając szanse zniszczenia wroga. Algorytmy działania Obcych także zostały ulepszone przez co walka staje się trudna i ciekawa.

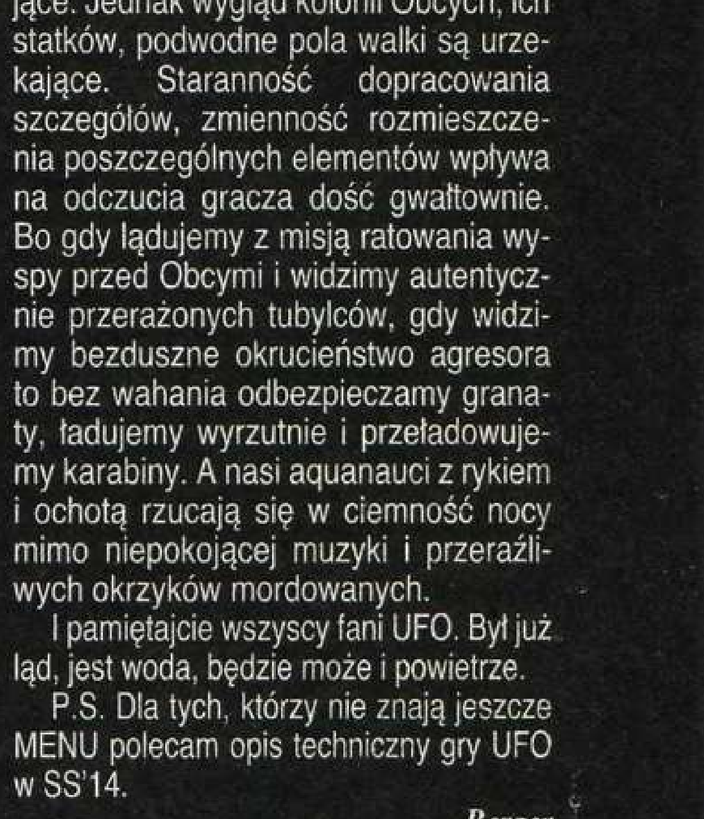
Grafika mimo zapowiedzi nie jest jednak w pełni zachwycająca. Menu wydaje się bardzo mdłe, podwodne efekty nie porywające. Jednak wygląd kolonii Obcych, ich statków, podwodne pola walki są urzekające. Staranność dopracowania szczegółów, zmienność rozmieszczenia poszczególnych elementów wpływa na odczucia gracza dość gwałtownie. Bo gdy lądujemy z misją ratowania wyspy przed Obcymi i widzimy autentycznie przerażonych tubylców, gdy widzimy bezduszne okrucieństwo agresora to bez wahania odbezpieczamy granaty, ładujemy wyrzutnie i przeładowujemy karabiny. A nasi aquanauci z rykiem i ochotą rzucają się w ciemność nocy mimo niepokojącej muzyki i przeraźliwych okrzyków mordowanych.

I pamiętajcie wszyscy fani UFO. Był już ląd, jest woda, będzie może i powietrze.

P.S. Dla tych, którzy nie znają jeszcze MENU polecam opis techniczny gry UFO w SS'14.

Berger

Dystrybutor: zapowiada IPS Computer Group













Piloci morscy, którzy operują z olbrzymich pływających lotnisk, są bardzo elitarną grupą. Gdyby nie konwenanse, na pewno nie odzywali by się do „zwykłych" pilotów. Trzeba jednak przyznać, że są liczne przesłanki potwierdzające ich elitarność i umiejętności. Żadnemu powracającemu z akcji F-15E nie zacznie choćby uciekać lotnisko podczas lądowania, zaś biedny pilot F-14 ląduje na bardzo krótkim odcinku. Dodajmy do tego trochę wiatru, małą burzę lub mgłę, noc i jakiś ruch na pokładzie – wydaje się wtedy, że lądowanie jest niemożliwe. Może się jeszcze zdarzyć, że samolot jest uszkodzony, zaś do lądowania czeka cała kolejka samolotów lecących na oparach paliwa – jeśli ktokolwiek może wylądować w takich warunkach, musi być po prostu niezły.

