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

SECRET SERVICE

68 STRON
ZAWIERA KGB NEWS

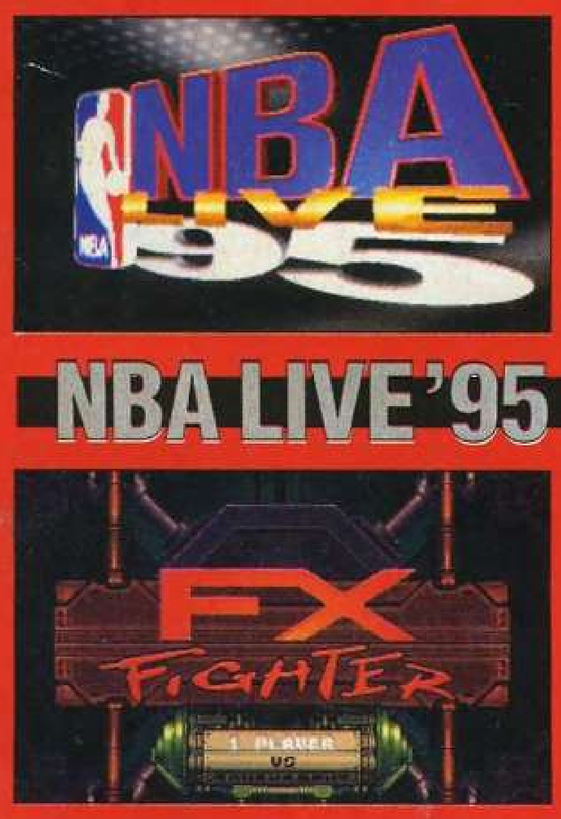
WRZESIEŃ (9/95)

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

UWAGA !!!
KONKURS
Secret Service + Mirage + Infogrames

27

BRUTAL: PAWS OF FURY • TEO •
FIRE FORCE • JAGGED ALLIANCE •
LIGA POLSKA MANAGER '95 •
RETURN TO RINGWORLD •
TANK COMMANDER
SLIPSTREAM 5000
MICROSOFT GOLF
PRISONER OF ICE
WALLS OF ROME
LINKS 386 PRO
STRIKER
WOLFPACK
i inne...



NBA LIVE'95

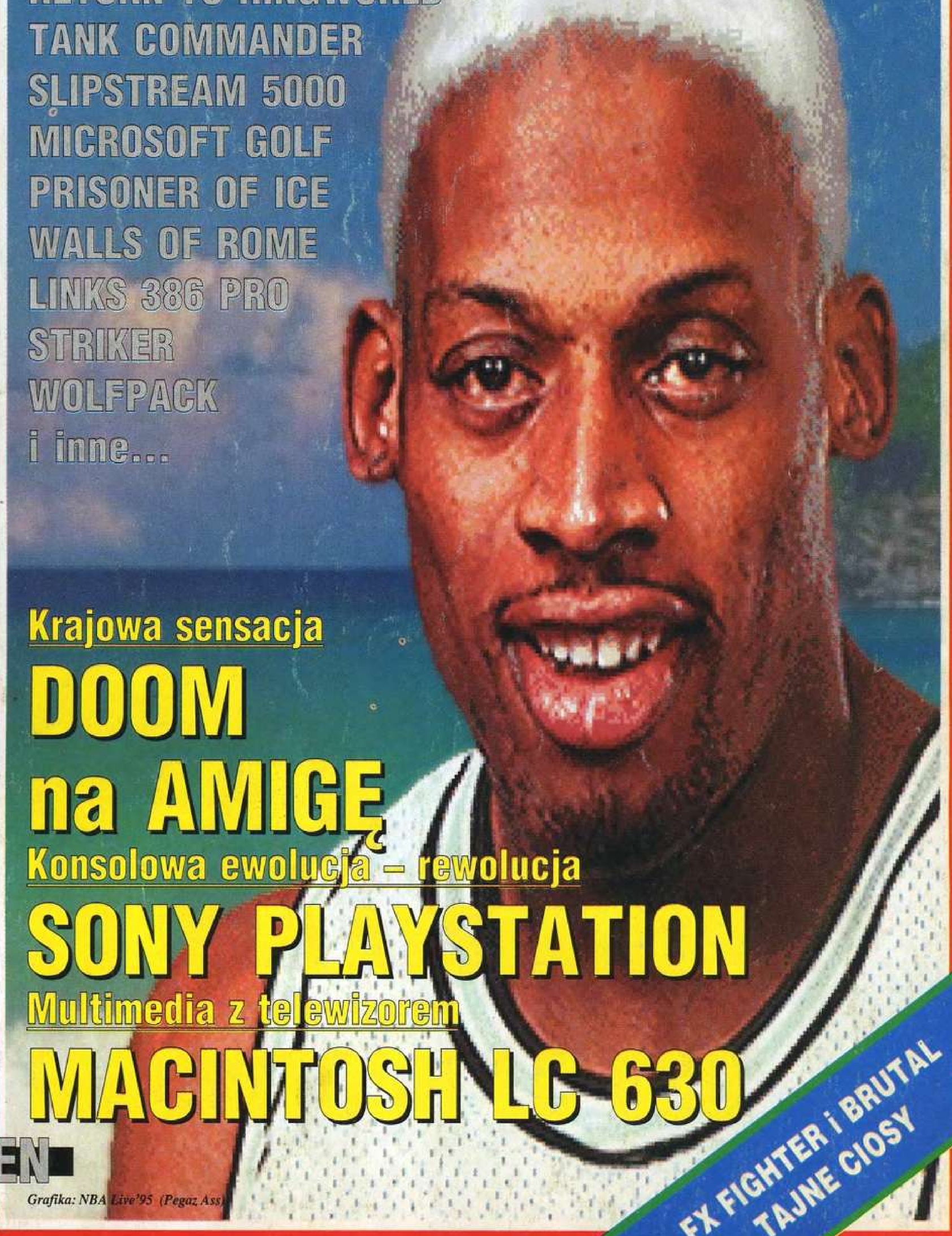
FX FIGHTER



CYTADELA



AMAZON QUEEN



Krajowa sensacja

DOOM na AMIGĘ

Konsolowa ewolucja – rewolucja

SONY PLAYSTATION

Multimedia z telewizorem

MACINTOSH LC 630

FX FIGHTER i BRUTAL
TAJNE CIOSY

Grafika: NBA Live'95 (Pegaz Ass)









Odkrywaj ziemię na ekranie swojego komputera

- trzy trójwymiarowe, ruchome modele kuli ziemskiej
- tysiące ujęć satelitarnych
- wiele poziomów przybliżeń
- pełnoekranowa dokumentacja
- chronologiczna dokumentacja ewolucji Ziemi

- wędruj po 12-tu trójwymiarowych globach podziwiając krajobrazy z dziewięciu poziomów przybliżeń; od szczytu Mt. Everest po dno Rowu Aleuckiego
- informacje opracowane w oparciu o trzy różne schematy - mapy środowiskowej, politycznej i fizycznej
- bogate dane statystyczne każdego państwa
- migawki video dokumentujące niektóre procesy zachodzące na kuli ziemskiej; od rosnącego przegrzania po zagrożone gatunki
- "pocztówki" z wielu krajów, trójwymiarowe zdjęcia z całego świata wykonane podczas lotów oraz za pośrednictwem satelity

abc

oraz firma
ELECTRONIC ARTS®
prezentują:

3D ATLAS™

International EMMA
Award Winner
1995
Best Information and Reference Product

MULTIMEDIA CORPORATION

IBM™ PC CD ROM

Wyłączny dystrybutor na terenie Rzeczypospolitej: IPS COMPUTER GROUP Sp. z o. o.
02-916 Warszawa, ul. Okrężna 3, Tel. 642 27 66

IPS

©1995 ABC/EA Home Software. Portions ©1994 Multimedia Corporation. The geografic data visualisation ©1994 University College London. All rights reserved by their respective parties.
3D ATLAS is a trademark of ABC/EA Home Software. IBM is a trademark of International Business Machine Corp.

THE LAST Bounty Hunter™

SUPER PLAKAT W PUDEŁKU

cena tylko 99,-





CAN YOU COLLECT THE BOUNTY ON ALL FOUR OF THE MOST CUNNING OUTLAWS IN THE TERRITORY?





PC CD-ROM
IBM or COMPATIBLE

AMERICAN™ LASER GAMES, INC

Wyłączny dystrybutor na Polskę – CD Projekt, tel. (0-22) 25-07-03, 25-82-02, fax (0-2) 612-39-06

sprzedaż prowadzą również: ■ ATAPOL, ul. Dworcowa 54, 85-010 **Bydgoszcz**, tel. (0-52) 22-64-76; ■ 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; ■ DIGITAL, Al. Jerozolimskie 2, 00-375 **Warszawa**, tel. (0-22) 27-87-73; ■ TECHLAND, Parczew 105, 63-405 **Sieroszewice**, tel. (0-64) 34-78-13

MENU



Brutal: Paws of Fury.....24



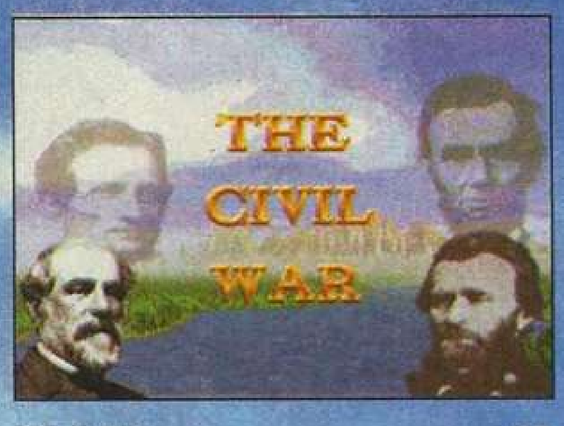
Fire Force 20
Flight of the Amazon Queen .32
FX Fighter 28



Magic Carpet Hidden Worlds 68
Microsoft Golf 30
Mortal Kombat 3.....26
NBA Live'95.....44



SlipStream 5000.....44



Civil War 62
Cytadela.....22



Indiana Jones
and the Last Crusade 38



Picture Perfect Golf 31



Striker 23



SuperSki 2 27



Iron Assault.....43



Prisoner of Ice.....34



SuperSki Pro 27



Jagged Alliance 64
Last Bounty Hunter 46



Return to Ringworld 40



Tank Commander 66



Liga Polska Manager'95.....59



Scottish Open Virtual Golf....30



Teo 22
USS Ticonderoga.....60
Walls of Rome.....60



Links 386 Pro 30



Sen 19



Wolfpack.....42

Wydawca
ProScript Sp. z o.o.
jest członkiem OGÓLNOPOLSKIEGO STOWARZYSZENIA WYDAWCÓW

Redaktor naczelny
Marcin Przasnyski

Z-ca red. nacz.
Waldemar Nowak

Zespół redakcyjny:
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, Tomasz Sękulski, Paweł Sikora, Bogdan Wiciński, Adam Wieczorek

Design & DTP
STUDIO ProScript, Pegaz Ass® Design Group
Waldemar Nowak, Jacek Piekarek

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. 9[00]-16[00])
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.

Drodzy Czytelnicy!

Przed wami znowu dziesiątki, a nawet setki nowych gier. Produkcja nie ustaje ani na chwilę, a ożywienie potęguje się z miesiąca na miesiąc. W Polsce obserwujemy coraz prężniej działające firmy dystrybucyjne i coraz lepsze dokonania rodzimych programistów. Jak zwykle udało nam się zdobyć wiele ciekawych informacji na temat nowych gier oraz rozgryźć kolejne kilkadziesiąt tytułów. Nie jesteśmy w stanie napisać o wszystkim, co dzieje się w tej dziedzinie, zawsze musimy wybierać. Dzięki temu na łamy trafiają artykuły najbardziej wartościowe i dotyczące aktualnych tematów. Współpraca z producentami i dystrybutorami często pozwala nam poza tym na podanie informacji, których nie sposób zdobyć inaczej.

We wrześniowym numerze SECRET SERVICE wprowadziliśmy kilka nieznacznych zmian i unowocześnień, i obiecujemy co miesiąc nowe niespodzianki. Dużo uwagi będziemy poświęcać regularnemu organizowaniu konkursów, położymy też większy nacisk na odpowiedzi na listy do redakcji. Czytamy oczywiście wszystkie nadchodzące listy, a wasze opinie są dla nas najważniejsze przy planowaniu kolejnych numerów. Nie jesteśmy w stanie odpisywać wszystkim, ale dbamy by wasze uwagi były wcielane w życie. Dziękujemy wszystkim za kartki z wakacji oraz oczywiście za regularną korespondencję, której nie zdołał stłumić okres ogórkowy. Trudno życzyć miłej nauki, najważniejsze jest to, że gier nie zabraknie, a gorący okres przedświąteczny jest wbrew pozorom już za pasem.

Redakcja

GLOOM

Od kilku tygodni zasłużone triumfy święci CYTADELA, pierwsza na Amigę prawdziwa gra w stylu DOOM (piszemy o niej w dalszej części numeru). Firma MARKSOFT zapowiedziała tymczasem wydanie konkurencyjnego produktu – GLOOM, który pojawi się w sprzedaży lada moment.



Możemy tylko powiedzieć, że GLOOM jest grą niezwykle udaną. Okno akcji nie zajmuje co prawda całej powierzchni monitora, udało się za to osiągnąć nieprawdopodobną płynność gry, wraz ze znanym z DOOM charakterystycznym kołysaniem. Postacie przeciwników są digitalizowane, ca-



łość grafiki pomieszczeń to cieniowane tekstury. Leje się dużo krwi i jest widowiskowo – to trzeba po prostu zobaczyć. GLOOM znacznie dystansuje wszystkie inne podobne produkty. Dodatkowe zalety to opcja dla dwóch graczy oraz możliwość grania przez modem lub kabel!

Wydawca: MarkSoft
Platforma: A1200

BATTLEFIELD 2

Pod takim roboczym tytułem kryje się nowa polska gra, która ma szansę wnieść wiele nowego do Amigowskich pochodnych DOOM. Ma ona być połączeniem typowej strzelaniny widzianej oczyma bohatera oraz gry przygodowej. Jeśli autorzy dotrzymają obietnic, to będzie prawdziwy przebój. Obietnice mówią m.in. o dostępie gracza do sieci terminali komputerowch, szerokim wyborze broni, niezwykłym klimacie oraz całych rzeszach maszkar do unicestwienia. Przełamano też kolejną barierę techniczną – gra będzie pracować nawet na A500, zaś na A1200 daje możliwość gry w pełnoekranowym oknie. BATTLEFIELD 2 pod nieznanym jeszcze ostatecznym tytułem ma trafić na rynek na początku października.



Produkcja: TSA
Wydawca: Mirage
Platforma: A500, A1200

SPEEDWAY MANAGER 2

Uwaga miłośnicy wyścigów na żużlu! Już niedługo pojawi się rdzennie polska gra typu managerskiego, dotycząca właśnie tej dziedziny sportu. Piątka za pomysłowość, bowiem żużel jest w naszym kraju dyscypliną jeszcze bardziej prężną niż piłka nożna. W SPEEDWAY MANAGER 2 będą wszystkie aktualne dane dotyczące zawodników i klubów, zaawansowane opcje transferów, pozyskiwania reklam i inne, spotykane w najlepszych grach tego typu.

Wydawca: Mirage
Platforma: A500, A1200





MR. TOMATO

Małemu Pomidorkowi przydarzyła się dziwna historia – jak zwykle wieczorem czytał sobie swój ulubiony komiks, kiedy nagle z jednej z ramek wyskoczyła ochydna łapa, chwyciła go za głowę i zagłębiła się razem z chłopcem w kartce. Teraz dzieciak, uzbrojony jedynie w pomidory musi wydostać się z papierowego świata. Grafika gry, jak na komiks przystało, stoi na wysokim poziomie, uwagę zwraca też starannie wykonana animacja. Ogólnie rzecz biorąc niezła gra dla najmłodszych.

Wydawca: L.K. Avalon
Platforma: A500, A1200

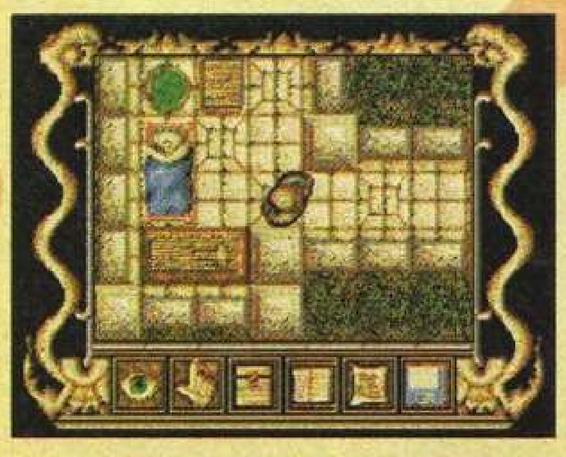


POLTERGEIST

Losy szczęśliwych królestw są zwykle przesądzone – wszystko co dobre, szybko się kończy. Tak było i tym razem. Potężny duch Poltergeist przy pomocy swych ciemnych sług począł obracać nasze państwo w perzynę. Zaczął od zasłonięcia Słońca, czym zastopował wszelkie życie w królestwie. Król wytypował śmiałka, który miał uratować świat. Zacząć miał od likwidacji sług Poltergeista...

Gra przypomina nieco inną grę przygodową – VALHALLA. Także i tutaj trafiamy w mroczne przestrzenie ogarniętej przez zło krainy. Postać bohatera widać z góry. Towarzyszy mu jedynie nasza pomysłowość i setki miejsc do zbadania. Wszystkie komentarze są mówione, a gra mieści się na pięciu dyskietkach.

Wydawca: Mirage
Platforma: A500, A1200



PECHOWY PREZENT

Bohater gry dostaje na urodziny deskorolkę i tak się zaczynają jego kłopoty. Następnego dnia, w szkole, deskorolka ginie. Ledwo kilkunastoletni chłopczyk postanawia przeprowadzić śledztwo, zmierzające do wykrycia sprawcy i odebrania mu fantu.



Subtelna, komiksowa grafika i spokojny nastrój powodują, że gra będzie świetną zabawą dla młodszych graczy. Korzystając z pomocy innych uczniów trzeba będzie dojść po nitce do kłębka w sposób przypominający dawny przebój na PC – SNOOPY.

Wydawca: Mirage
Platforma: A500, A1200

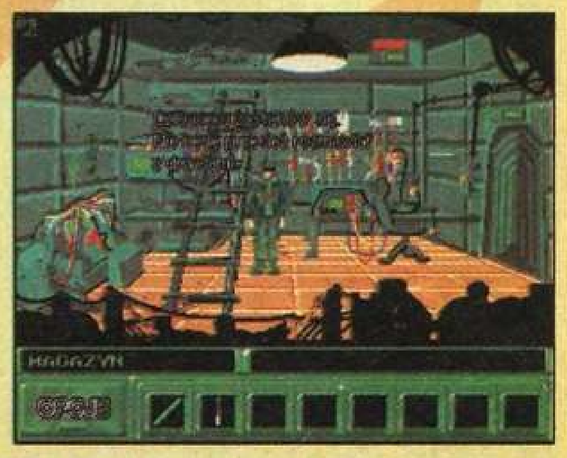


STEEL WORLD

Sztampowa historyjka wprowadza nas w nastrój strachu przed zagrożeniem płynącym z Kosmosu. Obca cywilizacja chce podbić Ziemię. Może im się przeciwstawić tylko jeden człowiek – Jack Wisniewsky, który zostaje wysłany przeciwko przywódcy Obcych – Tytanowi, znajdującemu się w statku kosmicznym na orbicie Jowisza.

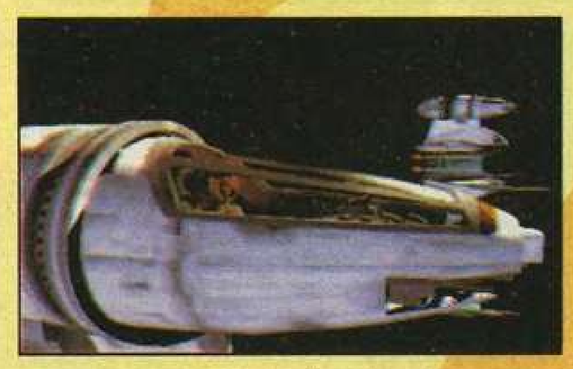
STEEL WORLD będzie klasyczną przygodówką ze standardowymi opcjami, wieloma lokacjami i pogmatwaną (mamy nadzieję) fabułą. Dla wszystkich miłośników gatunku pozycja nie do pominięcia, trudno jeszcze jednak przesądzić o jej wartości.

Produkcja: Firing Squad
Wydawca: Mirage
Platforma: A1200



REBEL ASSAULT 2







Po raz pierwszy w grze LUCASARTS pojawią się digitalizowane sylwetki bohaterów. W pierwszej części gry wykorzystano żywcem wyjęte fragmenty z filmowych „Gwiezdnych Wojen", zaś teraz kręcone są oryginalne sceny z udziałem Luka, Lei, Dartha Vadera i innych. Wszystko za przyzwoleniem George'a Lucasa – jest to pierwszy przypadek, gdy zezwolono na kręcenie filmowych scen z udziałem bohaterów sagi do innych celów niż czysto filmowe. Pełnoekranowa grafika, kakofonia dźwięków, przelatujące z metalicznym jękiem Tie Fightery, czego chcieć więcej! Program gotów będzie pod koniec roku.

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

SIMON THE SORCERER 2





„Szymon" wreszcie się ukazał. Zgodnie z ostatnimi tendencjami, sterownik typu SCUMM odszedł w niepamięć, zastąpiony też w sumie nie najnowszym ikonkowym systemem z podziałem na opcje Use, Take, Talk, itd. Pomiędzy lokacjami poruszamy się za pomocą mapy, podobnie jak w oryginale. Dodatkowo klawiszem F10 można od razu podświetlić wszystkie znajdujące się w planszy przedmioty. Jedynie twórcy gry, Simonowi Woodruffe, wyczerpał się z lekka zapas humoru i teksty nie są już tak humorystyczne.

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

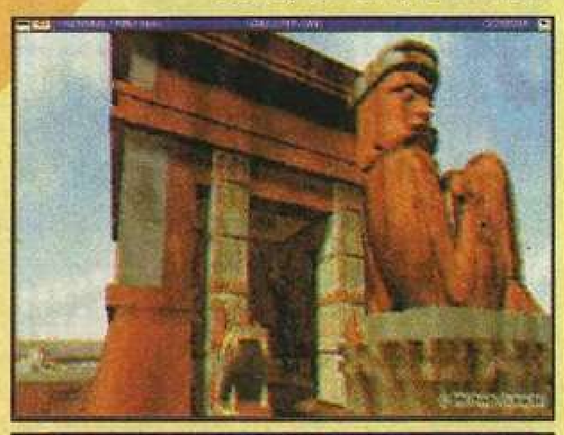
BURIED IN TIME

„Przygotuj się na podróż poprzez siedem rozrzuconych w eonach czasu krain. Będziesz musiał stanąć naprzeciw samego siebie z przyszłości, zmienić historię świata, by uchronić ludzkość przed katastrofą. Jeśli ci się nie uda, wszystkie odpowiedzi zostaną pogrzebane na zawsze... w czasie". Artyści z firm PRESTO STUDIOS i SANCTUARY WOODS nie próżnują – po przeboju THE JOURNEYMAN PROJECT wydają jego kontynuację BURIED IN TIME. Pracujący pod Windows program ukaże się na trzech płytkach, zawiera cudowną ścieżkę dźwiękową oraz scenerie obejmujące pracownię Leonarda da Vinci, średniowieczny zamek, czy pełną tajemnic świątynię Majów.



Poruszamy się w czterech kierunkach, dodatkowo mogąc patrzeć w górę i dół – statyczne screeny (około 25 tysięcy) łączą się z filmikami – tak jak w grach CRYO. Pomijając wszystko, jesteśmy pełni uznania dla nieograniczonej wyobraźni ludzi z PRESTO STUDIOS.

Produkcja: PRESTO STUDIOS
Wydawca: GAMETEK
Platforma: Macintosh, PC Windows, SVGA, CD-ROM





TFX: EF2000

Przypomnijmy najważniejsze osiągnięcia teamu D.I.D. Były to chronologicznie: F-29 RETALIATOR, ROBOCOP 3, EPIC, TFX oraz INFERNO. Teraz z taśmy zejdzie TFX 2: EURO FIGHTER 2000.

Rosyjska armia wtargnęła na terytoria Norwegii i Szwecji. Oddział najnowocześniejszych myśliwców NATO zostaje wezwany, by przeprowadzić szereg misji, dzielących się zarówno na podniebne potyczki jak i na ataki naziemne. Ważne cechy symulatora



to zastosowany przez D.I.D. system War Generator, co oznacza, iż przeciwnicy szybko mają się „uczyć" odpowiedzi na twoją taktykę. A także



cztery miliony mil kwadratowych mapy oraz wprowadzenie elementów z najnowocześniejszych technik RAF. Skrzydłowi nie będą marionetkami – często to oni samodzielnie podejmować będą decyzję o ataku. Do gry w podwyższonej rozdzielczości niezbędny będzie Pentium. Premiera obiecywana jest na październik.

Produkcja: DIGITAL IMAGE DESIGN
Wydawca: OCEAN
Platforma: PC VGA/SVGA

SHELLSHOCK

Nadszedł rok 1997 (oj, to już niedługo!) i sporo się zmieniło w świecie, w którym nie ma już sprawiedliwości. Walczący z terroryzmem najemnicy operują z tajnej bazy Pióro, ukrytej gdzieś w pobliżu NY. Zwerbowali do swoich szyków wojsko-



wych ekspertów oraz gotowych na wszystko komandosów. Swą grupę nazwali Da Wardenz. Taką fabułę do SHELLSHOCK przedstawia znana dotąd głównie z gier na Amigę firma CORE DESIGN. Engine 3D, gracz ulokowany wewnątrz nowoczesnego czołgu, walka non-stop – to cechy nowej produkcji. Wraz z rozwojem gry dokupujesz różnorakie gadżety do sprzętu, scenerie obejmą tereny począwszy od mrozów północy, aż po paragwajską dżunglę, z podziałem na 25 misji.

Produkcja/Wydawca: CORE DESIGN
Platforma: PC SVGA, CD-ROM

DAGGERFALL

Jeśli THE ELDER SCROLLS: DAGGERFALL będzie tak dobry, jak wygląda na screenach, to znak, że nadeszła rewolucja. Autorzy, podobnie jak w ARENA, stworzyli ogromny świat pełen wojowników, magów i zwykłych mieszkańców miast oraz



wsi. Zawarto sporo nowinek: na przykład po dotarciu do nowego miasta może się okazać, że jest ono w trakcie oblężenia, co wpłynie na zachowania wszystkich postaci. W grze pojawi się możliwość jazdy konnej, pływania łodziami oraz nurkowania (gdzie pływają nawet ryby). W miastach będzie można wchodzić na położone powyżej powierzchni ziemi tarasy. System walki i czarów pozostanie niezmieniony w stosunku do ARENY. Zapowiada się niezwykła gra, ciekawe tylko, czy całkowicie pozbawiona usterek swej poprzedniczki? Nawiasem mówiąc, autor ARENY – Vijay Lakshman – został zwolniony z firmy i założył nowy zespół MAGNET INTERACTIVE.



DAGGERFALL robiony jest więc już pod innym przywództwem.

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





LORDS OF MIDNIGHT

Ponad 11 lat temu ukazała się na Spectrum gra LORDS OF MIDNIGHT, od dwóch lat słychać natomiast o rychłym wydaniu odświeżonej wersji na PC. Program będzie treściwy – nieważna oprawa i filmiki, liczy się ogromny i bogaty świat. Realizmu dodaje fakt, że nawet po wyłączeniu komputera czas w grze płynie, rok trwa tam też 365 dni. Zaistnieje możliwość latania na smokach i pływania po morzach. Mimo grafiki wyglądającej dość nieskomplikowanie, LORDS OF MIDNIGHT potrzebuje bardzo szybkiego sprzętu, ze względu na ogromną ilość elementów gry. Gra zapowiadana



jest od dawna, ale jesienią już na 100% ma się pojawić.

Wydawca: DOMARK
Platforma: PC VGA, CD-ROM



AIR POWER

Po OVERLORD oraz DAWN PATROL autorzy z ROWAN SOFTWARE wypuszczają kolejny symulator. AIR POWER rozgrywa się w latach dwudziestych, w fabułę wpleciona została historyjka o arystokratycznym rodzie. Plusem będzie duża liczba obiektów naziemnych, odwzorowane zostaną całe miasta. Oprócz tego wystąpi możliwość przełączania się pomiędzy trybami VGA i SVGA. Program wymaga o wiele szybszego procesora niż DAWN PATROL – pod tym względem prak-



tycznie nie ustępuje FLIGHT UNLIMITED.

Produkcja: RAVEN SOFTWARE
Wydawca: MINDSCAPE
Platforma: PC SVGA, CD-ROM



FIGHTING FANTASY

W 1975 roku Ian Livingstone założył firmę GAMES WORKSHOP, która specjalizowała się w wydawaniu systemów do gier fabularnych oraz gamebooków. Te z serii Fighting Fantasy rozeszły się w łącznym nakładzie prawie 15 milionów egzemplarzy. Minęły lata, gamebookami zajmują się wyłącznie najwierniejsi fani, reszta przerzuciła się na komputery. Pod auspicjami DOMARKU Livingstone wydaje teraz grę FIGHTING FANTASY: DEATHTRAP DUNGEON. Grafika 3D podobna będzie do ALONE IN THE DARK, rycerze przemierzać będą ogromny teren lochów. Z ciekawostek – zastosowano system „Lepkich Stóp"



(nazwa Livingstone'a), co objawi się tym, że bohaterowie będą płynnie i naturalnie stąpać po ziemi.

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

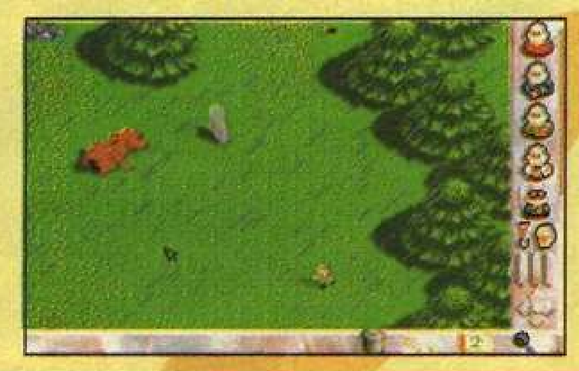


BALDIES

Ta gra stanowi ripostę na THE SETTLERS. Jesteś wodzem jednego z plemion, za cel postawiono ci zasiedlanie terytorium i walkę z pozostałymi szczepami. Łysonie są dość niezgrabnymi istotami i należy im bezpośrednio wydawać polecenia. Z ciekawszych opcji warto wspomnieć o możliwości przybliżania i oddalania widoku na pole zmagań. Generalnie biorąc, jest to niewielka, a przyjemna gra.

Wydawca: GAMETEK
Platforma: PC VGA/SVGA

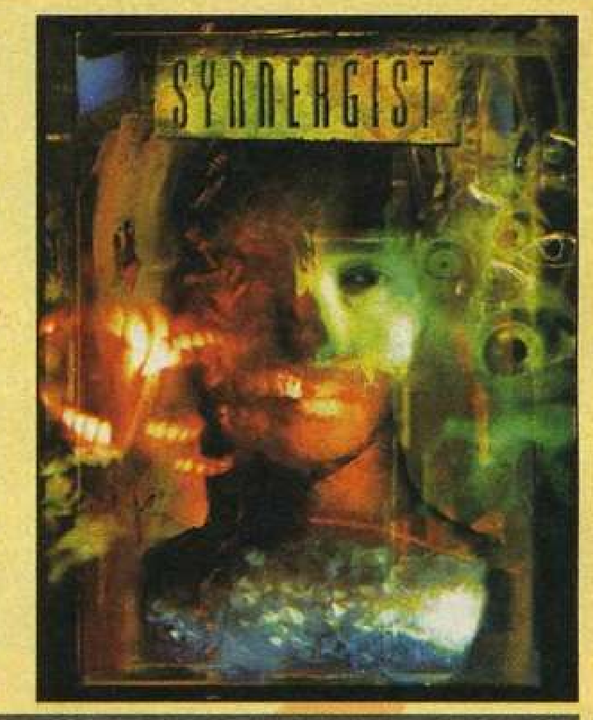




SYNNERGIST

Na rynek przygodówek wedrze się niedługo nowa pozycja zatytułowana SYNNERGIST. Akcję obserwować będziesz w pierwszej i trzeciej osobie, zależnie od sytuacji. Ponad 50 postaci, 60 ręcznie malowanych scenerii oraz zapowiadany system „inteligentnych konwersacji". Ciekawa to próba, generalnie kojarząca się mocno z produkcjami TAKE 2 oraz starymi hitami ACCESS.

Produkcja/Wydawca: VICARIOUS
Platforma: PC SVGA, CD-ROM



BRAINDEAD 13

Jak wyglądałby DRAGON'S LAIR pięć lat później? Odpowiedź przynosi mająca ukazać się lada dzień gra BRAINDEAD 13. Oglądamy film rysunkowy, od czasu do czasu mając za zadanie wciśnięcie któregoś z klawiszy kierunkowych bądź spacji. Jeśli się nie uda zrobić tego w odpowied-



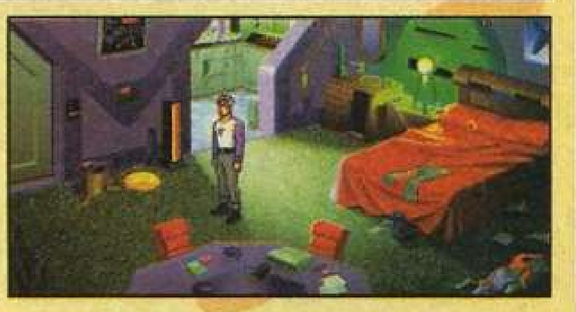


nim momencie, czeka nas możliwość powtórki – ot, i cała gra. Grafika (niestety VGA) i muzyka są oczywiście na dobrym poziomie, bardzo poprawiona od czasu poprzednich produkcji READYSOFT. Czyli generalnie nic nowego, ale jak wiadomo, na tego rodzaju gry również jest zapotrzebowanie.

Produkcja: READYSOFT
Wydawca: EMPIRE
Platforma: PC VGA, CD-ROM

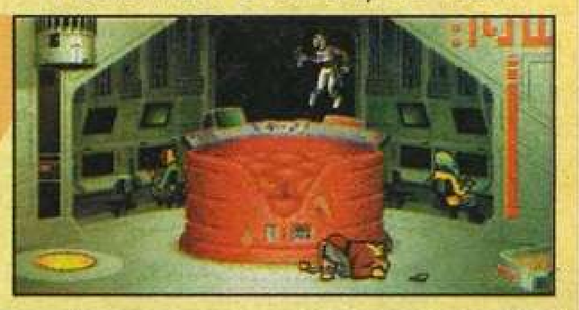
SPACE QUEST 6

Na SPACE QUEST 6 czekamy już od dość dawna. Według zapewnień SIERRY, gra ma dotrzeć do sklepów najpóźniej jesienią, a na razie firma zaprezentowała interaktywne demo swej produkcji, które działa zarówno pod DOS jak i Windows. Szósta część SPACE QUEST to rodzaj space opery, po kliknięciu na niemal każdym obiekcie tubalny głos opowiada jakiś niezgorszy dowcip, całość zaprawiona została solidną porcją muzyki. Przypominamy, że parodystyczny podtytuł gry brzmi THE SPINAL FRONTIER, z czego najbardziej zadowolony był redakcyjny Trekkie User



Jama. SPACE QUEST 6 dla wszystkich lubiących komediowe przygodówki będzie smacznym kąskiem.

Produkcja/Wydawca: SIERRA
Platforma: PC SVGA, CD-ROM



GRAND PRIX MANAGER

Śmigłe bolidy Formuły 1 będą głównym elementem nowej gry MICROPROSE – GRAND PRIX MANAGER. W grze wcielasz się w postać prezesa jednej z wielkich stajni wyścigowych. Wielkie pieniądze, rozwój technologii, taktyka wyścigu oraz zatrudnianie kierowców – oto czekające na ciebie zadania.

Gra posiada niezwykle dokładną fotorealistyczną grafikę, natomiast bogactwo efektów dźwiękowych pozwala ci poczuć się „tam w środku" pomiędzy obracającymi się kołami wielkiego bussinesu i kołami maszyn F1.



Produkcja/Wydawca: MICROPROSE
Platforma: PC Windows, SVGA, CD-ROM





Full Throttle





Uproszczenie gier nie stanowi jeszcze wyraźnego trendu, lecz z wielu stron dochodzą pierwsze alarmujące sygnały, że coś groźnego zaczęło się dziać. Jednych cieszy, że zarówno nowe tytuły jak i kontynuacje starych, sprawdzonych przebojów są łatwiejsze do skończenia, drugich to drażni. Czy na placu boju zabraknie prawdziwych koneserów, odstawionych do lamusa przez zalew łatwizny?

■ ■ ■

User: Kiedyś każdy, kto skończył pierwszą część LARREGO, mógł dumnie się z tym obnosić i łaskawie udzielać porad kolegom z ciaśniejszymi mózgownicami. Dzisiaj skończenie LARREGO 6 jest takim samym tryumfem jak zjedzenie loda albo splunięcie. Które gry ty oceniasz jako trudne?

Micz: Postaram się odpowiedzieć może nie tak prosto z mostu. Przede wszystkim zabierając się za jakąś zagadkę, trzeba znać jej reguły. Niespójne reguły powodują, że wszystko trafia szlag. Właśnie dlatego sporo łamigłówek z 7TH GUEST wypada słabo, gdyż najpierw musisz domyślać się reguł. Oprócz tego trudność pociąga zazwyczaj za sobą obszerność, czego wymarzonym przykładem BETRAYAL AT KRONDOR. Wszystko miało tam swój sens i było ze sobą powiązane: przeciwnik dobrze walczył, bo miał na sobie dobrą zbroję, drużyna nie była jak w innych RPG samowystarczalna, taszczyła prowiant, a ten kolidował np. z napojami dającymi siłę. Musiałeś więc co chwila podejmować decyzje. DYNAMIX poprzez zawarte algorytmy stworzył logiczny świat. Potrzeba co najmniej tygodnia, żeby skończyć BETRAYAL, a i tak pozostanie masa kruczków, subquestów oraz postaci, które odkryjesz dopiero grając po raz drugi.

User: Taki był też kultowy BLOODNET. Z przygodówek do trudnych w pozytywnym sensie zaliczam legendarny ETERNAM. Chciałbym, żeby takich gier było więcej, bo kończenie ich sprawiało mi szczególną satysfakcję. Pomyśl zresztą, gdyby były same łatwe gry, to wylądowalibyśmy na bruku. Nie ma co owijać w bawełnę, że również w naszym, całkiem prywatnym interesie jest, aby gry nie były za łatwe.

Micz: Ale modę kształtują szefowie wielkich firm. I kiedy giganci pokroju LUCASARTS, ORIGIN czy INFOGRAMES wydają gry dające się skończyć w kilka godzin, to jednak o czymś to świadczy. Być może takich gier żąda większość klientów i lepiej się one sprzedają.

User: Chyba nie, skoro gracze na całym świecie wydali zgodny werdykt w sprawie FULL THROTTLE. W jednym z pierwszych listów internetowych na temat tej gry pewien człowiek na liście dyskusyjnej dotyczącej gier przygodowych napisał, jak to kupił FULL THROTTLE, skończył w ciągu jednej nocy i ruszył następnego dnia do sklepu z reklamacją.





Bloodnet

Micz: Miał rację, bo sprawa sprowadza się do ilości pracy wkładanej przez producentów w wydanie jedego tytułu. FULL THROTTLE jest tip top, ale na krótką metę. Za słynne 44.99 funta kupujesz grę, którą po chwili kończysz, czyli w pewnym sensie zużywasz. Polski gracz poprzez wyrzeczenia uzbiera jakoś te 199 złotych, kupi grę i... dziwi się, na co wydał pieniądze. Pokaż mi jakąś inną „duchową" rozrywkę, gdzie za godzinę płacisz kilkadziesiąt złotych...

User: Ja tłumaczę to sobie tak: za tę samą kwotę można sobie kupić jednego pięknego, dojrzałego banana lub trzy centkowane zgniłki. Kwestia wyboru jest jasna – można krótko delektować się produktem najwyższej jakości lub napychać się nieco dłużej towarem poślednim.

Micz: No pewnie, poza tym nikt nikogo nie zmusza do kupowania gier – taki się często stawia argument. Ale weźmy na przykład STONEKEEP. Piszą go od trzech lat prawdziwi pasjonaci, wiedząc, że cena produktu w sklepach będzie identyczna co np. wątpliwej jakości CYBERWAR. Pierwotnie gra miała zawierać 13 scenerii, teraz wiadomo, że zwiększono ją do 22. Na produkcję poszła już kolosalna liczba roboczogodzin.

User: Swoją drogą współczuję producentom gier. Robią szpagat, próbując godzić ze sobą absolutnie sprzeczne wymagania. Co innego chce mieć w grze przedszkolak, co innego nastolatek, różne są oczekiwania nowicjuszy i starych wyjadaczy, itd. Ekonomiczna strona przedsięwzięcia wymaga, by produkt kupiło jak najwięcej klientów, nic dziwnego więc, że trzeba iść na kompromis.

Micz: Podobno gry AMERICAN LASER GAMES sprzedają się w Polsce jak świeże bułeczki. Ludzie wydają półtora miliona na grę, która zostaje szybko skonsumowana.

User: W dobrej grze termin ważności przedłuża się poziomem trudności. Musi być on wszakże proporcjonalny do atrakcyjności oprawy multimedialnej i jest przez nią ograniczony od góry, ale (uwaga!) również od dołu.

Micz: Powiedzmy wprost – nie może być za dużo filmików i muzyki, kosztem zagadek.

User: I odwrotnie. Gra z wystrzałowymi animacjami i dźwiękiem nie może być zbyt łatwa. Tym tłumaczyłbym fiasko gier chociażby MAABUS czy COMMANDER BLOOD – po prostu nie mieszczą się w odpowiednich progach. A najlepszy jest jak zwykle arystotelesowski złoty środek.

Micz: Znajdziemy go w SHADOW OF THE COMET. Pamiętasz, jak tam było? Przyjeżdżasz do Illsmouth, włóczysz się po całym mieście, a tam wszystko pozamykane. Nikt nic nie wie, miasteczko jest nienaturalnie spokojne, a przecież niedawno miały tam miejsce paranormalne zdarzenia. Atmosferę horroru potęguje potem fakt, iż naprzód prowadzi wątły trop...

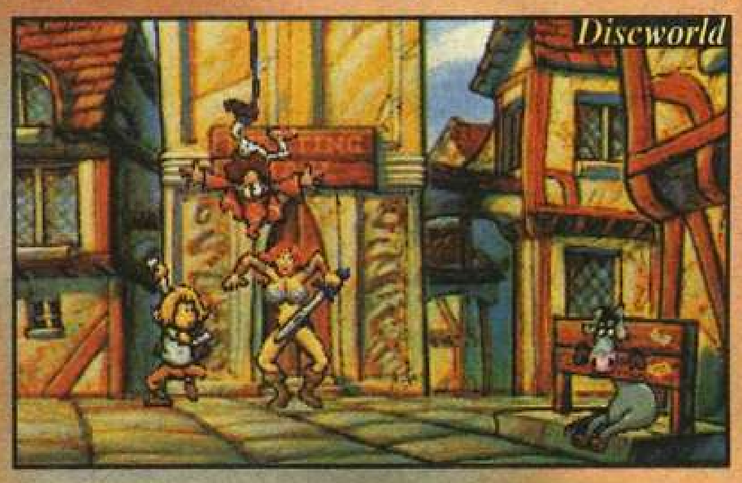
User: Znaczony strużką świeżo zakrzepłej krwi. Tak, klimat w tej grze jest niepowtarzalny, dzięki motywom wziętym z horrorów H.P. Lovecrafta, takich jak „Zew Cthulhu" czy „Widmo nad Illsmouth".

Micz: Na marginesie, sukces lwiej części horrorów opiera się na metaforycznym ukazywaniu zła. W filmowym „Predatorze" widz boi się do momentu, gdy dowiaduje się, czym jest grasująca po dżungli bestia. Gdy okazuje się, że jest to dwumetrowa krzyżówka szympansa z dzikiem, wybucha po prostu śmiechem. W rasowych horrorach dopiero pod sam koniec wszystko się wyjaśnia, zaś wcześniej występują jedynie domysły i strach. Natomiast w PRISONER OF ICE zło od początku jest namacalne.

User: Gra jest dziełem Bruno Bonnella, o którym wspominaliśmy już w naszej poprzedniej rozmowie. Scenariusz oparty został tym razem na powieści „W górach szaleństwa".

Micz: Ciekawe, że w produkcji nie uczestniczył twórca SHADOW OF THE COMET, Norbert Cellier. W napisach lecą jedynie podziękowania dla niego. Wracając do książki, ma ona formę relacji z wyprawy na Antarktydę, podczas której badacze odkrywają zapomniane miasto Pradawnych. Nie występuje w niej ani jeden dialog. Bonnell wyrzucił z gry paleontologię i nadał akcji dynamizm.

User: Trzeba w tym miejscu wspomnieć, że w nasz opis wpletliśmy fragmenty innego utworu Lovecrafta – „Dagona" w przekładzie Roberta Lipskiego. PRISONER OF ICE zaczyna się kapitalną wejściówką przy odgłosach werbli. To uczciwa robota grafików i animatorów. Nie znajdziesz tam żadnej zbędnej klatki.



Discworld

Micz: Inną cechą PRISONER jest podział na sekcje po kilka planszy, pa-

PROSTO

ROZMAWIAJĄ:




Prisoner of Ice

...TA CZY ŁATWIZNA?

PIOTR MAŃKOWSKI i JACEK MARCZEWSKI

rę przedmiotów. Potem przeskok do całkiem nowej scenerii. Wcześniej INFOGRAMES produkowała wymagające więcej kombinowania przygodówki, prawda?

User: PRISONER jest grą z krwi i kości, nawiązującą do dobrej tradycji FATE OF ATLANTIS oraz LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES. Masz rację, że firma zmieniła politykę – wprowadziła modne obecnie pomieszanie gatunków oraz czasów, obniżając jednocześnie poprzeczkę. Czy za bardzo? Prawda jest taka, że my też nie stoimy w miejscu. Obaj ukończyliśmy wszystkie liczące się tytuły i jesteśmy obciążeni sporym bagażem doświadczeń. Dlatego gra, którą rzucimy w kąt jako łatwiznę, może dla kogoś okazać się barierą nie do przebycia. Każdy kiedyś był żółtodziobem.

Micz: A może przy dzisiejszym systemie produkcji gier podczas powstawania pierwotnej wersji graficy i koderzy mają zbyt dużo pracy? Potem betatesterzy po przejściu gry zgodnie mówią, że rozwiązanie danej zagadki jest głupie. W wielu przypadkach jest jednak technicznie niemożliwe, żeby „odkręcić" pewne sytuacje – wyrzucić dany fragment gry, bądź zastąpić go nowym.

User: Proces tworzenia oprogramowania na wielką skalę, a przecież takie są gry, jest mocno złożony. Gdyby chcieć robić wszystko systematycznie, zachowując wieloetapowe mechanizmy kontroli, to poszłoby to w ogromne koszty. Trzeba zdać sobie sprawę z tego, że porządnej gry nie robi garstka kumpli w ciągu tygodnia przy piwku. Autor angażuje się często na rok, dwa lata. Łatwo jest o tym zapomnieć, kupując produkt za ułamek średniej miesięcznej pensji. W Polsce jest to około jedna trzecia średniej pensji, na Zachodzie mniej niż jedna dwudziesta.

Micz: Zgadza się, a czasem dodatkowo zdarzają się historie, jak ta z FIRST ENCOUNTERS. W kwietniu do sklepów na Zachodzie trafiła długo oczekiwana produkcja Davida Brabena. Pojawiające się równolegle w pismach pierwsze recenzje były euforyczne – jednym słowem bomba. Ludzie zaczęli masowo nabywać FIRST ENCOUNTERS. Wówczas zaczęła się nawałnica. Program w wersji sprzedawanej w Europie Zachodniej posiadał tak gigantyczną ilość błędów, że w głowie się nie mieści. Długa lista obejmuje m.in. znikające planety, brak możliwości zakupu nowych pojazdów, zbzikowany autopilot, częste przypadki zawieszania się programu. Braben na Hawajach, GAMETEK nic nie wie, a telefony się urywają.

User: Może ten Braben jest jakoś spokrewniony z Bagsikiem? Zdolnych ludzi znajdzie się na całym świecie. I co oni dalej z tym zrobili?

Micz: Tylko to, że po skompromitowanej promocji do dziś na coverdiskach wychodzą kolejne patche do gry, co nadal nie satysfakcjonuje rozczarowanych klientów.

User: Podobna sytuacja była z DISCWORLD Pratchetta, ale PSYGNOSIS w porę dorzucił „erraty" w postaci patchy usprawniających obsługę kart dźwiękowych. Nawet gdy producent idzie na skróty, oszczędzając na testerach i dokumentacji technicznej, narzekamy że gry są zbyt drogie.

Micz: Ceny gier to drażliwa materia, zwłaszcza dla dystrybutorów gier. Cynizmem byłoby twierdzić, że wszystko jest w porządku. Sto złotych za DISCWORLD jest jak najbardziej uzasadnione, gdyż kupujący ma z niego długi pożytek. Z kolei ULTIMA UNDERWORLD reklamowana była jako produkt zapewniający miesiące gry. To prawda, ale chodzenie przez tydzień po tym samym labiryncie w poszukiwaniu jednej ukrytej dźwigni to mówiąc brzydko „grywalność" innego rodzaju.

User: Dlatego wszystkie problemy do rozwiązania w grze powinny być na zbliżonym poziomie trudności, jakikolwiek by on nie był. Kontrprzykładem tego jest sytuacja, gdy jedzie się przez wszystkie zagadki jak po maśle, a w dwóch miejscach trzeba przez parę godzin walić głową w ścianę, żeby nakłonić ją do wymyślania coraz idiotyczniejszych pomysłów. Bo autorzy niepotrzebnie unieśli się ambicjami.

Micz: W PRISONER takim przykładem jest znalezienie igły wielkości piksela. Mamy kolejną charakterystyczną rzecz – masa problemów w nowoczesnych przygodówkach sprowadza się do znajdowania pod ukrywanych na ekranie przedmiotów.

User: Poziom trudności można regulować inaczej. Najlepsze rozwiązanie tego problemu, jakie dotychczas widziałem, było w SYSTEM SHOCK.

Micz: Czyli łączyłeś przyjemne z pożytecznym, spolszczając ją z Kayteckim dla IPS.

User: Zarówno w polskiej jak i angielskiej wersji można tam było ustawić cztery wskaźniki trudności na cztery różne możliwości, co teoretycznie dawało szesnaście różnych gier! W zależności od woli gracza, SYSTEM SHOCK mógł być prymitywną strzelaniną lub złożoną grą RPG. Czyli taki szampon i odżywka w jednym.

Micz: Dobrze, że producenci szukają nowych sposobów sprzedaży swoich towarów, bo to zawsze wzmacnia konkurencję. ORIGIN, który zawsze podpinał do swej działalności jakąś ideologię, zmienił flagowe hasło z „We create Worlds" na „Interactive Movie". Firmy zmieniają często logo, rozsyłają w świat coraz więcej dem i materiałów prasowych – właśnie takie rzeczy tworzą ruch w interesie. Reklamy gier w czasopismach, dotychczas będące cieniem swych filmowych odpowiedników, też nabrały rozmachu. Reklamy HI-OCTANE, COMMAND & CONQUER, czy wcześniejsza słynna wizytówka QUARANTINE (wycieraczka przecierająca ociekającą krwią szybę) stanowią małe arcydziełka. Towarzysząca grom otoczka rozwija się szybciej niż one same.