Ale nie tylko lądowania świadczą o elitarności pilotów morskich. Podczas lotu pozbawieni są oni wszystkich osłon, które mogą wykorzystać piloci wykonujący akcje nad lądem – nie ma ukształtowania terenu, lasów, gór... Pilot Horneta leci w przestrzeni, którą radiolokatory mogą bardzo łatwo przeszukiwać. Kiedy dojdzie do katapultowania, pilot morski nie musi martwić się, czy spadnie na drzewa, czy na skały – zawsze ma pewność, że jeśli tylko otworzy się spadochron, opadnie dość miękko do lodowatej wody. Ale nie ma róży bez kolców – pływając sobie w wodzie może się utopić, mogą go zeżreć rekiny lub, co najgorsze, mogą nie odnaleźć go helikoptery ratunkowe.

NAJLEPSZY SYMULATOR?

U.S. NAVY FIGHTERS to symulator, którego zadaniem jest dostarczenie jak najlepszej rozrywki. Jest bardzo prosty w obsłudze, przeznaczony dla dużego grona odbiorców. Realizm w tej grze zepchnięto na plan dalszy, większy nacisk kładąc na zręcznościową stronę lotu. U.S. NAVY FIGHTERS jest za to reprezentantem niemałej już rzeszy symulatorów, które pracują w podwyższonych rozdzielczościach. Tu jednak nie ograniczono się do 640x480 punktów; grę można skonfigurować nawet na obsługę trybu 1024x768, jeżeli tylko pozwala na to karta graficzna. W niektórych trybach gra wykorzystuje 32 tys. kolorów, o ile oczywiście również pozwala na to karta.

Gdy po raz pierwszy twój samolot znajdzie się na pokładzie, niewątpliwie zaskoczy cię sposób, w jaki pracują wszystkie ekrany i wskaźniki samolotu. Otóż w rogach ekranu wyświetlane są malutkie kwadratowe monitory, których zadaniem jest dostarczanie informacji. Kabina jest więc elementem zbędnym, prawdopodobnie programiści nie chcieli, by zasłaniała wspaniałe widoki. Według mnie pomysł z małymi kwadracikami-ekranami jest chybiony, bo tekst jest w nich prawie niewidoczny. Czyż nie przyjemniej byłoby polatać mając przed sobą „staroświecki" pulpit ze standardowymi wyświetlaczami?

SPRZĘT LATAJĄCY

W grze możesz latać aż sześcioma modelami samolotów (F-14, A-7, F/A-18, F-104, a nawet F-22 lub Su-33), jednak projektanci, aby ułatwić sobie pracę dążyli do jak największej unifikacji – nie ma zbyt wielkich różnic podczas latania tymi, jakże odmiennymi maszynami. Uzbrojenie też możesz podczepiać dość dowolnie (z F-14 robiąc np. całkiem niezły samolot szturmowy).

Przed każdą misją ustalasz trasę lotu – formacje, wysokość, prędkość, położenie punktów nawigacyjnych, rozkazy dla skrzydłowego. Dociekliwsi gracze zapewne będą chcieli stworzyć jakąś taktykę, jednak ostrzegam, że podczas gry praktycznie nie ma żadnego znaczenia na jakiej wysokości będziesz leciał lub jaką formację będzie utrzymywał twój skrzydłowy – musisz zestrzelić wszystkich i już!

Walka jest niestety sprawą bardzo banalną – wciskasz klawisz R, później naciskasz klawisz T, którym cyklicznie namierzasz wszystkie cele. Na jednym ekranie znajdziesz cele naziemne i powietrzne – tylko latać i odpalać rakiety do wszystkiego co się rusza. Wydaje się, że dążąc do maksymalnych uproszczeń autorzy trochę przesadzili – gra dość szybko potrafi się znudzić. Starając się poprawić niski poziom realizmu wprowadzono do gry możliwość dowodzenia skrzydłowym. Staraj się wykorzystać swego skrzydłowego – szkoda, by wrócił na lotniskowiec bez odpalenia żadnego pocisku.