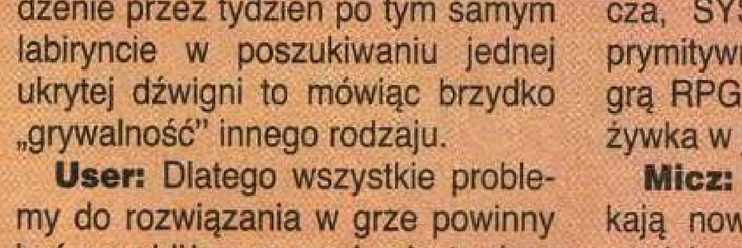
User: Ale mnie zawsze dziwiło jedno. Niejako obok nas istnieje bowiem olbrzymi rynek. Zauważyłeś, że nie ma praktycznie żadnej podaży gier przeznaczonych dla dziewczyn? Jest to naprawdę zastanawiające. Nie chciałbym wysuwać zbyt daleko idących wniosków, ale według mnie upraszczanie gier może być wstępnym krokiem szerszej polityki pozyskiwania tego, bardzo licznego przecież grona odbiorców.

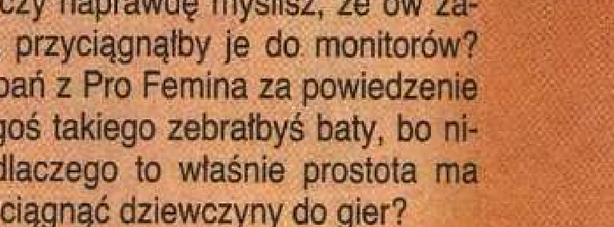
Micz: Jak na razie dziewczyny stanowią około dwóch procent graczy, więc teoretycznie byłoby o co walczyć. Ale czy naprawdę myślisz, że ów zabieg przyciągnąłby je do monitorów? Od pań z Pro Femina za powiedzenie czegoś takiego zebrałbyś baty, bo niby dlaczego to właśnie prostota ma przyciągnąć dziewczyny do gier?

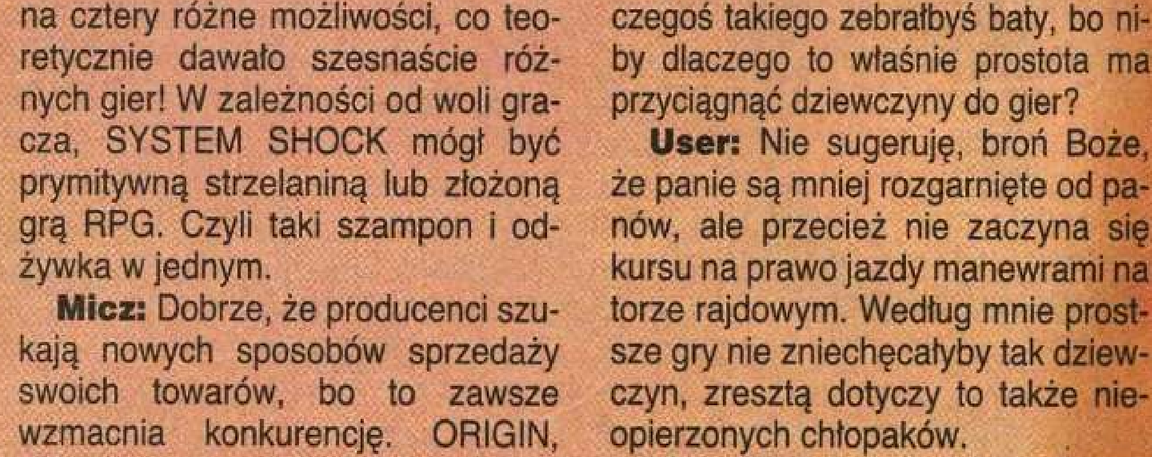
User: Nie sugeruję, broń Boże, że panie są mniej rozgarnięte od panów, ale przecież nie zaczyna się kursu na prawo jazdy manewrami na torze rajdowym. Według mnie prostsze gry nie zniechęcałyby tak dziewczyn, zresztą dotyczy to także nieopierzonych chłopaków.

Micz: No tak, bo gdyby to któryś z nas na początku trafił na zaporowo trudną grę, to pewnie nie byłoby dziś tej rozmowy. ■


System Shock






Eternam

KONKURS SECRET SERVICE

MIRAGE SOFTWARE

INFOGRAMES



Pierwsza nagroda – firmowa kurtka typu flyer z naszywką.

Francuska firma INFOGRAMES wspólnie z polskim dystrybutorem MIRAGE i redakcją SECRET SERVICE zapraszają do udziału we wspaniałym konkursie, zorganizowanym z okazji dziesięciolecia działalności INFOGRAMES.

Firma INFOGRAMES powstała w 1983 r. we Francji, ale początek działalności datuje się na 1985 r., co było związane z uruchomieniem oddziału w Londynie. Wtedy na rynek zaczęły trafiać pierwsze produkty, o których nikt już dzisiaj chyba nie pamięta. Początki były takie, jak kilkudziesięciu innych firm, w których niewielkie grupki osób dwoiły się i troiły wymyślając gry, i zbliżając się wielkimi krokami do interaktywnej rewolucji.

Pierwszy spektakularny sukces przyszedł w 1992 r., w związku w wydaniem ALONE IN THE DARK. Była to pierwsza animowana gra przygodowa w 3D, która na wiele miesięcy przyćmiła wszystko, co działo się w branży. Mroczna fabuła inspirowana twórczością H.P. Lovecrafta dała jej też jedne z najwyższych notowań wśród przygodówek wszechczasów.



Nagroda pocieszenia – breloczki.

Kolejne lata to nieprzerwane pasmo sukcesów. Firma kontynuowała trzy linie programowe: trójwymiarową serię ALONE, mroczne przygodówki jak SHADOW OF THE COMET oraz trójwymiarowe gry spoza gatunku np. STUNT ISLAND, ADVANTAGE TENNIS. Zdarzały się także dalej idące krzyżówki, np. ETERNAM.

INFOGRAMES była również wydawcą gier innych firm, np. KOEI – seria gier strategicznych o tematyce dalekowschodniej oraz MAXIS – SIMCITY DELUXE. Dziś skupia najlepszych autorów, grafików i scenarzystów, jest międzynarodowym konsorcjum o dużym znaczeniu, a przy tym potrafi stąpać po ziemi i utrzymywać bliski kontakt z graczami, nad czym od dziesięciu lat nieprzerwanie czuwa prezes Bruno Bonnell. Ostatnie ich dokonania to sztandarowy produkt PRISONER OF ICE, ekonomiczna gra A-IV NETWORKS, a także napisany na zlecenie CHAOS CONTROL. Zapowiedzi na najbliższe miesiące to m.in. THE SMURFS, ASTERIX i MARCO POLO.



1. W jakiej miejscowości rozgrywa się akcja gry ALONE IN THE DARK 2?
2. W jakiej miejscowości rozgrywa się ALONE IN THE DARK 3?
3. A w jakiej akcja SHADOW OF THE COMET?
4. Podaj tytuł dowolnej gry przygodowej INFOGRAMES.
5. Podaj tytuł dowolnej gry strategicznej INFOGRAMES.
6. Podaj tytuł dowolnej gry sportowej INFOGRAMES.
7. Jak nazywa się główny bohater w grach z serii ALONE?
8. Podaj nazwisko głównego bohater w ETERNAM.
9. Jak nazywa się bohater PRISONER OF ICE?

Pytania konkursowe są bardzo trudne i wymagają dużej orientacji w twórczości INFOGRAMES. Firma narzuciła wysoki poziom także po to, by zorientować się w znajomości jej produktów w Polsce. My ze swej strony tak skonstruowaliśmy pytania, by została w nich tajna furtka, którą możemy tu zdradzić. Otóż odpowiedź na każde z poniższych pytań można znaleźć w SECRET SERVICE – zarówno w powyższym wstępie o INFOGRAMES, jak i w publikowanych u nas opisach poszczególnych gier.

Trzecia nagroda – firmowe talie kart



Jest o co walczyć. Tutaj UWAGA! Warunkiem odebrania pierwszej nagrody (kurtki) jest posiadanie dwóch oryginalnych gier INFOGRAMES, (trzeba to koniecznie zaznaczyć na kartce z odpowiedziami, w przeciwnym wypadku można wygrać tylko nagrodę trzecią lub nagrodę pocieszenia). Warunkiem odebrania drugiej nagrody jest posiadanie jednej gry INFOGRAMES. Trzeba będzie się tym wykazać przy ceremonii wręczania nagród. Wśród pozostałych uczestników konkursu rozlosujemy jako nagrody pocieszenia 10 breloczków ALONE IN THE DARK.

Odpowiedzi wyłącznie na kartkach pocztowych prosimy nadsyłać do 15 października 1995 r. pod adresem:

SECRET SERVICE
00-846 Warszawa
ul. Wronia 35/37

UWAGA! Trzeba koniecznie zaznaczyć, ile ma się oryginalnych gier INFOGRAMES.



Druga nagroda

Wyniki konkursu i listę zwycięzców opublikujemy w numerze gwiazdkowym.



KOLOROWY GROWY BIULETYN

KGB NEWS

BARDZO TANI SPECJALNY DODATEK DO SECRET SERVICE

PARAMILITARNY MAGAZYN DLA WOJOWNIKÓW

Amigi już w sklepach

Nareszcie potwierdziły się doniesienia o wznowieniu sprzedaży Amig. Niestety, chwilowo dotyczy to jedynie rynku brytyjskiego. Mimo wszystko wiadomości wydają się wyjątkowo interesujące.

Amigi mają trafić do sklepów w Wielkiej Brytanii na początku września. Wtedy to do sprzedaży skierowane zostanie 60000 sztuk Amig 1200 z nieco rozszerzonym systemem operacyjnym (prawdopodobnie będzie to Kickstart 3.1 znany z CD32), mają one kosztować ok. 400 funtów. Jest to o ok. 50 funtów więcej niż kosztowały one w zeszłym roku, kiedy to ostatnia partia sprzętu zniknęła z rynku. Podwyżka spowodowana jest głównie wzrostem cen układów pamięci, problemem z fabrykami oraz zwiększonymi kosztami jakie pochłonęło szybkie uruchomienie linii produkcyjnych. Escom chwilowo nie planuje sprzedaży Amig we własnej sieci sklepów (liczącej obecnie ponad 160 punktów), nie włącza jej też do swojej letniej kampanii reklamowej (na którą przeznacza kilkaset tysięcy funtów). Zapewne więcej o Amigach usłyszymy dopiero wtedy, gdy rozpocznie się przedgwiazdkowe szaleństwo sklepowe. Jako ciekawostkę można podać fakt, że Escom planuje kampanię, na którą ma przeznaczyć ponad 6 mln funtów – miejmy nadzieję, że także i Amiga znajduje się w ich planach. Na razie komputery mają być dystrybuowane przez niezależnych sprzedawców, którzy, jak twierdzi Amiga Technologies, powinni wyprzedać cały przydział w ciągu zaledwie kilku tygodni.

W Anglii Amiga nadal pozostaje najpopularniejszym komputerem dla początkujących kupowanym jako pierwszy w życiu (tzw. „entry–level"). Chcąc przełamać mit Amigi jako „maszynki do gier" przewidywane jest wyposażanie modeli kierowanych do sprzedaży w jak najszerszy wachlarz oprogramowania użytkowego (tak jak to miało miejsce w ostatnich partiach sprzętu firmowanego jeszcze przez Commodore) – miejmy nadzieję, że pójdzie za tym zapowiedziany powrót na amigowy rynek producentów gier oraz użytków.

Amigi 4000T mają trafić do sklepów przed końcem tego roku.

Paweł Chmielowiec

W NUMERZE



SUPER SUPERY .....str. 12

MOJE BOJE .....str. 12

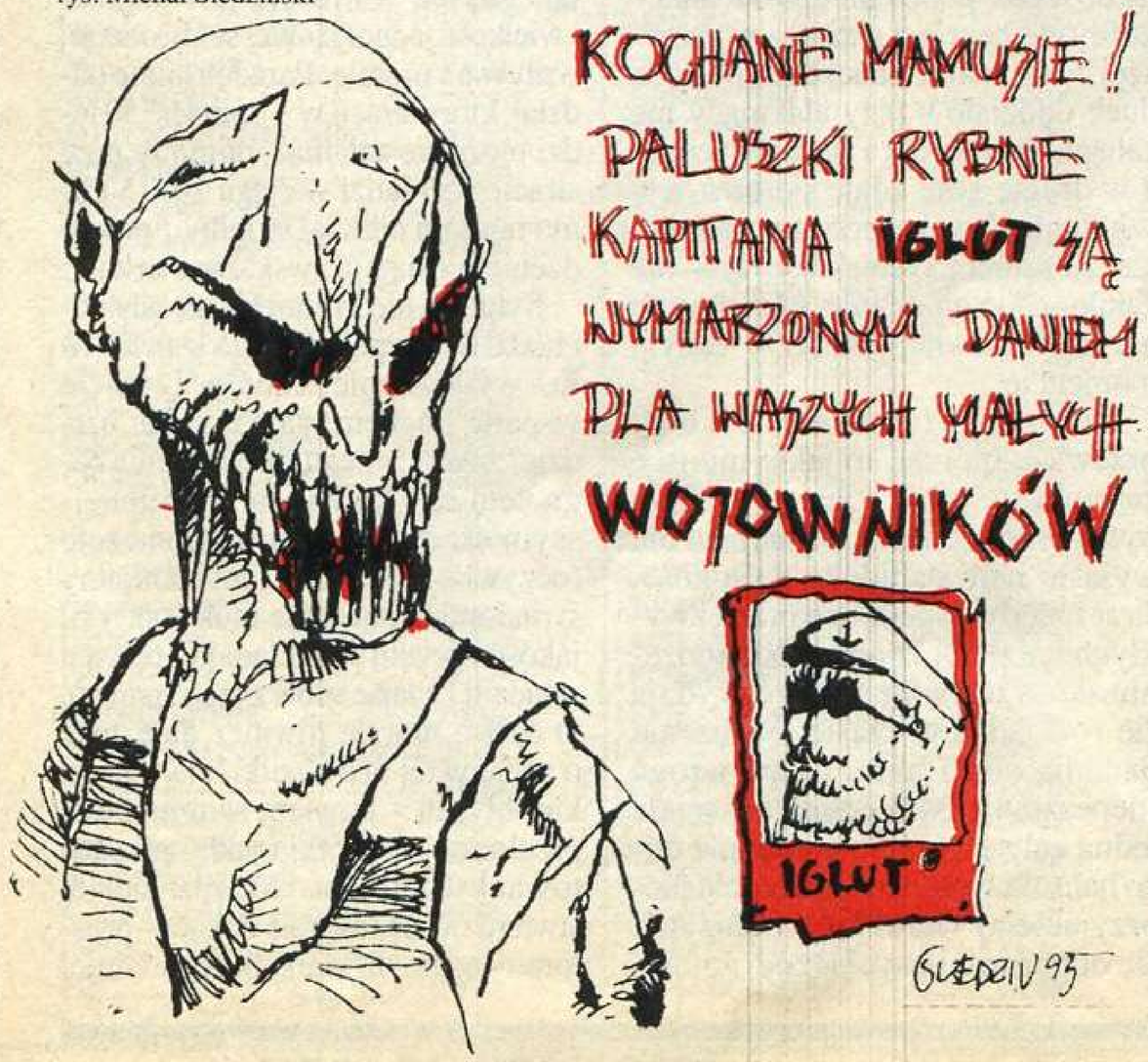
ZAPOWIEDZI .....str. 16

KUPONY POCZTOWE .....str. 51

SAVEGAMER .....str. 52

TIPS'n'TRICKS .....str. 54

rys. Michał Śledziński



IBM kształci

Nową inicjatywą firmy IBM jest Program Edukacyjny. Adresowany jest on do pracowników naukowych, studentów i uczniów, a jego celem jest popularyzacja technik komputerowych w pracy i nauce. Każda szkoła i uczelnia, która weźmie udział w programie, będzie mogła wykorzystać na swoich komputerach PC system operacyjny OS/2 Warp oraz inne programy takie jak: PC DOS v.7, LAN Server 4.0, C SET++, różne rodzaje baz danych, programów multimedialnych itp. Za używanie OS/2 IBM pobierze jedynie opłatę administracyjną w wys. 39 zł od komputera i tyleż samo za każde dodatkowe oprogramowanie.

OS/2 zawiera wszystko co potrzebne w trakcie nauki i pracy: edytor tekstu, arkusz kalkulacyjny, oprogramowanie umozliwiające korzystanie z Internetu, sieci i fax-modemu. W Polsce Program Edukacyjny realizowany będzie przez firmy:
PERYT; tel/fax. (0-22) 41-17-07
TCH Systems, tel. (0-22) 48-71-72, fax 48-12-06.

Bez nerw, Panowie...

Wróciliśmy z wakacji, a tu szok!!! Zamówionej powierzchni reklamowej jak za kwartał analogicznego okresu roku ubiegłego. Po chwili drugi szok!!!, gdy zobaczyliśmy fakturę za ostatnią dostawę naszego kochanego EkoPapieru i oddech ulgi, że jeszcze raz uda się nam nie podnieść ceny. Zapewne koledzy z pisma na G. będą znów nas palcami wytykać, ale spoko! ten stan jest przejściowy i powinien niedługo zaowocować wzrostem objętości, z jakością pozostającą bez zmian.

Redakcja

super SUPERY

No i dorobiłem się! A dobrze mi tak! Oto do czego doprowadzić może porzucenie własnego dziecka. Po tylu latach coś strzeliło mi do łba, żeby zrobić eksperyment i oddać czytanie listów, a co za tym idzie robienie Superów, w obce ręce. No i stało się – sami zresztą zauważyliście, że ostatnie wydania rubryki były jakieś syfne – tak, to moja wina, że dopuściłem do tego. Ukarałem się więc przykładnie, mam znów więcej roboty, to znaczy czytam listy i klecę Supery dalej.

Teraz z innej parafii: dziiięęękkkiiii za wszystkie wspaniałe pocztówki z wakacji, te z kraju i ze świata, gdzie to was diabli nie ponieśli od Australii po Hel. Przez te kilka miesięcy niedotykania się do listów zapomniałem już jaka to radocha czytać czym żyjecie i co o nas myślicie. Postaram się też by w niedługim czasie powróciły na łamy SS Przecieki, bo jakoś też się zawieruszyły. Kończę to przynudzanie cytatem: „Supery albo śmietnik – wybór należy do ciebie".

Wasz kochający Pegaz Ass

– początki – Na moją komendę fajer; Witam was zlasowane mózgojady; Zdrawstwuj Krasnoarmiejcy; Drodzy etiopscy dyplomaci pisze do was zakonnica XXI wieku; Duperszwance i te inne gady; Czołem, nosem i brodą ludzie pracy; Do HQ Secret Service tu IV Regiment Szkockich Kamikaze; Jak zwykle na wstępie całuję was z języczkiem; Piszę do was ten list, bo nie mam na kim się wyżyć; Do Komendy Głównej Nieustraszonego Plemienia Afrykańskich Kwach – Masterów, Chodzących Na Rzęsach i Śpiewających Od Tyłu Tybetańskie Pieśni Ludowe 730 Dni W Roku Przestępczym; Piszę do was, bo strasznie się nudzę i postanowiłem zrobić coś głupiego; How do you do, boży ludu?; Witam wesołe buźki partyzantów; Do Głównodowodzącego połączonych Sztabów Dywizji Czołgów Spadochronowych i Orkiestry Przeciwlotniczej!; Witajcie spleśniałe formy grzyba; Cześć fagasy ukochane!!! To ja dziewoja; Złomowcy wszystkich krajów instalujcie się;

– końce – Napiszcie w końcu coś do mnie! Przecież jestem waszym oddanym sługą, a nie jakimś Bambaryłą!; Wszystkie postacie i wydarzenia wyryte na tej stronie są fikcyjne i ich ewentualna zbieżność z osobami i faktami rzeczywistymi jest najzupełniej przypadkowa; Złociste promienie wschodzącego słońca rozświetlają widnokrąg: idziem kimać, bo świta; Kończę, bo idę doić krowy!; Pozdrawiam was i pociągam za spłuczkę, bo mam słabość do łańcuchów;

– o KGB – Komunistyczna Gama Barw; Kura Gadająca Brajlem; Kaźmirz! Gdzie Byk?; Kartel Gazdy Bartłomieja; Kamiennougolnyj Gromkorazgawariwajuszczij Bronienosiec; Kloss Glanuje Brunnera; Kilka Galopujących Bezwstydnic; Kraina Giga Bajtów; Krzykliwa Gazeta Brukowa; Krokowy Gruczoł Barana; Kant – Gigant Balcerowicza; Kolejny Grzech Babuni; Krwawa Gazetka Bractwa; Kolorowa Gazetko–Bajka;

– o SS – Syczący Sabotażyści; Sepleniące Skarpetki; Sami Swoi; Stygnąca Siorbatka; Siedmiu Samurajów; Siedmiu Suchotników;

– przekręty – Alien – Antonim Tubylca; Annals of Rome – Dupa Rzymianina; Armour Geddon – Pancerny Gienio; Back to the Future – Powrót do Ciemnoty; Captain Dynamo – Alternator; Cool Worlds – Żar Tropików; Destroyer – Wandal; Diggers – Grabarze; Doom – Świniobicie lub Freddy Żyje!!!; Doom, Doom, Doom – Po Piwie Zawsze Mam Gazy; Doom 2 – Aaaa!!! To nie Koniec Koszmaru; Dracula Unleashed – Drakula Nieulizany; Eksperyment Delfin – Zabójcza Orka; Elfman – Jedenasty Apostoł; Fire & Ice – Dziadek Mróz i Sztuczne Ognie; Franko the Crazy Revenge – Żyletka, Ostatnie Cięcie; Full Contact – Defloracja; Gunship 2000 – Dwa Tysiące Uzbrojonych Owiec; Heart of China – Serce Żółtka; Henry's House – Oblęgorek; Jordan in Flight – Odloty Misia Uszatka; K–240 – Dwieście Czterdzieści Latarnic; Kajko i Kokosz – Dwa geje; Kajko dostał kosza; Jajko Kokoszki; King's Quest 7 – Siódma Kinga Johnny'ego Questa; Kult – Kazik; Laura Bow – Napięta Kobieta; Magic Carpet – Magia Skarpet; Metal Mania – Tokarz przy pracy; Microcosm – Mały kosmita; Mentor – Na Wiele Wieków Zamęt; MYST – Nie trafił; No Exit – Jaś Fasola; Operation Blood – Transfuzja; Panzer General – Zapuszkowany Generał; Pepper's Adventures in Time – Pieprzne Przygody Tima; Pinball Dreams – Piłeczne Sny; Point X – Róg Brzeskiej i Capri; Rise of the Robots – Zelmer kontra Siemens; Seventh Sword of Mendor –

MOJE BOJE

czyli Bergera historia wojskowości

Odcinek 5

Niestrudzone watahy

Któż z nas nie pamięta jugosłowiańskich filmów o partyzantach, w których z obu stron lasu lub góry zbliżają się do siebie dwa wrogie oddziały. Następuje zwarcie i strzelanina z odległości 10 metrów. Po kilku minutach jeden oddział przestaje istnieć, z drugiego natomiast zostaje 5 żołnierzy lub partyzantów.

W świadomości większości pozostaje obraz hekatomb, jakie dokonują się na polu bitwy. Narastające nieporozumienia na tym tle powodują całkowity chaos i wyrażanie radykalnych poglądów. Prawda wygląda nieco inaczej. Faktem jest, że np. w czasie Pierwszej Wojny Światowej całe tyraliery ginęły od ognia artylerii i ckm-ów. Ale prawdą też jest, że straty ogólne korpusów i dywizji nie były aż tak wysokie. Bowiem straty liczebne pochłaniające ponad 50% stanu osobowego związku taktycznego zdarzają się rzadko, jedynie w sytuacjach wymuszonych poprzez błąd dowódcy, warunki szczególne (huragan, epidemia, głód itd) lub zaniechanie (nieznajomość) zasad sztuki wojennej.

Bardzo ciekawa jest obserwacja zjawiska związanego z morale i wyszkoleniem żołnierzy. Wydawałoby się, że lepsze wyszkolenie i dyscyplina obniżają straty, a gorsze wyszkolenie zwiększa je. Można jednak zaryzykować tezę, że gorsze wyszkolenie powoduje mniejsze straty zadawane przeciwnikowi, natomiast straty własne są wprost proporcjonalne do ducha bojowego. Przykładem tego może być bój 6 Armii francuskiej w 1914 r. z niemieckim IV Korpusem Rezerwowym. Siły francuskie biorące udział w natarciu były złożone z pułków dywizji rezerwowych (słabe wyszkolenie, niezbyt wysokie morale) i brygady marokańskiej (parametry znakomite). Efektem ataków było utrzymanie pozycji przez Niemców przy niskich stratach pułków rezerwowych i bardzo wysokich stratach Marokańczyków. Mówiąc wprost, Marokańczycy doszli dalej i atakowali dłużej – stąd wysokie straty (bodajże 12-15%!)

Coś wręcz przeciwnego można zaobserwować pod Gettysburgiem, gdzie słabo wyszkolone oddziały (no niech im będzie, że to były oddziały, chociaż pruski generał von Moltke stwierdził, że nie ma co analizować tej wojny ponieważ były to starcia uzbrojonych band) ale o dużym morale, potrafiły dziesiątkować się ogniem z małej odległości.

Zasadą bowiem podstawową jest to, że przeciętny człowiek, zazwyczaj, nie jest w stanie ustać na polu walki. Z pomocą dowódcom przychodzi wówczas to, co już opisywałem w poprzednich odcinkach – regulamin i unifikacja. Nie od parady jest również propaganda i tym podobne gadżety (marsze, orkiestry, religia, umiłowanie ojczyzny).

Prześledźmy chwilkę typowy atak piechoty. Wychodzimy z okopu (dość niechętnie, ale oficer idzie za nami z pistoletem). Od morale naszych kolegów zależy jak daleko dojdziemy w kierunku wroga. Od strat może uchronić nas lepsze wyszkolenie lecz duch wydaje się być ważniejszy gdy mierzymy postęp ataku metrami terenu. Dochodzimy wraz z tyralierą do linii wroga i tu ukazuje się w pełni waga morale i wyszkolenia. Wysokie morale doprowadziło nas aż tutaj, dzięki niemu nie ulękliśmy się wykrzywionych twarzy przeciwnika. Ale żeby go wygnać z jego pozycji trzeba mieć równie dobrze wyszkolonych żołnierzy albo większą siłę (może się też zdarzyć, że to wrogowi teraz spadnie morale).

Krążąc wokół sedna sprawy wydaje się, że otrzymujemy wynik podobny do tego z poprzedniego odcinka – każdy element jest ważny – w pierwszej fazie walki znaczenie posiada duch oddziałów (czy atakujący nie zalegnie lub obrońca się nie wycofa), a w drugie górę zdaje się brać wyszkolenie. Trzeba przy tym pamiętać, że żadna z tych składowych nie zanika choć na chwilę. Mówimy tu jedynie o pewnej jakości w danym momencie.

Skoro w pierwszym etapie boju przeważa morale, to jakie miejsce zajmują tu straty? Jest to ważkie pytanie bowiem odpowiedź na nie wyjaśni nam paradoks wysokości strat i błędy popełniane przez zwykłych ludzi. Otóż przy podchodzeniu do przeciwnika straty wydają się rozkładać w czasie. Natężenie padania ciał i huku palby wroga (pepesza nie była celna, ale miała jedną zaletę – robiła piekielnie dużo hałasu i wpływała na morale nieprzyjaciela) warunkują obniżanie się odporności psychicznej żołnierzy. Zgoda, wyszkolenie może też pomóc, jednak duch jest tu najważniejszy.

Im dłużej trwa marsz, im większe morale pozwala na dalsze trwanie pod ogniem, tym większe są straty. Lecz o dziwo, to długotrwałe tracenie ludzi nie obniża tak sprawności i ducha jednostki jak ogromne jednorazowe wyrwy w szeregu powodowane przez artylerię czy ckm-y.

Śmiercionośne bronie nie zawsze muszą wyniszczyć obrońcę lub atakującego, ich wartością jest nagłość i wielkość jednorazowej straty oraz jej wpływ na morale. Paradoksalnie oddział, który stracił w 1. minucie 50 ludzi może się załamać, mimo że przy stracie 150 ludzi w ciągu 10–15 minut ten sam oddział mógłby z powodzeniem osiągnąć wskazane cele.

Sytuacja nieco zmienia się gdy dochodzi do bezpośredniego starcia. Tu już wyszkolenie, choć oczywiście wsparte duchem, daje o sobie bardziej znać. Umiejętność robienia bagnetem czy kolbą jest najcenniejszym skarbem w takim momencie (oczywiście w szkicu tym pomijamy świadomie znaczenie małej taktyki, jakość sprzętu – zakładając pewien standard i zdając sobie z tego sprawę). O dziwo morale również daje znać o sobie w tej fazie walki, ale w krótkim błysku – bowiem sam moment przełomu jest krótki i jakby przygotowany starciem. Można nawet stwierdzić, że to co się dzieje w przełomowej chwili walki bezpośredniej

Siedem Słów Promotora; Soccer Kids – Sucker Kids; Super Cobra – Symulator Kaytecka; System Shock – System Halted; Tajemnica Statuetki – Zakonnica i Drażetki; Task Force – Siła Tasaka; Tank Symulator – Dystrybutor paliwa; The Clue – Doliniarz; Tie Fighter – Herbaciany Wojownik; Top Cat – Szczytowanie Kata; Tubular Worlds – Świat Tobołków; UGH! – Zatwardzenie; Utopia – Rezerwuar; V for Victory Market Garden – Piąte Zwycięstwo Sklepu z Warzywami; Virtuoso – Fiddler on the Roof; Wolfpack – Paczka dla Wilka;

– mądrości ludowe – Fortuna kałem się tuczy; Kto rano wstaje, ten leje jak z cebra; Im dalej w las, tym więcej butelek; Komu w drogę, temu trampki; Tym chata bogata co ukradnie tata; Tonący brzydkiej się chwyta; Nie taki diabeł straszny jak mu dać w łapę; Ciało raz puszczone dalej puszcza się samo; Kobiety są jak drzwi, jak się nie trzaśnie, to się nie zamknie; Z kim sobie pościelisz z tym się wyśpisz; Uroda kobiet jest wprost proporcjonalna do wypitego alkoholu, a odwrotnie proporcjonalna do natężenia oświetlenia; Darowanemu słoniowi nie zagląda się w trąbę; Palenie skraca papierosa; Życie jest jak jajko, trzeba je znieść; Prochy bierzesz, w proch się obrócisz; Ten się śmieje, kto ma zęby.

---

zostało de facto przygotowane w sferze morale wcześniej, na etapie przygotowawczym i podchodzenia do siebie przeciwników.

Wraca tu również sprawa rozłożenia w czasie oddziaływania strat na morale. Świetnym przykładem jest spór Pejotla z historykami angielskimi, którzy wywyższają ogień karabinowy nad bagnet. Okazuje się, że rzeczywiście – straty od ognia są większe, lecz szybki atak na bagnety (znów kumulacja strat, może i mniejszych, ale w krótkim odcinku czasu) jest często decydujący i niszczący wolę oporu.

Jakiż stąd wypływa wniosek? Straty zadawane przeciwnikowi nie są wartością samą w sobie. Mają znaczenie o ile wpływają na morale oddziałów wroga, morale wspomagane przez wyszkolenie. Wysokość strat zależna jest od wyszkolenia w zadawaniu ciosów ale także i od postawy obu stron.

Wracając zaś do paradoksu z początku odcinka czyli pytania: czy straty w rzeczywistości są duże czy małe (pytanie ważkie – wiele gier strategicznych na nim poległo) odpowiedzieć należy przykładem. Jeżeli 12 tysięczna dywizja (z lat 40.) poniosła straty 15% to znaczy, że ubyło z szeregów 1800 ludzi. No śmiech na sali. Śmiało można nacierać dalej. Lecz tu się mylisz drogi kolego. Jeżeli kompania posiada 4 plutony bojowe po 30 ludzi (dywizja już nie pierwszej świeżości), a pułk posiada 36 plutonów, to w dywizji będzie ich 108 czyli około 3500 czystych bagnetów (przynajmniej w II wojnie światowej). Jeżeli przyjmiemy, że około 1500 straconych żołnierzy przypada na plutony bojowe to okaże się, że poniosły one straty rzędu 42%. Czyli niektóre z nich zniknęły zupełnie!

Paweł Piotrowicz Berger

CD Projekt

ul. Marszałkowska 7/3
00-626 Warszawa
tel. (0-22) 25-07-03, 25-82-02
fax (0-2) 612-39-06
czynne codziennie w godz. 9^{00}–17^{00}

Nasza firma jest czynna codziennie (7 dni w tygodniu) od 9^{00} do 17^{00}. Przypominamy o nowym numerze telefonu – 25-82-02.

Firma Wysyłkowa

Wirtualny Świat



Skrytka Pocztowa 25
00-956 Warszawa 10
tel. (0-22) 25-81-71

Kupując u nas zyskujesz potrójnie:

- Nie płacisz dodatkowo za przesyłkę, gdyż jest ona wliczona w cenę programu
- Korzystasz z letniej promocji przedłużonej do końca września i przy każdym zamówieniu otrzymujesz płytę niespodziankę GRATIS!
- Kupujesz najtaniej!

Porównaj nasze ceny z konkurencją, oto fragment naszej oferty:

Cyberwar	151,-
Discworld	98,-
Flight Unlimited	177,-
Iron Assault	158,-
Last Bounty Hunter	99,-
Animals	38,-

Zadzwoń lub napisz i zamów naszą pełną ofertę. To nic nie kosztuje!

- programy w wersji PC CD-ROM
- koszt przesyłki wliczony w cenę programu
- cena zawiera podatek VAT
- płatność przy odbiorze przesyłki

Prowadzimy wyłącznie sprzedaż detaliczną, wysyłkową.

ul. Wronia 35/37, tel. (0-2) 620-1261 w. 550, fax (0-2) 620-9309

POSIADAMY W SPRZEDAŻY WSZYSTKIE WARTOŚCIOWE GRY I PROGRAMY EDUKACYJNE DOSTĘPNE W POLSCE PROWADZIMY SPRZEDAŻ DETALICZNĄ I HURTOWĄ ABY OTRZYMAĆ SZCZEGÓŁOWY SPIS PRZYŚLIJ ZAADRESOWANĄ KOPERTĘ ZWROTNĄ I INFORMACJE O TYPIE POSIADANEGO KOMPUTERA NAWIĄŻEMY WSPÓŁPRACĘ Z AUTORAMI GIER I DYSTRYBUTORAMI PROGRAMÓW PRZY ZAMÓWIENIACH WYSYŁKOWYCH (LIST, TELEFON, FAX) NALEŻY DOLICZYĆ KOSZTY WYSYŁKI ZAPRASZAMY DO NASZEGO SKLEPU FIRMOWEGO W WARSZAWIE PRZY ULICY GEN. ABRAHAMA 4 OD PONIEDZIAŁKU DO PIĄTKU OD 10.00 DO 18.00
PRZEDSTAWIONA OFERTA TO ZALEDWIE FRAGMENT TEGO CO POSIADAMY ...

MIRAGE SOFTWARE
03-982 Warszawa, Gen. Abrahama 4
tel.(2) 671 7777, fax (2) 671 7622

PC CD ROM

ALONE IN THE DARK	*przygodowa*	43.00
ALONE IN THE DARK 2	*przygodowa*	73.00
ALONE IN THE DARK 3	*przygodowa*	**97.00**
ARMORED FIST	*symulacyjna*	80.00
BC RACERS	*śmieszne wyścigi*	**60.00**
BIG RED ADVENTURE	*przygodowa*	**69.00**
BUREAU 13	*przygodowa*	85.00
BURIED IN TIME	*przygodowa 3CD*	**Tel.**
COMANCHE	*symulacja*	91.00
CRIME PATROL	*filmowa strzelanina*	125.00
CYBERWAR	*zręcznościowa 4CD*	195.00
DAWN PATROL	*symulacja*	105.00
DESCENT	*strzelanina 3-D*	165.00
DISCWORLD	*przygodowa*	**103.00**
DRUG WARS	*filmowa strzelanina*	125.00
ECSTATICA	*przygodowa*	79.00
ENCORE	*3 gry, przygoda, symulacja*	**47.00**
FIFA INERNATIONAL SOCCER	*piłka*	**73.00**
FLIGHT OF AMAZON QUEEN	*przyg.*	**90.00**
FLIGHT UNLIMITED	*symulacja*	**188.00**
FORTRESS OF DR. RADIAKI	*strzel.*	73.00
FRONTIER: ELITE 2	*symulacja*	46.00
FX FIGHTER	*walki virtualne*	**168.00**
GUILTY	*przygodowa*	85.00
HAMMER OF THE GODS	*role playing*	**Tel.**
HEIMDALL 2	*przygodowa 3-D*	57.00
HELL	*przygodowa*	103.00
HI-OCTANE	*zręcznościowa*	**134.00**
INFERNO	*symulacja kosmiczna*	**160.00**
KINGDOM THE FAR REACHES		**138.00**
KLIK & PLAY	*do robienia gier*	**109.00**
LAST BOUNTY HUNTER	*film. strzel.*	**98.00**
LITTLE BIG ADVENTURE	*przygod.*	103.00
MAABUS	przygodowa 3CD	175.00
MAD DOG McCREE	*film. strzelanina*	67.00
MAD DOG 2	*film. strzel.*	73.00
MAGIC CARPET	*przygodowa*	**109.00**
MAGIC CARPET HIDDEN WORLDS		**67.00**
MEGA RACE	*wyścigi*	55.00
MORTAL KOMBAT 2	*super hit!*	**155.00**
NBA LIVE '95	*koszykówka*	**85.00**
NHL HOCKEY '95	*hokej*	**73.00**
NOVASTORM	*strzelanina*	70.00
PRISONER OF ICE	*przygodowa*	**Tel.**
PYROTECHNICA	*symulacja*	**91.00**
QUARANTINE	*strzelanina 3-D*	79.00
RISE OF THE ROBOTS	*walki 3-D*	103.00
SCOTTISH OPEN	*virtualny golf*	**70.00**
SLAM CITY Pentium	*koszykówka 4CD*	**tel.**
SPACE PIRATES	*film strzelanina*	125.00
STRIP POKER PRO	*film 18 lat*	**135.00**
SYSTEM SHOCK	*role playing*	103.00
TERMINAL VELOCITY	*strzelanina 3-D*	**Tel.**
TFX	*symulator lotniczy*	**160.00**
THE LAST DYNASTY	*przygodowa*	**168.00**
UNDER A KILLING MOON	*przyg.*	**165.00**
UNIVERSE	*przygodowa*	57.00
VIRTUA CHESS	*super szachy*	**135.00**
VIRTUAL POOL	*bilard stołowy*	**158.00**
VITUOSO	*strzelanina 3-D*	**97.00**
VORTEX: QUANTUM GATE 2	*3CD*	178.00
WHO SHOT JOHNNY ROCK	*film.*	70.00
WING COMMANDER 3	*na 4CD*	180.00
WOLFPACK	*symulacja*	80.00

IBM PC

7 DNI 7 NOCY	*przygodowa pol.*	**Tel.**
ALADDIN	*zręcznościowa*	79.00
ALIEN BREED	*zręcznościowa*	37.00
ANOTHER WORLD	*przygodowa*	24.00
ARMORED FIST	*symulacyjna*	79.00
BATTLESTORM	*strzelanina*	19.00
BATMAN RETURNS	*przygodowa*	**70.00**
BC RACERS	*śmieszne wyścigi*	**52.00**
BIG RED ADVENTURE	*przygodowa*	**69.00**
BRUTAL FOOTBALL	*sportowa*	41.00
BUREAU 13	*przygodowa*	85.00
BURNTIME	*strategiczna*	**57.00**
CAMAPIGN 2	*strategiczna*	99.00
CANNON FODER 2	*strzelanina*	61.00
COLONIZATION	*strategiczna*	85.00
COMMANCHE	*symulacyjna*	91.00
CORRIDOR 7	*strzelanina 3-D*	70.00
CRAZY CARS 2	*wyścigi*	19.00
CRYSTALS OF ARBOREA	*role play.*	**24.00**
CUCKOO ZOO (PL)	*dla dzieci*	67.00
DAWN PATROL	*symulacyjna*	99.00
EPIC	*symulacja kosmiczna*	**27.00**
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	*piłka*	61.00
FLASHBACK	*przygodowa*	24.00
FLIGHT OF AMAZON QUEEN	*przyg.*	**75.00**
FOOTBALL GLORY	*piłka nożna*	**51.00**
GRAND PRIX UNLIMITED	*wyścigi*	36.00
GUILTY	*przygodowa*	85.00
HAND OF FATE (PL)	*przygodowa*	67.00
HANNIBAL (PL)	*strategiczna*	**46.00**
HEIMDALL 2	*przygodowa 3-D*	52.00
HISTORIA POLSKI	*edukacyjny*	28.00
INFERNO	*symulacyjna kosmiczna*	**Tel.**
ISHAR 2	*role playing*	**39.00**
KA-50 HOKUM	*symulacyjna*	85.00
KLIK & PLAY	*tworzenie gier*	85.00
LAMBORGHINI	*wyścigi też dla 2*	39.00
LIGA POLSKA MANAGER '95	*manag.*	**39.00**
LOW BLOW	*boks*	36.00
MANCHESTER PLC	*piłka+manager*	36.00
MAGIC CARPET	*przygodowa*	85.00
METAL MUTANT	*strzelanina*	**24.00**
MORTAL KOMBAT 2	*super hit!*	**140.00**
ORTOGRAFIA PRO	*edukacyjny*	**19.00**
ROBINSON'S REQUIEM	*role playing*	**57.00**
ROOSTER	*zręcznościowa*	**Tel.**
SABRE TEAM	*strategia, komandosi*	46.00
SCOTTISH OPEN	*virualny golf*	**57.00**
SOŁTYS	*przygodowa*	36.00
SPY MASTER	*przygodowa*	23.50
STARBLADE	*przygodowa*	**24.00**
STORM MASTER	*strategiczna*	**29.00**
STREET FIGHTER 2	*nawalanka*	**24.00**
SUBWAR 2050 (PL)	*symulacyjna*	79.00
SYNDICATE (PL)	*strategiczna*	69.00
SYSTEM SHOCK (PL)	*role playing*	103.00
TEENAGENT	*przygodowa pol.*	**49.00**
TFX	*symulator lotniczy*	**115.00**
THE GAMES	*olimpiada*	**23.50**
THEME PARK	*strategiczna*	79.00
UNCOVER IT	*arkanoid 18 lat*	23.50
UNIVERSE	*przygodowa*	57.00
WORLD CUP YEAR '94	*4 piłki*	89.00
X-COM: TERROR Z GĘBIN (PL)		**85.00**

AMIGA

9 LIVES	*platformowa*	**29.00**
ALIEN BREED TOWER ASSAULT		59.00
AMERICAN POKER	*karciana 18 lat*	9.50
ANOTHER WORLD	*przygodowa*	24.00
BATTLESTORM	*strzelanina*	19.00
BANSHEE	*A1200, strzelanina*	52.00
BARBARIAN	bijatyki	14.50
BMX SIMULATOR	*jazda na BMX-ie*	10.00
BRUTAL FOOTBALL	*sportowa*	39.00
BRIAN FODDER	*edukacyjny 5-D*	**30.00**
BURNTIME	*strategiczna*	**62.00**
CANNON FODDER 2	*strzelanina*	61.00
CO DO GROSZA	*jak Monopoly*	**25.00**
CRAZY CARS 2	*wyścigi*	19.00
CRYSTALS OF ARBOREA	*role play.*	**24.00**
CYTADELA	*strzelanina 3-D*	**39.50**
DAN WILDER	*przygodowa 3-D*	**21.00**
DAWN PATROL	**symulacyjna**	**89.00**
DOMAN	*walki barbarzyńców*	**34.00**
DRAGONSTONE	*role playing*	51.00
DREAMWEB	*przygodowa*	89.00
ENERGY MOVER	*logiczna*	**34.00**
EKSPERYMENT DELFIN	*przygodowa*	**34.00**
EPIC	*symulator kosmiczny*	**24.00**
FIFA SOCCER	*piłka nożna*	**61.00**
FLASHBACK	*przygodowa*	**24.00**
*FOOTBALL GLORY	*piłka nożna*	46.00
FRANKO	*bijatyka*	23.50
GUARDIAN	*strzelanina*	**32.00**
*HEIMDALL 2	*przygodowa 3-D*	57.00
ISHAR 2	*role playing*	**39.00**
JAGUAR XJ220	*wyścigi*	24.00
JAMES POND 3	*A1200, platformowa*	**41.00**
JURAJSKI SEN	*platformowa*	**21.00**
KAJKO I KOKOSZ	*przygodowa*	39.00
KNIGHTS OF THE SKY	*symulacyjna*	24.00
KRĘTACZ	*logiczna*	14.00
LAMBORGHINI	*wyścigi, też dla 2*	**39.00**
LAST SOLDIER	*platformowa*	14.00
LIGA POLSKA MANAGER	*manager*	**21.00**
LOST IN MINE	*logiczna*	**30.00**
MAGICZNA KSIĘGA	*przygodowa*	24.00
MANCHESTER PLC	*piłka + manager*	36.00
MENTOR	przgodowa	35.00
METAL MUTANT	*zręcznościowa*	**24.00**
MORPH	*A1200, platformowa*	39.00
ORTOGRAF	*słownik ortograficzny*	14.00
PINKIE	*platformowa*	38.00
PIRATES	strategiczna	18.00
POLE WALKI	*strategiczna*	**21.00**
POLTERGEIST	*"mówiona" przygodowa*	**Tel.**
PROJECT BATTLEFIELD	*strzel. 3-D*	**26.00**
RALLY CHAMPIOSHIP	*wyścigi*	**42.00**
***ROBINSON'S REQUIEM**	*role playing*	**52.00**
ROADKILL	*zręcznościowa*	**32.00**
ROOSTER	*zręcznościowa*	14.00
ROOSTER 2	*zręcznościowa*	18.00
*SABRE TEAM	*strategiczna*	39.00
SKELETON KREW	*A1200, strzelanina*	52.00
SKI SYMULATOR	*jazda na nartach*	10.00
*SOCCER KID	*zręcznościowa*	41.00
SPEEDWAY MANAGER 2	*manager*	**24.00**
STARBLADE	*przygodowa*	**24.00**
STORM MASTER	*strategiczna*	**29.00**
STREET HASSLE	*nawalanka*	11.00
***SUPER SKIDMARKS**	*mini wyścigi*	**41.00**
SYNDICATE	*strategiczna*	58.00
TAEKWONDO MASTER	*A1200*	**28.00**
THE GAMES	*olimpiada*	**24.00**
***THEME PARK**	*strategiczna*	**79.00**
TRAPS'N'TREASURES	*platformowa*	39.00
UFO: ENEMY UNKNOWN	*A1200*	67.00
VITAL LIGHT	*zręcznościowa*	**38.00**
WISIELEC	*edukacyjna*	**19.50**
WILD CUP SOCCER	*sportowa*	38.00
WOLFCHILD	*platformowa*	19.00

* *program posiada specjalną wersję dla A1200*

CD 32

ALIEN BREED TOWER ASSAULT		79.50
ARABIAN NIGHTS	*platformowa*	50.00
ARCADE POOL	*bilard stołowy*	52.50
ATR	*mini wyścigi terenowe*	74.00
BANSHEE	*strzelanina*	57.00
BIG SIX	*6 gier z serii "Dizzy"*	61.00
BUBBA'N'STIX	*platformowa*	28.00
BUMP & BURN	*wyścigi*	**54.00**
CHUCK ROCK	*platformowa*	28.00
CHUCK ROCK 2	*platformowa*	28.00
DRAGONSTONE	*przygodowa*	50.00
FLY HARDER	*strzelanina*	50.00
GUARDIAN	*strzelanina*	**46.00**
JOHN BARNES FOOTBALL	*piłka n.*	50.00
KID CHAOS	*platformowa*	**57.00**
KINGPIN	*kręgle*	51.00
LAMBORGHINI	*wyścigi także dla 2*	51.00
PINBALL FANTASIES	*flippery*	**95.00**
PREMIERE	*platformowa*	28.00
QUIK	*platformowa*	46.00
RISE OF THE ROBOTS	*nawalanka*	**95.00**
ROADKILL	*zręcznościowa*	**51.00**
SKELETON KREW	*strzelanina*	50.00
SLEEPWALKER	*platformowa*	50.00
SOCCER SUPERSTAR	*piłka nożna*	58.00
SUPER STARDUST	*strzelanina*	79.50
SUPERFROG	*platformowa*	53.50
SUPERSKIDMARKS	*wyścigi*	**70.00**
ULTIMATE BODY BLOW*	*nawalanka*	51.00
UNIVERSE	*przygodowa*	62.00
VITAL LIGHT	*zręcznościowa*	**38.00**
WILD CUP SOCCER	*sportowa*	50.00

COMMODORE 64

ALL AMERICAN BASKETBALL		**6.00**
DIAMENTY	*logiczna*	5.50
DRIP	*platformowa*	**6.00**
DR MAD	*przygodowa*	**6.00**
DROID	*strzelanina*	5.50
ETERNAL	*przygodowa*	**6.00**
F1 TORNADO	*symulacyjna*	6.00
FANTASTIC SOCCER	*piłka nożna*	**6.00**
KACPER	*platformowa*	**6.00**
KOLONY	*strategiczna*	5.50
KRAKOUT	*zręcznościowa*	6.00
MONSTRUM	*platformowa*	**6.00**
NAJEMNIK I i II	*zręcznościowe*	6.00
ROCKSTAR	*2 kasety; manager*	**7.00**
RODEO GAMES	*zręcznościowa*	6.50
SKY HIGH STUNTMAN	*zręcznościowa*	6.00
SLEEPWALKER	*platformowa*	6.00
TRIADA	*3 gry logiczne*	6.00
WŁADCA	*strategiczna*	**6.00**
WŁADCY CIEMNOŚCI	*przygodowa*	6.00
ZAMCZYSKO	*przygodowa*	**7.00**

ATARI XE

AROUND THE PLANET	*przygodowa*	6.00
CRYPTS OF EGYPT	*zręcznościowa*	**6.00**
CYBORG	*zręcznościowo-logiczna*	6.00
DEFENSOR	*logiczna*	6.50
FANTASTIC SOCCER	*piłka nożna*	**6.00**
INNY ŚWIAT	*role playing*	**6.00**
JASKINIOWIEC	*zręcznościowa*	6.50
KSIĄŻĘ	*strategiczna*	6.00
MOSCOW 1993	*strategiczna*	6.00
PIŁKARSKI POKER	*manager*	**6.00**
PYRAMID	*platformowa*	6.00
ROCKMAN	*zręcznościowa*	**6.00**
SEX QUIX	*logiczna od 18 lat*	6.00
STARBALL	*zręcznościowa*	6.00
TEACHER KILLER	*tekstowa*	6.00
TECHNOID	*inny arkanoid*	6.50
WŁADCA	*strategiczna*	**6.00**

JAGUAR™
64-BIT MULTIMEDIA SYSTEM
790.- zł
Cena detaliczna zawiera podatek VAT!

JUŻ W SPRZEDAŻY !
także wiele znakomitych programów:
ALIEN vs PREDATOR
DOOM
DRAGON: BRUCE LEE
HOVER STRIKE
IRON SOLDIER
KASUMI NINJA
VAL D'ISERE
WOLFENSTEIN 3D ...

NOWA, ATRAKCYJNA OFERTA SPRZEDAŻY RATALNEJ I WYSYŁKOWEJ SPRZĘTU RTV I KOMPUTERÓW

KOCIO & ELECTRONIC EXPERT

BIURO HANDLOWE: tel./fax.: 0-2 672-14-96,
ADRES KORESPONDENCYJNY:
00-012 WARSZAWA, ul. Zgoda 13

SKLEPY:
~ al. Jana Pawła II 43a, pawilon 22: sprzęt RTV
~ ul. Zgoda 13 (za D.T. "Junior"): sprzęt RTV i KOMPUTERY



PROPONUJEMY:

- SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA SPRZĘTU RTV I KOMPUTERÓW ZA GOTÓWKĘ I NA RATY,
- DOSTAWY DO KLIENTA NA KOSZT FIRMY,
- RATY BEZ ŻYRANTÓW,
- PIERWSZA WPŁATA JUŻ OD 10% (W ROZLICZENIU PRZYJMUJEMY UŻYWANE KOMPUTERY).

ZAPEWNIAMY:

- BOGATY WYBÓR SPRZĘTU RTV I KOMPUTERÓW (REALIZUJEMY INDYWIDUALNE ZAMÓWIENIA),
- DOSTAWĘ W KAŻDY ZAKĄTEK KRAJU,
- GWARANCJĘ I SERWIS,
- FACHOWĄ PORADĘ,
- SATYSFAKCJĘ Z NASZYCH USŁUG.

Przyjmujemy telefoniczne zamówienia na zakup wybranego sprzętu.
Niezdecydowanym wysyłamy BEZPŁATNIE katalogi z opisem parametrów technicznych sprzętu, cennikami, warunkami dostaw i rat.

Zapraszamy do w/w sklepów na terenie Warszawy w dniach:
- od poniedziałku do piątku w godz. 11^{00} - 19^{00}
- w sobotę w godz. 10^{00} - 15^{00}.

KAMERY,
KOREKTORY,
TUNERY,
MAGNETOWIDY,
ODTWARZACZE CD,
WZMACNIACZE,
AMPLITUNERY,
ZESTAWY WIEŻ,
MAGNETOWIDY,
TELEWIZORY,
INNY SPRZĘT RTV
KOMPUTERY:
- AMIGA 500, 600, 1200,
- PC 386, 486,
PC PENTIUM,
KARTY DŹWIĘKOWE,
KARTY GRAFICZNE,
DYSKI TWARDE,
CD-ROMY,
DRUKARKI,
JOYSTIKI,
DYSKIETKI,
MYSZY,
KLAWIATURY,
OPROGRAMOWANIE:
PC, AMIGA, CD 32,
GRY NA C-64 NA CARTIGACH,
ROZSZERZENIA DO AMIGI 1200, CD-32

ZAPOWIEDZI

Po wakacyjnej przerwie nadszedł czas na mały remanent. Rok temu wprowadziliśmy zwyczaj umieszczania przy każdej wydawanej wyłącznie w wersji kompaktowej grze symbolu CD. Zgodnie z przewidywaniami, sytuacja uległa zmianie i dzisiaj gry wydawane na dyskiektach stanowią znikomą część. Czasem producenci obiecują wersję floppy, a potem nie dotrzymują słowa. Dlatego od dzisiaj robimy małą zmianę.

Generalnie trzeba przyjąć, iż gry są (niestety!) w wersji kompaktowej, zaś jeśli otrzymamy potwierdzoną wiadomość o przygotowywaniu wersji dyskietkowej, wspomnimy o tym. Już na koniec, zwracam uwagę na zapowiedzi MINDSCAPE, która to firma powoli wyrasta na jednego z najciekawszych wydawców gier.

BETHESDA

Przed wakacjami perorowaliśmy na temat filmów interaktywnych i podczas dyskusji padła nazwa BETHESDA. Firma istotnie wzięła się do roboty. Stworzony został nowy, według autorów deklasujący konkurencję, system 3D nazwany XnGine. Ma on być około trzy razy bardziej wydajny od tych z DESCENT czy TERMINAL VELOCITY. Dodatkowo wielokąty będą cieniowane algorytmem Phonga, co m.in. da wspaniałe eksplozje i inne efekty świetlne. To obietnica, namacalnych efektów zaś doświadczymy w konkretnych grach.

Pojawi się więc TERMINATOR: FUTURE SHOCK, czyli znacznie ładniej wykonany TERMINATOR RAMPAGE. A oprócz tego THE TENTH PLANET – kosmiczna strzelanina ulokowana 1000 lat w przyszłości. Jako ciekawostkę należy odnotować, że unoszące sie w przestrzeni stacje kosmiczne okażą się ponoć największymi obiektami, jakie kiedykolwiek pojawiły się w grach komputerowych. Cokolwiek by to znaczyło, widać że BETHESDA nie próżnuje.

BULLFROG

MAGIC CARPET 2: THE NETHERWORLDS zapowiadany jest na jesień. Część etapów rozgrywa się w nocy. Gabaryty niektórych potworów są większe od zamków. Z nowych czarów najciekawsze możliwości posiada Gravity Pit, tworzący małą czarną dziurę, która wsysa wszystko, co znajdzie się w pobliżu, odsączając na zewnątrz mana. W stosunku do HIDDEN WORLDS, druga część MAGIC CARPET z pewnością wniesie sporo nowego.

DYNAMIX

Podczas jednej z sieciowych dyskusji starzy wyjadacze RPG rozmawiali o swoich ulubionych grach wszechczasów. Najczęściej wymieniane były ULTIMA 2 i 3, WIZARDRY 7: CRUSADERS OF THE DARK SAVANT, DUNGEON MASTER, DARKLANDS, ARENA, SYSTEM SHOCK, no i oczywiście BETRAYAL AT KRONDOR. W związku z tym ostatnim tytułem pojawiła się zapowiedź, iż trwają prace nad jego kontynuacją – TRAIL TO KRONDOR (tytuł roboczy). Autorem scenariusza jest znów Raymond Feist. Żadnych screenów ani szczegółowych informacji jeszcze nie ujawniono, można się więc domyślać, iż TRAIL TO KRONDOR zawita na rynek nie wcześniej niż w przyszłym roku.

ELECTRONIC ARTS

Czegoś tak realistycznie wyglądającego jak NEED FOR SPEED wśród komputerowych wyścigów samochodowych jeszcze nie było. Całość w czasie rzeczywistym, z grafiką bezwzględnie piękną, zupełnie jak z fotografii. Trasy tych szosowych wyścigów wiodą przez miasta, nadmorskie autostrady. Autorzy reklamują zwłaszcza sposób realizacji kraks, podczas których wozy wykonują efektowne fikołki i piruety. Tytuł NEED FOR SPEED powinno się zapamiętać, gdyż niedługo stanie się on głośny.

GAMETEK

Firma stara się stanąć na nogi po skandalu związanym z mrowiem błędów we FRONTIER: FIRST ENCOUNTERS. Zaufanie klientów może uda się odzyskać z pomocą ROAD WARRIOR, który stanowi kontynuację QUARANTINE. Drake Edgewater daje nogę z pudła i zamierza poprowadzić rebeliantów z atakiem na twierdzę trzęsącej miastem organizacji Omnicorp. Grafikę podciągnięto do SVGA, oczywiście nowe bronie i jeszcze bardziej bezczelni piesi na chodnikach. Pojawi się wersja dyskietkowa.

GREMLIN

Były już różne wersje komputerowej piłki nożnej, ale ACTUA SOCCER ma realne szanse powalczenia o pierwsze miejsce. Do realizacji ściągnięto Chrisa Woodsa, który jeszcze niedawno bronił świątyni w narodowej drużynie Anglii. Filmuje się jego robinsonady, inni (już mniej znani) strzelają gole – potem to wszystko zostaje przeniesione na komputer. Zawarte zostaną: możliwość zmiany kamer pokazujących akcję oraz wystąpujący non-stop w tle głos komentatora (miejmy nadzieję, że przy ewentualnym spolszczaniu gry nie będzie nim Dariusz Sz.). Na przełomie września i października dla fanów futbolu szykuje się zatem uczta.

MICROPROSE

Po udanych SUPER KARTS szykuje się kolejna wersja wyścigów zminiaturtyzowanych autek – VIRTUAL KARTS. Akcję obserwować będziesz zza kierownicy bądź z którejś z zewnętrznych kamer. Tory prezentują się lepiej niż w produkcji VIRGIN, wiodą przez miasta, domy wyglądają jak domy a nie jak kawały dykty. Poza tym reszta jak w każdych innych wyścigach.

Warto też wspomnieć o FORMULA ONE GRAND PRIX 2. Unikając ryzyka napisania czegoś nieprawdziwego, oddajmy głos twórcy projektu: „W stosunku do FOGP1 poprawimy grafikę, z każdą maszyną związane będzie więcej parametrów, wszystkie menu będą w SVGA, zaś do symulatora posiadacze wolniejszych maszyn będą mogli ustawić VGA. Oprócz tego kilka innych nowości, m.in. konieczność tankowania podczas wyścigu". Pierwsze screeny z GP2 udało nam się pokazać w SS'26.

Firma MYTHOS GAMES rozpoczynała karierę od gier spectrumowskich. Obecnie produkuje gry we współpracy z MICROPROSE. Ale to właśnie MYTHOS GAMES są faktycznymi pomysłodawcami UFO: ENEMY UNKNOWN i X-COM: TERROR FROM THE DEEP. Autorzy ujawniają, iż trwają prace nad nowym projektem z tej serii, pod roboczym tytułem X-COM 3. Zdradzono na razie, iż grafika tworzona jest na stacjach Silicon Graphics, oraz że walka w grze prowadzona będzie w czasie rzeczywistym. Projekt znajduje się na razie w powijakach, światło dzienne ujrzy prawdopodobnie w połowie 1996.

MINDSCAPE

Zstępujesz do podziemnej świątyni, by odzyskać Święty Graal i wydostać sie z nim na po-

Discomp

PC CD ROM
AMIGA CD 32
ATARI JAGUAR
GAME BOY
SEGA GAME GEAR
SEGA MEGA DRIVE
SEGA SATURN
SUPER NINTENDO
SONY PLAYSTATION

KUPNO - SPRZEDAŻ - WYMIANA

SPRZEDAŻ DETALICZNA:
D.H. "KAMIONEK" 1 p.
UL. KINOWA 19
WARSZAWA

BIURO HANDLOWE
I SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
UL. SADY ŻOLIBORSKIE 13A
01-772 WARSZAWA

TEL. 02 6690032 FAX. 022 245366

wierzchnię. Czeka tam na ciebie lider armii ciemności Tobias. Role-playing AZAREL'S TEAR jest wypucowany graficznie (SVGA, 70 różnych scenerii) oraz wyposażony zostanie w bogate opisy wszystkich postaci, tak by całość składała się w jedną dużą historię. Oryginalnym producentem jest nieznana jeszcze firma INTELLIGENT GAMES PRODUCTION.

W ukochanym przez wielu speców od fabularnych RPG świecie Warhammer rozgrywa się nowa gra stworzona przy udziale Games Workshop – WARHAMMER: SHADOW OF THE HORNED RAT. Całość zapowiada się iście wystrzałowo, bitwom przyglądać się będziesz z pełną swobodą obserwacji, wcielał do nich będziesz stwory obejmujące 25 ras. Jeśli coś więcej będzie o projekcie, wiadomo, napiszemy o tym w pierwszej kolejności.

Wyścigi motorowe z przyszłości noszą nazwę CYBER SPEED. Grafika zaskakuje, przebijając HIOCTANE, SLIPSTREAM i inne obecne wyścigi. Własny pojazd wybierasz spośród ośmiu rodzajów, mapę toru widać z boku, co bardzo ułatwia jazdę. Za zdobywane w ramach nagród pieniądze będziesz mógł kupować dodatki: turbo dopalacze, lepszą broń. Żeby było przyjemniej, ścieżka dźwiękowa obejmuje kawałki metalowe i techno.

AL UNSER JR. to facet, który do perfekcji opanował szybką jazdę. Taki też tytuł noszą nowe wyścigi samochodowe rozgrywane na piętnastu torach z udziałem dziesięciu różnych maszyn. W trakcie jazdy zmieniać się będą warunki atmosferyczne, śnieg okaże się testerem, czy dobrze dobrałeś opony. Program przewidziany jest pod Windows 95.

PSYGNOSIS

Następcą ECSTATICA będzie URBAN DECAY. Tym razem scenerią nie będzie średniowiecze, lecz krzycząca współczesność. Poczynania morderców zostały zarejestrowane jako działalność gospodarcza, więc każdy przechodzień ma na wszelki wypadek pod marynarką gnata. Mający ukazać się na wiosnę przyszłego roku URBAN DECAY zawiera znacznie więcej sadyzmu, posiada za to grafikę SVGA.

SSI

SSI wydaje gry pod opieką MINDSCAPE, ale jest na tyle dużą firmą, że zasługuje na osobne potraktowanie. Najpierw o symulatorze łodzi podwodnej z czasów drugiej wojny światowej, SILENT HUNTER. Bardzo realistycznie zostanie odtworzona linia brzegowa, wraz z miastami stworzonymi z pomocą ówczesnych map. A poza tym do dyspozycji 2 miliony kwadratowe Pacyfiku do zwiedzenia. Czterdzieści różnych okrętów floty japońskiej zostanie też wiernie odtworzone.

„SU-27 FLANKER jest tak realistyczny, że powinno to zostać utrzymane w tajemnicy" – tak brzmi wieloznaczne hasło reklamowe nowego symulatora. Nieskomplikowana grafika bliska FIGHTER WING, płaski jak deska teren naziemny, to cechy wizualne. Miłośnicy symulatorów zwracają jednak główną uwagę na inne rzeczy – zainteresuje ich zawarcie edytora misji oraz dowolnego ustalania warunków atmosferycznych.

Uwaga miłośnicy RPG! Będą dwie nowe gry. Na pierwszy ogień pójdzie WORLD OF ADEN: ENTOMORPH. Przypomnę nie czytającym Zapowiedzi, że SSI stworzyła system do własnego świata nazwanego Aden. Po raz pierwszy wykorzystano go w THUNDERSCAPE, który właśnie trafił na rynek. W ENTOMORPH zasadnicza zmiana polegać będzie na upodobnieniu sposobu widzenia akcji do tego znanego z AL-QADIM, czyli wszystko postrzegamy z ukosa z góry. Ulepszono korzystanie z inwentarza, jego przeglądanie nie zatrzymuje akcji.

I jeszcze DEATHKEEP, który z tego co widać po screenach, nie tylko tytułem kojarzy się ze STONEKEEP. Fakty – 25 lochów, 27 potworów (m.in. znane już Mephits czy Golemy). Akcja zostanie rzucona w podziemną, skutą lodem krainę, gdzie panuje diabelski Necromancer. Wrażenia – potworki chyba są robione trochę inną metodą niż we wcześniejszych produkcjach SSI. Straszące na wczesnych screenach szkieletory bardzo przypominają swych digitalizowanch braci ze STONEKEEP. Ważne, że podczas produkcji współpracowała z SSI nowa firma LION ENTERTAINMENT, czyli DREAMFORGE (RAVENLOFT, MENZOBERRANZAN) poszła w niełaskę. Może to zaowocować całkiem różną od dotychczasowych grą. W wersji na PC program ma pracować wyłącznie pod Windows.

TEAM 17

Przygotowany z myślą o Windows 95 menedżer piłkarski IFL SOCCER obejmował będzie 16 europejskich lig, niestety bez polskiej ekstraklasy, ale za to z włoską Serie A i B. Statystyki obejmą 12 tysięcy piłkarzy, mecze będą rozgrywane według normalnego kalendarza piłkarskiego. Gracz utonie w powodzi liczb i nazwisk, nic dziwnego zatem, iż TEAM 17 (którego hasłem „100% gameplay, 0% bullshit") przyrzeka, iż IFL SOCCER będzie najbardziej realistycznym managerem w historii.

Pietia Miczowicz

SONIC

SAPIEŻYŃSKA 8
00-215 WARSZAWA
tel./fax 635-08-17
bbs 641-45-60
Tu dzwonić

Wszystkie ceny zawierają VAT

Na zestawy udzielamy 12 miesięcznej gwarancji PLUS
12 miesięcznego BEZPŁATNEGO serwisu pogwarancyjnego.

486 DX/2 66 MHz
2305 zł
486 DX/4 100 MHz
2350 zł

W skład zestawu wchodzi :
MONITOR LR, FDD 1.44, SVGA 512
MULTI I/O, MINITOWER, MOUSE
4 MB RAM, HDD 170 MB CAVIAR

Tak czytać
RATY

PENTIUM 66 MHz
3496 zł
PENTIUM 90 MHz
3918 zł

W skład zestawu wchodzi :
MONITOR LR, FDD 1.44, SVGA PCI 1 MB
MULTI I/O, MINITOWER, MOUSE
8 MB RAM, HDD 170 MB CAVIAR

Dodatkowe wyposażenie.

DOS 6.20	120 zł	GŁOŚNIKI 2 x 25 W	115 zł
WINDOWS 3.11	140 zł	CD ROM SONY 2 x SPEED	352 zł
SOUND BLASTER 16	240 zł	CD ROM MITSUMI 4 x SPEED	548 zł

Do każdego zestawu z CD ROM dodajemy 1 płytę z grami gratis!!!

SONIC - CZY CZUJESZ TE CENY ?

ul. Wronia 35/37, tel. (0-2) 620-1261 w. 550, fax (0-2) 620-9309

CD-ROM

CLOCK

BIURO HANDLOWE : WARSZAWA 01-856 ul.Perzyńskiego 13/12
tel/fax 35-42-65 PON-PIĄTEK 8.00-16.00
Giełda przy ul.Grzybowskiej sektor 79,

SPRZEDAŻ PROWADZI RÓWNIEŻ:

SKLEP : PRUSZKÓW 05-800 ul.Kościuszki 36
tel. 728-07-99,728-09-91 PON-PIĄ 8.00-18.00 SOB 9.00-14.00
Giełda przy ul.Grzybowskiej sektor 72

IBM GRY CD-ROM

10 PAK VOL.3	145 zł	10CD
1942 THE PACIFIC AIR WAR	95 zł	B,P
7TH GUEST	85 zł	2CD
ALIEN BREED TOWER ASSAULT	100 zł	B,P
ALONE IN THE DARK	44 zł	B,P
ALONE IN THE DARK II	73 zł	B,P
ALONE IN THE DARK III	97 zł	B,P
ARMORED FIST	81 zł	B,P
BC'RACER	61 zł	B,P
BIOFORGE	110 zł	B,P
BUREAU 13	85 zł	B,P
COMMANCHE	91 zł	B,P
COMMANDER BLOOD	82 zł	
CRIME PATROL	129 zł	B
CRITICAL PATH	60 zł	
CYBERIA	129 zł	B
CYBERWAR	169 zł	4CD,B
CYCLEMANIA	188 zł	B
CYCLONES	94 zł	
DARK FORCES	183 zł	B
DEATHDAY	54 zł	B
DESCENT	165 zł	B,P
DISCWORLD	104 zł	B,P
DOOMSDAY	48 zł	B
DOWN PATROL	101 zł	B,P
DRAGON LORE	85 zł	2CD
DRUG WARS	129 zł	B,P
ECSTATICA	79 zł	B,P
F-14	159 zł	B,P
FIFA	73 zł	B,P
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN	91 zł	B,P
FLIGHT UNLIMITED	189 zł	B
FX FIGHTER	169 zł	B
GUILTY	85 zł	B,P
HELL	104 zł	B,P
HI-OCTANE	134 zł	B,P
KING'S TABLE	66 zł	B,P
KLIK & PLAY (wersja PL)	110 zł	B,P
LITIL DIVIL	70 zł	B,P
LITTLE BIG ADVENTURE	104 zł	B,P
LOST EDEN	159 zł	B
LOST IN TIME I & 2	100 zł	
MAD DOG I	59 zł	
MAD DOG II	69zł	
MAGIC CARPET	110 zł	B,P
MAGIC CARPET-HIDDEN WORLDS	67 zł	B,P
MEGA PACK 2	165 zł	11CD
MEGARACE	46 zł	B
MENZOBERRANZAN	98 zł	
MORTAL KOMBAT II	158 zł	B,P
NBA LIVE 95	85 zł	B,P
NHL HOCKEY '95	73 zł	B,P
NOCTROPOLIS	79 zł	B,P
NOVASTORM	70 zł	B,P
PANZER GENERAL	82 zł	
PERECT GENERAL II	119 zł	B
PYROTECHNICA	91 zł	B,P
QUANTUM GATE	60 zł	
QUARANTINE	79 zł	B,P
RALLY CHAMPIONSHIPS	67 zł	B,P
REVENLOFT	97 zł	
RISE OF THE ROBOTS	109 zł	
RISE OF THE TRIAD	128 zł	
SLIPSTREAM 5000	86 zł	B,P
SOCCER SUPERSTARS	79 zł	B,P
STAR TREK:TNG	158 zł	B,P
STRIP POKER PRO	136 zł	B,P
SUPER STREET FIGHTER II TURBO	149 zł	B
THE BIG RED ADVENTURE	71 zł	B,P
THE LAST BOUNTY HUNTER	99 zł	B,P
THE LAST DYNASTY	169 zł	B
THE SCOTTISH OPEN	71 zł	B,P
TITAN'S LEGACY	95 zł	B
US NAVY FIGHTERS	104 zł	B,P
VIRTUAL CHESS	136 zł	B,P
VIRTUAL POOL	159 zł	B
WHIZZ	39 zł	B,P
WHO SHOT JOHNY ROCK	65 zł	B,P
WING COMMANDER 3	183 zł	B,P
WINGS OF GLORY	104 zł	B,P
WOLFPACK	81 zł	B,P
WORLD CUP YEAR 94	91 zł	B
ZOOL 2	50 zł	B,P

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

AMIGA CD32

ALFRED CHICKEN	25 zł	
ALIEN BREED TOWER ASSAULT	84 zł	B,P
ALIEN BREED 3D	90 zł	B,P
ALL TERRAIN RACING	74 zł	B,P
ARABIAN NIGHTS	51 zł	
ARCADE POOL	53 zł	B,P
BANSHEE	54 zł	P
BATTLE CHESS	54 zł	
BATTLETOADS	25 zł	
BEAVERS	60 zł	
BENEFACTOR	60 zł	B
BENETH A STEEL SKY	167 zł	B
BRIAN THE LION	45 zł	B
BRUTAL FOODBALL	46 zł	P
BUMP N BURN	83 zł	
CANNON FODDER	90 zł	B
CASTLES II	60 zł	
CHAMBERS OF SHAOLIN	70 zł	
CHUCK ROCK	30 zł	
CHUCK ROCK 2	30 zł	
CLOCKWISER	83 zł	B
D/GENERATION	25 zł	
DANGEROUS STREETS	46 zł	P
DARKSEED	109 zł	
DEATH MASK	133 zł	B
DEEP CORE	44 zł	
DEFENDER OF THE CROWN II	50 zł	
DENNIS	58 zł	B,P
DISPOSABLE HERO	44 zł	
DRAGONSTONE	58 zł	P
EMARALD MINES	39 zł	
FIEDLS OF GLORY	74 zł	B
FIRE & ICE	60 zł	
FIRE FORCE	44 zł	
FLINK	83 zł	B
FLY HARDER	51 zł	
FURY OF THE FURRIES	25 zł	
GAMES DELIGHT	41 zł	
GLOBAL EFFECT	41 zł	
GUARDIAN	46 zł	P
GUNSHIP 2000	140 zł	B
HEIMDALL 2	58 zł	P
HUMANS 1&2	70 zł	B
IMPOSSIBLE MISSION 2025	69 zł	B
INTERNATIONAL KARATE	72 zł	
JAMES POND 2	30 zł	
JAMES POND 3	57 zł	B
JETSTRIKE	67 zł	
JOHN BARNES	54 zł	P
JUNGLE STRIKE	90 zł	B
KID CHAOS	58 zł	B
KINGPIN	51 zł	B,P
LABIRYNT OF TIME	116 zł	B
LAMBORGHINI	40 zł	
LAST NINJA 3	60 zł	
LEMMINGS	60 zł	B
LIBERATION	50 zł	
LITIL DIVIL	136 zł	B
LOST VIKINGS	55 zł	
LOTUS	92 zł	
MANCHESTER UNITED	83 zł	B
MARVINS MARVELLOUS	60 zł	B
MEAN ARENAS	50 zł	
MICROCOSM	70 zł	B
MORPH	31 zł	
MYTH	60 zł	
NAUGHTY ONES	60 zł	B
NICK FALDO GOLF	83 zł	
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMP.	79 zł	
OUT TO LUNCH	25 zł	
OVERKILL & LUNARC	25 zł	
PGA EUROPEAN TOUR	120 zł	B
PINBAL FANTASIES / SLEEPWALKER	53 zł	
PIRATES GOLD	155 zł	
POWER GAMES	41 zł	
POWER PINBALL	50 zł	
PROJECT-X F17	102 zł	
QUIK THE THUNDER RABBIT	30 zł	
QWAK/ALIEN BREAD	75 zł	
RISE OF THE ROBOTS	98 zł	B
ROAD KILL	51 zł	P
SABRE TEAM	63 zł	
SEEK&DESTROY	58 zł	
SHADOW FIGHTER	124 zł	
SIMON THE SORCERER	83 zł	
SKELETON KREW	52 zł	P
SLEEPWALKER	58 zł	B
SOCCER KID	63 zł	B,P
SOCCER SUPERSTARS	58 zł	B,P
SPEEDBALL 2	86 zł	
SPERIS LEGACY	79 zł	B,P
STRIKER	55 zł	
STRIPPOT	126 zł	B
SUBWAR 2050	95 zł	B
SUMMER OLYMPIX	46 zł	P
SUPER FROG	39 zł	B,P
SUPER METHANE BROS	50 zł	B
SUPER SKIDMARKS	71 zł	P
SUPER STARDUST	79 zł	B,P
SURF NINJAS	46 zł	
SYNDICATE	170 zł	B
THE BIG SIX	61 zł	
THE CHAOS ENGINE	38 zł	
THE CLUE	126 zł	B
THE RYDER CUP	50 zł	B
THE SEVEN GATES OF JAMBALA	50 zł	
THEME PARK	104 zł	B
TOP GEAR 2	132 zł	
TOTAL CARANGE	44 zł	
TROLLS	46 zł	P
UFO	85 zł	B
ULTIMATE BODY BLOWS	51 zł	P
UNIVERSE	62 zł	P
VITAL LIGHT	68 zł	B
WHALES VOYAGE	46 zł	P
WHIZZ	58 zł	B,P
WILD CUP SOCCER	50 zł	B
ZOOL	50 zł	B
ZOOL 2	68 zł	

B – WERSJA PUDELKOWA, P – POLSKA INSTRUKCJA, 2CD – DWIE PŁYTY

ZAPOWIEDZI

11TH HOUR	(PC)
ACROSS THE RHINE	(PC)
BALDIES	(PC, CD32)
CHOPPER ASSAULT	(PC)
DEADELUS ENCOUNTER	(PC)
FULL THROTTLE	(PC)
GLOOM	(CD32)
NAVY STRIKE	(PC)
SPACE QUEST VI	(PC)

PROWADZIMY RÓWNIEŻ SPRZEDAŻ WYSYŁKOWĄ

Zamówienia przyjmujemy: – listownie pod adresem: CLOCK, 01-856 Warszawa, ul. Perzyńskiego 13/12
– telefonicznie lub faxem: (0-22) 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

CMR DIGITAL

Nasz adres

Warszawa
Al. Jerozolimskie 2
tel. (0-22) 27-87-73

SALON SPRZEDAŻY GIER KOMPUTEROWYCH

Największy wybór gier na CD-ROM i CD32
Najnowsze hity światowego przemysłu gier
Kompletna oferta polskich dystrybutorów na PC, Amigę, Commodore

a także: głośniki, myszki, joysticki, dyskietki

W pełni profesjonalna obsługa – wybierze, doradzi, pokaże jak zainstalować.

Obniżki cen do 40%

CENY JAK NA GIEŁDACH

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

Zapraszamy!!!

CD-ROM
CD32 JAGUAR
PREZENTACJE
NA MIEJSCU



SECRET SERVICE: 00-846 Warszawa



SEN

Przeżywamy ostatnio w kraju prawdziwy zalew rodzimych gier, szczególnie na rynku Amigi. Jak to zwykle bywa, poziom poszczególnych produktów jest bardzo nierówny. Natrafić możemy wśród nich na prawdziwe perełki, swym poziomem nie odbiegające od dobrych wzorców zachodnich. Niestety, niektóre z nich wykonane są w sposób zdecydowanie nieprofesjonalny, nawet zdawało by się, poniżej poziomu autokrytycyzmu.

Pierwszą rzeczą, na którą ze zrozumiałych względów zwracamy uwagę natychmiast po uruchomieniu gry, jest jej grafika. SEN jest grą przygodową, której oprawę stanowią skanowane zdjęcia kolejnych lokacji. Poziom ich wykonania jest wyjątkowo niski, zbyt niski jak na pięć lat przed końcem tysiąclecia. Zdaję sobie sprawę, że fakt, iż gra wydana została w wersji dyskietkowej i przeznaczona jest raczej dla ludzi nie posiadających twardego dysku poważnie ogranicza od strony technicznej rozbudowę grafiki. Faktycznie, trzeba przyznać, że konieczność doczytania czegoś z dyskietki zachodzi raz na 4-5 lokacji, co zdecydowanie podnosi komfort gry. Mimo to uważam, że autor opracowania graficznego mógł się bardziej postarać. Ostatecznie, nawet gdyby musiał całe tło narysować własnoręcznie, gra zapewne nie straciłaby na tym, a wręcz odwrotnie.

Kolejną sprawą, na którą chciałbym zwrócić uwagę jest fabuła. Moim zdaniem twórcom SNU zabrakło wyobraźni. Odkrycie powiązań między poszczególnymi elementami wymaga raczej szczęścia niż rozumu. Ponadto jest to chyba pierwsza przygodówka, w której jest się jedyną istotą żywą. Jest to o tyle dziwne, że świat marzeń sennych jest zwykle bogaty w ludzi oraz inne stworzenia występujące w ilościach hurtowych. W ogóle gra niezbyt przypomina sen. Wygląda ona raczej jak Koszmar Budowlańca Wałęsającego Się Po Budowie I Nie Potrafiącego Naprawić Budzika (co jest właśnie głównym celem gry).



Opis lokacji:
1 Okulary, 2 Łopata, 3 Butelka, (zakopana), 4 Młotek, 5 Kartka, (pod tynkiem), 6 Stary klucz, 7 Jabłko, 8 Wytrych, 9 Maska p.gaz., 10 Filtr do maski, 11 Zapałka 12 Pudełko, (draska do zapałki), 13 Stołek, 14 Książka, 15 Bułka, 16 Kluczyk, 17 Sprężynka, (w dziurze w suficie), 18 Budzik

Tak więc, ostatecznie z przykrością muszę stwierdzić, że SEN trudno jest polecić komukolwiek – chyba tylko desperatowi, któremu nie wystarcza, trzeba to przyznać, wysychające źródełko zachodnich gier na Amigę. Z uwagi jednak na powtarzające się w listach prośby o zamieszczenie rozwiązania tej gry publikujemy je poniżej.

TO JEST MÓJ SEN...

Znalazłeś się w dziwnym ogrodzie na tyłach odrapanej, chylącej się ku upadkowi rudery. Spostrzegasz, że z twoimi oczami zaczęło dziać się coś podejrzanego – zawsze miałeś doskonały wzrok, teraz natomiast wszystko widzisz jakby mniej wyraźnie. Na całe szczęście udało ci się znaleźć okulary, zupełnie przypadkowo odpowiadające twej wadzie wzroku – mimo to okolica bynajmniej nie zaczęła wyglądać bardziej zachęcająco.

Pierwszym zadaniem jest utorowanie drogi do wnętrza chałupy. W tym celu zebrać musisz następujące przedmioty: stary, zardzewiały klucz, młotek oraz wytrych. Młotek posłuży ci do rozbicia tynku na jednej ze ścian. Znajdziesz tutaj kartkę, która z niewiadomych powodów została wmurowana w jeden z elementów budynku. Idąc, zgodnie z odczytaną wiadomością, nad jezioro, znajdujesz unoszącą się na wodzie butelkę z odrdzewiaczem. Po jego użyciu klucz wygląda jak nowy. Z jabłkiem zerwanym z drzewa wkraczasz do mrocznego domostwa.

Nie zatrzymuj się w kolejnych mijanych pokojach. W czwartym z nich z parapetu zabierz książkę do nauki pływania, przeczytaj ją, wyrzuć i idź nad jezioro. Jeżeli w międzyczasie straciłeś dużo energii, to możesz uzupełnić jej zapas konsumując jabłko oraz bułkę (znajdziesz ją w domu). Wejdź do wody. Mimo zapewnień autorów podręcznika okazuje się, że pływanie, to bynajmniej wcale nie łatwizna – szybko zanurzasz się w zdradziecką toń i giniesz.

Życie duchowe rozpoczynasz na cmentarzu. Z kolejnych grobów zbierz płonącą świecę, gwóźdź oraz patyk. Za zakrętem alejki znajdziesz jeszcze siekierkę oraz przedmiot, po który tu przybyłeś – schemat budzika. Teraz już wiesz jak się obudzić! Pozostaje jeszcze mały problem – nadal jesteś martwy. Ale i temu można łatwo zaradzić – siekierką odrąb



Opis lokacji:
1 Świeca, 2 Gwóźdź, 3 Patyk, 4 Siekierka, 5 Schemat budzika, 6 Drzewo

gałąź z drzewa i podnieś ją. Następnie, ponownie przy pomocy siekierki, zrób z niej (a także z patyka i gwoździa) krzyż. Możesz wracać do naszego świata.

Zanim ponownie wejdziesz do domu, sięgnij po łopatę stojącą pod jedną ze ścian. Teraz idź w stronę góry i urządź tam małe wykopki – natrafisz na butelkę, którą można napełnić wodą z jeziora. Łopata nadaje się już do wyrzucenia. Wejdź do chałupy.

Teraz możesz dokładniej przyjrzeć się jej wnętrzu. Albo lepiej nie – widok nie jest zbyt imponujący. Tuż za drzwiami trafisz na półkę, na której znajdziesz maskę przeciwgazową. Filtr do niej leży trzy pokoje dalej. Udaj się do kuchni. Wodą z butelki zgaś ogień w piecu, butelkę wyrzuć, zabierz kluczyk z paleniska. Z szafki weź zapałkę i idź do ubikacji. Zanim tam wejdziesz musisz założyć maskę p.gaz. Obok rezerwuaru leży pudełko po zapałkach – użyj na nim zapałek – oświetlając wnętrze znajdziesz stołek. Weź go i cofnij się do przedpokoju. Tutaj postaw go na podłodze, wejdź na niego i spójrz do góry – z sufitu zwisa sprężyna. Spokojnie możesz ją stamtąd zdjąć. Idź do sąsiedniego pokoju i podnieś budzik. Napraw go zgodnie ze schematem i nastaw na bieżącą godzinę – ostry dźwięk dzwonka wyrywa cię z tego koszmaru. Prawda, że było to oczywiste?

PooH





Nie będę się wyrażać więc powiem tylko, że grafika przelicytowała „wczesne" Małe Atari



L.K. AVALON'95
1MB AMIGA
AMIGA
3
PRZYGODOWA
55% Grafika
60% Dźwięk
65% Miodność
90,- Cena w zł. zawiera VAT







Oto w bardzo bogatym kraju podjęto decyzję o przywróceniu starego ładu politycznego w państwie X. Do działań przystąpiono natychmiastowo, gdyż jak się potem okazało, nalegały na to bardzo wpływowe osoby. Potem była odprawa i już tylko mokra robota.



ZACZYNAMY MISJĘ

Każda misja wymaga zabrania odpowiedniego sprzętu oraz broni. Wybierając ją należy kierować się następującymi rzeczami:

1. Ogólną zręcznością w przechodzeniu misji (trzeba sobie zostawić trochę miejsca na odpowiednią liczbę apteczek – zawodowcom wystarczą dwie).

2. Rzeczami, które należy koniecznie zabrać w celu ukończenia misji (C4, granaty).

3. Stanem uzbrojenia przeciwników w danej misji, dobre rozpoznanie umożliwi później zbieranie od denatów dodatkowych magazynków. Jeśli zabierzesz broń, która nie jest używana przez członków wrogiej bazy, i tak zbieraj znalezione magazynki, a gdy skończy ci się twoja amunicja to zamień wtedy swoją broń na broń trupa (do przeszukiwania służy SPACJA).



4. Jedną z broni, która się raczej nie przyda jest rakietnica – ciężka i powolna broń do niszczenia naprawdę wielkich celów.

Do wyboru są następujące rodzaje broni:

US M177 – lekki karabin maszynowy. Mało waży, ale jest bardzo rzadko używany przez wrogów, raczej nie polecany.

KAŁASZNIKOW – trochę cięższy, bardzo często używany przez żołnierzy wroga i chyba najlepszy.

US M60 – prawdziwa maszyna siejąca śmierć – wrogowie giną od jednego celnego strzału, w przeciwieństwie do pozostałych rodzajów broni, z których trzeba trafić aż trzy razy. Jedyną wadą tej broni jest jej waga, która przewyższa ponad dwukrotnie wagę pozostałych broni. Do zalet należy również duża liczba naboi w magazynku, a właściwie w taśmie.

M16 Z GRANATNIKIEM – działa tak samo jak M177 + rakietnica, nie zalecam jednak, gdyż jest to zestaw trochę ciężki, a po załadowaniu granatami staje się bardzo ciężki i zarazem mało praktyczny.

WEST GERMAN MP5 – najlżejszy ze wszystkich karabinów, jednak w ogóle nie używany przez siły wroga, więc nie opłaca się go zabierać w dalszą drogę.

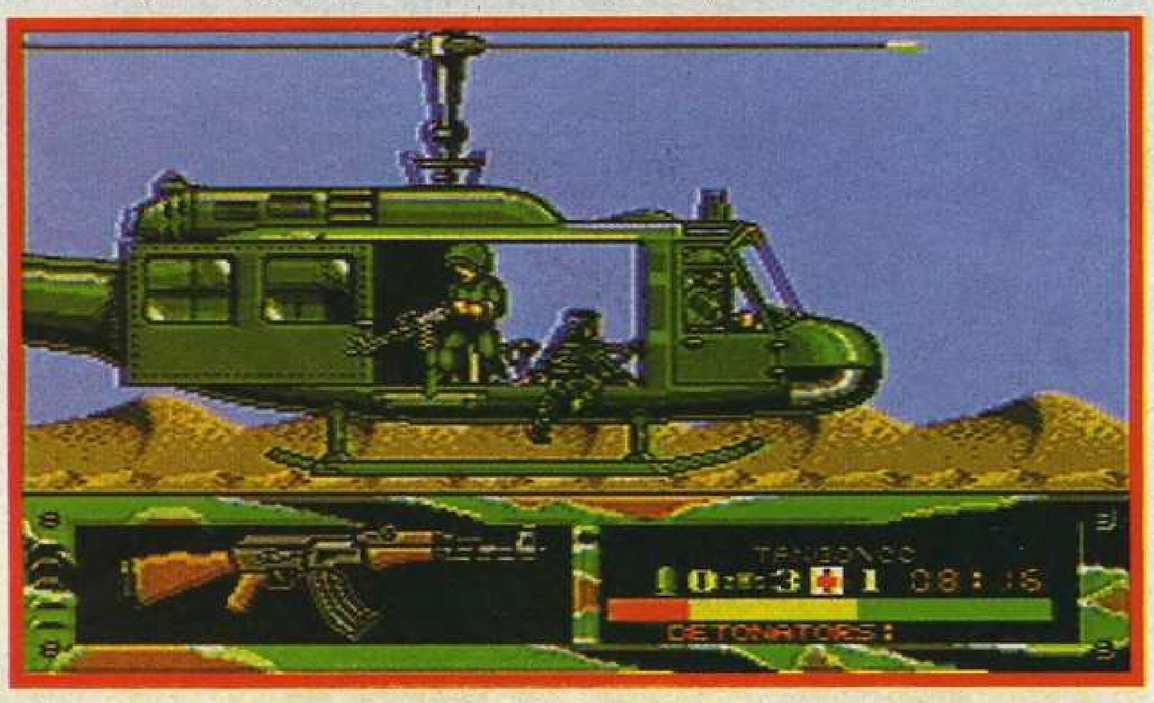
GRANATY – przydają się do likwidowania min (można też je zestrzelić, jednak zużywa to bezcenne naboje).

Do wykonania masz trzy grupy po cztery misje. Na każdą misję masz określony czas, który w wielu przypadkach jest wyznaczony dosłownie na styk.

MISJE GRUPY 1

MISJA 1 – zabić komandora sił wroga (można go rozpoznać po charakterystycznym brązowym berecie) oraz zniszczyć składy amunicji.

Musisz zabrać trzy ładunki plastiku C4 i trzy granaty. Broń dobierz według wcześniejszych wskazówek. Misja ta jest dosyć trudna, gdyż nie wiadomo, w którym dokładnie miejscu znajduje się komandor. Trzeba więc dokładnie przeszukiwać wszystkie budynki. Jeśli komandor znajduje się w ostatnim, to szanse na ukończenie misji są nikłe, gdyż odnalezienie go zajmie ci zbyt dużo czasu. Przeszukując budynki i namioty gdzieniegdzie pozostawiaj ładunki C4 (klawisz F7). Po zlikwidowaniu celu udaj się na koniec bazy (po prawej) i po zdalnym odpaleniu zaistalowanych przez ciebie bomb (klawisze 1-7) czekaj na helikopter (klawisz A przyspiesza czas).



MISJA 2 – zlikwidować wrogą bazę wraz ze znajdującymi się w niej żołnierzami.

Potrzebne będzie pięć ładunków C4 oraz szybkostrzelna broń. Tutaj sprawa jest prosta – musisz posuwać się do przodu, wybijając przy tym każdego na swej drodze i podkładając bomby wewnątrz bambusowych chatek. Po dojściu do końca terenu odpal ładunki i czekaj na helikopter.

MISJA 3 – zniszczyć wrogie rakiety ziemia-powietrze typu SA-14.

Nie bierz żadnych C4, weź natomiast osiem granatów (do wysadzania rakiet). Proponuję zabrać karabin taśmowy M60, gdyż w czasie tej misji można napotkać dodatkową taśmę.

Po dostaniu się na teren bazy, przedostań się do wnętrz budynków, które dokładnie przeszukaj. Pamiętaj, że musisz zlikwidować wszystkie rakiety, gdyż w przeciwnym wypadku zostaną one użyte do zniszczenia helikoptera, który przyleci aby cię zabrać. W czasie przeszukiwania jednego z budynków natrafisz na skrzynię, która stoi na trzech innych skrzyniach – za nimi są ukryte schody na niższe piętro, jedno z ważniejszych przejść, które przyczyni się do ukończenia misji.

MISJA 4 – odbić sześciu jeńców, więzionych w strefie wroga.

Misję tę musisz wykonać bezszelestnie, więc nie bierz żadnej broni ani granatów – używać możesz jedynie noża. Na teren wrogiej bazy sfruniesz w nocy na spadochronie. Natychmiast padnij na ziemię i doczołgaj się do bunkra, w którym poderżniesz gardło wartownikowi. Pamiętaj aby nie atakować wrogów poprzez pchnięcie nożem, gdyż mogą oni narobić hałasu, a to z kolei może nakłonić wroga do przemieszczenia jeńców poza teren bazy.

Najlepszym sposobem na załatwienie gościa jest doczołganie się do niego i zachodząc go od tyłu podcięcie mu gardziołka. W miarę pokonywania przeszkód wchodź do chat i uwalniaj więźniów (dokonujesz tego poprzez rozcięcie więzów nożem). Po uwolnieniu wszystkich P.O.W'owców udaj się na koniec bazy – misja skończona.

MISJE GRUPY 2

MISJA 1 – zniszczyć zasoby paliwa wroga.

Potrzebne będą cztery zdalnie sterowane bomby. Trudno dopatrywać się w tej misji jakiejś konkretnej taktyki. Zwyczajnie posuwaj się naprzód wybijając wszystkich napotkanych delikwentów. Bomby zainstaluj przy znajdujących się za ogrodzeniem stertach stalowych beczek z ropą i benzyną. Po osiągnięciu punktu spotkania z transportem, odpal ładunki i czekaj na kumpli.

MISJA 2 – aby uniemożliwić wrogowi przemieszczanie sprzętu zmechanizowanego zniszcz most znajdujący się na rzece rozdzielającej dwie bazy.

Uzbrojenie weź takie samo jak w poprzedniej misji. Taktyka jest również podobna do tej w porzedniej misji, tyle że ładunki podkładasz nie przy beczkach, a przy filarach mostowych (stawiaj przy co drugim filarze). Aby założyć bomby musisz wejść do rzeki, która przypomina kolorem bardziej szambo niż wo-



dę. Dalej już wiadomo co robić – to co zawsze czyli nawiewasz do miejsca skąd masz być zabrany.

MISJA 3 – wykraść ściśle tajne dokumenty z bazy wroga.

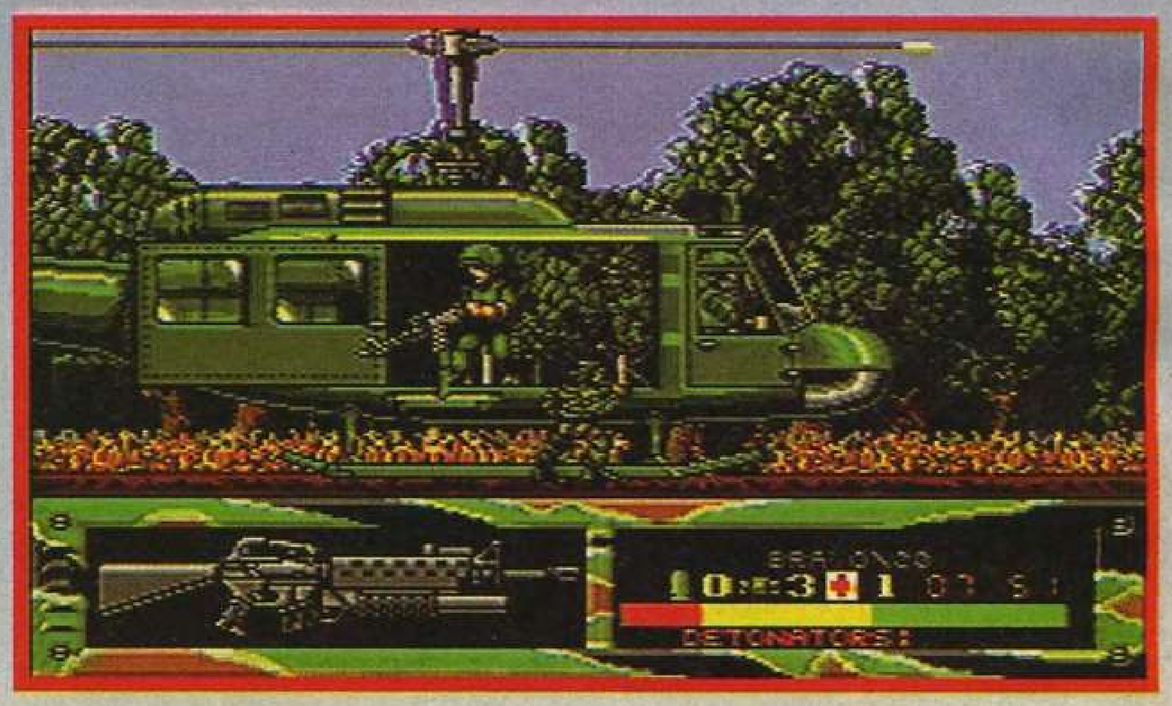
Nie potrzebujesz brać żadnych bomb, wystarczy poczciwy M60. Przeszukuj dokładnie wszystkie pomieszczenia i zbieraj dokumenty. Uwaga na przerwę między budynkami. Aby ją ominąć musisz skoczyć z samej krawędzi dachu, to będzie naprawdę trudne.

MISJA 4 – zainstaluj nadajniki radiowe (tzw. BEKONY) przy hangarach i samolotach wroga w celu dokładnego naprowadzenia sprzymierzonych rakiet.

Na koniec dwie przestrogi: zaraz po wyjściu z helikoptera zejdź po drabince i idź dołem; po uwolnieniu wszystkich zakładników udaj się w miejsce, w którym rozpoczynałeś misję, czyli na dach budynku z lewej strony bazy, a nie tak jak zawsze z prawej.

MISJA 2 – wyprzedzając natarcie wroga zniszcz jego uzbrojenie oraz zlikwiduj jak najwięcej żołnierzy.

Ta misja to po prostu zwykła rozpierducha. Weź ze sobą z pięć zdalnie odpalanych bomb i granaty (niekoniecznie). Rozwalaj wszystko co się rusza oraz wszystko co wygląda na uzbrojenie.



gdzieś mówiłem. Jedyna różnica z MISJĄ 1 z GRUPY 1 to większy nacisk na zniszczenie wrogiego uzbrojenia. Do tej misji weź co najmniej cztery ładunki C4 i popodkładaj je według uznania. Po wykonaniu roboty udaj się na koniec terenu i czekaj na helikopter – KONGRATULEJSZYN jak to mówią Rosjanie gdy widzą Coca-Colę.

Po powrocie do bazy zostaniesz odznaczony orderem, a następnie pójdziesz na emeryturę i będziesz żył długo i szczęśliwie. Ten wątek jest szczególnie miły, bo w tak młodym wieku będziesz już emerytem.

FIRE FORCE

Cóż tu więcej dodać – nadajniki stawiasz naciskając ENTER. Reszta nie powinna ci sprawić większych kłopotów. Jeśli będziesz się nudził, to możesz jeszcze poustawiać C4 przy działach przeciwlotniczych.

MISJE GRUPY 3

MISJA 1 – uwolnić sześciu zakładników porwanych przez terrorystów.

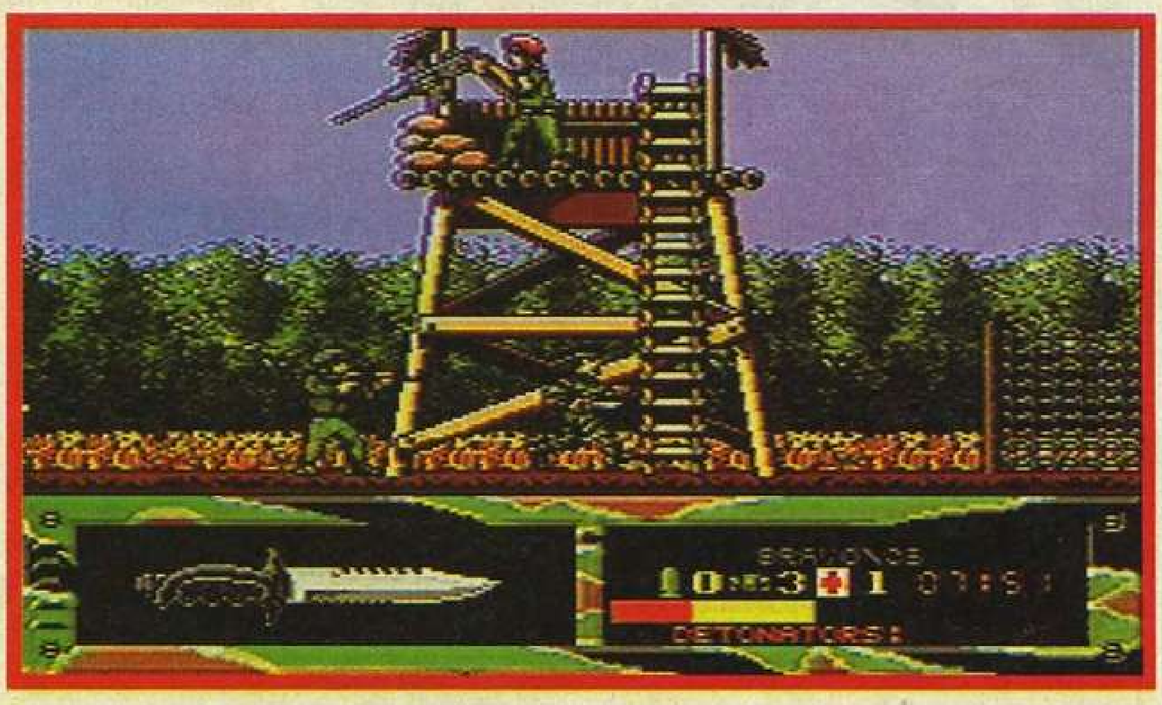
Jest to chyba najtrudniejsza misja ze wszystkich. Nie bierz M60 gdyż łatwo przestrzelić wroga i trafić skrępowanego zakładnika. Tutaj najlepszy jest niemiecki karabinek MP5, gdyż jest lekki i możesz nim precyzyjnie celować w terrorystów nie raniąc przy tym zakładników. Nie bierz żadnych granatów ani C4, a całą wolną przestrzeń (w plecaku) wypełnij magazynkami do MP5.



Dokładnie przeszukuj budynki pamiętając przy tym, aby nie ominąć żadnego pomieszczenia (w tej misji jest ich wyjątkowo dużo). Zanim uwolnisz zakładnika (za pomocą noża) oczyść mu z terrorystów drogę ucieczki, w przeciwnym wypadku zaraz po oswobodzeniu da się słyszeć krzyk postrzelonego/zastrzelonego człowieka. Krzyk ten jednak nie zawsze oznacza, że zakładnik zginął, jeżeli w dolnym okienku ukaże się napis HOSTAGE RESCUED oznacza to, że więzień jest już bezpieczny.

Pamiętaj, że im więcej rozwalisz tym więcej będziesz miał procent misji zaliczonych.

MISJA 3 – zainstalować nadajniki radiowe przy filarach mostu, aby ułatwić dokładne naprowadzenie sprzymierzonych rakiet. Za cel drugoplanowy obierz zniszczenie dział przeciwlotniczych.