Specjalnie nie obawiaj się też lądowania – jeśli latałeś już w innych symulatorach i wykonywałeś lądowania na lotniskowcu, nie powinieneś mieć problemu z lądowaniem w U.S. NAVY FIGHTERS. Jeśli nawet przywalisz z dużą prędkością w pokład, na ogół lądowanie jest zaliczone. Staraj się tylko zbytnio nie skręcać w ostatniej fazie lądowania – możesz zahaczyć skrzydłami o pokład, a wtedy kaplica murowana. Na ogół hak zaczepia się bez pro-







ELECTRONIC ARTS'95
PC: SVGA, SB
PC CD 1
SYMULATOR
80% Grafika
100% Dźwięk
75% Miodność
104,- Cena w zł. zawiera VAT



blemu – bardzo rzadko będziesz musiał wykonywać drugie podejście.

STRONA TECHNICZNA

Pozostawiając kwestie taktyczno-myśliwskie trzeba powiedzieć, że nawet oprawa graficzna, która miała być podstawą tego symulatora, ma trochę niedoróbek. Ziemia składa się z olbrzymich jednokolorowych figur, na których niekiedy pojawiają się plamy symbolizujące miasta. Wybuchy, dym, ogień są zadziwiająco słabo zrealizowane, wręcz kiepskie. Jedynie naprawdę dobrze opracowane są wszystkie cele lotnicze, naziemne i nawodne. Wygląd jednostek potwierdza możliwości symulatorów pracujących w trybie SVGA – na samolotach są wszystkie niezbędne oznaczenia, w kabinie widać pilota, zaś samolotów nie sposób pomylić. Cele nawodne są dopracowanie – widać działka, wyrzutnie, karabiny itp.

Niewątpliwym plusem U.S. NAVY FIGHTERS jest dźwięk – wszelkie komunikaty są mówione, słychać ciężki oddech RIO, podczas walki drugi pilot podaje ci namiary przeciwnych samolotów, a gdy zbliżasz się do helikopterów słyszysz głuche uderzenia łopat, radosne okrzyki skrzydłowego mieszają się z odległymi eksplozjami i dźwiękiem dartego przez ogień artylerii przeciwlotniczej poszycia. Oprawa dźwiękowa robi wrażenie.

SCENARIUSZ

Wraz z grą dostarczany jest tylko jeden scenariusz – UKRAINA 1997. Akcja rozpoczyna się, gdy w Rosji znów dochodzą do głosu dążenia imperialne. Nowy rząd rosyjski zmierza do ponownego uzależnienia od Moskwy byłych republik radzieckich. Szybko zaostrza też politykę międzynarodową wobec innych państw. Rosja przestaje przestrzegać międzynarodowych umów dotyczących redukcji broni konwencjonalnej oraz porozumień związanych z redukcją i nierozprzestrzenianiem broni atomowej.

Jesteś pilotem zakwaterowanym na lotniskowcu USS Eisenhower. Twoja grupa uderzeniowa znajduje się na Morzu Czarnym, a więc bardzo blisko jednostek rosyjskich. Niestety Rosjanie nie poprzestają na presji międzynarodowej, rozpoczynają działania zbrojne. Grupa uderzeniowa amerykańskiej marynarki wojennej szybko staje się stroną w konflikcie. Piloci startują, by wykonywać misje bojowe.

Przed tobą 50 różnorakich misji, często powiązanych ze sobą. Będziesz zwalczać rosyjskie jednostki nawodne, powietrzne i lądowe. Często będziesz współpracować z pilotami innych narodowości (najczęściej sprzymierzonymi będą maszyny ukraińskie). Pamiętaj, że ukraińskie lotnictwo dysponuje takimi samymi maszynami jak Rosjanie – nie polegaj więc na identyfikacji wzrokowej, korzystaj z urządzenia identyfikującego swój-obcy.