Weź trzy C4 i w drogę. Nadajniki musisz instalować tuż nad wodą (klawiszem ENTER), musisz zejść po drabince (uwaga – u góry ledwo ją widać). Nie zapomnij przy okazji podminować dział. Gdy już zainstalujesz nadajniki, udaj się do miejsca spotkania (w prawo). Na drodze napotkasz zagadkowy murek. Aby go ominąć, musisz załatwić stojącego na nim gościa, dojść do samego brzegu, podskoczyć, a następnie będąc w powietrzu pociągnąć joystick w dół i trzymać do momentu aż znajdziesz się na dole. Dalej nie powinieneś mieć już większych problemów.

MISJA 4 – zabić komandora sił wroga. Da się go rozpoznać po... berecie – ja to już chyba

PORADY TECHNICZNE

Jeszcze parę słów co do zapisywania aktualnego stanu gry. Programiści sprytnie chcieli zabezpieczyć grę przed ciągłą kontynuacją (czyli wczytywaniu ostatniego SAVE zaraz po stracie życia), w związku z tym po stracie życia program domaga się włożenia dysku z zapisami aby nagrać na nim informację, że straciłeś życie i musisz zaczynać grę od nowa. Jest jednak prosty sposób aby ominąć owo utrudnienie – sporządzić sobie dwa dyski z nagranymi stanami gier i ustalić sobie, że gdy stracisz życie – wsadzasz pierwszy dysk, a gdy misja przebiegnie pomyślnie – wtedy wsadzasz drugi dysk. Warto jeszcze dodać, że w momencie gdy w trakcie misji zdasz sobie sprawę, że nie uda ci się jej ukończyć – naciśnij ESC, a program wróci do czołówki nie nagrywając niczego na dyskietce.

NIEKTÓRE KLAWISZE

F1 lub F2 – Nóż
F3 lub F4 – Rakietnica
F5 lub F6 – Karabin
F7 lub F8 – C4
F9 lub F10 lub DEL – Granat
1-7 – Odpalenie C4
ENTER – Zainstalowanie BEKONA (nadajnika)
A – Przyspieszenie czasu
ESC – Przerwanie misji i powrót do czołówki

G1200
przy ścisłej i nieodzownej współpracy Łukasza Kałuskiego

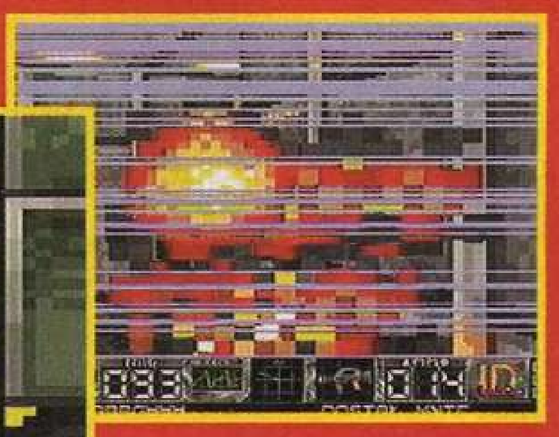






Z prawej człowiek w ogniu, na dole tatar na ścianie





CYTADELA

Gorączka spod znaku DOOM, która opanowała świat Peceta, była przez długi czas nieznana posiadaczom Amig. W końcu karta się odwróciła, z dużą zasługą polskich programistów. Po niezłym PROJECT BATTLEFIELD ukazała się na rynku gra, która może zrewolucjonizować Amigę i spowodować odrodzenie wiary zachodnich malkontentów w ten komputer. Mowa o grze CYTADELA, która powstała w gdańskiej firmie ARRAKIS.

Można jeszcze przypomnieć, że gdy w 1992 roku na PC ukazał się WOLFENSTEIN, tzw. „Wybitni Specjaliści" twierdzili, że uzyskanie podobnego efektu na Amidze jest praktycznie niemożliwe, podobno ze względu na różnice w sposobie tworzenia grafiki przez oba te komputery. Powstawały co prawda procedury umożliwiające płynne poruszanie się w wyimaginowanym świecie, ale





do ich poprawnego działania niezbędny był jednak sprzęt astronomicznie drogi. Następnie zaczęły ukazywać się gry (jak np. G2 czy DEATH MASK), w których reklamach wyraz DOOM pojawiał się nader często. Niestety, zawsze okazywało się, że do ideału jeszcze bardzo wiele im brakuje – o płynnym i pełnym scrollingu nie było w nich mowy. Tymczasem okazuje się, że można osiągnąć dużo więcej, czego przykładem jest CYTADELA.

Po uruchomieniu gry pojawia się pierwsza wątpliwość: czy gra będzie pracować odpowiednio szybko? Użytkownicy różnych maszyn mogą dostosować ją do swych warunków sprzętowych. Rzecz jasna, gra najlepiej sprawuje się na Amidze wyposażonej w kartę turbo i możliwie dużą ilość pamięci. Przeważająca liczba komputerów A1200 występuje jednak w standardowej konfiguracji, czyli 68020 i od 2 MB. Wziąwszy jednak pod uwagę, że



T-0



Był piękny, słoneczny, wiosenny poranek. Teo obudził się właśnie ze snu zimowego. Wsunął parę kasztanów i po chwili namysłu postanowił udać się na mały spacer po okolicy. Było to jego ulubione zajęcie. Całe dnie spędzał wyłącznie na beztroskich wędrówkach. Jego drugim hobby było zbieranie diamentów porozrzucanych po całej okolicy.

Każda jego wyprawa wiąże się z ogromnym ryzykiem, jako że krainy, które przemierza zamieszkiwane są przez różnorakiej maści dziwne stwory. Nie są one zbyt przychylnie nastawione do naszego bohatera, każdy kontakt z nimi odbiera mu trochę energii.

Teo jednak nie jest takim mięczakiem, na jakiego wygląda. Gdy ktoś stanie mu na drodze, to po prostu wskakuje mu na głowę (tak jak w SUPER MARIO BROS). Trochę huku i można iść dalej. Musi też omijać z daleka (przeskakiwać) kępy jakichś podejrzanie wyglądających roślin (czyżby to były pokrzywy) i gryzących kwiatków.

Gra podzielona jest na kilkadziesiąt bardzo długich etapów. Na każdym z nich trzeba zebrać wszystkie diamenty i dojść do wyjścia. Niektóre diamenty leżą tuż pod stopami, ale znaczna ich część ukryta jest w trudno dostępnych miejscach i często trzeba się nieźle nagimnastykować, by do nich dotrzeć. Każdy kolejny poziom jest coraz trudniejszy i obfituje w coraz wymyślniejsze pułapki.

TIMSOFT'95

1MB AMIGA

ZRĘCZNOŚCIOWA

70% Grafika
70% Dźwięk
75% Miodność
Cena w zł. zawiera VAT

Oprócz diamentów można znaleźć wiele innych, wielce pożytecznych przedmiotów np: owoce, które dodadzą sił naszemu bohaterowi; kask dający chwilową odporność na kontakt ze stworami czy ze śmiertelnymi roślinami; serduszko-dodatkowe życie.

Gra zrobiona jest estetycznie, zawiera dużo ładnej grafiki i przyjemny podkład muzyczny. Z pewnością nie jest łatwa i jej ukończenie zajmie kilka ładnych dni nawet starym łamidżojom.

Harti

ARRAKIS'95
1MB AMIGA
AMIGA 1200

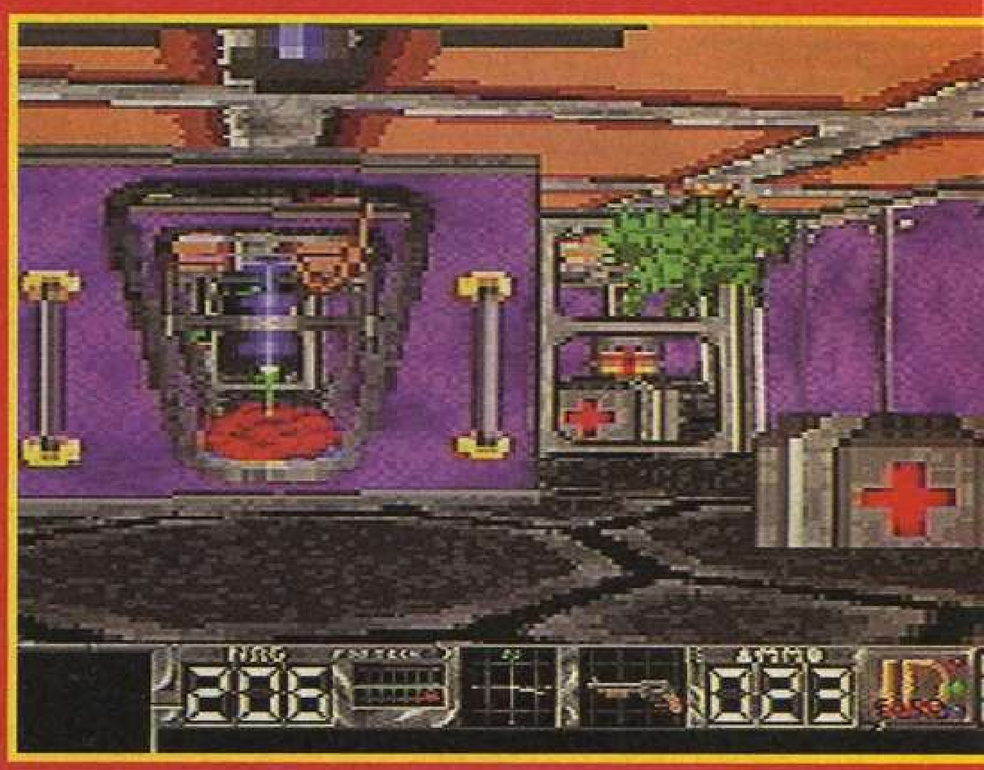
AMIGA 5

ZRĘCZNOŚCIOWA

85% Grafika | 80% Dźwięk | 90% Miodność | 39,90 Cena w zł. zawiera VAT

CYTADELA





konfiguracja minimalna to A500 z 1 MB, to wymagania sprzętowe przedstawiają się w sposób zaiste rewelacyjny – większość dużo gorszych produktów zachodnich wymaga kości AGA. Co prawda posiadacze A500 nie będą mieli dostępu do kilku elementów gry, dotyczy to zwłaszcza uruchamiania widoku na pole akcji w trybie pełnoekranowym, jednakże i na takim sprzęcie będzie można pograć. Natomiast po zmniejszeniu okna do odpowiednich rozmiarów i ewentualnym wyłączeniu wypełniania sufitu i podłogi prawie w każdych warunkach można otrzymać płynny przesuw scenerii we wszystkich kierunkach. Pełnoekranowe okno może być włączone tylko podczas walki, klawiszami 6 i 7.

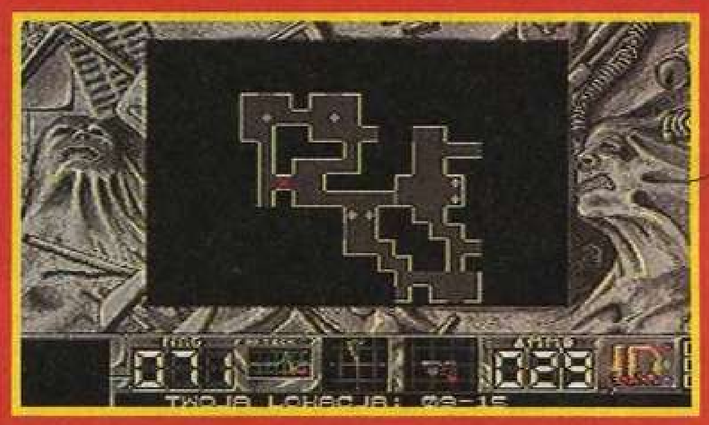
Do dyspozycji jest sześć rodzajów broni, a ich zestaw jest dość tradycyjny: pistolet, strzelba, karabin maszynowy, miotacz ognia, karabin laserowy i wyrzutnia rakiet. Zdarzają się i inne przydatne przedmioty (np. apteczka), ale czasami też zdecydowanie utrudniające grę (jak butelki z piwem). Przeciwnicy nie robią co prawda takiego wrażenia jak ci z DOOM, trzeba jednak przyznać, że są nieźle przygotowani i zróżnicowani. Jedni biegają, inni zdradliwie zwisają z sufitu. Widać też wiele inspiracji pierwowzorem, w postaci np. ciał ponadziewanych na włócznie.

Sterowanie postacią jest bardzo proste oraz precyzyjne i może odbywać się na jeden z kilku sposobów – za pośrednictwem klawiatury, myszy i joysticka. Dość dziwną cechą sterowania z klawiatury jest „zacinanie się" przycisków, co powoduje, że postać np. zaczyna kręcić się w kółko. Muszę jednak przyznać, że instrukcja uprzedza o tym problemie – w momencie kiedy to nastąpi należy po prostu ponownie nacisnąć zablokowany klawisz i po kłopocie.

Tak jak i inne tego rodzaju gry, CYTADELA posiada pewną osnowę fabularną, ilustrowaną nota bene dobrze wykonanym animowanym intro. Nie o bajkę tu jednak chodzi, ale o przełamanie pewnej bariery, które w naszym przekonaniu pozwoli odrodzić się Amidze. CYTADELA zawsze będzie pamiętana jako pierwszy prawdziwy DOOM.

PooH

Dystrybutor: Ami-Comm, Marmet







STRIKER'95

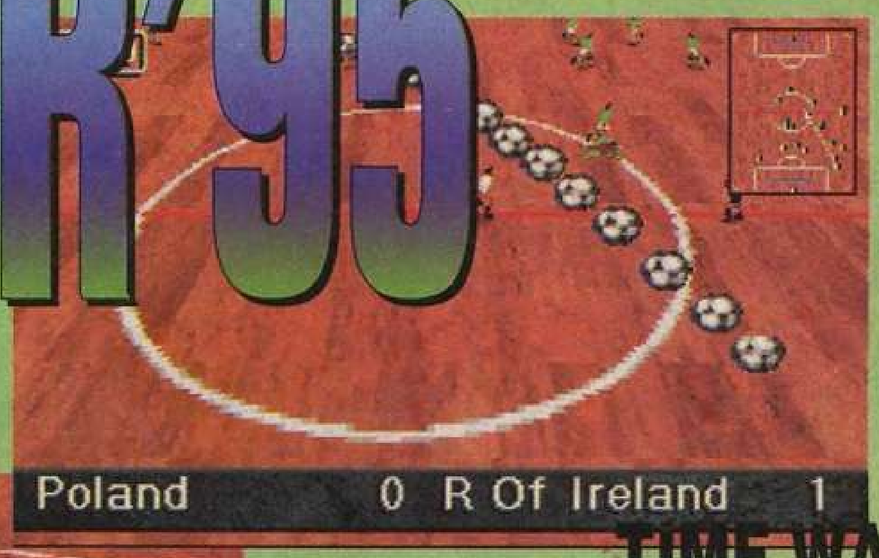
Nowa wersja całkiem niezłej gały STRIKER prezentuje się bardzo dobrze. Poprawiona została grafika i dźwięk, program zaś otrzymał wiele nowych i przydatnych opcji.

Aby jak najbardziej oddać realizm gry, postacie zawodników zostały zdigitalizowane ze znakomitym efektem. Boiska, na których toczą się mecze, otrzymały teksturowaną nawierzchnię. Dźwięk prezentuje się znakomicie i nawet w wersji dyskietkowej obecny jest przez cały czas komentator, który opowiada na bieżąco co się dzieje na boisku.

Można więc pograć w piłkę na boisku z trawy, ale też i w hali gdzie nie ma autów. Samemu i oczywiście z kumplem. Opcje pozwalają na rozegranie spotkania towarzyskiego, kolejki spotkań ligowych, pucharów, a także na praktykę zarówno w bieganiu i podawaniu piłki jak i w rzutach karnych. Do wyboru drużyny zarówno narodowe, jak i ligowe większości europejskich państw w tym i Polski. Wprawdzie śmieszy trochę W. KORALZYK z zespołu H. WARSAW przedstawiony na zdjęciu jako długowłosy Murzyn, ale widocznie oficjalne licencje były poza zasięgiem twórców. W końcu jednak chodzi o, mówiąc brzydko, grywalność... Jeśli wola, można nawet stworzyć całkowicie nową drużynę, ubrać w pokolorowane według uznania koszulki i po swojemu ukształtować skład.

W wersji CD sportowym zmaganiom towarzyszą digitalizowane wstawki z prawdziwych meczów, które jednak po kilku meczach stają się nużące. Program jednak jest pomyślany jako przyjazny dla użytkownika i można je wyłączyć. Podsumowując, STRIKER'95 jest jedną z najlepszych piłek nożnych obecnie na rynku. Osobiście jednak dużo więcej spodziewam się po FIFA SOCCER'96.







Gul-Ash

Dystrybutor: Digital Multimedia Group

TIME WARNER'95

PC: VGA, SB, CD-ROM

PC 4 | PC CD 1

KOPANINA

90% Grafika | 90% Dźwięk | 85% Miodność | 135,- Cena w zł. zawiera VAT











BRUTAL
PAWS OF FURY

BRUTAL to kolejna dobra konwersja (po SSF2T) z konsol wykonana przez firmę GAMETEK. Nie dopatrujmy się tu wielkiego artyzmu, jak w przypadku SSF2T. Niemniej jednak jest to kawał solidnej bijatyki, którą polecam szczególnie tym, którzy lubią młóckę na chama. Bez zagłębiania się w skomplikowane metody wykonywania ciosów specjalnych czy też bez wielogodzinnego treningu palców można spędzić kilkanaście godzin tłukąc po klawiszach. Nie znaczy to, że gra jest pozbawiona SPECIALI czy innych fajnych akcji, po prostu nie jest konieczne opanowywanie ich (jak w MK czy SSF2T). NIektóre z ciosów są absurdalnie trudne do wykonania, lepiej sobie dać z nimi spokój.

Walka toczy się pomiędzy zwierzątkami, z których każde reprezenuje inny styl. Tu ciekawostka: autorzy gry zatrudnili psychologa, który przyjrzawszy się zwierzętom w akcji napisał po kilka zdań o kontrolującym je człowieku... Zainteresowani niech zwrócą uwagę na zdania z cyklu WHO PLAYS xxx? w instrukcji.

Historia jest prosta: co cztery lata DALI LLAMA przemierza świat w poszukiwaniu najlepszych wojowników. Ocenia nie tylko ich przygotowanie techniczne, patrzy też na to, czy posiadają oni „ducha walki". Zaprasza ich na wyspę, gdzie odbywa się turniej wyłaniający najlepszego, godnego noszenia Niebiańskiego Pasa.

Grafika prezentuje się nieźle, z ładnie narysowanymi postaciami i płynną animacją. Dla hardcore'owców są trzy warianty szybkości, gdzie TURBO to już jest naprawdę bardzo szybko. Nieco gorzej jest z dźwiękiem. Niby fajna muzyczka (szybkie i ostre TECHNO), ale składa się z tych samych 10 sekund puszczanych w kółko. Po dłuższej chwili odpadają uszy, wyłączmy ją i zostawmy same FX – jęki w wykonaniu zwierząt wypadają bardzo fajnie.

„A teraz finał, finish, koniec i kropka, Koniec z tym pieprzeniem to ostatnia zwrotka..."

(Liroy)

P1 – Ręka 1	– najszybszy/najsłabszy –	Noga 1 – K1
P2 – Ręka 2	– średni/średni –	Noga 2 – K2
P3 – Ręka 3	– najwolniej/najmocniej –	Noga 3 – K3

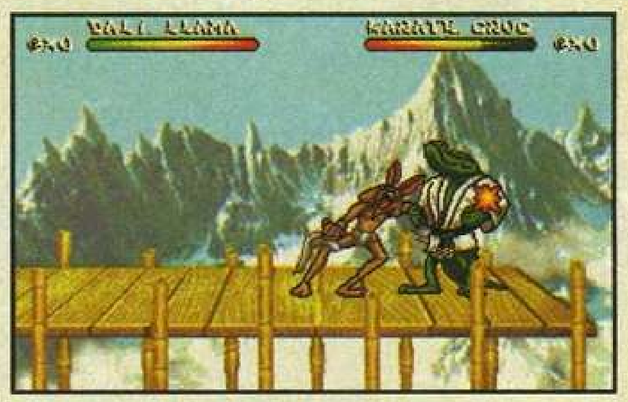
Na Pececie mamy po raz kolejny 6 razy FIRE.

Standardowo P1 + P2 wcale nie równa się P1 – P2, ale o tym już chyba wiecie... Zapis Dół + P2/K2 znaczy, że można wcisnąć P2 lub K2 (i dół naraz oczywiście). Wszystkie ciosy, jak zwykle, dla postaci zwróconych w prawą stronę, czyli prawo = przód.

Obraźliwy gest, wykonanie którego dodaje energię, wykonujemy tak samo dla każdej postaci, a mianowicie:

P1 - P2 lub K1 - K2

czyli więcej się macha joyem. Niestety, na turniej (zapewne ze



W wersji na Amigę mamy tylko jeden Fire,





GAMETEK'95
1MB AMIGA
PC: VGA, SB
PC 3 AMIGA 2
MORDOBICIE
85% Grafika
80% Dźwięk
85% Mocność
Tel.
Cena w zł. zawiera VAT

PC

Zakręcony	Prawo – Prawo Dół – Dół – Dół Lewo – Lewo
Psychol	Lewo – Lewo Dół – Dół – Dół Prawo – Prawo
Obrót i Obrót	P2/K2 + P3/K3
Whiskas	P2/K2 sekundę – P2/K2 – P3/K3
Przemiał Ryja	P3/K3 sekundę – P2/K2 – P1/K1
Hacker	Dół – Dół + P1/K1 + P2/K2
Devastator	P2/K2 + P3/K3 – Lewo + P2/K2 + P3/K3

PSYCHO KITTY – Kocia Walka

PC

Ognista Łapa	Dół – Dół Prawo – Prawo
Portal	Lewo – Lewo Dół – Dół
Krecik	Prawo – Prawo Dół – Dół
Nienawiść Starożytnych	P2/K2 sekundę – P2/K2 – P1/K1
Ciemność	P1/K1 sekundę – P1/K1 – P3/K3
Zimowa Burza	P3/K3 sekundę – P1/K1 – P3/K3
Wiatr Głodu	P2/K2 + P3/K3 sekundę – Prawo + P2/K2 + P3/K3

CHUNG POE – Sabbaal

PC

Ugryzienie	P2/K2 + P3/K3
Pływak	Prawo – Prawo Dół – Dół – Dół – Dół Lewo – Lewo
Wark	Dół – Dół Prawo – Prawo – Puść – P2/K2
Akord	Lewo – Lewo Dół – Dół – Dół Prawo – Prawo
Dzika Strona	P1/K1 sekundę – P1/K1 – P1/K1
Uwolniona Wściekłość	P1/K1 + P3/K3 sekundę – P1/K1 + P2/K2 + P3/K3
Leon Experience	P2/K2 sekundę – P3/K3 – P3/K3 – P3/K3 – P3/K3

PRINCE LEON THE LION – Tan Ku

Amiga

Ugryzienie	Lewo – Lewo – Lewo – Prawo
Pływak	Dół – Dół Prawo – Prawo – Fire
Wark	Lewo – Prawo – Prawo Dół – Dół
Akord	Prawo – Prawo Dół – Dół – Dół Lewo – Lewo
Dzika Strona	Lewo – Lewo Dół – Dół – Dół Prawo – Prawo
Uwolniona Wściekłość	Dół – Prawo – Dół – Prawo
Leon Experience	Prawo – Lewo – Dół – Lewo





względu na ograniczenia dyskietkowe) nie przyjechali PSYCHO KITTY i CHUNG POE, ale olać ich, cieciów...

Wszystkich ciosów uczysz się w trakcie gry.

Przeciwnika obraża się wykonując:
Lewo – Prawo – Lewo – Prawo
I tyle. Gra nie kopie tak jak inne ukazujące się ostatnio mordobicia, ale można pograć. Szczególnie fajne są niektóre SPECIALE.

Gul-Ash

Dystrybutor: zapowiada LiComp

KUNG FU BUNNY – Luźna Łapa

PC	**Wysoki Strobokop**	Dół – Dół + P2/K2 – Dół – Dół + P2/K2
	Strobokop	P2/K2 – P2/K2 + P3/K3 – P2/K2 – P2/K2 + P3/K3
	Podwójny Strobokop	Lewo – Lewo Dół – Dół – Dół Prawo – Prawo
	Scyzoryk	P2/K2 + P3/K3
	Taniec Śmierci	P1/K1 – P1/K1 – P1/K1
	Stalowa Pięść	P3/K3 sekundę – P3/K3 – P3/K3
	Pocałunek Diabła	Lewo – Prawo Dół – Dół – Dół Lewo – Lewo
Amiga	**Wysoki Strobokop**	Lewo – Lewo Dół – Dół
	Strobokop	Dół Lewo – Dół – Dół Prawo – Dół Prawo + Fire
	Podwójny Strobokop	Prawo – Prawo Dół – Dół – Dół Lewo – Lewo
	Scyzoryk	Dół – Dół – Dół – Góra
	Taniec Śmierci	Dół – Lewo – Prawo – Prawo + Fire
	Stalowa Pięść	Prawo – Prawo – Prawo – Lewo
	Pocałunek Diabła	Lewo – Prawo – Dół – Góra

TAI CHEETAH – Tai Chi Chuan

PC	**Ognista Łapka**	Dół – Dół Lewo – Lewo
	Ognista Noga	Lewo – Dół Lewo – Dół
	Ognisty Bieg	Prawo – Dół Prawo – Dół – Dół Lewo – Lewo
	Droga Żurawia	P1/K1 + P2/K2 + P3/K3
	Pięść Północy	P1/K1 sekundę – P1/K1 – P1/K1
	Boski Wiatr	P2/K2 sekundę – P2/K2 – P2/K2
Amiga	**Ognista Łapka**	Lewo – Lewo Dół – Dół
	Ognista Noga	Dół – Dół Prawo – Prawo – Fire
	Ognisty Bieg	Lewo – Prawo – Prawo Dół – Dół – Dół Lewo – Lewo
	Droga Żurawia	Prawo – Prawo – Prawo – Prawo – Prawo – Lewo
	Pięść Północy	Dół – Lewo – Prawo – Prawo + Fire
	Boski Wiatr	Prawo – Prawo Dół – Dół – Dół Lewo – Lewo – Lewo + Fire

PANTHA – Chin Na

PC	**NRG**	Lewo –Puść – Dół – Puść – Prawo – Puść
	Sucha Energia	Dół sekundę – P1/K1 – P1/K1 – P1/K1
	Niewidzialny Atak	P2/K2 + P3/K3
	Prawa Ścieżka	P3/K3 sekundę – P3/K3 – P3/K3
	Siła CHI	P1/K1 + P3/K3 sekundę – P3/K3 – P3/K3
Amiga	**NRG**	Lewo Dół – Dół – Dół Prawo – Dół Prawo + Fire
	Sucha Energia	Lewo – Prawo – Prawo Dół – Dół – Dół Lewo – Lewo
	Niewidzialny Atak	Prawo – Lewo – Lewo Dół – Dół – Dół Prawo – Prawo + Fire
	Prawa Ścieżka	Fire – Fire – Fire – Fire – Fire – Dół
	Siła CHI	Dół – Prawo – Dół – Prawo

FOXY ROXY – Penjat Silat

PC	**Biczowiec**	P2/K2 + P3/K3
	Obrotowiec	Lewo – Puść – Lewo – Puść – P3/K3
	Przeturlaniec	Dół – Dół Prawo – Prawo
	Kuntao Kata	P1/K1 + P2/K2 + P3/K3
	Znak Lotosu	P3/K3 sekundę – P3/K3 – P3/K3
	Pentjak Silat	Prawo – Prawo Dół – Dół – Dól Lewo – Puść – P3/K3
Amiga	**Biczowiec**	Prawo – Prawo Dół – Dół
	Obrotowiec	Lewo Dół – Dół – Dół Prawo – Dół Prawo + Fire
	Przeturlaniec	Dół – Dół Prawo – Prawo – Fire
	Kuntao Kata	Dół – Prawo – Dół – Prawo
	Znak Lotosu	Lewo – Dół – Góra
	Pentjak Silat	Fire – Fire – Fire – Fire – Fire – Góra

KARATE CROC – (Shotokan?) Karate

PC	**Pojedynczy Bicz**	Prawo + P2/K2 + P3/K3
	Torpeda	Dół 1 sek. – Dół + P1/K1 – Dół – Dół + K2/P2 – Dół – Dół + K3/P3
	Biczowanie	Dół Lewo 1 sek. – Puść – Prawo – Prawo + P2/K2 + P3/K3
	Escrima Kata	P1/K1 sekundę – P1/K1 – P1/K1 – P1/K1
	Jaskółka	P1/K1 + P2/K2 + P3/K3
	Ścieżka Pustej Ręki	P2/K2 + P3/K3 sekundę – P3/K3 – P3/K3
Amiga	**Pojedynczy Bicz**	Prawo – Prawo Dół – Dół
	Torpeda	Fire – Fire – Fire – Fire – Fire – Góra
	Biczowanie	Lewo – Lewo Dół – Dół – Dół Prawo – Prawo
	Escrima Kata	Dół – Lewo – Prawo – Prawo + Fire
	Jaskółka	Lewo – Prawo – Prawo Dół – Dół
	Ścieżka Pustej Ręki	Lewo – Dół – Lewo – Prawo – Góra

KENDO COYOTE – Kenjutsu

PC	**Zatrzaskiwacz**	P1/K1 + P2/K2 + P3/K3
	Ze Łba	P2/K2 + P3/K3
	Armatnia Kula	Prawo – Prawo Dół – Dół – Dół Lewo – Puść – P2/K2
	Zakręcona Kula	Dół – Dół Prawo – Prawo
	Pięć Pierścieni	Lewo – Dół Lewo – Dół – Dół Prawo – Puść – P2/K2
	Siłą KI	P1/K1 sekundę – P3/K3 – P3/K3
	Hapkido Kata	P2/K2 sekundę – P1/K1 – P1/K1
Amiga	**Zatrzaskiwacz**	Lewo – Lewo Dól – Dół
	Ze Łba	Dół – Dół Prawo – Prawo – Fire
	Armatnia Kula	Prawo – Lewo – Lewo Dół – Dół
	Zakręcona Kula	Dół – Dół Lewo – Lewo – Lewo + Fire
	Pięć Pierścieni	Prawo – Prawo Dół – Dół – Dół Lewo – Lewo – Lewo + Fire
	Siła KI	Dół – Lewo – Prawo – Prawo + Fire
	Hapkido Kata	Fire – Fire – Fire – Fire – Fire – Dół

DALI LLAMA – ???

PC	**Ze Łba**	P2/K2 + P3/K3
	Dym	Lewo – Lewo Dół – Dół – Dół Prawo – Prawo
	Myśl Boga	Prawo – Prawo Dół – Dół – Dół Lewo – Lewo
	Apokalipsa	Dół – Dół Prawo – Prawo – Puść – P2/K2
Amiga	**Ze Łba**	Dół – Dół Prawo – Prawo – Fire
	Dym	Lewo – Prawo – Prawo Dół – Dół
	Myśl Boga	Prawo – Lewo – Dół – Lewo
	Apokalipsa	Lewo – Lewo Dół – Dół – Dół Prawo – Prawo – Prawo + Fire

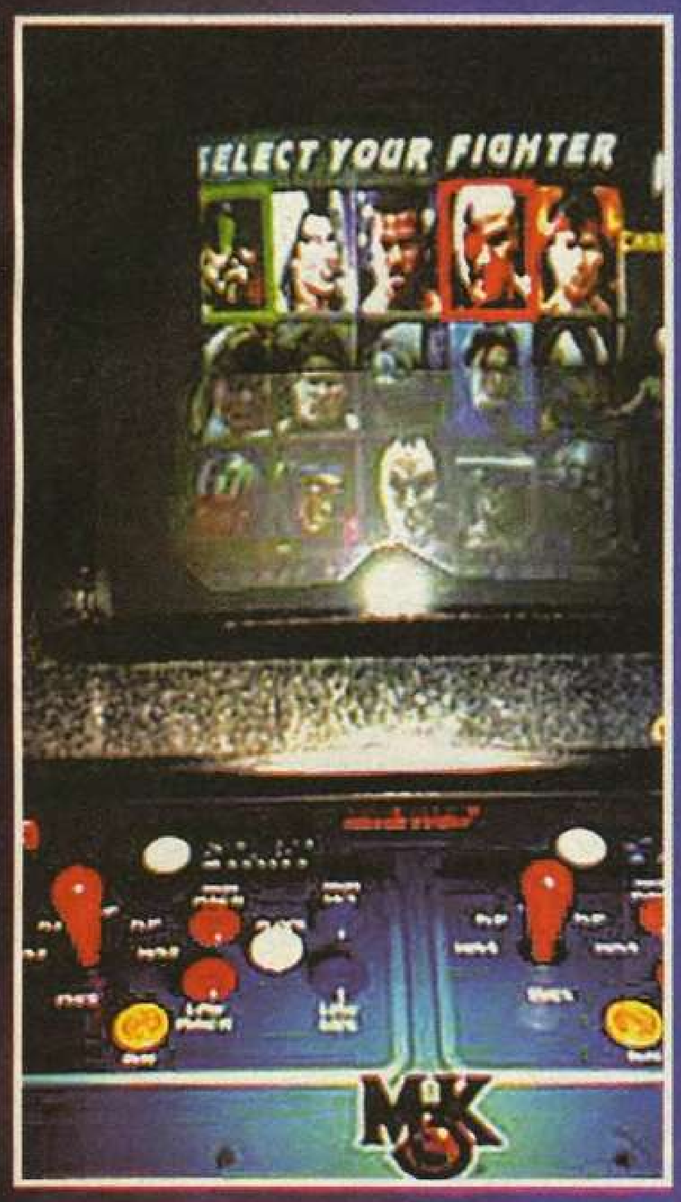
RHEI RAT – Thai Boxing

PC	**Nokaut**	P1/K1 + P2/K2 + P3/K3
	Szaleńczy Atak	Lewo – Lewo Dół – Dół – Puść – P3/K3
	Ryj Do Ziemi	Dół – Dół Prawo – Prawo
	Przywałka	P2/K2 + P3/K3
	Tsumai	P3/K3 sekundę – P2/K2 – P2/K2
	Błysk Furii	P1/K1 sekundę – P1/K1 – P1/K1
	Berzerk!	P2/K2 sekundę – P1/K1 – P2/K2
Amiga	**Nokaut**	Dół – Dół Prawo – Prawo – Fire
	Szaleńczy Atak	Prawo – Lewo – Lewo Dół – Dół
	Ryj Do Ziemi	Lewo – Prawo – Prawo Dół – Dół
	Przywałka	Lewo – Lewo Dół – Dół – Dół Prawo – Prawo – Prawo + Fire
	Tsumai	Fire – Fire – Fire – Fire – Fire – Lewo
	Błysk Furii	Fire – Fire – Fire – Fire – Fire – Prawo
	Berzerk!	Prawo – Prawo Dół – Dół – Dół Lewo – Lewo – Lewo + Fire

IVAN BEAR – Soviet Commando

PC	**Dzwon**	Prawo – Prawo Dół – Dół – Dół Lewo – Lewo
	Trzęsienie Ziemi	Lewo – Lewo Dół – Dół – Dół Prawo – Prawo
	Siła Północy	Dół – Dół Lewo – Lewo – Puść – P2/K2
	Jab-Al-nar	P3/K3 sekundę – P1/K1 – P1/K1
	Wściekłość Świata	P2/K2 + P3/K3 – P1/K1 + P3/K3
Amiga	**Dzwon**	Prawo – Lewo – Dół Lewo – Dół
	Trzęsienie Ziemi	Dół – Dół – Dół – Góra
	Siła Północy	Lewo – Prawo – Prawo Dół – Dół – Dół Lewo – Lewo
	Jab-Al-nar	Lewo – Lewo – Lewo – Prawo
	Wściekłość Świata	Lewo – Prawo – Dół – Góra

MORTAL KOMBAT 3



Witajcie. KOMBAT na stałe zadomowił w sercach prawdziwych wojowników i oni właśnie wiedzą, że nic, nic już nie da im takiej przyjemności jak wyrywanie rąk czy serc. Dziś dowiecie się kim są ED BOON i JOHN TOBIAS – faceci, którzy stworzyli ten fenomen, oraz szybko rzucimy okiem na MK 3 i powiem wam, czego możecie się spodziewać po trzeciej (i nie ostatniej!) części.









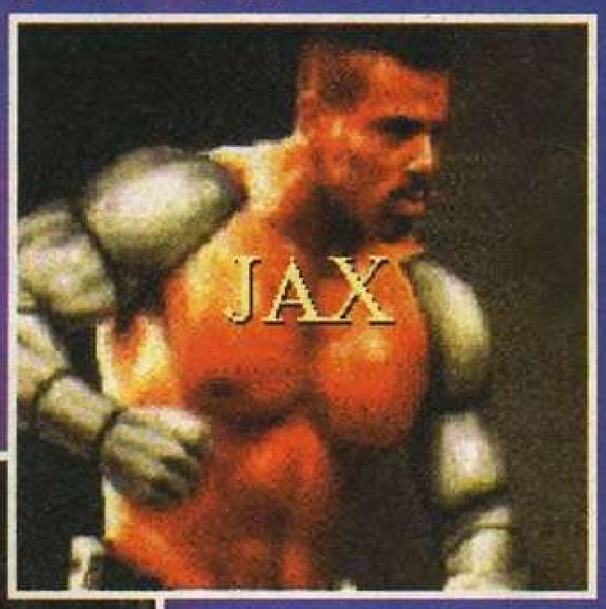
■ JOHN TOBIAS to główny programista odpowiedzialny za serię MK. Będąc w szkole średniej spędzał dużo czasu grywając na automatach w PAC-MANA czy DEFENDERA. Nawet na studiach układał sobie tak zajęcia, aby móc codziennie spędzać kilka godzin przy monetożercach. Po ukończeniu studiów zaczął pracować dla firmy MIDWAY, programował flippery. Któregoś dnia zapragnął opracować grę video... i zaczęło się. Pierwsza była piłka nożna HIGH IMPACT FOOTBALL. Zainteresowany digitalizacją, stworzył pierwszą digitalizowaną grę – „NARC". Wydana w 1988 r. stała się dużym przebojem. Następne tytuły to TERMINATOR, który łącząc digitalizowane scenki ze zręcznościową treścią i oczywiście oficjalną filmową licencją, napychał kasę firmy. Zachęcony powodzeniem JOHN chciał stworzyć bijatykę z digitalizowanymi postaciami... i tak właśnie powstał MORTAL KOMBAT.

Ulubione filmy Johna to: ALIENS i FORREST GUMP, zaś upodobania muzyczne kręcą się wokół STINGA, THE POLICE, GENESIS. W chwilach gdy programuje, słucha muzyki instrumentalnej gdyż śpiew go rozprasza.

■ ED BOON stworzył wszystkie postacie i nadał im cechy, które możecie oglądać na ekranach. Początkowo rysował komiksy, zaś pierwsza gra do której ED zrobił grafikę to duży w swoim czasie hit na automatach „SMASH TV". Postacie do KOMBATA zaprojektował opierając się w dużej mierze o orientalną mitologię. Samo przygotowanie (dla TOBIASA) jednej postaci zajmuje mu około miesiąca, nie licząc digitalizacji obrazu. ED najchętniej ogląda tanie filmy karate z Hong-Kongu i trylogię STAR WARS. Jego ulubione zespoły to U2, NIRVANA i NINE INCH NAILS.



Teraz trochę o MORTAL KOMBAT 3 z niecierpliwością przez wszystkich wyczekiwanym. Nieoficjalne plotki mówią, że premiera gry ma się odbyć wraz z zachodnią premierą filmu MORTAL KOMBAT (pewnie wiecie już, że lorda RAIDENA gra sam „nieśmiertelny" Christoper Lambert z siwą peruką i brodą). Co nowego? Po pierwsze czternaście postaci do wyboru, oprócz znanych z MK1 i MK2 będą to: SINDEL (upiorna żona SHAO KAHN'a), STRYKER (przypadkiem wessany w zaświaty), CYRAX i SEKTOR (dwaj cyber-ninja), NIGHT WOLF (indiański szaman broniący swego ludu), SHEEVA i KABAL.



Po drugie, będzie nowy przycisk służący do biegania. Ma on zapobiec kryciu się po kątach i łatwemu przechodzeniu komputerowych graczy przy użyciu „JUMP-KICK COMBO". Dodano dwa nowe warianty kończące walkę – ANIMALITY, którym możesz zmienić przeciwnika w zwierzę i MERCY, które dodaje przeciwnikowi odrobinę energii (abyś mógł się jeszcze z nim pobawić). PIT tym razem, podobnie jak w części pierwszej, składa się z ostrzy, na których opadające ciało xxxx (hmm...).



Z ostatniej chwili!!! W Świnoujściu jest już MK 3 na automatach!!! Jeśli będziecie tamtędy przejeżdżać, to wrzućcie i za mnie żetonik. Ja bym trzy dni nie odchodził...

Jeśli chodzi o grafikę, BOON mówi o poprawionej jakości digitalizacji. My zaś możemy na razie zamieścić wizerunki kilku postaci, abyście mieli pojęcie o tym jak będą się prezentować.

Na koniec smutna wiadomość. Nie można spodziewać się szybko MK3 w wersji na PC i AMIGĘ... Oficjalnie wersja na PLAYSTATION pojawi się pół roku przed innymi. Pozostaje więc tylko czekać, może na wrześniowych targach ECTS dowiemy się czegoś więcej lub/i może obejrzymy kilka fragmentów filmu, o czym nie omieszka was powiadomić wasz nienormalny Kombatant

Gul-Ash







SUPERSKI PRO







Właściwie co roku ukazuje się nowa gra o sportach zimowych. Zauroczeni wizją kolejnej Olimpiady Zimowej, Pucharu Świata czy czegoś tam jeszcze, producenci serwują graczom kolejne wersje białego szaleństwa. SUPERSKI PRO jest jeszcze jedną solidną pozycją z długiej serii gier, nie wnoszących wiele nowatorstwa do ogranego już tematu.

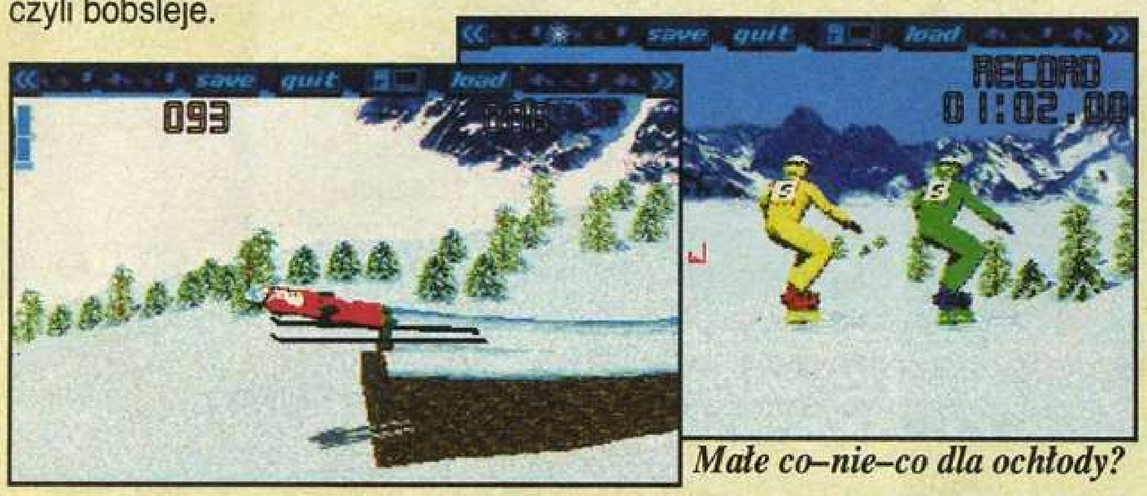
Jest to gra przede wszystkim o narciarstwie. Możesz znaleźć tu takie „żelazne" dyscypliny jak: zjazd, slalom gigant, slalom specjalny oraz skoki narciarskie. Nowymi konkurencjami są: SNOWBOARD i SNOWBOARD SLALOM. Nawiasem mówiąc, snowbord to coś co otrzymasz gdy weźmiesz deskorolkę i wyrwiesz jej kółka (to tylko ogólna koncepcja, nie recepta na wykonanie). Trudno powiedzieć czy jest to dyscyplina fascynująca, tym bardziej, że chyba najgorzej zaanimowana ze wszystkich. Ciekawiej prezentuje się ostatnia i jednocześnie jedyna nie-narciarska dyscyplina czyli bobsleje.

Graficznie gra nie prezentuje się przebojowo, chociaż w wersji kompaktowej jest ładne intro i przerywniki, jednak reszta pozostała przeciętna – taka jak w wersji dyskietkowej. Jest tu tylko jeden wyjątek. Na kompakcie pojawiły się bobsleje i rzeczywiście prezentują się one o klasę lepiej niż pozostałe dyscypliny. Zawodnicy umownie już pokazani są od tyłu. W trakcie skrętów animacje wydają się nieco sztywne i nie oddające dynamiki jazdy, co szczególnie dotyczy snowboardu.

Sterować można myszą, joystickiem, klawiaturą główną i numeryczną (polecana jest ta ostatnia). Do wyboru masz cztery rodzaje rozgrywek: trening, turniej (COMPETITION) i dwa rodzaje rozgrywek mistrzowskich (CHAMPIONSHIP). Przed startem wybierasz jedną z czterech tras oraz dobierasz odpowiednie narty. Gra posiada regulowany stopień trudności (od 1 do 4).

SUPERSKI PRO unaocznia nam jak powolny jest rozwój gier poświęconych sportom zimowym. Porównując ją z wcześniejszą SUPERSKI 2 (opisywaną poniżej) tej samej firmy czy klasyczną WINTER OLYMPIAD, widać brak rozwojowych pomysłów i ogólne skostnienie koncepcji. Z drugiej strony ten typ gier zapewne ma już swoich zagorzałych entuzjastów, którzy dokładnie wiedzą czego mogą się po grze spodziewać i wcale nie oczekują rewolucyjnych udziwnień.

Pejotl



Małe co–nie–co dla ochłody?

MICROIDS'94

PC: VGA/SVGA, SB, CD-ROM

PC CD 1

SPORTOWA

70% Grafika 70% Dźwięk 80% Miodność

Cena w zł. zawiera VAT



SUPERSKI 2



Poprzednik opisywanego wyżej SUPERSKI PRO prezentuje się znacznie skromniej, ale wydany był w czasach, gdy nie znano jeszcze kompaktów, a każda dyskietka była na wagę złota. Miłośnicy białego szaleństwa nie mogą przejść obok SUPERSKI 2 obojętnie, mimo że narciarstwo jest obficie reprezentowane wśród symulacji komputerowych już od czasów 8-bitowców. Jak dotychczas niewiele się zmieniło: zawodnik widziany jest od tyłu, przed nim trasa, powtykane jakieś patyczki czy chorągiewki. Animacje nie muszą zapierać tchu w piersi, może z wyjątkiem uderzenia w drzewo.

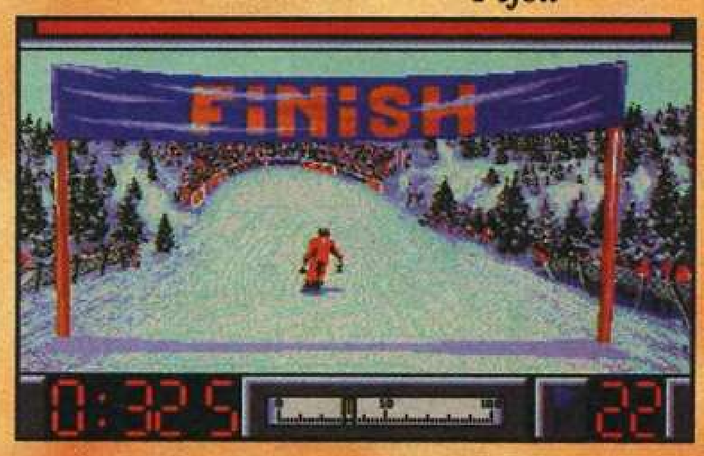
SUPERSKI 2 jest sterowana joystickiem lub klawiaturą nadal może dostarczyć przyjemności, szczególnie w pojedynkach z grupą kolegów, nawet mimo już wyraźnie archaicznej grafiki. Dziwne, ale prężna niegdyś dziedzina gier o sportach zimowych ostatnio znacznie przyschła.

Do wyboru masz sześć konkurencji: slalom gigant, slalom specjalny, zjazd, skoki narciarskie, bobsleje i jazdę po muldach (w oryginale: MOGUL). Jazda jest zupełnie płynna, a klasyczne zderzenie z drzewkiem robi wrażenie (szczególnie jeśli poprzedzone dwupiętrowym saltem na wystającej skałce). Jedynym „wyskokiem" projektantów jest pokazanie skoków od przodu, czyli od wylotu skoczni. W zjeździe i slalomach trasa jest szeroka i wygodna, jedyny problem to zmieszczenie się w tych wszystkich bramkach. Najbardziej widowiskową i jednocześnie najtrudniejszą konkurencją jest jazda po muldach. Gwoździem programu są tu rozmaite akrobacje, jakie należy wykonać w trakcie przejazdu.

Mam nadzieję, że w nadchodzącym wielkimi krokami okresie zimowym będę mógł napisać o bardziej udanych produktach, jeśli się oczywiście pojawią. Chyba, że dopiero z okazji najbliższej olimpiady zimowej.

Pejotl





MICROIDS'92

PC: VGA, SB

PC 1

SPORTOWA

70% Grafika 60% Dźwięk 70% Miodność

Cena w zł. zawiera VAT



Yo! Długo zapowiadane pierwsze trójwymiarowe mordobicie na Peceta ujrzało wreszcie światło dzienne i śmiało można je nazwać przełomem. Czegoś takiego jeszcze po prostu nie było i jest to kolejny krok do szybkiej trójwymiarowej grafiki poruszanej przez pecetowy procesor. Co prawda przy włączonych detalach DX4/100 to niezbędne minimum, a zaleca się oczywiście Pentium. Od razu niech też będzie jasne: nie jest to VIRTUA FIGHTER. Mimo to jednak zaprawszam do walki, gdyż gra jest naprawdę niezła.

Program został opracowany dzięki technice BRender, bibliotece szybkich graficznych procedur, które umożliwiają pseudo-renderowanie w tzw. czasie rzeczywistym. Programiści mówią, że system potrafi renderować 65000 polygonów na sekundę w rozdzielczości 320x200 na 486 DX2/66 i ponad 80000 polygonów na sekundę na Pentium 60. Podpisali także umowę ze znaną firmą produkującą karty graficzne Cirrus Logic. Ma ona w niedługim czasie wyprodukować kartę graficzną z hardware'ową akceleracją BRender. Każdy program używający tego systemu będzie ok. 5 razy szybszy...



BRender jest uniwersalny i może znaleźć zastosowanie nie tylko w trójwymiarowych mordobiciach. Jedna z dodatkowych funkcji: po wciśnięciu klawisza HOME można kursorami obracać na wszystkie strony arenę z zawodnikami, drugie wciśnięcie HOME to powrót do gry.

Wracajmy do samej gry. Turniej, ośmiu zawodników i jeden boss AYGIL. Ładne scenerie i co najważniejsze, grafika w pełni 3D. Pole walki także, co oznacza, że możesz odskoczyć nie tylko do tyłu, ale także przeturlać się w lewo lub w prawo. Czyni to grę bardziej taktyczną niż MK czy SSF2T, można biegać i uskakiwać na boki planując następne uderzenie.

Oto kilka podstawowych pojęć FX FIGHTERA.

W grze występują (nazwane tak przeze mnie) podwójne ciosy. PRAWO + RĘKA wcale nie znaczy to samo co PRAWO – RĘKA. PRAWO + RĘKA oznacza mianowicie wciśnięcie jednocześnie dwu klawiszy, natomiast PRAWO – RĘKA to szybkie naciśnięcie jednego po drugim. Ciosy te różnią się od siebie i dzięki takiemu rozwiązaniu w grze mamy tylko dwa przyciski FIRE, a nie jak w SSF2T sześć.

Kolejne nowe (na PC) akcje to turlanie się i bicie leżącego (YeS!). Przeturlać się można zawsze wciskając :
TYŁ + DÓŁ + RĘKA
lub **PRZÓD + DÓŁ + RĘKA**
zależnie od strony, w którą chcemy uciec. Bicie leżącego zaś osiągamy wciskając
GÓRA + RĘKA
w momencie gdy przeciwnik gryzie piach po jednej z udanych twoich akcji.

Skakanie nie przynosi oczekiwanych rezultatów, znanych z bijatyk 2D. I znowu jeśli wyskoczysz wciskając GÓRA + PRZÓD + NOGA to zawodnik wystawi nogę wcześniej, zaś jeśli zrobisz to wci-

MAGNON

Uformowany z lawy stwór.
Bardzo silny i ognisty
Wiek: ?
Planeta: Inferno
Wzrost: 6'6"
Waga: 300 Lb
Płeć: ?
Zawód: ?



Ognisty oddech
TYŁ – PRZÓD – NOGA
Młócka do przodu
TYŁ – PRZÓD – RĘKA
Uppercut
PRZÓD – PRZÓD – PRZÓD – RĘKA
Z byka
PRZÓD – PRZÓD – PRZÓD – NOGA
Trzymanie, ściskanie (blisko)
TYŁ + NOGA
Przeturlanie się po bebechach
DÓŁ + PRZÓD – RĘKA

VENAM

Drapieżna modlicha, nieustraszona i szybka.
Wiek: 25
Planeta: Peres
Wzrost: ??
Waga: 115 Lb
Płeć: Samica
Zawód: Wojownik



Atak flegmą
TYŁ – PRZÓD – RĘKA
Uderzenie ręką z półobrotu
PRZÓD – TYŁ – RĘKA
Ręka+noga, 2x COMBO
PRZÓD – PRZÓD – RĘKA
Ręka, 2x COMBO
PRZÓD + NOGA
Ręka+noga, 2x COMBO
TYŁ – TYŁ – TYŁ + NOGA

JAKE

Człowiek. Walczy by ocalić swą rodzinną planetę.
Wiek: 31, Planeta: Sentral
Wzrost: 6'2", Waga: 225 Lb
Płeć: Samiec
Zawód: Ochroniarz



Uppercut z doskoku
TYŁ – PRZÓD – RĘKA
3x COMBO
PRZÓD – TYŁ – RĘKA
Trzymanie i po łbie
PRZÓD – PRZÓD – RĘKA
Ze łba z doskoku
PRZÓD – PRZÓD – PRZÓD + RĘKA
1x Noga + 2x Ręka COMBO
RĘKA – NOGA
Z kolana w szczękę
RĘKA + PRZÓD – NOGA + TYŁ
Odskok do tyłu, salto
TYŁ – TYŁ – GÓRA



KIKO

Złośliwa młoda jędza owładnięta chęcią zemsty.
Wiek: 24
Planeta: Lusk
Wzrost: 5'11"
Waga: 160 Lb
Płeć: Samica
Zawód: Studentka

Shuriken, z dystansu
TYŁ – PRZÓD – RĘKA

Podwójny kopniak
PRZÓD – PRZÓD – NOGA

3x Kopniak COMBO
NOGA – RĘKA (szybko)

Pięść, półobrót
RĘKA – NOGA (szybko)

Dwunożny kopniak
TYŁ – PRZÓD – NOGA

Trzymanie, kop w łeb
PRZÓD – PRZÓD – PRZÓD – RĘKA



SIREN

Zły wodny duch.
Wiek: ?
Planeta: Ursae
Wzrost: 5'11", Waga: 160 Lb
Płeć: Samica
Zawód: Kuszenie

Podcięcie
PRZÓD – PRZÓD – TYŁ + NOGA

Pole siłowe
GÓRA + RĘKA

Przerzut
PRZÓD – PRZÓD – RĘKA

Obrotowe kopniaki, 2x COMBO
PRZÓD – PRZÓD – NOGA

Uppercut (kucając)
DÓŁ + PRZÓD – RĘKA

3x COMBO (szybko!)
RĘKA – RĘKA – RĘKA

Kopniak + Uppercut
TYŁ – PRZÓD – PRZÓD + RĘKA

SHEEBA

Przedstawicielka Feran – kotopodobnej rasy. Szybka i zarozumiała.
Wiek: 20
Planeta: Rhomb
Wzrost: 5'
Waga: 123 Lb
Płeć: Samica
Zawód: Łowczyni



Młócka, 3x COMBO
PRZÓD – TYŁ – RĘKA

Wyskok+Kopniak
TYŁ – PRZÓD – NOGA

Odskok
TYŁ – TYŁ – NOGA

Ręką w ryj, nogą w jajca
TYŁ – PRZÓD – RĘKA

Przerzutka
TYŁ – PRZÓD – TYŁ – RĘKA

Oburęczny uppercut
GÓRA – RĘKA

X FIGHTER



skając GÓRA + PRZÓD – NOGA, to wieśniak kopnie już opadając. Jednak radzę pozostać na ziemi, zaś skoków używać tylko do szybkiej ewakuacji ewentualnie do przeskoczenia nad przeciwnikiem.

Przed wami już tylko przedstawienie wszystkich ośmiu zawodników i ich ciosów specjalnych, ale uwaga, nie wszystkich. Ciosów tych bowiem jest ogromna ilość, postanowiłem pokazać wam tylko po kilka. Tym bardziej, że uzyskuje się je prostacko. Trzeba po prostu zdecydowanie i rytmicznie prać przeciwnika.

FxGulash

Dystrybutor: CD Projekt

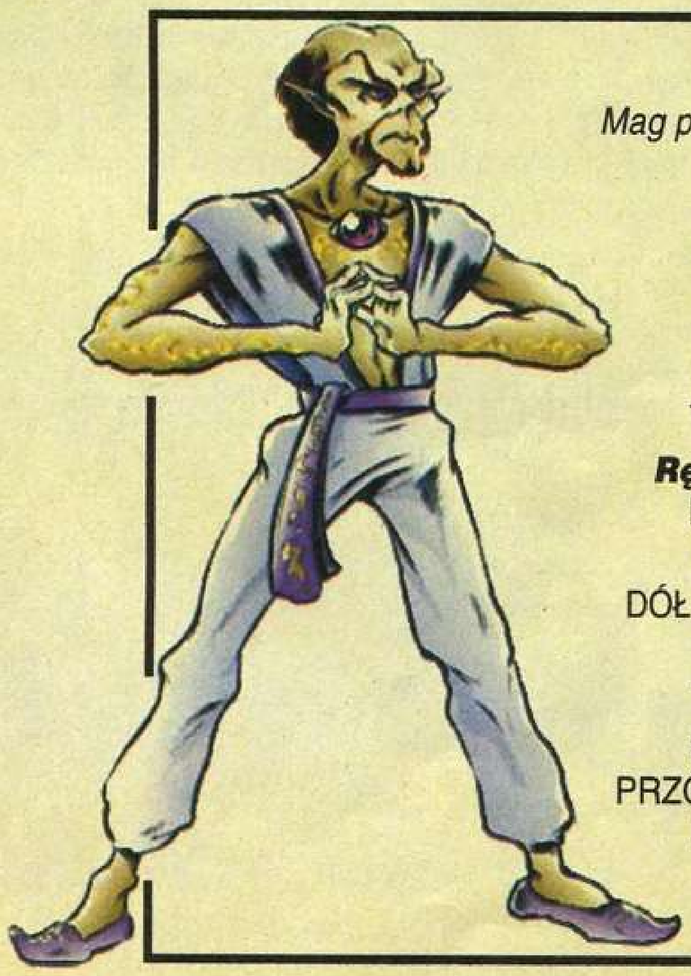
P.S. Odpowiadam na parę pytań z listów. Tak, lubię chodzić na automaty i grać we wszystkie gry, w których trzepie się po ryjach. Tak, lubię filmy KARATE z Hong Kongu z JACKIE CHANEM... Eche, BRUCE LEE to był ekstra koleś. Moje ulubione gry to VIRTUA FIGHTER 2, TEKKEN i SSF2T (automaty, PlayStation i PC). Chińskie żarcie jest OK. Nie, nie mam samurajskiego miecza nad łóżkiem. Plakaty? Na drzwiach STREET FIGHTER, na ścianie MK 2 i TEKKEN. Filmy? Japońskie animowane, tzw. MANGA (AKIRA, Generał DAIMOS itp.). Lubię ACID i TRANCE (jeśli wiecie o co mi chodzi...). Na więcej pytań na razie nie odpowiem bo są zbyt osobiste. Jakby ktoś coś chciał wiedzieć, to niech znowu napisze.

A TERAZ JUŻ TYLKO FX FIGHTER...





ARGONAUT'95
PC: VGA, SB, CD-ROM
PCD 1
MORDOBICIE
85% Grafika
80% Dźwięk
85% Mocność
189,- Cena w zł. zawiera VAT



ASHRAF

Mag przepełniony siłą CHAKARA.
Wiek: 75
Planeta: Karlak
Wzrost: 5'9", Waga: 140Lb
Płeć: Samiec
Zawód: Święty

Energetyczna kula
TYŁ – PRZÓD – RĘKA

Ręka+ Noga, 3x COMBO
PRZÓD – TYŁ – RĘKA

Magia, odpychanie
DÓŁ + PRZÓD – RĘKA (kucając)

Salto do tyłu
TYŁ + GÓRA + RĘKA

Trzymanie, przerzut
PRZÓD – TYŁ + GÓRA + DÓŁ + RĘKA (trudne! blisko!)

Stanie na rękach
PRZÓD – TYŁ – NOGA

CYBEN

Cyborg morderca stworzony do zabijania.
Wiek: 53
Planeta: Axone
Wzrost: 6',
Waga: 210Lb
Płeć: Samiec
Zawód: Inżynier

Rzut z byka
TYŁ – PRZÓD – RĘKA

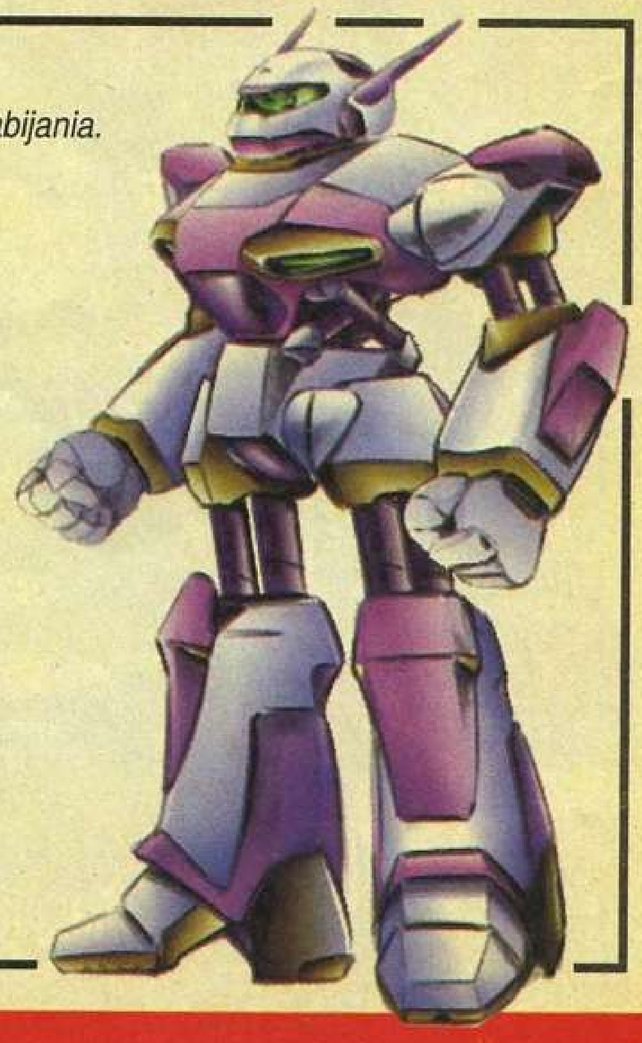
Dwunożny kop
PRZÓD – TYŁ – NOGA

Trzymanie, pranie mózgu
PRZÓD – PRZÓD – RĘKA

Kopniaki, 2x COMBO
PRZÓD – PRZÓD + NOGA

Młócka rękoma XxCOMBO
PRZÓD – PRZÓD + RĘKA

Trzymanie, odlot (blisko)
GÓRA + RĘKA





Links 386 Pro CD



W SS'26 przedstawiliśmy ogólny zarys gry w golfa oraz zaprezentowaliśmy pięć symulatorów golfowych na Amigę. Od naszego wcześniejszego traktatu o podobnych programach, opublikowanego w SS'4, pojawiło się również kilka godnych uwagi golfów na PC. Na razie temat został wyczerpany ale obiecujemy kolejną dogrywkę, gdy tylko będzie taka okazja.

SCOTTISH OPEN

Zaczynamy od programu firmy CORE DESIGN, który przeznaczony jest dla golfiarzy-amatorów, czerpiących przyjemność z walenia w piłeczkę i trafiania do dołka, a nie otoczki polegającej na dobieraniu kijów i obliczaniu w pamięci siły uderzenia.

Uwagę zwraca doskonała grafika, z cieniowaniem oddającym ukształtowanie terenu i soczystymi kolorami. Grę na każdym dołku poprzedza „objazd kamery" po trasie i wokół dołka. Autorzy zadbali też o urozmaicone metody śledzenia lotu piłki po wybiciu. Przed oddaniem strzału można obejrzeć okolicę w sposób kojarzący się z obsługą... bilardów (jak JIMMY WHITE'S SNOOKERL) – można dowolnie regulować wysokość, nachylenie oraz obracać punkt, z którego spoglądamy na pole. Z bilardem kojarzy się także pomocnicza linia wskazująca teoretyczny (prostoliniowy) kierunek lotu piłki.

Pewną wadą SCOTTISH OPEN jest sposób obsługi – w głównej mierze odbywa się za pośrednictwem klawiatury. Co prawda gracz ma każdej chwili dostęp do spisu niezbędnych klawiszy, jednakże mysz jest tu zdecydowanie niewykorzystana. Bardziej zaawansowanych graczy rozczaruje zapewne także niewielka liczba elementów gry, na jaki mają wpływ – praktycznie rzecz biorąc jest to tylko rodzaj oddawanego strzału (wybicie płaskie lub podkręcone). Nie znaczy to jednak, że gra jest dla zupełnie zielonych – ogólny poziom trudności jest dość wysoki.

Do wyboru mamy cztery szkockie pola golfowe, każde w wariancie dziewięcio- lub osiemnastodołkowym. Gra na każdym z nich poprzedzona jest wyświetleniem krótkiej historii oraz opisem ogólnych warunków.

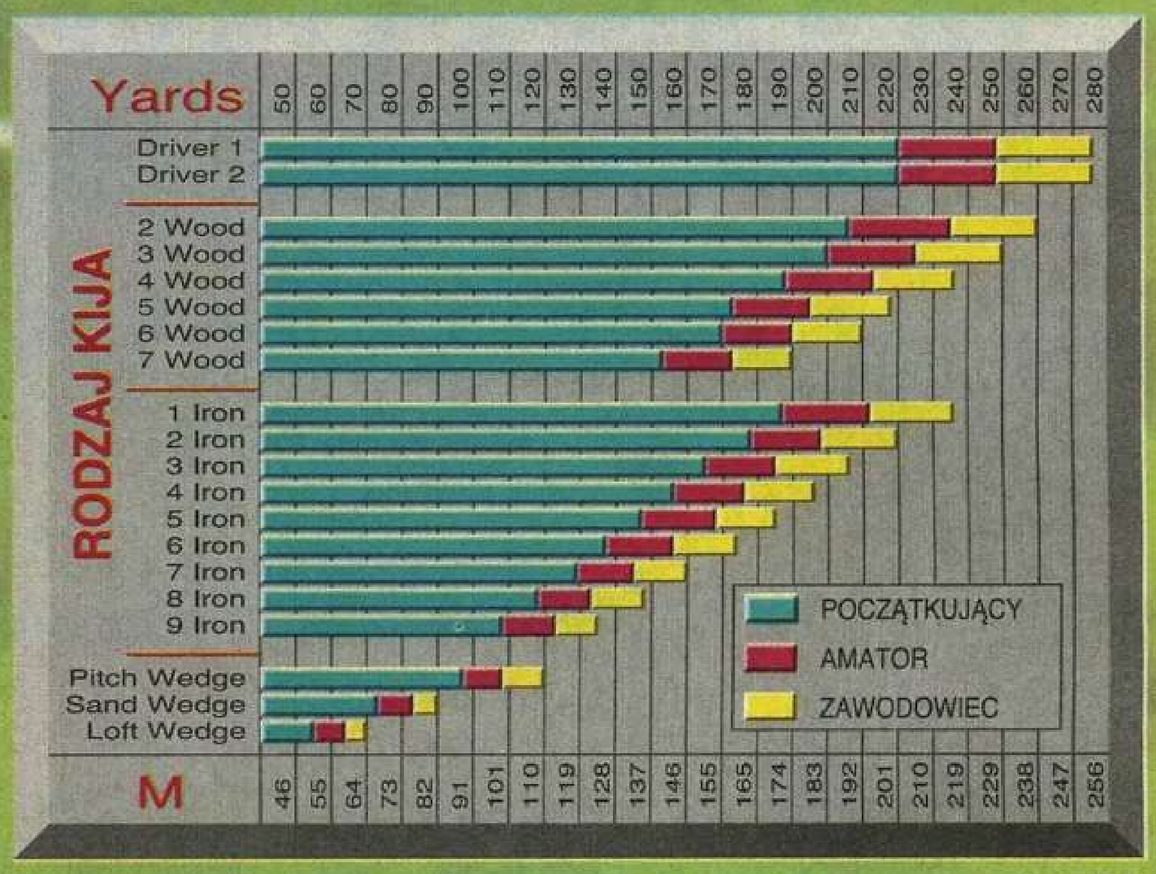
Dystrybutor: Mirage, cena: 70,– zł
Ocena ogólna: 95%





MICROSOFT GOLF

Jak większość gier pod Windows, MS GOLF wymaga szybkiego komputera. Ale nawet posiadacze Pentium zapomnieć mogą o szybkiej, filmowej grafice w stylu SCOTTISH OPEN – MS GOLF jest zdecydowanie bardziej statyczny, nawet generowanie kolejnych pozycji trwa dość długo.



Jest to natomiast wymarzona gra dla ludzi pragnących mieć wszystko pod kontrolą – gracz może decydować tu o swojej pozycji, kierunku uderzenia główki kija, jej przechyłowi w stosunku do piłki, ustawieniu piłki względem nóg (a właściwie odwrotnie), rodzajowi uderzenia (zwykłe, płaskie, długie, podkręcone). Co ciekawe, program oferuje trzy rodzaje kijów typu WEDGE służących do precyzyjnych strzałów na małe odległości (zwykle dostępne są tylko PITCHING WEDGE i SAND WEDGE).

Dość nietypowo ustala się kierunek strzału – zwykle odbywa się to poprzez obrót całego zawodnika (w gruncie rzeczy w takiej grze ma się wrażenie, że to zawodnik jest elementem statycznym, natomiast obraca się całe pole golfowe). Tutaj natomiast kierunek podajemy przesuwając po ekranie kolorowym wskaźnikiem, podczas jego wyboru wyświetlana jest także odległość do wskazanego punktu – jest to jeden z elementów wpływających na wybór odpowiedniego kija.

Przed rozpoczęciem gry mamy możliwość przećwiczenia posługiwania się posiadanym sprzętem. Wybrać możemy pomiędzy dwoma rodzajami treningu – strzelaniem z TEE oraz grą tuż przed dostaniem się na GREEN.

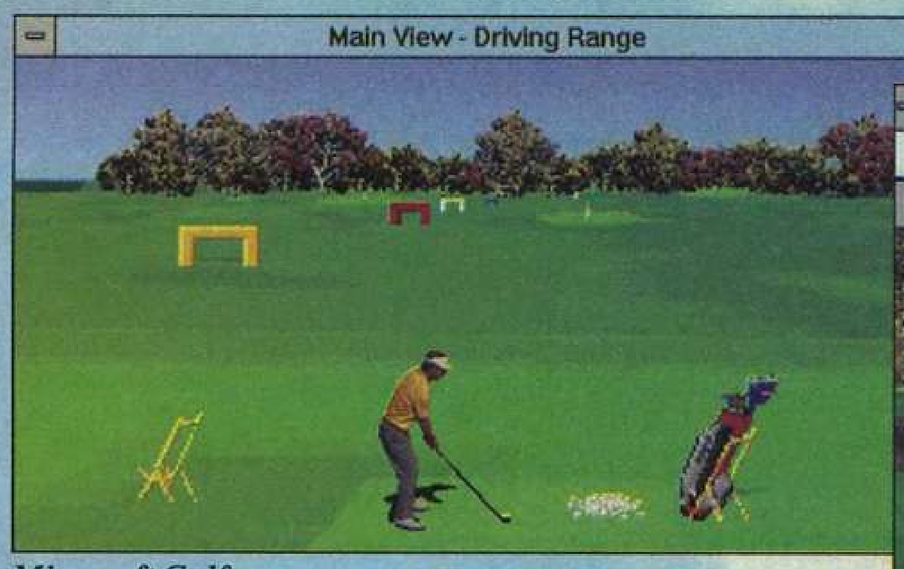
Jeżeli już poćwiczyliśmy, możemy stanąć do zawodów stwarzając uprzednio swego zawodnika – jak w całym MS GOLF tak i tutaj decydujemy praktycznie o wszystkim – od płci począwszy, poprzez kolorystykę poszczególnych elementów stroju, a na stopniu zaawansowania skończywszy. Kiedy już przebrniemy przez wszystkie formalności – czas na grę. Na początku dostępny jest tylko jeden teren – następne należy dokupić osobno. Można korzystać z tras wydanych dla serii LINKS, jako że twórcą zarówno obu wersji MS GOLF oraz serii LINKS jest faktycznie ta sama firma – ACCESS SOFTWARE.

Sprzedaż: wszyscy dystrybutorzy Microsoft, cena: ok. 200,– zł
Ocena ogólna: 85%



Scottish Open Virtual Golf

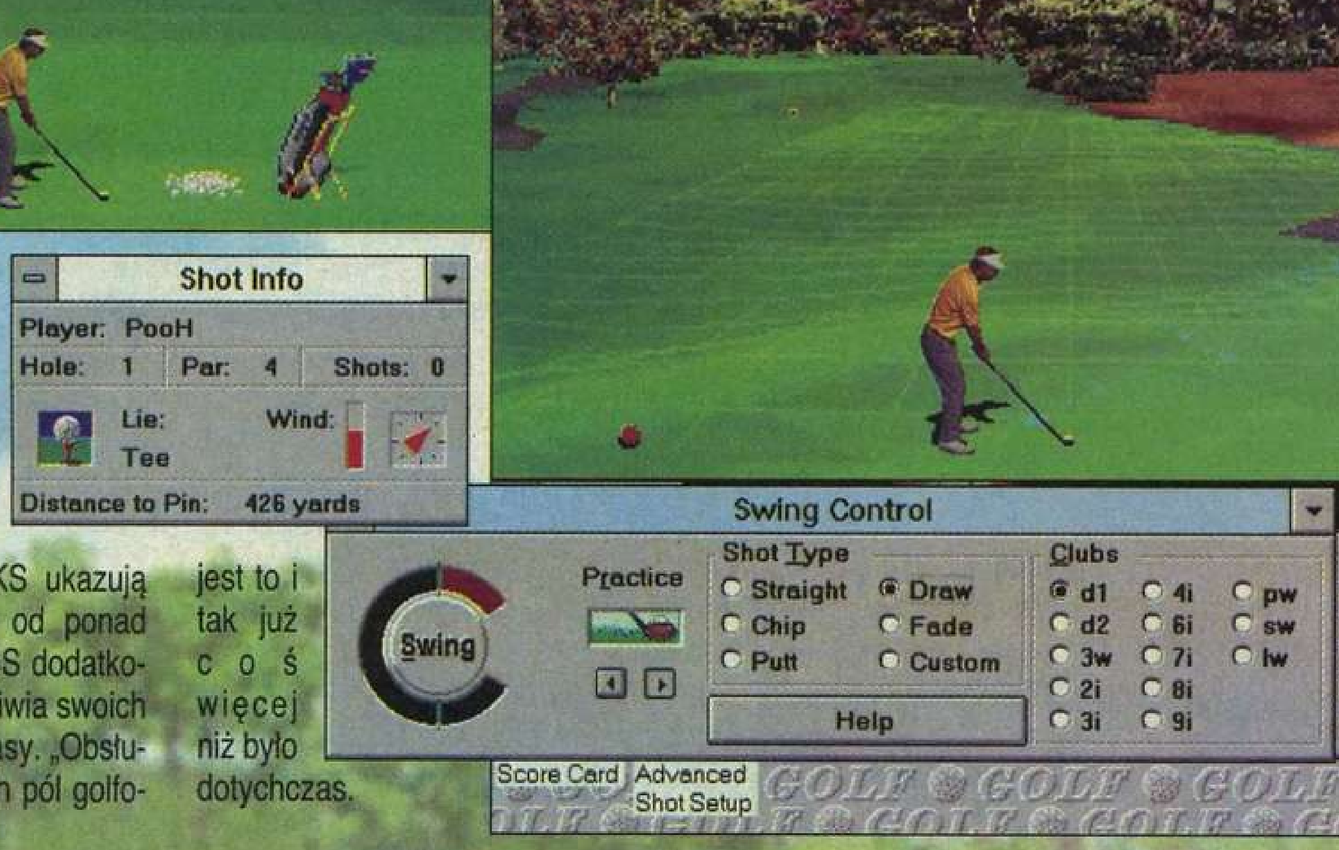
4x GOLF



Microsoft Golf

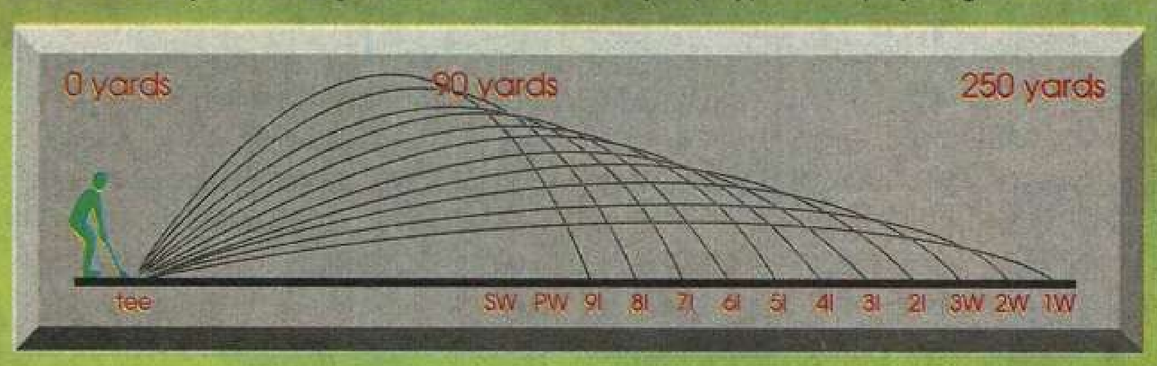
LINKS 386 PRO CD

LINKS 386 PRO CD jest najmłodszym dzieckiem z dużej i uznanej za najlepszą rodziny programów golfowych. Kolejne edycje LINKS ukazują się co kilkanaście miesięcy od ponad siedmiu lat, zaś firma ACCESS dodatkowo dwa razy do roku uszczęśliwia swoich klientów wydaniem kolejnej trasy. „Obsłużono" już większość uznanych pól golfowych świata, m.in. Banff Springs, The Belfry, Bighorn, Pebble Beach i Pinehurst, zaś do najnowszej wersji LINKS 386 PRO dołączono trasę Harbour Town.

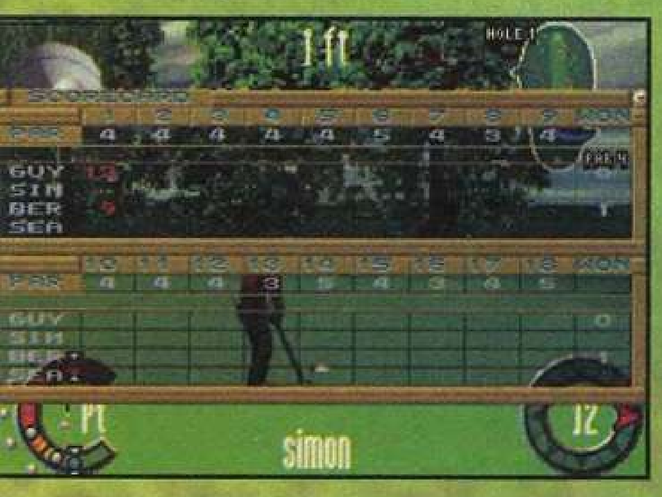


Podobnie jak w MS GOLF, interfejs sterowania pozwala na dokładną kontrolę poczynań zawodnika, moim zdaniem jest ona w tym przypadku lepiej zorganizowana – odpowiednie przyciski dzięki przemyślanemu rozlokowaniu są bardziej pod ręką.

Ocena ogólna: 95%



LINKS 386 PRO CD charakteryzuje się doskonałą grafiką. Dzięki wykorzystaniu przestrzeni nośnika CD możliwe stało się obszerniejsze pokazanie poszczególnych tras w postaci filmu z natury, którego wyświetlenie wraz z komentarzem poprzedza każdy dołek. Komentarz na temat walorów danego terenu ze względu na wyjątkowo zaangażowany ton lektora co prawda przypomina program propagandowy o zbiorze buraków w ZSRR, ale jest to i tak już coś więcej niż było dotychczas.



PICTURE PERFECT GOLF

PICTURE PERFECT GOLF to najnowszy produkt firmy EMPIRE, który jak sama nazwa wskazuje, ma zamiar pobić konkurencję grafiką. O ile pod względem sterowania gra nie wnosi nic nowego, a nawet można powiedzieć, że jest prymitywna, o tyle grafika zasługuje na uznanie. Autorzy zadali sobie niemało trudu, wykonując z każdej trasy po kilkadziesiąt ujęć fotograficznych, które zostały przeniesione do komputera. Teren nie jest więc generowany, jak we wszystkich innych golfach, ale po prostu wyświetlany jest widok niczym z oczu gracza. Założone jest przy tym oczywiste uproszczenie, tzn. to samo zdjęcie odpowiada co najmniej kilku położeniom piłeczki na polu, przy czym granicą jest tu kilkanaście jardów. Widoki są naprawdę ładne, szkodą tylko, że zdjęcie pokazujące otoczenie dołka jest zawsze takie samo.



Picture Perfect Golf - Harbour Town Golf Links

Gra nie jest symulatorem golfowym dla koneserów. W porównaniu z LINKS czy SCOTTISH OPEN wypada najwyżej średnio, ze względu na prymitywne opcje i stanowczo brzydką mapę. Ma za to ogromną zaletę, dzięki której powinien zobaczyć ją każdy. Otóż zobaczyć w niej można, jak wygląda naprawdę pole golfowe. To nie są wirtualne drzewa ani cieniowana woda, pole golfowe to cudowne miejsce – ni to park, ni las, coś po prostu niepowtarzalnego. W grze odtworzono trasę Harbour Town, dołączony jest drugi kompakt, zawierający trasę Coeur d'Alene.

Plotki mówią, że do PICTURE PERFECT można dokupić autentyczny kij golfowy z odpowiednim osprzętem, który podłączony do komputera pozwala wykonywać prawdziwe uderzenia w wyimaginowaną piłeczkę, czyli grać bez dotykania myszy. Być może będzie sprzedawany w Polsce.

Dystrybutor: MarkSoft, cena: 99,– zł

Ocena ogólna: 70%

PooH









FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN nie jest grą śmieszną ani smutną, mądrą ani głupią. To po prostu melanż podpatrzonych w różnych produktach LUCASARTS pomysłów, które w tej konkretnej konfiguracji nie funkcjonują jednak tak dobrze jak np. w INDIANA JONES. Owszem, całość została wykonana poprawnie. Większość z was zadowolić powinien fakt, iż gra wydana została w wersji dyskietkowej – rzecz ciągle jednak ułatwiająca życie i ubolewać tylko, że stanowi to już odosobniony przypadek.

Z plotkarskiego obowiązku należy dodać, że lista pracujących nad grą ludzi jest długa. FLIGHT... robiono w Stanach i Kanadzie, wszystkie znaki zastrzeżono, dwóch autorów scenariusza, reżyser – i tylko nie wiadomo o co tyle hałasu! Przepraszam wszystkich, którzy poczują się urażeni, ale przecież w zestawieniu z DISCWORLD czy TEENAGENT, FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN wypada bardzo blado. Oczywiście każdy rasowy fan przygodówek rozwiąże te łatwe zagadki dla samej zasady, ale specyficznego klimatu czy śmiesznych tekstów w AMAZON nie odnajdziecie.

Miałeś murowany kontrakt na przewóz Faye Russel, a trzeba przyznać, że w szalonych latach czterdziestych była to całkiem znana aktorka. Potem wyjechałeś na krótki urlop, a po powrocie okazało się, że niejaki Anderson położył łapę na całym biznesie. Jeśli wnet nie opuścisz tymczasowego więzienia i nie uda ci się wykiwać goryli Andersona, możesz zapomnieć o urokach Faye Russel oraz należnych za lot pieniądzach, które miała schowane w portfelu, albo, jak wszystkie tancerki, pod dekoltem.

Siedzisz więc sam w pokoju. Przy sobie masz tylko kij baseballowy. Zdejmij z łóżka dwa prześcieradła i połącz je, a następnie przywiąż do kaloryfera. Dzięki temu zjedziesz poziom niżej do rekwizytorni. Na dole przesuwając odpowiednio drabinę weź gumowy biust oraz leżący na samym szczycie szafy łom. Za lewymi drzwiami znajduje się recepcja, porozmawiaj z portierem dwukrotnie wypytując o klucz, uzyskasz zgodę na wzięcie go. Przy drzwiach na zewnątrz stoją Rico i Eddy, nie zaczepiaj ich, bo z powrotem wylądujesz w izolatce.

Nowy klucz pozwoli otworzyć drzwi do garderoby Loli. Gdy zaczniesz z nią rozmawiać, tancerka pójdzie wziąć prysznic, ciebie zaś poprosi o przyniesienie ręcznika. Wróć na górę. Pociągnij za sznurek od zasłony, ze stolika zabierz perukę. Łomem podważ wieko skrzyni, w której spoczywa wspaniały ręcznik.







Gdy Lola się wytrze, dostaniesz jej zapasową spódniczkę, która stanowi ostatni już element przebrania. Załóż ją w rekwizytorni i przez recepcję wymknij się do ciężarówki.

Rico z Eddym puszczą się w pościg, na szczęście za kierownicą twojej ciężarówki siedzi niezawodny Sparky. Żeby jednak całkowicie zastopować pościg, podnieś kurczaka oraz siano, pod którym spostrzeżesz baniak pełen oleju. Wylej go wprost pod pędzący samochód. Na lotnisku Anderson już prawie kończył pakować manatki, jednak wymierzona mu w nos fanga pohamowała zapędy. Miss Russel, pomimo że mocno zdezorientowana, zgodzi się wejść z tobą do kabiny awionetki. Chwilę potem nastąpi odlot.

Burza to przyjemna rzecz, gdy się ją obserwuje przez okno z domu, ale znacznie gorsza, gdy akurat lecisz na wysokości kilkuset stóp. Nad dżunglą nie ma piorunochronów, więc pierwszy lepszy piorun rąbnął w kadłub „Amazońskiej Królowej", definitywnie przerywając podróż. Po twardym lądowaniu pogadaj ze Sparky'm, dostaniesz od niego mięso, które rzuć piraniom. Dzięki temu zdobędziesz śmigło. Rzuć okiem na zalane wodą fotele, od Sparky'ego otrzymasz talon na komiks. Otwórz torbę i zajrzyj do niej, znajdziesz nóż oraz zapalniczkę. Ten pierwszy przedmiot przyda się do przecięcia łodygi dużej lilii unoszącej się na powierzchni stawu. Użyj śmigła na lilii i już stoisz na twardym gruncie.

Nożykiem urżnij kawał winorośli, tym materiałem zreperujesz pobliski most. Podniesionego banana przekaż gorylowi. Musisz małpę porządnie przeegzaminować, aż wreszcie wyjdzie na wierzch, że gada ludzkim głosem.

Ze szczytu masz teraz widok na całą okolicę. Udaj się do obozu Floda, gdzie pod budynkiem zerwiesz kwiatek. Wewnątrz zagadaj z sekretarką, musisz rżnąć głupa, wmawiając jej, że zostałeś przysłany na dezynfekcję. Okularnica zażąda okazania sprzętu, a że takowego chwilowo nie posiadasz, czym prędzej zwijaj żagle.

Udaj się do dżungli. Jest tam goryl w kostiumie dinozaura, zagadnij go o sztukę dematerializacji, a ten szybko się ulotni. Idź naprzód, aż dotrzesz do skalnych wrót, szybko schowaj się za kamieniem, gdy nadejdzie Amazonka. A więc jednak istnieją! Uruchom przyciski, chcąc zbadać bliżej sprawę, w efekcie trafisz do amazońskiego aresztu. W celi wypytuj zszarganego więźnia tak długo, aż poprosi o okazanie kija baseballowego, wtedy dostaniesz od niego marionetkę. Za chwilę przyjdzie Faye, która w międzyczasie zapoznała się już z Amazonkami, i wypuści cię. Zostaniesz poproszony o uwolnienie porwanej w tajemniczych okolicznościach księżniczki.

Zauważ, że przy znaku w dżungli jest przejście w dwóch kierunkach. Górna droga zaprowadzi cię do Buda i Skipa, gdy porozmawiasz z tym drugim, otrzymasz prezent w postaci komiksu Commander Rocket. Bud poskarży się na wysypkę, jaka go zaatakowała po przylocie do dżungli. Poprosi o dostarczenie szczepionki.

Idąc w prawo dojdziesz do sklepu. Pracuje tam ciemnoskóra Naomi. W trakcie rozmowy poprosi cię o perfumy. Bobowi daj resztki wołowiny, za otrzymane pieniądze kup odkurzacz. Udawszy się na miejsce katastrofy samolotu, daj Sparky'emu komiks, a odwdzięczy się pilnikiem. Obejrzyj komiks, a znajdziesz wyrwaną stronę. Użyj jej na posiadanym w inwentarzu kuponie.

U Flody pokaż sekretarce odkurzacz, wślizgnij się przez północne drzwi. To chyba jakaś biblioteka, trochę podejrzana, bo wszystkie meble posiadają zakamuflowane skrytki. Zajrzyj pod kanapę – leżą tam monety. Zapuściwszy się ponownie do dżungli, odnajdź misję. Bawiącej się orzechem małpie daj banana (wziętego z tego samego miejsca, co poprzednio). Orzech otwórz nożem. Z May-Lou pogadaj o pigmejach, zaproponowana ci zostanie wymiana słownika za pilnik. Wychodząc z dżungli, wciągnij do odkurzacza osy oblegające rosnący wśród drzew storczyk. Zerwij kwiat i zanieś go Bobowi, który będzie miał prezent dla Naomi. Teraz jako gość specjalny zdołasz dokonać zakupu siatki na motyle.

Skieruj się do Flody, w budynku idź na prawo, kucharczykowi daj banana. Weź puszkę żarcia dla psów oraz chrupki serowe. W następnej sali





FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN

w szafce znajdziesz zabawkę, z torby listów wyjmiesz jeden. Zabawkę podaruj pobliskiemu psu. Pora ponownie odwiedzić miejsce katastrofy i z pomocą siatki wyciągnąć z wody fiolkę perfum. W dżungli tym samym sposobem schwytasz chrząszcza. Z perfumami leć do Naomi, ona zrewanżuje się zbędną parą nożyczek.

Kwiatkiem zanęć przyklejonego do liany leniwca trójpalczastego. Zwierzak w „zastraszającym" tempie podpełznie bliżej, co umożliwi, że obetniesz nożyczkami trochę sierści sympatycznego powolnisia. Czeka się teraz wizyta w wiosce obok sklepu Bena. Przedstaw się tutejszemu szamanowi i poproś o przygotowanie szczepionki. Potrzebuje trzech składników: mleka z orzecha kokosowego, sierści leniwca oraz os z odkurzacza. Za lek dostaniesz od Buda dużo pieniędzy. W sklepie kup za to płytę, której użyj na znajdującym się w bibliotece u Flody gramofonie. Przejście do tajnej sieci korytarzy stoi otworem.

Skręciwszy do pierwszych drzwi, rzuć okiem na pudło – otwieraczem do puszek rozbroj puszkę pokarmu dla psów. Trzymającemu wartę Johnowi wystarczy wręczyć list, by ten się rozbeczał jak dziecko. Zbadaj pokoje, rzuć okiem na notes. Przesuwając szafę, znajdziesz za nią sejf, ale na razie nie dysponujesz do niego kodem. Przy wyjściu pożarowym porozmawiaj ze strażnikiem, gdy zacznie cię on wypytywać, wspomnij o pułkowniku Jacksonie. Obok znajdziesz nieco sztucznie wyglądającą książkę, zabierz się do jej otwarcia przy pomocy noża – wewnątrz ukryty jest klucz.

Udaj się wyjściem pożarowym na następną kondygnację. Zdejmij z półki serum, po schodkach wejdź na samą górę. To cela więzienna księżniczki Azury. Odblokuj drzwi kluczem i mając zgodę samej zainteresowanej, porwij Amazonkę. Użyj manekinów, by schować się przed pogonią. Gdy strażnik wyjdzie, skonsultuj się z Azurą i skorzystaj z tablicy kontrolnej, opuszczając te podwoje zaopatrz się w ołówek. W fortecy Amazonek poznasz doktorka Ironsteina. Mówiąc krótko, gość ma głupi pomysł pozamieniania wszystkich w dinozaury. Brakuje mu do tego jednej rzeczy i w związku z tym wysyła cię z misją na pewną wyspę. Musisz oczywiście się zgodzić, bo doktorek to profesjonalny terrorysta.

Udaj się na przystań. Przewoźnikowi daj chrząszcza i porozmawiaj z nim. Po dotarciu na wyspę w świątyni porusz wszystkimi zmarłymi, zbierz resztki, które po nich pozostały. Wmontuj je w odpowiednie miejsca w głównej sali. Ramię włóż w gniazdko obok, zaś do otworu wsuń monetę. Pociągnij za ramię, po wejściu do jamy zmuszony zostaniesz do odpowiedzi na idiotyczną zagadkę.

Masz teraz do dyspozycji duży teren, na początek zapoznaj się z nim. Kurtyzany-zombie już od trzystu lat trwają wierne przy swoim niedopieszczonym księciu. Wyraź niepewność, czy sarkofag nie jest pusty, potem zabierz kawał bandaża. Rozmów się jeszcze raz z zombie, damy popędzą w ślad za swoim panem. Nożem utnij winorośl, zamknij sarkofag i przesuń go. Zlecisz na dół.

Zbierz nożem odrobinę soku skapującego z drzewa. Przesunięcie głowy fontanny pozwoli wziąć niebieski klejnot. Idź dalej, marionetkę połóż na dysku i zabierz go. Tę z kolei rzecz musisz założyć na wrzeciono nieczynnego mechanizmu. Załóż na to sznur winorośli. Zszedłszy na dół, zaczep drugi koniec sznura na krążku. Umocuj na nim jeszcze kij baseballowy w charakterze rączki i wywinduj w górę wielki kamień. W jaskini znajdziesz kilof. Łupnij nim w stalaktyt w drugiej jaskini. Zdobyty krzemień naprawi zapalniczkę. Ramię nieboszczyka obwiązane bandażami stworzy pochodnię. Uff... dużo tych czynności, ale nareszcie możesz płonącą pochodnią wystraszyć węża, pilnującego przejścia do dalszej części świątyni.

Leży tam trup, mający przy sobie kartę identyfikacyjną oraz przedziwnego kształtu kamień. Niczym król Artur wyrwij lagę. W jaskini kilofem przywal tym razem w dziurę w ścianie. Miejsce, do którego trafiłeś, to pewnikiem słynne eldorado, no może po wizycie konkwistadorów. Lagą przyłóż w kryptę, w środku zobaczysz mumię, a na jej twarzy maskę. By bardziej lśniła, przetrzyj ją resztkami bandaża. Wychodząc połącz ponownie kij i krążek i opuść blok skalny, po co to robisz – wkrótce się okaże. Emitujące promienie pole zaporowe zdezaktywujesz, używając maski na lustrzanej powierzchni. Kijem baseballowym z końcem posmarowanym sokiem z drzewa sięgnij po zielony klejnot. Idź do wodospadu. Niebieski klejnot włóż w prawe oko statui, zielony w lewe.

Tymczasem udaj się do komnaty, w której nad lawą wisi klatka. Pogadaj z Ianem, namów go by odczepił linę. Pociągnij za dźwignię, oswobodzając pechowca. Ten nie okaże w zamian ani odrobiny wdzięczności, uciekając wpadnie jednak w pułapkę. Zejdź do statui, od której wziąłeś wcześniej dysk. To właśnie miejsce katastrofy. Przyjrzenie się zwłokom pozwoli odkryć kawałek skały. Nożem zdrap sok z kija baseballowego, przyda ci się on do posmarowania posiadanego kamienia. Znaleziony kawałek też posmaruj następną porcją soku i zespól je obie w klucz.

Włóż go w brakujące miejsce statui w sali za barierą pól. Drogę w labiryncie będzie ci wytyczał skarlały dinozaur, musisz mu tylko rzucać porcje chrupek. Po dojściu do ołtarza skorzystaj z drzwi, naszkicowaną na podłodze mozaikę oczyść odkurzaczem. W rzędach symboli na ścianie wciśnij dolny w drugiej kolumnie od lewej oraz drugi od dołu w trzeciej kolumnie od lewej. Strażniczce pokaż koronę. W przyległej sali skorzystaj z dwóch paneli, po czym siądź sobie na tronie.

Nastąpią teraz dłuższe perypetie, których opis lepiej pominąć. Po ich zakończeniu zapukaj kubkiem w kraty celi. Pokarm dla psów uszlachetnij poprzez dodanie serum i sprezentuj tę potrawę zdradzającemu zdolność do kulturystyki strażnikowi. Gość po posiłku stanie się miękki jak gąbka, zaczep go i zboksuj. W pokoju użyj ołówka na podkładce do pisania. Znasz już kod do sejfu, możesz go więc opróżnić. Wyjdź na zewnątrz budynku, do pilnowanej przez psa komórki. Kluczykiem pozbądź się kłódki, w środku znajduje się fruwający tornister, do którego wpompuj kupiony u Bena alkohol (masz przecież lewą kartę identyfikacyjną). Ze szczytu wylatujesz w powietrze.

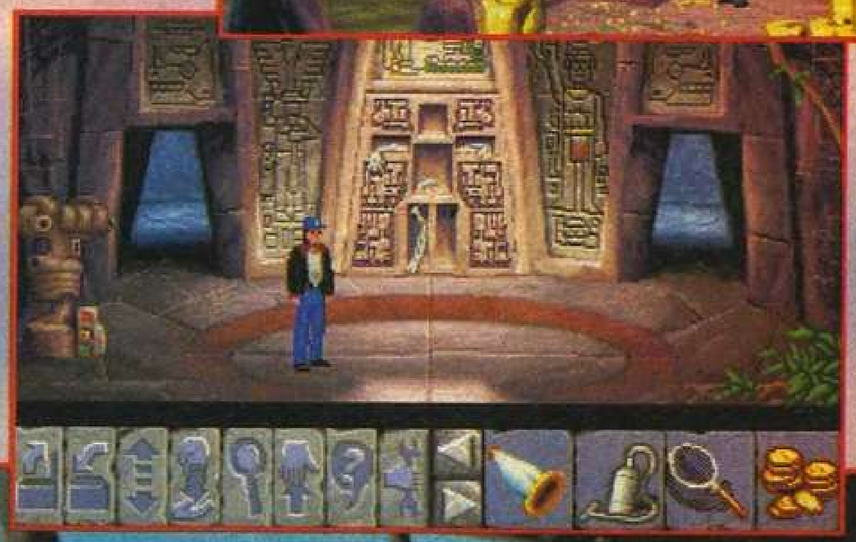
No tak, teraz czas na wizytę w parku jurajskim. Brontozaura powinno się nakarmić ściętymi nożem gałązkami. Dalej skorzystaj z rogu. Nadchodzi czas na finał. Doktorka Ironsteina ogarnęła ekstaza, gdyż prawie zakończył budowę swego prototypu. Gdy Ironstein zacznie walczyć z robotem, podnieś laser i wystrzel w niego. Poproś Faye, by odwróciła lusterko. Strzel po raz drugi, wręcz Sparky'emu maskę i poproś by ją założył. Strzel po raz trzeci – Ironstein tym razem nie przetrzyma.

Micz

Dystrybutor: Mirage













Nieudana próba przerobienia U-boota na lodołamacz.



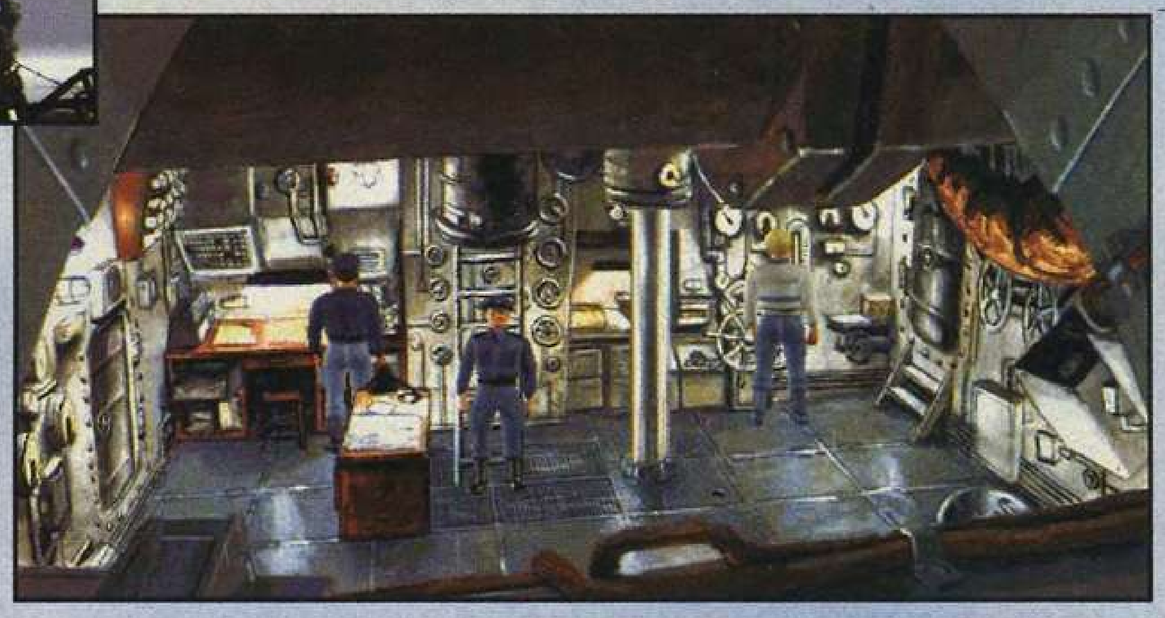
Drogi Przyjacielu!

Piszę te słowa pod bardzo silnym naciskiem psychicznym, gdyż do północy już mnie nie będzie. Bez grosza przy duszy i z kończącym się zapasem prochów, które czyniły moje życie lżejszym, nie jestem w stanie znosić dłużej tych cierpień; rzucę się z okna mego staroświeckiego domu na wąską, ciągnącą się w dole ulicę. Nie sądź, iż poprzez swe uzależnienie od morfiny stałem się słabeuszem czy degeneratem. Być może czytając te pośpiesznie nakreślone słowa, domyślisz się dlaczego pragnę zapomnienia bądź śmierci.

ARKTYKA

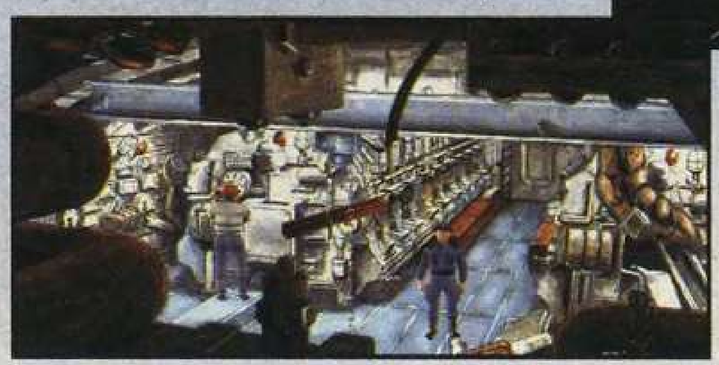
Zdarzyło się to blisko Bieguna Południowego, w mroźnym styczniu 1937 r. Płynąłem na pokładzie Victorii, okrętu podwodnego Jej Królewskiej Mości. Odebraliśmy dwie skute lodem skrzynie z nieznanym ładunkiem oraz norweskiego badacza Bjørna Hamsuna. Komandosom wykonującym operację o kryptonimie „Polaris" nie udało się uratować życia swego ojca Petera, który na zawsze już miał pozostać więźniem tajnej niemieckiej bazy. Ale uwierz mi, nie to bynajmniej pchnęło Bjørna do szaleństwa.