Każda misja poprzedzona jest odprawą – najpierw jakiś film przybliżający ogólną sytuację, później normalna tekstowa odprawa. Twórcy gry ewidentnie poszli tu na łatwiznę – do kilku często powtarzających się filmików podkładany jest różny dubbing – daje to efekt naprawdę beznadziejny. Uważnie czytaj informacje podawane podczas odprawy – być może pozwolą ci one uniknąć przykrych niespodzianek.

Pamiętaj, że lotniskowiec nie jest fabryką środków bojowych – zapas bomb, rakiet i pocisków jest ograniczony. Także ilość samolotów jest ograniczona. Jeśli nie będziesz ostrożny, może się okazać, że przegrasz bo nie będziesz miał czym latać. Uszkodzenia też uziemiają samolot – przy każdym uszkodzonym samolocie podany jest czas potrzebny do reperacji poszczególnych podzespołów. Po każdej misji masz do dyspozycji 50 godzin, niestety często czas ten jest niewystarczający. Musisz rozsądnie gospodarować uzbrojeniem oraz roztropnie dobierać samoloty do odpowiednich misji. Za wszelką cenę staraj się uniknąć uszkodzeń, nie mówiąc już o utracie maszyny – niekiedy będziesz musiał zrezygnować z wykonania jakiejś misji, by oszczędzić cenny samolot. Twoim zadaniem jest wygrać kampanię, nie zaś wszystkie potyczki.