Szybko namierzył nas pościg niemiecki. Victorii udało się zbiec, ale jedna z bomb głębinowych trafiła w rufę. Pobiegłem tam razem z kapitanem Lloydem, żeby ugasić pożar, zanim stopi powłokę lodu na tajemniczych skrzyniach. Na miejscu zwijał się w paroksyzmach Jones, chwilę później zmarł na naszych oczach. Kapitan podszedł do luku... i nagle zobaczyłem To. Jego pojawienie się oznajmiło łagodne falowanie powietrza, po czym istota zmaterializowała się majestatycznie przed nami. Nie zdążyłem uratować Lloyda z lepkiego uścisku macek. Teraz się tego wstydzę, ale jak opętany zatrzasnąłem drzwi, ugasiłem płomienie gaśnicą i uciekłem na mostek.



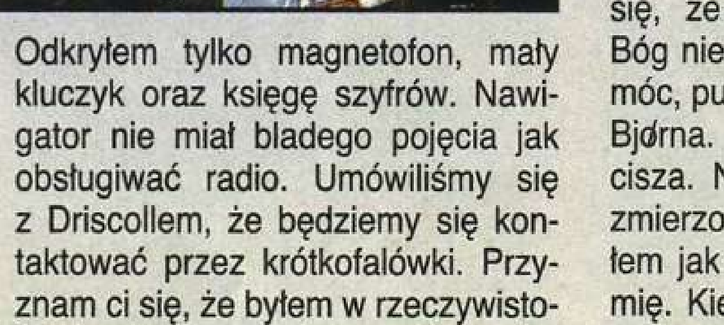


Wiedziałem, że muszę działać błyskawicznie. Nie zważając na nieważne w tej chwili konwenanse, przeszukałem biurko kapitana.



Odkryłem tylko magnetofon, mały kluczyk oraz księgę szyfrów. Nawigator nie miał bladego pojęcia jak obsługiwać radio. Umówiliśmy się z Driscollem, że będziemy się kontaktować przez krótkofalówki. Przyznam ci się, że byłem w rzeczywistości bardziej przerażony wydarzeniami, aniżeli zdumiony – albowiem w powietrzu było coś złowieszczego, co – niczym lodowaty dreszcz – przeszywało mnie do szpiku kości.

Ruszyłem do mesy. Bjørn był w opłakanym stanie, pogrążony w delirium tylko bełkotał. Jego trupiobladą twarz wykrzywiał szkaradny grymas. Wiedziałem, że te oczy musiały oglądać chwałę, jak i zgrozę krain wykraczających poza normalną świadomość i rzeczywistość; krain, o których marzyłem, lecz których poszukiwałem na próżno. Udało mi się wyrwać go z transu znalezionym w pomieszczeniu medalionem Św. Krzysztofa. Słowa, które wypowiedział w przebłysku świadomości, emanowały taką mocą, że pośpiesznie uchwyciłem je na taśmie. Dalsze próby rozmowy dawały efekt więcej niż beznadziejny.

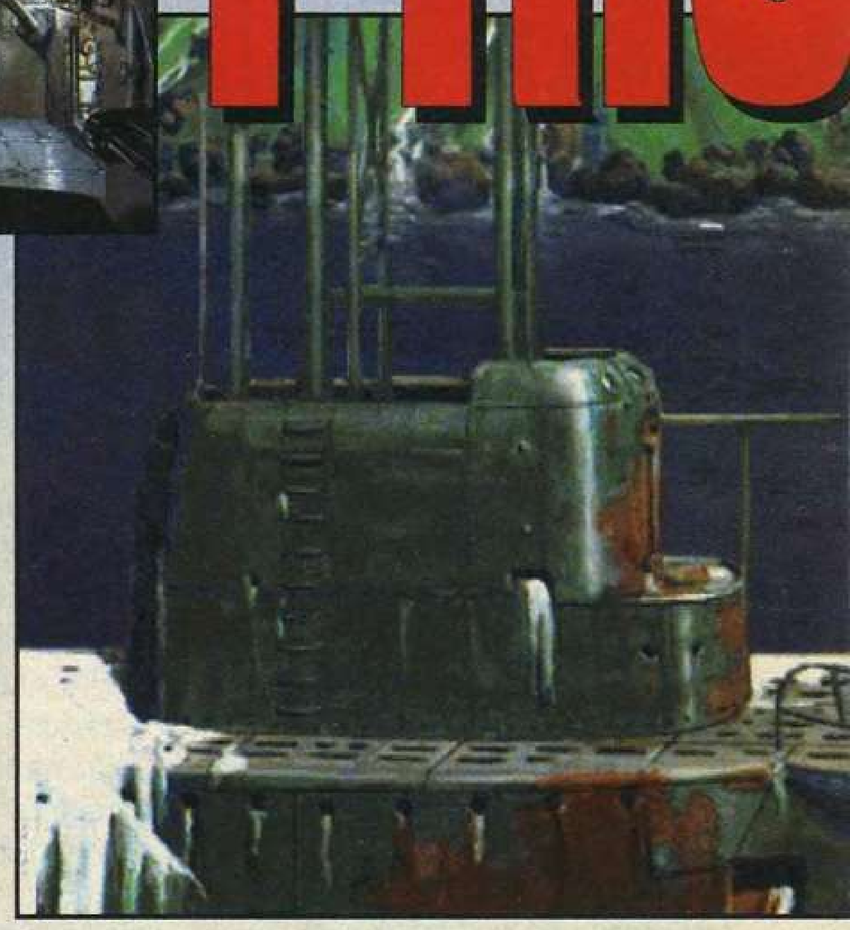




Ledwie postawiłem stopę na mostku, usłyszałem upiorny syk. Monstrum przedarło się przez stalowe sztaby i kiedy już wydawało mi się, że nawet litościwy Bóg nie mógłby nam pomóc, puściłem inkantację Bjørna. Potem zapadła cisza. Nie wiem ile niezmierzonych eonów stałem jak wrośnięty w ziemię. Kiedy już się otrząsnąłem, bestia zniknęła, a mnie dobiegł rozdzierający krzyk z maszynowni. Stanleya przygniotła ciężka bela, której nie sposób było udźwignąć gołymi rękami. Na podłodze znalazłem klucz francuski, ale wydawał się w tej sytuacji bezużyteczny. Włączyłem wysięgnik i poprosiłem przez krótkofalówkę Driscolla, żeby go kierował z mostka. Uratowany Stanley wyjawił mi częstotliwość, na której czuwa dyżurny z bazy Edwarda. Korzystając z odpowiedniego szyfru, natychmiast wysłałem SOS.

Victoria nabierała wody, tak że cała torpedownia została zalana. Uniemożliwiało to wydostanie się łodzi na powierzchnię. Miałem jednak w zanadrzu desperacki plan. Udałem się do mesy. Na ścianie wisiał potrzebny mi toporek, a pod jedną z prycz jakimś przedziwnym trafem znalazłem kamizelkę ratunkową oraz raki. Poszedłem do luku, gdzie niedawno stały skrzynie. Podłoga była jeszcze zlodowaciała, ale dzięki rakom przedostałem się do skrzyni. Otworzyłem ją kluczykiem kapitana i wydobyłem pistolet sygnałowy. Na mostku odkręciłem stalowe kółko z rozszarpanych przez potwora drzwi. W napadzie szału rozłupałem siekierką szafkę z obwodami elektrycznymi i ustawiając przełączniki kabli tak by popłynął prąd, ręcznie otworzyłem właz do torpedowni.

Wyrzutnie były pełne wody. Dopasowałem kółko do odpowiedniej dziury i odkręciłem zawory balastowe. Woda została przepompowana do zbiorników. Zabrałem flary, otworzyłem właz do nieuzbrojonej torpedy oraz tubę. Tak przyjacielu, tak bardzo chciałem się wydostać z tej blaszanej pułapki, że nie wahałem się ani chwili. Dałem Driscollowi rozkaz odpalenia torpedy.



BAZA EDWARDA

Angielski krążownik dostrzegł moją flarę i jeszcze tego wieczora znalazłem się w bazie na Wyspach Falklandzkich. Dowodził tu dobroduszny kapitan Sears, przysięgam – już wtedy podejrzewałem, że to drań. Sears uzupełnił moje dane o Hamsunie i losach skrzyń. Gdy wyszedł z pokoju, zacząłem oględziny biurka jego asystenta Quincy'ego. W szufladzie dostrzegłem naderwaną kartkę z numerem, a na blacie leżała moja teczka z przebiegiem służby oraz papierosy. Po odprawie u Quincy'ego wyszedłem z biura. Na koryta-







rzu z biurka strażnika wziąłem rolkę filmu zatytułowanego Miss Molly. Sears wyjaśnił mi, że to materiał od angielskiego agenta w Rzeszy. Poszedłem do sali projekcyjnej. Opieszały McLagen zgodził się wyświetlić film w zamian za papierosy.

U radiotelegrafisty czekała na mnie wiadomość z Waszyngtonu. Okazało się, że w Bazie Edwarda operował niemiecki szpieg. Miałem go zdemaskować. Podszedłem do czajnika i odkleiłem nad parą zdjęcie z mojej teczki. Wróciłem do gabinetu Searsa. Za obrazem naprzeciwko drzwi ulokowano sejf, do którego dobrałem kombinację (496523). Wewnątrz leżała pieczątka jednostki oraz kluczyk. Na biurku spoczywała czysta przepustka. Nakleiłem nań swoje zdjęcie i przybiłem stempel. Ten fałszywy glejt umożliwił mi przejście przez strzeżone drzwi do podziemi.

Skierowałem swe kroki do magazynu, skąd zabrałem aluminiową menażkę, nie mytą chyba od dziesięciu lat. Dokonałem też mrożącego krew w żyłach odkrycia. W kufrze pod ścianą znajdowały się zmasakrowane zwłoki jednego z oficerów. Na twarzy zastygł nieludzki wyraz bólu pomieszanego z przerażeniem.

Udałem się z wizytą do lekarza. Przekonałem pielęgniarkę, żeby załatwiła mi widzenie. Dr Trevor początkowo nie dawał wiary w moją opowiastkę o bólu brzucha, ale kiedy zademonstrowałem mu menażkę, natychmiast poszedł po pigułki do pokoju obok. Zważ, że ja w tym czasie w dosyć niehonorowy sposób przywłaszczyłem sobie leżącą na biurku książkę o broni palnej. Dzięki niej zyskałem sobie sympatię Finnlaysona, który zarządzał zbrojownią.

Finnlayson był równym chłopem. Wielu takich poczciwców można spotkać w angielskiej marynarce. Można z nim było pograć w brydża, a nawet nieźle popić, ale kiedy chodziło o przestrzeganie wojskowych regulaminów, był nieugięty. Żadną miarą nie mogłem go nakłonić, by wpuścił mnie do archiwum. Zdjąłem więc dyskretnie gaśnicę ze ściany. Potem wrzuciłem niedopałek z popielnicy do kosza na śmiecie, a sam schowałem się w najdalszym kącie pokoju. Kiedy personel zbrojowni ewakuował się przed pożarem, zdławiłem gaśnicą ogień i już bez przeszkód wkroczyłem do archiwum. Wyobraź sobie moje zdumienie, kiedy zobaczyłem, że wszystkie teczki zostały wyjęte. Oprócz jednej, należącej do niejakiego Parkera. Ktoś mnie wyraźnie ubiegł.

Odbyłem męską rozmowę w cztery oczy z kapitanem Searsem. Przyznał się wreszcie, że przechowywane w bazie skrzynie zostały roztrzaskane. Piekielne nasienie Pradawnych, które w niej drzemało, uwolniło się z lodowych okowów. Sears wyraził zgodę, bym przeszukał znajdujące się na Victorii przedmioty należące do Hamsuna.

Victoria stała w porcie, poddawana zabiegom konserwacyjnym po ciężkiej misji. Wziąłem kabel i mocując go do słupków, zaimprowizowałem reling. W ten sposób przedostałem się po oblodzonym deku do luku dziobowego. Wyjąłem stamtąd dwie metalowe części, składające się na klucz otwierający właz w nadbudówce.

Od razu poszedłem do messy. W garderobie znalazłem notatki Hamsuna, a w nich zgodnie z przypuszczeniami Searsa i moimi właz



snymi, kolejne inkantacje. Wracałem w lepszym humorze niż tu przyszedłem. Uśmiech zastygł na wargach, a krzyk zamarł mi w gardle. Po drabince spływała amorficzna istota nie z tego świata. Próbowałem nie zwracać na nią uwagi – usiłowałem przełamać paraliż, jaki mnie ogarnął. Jednak gdy zielonkawa ciecz zaczęła się zestalać, wciąż jeszcze trwałem w kompletnym bezruchu, spętany niewidzialnymi łańcuchami niewypowiedzianej grozy. Pchany impulsem, którego nie potrafię sprecyzować, doskoczyłem do konsoli autodestrukcyjnej. Ręka sama włożyła kluczyk i przycisnęła guzik, a nogi w samobójczym pędzie wyniosły mnie daleko z tego miejsca. W chwilę później niebo rozświetliła łuna wybuchów na Victorii.

Pamiętasz, sam mówiłeś, że jestem niezwykle odporny, jednak późniejsze wydarzenia zachwiały fundamenty moich zdrowych zmysłów. Radiotelegrafista został zamordowany, a sprzęt służacy do komunikacji zniszczony. Na domiar złego kapitan Sears ulotnił się bez śladu. Zostałem wezwany przez dr. Trevora. Oglądaliśmy manuskrypt Hamsuna opisujący piekielne istoty zwane Więźniami Lodu. Lekturę przerwała panicznie przerażona pielęgniarka. Na oddziale pojawiło się monstrum. Nie pytaj mnie jak to zrobiłem, ale udało mi się przygwoździć je do ziemi rytualnym pentagramem. Niestety, już po tym jak dorwał Quincy'ego. Jego ostatnie słowa mówiły o kamieniu za mapą. Wpadłem do gabinetu doktora i z biurka zabrałem igłę. Pognałem z nią do biura Searsa. Igłą włożoną w sam środek mapy uruchomiłem sekretny mechanizm ujawniający skrytkę. W środku był tajny raport oraz kamień. Ile tchu w piersi pobiegłem do podziemi, by wysłać potwora z powrotem do mrocznych otchłani.

Na podłodze leżały porozrzucane teczki z archiwum, które wykradł Quincy, po to by rozpracować kto go zdradził. Szpiegiem okazał się być Sears. Niezwłocznie zagłębiłem się w jego papiery, prowadzone na użytek Niemców. Wspomniane było w nich o przyjacielu Hamsuna, Johnie Parkerze, profesorze nauk okultystycznych, którego sława wykraczała daleko poza ten świat. Parker ukrył gdzieś pewną książkę. Przeczuwałem, że będę musiał znaleźć jego samego lub jego depozyt. Trop prowadził do stolicy Argentyny.

BUENOS AIRES

Przybyłem więc do tego miasta. Prosto z samolotu, jeszcze spocony





udałem się do muzeum z zamiarem uzyskania wiadomości o aktualnym miejscu pobytu Parkera. Gdy wchodziłem po schodach, muzykanci grali swoją melodię, skąd jednak mogłem przypuszczać, że w walizce jednego z nich czekał odbezpieczony gnat? W hallu zagadnąłem seniora Hernandeza, dowiadując się, że minionego dnia skradziono z hotelu eksponat słonecznego dysku. Złodzieje wynieśli tylko tę jedną, pozornie bezwartościową rzecz. Coś się tu nie zgadzało. Umówiłem się na wizytę z kustoszem, przed drzwiami do jego gabinetu zapoznałem się z córką Parkera, Diane.

Rozmowę z kustoszem przerwało wtargnięcie przebranego w łachy grajka jegomościa. Nie wyobrażasz sobie, jak daleko w ówczesnych latach sięgały macki nazistów. Esesman wyciągnął spluwę, a że nie żartuje zrozumiałem dopiero w momencie, gdy jednym strzałem rozłożył Hernandeza. I wtedy stało się coś niebywałego – w blasku zobaczyłem samego siebie z jakąś dziwaczną bronią. Moje drugie ego unieszkodliwiło Niemca i ulotniło się w tempie błyskawicy. Widziałem wiele rzeczy, ale nigdy czegoś takiego. Niestety, strzały wszędzie, nawet w Buenos, działają na gliny silniej niż miód na osy. Gdy są potrzebni, to ich nie ma, natomiast gdy już wywęszą trupy, przyjeżdżają suką na sygnale. Żeby uniknąć zbędnych pytań, wraz z Diane ukryliśmy się, a potem poszliśmy do biblioteki.

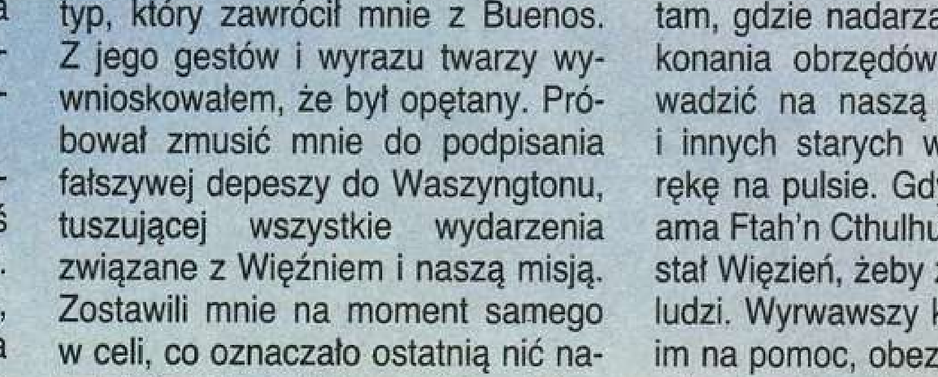
Wziąłem leżącą po lewej lagę oraz kilka książek spoczywających tuż przy drzwiach. Pomiędzy dwoma dużymi stertami książek na trzeciej od dołu półce stała fałszywa książka, której dotknięcie otworzyło tajne przejście. Idąc wyżej, wstawiłem jako nowy szczebel do drabiny lagę, na wyższym poziomie spostrzegłem półkę z pustym miejscem. Włożyłem kolejno od lewej dzieła Sofoklesa, Szekspira oraz Goethego. Po przejściu na wyższy poziom skierowałem się na prawo. Dotknięcie popiersia Homera ujawniło skrytkę w popiersiu udającego za życia fanatyka E.A.Poe. Zdobyty klucz otworzył drzwi na taras.

To chyba najcudowniejsze miejsce w Buenos. Chciałbym, żebyś mógł to zobaczyć na własne oczy. Stał tam rząd antycznych statui, a wśród nich kopia dyskobola dłuta mistrza Myrona. Spostrzegłem, że trzymany przez niego dysk to ów skradziony z muzeum eksponat. Tutaj go ukryli. Z posągu Wenus przeskoczyłem na posąg Jowisza, a stamtąd już bez trudu sięgnąłem po zdobycz. Nagle rozległ się szkopski szwargot, po czym nazistowski oficer rozkazał oddać dysk. Wiesz, że nie jestem zbyt silny na zdrowiu, a na dodatek intruz przyszedł z dwójką uzbrojonych towarzyszy. Przewieziony zostałem do celi śmierci w centrum nazistowskiej siedziby.

BAZA SCHLOSSADLER

Człowiek wiedzący, że za kilka minut zostanie rozstrzelany, nie czuje już strachu. To niesamowite uczucie, gdy nagle masz przed oczami obrazy z całego swojego życia. Są tam wśród nich i Pradawni, cudowne istoty z morza, które jedynie w takich chwilach można zrozumieć i pokochać...

Z odrętwienia wyrwał mnie dobiegający z sąsiedniej celi głos. Znajdował się tam Howard Parker. Czym prędzej zdjąłem ze stolika bambetle, łyżką podkopałem trochę ścianę celi. Dzięki temu nawiązałem kontakt z badaczem, który przekazał mi mrożącą w żyłach historię Illsmouth. Tymczasem z cel zaczęto wyprowadzać więźniów. Ja miałem być ostatni. Przyszedł po mnie osobiście obersturmbahnführer Dietrich, ten sam typ, który zawrócił mnie z Buenos. Z jego gestów i wyrazu twarzy wywnioskowałem, że był opętany. Próbował zmusić mnie do podpisania fałszywej depeszy do Waszyngtonu, tuszującej wszystkie wydarzenia związane z Więźniem i naszą misją. Zostawili mnie na moment samego w celi, co oznaczało ostatnią nić nadziei. Szybko wziąłem stołek, odpływ zlewu zatkałem kawałkiem papieru. Przesunąłem stolik i gdy wszedł klawisz, bez namysłu zdzieliłem go stołkiem. Przeszukałem ciało, znalezionym kluczem zamykając się w celi, gdyż na korytarzu byłem bez szans. Ponownie przesunąłem stolik i postawiłem na nim stołek. Kratę od szybu wentylacyjnego otwarłem z pomocą stalówki pióra. Śmiejesz się – przypomnij sobie jednak, że majsterkowanie zawsze było moją pasją.



JASKINIA

Czołgałem się naprzód szybem wentylacyjnym, słysząc za sobą ogłoszony natychmiast po mojej ucieczce alarm. Trafiłem do jaskini. Poruszyłem stanowiącym dźwignię mechanizmu stalagmitem. W jamie spoczywały dwa rubiny. Zatknąłem je w oczodołach kamiennego posągu bestii, wtedy otworzyło się zejście do ołtarza.

Musiałem się tutaj bardzo spieszyć. Z kolei w przejściu za posągiem palnianego wagonika wydobyłem metalowy pręt. Po wysileniu oczu dostrzegłem mały kamień poniżej spływających strumieni lawy. Podważyłem go prętem i gdy buchnęła fontanna lawy, umoczyłem końcówkę pręta i dzięki niemu roztopiłem lód skuwający koła wagonika. Pchnąłem go i salwowałem się ucieczką w ślad za nim. A to dlatego, że stojąca przy ścianie jaskini lodowa bryła z zamrożonym Więźniem w międzyczasie odtajała, musiałem więc włożyć zdwojony wysiłek w pracę nóg. Płaty wiatraka zablokowałem umieszczając pomiędzy nimi pręt.

Na egzekucję czekała już trójka więźniów: Howard Parker, Diane i Peter Hamsun. Obok nich znajdowała się Słoneczna Brama. Wyszedł z niej sam Narakamus. Strzała Johna Parkera nie dość dobrze przebiła mu serce 27 lat temu. Ten ziemski zausznik Pradawnych zawsze był tam, gdzie nadarzała się okazja dokonania obrzędów mających sprowadzić na naszą planetę Dagona i innych starych władców. Trzymał rękę na pulsie. Gdy padło „Kaa Naama Ftah'n Cthulhu", przywołany został Więzień, żeby zadać męki trójce ludzi. Wyrwawszy kratę rzuciłem się im na pomoc, obezwładniając bestię odczytanym zaklęciem.

SŁONECZNA BRAMA

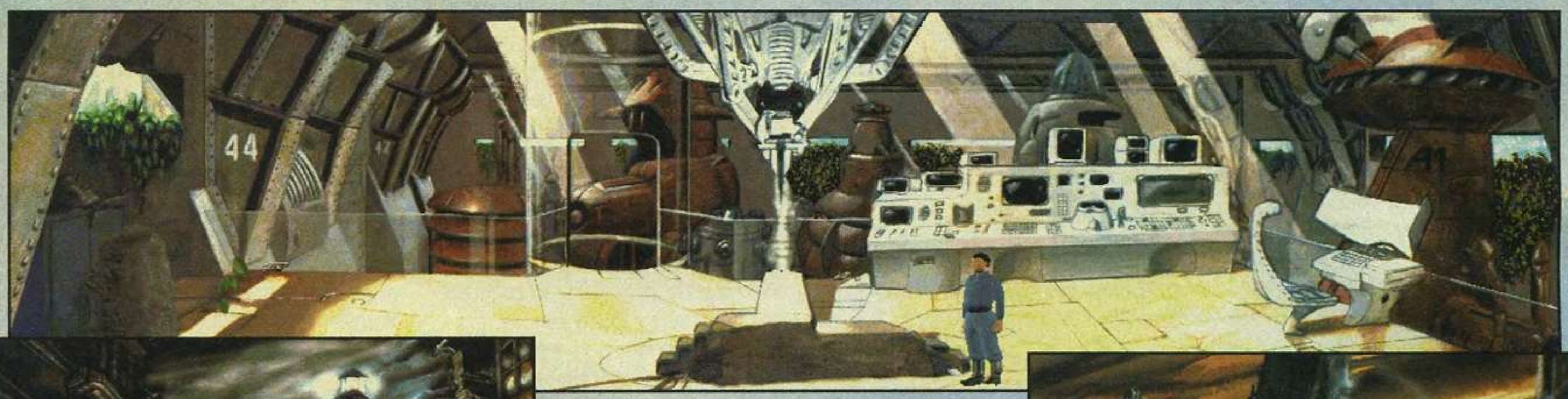
„Nie jest wykluczone, że są pozostałości tych wielkich sił i istot... pozostałości bardzo odległego okresu, kiedy świadomość wyrażała się, być może w kształtach i formach dawno już zanikłych, jeszcze przed zalewem rozwijającej się ludzkości... formach, o których tylko poezja i legenda zachowały przelotne wspomnienie, zwąc je bogami, potworami, mitycznymi stworami wszelkiego gatunku i rodzaju."

Poprzez Słoneczną Bramę przedostałem się sto lat w przyszłość. Baza Schlossadler zmieniła się przez ten czas nie do poznania. Zebrałem trzy leżące na posadzce części lasera: od lewej były to magazynek z ciekłym azotem, lufa (pomyśleć, że my Anglicy tak samo mówimy na beczkę) oraz kolba. Z dużym niepokojem skorzystałem z komputerowego terminala. Nagrana była na nim ostatnia przemowa Howarda Phillipsa Parkera. Zobaczyłem świat XXI stulecia, gdy Pradawni wreszcie powrócili do swego utraconego raju.

















Wiesz, wtedy miałem jeszcze nadzieję, że istnieje szansa na uratowanie tego świata.

Z pulpitu przy monitorach wziąłem baterię, przyjrzałem się z bliska skanerowi. Włożyłem baterię do szpary, po wciśnięciu przycisku na ekranie pojawił się obraz. Był to schemat lasera. Miałem części, niezwłocznie przystąpiłem więc do budowy. Cały czas przy włączonym ekranie używałem na nim kolejno: kolby, części środkowej oraz lufy.

Mając już w dłoni gotową samoróbkę, strzeliłem w zagradzający metalową szafę głaz narzutowy. W szafie odkryłem dwa nietknięte przez wiek artefakty: słoneczny dysk oraz kamień. Użyłem na sobie dysku, dzięki czemu ponownie przekroczyłem próg Słonecznej Bramy. Z wyrwanej z książki strony odczytałem Więźniowi inkantację – miałem go od tego momentu na smyczy. Zwróciłem się do Hamsuna, od którego usłyszałem, iż Dietrich z Narakamusem wybrali się w podróż do Illsmouth. Już za kilka godzin miał się odbyć Końcowy Rytuał. Wszedłszy w Bramę Słońca, skoczyłem jeszcze na pięć minut do Buenos, i zdematerializowałem esesmana, czym zachowałem ciągłość w eonie czasu.

WIDMO NAD ILLSMOUTH

Trudno mi jest pisać dalej. Są po prostu rzeczy, o których zwykli ludzie nie powinni się nigdy dowiedzieć. Niezależnie od tego, co się ze mną stanie, pod żadnym pozorem nie wolno ci ujawnić tego listu. To już prawie koniec.

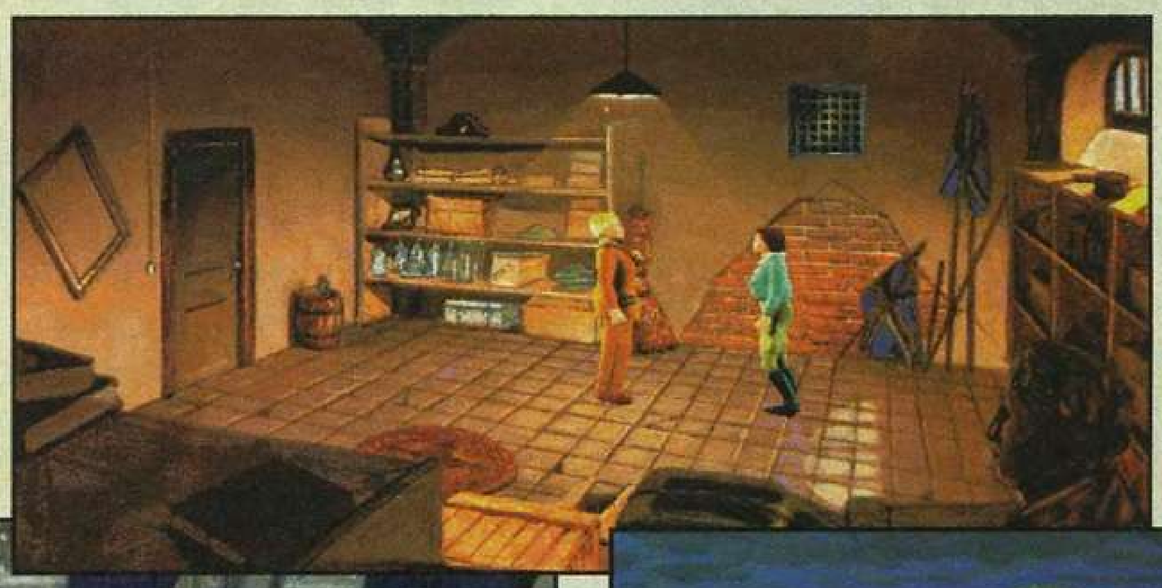
W jaskini Narakamusa zastał mnie przejmujący chłód. Żelazna krata blokowała wyjście na zewnątrz, skąd słyszałem już wzbierający szum wiatru na polach Illsmouth. Nieuchronnie zbliżał się moment nadejścia Pradawnych. Półprzytomny pociągnąłem za wystający ze ściany łańcuch. Musiałem ustawić w górnym rzędzie symbole czterech żywiołów, zaś w dolnym odpowiadające im bóstwa. Były nimi: Więzień – lód, Cthulhu – powietrze, Nyarlathotep – ogień, Dagon – woda. Na postumencie zmaterializował się Necronomicon, dzieło tego szalonego Araba o imieniu Alhazred. Najbardziej przeraźliwe słowa, jakie kiedykolwiek wyszły spod ludzkiej ręki. Szczelinę w oprawie zatkałem kamieniem, co przywołało duchy Narakamusa oraz Boleskina, tego samego, który niegdyś rozgłosił po świecie pogłoski o istnieniu Pradawnych. Zdołałem nawiązać z nimi kontakt, po czym z rytualnym mieczem w dłoni wyszedłem z jaskini. Łódka umożliwiła przepłynięcie podziemnego jeziora. Stanąłem oko w oko z Searsem, nikczemnym zdrajcą i stronnikiem Dietricha. W trakcie walki przywołałem kolejno imiona Howarda Parkera, Johna T. Parkera oraz Pradawnych, a potem odruchowo przeciąłem mieczem linę podtrzymującą żyrandol, tak że z Searsa pozostała tylko garść popiołu.

Przed ogniem uciekłem do następnej groty. Uruchomiłem płytę w ziemi i następnie mieczem huknąłem w maskę po prawej. Otwartym pasażem wyszedłem na cmentarz w Illsmouth. Dietrich z Narakamusem już tam czekali. Trzykrotnie używając na sobie miecza kanalizowałem emisje astralnego czadu. Pierwszy padł na kolana Dietrich. Po chwili zmieniony w medium miał już założoną na twarz obrzydliwą maskę. Charczał, od wewnątrz zaczęła go rozsadzać nieopisana energia. Coś potwornego próbowało prześlizgnąć się do naszego wszechświata. Wówczas resztką sił cisnąłem Necronomiconem w znajdujący się w centrum kręgu menhir. Rozległ się krzyk, a powietrze wypełnił swąd. Dietrich spłonął żywcem, zaś Narakamusa pochwyciły wypełzłe z ziemi macki. Rytuał nie został dopełniony. Po raz drugi po dwudziestu siedmiu latach zabrakło dosłownie jednej minuty. Ale przecież to co już kiedyś było i tak wcześniej czy później powróci.

Micz & User Jama

Dystrybutor: Mirage





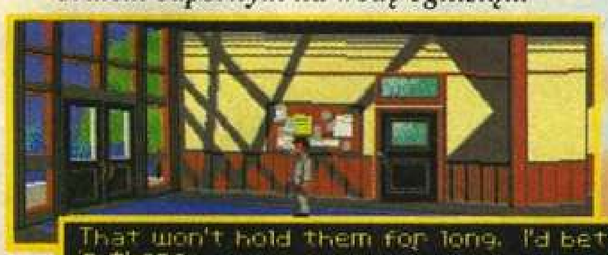








Indianin Jonasz był ostatnim Czerwonym bratem odpornym na wodę ognistą...





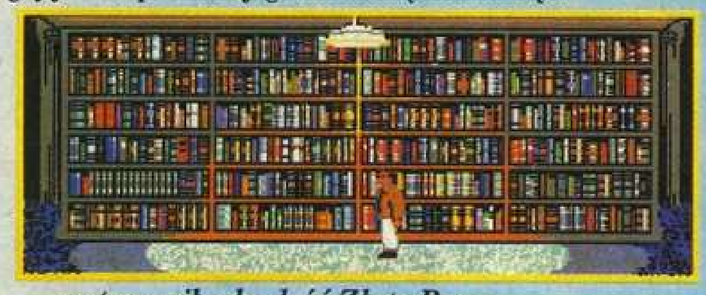
... ale jak na prawdziwego Czerwonego przystało wpadał czasem w krzaki na jednego...



... kiedyś na bani niemal nie wziął ślubu...



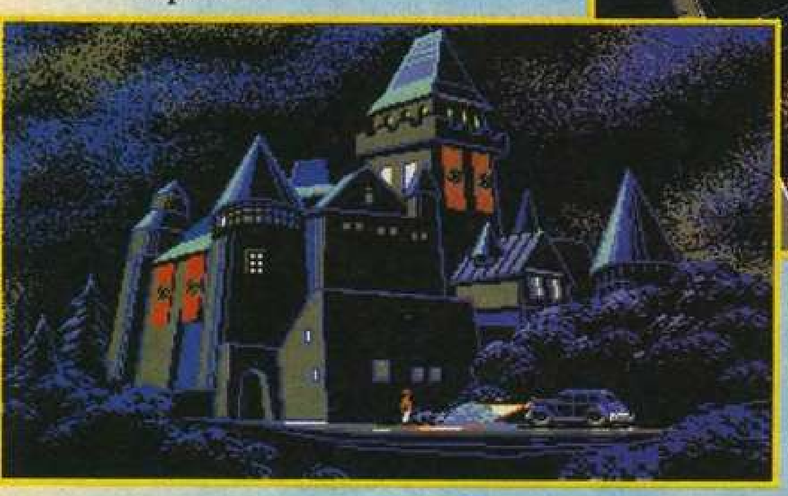
...gdy jednak porwano jego ukochaną Eskimoskę...



... postanowił odnaleźć Złote Runo pijaczków czyli Mega Kielich Gralla



Należy jeszcze dodać, że była wojna i faszyści też chcieli się napić.



INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE był trzecią po MANIAC MANSION i ZAK MAC KRACKEN przygodówką LUCASARTS, występującego wtedy jeszcze pod szyldem LUCASFILM GAMES. Był też zarazem pierwszą przeznaczoną tylko na komputery 16-bitowe. Ponieważ w ten sposób otworzyły się przed programistami nowe możliwości, na szybszych i mocniejszych maszynach oglądaliśmy dużo lepszą grafikę, podobną do tej, którą później ujrzeliśmy w MONKEY ISLAND. System SCUMM pozostał niezmieniony, ale to dobrze, bo po co odchodzić od czegoś naprawdę dobrego. Odstawiono go na bok dopiero w SAM & MAX, przez co wielu miłośników LA zaczęło bluźnić na swą ukochaną firmę. Na życzenie Czytelników przypominamy starą dobrą „Ostatnią Krucjatę" w czasach, gdy na ekranach smugi dymu zostawia FULL THROTTLE i chyba nie ma powrotu do tamtych dni.

Adaptowanie scenariusza książkowego do filmu, czy filmowego na komputer, to czynność wielce ryzykowna. Programiści z LUCASARTS podjęli się jej jednak i chwała im za to, bo wyszło im to naprawdę dobrze. Po sukcesie komputerowego Indy'ego wzięli się też za Gwiezdne Wojny. Powstał już X-WING, TIE FIGHTER, REBEL ASSAULT, a w planach podobno jest przygodówka o tej samej tematyce. Pewnie będzie dobra, bo już się utarło, że ta grupa ludzi najlepiej potrafi przenosić wysokobudżetowe filmy na komputery. Szkoda tylko, że „Poszukiwacze Zaginionej Arki" i „Świątynia Zagłady" nie znalazły uznania w oczach szefów tej firmy.



BARNETT COLLEGE

Znowu wróciłem do College'u cały mokry – to koszt wieloletniego poszukiwania Krzyża Koronady, wreszcie zakończonego sukcesem. Żeby nie wypaść z formy wstąpiłem na chwilę na ring. Po kilku prawych sierpowych i lewych prostych w podbródek trenera przypomniało mi się, że to przygodówka, a nie mordobicie, więc przebrałem się w swoje robocze łachy. W klasie setki moich wielbicielek czyhały tylko, aby je ze mnie zedrzeć. Spławiłem je wykrętną odpowiedzią (3,3,3), bo boks był naprawdę bardzo wyczerpujący. Pod stertą śmieci w pokoju znalazłem Pamiętnik Grala – dzieło życia mojego ojca. Nie chcąc się pokazywać więcej na oczy uciekłem przez okno, ale tam dorwało mnie dwóch osiłków i zawiozło do jakiejś willi.

Donovan, bo tak się jej właściciel nazywał, poinformował mnie o porwaniu Henry'ego i zaproponował kontynuację poszukiwań Świętego Graala. Jako szalony archeolog poszukujący przygód i guza, zgodziłem się nie namyślając się zbyt długo, ale najpierw pojechałem obejrzeć dom ojca. Zastałem bałagan większy niż w swoim gabinecie. Zabrałem tylko obraz i małą kasetkę schowaną w tylnej ściance przechylonej szafy. Po powrocie na uczelnię (oknem oczywiście) wrzuciłem ją do słoika i nie wiadomo czemu otrzymałem klucz. Pasował do skrzyni znajdującej się w mieszkaniu staruszka przykrytej kwiatem i obrusem. Wyjąłem z niej starą książkę i za radą Donovana wsiadłem w samolot do Wenecji.

WENECJA

Elsa Schneider zaprowadziła mnie do biblioteki. Myślałem, że kiedy już się schowamy w tym mrowiu książek, coś się między nami wydarzy, tym bardziej, że Marcus się oddalił, ale ona po prostu zniknęła. Zamiast niej znalazłem tylko trzy książki, które mnie zainteresowały: Mein Kampf, Mapy Katakumb i Obsługę Samolotu. Jeszcze zabrałem słupek z linką i zacząłem się zastanawiać, jak zejść do podziemi. Witraż w Pamiętniku Graala był identyczny, jak jedno z okien w bibliotece. Stanąłem więc przed nim i obejrzałem obie kolumny. Na każdej było wypisanych kilka rzymskich liczb. Korzystając z podpisu w Pamiętniku, wybrałem jedną z nich i słupkiem rozbiłem płytkę nią oznaczoną. Nie zważając na pogróżki Niemca, wskoczyłem do środka. Tu przydały się Mapy Katakumb. Szperając po korytarzach znalazłem hak. Szkielet na pewno się nie obraził, że na chwilę go sobie pożyczyłem. Wyszedłem na powierzchnię korzystając z drabiny w jednej z sal. Obejrzałem butelkę wina, którym raczyli się zakochani. Jako, że rocznik był nieodpowiedni, mogłem ją bez kłopotów zabrać. Po nalaniu do niej H_2O z fontanny, wróciłem pod ziemię. Wodą zgasiłem pochodnię w jednej komnacie, którą następnie pociągnąłem. W ten sposób dostałem się na niższy poziom. Zatrzymałem się na chwilę w sali z korkiem. Wbiłem weń hak i skorzystałem z bicza. Po drabinie wszedłem piętro wyżej. Wypuszczona woda nie stanowiła już zapory, więc znalazłem się w drugiej części katakumb.

Na lewo od wejścia stała duża maszyna. Naprawiłem ją przy pomocy linki i uruchomiłem. Idąc dalej natrafiłem na drzwi i trzy statuetki. Ustawiłem je tak, jak podpowiadał Pamiętnik i zszedłem po schodach. Następne drzwi otwierały się po zagraniu na czaszkach melodii zapisanej w książce mego ojca (pierwsza z prawej do DO, druga – MI, itd.). Dalej droga prowadziła prosto do trumny Ryszarda – jednego ze strażników Graala. Kłódka przy kracie była tak stara, że rozsypała się po dotknięciu. Na zewnątrz czekał już na mnie Marcus z Elsą. W drogę do zamku Brunwald uwolnić ojca!

ZAMEK BRUNWALD

Odźwiernemu kazałem odwiedzić brata w mieście (2,1,2), a sam postanowiłem trochę zwiedzić te ruiny (w górę). W sali w prawym dolnym rogu mapy znalazłem pijaka. Zapro-



INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE



ponowałem mu kolejnego drinka (3,2) i zdobyłem w ten sposób kubek. W kuchni napełniłem go piwem. To z kolei wylałem na płomienie. Kiedy pieczeń ostygła, zabrałem ją, ponownie napełniłem kubek i poszedłem do innej części zamku. Wartownika na lewo od wejścia przekonałem, że jestem z gestapo (3,2,1). Z garderoby wziąłem białe wdzianko, a w salonie poruszyłem zbroję. Przy schodach na górę zaczepił mnie kolejny szwab. Sprzedałem mu kurtkę za 15 marek (1,2,2). W pierwszym lepszym pokoju przebrałem się za służącego. Od tej chwili musiałem uważać, aby wszystkim Niemcom pokazywać się w odzieniu, w którym widzeli mnie po raz pierwszy. Spacerującemu gościowi z karabinem dałem obrazek. Poszedłem dalej korytarzem i na końcu skręciłem. W pomieszczeniu po lewej w kufrze leżał uniform. Był za mały, ale w kieszeni znalazłem kluczyk do kłódki w garderobie. Wszedłem więc w posiadanie munduru, który przywdziałem na drugim piętrze.

W wartowni (pierwsze drzwi na lewo, w korytarzu, gdzie są ich jeszcze dwie pary) dałem Niemcowi Mein Kampf. Kiedy sobie poszedł, zalałem komputer piwem. W jednej z komnat nie opodal natrafiłem na kolejnego nazistę, ale na szczęście wykręciłem się sianem (3,2,3) i uciekłem. Następnie ukradkiem wbiegłem na trzecie piętro unikając chodzącego obok strażnika. Pierwszy szwab na górze był na tyle głupi, że wystarczyło go objechać za niewyprasowane spodnie (1,2,1), aby mnie przepuścił. Po biurze szefa grasował niezbyt łagodny piesek, lecz na widok pieczeni od razu spokorniał. Zabrałem puchar i kartkę z szuflady. Był na niej kod do sejfu. Wbiegłem więc do galerii (piętro niżej), przesunąłem obraz Mony Lizy i otworzyłem szafę pancerną. W środku znajdował się wizerunek Graala.

Osiłek na trzecim piętrze zmiękł po obaleniu pucharu piwa. Nalałem je uprzednio w kuchni, pamiętając o zamianie ubrań. Następnego nazistę wykiwałem historyjką o tajnych rozkazach (3,2,3) i wziąłem klucz z pokoju na końcu korytarza. W tej samej części gmachu znajdowała się też cela mojego ojca. Uwolniłem go, ale już za chwilę dorwał nas patrol.



Typowy obrzęk twarzy spowodowany nadużywaniem.

Posadzono nas w salonie. Przesunąłem krzesła tak, że rysa w podłodze znalazła się dokładnie między nami. Spadający topór przeciął więzy i mogliśmy uciec przez kominek. Wsiedliśmy na motor i podążyliśmy do Berlina.

BERLIN, LOTNISKO I STEROWIEC

Strażnikowi na drodze wcisnąłem kit o tajnej misji bez dokumentów. Do stolicy dotarliśmy akurat w trakcie publicznego palenia książek. Gwizdnąłem Elsie Pamiętnik, a Hitlerowi wręczyłem przepustkę do podpisania. Na lotnisku zapytałem faceta o wnuki, a Henry zwinął mu wtedy bilety. Okazaliśmy je kanarowi w sterowcu.

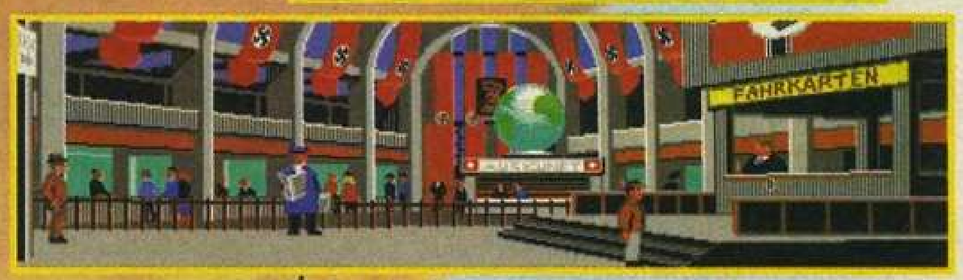
Henry wrzucił monetę do miski i kazał coś zagrać. Operator radia, którego zapewne nie było stać na taki luksus, żeby samemu coś zamówić, urzeczony opuścił swój posterunek. Ja wtedy wparowałem do środka i wyjąłem z szafy korbę. Na zewnątrz włożyłem ją do dziurki i sprowadziłem na dół drabinę. Klucząc między nazistami dotarłem w końcu do samolotu. O dziwo Henry siedział już w środku.

Trochę sobie postrzelałem, ale niewiele to dało, bo i tak mnie trafili. Po przymusowym lądowaniu pożyczyliśmy sobie samochód i udaliśmy się w ostatnią drogę – do Świątyni Graala w Iskenderun. Napotkanym wartownikom pokazywaliśmy przepustkę podpisaną przez Hitlera.



Trudno udawać nazistę gdy się jest czerwonym, ale ma się przynajmniej fason





Żeby nie dostać się żywcem do Krainy Wiecznych Łowów w jakimś obozie, jeździł tylko z biletami MZK.



Na miejscu poznał swoich konkurentów.

ŚWIĄTYNIA GRAALA

Na miejscu czekał już na nas Marcus, a w środku niestety Donovan. Okazało się, że wcale nie miał zamiaru oddać Graala do naszego muzeum. Na dodatek postrzelił mojego ojca, dla którego jedynym ratunkiem w tym momencie mógł być Kielich. Bez namysłu poszedłem w głąb świątyni stawić czoło trzem próbom.

Pierwsza była trudna, ale nieskomplikowana. Musiałem się schylić, a potem przeskoczyć nad piłą. Druga – dużo łatwiejsza. Skakałem po literach znajdujących się w tłumaczeniu słowa Jahwe, którą podał pamiętnik. Trzecią pokonałem tylko dlatego, że bez zastanowienia wszedłem w przepaść. Była tam bowiem Ścieżka Wiary, po której przeszedłem na drugą stronę.

W jaskini Krzyżowiec starej daty kazał mi wybrać odpowiedni puchar. Wiedziony instynktem wziąłem jeden z kilkunastu (najbardziej skromny) i nalałem do niego Święconej Wody (jeżeli ci się nie uda, będziesz musiał przejść jeszcze raz trzy próby). Zaniosłem ją Henry'emu. Jak się dowiedziałem od Elsy, Donovan wiedziony chciwością, zdążył już stracić głowę. Niewiasta, gdy tylko dorwała kielich, uczyniła to samo. Zajrzałem w przepaść, ale ujrzałem tylko Graala. Podniosłem go używając bata i oddałem Rycerzowi. Wymigując się od sprzątania czmychnęliśmy za Atlantyk.

Bamse



Stawka była wysoka, a suszyło go coraz bardziej... pragnienie wzięło górę.



Dobiegł pierwszy do baru i zamówił EB bez cukru i cytryny... barman się zdziwił.



Indianin po wizji nieśmiertelności zszedł z tego świata, no bo jak można pić EB bez cukru?



Alkohol albo zdrowie - Minister Opieki Nad Czerwonymi







Grafika na poziomie realnego socjalizmu





POST ALPHA. Podobnie jak w Windows, kiedy już się zupełnie znudzisz, można sobie poukładać pasjansa.

Przy tych wszystkich zmianach obyło się na szczęście bez udziwnień. Zarówno treściowo, jak i graficznie RETURN TO RINGWORLD ściśle nawiązuje do poprzednika. To dobrze. Przecież nic tak bardzo nie wkurza jak np. zmiana twarzy jednej z czołowych postaci ulubionego serialu, a ja się przyzwyczaiłem do Quinna, Mirandy i Seekera oraz tych topornych tekstur. Gra rozczuliła mnie do tego stopnia, że do opisu wkradło się parę, czasem zupełnie oderwanych, odautorskich komentarzy.

■ ■ ■

Dziesięć tysięcy lat temu wszystkie gwiazdy jądra znalazły się na granicy przemiany w Novą. I jedna z nich zamieniła się w nią. Wyzwoliła się olbrzymia ilość ciepła i promieniowania. Okoliczne gwiazdy wszystko to wchłonęły. I kilka z nich wybuchło. Znany kosmos to mała kuleczka pełna gwiazd, oddalona od osi galaktyki o trzydzieści trzy tysiące lat świetlnych. Reakcja zaczęła się ponad dziesięć tysiecy lat temu, a to oznacza, że fala uderzeniowa dotrze do nas za mniej wiecej dwadzieścia tysięcy lat. Flota Światów zamieszkała przez ostrożną rasę Laleczników już ucieka z prędkością światła ku obrzeżom znanego kosmosu. Tymczasem nasi bohaterowie odpoczywają po poprzednich przygodach...

LANCA PRAWDY

Quinn budzi się w swojej kabinie. Po chwili ubiera go automatyczna garderoba i już jest gotowy do akcji. Podejdź do małego stolika w centrum komnaty. Jest to mebel dwufunkcyjny, pełniący również rolę szafki. Przechowywany w niej jest STASIS NEGATOR GUN. Przed wyjściem z kajuty zabierz znajdujący się przy biurku STEPPING DISK.

Skieruj się do laboratorium, które jest za drzwiami po lewej. Znajduje się tu wiele skomplikowanych urządzeń technicznych, co do przeznaczenia większości z nich staroświecki Quinn nie ma zielonego pojęcia. Potrzebny będzie READER z półki, leżący na podłodze HYPER CONDUCTING ATTRACTOR oraz wciśnięty w pulpit SENSOR PROBE, nastawiony na wykrywanie kombinacji.

Tak wyposażony udaj się do windy, a stamtąd na mostek.

Seeker mruczy coś pod nosem przeprogramowując konsolę nawigacyjną, więc będziesz musiał zadowolić się konwersacją z Mirandą. Razem ustalacie, że najlepiej będzie schować się na Pierścieniu. Niestety w wyniku awarii głównego komputera skasowane zostały jego koordynaty astroprzestrzenne.

Całe szczęście, że nadal nosisz wszczepiony w biodro INFODISK od Louisa Wu. Wystarczy go wydobyć, oczywiście bez uszkadzania jakże ci drogiego opakowania. Przedostań się na dek piąty. Cały poziom został mocno poturbowany przez ostatnie zajścia. Odsuń uchylony panel by wykręcić umocowany za nim MULTIPURPOSE CLAMP. Podejdź do uszkodzonego sterownika i wyrwij nieco izooptycznego kabla. Teraz przejdź do ambulatorium po lewej.

Pomieszczenie tonie w fioletowym blasku ekogamicznego oświetlenia. Podejdź do szafki z tyłu, skrywa ona COM SCANNER. Uruchom Autodoktora, wciskając czerwony guzik na jego obudowie. Wdrapiesz się do środka, a komputer przedstawi ci listę usług. Wybierz ADVANCED PROCEDURES. Odkryjesz, że do wykonania tej czynności niezbędny jest aktualny kod.

Wróć na mostek i poradź się Mirandy w sprawie Autodoktora. Daj jej swój READER, żeby go odpowiednio przeprogramowała, potem pójdź z powrotem do ambulatorium. Podłącz kabel do panela Autodoktora, następnie umieść we wgłębieniu obok READER, a na koniec podepnij do reszty. Ponownie wciśnij czerwony guzik. Tym razem żądana opcja będzie aktywna. Po opuszczeniu zabierz wyekstrahowany z twojego ciała przedmiot. Wyląduje on na tacce obok włazu do Autodoktora. Masz czego szukałeś, leć ze swoją zdobyczą na mostek.

Wręcz INFODISK Seekerowi, który wydobędzie z niego wszystkie użyteczne dane. Wiecie już gdzie trzeba lecieć, ale póki co nie ma jeszcze jak. Przynajmniej dopóki nie naprawi się napędu hiperprzestrzennego. Sekcja inżynierska znajduje się na deku drugim. Wkroczysz do olbrzymiej hali. Zabierz walający się na podłodze CABLE HARNESS po czym wejdź w środkowe drzwi. Otwórz obie skrytki po bokach skafandrów. Znajdziesz w nich SONIC STUNNER oraz zmyślny LASER DIFFUSION AEROSOL. Przejdź do hali. Na prawo od drzwi, przez które właśnie wszedłeś znajduje się uchwyt ręczny. Przymocuj do niego jeden koniec żółtoczerwonego kabla z hakami. Drugi koniec przytwierdź do atraktora. To jeszcze nie koniec zabawy, no bo po co komu parę zwojów drutu na podłodze? Przejdź na prawy kraniec hali. Gdy wciśniesz przycisk na konsoli, wysunie się stanowisko operatorskie, obsługujące dźwig nad głową Quinna. Usiądź wygodnie, użyj opcje OPERATE CRANE, potem ACTIVATE TRACTOR BEAM. Przemieść dźwig maksymalnie na prawo, a potem małymi ruchami od siebie, aż głowica znajdzie się nad atraktorem, a kabel napręży jak struna. Wyjdź ze sterówki i wdrap się po kablu do maszynowni, wejdź drugimi drzwiami od lewej.

Ależ ze mnie sprytna bestia – pewnie pomyślałeś sobie w duchu. Ten uśmieszek szybko rzednie, kiedy pada strzał ostrzegawczy lasera strażniczego. Dobrze wiesz, że drugi strzał to zapiekanka. Ale głowa do góry, sterczącą lufę załatwisz aerozolem dyfuzyjnym. Rozpyli on błonę odbijającą wiązki lasera. Zamocuj na lufie CLAMP. Kiedy jeszcze raz otworzysz drzwi, broń zniszczy samą siebie. Nastaw częstotliwość COM SCANNERA na pierwszą przedziałkę od lewej, powinieneś słyszeć buczenie. Włóż urządzenie na czubek zdemolowanego działa laserowego, odejdź za kurtynę aerozolu i oddaj parę strzałów ze stunnera. Molekularna powłoka zniknie. Musisz wreszcie zrobič to, po co tu przyszedłeś, czyli zniwelować pole stasis z elektroniki sterującej napędem hiperprzestrzennym. Wydłub przy pomocy sondy zużytą kapsułę energetyczna i włóż na jej miejsce świeżą, wydobytą ze STEPPING DISKU. Jeden strzał ze STASIS NEGATOR GUN wyśle pole w diabły.

Już będąc na mostku spytaj Mirandę o stan napędu. Poszpanuj jej jeszcze trochę jak to dzielnie się spisałeś i spakuj manatki, bo lecicie na Pierścień. Quinn nigdy nie lubił wychodzenia z nadprzestrzeni bo zawsze chciało mu się po tym rzygać. Kiedy już dojdziesz do siebie po efektach specjalnych zasiądź nad swoją konsolą nawigacyjną. Wybierz menu SCAN OPS, ustaw ACTIVATE ENABLE i wydaj polecenia zrobienia DEEP SCAN rodzaju GEOGRAPHICAL. Pacnij w guzik ze strzałką do góry. Po chwili komputer namierzy olbrzymią górę, zwaną Ręką Boga. Schodzicie na dół ponownie odwiedzić tubylców.

PIERŚCIEŃ

Okazuje się, że naloty ARM'u dosłownie zmiotły z powierzchni Pierścienia wioskę obok kanionu. Jeden z napastników wyskakuje zza skały. Jest uzbrojony w osobistą zbroję stasis, ale pukawka Quinna potrafi go z niej wydłubać. Salwa ze stunnera wieńczy dzieło. Maruder noszący mundur UN, wolał popełnić samobójstwo niż być pociągnięty za język. Coś w tym interesie zaczyna śmierdzieć. Konający wódz wioski zdoła

RETURN TO RINGWORLD jest kontynuacją RINGWORLD: REVENGE OF THE PATRIARCH, opisywanej w SS'16. Chętnych odsyłamy do tego numeru, w którym dociekliwi znajdą notkę biograficzną o Nivenie, autorze cyklu opowiadań, na którym oparte są obie gry. Dosyć wiernie oddają one charakter tej prozy, z małym może wyjątkiem – w oryginale jak to powiedział lalecznik Nessus, ludzka parka zbyt często kopulowała. Czytałem kpiarski esej Larry'ego Nivena dotyczący konsekwencji bycia Supermanem i muszę przyznać, że potrafi on pisać mocne kawałki. Takie publikowane z reguły w zachodnich fanzinach teksty, polski czytelnik może w zasadzie tylko znaleźć w zakamarkach internetu, ale warto poszukać.

TSUNAMI ostro wzięła się do roboty. Drugi RINGWORLD już na pierwszy rzut oka zaskakuje ulepszeniami. Gra mieści się na jednym kompakcie, zajmując filigranowe 1.5 MB na twardzielu. Jest już w pełni udźwiękowiona. Wszystkie postacie mówią doskonale, przydałaby się może tylko dłuższa ścieżka dźwiękowa. Cieszy wszak to, że potrafi ona obsługiwać nowe karty dźwiękowe. Sama gra stała się o oczko trudniejsza. Wprowadzono nową możliwość wcielania się w dowolnego z trzech głównych bohaterów, jak i bonusową, oryginalną grę karcianą OUT-

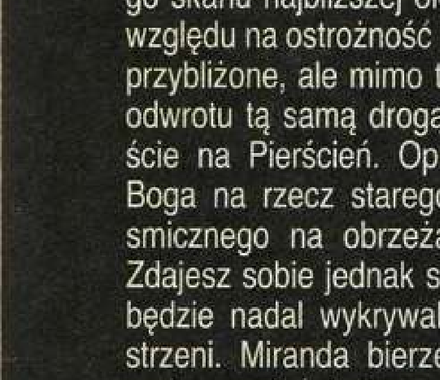








TO RINGWORLD



jeszcze poinformować cię, że Tnuctipuński statek został porwany przez ARM, potem skona z prośbą o pomstę jego ludu na ustach.

Po burzliwej dyskusji na Lancy ustalacie, że najlepszym rozwiązaniem będzie wykonanie dyskretnego, pasywnego skanu najbliższej okolicy. Wyniki ze względu na ostrożność będą oczywiście przybliżone, ale mimo to skłonią cię do odwrotu tą samą drogą, którą przybyliście na Pierścień. Opuszczacie Rękę Boga na rzecz starego lądowiska kosmicznego na obrzeżach Pierścienia. Zdajesz sobie jednak sprawę że Lanca będzie nadal wykrywalna z astroprzestrzeni. Miranda bierze się do roboty nad zacieśnieniem mechanizmów ochrony statku, a Quinn z Seekerem podążają do śluzy na lądowisku drugim.

Podnieś z podłogi butlę ze sprężonym powietrzem i zamocuj ją na uprzednio wybranym na miarę kombinezonie. Po przejściu przez śluzę znajdziesz się razem z Kzinem na totalnym pustkowiu.

Gdy wy prowadzicie poszukiwania, na Lancę napada twój stary rywal, paranoiczny generał Teals. Zabiera on Mirandę oraz cały statek, zostawiając was na tym pustkowiu. COM SCANNER zapewni ci zgrubną mapę obszaru. Musisz przeszukać zaznaczone większe kawałki złomu, by znaleźć RADAR MECHANIZM, FUEL CELL, NAVIGATION GYRO oraz GUIDANCE CONTROL MODULE. W statku na południowym zachodzie pod AIRBAG znajdziesz działający DIAGNOSTIC DISPLAY. Odszukaj stary talerz lokacyjny. Wejdź po drabince do panelu, wysuń pręt i wcisnij guzik. Gdy pochyli się czasza to wyjmij z niej baterię. Przytaszcz ten cały majdan do jedynego hoppera z nieuszkodzonym kadłubem, umiejscowionego mniej więcej pośrodku lądowiska. Wejdź do kokpitu, by wyjąć ze skrytki IGNITOR i THRUSTER VALVE. Już na zewnątrz włóż części na odpowiednie miejsca. Jeśli prawidłowo to wykonasz, powinny się zamknąć wszystkie panele serwisowe. Ponownie wespnij się do środka. Wkręć lewarek oraz wymień wyświetlacz, potem odpal silniki.

Macie cholernie mało paliwa, ale jakoś udało się Seekerowi wylądować w jednym kawałku. Idź na południe aż znajdziesz lewitujący pojazd magnetyczny. Musisz nim podjechać do drugiej platformy. Patrz na przewijającą się mapę, platforma będzie oznaczona jako małe wybrzuszenie z lewej strony drogi. W razie wątpliwości, w którą stronę jechać, posłuż się odczytem skanera.

Tylko Seeker potrafi otworzyć masywne dolne drzwi do windy. Quinn w tym czasie powinien przerzucić wajchę widoczną pod prawą pachą Kzina. Wysuną się schody, po których będzie można wejść do środka struktury. Seeker spróbuje dźwignąć robota, ale marnie mu będzie szło. Za drugim razem Quinn powinien włożyć robotowi pod nogę poduszkę powietrzną. Jedną z waszych butli napełnij AIRBAG, druga zapewni tlen w pomieszczeniu. Walnij w guzik na ścianie z tyłu. Jeszcze trzeba wybrać cel, sekwencją: drugi przycisk od lewej, potem środkowy.

BAZA ARM

Miranda jest przesłuchiwana przez Teala. Na początku gra swoją rolę grzecznej panienki, później sugeruje żeby generał zbadał się u psychiatry, a na koniec odsyła go do wszystkich diabłów. Gdy Teal na chwilę wyjdzie, wyrwij odrobinę kabla ze swojego fotela.

GÓRY SPILL

Prowadząc Quinna porozmawiaj z Pharishą. Musisz odnaleźć pomieszczenie grabarza, takie z olbrzymim dołem z kwasem. Gdy spróbujesz wziąć butlę tlenową, wyślizgnie ci się do bulgoczącej kipieli. Idź do pokoju znajdującego się w tym samym pionie piętro wyżej. Podziałaj mocno kołowrotkiem, gdy wrócisz na dół, będziesz mógł już pochwycić butlę. Musisz ją donieść do pokoju z maszynerią. Podstaw ją do zaworu kompresora, a po operacji będziesz miał parę litrów orzeźwiającego helu. Udaj się do lądowiska balonu. Taki balon to nie to samo co statek kosmiczny. Będziesz musiał trochę pokluczyć, zmieniając wysokość poszukać pomyślnych wiatrów. W końcu u ujścia rzeki znajdzie się odpowiednie miejsce.

PUSTYNIA

Wylądowałeś w środku pustyni. Na szczęście Quinn ma swój COM SCANNER, który nieomylnie wskaże mu drogę. Sprawdzaj go co krok. Gdy dojdziesz do opuszczonych domostw ghuli, dmuchnij w gwizdek. Pojawi się jedyny ocalały z rzezi osobnik. Następnego ranka razem podejdziecie pod wartownię ARM'u. Żołnierza uśpij stunnerem. Przy najbliższej zmianie warty wsiądziesz do myśliwca i polecisz w samą paszczę lwa.

MĘTLIK

Quinn już wykonał swoją mokrą robotę, więc przełącz się na Seekera. Porozmawiaj z Pharishą, potem wyślij włochatego kocura na poszukiwania następujących przedmiotów: dwie lampy naftowe, GLASS DOME, SACK OF GUNPOWDER, TANNER'S MASK oraz flaszkę gorzały. Są one rozrzucone po komnatach wioski, a przydadzą ci się w pomieszczeniu z przepaścią. Zejdź po linie w głąb rozpadliny. Delikatnie połóż jedną lampę naftową w oczku kwasu. Następnie nakryj ją dużym szklanym słojem, który wessie żrącą ciecz. Na dnie bajorka ukryty był SCRITH KEY. Udaj się z nim do włazu windy. Drzwi trzeba tradycyjnie już wyważyć. Zejście w dół blokuje na pewnym poziomie lód. Rozsyp na nim trochę prochu, całość podpal płomieniem lampy naftowej. No i proszę, całkiem przyzwoita dziura się zrobiła. Drzwi na dole otworzył swoim tak pomysłowo zdobytym kluczem.



Teraz muszę cię drogi czytelniku przestrzec. Przed następnym kawałkiem gry przygotuj sobie, jeśli jeszcze do tej pory nie masz, kartkę i ołówek do rysowania map oraz kubek mocnej kawy. Gotów? Zmocz maskę alkoholem, żeby Seeker nie czuł paraliżującej woni wampirów i wejdź do labiryntu tuneli. Po pierwsze odnajdź komnatę z klejnotem. Zdobędziesz go wciskając po kolei wszystkie guziki na klawiaturce konsoli. W tym samym pomieszczeniu na ścianie leżą bezcenne zwoje. Gdy już zdobędziesz oba przedmioty, musisz wyciąć w pień wszystkie wampiry. Instynkt Seekera powie ci, kiedy robota będzie skończona. Wtedy wróć do wioski i porozmawiaj z Pharishą. Wręcz jej na odchodnym archaiczny pergamin.

Pora na Mirandę. Biedaczka wegetuje w więzieniu cały ten czas jak ty się guzdrzesz z innymi postaciami. Jeśli wykonałeś poprawnie poprzednie czynności, to do celi wejdzie strażnik i przyniesie jedzenie. Zabierz poduszkę i zapakuj ją do sedesu. Wykręć żarówkę z gniazdka, a na jej miejsce przymocuj kabel. Ten motyw jest chyba we wszystkich przygodówkach. Jak jest więzienie, to możesz być pewien, że strażnika załatwia się prądem. Połóż więc tacę na kablu, który z kolei leży na poduszce wepchanej w sedes i... spuść wodę. Omiń usmażonego strażnika, podążaj do wartowni. W małym pudełku znajdziesz piłę laserową. Pobaw się nią przy kracie w swojej celi. Kiedy już odpadnie z hukiem, wejdź do duktu wentylacyjnego.

Przejścia w duktach są blokowane przez lasery.



Część z nich można zneutralizować układając odpowiednio przełączniki. Patrz uważnie we wszystkie kraty, szukasz laboratorium. Gdy już je znajdziesz zerkaj w równych odstępach czasu, aż wszyscy naukowcy pójdą na obiad. W drzwiach po prawej znajduje się kostnica. Zbadaj którekolwiek zwłoki, następnie pomajstruj przy komputerze. Wszystkie trupie ghule staną jak na komendę i rozniosą bazę na strzępy. Miranda z Quinnem zdołają zbiec wykradniętym myśliwcem.

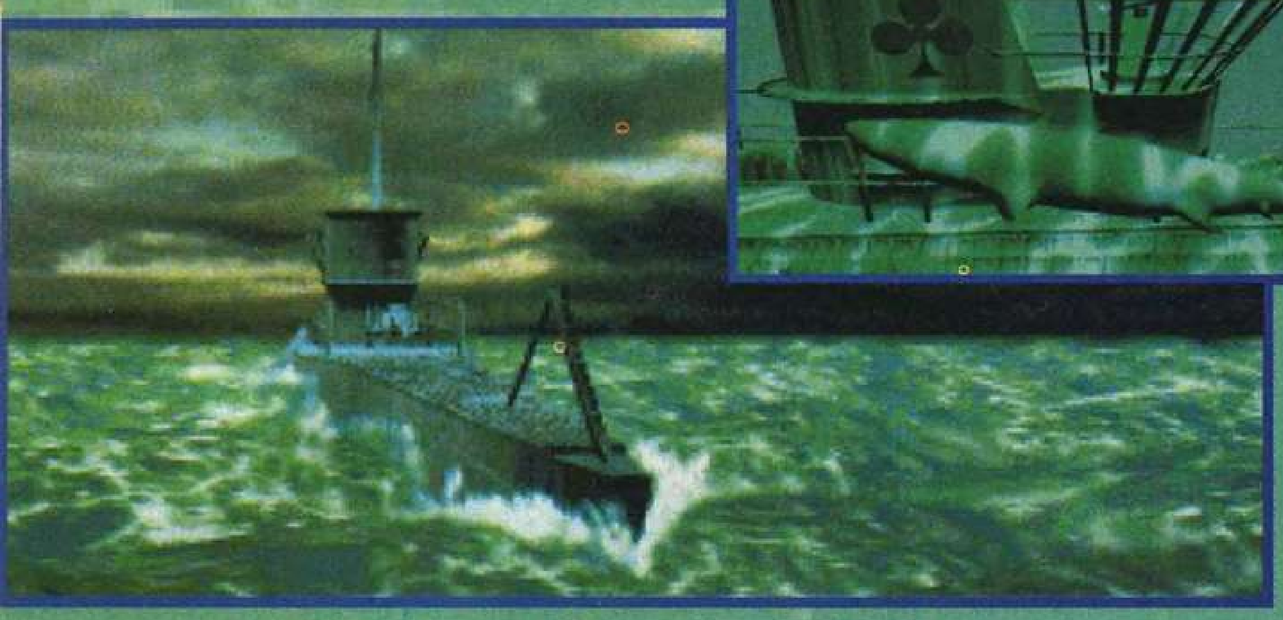
LEWITUJĄCE MIASTO

Droga do tej jedynej w swoim rodzaju metropolii prowadzi przez zawiły system tuneli wydrążonych w skale. Szukanie wyjścia przypomina trochę jazdę na gokarcie. Wciśnij gaz do dechy, w końcu znajdziesz kiedyś to wyjście. W mieście brnij do przodu aż spotkasz się twarzą w twarz z Tealem. Wymienicie twarde spojrzenia i cyniczne teksty. Potem on zginie, a ty będziesz bohaterem. Zostanie tylko jeden.

User Jama

PS. We wstępie wykorzystałem fragment „Pierścienia" Larry'ego Nivena w przekładzie Arkadiusza Nakoniecznika









WOLF PACK

WOLFPACK jest efektem połączenia dwóch tendencji. Z jednej strony jest to łatwa gra o wielu uproszczeniach, jednak projektanci dołączyli możliwość dowodzenia kilkunastoma jednostkami – pojawią się więc niekiedy dosyć trudne zagadki taktyczne. W symulatorowym światku połączenie łatwości obsługi i efektywności z realizmem i zagadkami taktycznymi jest niczym połączenie ognia i wody. Bardzo ciężko jest znaleźć złoty środek, który zadowoliłby większość. WOLFPACK niestety nie jest przykładem wyważonego połączenia realizmu i prostoty, przewagę biorą zaś liczne uproszczenia.

Jednakże WOLFPACK nie jest tylko kolejną morską strzelaniną o słabej grafice. Trzeba przyznać, że możliwość dowodzenia całym wilczym stadem to pomysł bardzo dobry. Kiepska była tylko realizacja tego pomysłu. Gracz chcąc przygotować finezyjny atak staje przed możliwością wydania tylko TRZECH rozkazów, co w efekcie zmusza do ręcznego dowodzenia wszystkimi U-bootami. Podobnie jest w trakcie walki na pokładzie niszczyciela – jeśli rzeczywiście zależałoby komuś na ratowaniu tych biednych frachtowców i tankowców trzeba samodzielnie wykonywać wszystkie uniki.

W grze niestety wszystkie jednostki działają nad wyraz schematycznie, co bardzo szybko zabija największy nawet entuzjazm. Słabego klimatu nie polepsza ani możliwość grania w dwie osoby, ani zestaw konstrukcyjny przeznaczony do tworzenia własnych misji.

By być sprawiedliwym muszę przyznać, że niekiedy pojawiają się drobne elementy, których nie spotka się w żadnym innym symulatorze okrętu podwodnego – np. widok wynurzonego U-boota. Zastanawiałem się komu mógłbym ją polecić – chyba jedynie młodszym adeptom, poznającym dopiero tajniki morskich potyczek. Ich nie będą irytować liczne uproszczenia, zaś efektowna oprawa i prosta obsługa pomogą szybko zapoznać się z grą.

WILCZE STADO

1. Podejście zwierzyny

Kiedy wykryjesz konwój, możesz rozpocząć pierwszą fazę ataku – podejście. Podczas tej fazy staraj się zająć jak najdogodniejszą pozycję do ataku. Pozycja dogodna to taka, która daje ci zarówno szansę skutecznego odpalenia torped, jak i szczęśliwej ucieczki. Pamiętaj, że podstawowym atutem wilczego stada było współdziałanie – zrezygnuj ze śmiałych rajdów jedną jednostką na rzecz opracowania dobrego planu uderzenia.

Dogodnych pozycji jest wiele i w dużej mierze zależą one od sytuacji taktycznej. Jest jednak parę praw rządzących łowami:

– jeśli odpalasz torpedy z dalszej odległości staraj się atakować burty statku – twoje torpedy mają wtedy większy cel.

– atak z małej odległości może być przeprowadzony od strony rufy, bądź dziobu – okręt i tak nie będzie miał czasu na wykonanie skutecznego uniku.

– przynoszącym niezwykle obfite żniwo manewrem jest „wejście w konwój" – musisz przewidzieć trasę konwoju, następnie zaczaić się w zanurzeniu z wyłączonymi silnikami, gdy konwój znajdzie się nad tobą – czas przystąpić do ataku. Wielkim plusem „wejścia w konwój" jest fakt, że znajdziesz się pośród statków przeciwnika, twoje cele będą bardzo blisko, zaś ilość śrub młócących wodę skutecznie zasłoni cię przed hydrofonami i sonarami niszczycieli. Podczas „wejścia" musisz pamiętać o dużym ryzyku kolizji. Jeszcze jedną, dość standardową, pozycją ataku jest umieszczenie łodzi podwodnych z boków i przodu konwoju – po odpaleniu torped, gdy konwój zacznie zygzakować, będzie się stale ustawiał burtą do którejś z łodzi.

Jak już mówiłem, sposobów podejścia jest bardzo dużo. Liczy się twoja inwencja i pomysłowość. Podczas całego podejścia musisz bezwzględnie uniknąć wykrycia – wilcze stado działa z zaskoczenia.

2. Łowy

Zęby podwodnego wilka to torpedy – długie cygara sunące wyznaczonym kursem, wypełnione materiałami wybuchowymi. W WOLFPACK zasięg skuteczny torped to ok. cztery kilometry, zaś maksymalną głębokością odpalenia jest głębokość peryskopowa. Do zatopienia niszczyciela potrzeba zwykle dwóch torped, zaś na statki transportowe trzeba przeznaczyć trzy. Oprócz torped U-boot wyposażony jest w działo, jednak by razić cele przy pomocy działa musisz być całkowicie wynurzony, zaś pływanie po powierzchni wiąże się z bardzo dużym ryzykiem.

Skuteczność ataku zwiększa się wraz z liczbą okrętów biorących w nim udział – im więcej torped tym większa szansa trafienia. Lecz możesz przyjąć też wariant, w którym pojedyncze łodzie samodzielnie nękają konwój przeciwnika.

Torpedy możesz odpalać „na oko" lub korzystając z prostego urządzenia analizującego kurs celu i obliczającego skuteczny tor torpedy. Pamiętaj też, by nie wystrzelać wszystkich torped w jednej szaleńczej salwie – nie możesz przewidzieć wszystkich manewrów ofiary i może się okazać, że twój cel wykona skuteczny unik.

3. Ucieczka

Rzadko się zdarza, byś w jednym uderzeniu rozbił cały konwój (chyba, że jest to naprawdę malutkie zgrupowanie). Twoim łupem padną trzy, cztery statki, zaś eskorta weźmie się ostro do pracy. Najlepszym scenariuszem ucieczki jest szybkie zanurzenie się na dość dużą głębokość i powolna zmiana miejsca pobytu. Niszczyciele tylko z grubsza będą znały twoją pozycję, zaś ciche przemieszczenie pozwoli ci całkowicie zmylić pogoń.

Jest też ryzykowniejszy sposób obrony – atak. Gdy zauważysz niszczyciela pędzącego w twoim kierunku, zejdź na głębokość peryskopową, wyłącz silniki i czekaj. Obserwuj niszczyciela i kiedy będzie kilometr od ciebie wysuń peryskop, dokonaj namiarów i błyskawicznie odpal dwie, trzy torpedy. Zajęty pościgiem niszczyciel może nie zauważyć lub nie zdąży minąć twoich pocisków. Pamiętaj też, by zaraz po odpaleniu zanurzyć się i z całą prędkością zmienić miejsce pobytu (możesz nie trafić). Nie radzę stosować powyższego manewru, gdy zbliża się do ciebie więcej niż jeden niszczyciel.

Kiedy zostaniesz wykryty pozostaje ci zejście na dużą głębokość i wykonywanie najwymyślniejszych uników i zwodów.

MYŚLIWY

1. Ochrona stada

Pełniąc rolę dowódcy konwoju masz tylko jedno zmartwienie – musisz dopłynąć do celu. Jednak konwój składający się z tankowców, transportowców i niszczycieli jest dosyć dużym celem, który okręty podwodne mogą łatwo zauważyć. W dodatku niemieccy kapitanowie lubią czaić się na szlakach komunikacyjnych – spotkanie z wilczym stadem jest więcej niż prawdopodobne. Jeśli już zetkniesz się z U-bootami możesz spokojnie założyć, że nie opuszczą twojego konwoju – albo twoje statki pójdą na dno, albo ty zapewnisz ich załodze odpoczynek w głębinach.

Im wcześniej wykryjesz okręty podwodne, tym łatwiej będziesz mógł ochronić konwój – niszczyciele powinny krążyć wokół konwoju cały czas węsząc przy pomocy sonaru. Pojawi się zapewne pytanie: Czy używać sonaru aktywnego? Otóż w WOLPACK rządzą algorytmy, które bardzo ograniczają przydatność sonaru pasywnego. Tak więc,





lepiej jest używać sonaru aktywnego i znaleźć U-boota, niż zauważyć, że właśnie połowa konwoju wybiera się na podmorskie wojaże. Pamiętaj też, by zostawić jakiegoś niszczyciela pośród statków tworzących trzon konwoju – gdy jakiś U-boot zakradnie się pomiędzy twoje statki będziesz mógł dość szybko kontratakować.

We wczesnym okresie wojny masz tylko sonar pasywny. Aby skutecznie go wykorzystać stosuj taktykę żabich skoków – pokonuj odcinki pełną parą, potem maszyny stop i czas na nasłuchiwanie.

Kiedy tylko rozpocznie się walka wydaj prowadzącemu konwój statkowi rozkaz zygzakowania – konwój będzie miał większe szanse na uniknięcie torped.

2. Walka

Walka zaczyna się na ogół od zatopienia jakiegoś okrętu wchodzącego w skład konwoju. Gdy tylko zauważysz torpedę lub usłyszysz komunikat HIGH SPEED SCREWS, pora przystąpić do szarży. Pełną parą udaj się w miejsce, z którego wystrzelono torpedy (sonar aktywny obowiązkowo włączony). Gdy wykryjesz U-boota możesz go uszkodzić przy pomocy dwóch fikuśnych urządzeń – bomby głębinowej i wyrzutni „jeżowej". Bomba głębinowa zrzucana jest z tylnych wyrzutni, zaś jej detonacja następuje na określonej przez ciebie głębokości. Wyrzutnia jeżowa miota pociski, które wybuchają po zetknięciu się z kadłubem okrętu podwodnego (nie musisz ustawiać głębokości).

Uwaga dla mało spostrzegawczych – w WOLFPACK okręty podwodne przebywają albo na głębokości peryskopowej, albo przy samym dnie (jeżeli jest bardzo głęboko, to U-booty najczęściej są na głębokości 200 stóp).

Podczas ataku miej się na baczności – wprawdzie w tym momencie to ty jesteś łowcą, ale brawurowy kapitan U-boota może próbować zaatakować szarżującego niszczyciela. Zawsze bądź gotowy do zwodu.

Jeśli zaskoczysz okręt podwodny na powierzchni lub wykryjesz peryskop (muszę zaznaczyć, że wykrywanie peryskopów jest czynnością wykonywaną przez maniaków, którzy potrafią podejrzewać każdy piksel o to, że jest sterczącą z łodzi podwodnej rurą) możesz w łatwy sposób uszkodzić, a nawet zatopić przeciwnika – użyj swoich dział.

KaYteck

Dystrybutor: IPS Computer Group









IRON ASSAULT

Wielkie korporacje przemysłowo-finansowe zawsze mają wielkie apetyty, szczególnie jeśli chodzi o władzę. W połowie XXI wieku, po krwawych wojnach domowych, demokratyczne systemy polityczne legły w gruzach. Światowy zamęt i anarchia narodziły międzynarodową korporację, która w krótkim czasie przejęła rządy nad całym globem. Jak każdy tyran korporacja musiała utrzymywać społeczeństwa w ryzach. Do tego celu używała olbrzymich robotów bojowych, które w krwi topiły wszelkie przejawy nieposłuszeństwa.

Jednakże powoli organizował się ruch oporu. Najpierw małe lokalne grupki dokonywały sabotaży, by z czasem łączyć się w większe zgrupowania podejmujące otwartą walkę. Koniec XXI to czas bezwzględnej walki pomiędzy korporacją a rebeliantami, którzy stworzyli ogólnoświatowe dowództwo i własną niezależną sieć komputerową.

Rebelianckie ośrodki badawcze musiały zaprojektować roboty podobne do tych, jakie używała korporacja, gdyż tylko takie maszyny były w stanie przeciwstawić się sile ognia korporacyjnych strażników. Rozpoczął się bój stalowych kolosów wyposażonych w najnowocześniejszy sprzęt i bardzo silne środki bojowe. Korporacja przestała czuć się pewnie – w miastach zaczęły pojawiać się rebelianckie patrole nawiązujące równorzędną walkę, pojawiły się też pierwsze bazy niepokornych.

Stalowe olbrzymy plujące ogniem i strzelające tuzinami rakiet to niewątpliwie środek walki pobudzający wyobraźnię. Taki futurystyczny konflikt próbuje wykreować VIRGIN w IRON ASSAULT. Można ten program nazwać symulatorem robota, gdyż gracz steruje olbrzymią maszynką do zabijania, jednakże klimat gry przypomina bardziej kiepską strzelaninę. Niestety, mimo że pomysł dobry to z realizacją krucho – teren walki jest zadziwiająco ubogi. Miasta to siatka ulic przecinająca się pod kątami prostymi, zaś wszystkie domy są dokładnie takie same. Przypomina to trochę SPACE HULK, jednak IRON ASSAULT na pewno nie buduje tak upiornie klaustrofobicznego klimatu. Jeśli przyjdzie ci walczyć w terenie, będziesz otoczony prostokątnymi drzewami i dziwnymi skałami, zaś niekiedy pojawi się baza lub przyczółek korporacji. Warto wspomnieć, że walka może toczyć się także wewnątrz baz przeciwnika, jednak w bazach jest dokładnie tak samo – wszystko prostokątne, zaś cały teren to kilka korytarzy i sal obowiązkowo łączących się pod kątem prostym. Wnętrze baz jednak nieco różni się od walki w przestrzeni – w budynkach praktycznie nic nie widać.

Walka zamiast taktycznych zagadek sprowadza się do wystrzeliwania rakiet jak największymi salwami. Mimo moich najwyszukańszych prób zbudowania jakiejś pułapki i tak wszystko kończyło się na chaotycznej wymianie ognia. Szczególnie kiepskie są algorytmy opisujące zachowanie się przeciwników – roboty korporacji kręcą się w kółko i czekają, aż ktoś przybędzie i łaskawie je rozwali. Wizerunku walki nie poprawia wprowadzenie do akcji trzech dodatkowych robotów, którymi możesz dowodzić. Zamiast taktycznych planów pojawia się jeszcze więcej rakiet, zaś aby zrównoważyć twe siły, komputer wprowadza do walki dziesiątki robotów przeciwnika. Programiści przewidzieli tylko dwa rodzaje misji – jedne w stylu rozwalić wszystkich w drobny mak, zaś inne to odnaleźć cenny przedmiot rozwalając podczas poszukiwań wszystkich w drobny mak. Byłbym zapomniał, jest jeszcze trzeci typ misji: rozwalić w drobny mak jakiś cel np. radar.

Projektanci starali się zainteresować gracza poprzez sukcesywne dodawanie nowych modeli robotów i nowych rodzajów uzbrojenia. Jednak ciekawość ludzka ma granice – nie będę się katował wypełniając kilkanaście misji, by dowiedzieć się, że otrzymałem jeszcze lepszy, jeszcze bardziej zabójczy i zabierający jeszcze więcej rakiet wspaniały pojazd bojowy.

Jedyne co zasługuje na uwagę to króciutkie filmiki-raporty, które można obejrzeć przed każdą misją – są naprawdę wspaniale zrealizowane. Poza tym jednak gra nudzi się bardzo szybko, może na dłużej przyciągnie młodszą część graczy. Jednak czy jest sens wydawać pieniądze na krążek z IRON ASSAULT, gdy wokół tyle innych ciekawszych gier?

KaYteck

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











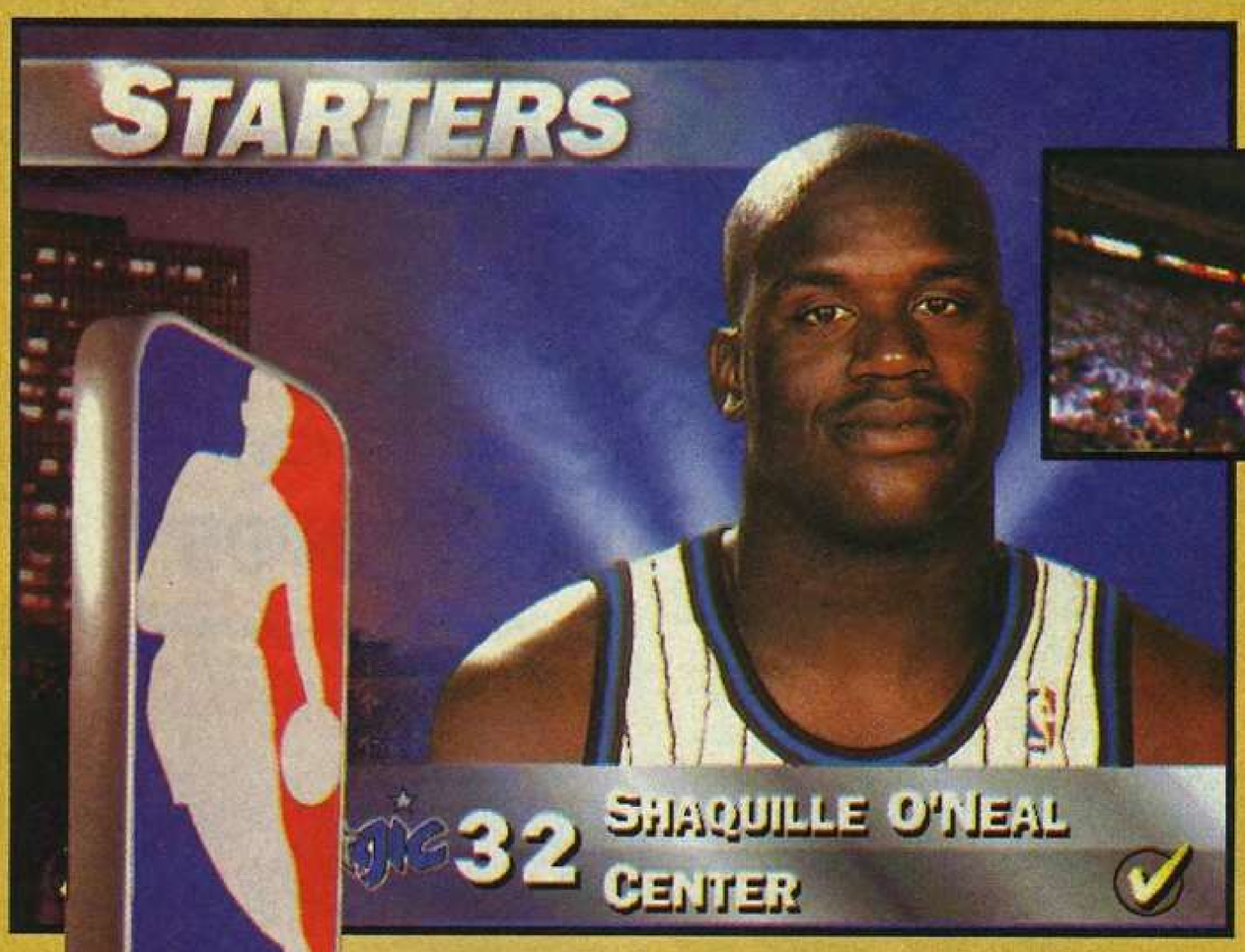
SLIPSTREAM 5000





Wraz z wynalezieniem propulsji antygrawitacyjnej, tradycyjne wyścigi samochodowe typu Monte Carlo stały się archaizmem. Nowa technologia przyciągnęła miliony widzów, tylko garstka może oglądać spektakl z najlepszych miejsc – z kokpitu rozpędzonego bolidu. Tajemnica wielkiego sukcesu nowego sportu tkwi w fakcie, że z kilkunastu startujących zawodników, z reguły tylko dwóch, trzech dociera do mety w jednym kawałku. Wygłodniali widzowie mogą z kilkudziesięciu ujęć kamer oglądać spektakularne wybuchy, tych którym się nie udało, a że boostery zasilane są paliwem paranuklearnym, naprawdę jest na co popatrzeć. W „slipstreamie" można wygrać tylko po trupach konkurentów.

SLIPSTREAM to nowe, powietrzno-strzelaninowe wydanie wyścigów. Gra bazuje na starym pomyśle, zrealizowanym dawno temu chociażby w grze DEATH-TRACK firmy DYNAMIX. Tutaj zrealizowano powietrzne wyścigi szybkich jak błyskawica pojazdów, mknących po krętych torach w różnych stronach świata. Całość zaaranżowana jest



NBA

Oczekiwanie na przyzwoitą koszykówkę trochę się dłużyło, nareszcie jednak, za sprawą NBA LIVE 95, będzie można pograżyć się w szaleństwie. Jak sama nazwa wskazuje gra przeniesie cię w świat najlepszej ligi świata, gdzie będziesz mógł zmierzyć się z gwiazdami zawodowego basketu.

Wśród gier koszykarskich od rewelacyjnego JORDAN IN FLIGHT długo nie pojawiało się nic nowatorskiego. Nowy NBA LIVE, chociaż wyprzedził chyba wszystkich konkurentów, także nie jest przełomem. Wykorzystuje on sprawdzony engine rodem z FIFA INTERNATIONAL SOCCER (widok 3-D, boisko widziane pod kątem). Postacie zawodników są niestety tylko rysowane, co w porównaniu z takim JORDAN'em sprzed trzech lat, jest krokiem wstecz. Mimo to grafika jest całkiem przyzwoita. Nieco tylko zafałszowano proporcje ciała i zamiast zwalistych mięśniaków pod tablicami widać wychudzonych intelektualistów.

W ŚRODKU TO CO ZWYKLE

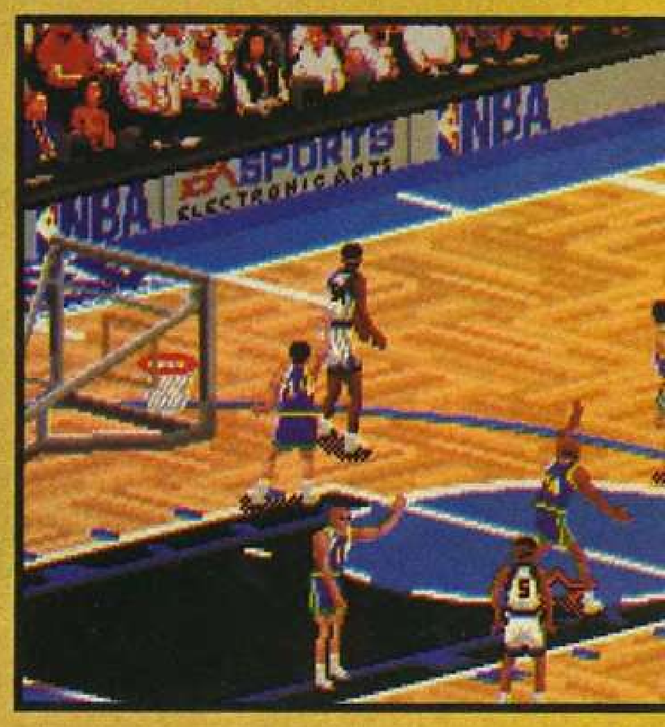
Repertuar ruchów graczy nie jest oszałamiający choć i tak większy niż w innych grach tego typu. Zawodnicy potrafią podawać piłkę nie tylko stojąc ale i biegnąc. Podania nie zawsze są sygnalizowane – czasami wykonywane jedną ręką i to do tyłu! Najwięcej jednak zawodnicy dają z siebie przy wsadach – jednorącz, oburącz, z obrotem lub przełożeniem piłki pod nogą (!!!). Z każdej akcji można zrobić powtórkę (klawisz ESC i opcja REPLAY), na której możesz np. dostrzec, że to co wydawało się prostym wsadem poprzedzone zostało trzema błyskawicznymi zwodami.

Repertuar wsadów jest bardziej rozbudowany niż reszta ruchów – jest ich co najmniej kilkanaście, więc można rozegrać cały mecz bez powtórzenia takiej samej „paczki" dwa razy! Ciekawym pomysłem zastosowanym w grze jest spowolnienie akcji przy wsadzie. W połączeniu z basowym dźwiękiem katowanej obręczy doskonale wpływa to na niedomiar adrenaliny. Nawet po dłuższej grze, gra może cię zaskoczyć jakąś ciekawą sytuacją np. gdy niski zawodnik skacze do podanej wysoko piłki i natychmiast, z powietrza, rzuca ją na kosz. Nie mówię tu już o zwykłych Alley Oop!

Co najistotniejsze rozgrywka przebiega szybko i bez zacięć. Sporadycznie akcje mogą być szybsze niż twoje nerwy wzrokowe, ale w większości przypadków za grą spokojnie da się nadążyć. Komputer nie rozgrywa piłki w jakimś rewelacyjnym stylu, więc o wiele ciekawsze mogą być mecze z kolegą. Z drugiej strony taka rozgrywka zmieni się pewnie w konkurs wsadów... Jeśli zbierzesz grupę kolegów można pograć zespołowo przeciw komputerowi. W grze może brać udział do czterech graczy, do wyboru będą dwa joysticki, mysz i klawiatura. Najwygodniej grać przy pomocy joysticka (typu Game Pad), najtrudniej przy pomocy myszy.

COŚ DLA JAJOGŁOWYCH

Jeśli jesteś zagorzałym fanem NBA, ale: nie masz pojęcia co to jest joystick; gry



w formie telewizyjnych transmisji z poszczególnych wyścigów.

Strategia, jaką przyjmuje się w tego typu grach jest znana od wieków. Jeśli dobrze prowadzisz wehikuł, to przede wszystkim starasz się wyprzedzić konkurentów. W przeciwnym razie powinieneś ciułać kredytki, żeby zarobić na dozbrojenie pojazdu i eliminować po kolei przeciwników. Trudno znaleźć gracza, któryby perfekcyjnie umiał jedno albo drugie, dlatego większość będzie musiała kombinować, tym bardziej, że reszta zawodników nie pozwoli sobie w kaszę dmuchać.

Warto wspomnieć o niezłym systemie graficznym, który przy zachowaniu dużej ilości szczegółów krajobrazu trasy otaczającej pojazd, jest szybki i dynamiczny nawet na wolniejszych komputerach. Staranniej wykonane trasy są tak sugestywne, jak sławny lot w kanionie w REBEL ASSAULT.

Obecne wymagania stawiane grom zręcznościowym są dosyć wysokie, a nowy produkt firmy GREMLIN spełnia je nieźle, choć nie można mówić żeby je specjalnie przeskakiwał. Trójwymiarowy tor jest wykonany przyzwoicie, gra toczy się szybko i płynnie. Jedyne co można jej zarzucić to zbyt skokowe sterowanie, co sprawia że bolidem trochę zarzuca przy ostrzejszych manewrach. Przyjemną rzeczą jest to, że w każdym wehikule zainstalowany jest videofon, dzięku któremu słychać i widać wymianę zdań z gościem, który za dwie sekundy pośle cię do piachu albo z klientem, którego ty zaraz oskubiesz z piórek. Potencjalnie najmocniejszą stroną gry, jest możliwość grania we dwóch i to w różnych wariantach. Można ścigać się na dzielonym ekranie monitora lub korzystając z kabla RS, modemu albo sieci lokalnej.

User Jama

Dystrybutor: LiComp

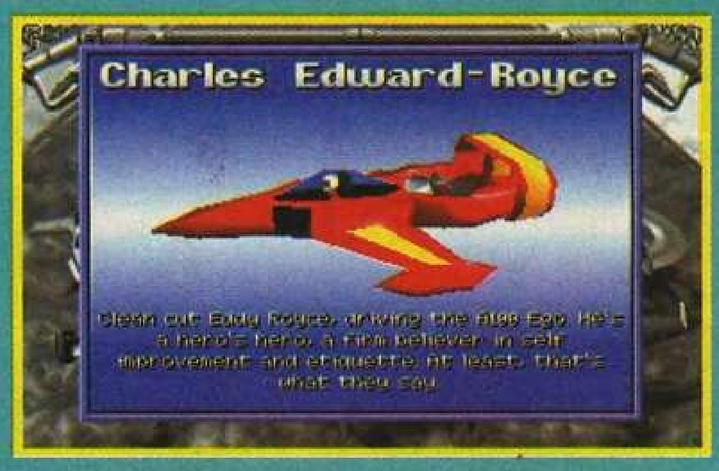








Ten koleś nazywa się Rysio, a panienki to siostry Sisters.





NBA LIVE'95

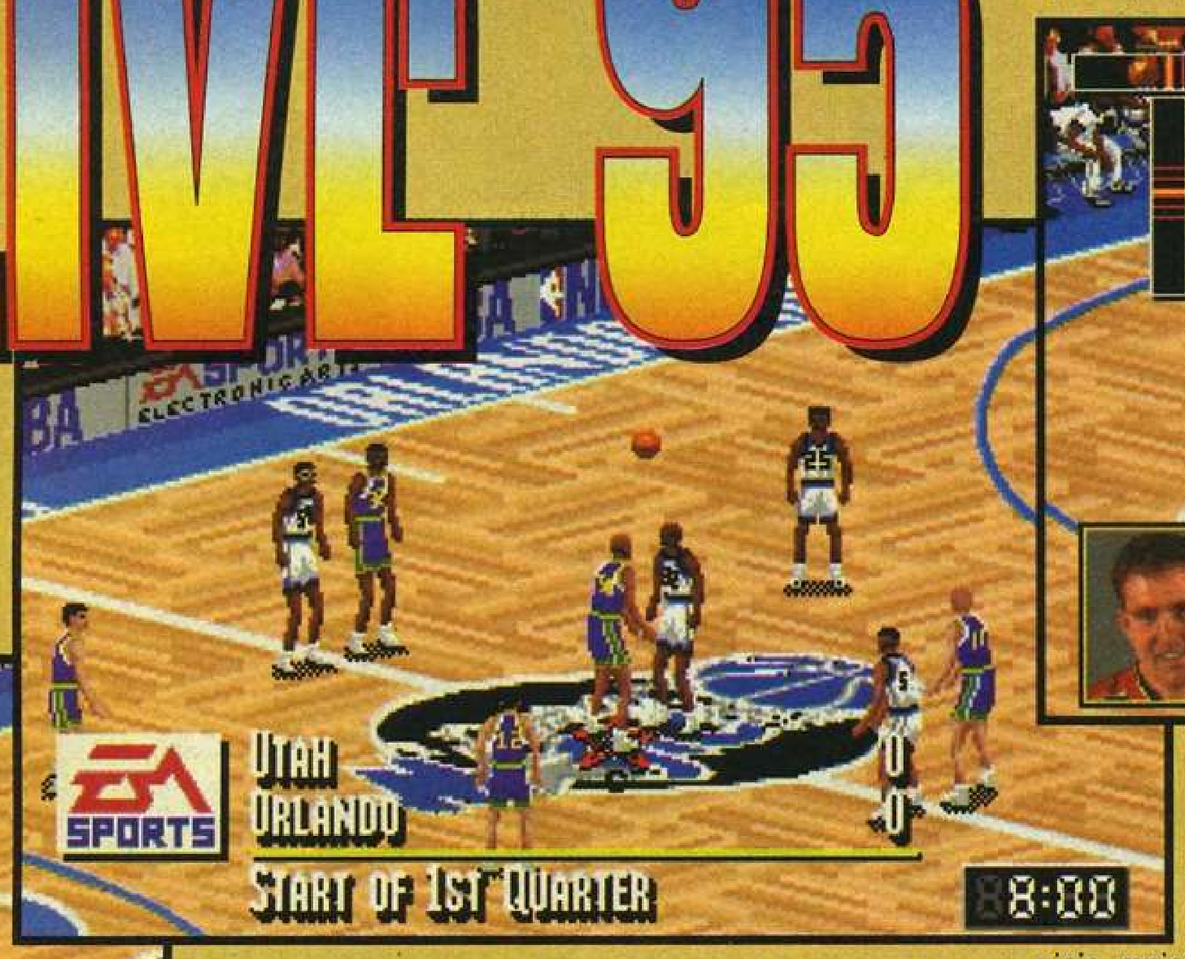
kojarzą ci się jedynie z pasjansem lub celem twego życia jest zostać księgowym, to i tak NBA LIVE ma coś dla ciebie. Jeśli nie wybierzesz żadnego rodzaju sterowania tylko od razu mecz, to będziesz go mógł oglądać bez konieczności sterowania zawodnikiem. W takim wypadku możesz skupić się na wymienianiu zawodników, ustalaniu krycia czy wybieraniu zagrywek taktycznych, jakie mają wykonać twoi zawodnicy. Ale przede wszystkim będziesz mógł oglądać mecz NBA! Mimo braku komentatora możesz śledzić rozgrywkę rozpoznając graczy po numerach na koszulkach i wyświetlonej pozycji (a Denisa Rodmana także po fryzurze). Potrzebne jest tylko trochę wyobraźni, by nie dostrzegać kanciastych sylwetek koszykarzy. Gdy obejrzysz kilka meczy, dostrzeżesz, że każda drużyna posiada indywidualny styl gry! Np. gra UTAH JAZZ jest niezwykle przejrzysta – większość akcji zaczyna Stockton, a kończy Malone.

Chociaż NBA LIVE nie jest grą menedżerską posiada zestaw opcji przeznaczonych do manipulowania składami zespołów. Graczy można przeniosić jedynie poprzez zamianę z zawodnikiem z innego klubu. W ten sposób można zestawić własny „skład wszechczasów" i przekonać się o jego faktycznej sile. Oprócz dwudziestu siedmiu drużyn ligi NBA do twojej dyspozycji są składy All-Star dla Wschodu i Zachodu oraz cztery Custom Teams, do których możesz wybrać dowolnych zawodników. Zamiana zawodników jest możliwa przed wybraniem rodzaju rozgrywki (wówczas zostanie zapisana na stałe) lub w trakcie rozgrywania ligi (będzie obowiązywać tylko do końca rozgrywek).



ja się od obręczy. Z mniejszą determinacją przeprowadzają też kontrataki. Jeśli chcesz pograć na serio, wybierz poziom trudności ALL-STAR, inaczej wygrasz dzięki błędom komputera a nie własnej zasłudze.







PODSUMOWANIE

Gra oprócz zalet posiada kilka małych niedociągnięć. Komputerowi gracze popełniają mniej fauli niż w rzeczywistości. Gorzej także podają, co kończy się np. liczbą trzydziestu strat (TURNOVERS) do przerwy (rzecz nie do pomyślenia w NBA). Nieco zbyt często przydarzają się też złe wsady, po których piłka odbija się od obręczy. Z mniejszą determinacją przeprowadzają też kontrataki. Jeśli chcesz pograć na serio, wybierz poziom trudności ALL-STAR, inaczej wygrasz dzięki błędom komputera a nie własnej zasłudze.