KaYteck

Dystrybutor: IPS Computer Group

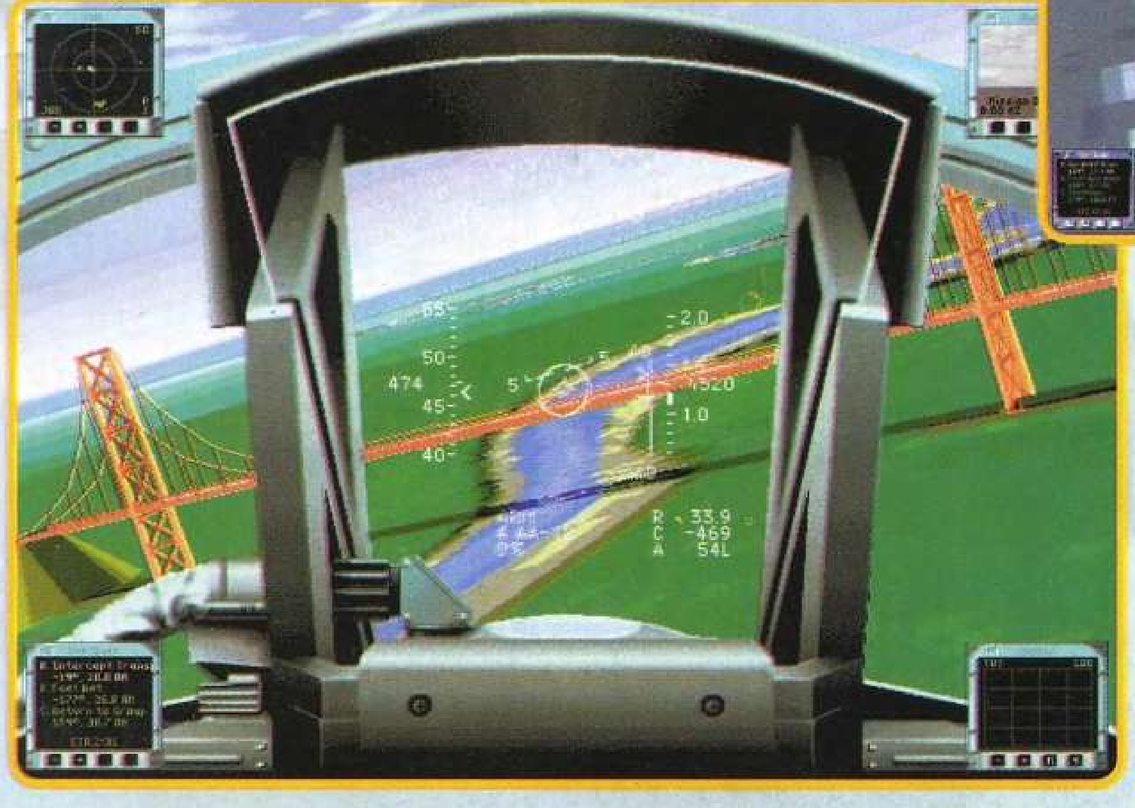








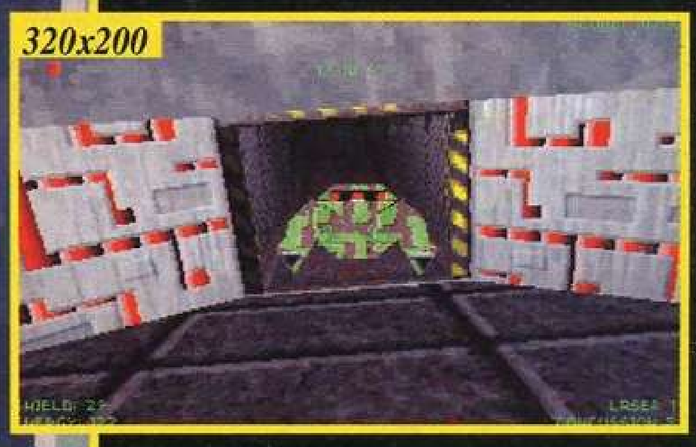




INTERPLAY'95
PC: VGA/ SVGA, SB, CD-ROM
PC 5 PC CD 1
ZRĘCZNOŚCIOWA
90% Grafika
95% Dźwięk
90% Miodność
165,- Cena w zł. zawiera VAT

DESCENT


640x480


320x200


320x200

Nieustanny wyścig między firmami software'owymi jest nam – graczom – bardzo na rękę. Często brakuje tylko informacji co warta jest gra reklamowana jako „super świetna rewelacja". Prawdziwe perełki jak DESCENT trafiają się jednak bardzo rzadko.

W przeglądzie gier DOOM'o-watych w SS'22 wymieniliśmy obok DARK FORCES właśnie DESCENT jako grę, która wniosła coś nowego do gatunku. Z pradziadka wszystkich trójwymiarowych bijzabij, za którego jednogłośnie uznano DOOM, w tym przypadku zaczerpnięto ogólny graficzny styl całości oraz system menu i opcji.

W DESCENT pozbyto się grawitacji – gra polega na swobodnym lataniu w podziemnym systemie tuneli, w którym strzela się do chmar wrogów, są drzwi pozamykane na karty kodowe oraz porozrzucana broń i amunicja.

Najważniejszą cechą wyróżniającą DESCENT spośród innych podobnych gier jest zupełny brak krwi, który nie dziwi w towarzystwie samych maszyn. Idzie jednak za tym coś więcej – w DESCENT gra się na większym luzie i z większą fantazją – nie jest on tak mroczny i przybijający jak DOOM. W początkowych etapach mniejsze znaczenie ma spenetrowanie korytarzy, bo najważniejsze jest zlokalizowanie głównego obiektu, zniszczenie go i ucieczka przez wyjście ewakuacyjne. Dopiero w dalszych misjach dotarcie do celu wymaga kilkukrotnego przebycia większości tuneli.

Szybka i dynamiczna grafika zdawała się bardzo dobra do momentu wydania wersji gry na SVGA – tu jest po prostu rewelacyjna, co widać na screenach obok. W trybie 640x480 akcja jednak trochę zwalnia – coś za coś.

To jednak nie pojedyncze zalety, a udana konstrukcja całości spowodowała, że DESCENT zdobył na świecie ogromną popularność. Do kultu jej jeszcze daleko, ale jest to kawał dobrej roboty.

John Zabiyaka

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


640x480


320x200 te same okolice w różnych rozdzielczościach 640x480


320x200


640x480


320x200


320x200


320x200