Gra chodzi już na 386DX (w niskiej rozdzielczości) ale w pełni ukazuje swe walory dopiero od 486DX33. Przydaje się także szybka karta video, by móc oglądać całe boisko (w wysokiej rozdzielczości), a nie tylko wycinek.

Pejotl

Dystrybutor: IPS Computer Group

LAST BOUNTY HUNTER







SER GAMES. Zaangażowany i sfilmowany został nawet mistrz świata w szybkim wyciąganiu broni z kabury (tak tak, w Ameryce, podczas rodeo odbywają się i pojedynki!). Firma wprowadziła także kilka nowych czynników, np. gra ponoć automatycznie dostosowuje poziom trudności do umiejętności gracza. Ja doszedłem do końca dopiero po pół dnia ciągłego młócenia.

Bardzo ciekawe i nowatorskie rozwiązanie to możliwość gry w dwie osoby, ale tylko w przypadku posiadania dwóch pistoletów, które firma CD PROJEKT – autoryzowany dystrybutor ALG – natychmiast zacznie sprzedawać je w Polsce równocześnie ze światową premierą (na pewno je opiszemy).

Gra, chociaż w istocie nieskomplikowana, ma elegancką instrukcję po polsku i bardzo ładny plakat, który powinien zawisnąć na ścianie każdego miłośnika strzelanin. Brawo też za utrzymanie stosunkowo niskiej jak za nowość ceny, poniżej miliona starutkich złotych!

Gul-Ash

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

AM. LASER GAMES'95

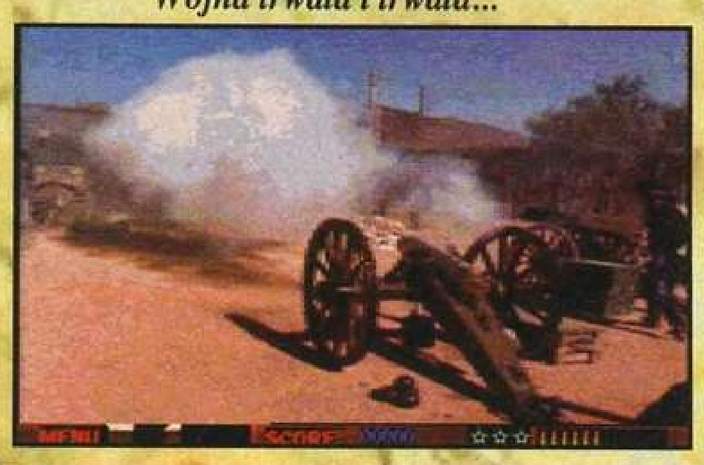
PC: VGA, SB, CD-ROM

PC CD 1

STRZELANINA

95%	95%	90%	96
Grafika	Dźwięk	Miodność	Cena w zł. zawiera VAT

Wojna trwała i trwała...



Najnowsza gra firmy AMERICAN LASER GAMES z długiej linii digitalizowanych strzelanin ujrzała wreszcie światło dzienne. Można śmiało powiedzieć, że jest to też najlepszy jak dotąd produkt tej firmy. Jest to po prostu kontynuujący linię zapoczątkowaną przez MAD DOG western, w którym pełno dynamicznych pogoni, pościgów, strzelanin i karkołomnych wyczynów kaskaderskich. Są jednak one rewelacyjnie zrealizowane, nic nie razi w oczy tak jak w SPACE PIRATES. Słowem – ma szansę na sukces!

OSTATNI ŁOWCA NAGRÓD był filmowany w Old Tuscon, miasteczku sławnym z wielu filmów (Tombstone, Rio Bravo, Geronimo) właśnie w nim realizowanych. Gracz wciela się w rolę łowcy nagród, który ma za zadanie wyeliminować czterech sławnych bandytów. NASTY DAN to tłusty nożownik. EL LOCO nie rozstaje się ze swoim Winchesterem. Uwaga na ukryty w lasce pistolet HANDSOME HARRY'EGO! CACTUS KID zaś to dzieciak, który najpierw strzela, a potem myśli.

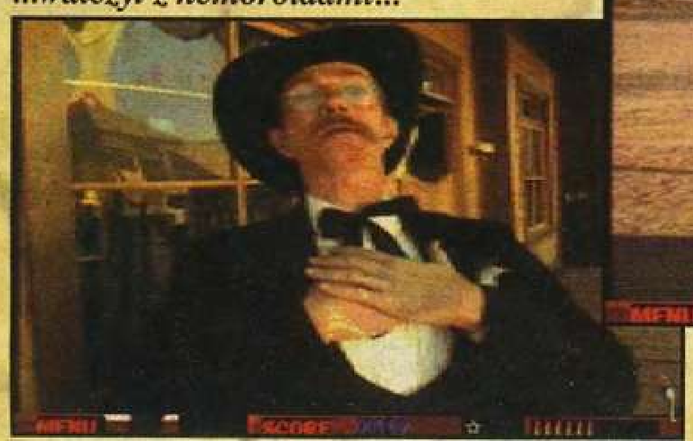
Gra jest największą do tej pory produkcją firmy AMERICAN LA-



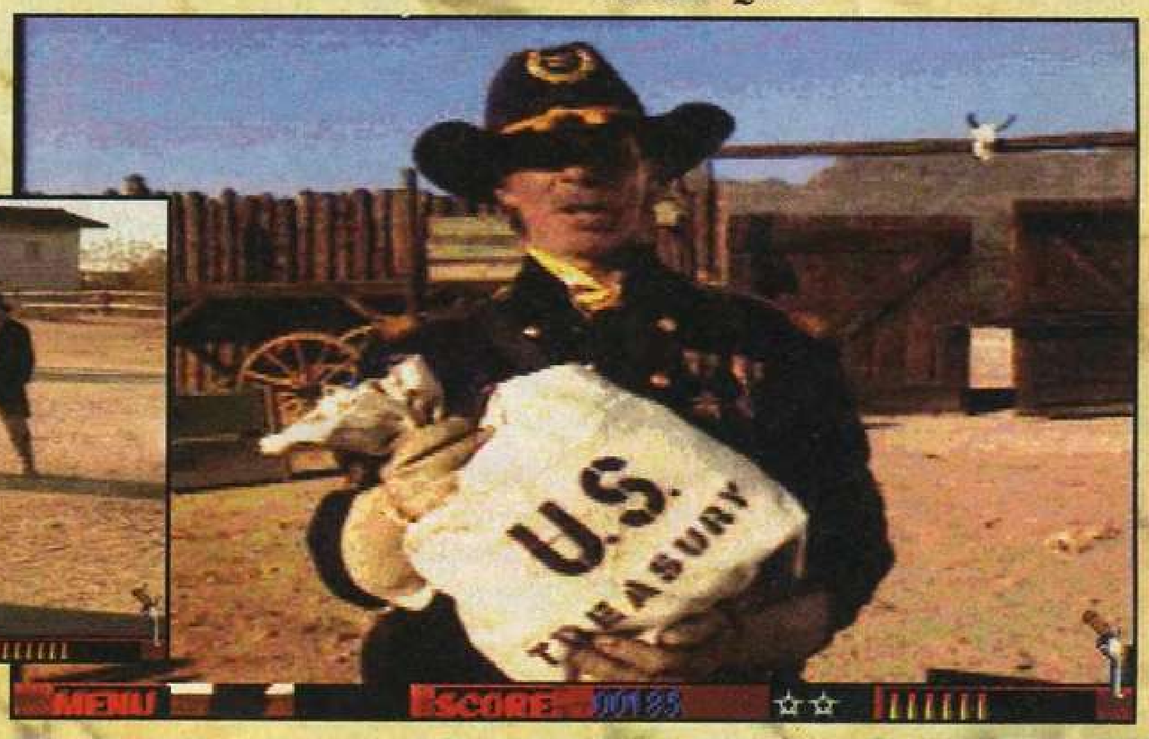
Kevin Costner zamiast tańczyć z wilkami...



...walczył z hemoroidami...









...a w wyniku szoku pourazowego...



...Minister Zdrowia i Opieki Społecznej...



...cały wygrany majątek przekazał na rzecz dr. Queen



Multimedialny Macintosh LC 630

Ilekroć pojawia się nowe urządzenie techniczne, zawsze oczekuje się, że będzie lepsze, szybsze, dokładniejsze, ładniejsze, bardziej rozbudowane od poprzednich. W przypadku nowego LC 630 trudno było spodziewać się rewelacji, no bo ani to PowerPC, ani konsola, ani nawet drukarka kolorowa, tylko „zwyczajny" Macintosh – ostatni z tzw. tradycyjnych Maców z procesorem Motorola linii 680x0. Tymczasem...



Macintosh LC 630 ma opcjonalny tuner telewizyjny, który potrafi obsłużyć wszystkie ważniejsze systemy telewizyjne świata łącznie z Polską (PAL), Francją (SECAM), USA (NTSC) i telewizją kablową. Obraz telewizyjny może być wyświetlany w okienku (doskonale rozprasza przy pracy), lub na całym ekranie (monitor udaje normalny telewizor) i na dodatek wszystkim można sterować za pomocą pilota. Pilotem włącza się i wyłącza cały komputer, zmienia kanały telewizyjne, reguluje głośność oraz obsługuje się CD–ROM jak normalny odtwarzacz kompaktowy.

Multimedialny LC 630 dzięki nie tylko funkcjom telewizyjnym, ale sporej szybkości pracy i wygodzie obsługi, może stać się wielofunkcyjnym domownikiem u każdego. Pierwsze kilka tygodni w ogóle nie włączałem normalnego telewizora, tym bardziej, że co ciekawsze „momenty" można od razu kompresować na dysk w postaci filmów Quick Time (Sharon Stone obejrzałem klatka po klatce – nic nie widać), a później razem zmontować we własny teledysk za pomocą programu Avid Video, który jest w komplecie z kartą TV.

Wraz z systemem otrzymujemy bardzo funkcjonalne oprogramowanie do odtwarzania normalnych płyt z muzyką, przy czym głośnością można sterować programowo, bądź klawiszami na obudowie, lub też pilotem. Program pozwala na wprowadzenie nazwy płyt i tytułów utworów, które są przechowywane w bazie danych i wyświetlane przy każdym kolejnym włożeniu płytki.

Nieprzebrane biblioteki produktów multimedialnych stają otworem przed posiadaczem LC 630. Wydaje się on być wręcz stworzony do wszelkich encyklopedii, atlasów, programów edukacyjnych ukazujących się na kompaktach.

Firma SAD – wyłączny dystrybutor na Polskę, oferuje LC 630 w kilku zestawach – od najprostszego zawierającego sam komputer, do bardzo rozbudowanego, ze wspomnianą kartą tunera, oprogramowaniem do obróbki obrazu, dwoma kompaktami („Muzyczna Jedynka" oraz „500 gier") systemem operacyjnym po polsku, pakietem zintegrowanym Claris Works PL, monitorem 14", myszą, klawiaturą, i podręcznikami w języku polskim.

Macintosh LC 630 jest ciekawą i godną polecenia ofertą do wielorakich zastosowań domowych. Pozostając najszybszym ze wszystkich komputerów serii LC, można go też polecić jako wydajne stanowisko do pracy biurowej.

Waldemar Nowak

Zalety
- prawdziwie multimedialny komputer
- zdalne sterowanie
- niezły odsłuch płyt kompaktowych
- bardzo dobry monitor 14" z kineskopem Black Trinitron
- przyzwoita szybkość
- możliwość przenoszenia danych z PC
- rozsądna cena

Wady
- brak koprocesora
- kłopotliwe wydostawanie płyt CD

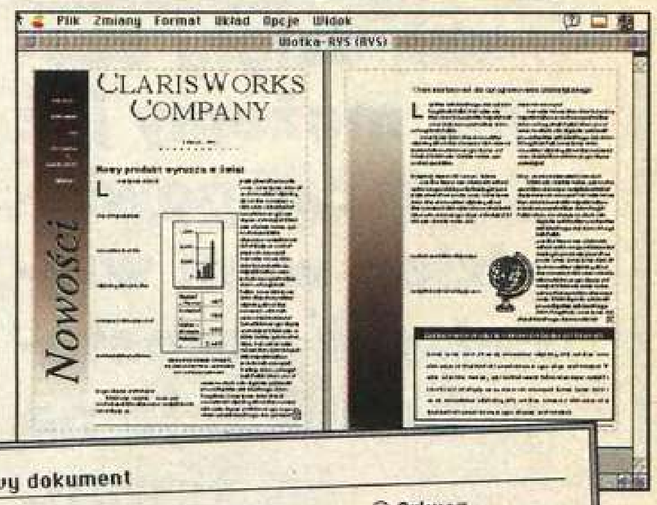
Dane techniczne:
Procesor 68LC040 66/33
Pamięć 8 MB rozszerzalna do 36 MB
Dysk twardy 250 MB lub 350 MB
Napęd CD podwójnej szybkości
Monitor kolorowy Apple 14"
Złącze SCSI na dodatkowe 6 urządzeń
Złącze sieciowe AppleTalk
Dwa porty szeregowe
Port ADB



Dodatki do wyboru:
- karta tunera telewizyjnego
- karta dekompresji MPEG
- karta modemu 14.400
- karta sieciowa Ethernet
- możliwość rozbudowy do PowerPC

Dołączone oprogramowanie:
- System operacyjny 7.1 PL
- Claris Works PL (edytor tekstu, arkusz kalkulacyjny, baza danych, program malarski, rysunkowy i komunikacyjny)
- Video Avid
- Teledyski „Muzycznej Jedynki"
- kompakt „500 gier"

Ceny:
zestaw LC 630 8 MB RAM, 350 MB HD, CD, monitor 14", klawiatura, mysz, drukarka „plujka", karta TV z programami, pakiet Claris Works, dwa kompakty
– 2211$ + VAT (ok. 6400,- zł)
zestaw jak wyżej, bez drukarki i bez karty TV
– 1386$ + VAT (ok. 4060,- zł)







Dystrybutor:
Apple Computer IMC – SAD
Warszawa, ul. Mangalia 4
tel. (0-2) 642-70-09, 642-70-10
fax (0-2) 642-70-08
i sieć autoryzowanych resellerów na terenie całego kraju



Sony PlayStation

Dźwięk magicznej nazwy „PlayStation" przyprawia o dreszcze. Mimo, że nowa konsola firmy Sony została pokazana już prawie rok temu, zaś od połowy marca jest sprzedawana w Japonii, to Europa nadal czeka na oficjalną premierę, wciąż nazywając PlayStation „nową". Kilka egzemplarzy konsoli przedostało się do Polski, dzięki czemu możemy już teraz powiedzieć wam więcej, niż pozostałe publikacje na jej temat.

Filozofia Sony

Na początek kilka słów o strategii rynkowej. Sony zamierza zawojować cały świat, nie tylko wypychając z rynku takie giganty jak Nintendo i SEGA, ale przede wszystkim pozyskując rynek masowy, czyli osoby, które nie mają jeszcze komputera ani konsoli. Mówiąc krótko, wypuszczając PlayStation, Sony chce odnieść sukces na miarę walkmana.

Spece od marketingu rozumieją na szczęście, że sam sprzęt nie znaczy nic bez programów. To m.in. dlatego tak przeciąga się premiera anglosaskiej wersji PlayStation. Już teraz wiadomo, że w momencie rozpoczęcia sprzedaży we wrześniu, w sklepach będzie dostępne ponad pięćdziesiąt tytułów gier, zapewniono też sporą podaż na przestrzeni kolejnych kilku miesięcy.

Stacja robocza dla każdego

PlayStation posiada pięć (tak, PIĘĆ!) współdziałających procesorów. Sercem konstrukcji jest bardzo silny 32-bitowy procesor RISC o symbolu LSI30002, taktowany zegarem 33.8 MHz. To najsilniejszy procesor użyty do tej pory w konsoli, przebijający Motorolę 68000 w ATARI JAGUAR i procesory HITACHI w SEGA SATURN!

Grafiką 2D zajmuje się osobny procesor, generujący obraz o rozdzielczości 640x480 pixeli (tak jak podstawowy tryb SVGA w PC) w palecie 16.7 miliona kolorów (tzw. TRUE COLOR) z szybkością 60 klatek na sekundę. Dodatkowy koprocesor graficzny zajmuje się obiektami 3D, o jego mocy obliczeniowej najlepiej powie wskaźnik 66 MIPS (milionów operacji na sekundę). Potrafi on wyświetlić 1.5 mln cieniowanych i 0.5 mln teksturowanych polygonów na sekundę bez utraty płynności grafiki. Polygon – trójkącik – to podstawowa część każdego obiektu 3D. Kwadrat składa się z dwóch polygonów, sześcian zaś z dwunastu.

Dźwięk przetwarza ADPCM w 22 kanałach z jakością CD, czyli 44.1 kHz. Natomiast piąty procesor ma za zadanie tylko przetwarzać czytane dane i dekompresować je w locie do pamięci (80 MIPS).

Pamięć konsoli, te przytłaczające 16 megabitów to w rzeczywistości tylko 2 megabajty pamięci RAM, do tego 8 megabitów (1 MB) pamięci VIDEO RAM, używanej przez procesor graficzny. Zamontowano za to dodatkową pamięć 512 KB wykorzystywaną przez układ obsługi dźwięku oraz 512 KB na bufor czytnika kompaktów. Jest jeszcze system operacyjny, zajmujący kolejne 512 KB. Daje to w sumie 4.5 MB, plus teoretyczna pojemność kompaktu ponad 600 MB. Napęd CD-ROM ma szybkość 300 KB/sek. i poza formatem konsoli, obsługuje też m.in. zwykłe płyty audio.

Te dane techniczne podajemy po to, abyście zrozumieli, że PlayStation to istny potwór z niesamowitymi możliwościami, będącymi w stanie zadziwić każdego!





Wygląd

Konsola jest na pierwszy rzut oka wyjątkowo mała, mniejsza nawet niż SEGA MEGADRIVE. Ma bardzo ładne kształty, stylowy wygląd i jasnoszary, przyjemny kolor.

PlayStation posiada złącze EURO, które już od dawna montowane jest w większości telewizorów. Ma też oczywiście wyjście audio do wzmacniacza. Testowany przez nas egzemplarz, który przywędrował z Japonii (Cyber-Kraj) posiadał oprócz tego kilka w życiu przez nas nie widzianych złącz na jakieś Cyber-Wtyczki.

Poniżej gniazd, do których podłącza się Joypady, znajdują się miejsca na karty pamięci, służące do wielokrotnego zapisu stanu gry i rekordów. Joypady dostarczane z konsolą są znakomicie dopasowane do rąk i posiadają po OSIEM przycisków FIRE! Zaręczam, że znajdują one zastosowanie i znakomicie spełniają swoją rolę w każdej z gier.

Oprogramowanie

Polityka firmy SONY przynosi oczekiwane rezultaty, które lada chwila będzie można oglądać na ekranie. Podpisano ponad 400 umów licencyjnych, a liczba firm, które chcą pisać kolejne gry, stale się powiększa. Będzie z czego wybierać.

PlayStation















Pisane i konwertowane są wszystkie rodzaje gier, włącznie z przygodówkami, strategiami, puzzlami i symulatorami! My graliśmy w bijatyki (TEKKEN, TOH SHIN DEN), wyścigi (MOTOR TOONS GRAND PRIX, RIDGE RACER), strzelaniny (RAIDEN, STARBLADE) Doom'opodobne (KILEAK: THE BLOOD, SPACE GRIFFON VF-9). Można długo zachwycać się grafiką i dźwiękiem, i właśnie to zrobię, bo jest naprawdę czym!

TOH SHIN DEN to niesamowita, w pełni trójwymiarowa walka na miecze, pały maczugi i bicze, z wirującą kamerą, którą można zmieniać podczas gry i z grafiką TRUE COLOR w wysokiej rozdzielczości – po prostu widać XXI wiek. TEKKEN zaś to najlepsza, najwspanialsza i najbardziej niesamowita bijatyka, z jakąkolwiek kiedykolwiek miałem do czynienia. Po prostu mnie zmiażdżył, nic nie było w stanie odciągnąć mnie od niego przez tydzień!!!

RIDGE RACER pokazuje możliwości procesora graficznego. Szybka teksturowana grafika 3D, muzyka audio z kompaktu i wyjące silniki maszyn to jest właśnie to! A program zajmuje 2 MB na płycie i ładuje się cały do pamięci! To nie jest preren-derowny MEGARACE, tu wszystko dzieje się w czasie rzeczywistym! Patrząc na screeny nie widać dynamiki każdej z gier, ale zaręczam, że czegoś takiego jeszcze po prostu nie widzieliście!

Następny krok

Teraz trochę o planach na przyszłość. Pewnie nie zdziwi was szybka, niemal równoczesna z automatową, premiera MORTAL KOMBAT 3. Wykańczane są równocześnie TRZY nowe STREET FIGHTERY (STREET FIGHTER APLHA, którego akcja ma miejsce jeszcze przed pierwszą częścią, STREET FIGHTER: THE MOVIE czyli SSF2T tylko, że postacie są digitalizowane z filmu, oraz STREET FIGHTER INTERACTIVE MOVIE na podstawie filmu rysunkowego z głównymi bohaterami). Można długo wyliczać, ale niemal każda znacząca na rynku firma szykuje oprogramowanie na PlayStation. W pośpiechu przepisywane są hity z innych platform (MYST, DISCWORLD, WING COMMANDER 3, a nawet FIFA SOCCER '96). Zamieszczone przez nas screeny pochodzą zarówno z już obecnych, jak i nowych, oczekiwanych dopiero produkcji.

Na koniec ciekawostka. Kompakty z grami są pod spodem czarne. Tak właśnie, nie złote ani srebrne, tylko czarne. Zabezpieczone są bowiem przed kopiowaniem w sposób, na który mogli wpaść tylko współwynalazcy technologii CD. Na płycie zapisywane są losowo wadliwe ścieżki, które zna tylko program wczytujący grę. Sprawdza on ich obecność zaraz po włożeniu kompaktu. Jeśli ich nie ma... sorry! A kompakty są czarne aby nikt nie zobaczył, w którym miejscu zaczynają się i kończą wadliwe ścieżki.

Podsumowanie

Stwierdzam, że mój Pecet nadaje się do pracy biurowej, a Amiga do oglądania dem. Jeśli chcesz zaś mieć w domu salon z najlepszymi na świecie grami, to PlayStation jest właśnie dla ciebie. Konsola jest stosunkowo droga, najdroższa ze wszystkich obecnych na rynku, ale jeśli porównać ją z ceną Pentium, to nie wygląda już tak dramatycznie. Pozostaje tylko pytanie, jak szybko przyjmie się ona w Polsce. Jak na razie SONY Polska nie potrafi powiedzieć nic na temat ewentualnego wprowadzenia PlayStation do sprzedaży.

Marcin K. Górecki

P.S. W opisie gry FX-FIGHTER na PC podałem najnowsze osiągnięcia Pecetowej szybkiej grafiki 3D, więc można porównać.

Screeny pochodzą z gier:
1, 8, 10, 12 – Demolish'em Derby
2, 9 – Tekken
3 – Toh Shin Den
4 – Assault Rigs
5 – PGA Tour Golf
6 – Virus
7 – Krazy Ivan
11 – Crossfire

Dziękujemy firmie Discomp za wypożyczenie konsoli oraz gier.

Oficjalne dane techniczne Sony PlayStation

Procesor
R3000A 32bit RISC chip @ 33.8 Mhz Manufactured by LSI Logic
Clearing capacity: 30 MIPS
Bus bandwidth: 132 Mb/sec

Engine grafiki trójwymiarowej
High speed matrix calculator
Clearing capacity: 66 MIPS
1.5 million flat-shaded polygons/sec
500,000 texture-mapped and light-sourced polygons/sec

Engine przetwarzania danych
Clearing capacity: 80 MIPS
CPU, direct bus connection
Also compatible with JPEG, MPEG1, H.261 files

Dźwięk
ADPCM, 24 channels
Sampling frequency: 44.1 Khz

Grafika
16.7 million colors
Resolution: 256x224 - 740x480
Sprite/BG drawing
Adjustable frame buffer
No line restriction
Unlimited CLUTs
4,000 8x8 pixel sprites with individual scaling and rotation
Simultaneous backgrounds
360,000 polygons/sec

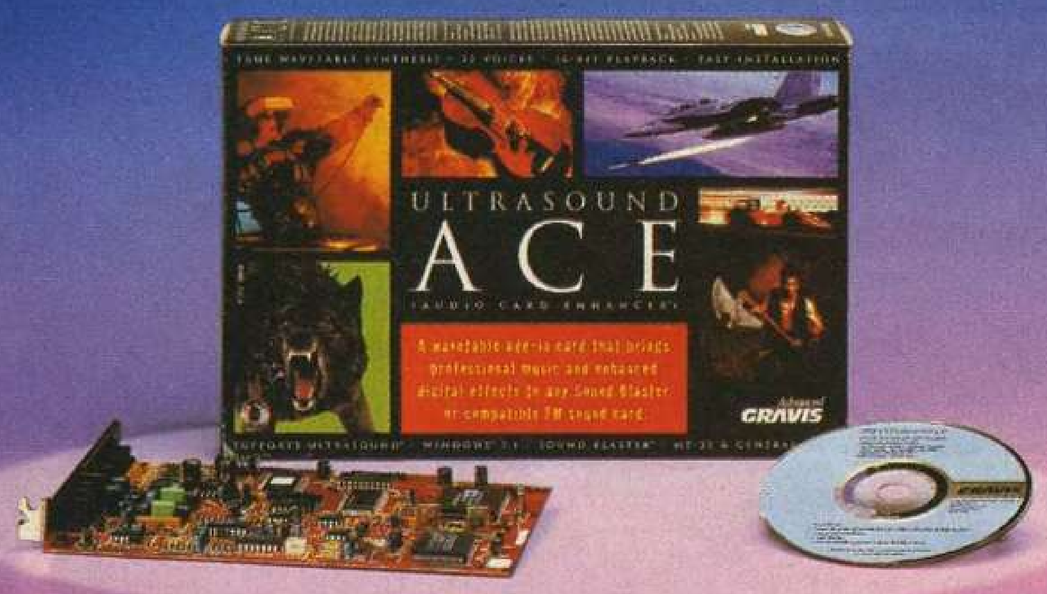
Pamięć
Main RAM: 2 Megabytes
VRAM: 1 Megabyte
Sound RAM: 512 K
CD-ROM buffer: 256K
Operating System ROM: 512K
RAM cards for data save: 128K EEprom

Napęd CD-ROM
Double speed
XA compliant



JAKOŚĆ STANDARD ORYGINAŁ

Advanced **GRAVIS**



UltraSound ACE – dla graczy

NOWOŚĆ

Zapewnia wyjątkowo czyste brzmienie w każdej nowej grze dzięki:

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

Działa z programami dla:

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

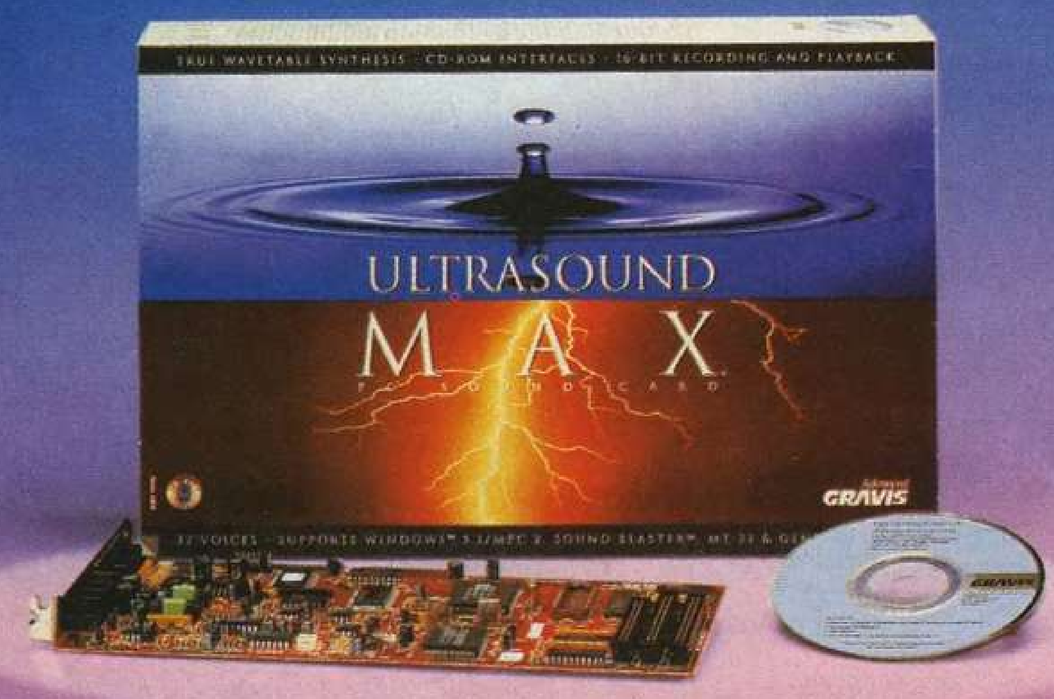


UltraSound – dla wszystkich

Stanowi najpopularniejszy standard kart muzycznych z syntezą wavetable:

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

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



UltraSound MAX – dla maxymalistów

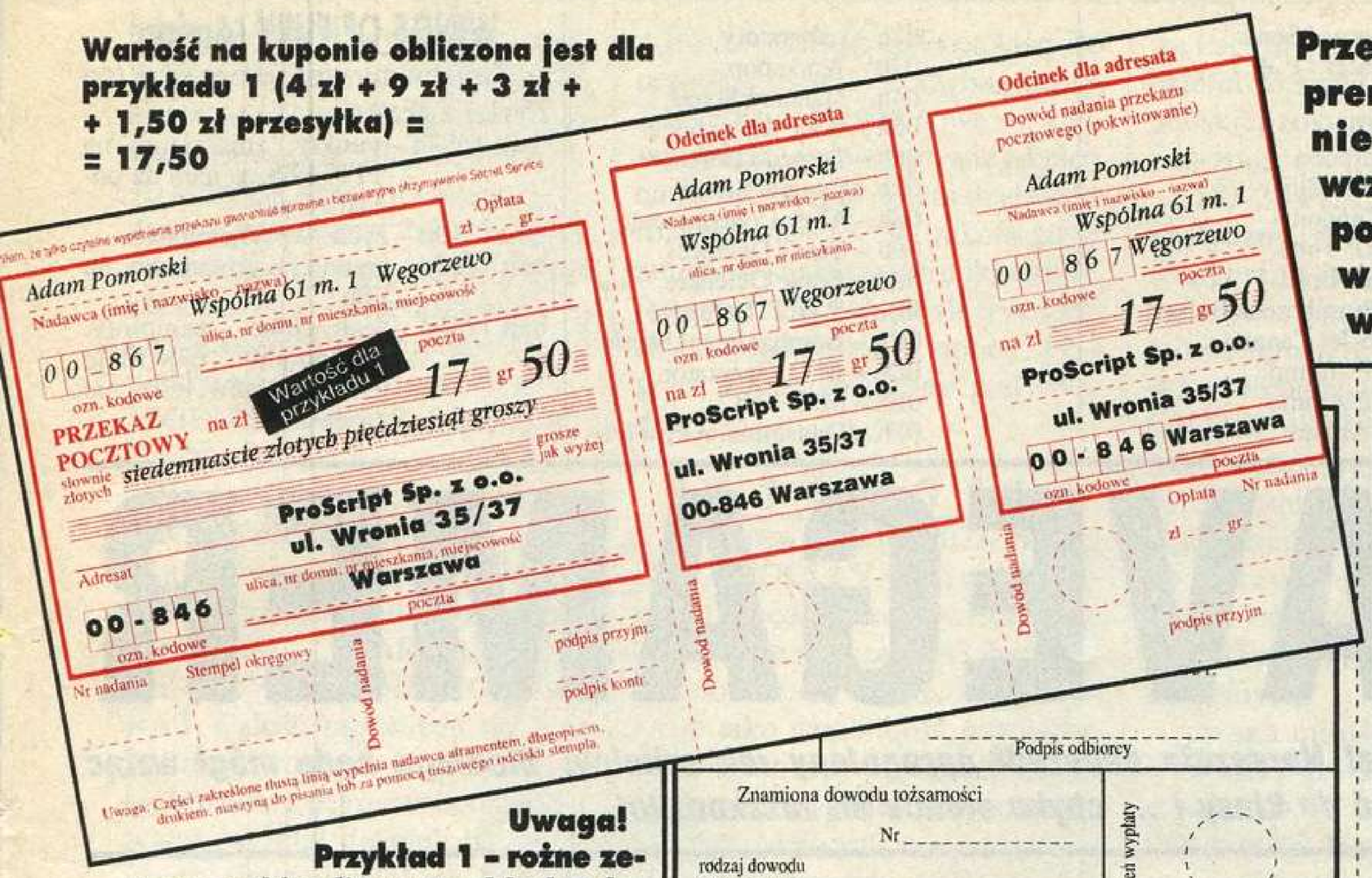
Zaspokaja oczekiwania nawet najbardziej wybrednego multimediomana oferując wszystko to, co UltraSound oraz dodatkowo:

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

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

PŁYTA CD-ROM
3 LATA GWARANCJI
POLSKA INSTRUKCJA

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 nie przyjmuje drukowanych przez nas wcześniej kuponów. Prosimy korzystać z kuponów przekazów pocztowych dostępnych 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.

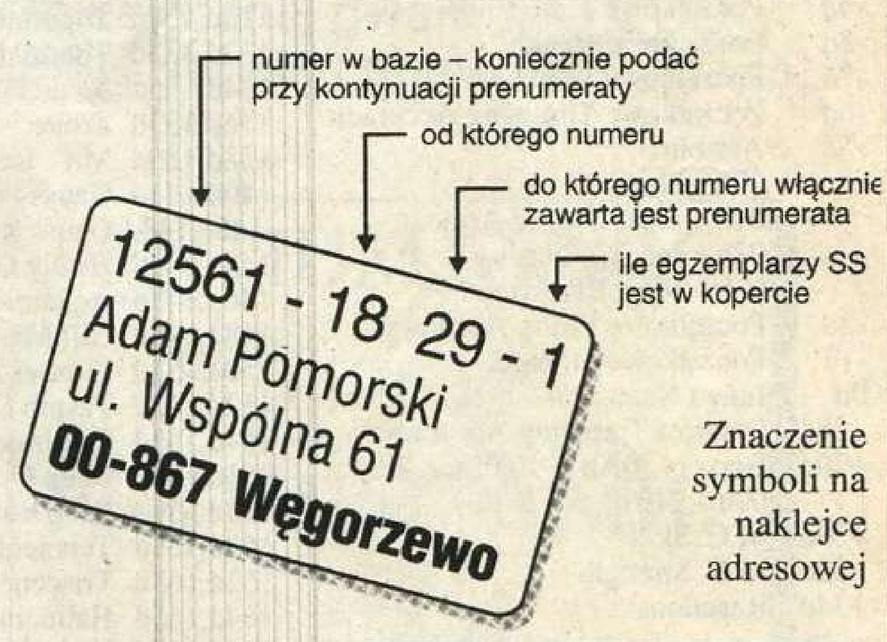
ZACHĘCAMY TEŻ DO KUPOWANIA ARCHIWALIÓW OSOBIŚCIE W REDAKCJI – Warszawa, ul. Wronia 35/37, I p.

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
4	4,00 zł	16	1,60 zł
6	80 gr	17	1,60 zł
7	80 gr	18	1,60 zł
8	1,20 zł	19	1,60 zł
9	1,20 zł	20	1,60 zł
10	1,20 zł	21	1,60 zł
12	1,20 zł	22	1,80 zł
11	1,20 zł	23	1,80 zł
13	1,20 zł	24	1,80 zł
14	1,20 zł	25	1,80 zł
15	1,20 zł		

■ CENY ZESTAWÓW

zestaw 1 (całość: 4 i od 6 do 25)	**– 22,00 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 25)	**– 11,00 zł**
zestaw 7 (dwa dowolne od 6 do 22)	**– 2,00 zł**
zestaw 8 (trzy dowolne od 6 do 22)	**– 3,00 zł**
zestaw 9 (cztery dowolne od 6 do 22)	**– 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

W swoich listach często pytacie jak długo trzeba czekać na publikację nadesłanych modyfikacji SG. Otrzymujemy bardzo wiele listów i w pierwszej kolejności wybierane są te o najbardziej atrakcyjnej treści. Jeśli chcecie przyśpieszyć publikację waszych poprawek, przysyłajcie je na dyskietkach – jest to dla nas pomocne. Tekst powinien być w zwykłym ASCII z polskimi literami w standardzie Mazovia. Poza tym koniecznie napiszcie jaki jest format dyskietki (PC, Amiga,...).

A teraz coś, co powinno choć trochę przypomnieć wakacje, a także zniechęcić niektórych do spędzania ich nad morzem, rzeką czy jeziorem!

TERROR FROM THE DEEP (PC)

Pieniądze są zapisane w pliku LIGLOB.DAT pod offsetem 0h i zajmują cztery bajty, w które należy wpisać 6FFFFFFFh. Charakterystyki żołnierzy są zapisane w pliku SOLDIER.DAT. Dane każdego z nich zajmują 70 bajtów i mają następującą strukturę (przesunięcie względem pierwszej litery imienia):

Przesunięcie	Znaczenie
-34d	Przyrost Time Units
-30d	Przyrost Health
-29d	Przyrost Strength
-25d	Stopień
	00h – Seaman
	01h – Able Seaman
	02h – Ensign
	03h – Lieutenant
	04h – Commander
	05h – Captain
-21d	Liczba zabitych Ufoków
-19d	Czas gojenia się ran
-17d	Liczba misji
-12d	Przyrost Stamina
-10d	Przyrost Firing Accuracy
-9d	Początkowe Time Units
-8d	Początkowe Health
-7d	Początkowe Stamina
-6d	Początkowe Throwing Accuracy
-5d	Armour
	00h – None
	01h – Aqua-Plastic Armour
	02h – Ion Armour
	03h – Mag. Ion Armour
-2d	Początkowe Firing Accuracy
-1d	Początkowe Strength
0d	Imię i Nazwisko
+28d	Przyrost Throwing Accuracy
+29d	Bravery (0Ah – 10,09h – 20, ..., 00h – 110)
+30d	M.C. Skill
+32d	M.C. Strength
+34d	Reactions

Dane o budynkach i ilości sprzętu w bazie zajmują 296 bajtów i są zapisane w pliku BASE.DAT w następujący sposób (przesunięcie względem pierwszej litery nazwy bazy):

Przesunięcie	Znaczenie
0d	Nazwa bazy
16d,17d	Ajax Launcher
18d,19d	D.U.P. Head Launcher
20d,21d	Craft Gas Cannon
22d,23d	P.W.T. Cannon
24d,25d	Gauss Cannon
26d,27d	Sonic Oscillator
28d,29d	Ajax Torpedos
30d,31d	D.U.P. Head Torpedos
32d,33d	Gas Rounds (x50)
34d,35d	P.W.T. Ammo
36d,37d	Coelacanth / G. Cannon
38d,39d	Coelacanth / Aqua Jet
40d,41d	Coelacanth / Gauss
42d,43d	Displacer / Sonic
44d,45d	Displacer / P.W.T.
46d,47d	Dart Gun
48d,49d	Dart Clip
50d,51d	Jet Harpoon
52d,53d	Harpoon Clip
54d,55d	Gas Cannon
56d,57d	GC-AP Bolts
58d,59d	GC-HE Bolts
60d,61d	GC-Phosphorous Bolts
62d,63d	Hydro-Jet Cannon
64d,65d	HJ-AP Ammo
66d,67d	HJ-HE Ammo
68d,69d	HJ-P Ammo
70d,71d	Torpedo Launcher
72d,73d	Small Torpedo
74d,75d	Large Torpedo
76d,77d	Phosphor Torpedo
78d,79d	Gauss Pistol
80d,81d	Gauss Rifle
82d,83d	Heavy Gauss
84d,85d	Magna-Blast Grenade
86d,87d	Dye Grenade
88d,89d	Particle Disturbance Grenade
90d,91d	Magna-Pack Explosive
92d,93d	Particle Distrubance Sensor
94d,95d	Medi-Kit
96d,97d	M.C. Disruptor
98d,99d	Thermal Tazer
100d,101d	Chemical-flare
102d,103d	Vibro Blade
104d,105d	Thermic Lance
106d,107d	Heavy Thermic Lance
108d-113d	????
114d,115d	Sonic Cannon
116d,117d	Cannon Power Clip
118d,119d	Sonic-Blasta Rifle
120d,121d	Blasta Power Clip
122d,123d	Sonic Pistol
124d,125d	Pistol Power Clip
126d,127d	Disruptor Pulse Launcher
128d,129d	Disruptor Ammo
130d,131d	Thermal Shok Launcher
132d,133d	Thermal Shok Bomb
134d,135d	Sonic Pulser
136d,137d	Zrbite
138d,139d	M.C. Reader
140d,141d	Gauss Pistol Clip
142d,143d	Gauss Rifle Clip
144d,145d	Heavy Gauss Clip
146d,147d	Aquatoid Corpse
148d,149d	Gill Man Corpse
150d,151d	Lobster Man Corpse
152d,153d	Tasoth Corpse
154d,155d	Calcinite Corpse
156d,157d	Deep One Corpse
158d,159d	Bio-Drone Corpse
160d,161d	Tentaculat Corpse
162d,163d	Triscene Corpse
164d,165d	Hallucinoid Corpse
166d,167d	Xarquid Corpse
168d-175d	????
176d,177d	Ion-Beam Accelerators
178d,179d	Magnetic Navigation
180d,181d	Alien Sub Construction
182d,183d	Alien Cryogenics
184d,185d	Alien Cloning
186d,187d	Alien Learning Arrays
188d,189d	Alien Implanter
190d,191d	Examination Room
192d,193d	Aqua Plastics
194d,195d	Alien Re-animation Zone
196d,197d	Plastic Aqua Armor
198d,199d	Ion Armour
200d,201d	Mag. Ion Armour
202d,203d	Solid Harpoon Bolts
204d,205d	Aqua Jet Missiles
206d,207d	P.W. Torpedo
208d,209d	Gauss Cannon Ammo
218d-253d	Typy budynków w bazie:
	00h – Airlock
	01h – Living Quarters
	02h – Laboratory
	03h – Workshop
	04h – Standard Sonar
	05h – Wide Array Sonar
	06h – Torpedo Defences
	07h – General Stores
	08h – Alien Containment
	09h – Gauss Defences
	0Ah – Sonic Defences
	0Bh – P.W.T. Defences
	0Ch – Bombardment Shield
	0Dh – M.C. Generator
	0Eh – M.C. Lab
	0Fh – Transmission Resolver
	10h,11h,12,13h - Sub Pen
254d-289d	Czas budowy budynku (00h – już zbudowany)
290d	Liczba Inżynierów
291d	Liczba Naukowców

WINGS OF FURY (Amiga)

Zmieniamy wof.nazwa save (na dysku z grą):

bajt 1697d – punkty, zmieniamy na FFFFFFh co nam da ponad 16 mln
bajt 1710d – życie, wpisujemy 64h
bajt 1727d – amunicja, zmieniamy na FFh
bajt 1745d – zestrzelone samoloty, wklepujemy 63h (daje 99d samolotów, radzę nie zwiększać).

SAVEGAMER

Witaj szkoło! Nareszcie nadszedł upragniony rok szkolny! Niedługo będę mógł wziąć tornister, iść do klasy i ... chyba słońce mi zaszkodziło!

KORESPONDENCJA

OLD TIMER (Amiga)

Ilość pieniędzy jest zapisana pod offsetem 409d i zajmuje trzy bajty.

Krus, Tychy

SPEEDBALL 2 (Amiga)

Do zmian używamy File Master'a, funkcja Disk Edit. Na samym początku nagrywamy SAVE (LEAGUE i CUP). Mamy 12 postaci i 8 kresek uzbrojenia po 100. Dla LEAGUE save znajduje się na bootblocku (0 track). Zmieniamy powtarzające się wartości 100d (64h) najlepiej na 250d (FAh), powyżej gra może się zawiesić, co daje nam pełne uzbrojenie (agresywność, atak...). Kasy mamy 1100d (044Ch) a więc zmieniamy 4 oraz 5 bajt na 7FFFh (tu też nie przeginamy bo można zbankrutować) i mamy 32761d kasy. Save dla CUP znajduje się trochę dalej bo na 22 ścieżce (track). Zmieniamy tak samo jak w LEAGUE. Kasy mamy 2000d (07D0h) – wpisujemy 7FFFh.

BLACK CRYPT (Amiga)

Używamy File Master-a opcja File Edit. Dane każdej postaci zapisane są na dysku GAMESAVE w zbiorach CHARACTERSA i CHARACTERSB. Niedaleko za imieniem (FILE MASTER opcja FIND):

FIGHTER	bajt 304d
CLERIC	bajt 1248d
MAGIC USER	bajt 2272d
DRUID	bajt 3476d

Pod tym offsetem powinien znajdować się ciąg:

01 00 00 00 08 08 0F 0F 0F 0F 0F.

Pierwszy bajt oznacza poziom postaci, 5 i 6 – zdolności obronne, 7 – siłę, 8 – inteligencję, 9 – mądrość, 10 – zręczność, 11 - kondycję. Ciąg najlepiej zmienić na:

04 00 00 00 64 FF FA FA FA FA FA

COLORADO (Amiga)

Zmieniamy plik o nazwie SOS.FIC (dysk z grą)

bajt 01d – energia, wpisujemy FFh
bajt 03d – proch, zmieniamy na FAh
bajty 227d-231d – INWENTARZ:

01h	strzelba
02h	siekiera
03h	nóż
04h	granat
05h	butelka energii
06h	róg z prochem
07h	beczka prochu
08h	fajka
09h	dziecko
0Ah	srebrna kula
0Bh	order za odwagę
0Ch	bryła złota
0Dh	naszyjnik
0Eh	skóra
0Fh	złoto
10h	papier

D/GENERATION (Amiga)

Plik SAVE.DAT (należy go stworzyć przez ALT+S (save level)) na 1-szym dysku. Wczytanie przez ALT+R. Plik ma zaledwie 36 bajtów.

bajt 06d – życie, zmieniamy na 63h
bajt 07d – rescued, wpisujemy 63h
bajt 09d – liczba granatów

Aby otworzyć zaporę wpisz do komputera jako USER NAME – seth, a jako PASSCODE – ostrich.

Damian Małecki, Jelcz-Laskowice

CANNON FODDER 2 (PC)

Grzebiemy w pliku xxxxxx.CF. W nawiasie kwadratowym wpisana jest wartość dla poziomu 14.

Offset	Znaczenie
00d	suma faz które przeszedłeś [12h]
12d	numer misji [0Eh]
18d	liczba rekrutów
50d,52d	ilość faz w misji (w oba bajty trzeba wpisać to samo) [04h]
62d	imię żołnierza nr 1
64d	ranga żołnierza nr 1 (można wpisać od 01h do 0Fh)
72d	punkty żołnierza nr 1
74d	imię żołnierza nr 2
76d	ranga żołnierza nr 2
84d	punkty żołnierza nr 2
86d	imię żołnierza nr 3
88d	ranga żołnierza nr 3
96d	punkty żołnierza nr 3
98d	imię żołnierza nr 4
100d	ranga żołnierza nr 4
108d	punkty żołnierza nr 4
1746d	ranga bohatera nr 1
1747d	imię bohatera nr 1
1749d	punkty bohatera nr 1

1751d	ranga bohatera nr 2
1752d	imię bohatera nr 2
1754d	punkty bohatera nr 2
1756d	ranga bohatera nr 3
1757d	imię bohatera nr 3
1759d	punkty bohatera nr 3
1761d	ranga bohatera nr 4
1762d	imię bohatera nr 4
1764d	punkty bohatera nr 4
1766d	ranga bohatera nr 5
1767d	imię bohatera nr 5
1769d	punkty bohatera nr 5
1776d	liczba osób, które zostały ci zabite
1778d	liczba osób, które zabiłeś

Mateusz Kornet, Warszawa

THE SETTLERS (Amiga)

Zmian dokonujemy w pliku SETTLERSSAVEx. Dane dotyczące ilości ludzi w państwie zaczynają się od offsetu 140h. Kolejność zawodów jest następująca: tragarz, przewoźnik, kopacz, murarz, drwal, tracz, kamieniarz, leśniczy, górnik, hutnik, rybak, świniarz, rzeźnik, rolnik, młynarz, piekarz, szkutnik, płatnerz, snycerz, geolog, rycerz I, rycerz II, rycerz III, rycerz IV, rycerz V – każdy zawód zajmuje dwa bajty.

CENTURION (Amiga)

Modyfikujemy plik *.CSV. Dane dotyczące prowincji zaczynają się od offsetu 64d i zajmują po 32 bajty dla każdej. Kolejność jest następująca: Italia, Carthago, Aegyptus, Macedonia, Gaul, Parthia, Syria, Thracia, Pontus, Asia, Cilicia, Alpes, Germania, Dalmatia, Dacia, Hispania, Mauretania, Cyrenaica, Arabia, Mesopotamia, Armenia, Sicilia, Sardinia, Britannia, Narbonensis, Scythia, Sarmatia. W bajcie 1 i 2 zapisana jest ilość ludzi zdolnych do służby wojskowej, a w 18 status prowincji: 00h - niepodległa, 01h – okupowana, 02h – sprzymierzeniec Rzymu, 03h - kolonia, 04h – obywatel Rzymu. Dane dotyczące legionów zaczynają się od offsetu 980d, zajmują po 20 bajtów i mają następującą strukturę:

Bajt	Znaczenie
2d-5d	Nazwa legionu
7d,8d	Ilość piechoty (max. 1770h)
9d,10d	Ilość konnicy (max. 0258h)
11d	Numer legionu
12d	Morale legionu
13d	Położenie legionu (numer prowincji: Italia – 00h,...,Sarmatia – 1Ah)
14d	Rodzaj legionu 00h – piechota 01h – konnica 02h – armia
15d	Status legionu 00h – Ready 01h – Moved 02h – Forming

Uwaga! Można mieć co najwyżej 12 legionów!

OIL IMPERIUM (Amiga)

Zmian dokonujemy na dysku O.I.Games w katalogu GAMES w pliku o rozmiarze 12385 bajtów. Dane pierwszego gracza zaczynają się od offsetu 7465d. Jego pieniądze zapisane są pod offsetem 7495d i zajmują 4 bajty. Dane o posiadanej przez niego ropie znajdują się pod offsetem 7580d-7611d. Na każdy obszar świata przypadają trzy bajty, po których następuje jeden bajt o wartości 00h. Kolejność obszarów: Alaska, North America, Mid America, South America, Europe, USSR, Gulf Region, Indo-China. Dane pozostałych graczy zaczynają się od następujących offsetów: 8515d, 10077d, 11127d. Przesunięcia są analogiczne jak dla pierwszego gracza.

Rafał Kwaczała, Trzebinia

K240 (Amiga)

Zmian dokonujemy w pliku K240.x. Pieniądze przeznaczone na cztery główne cele zapisane są pod offsetami i zajmują po trzy bajty:

Offset	Znaczenie
54289d	Construction
54293d	Vehicles
54297d	Intelligence
54301d	Missiles

Ilość minerałów w złożach na pierwszym asteroidzie jest pod offsetami (zajmuje po dwa bajty):

Offset	Minerał
127318d	Selenium
127320d	Asteros
127322d	Barium
127324d	Crystalite
127326d	Quazinc
127328d	Bytanium
127330d	Korellium
127332d	Dragonium
127334d	Traxium
127336d	Nexos

Ilość minerałów w magazynach na pierwszym asteroidzie jest pod offsetami (zajmuje po dwa bajty):

Offset	Minerał
127440d	Selenium
127442d	Asteros
127444d	Barium
127446d	Crystalite
127448d	Quazinc
127450d	Bytanium
127452d	Korellium
127454d	Dragonium
127456d	Traxium
127458d	Nexos

SENSIBLE WORLD OF SOCCER (Amiga)

Ilość pieniędzy zapisana jest w SG w czterech kolejnych bajtach od offsetu 54746d.

Rafael Kiliman, Zielona Góra

TERROR FROM THE DEEP (PC)

Dane o złapanych żywcem ufokach zapisane są w pliku ASTORE.DAT. Każda charakterystyka zajmuje 12 bajtów. Pierwszy bajt oznacza rasę a drugi specjalność. Rasy: 01h – Aquatoid, 02h – Gill Man, 03h – Lobster Man, 04h – Tasoth, 05h – Calcinite, 06h – Deep One, 07h – Bio-drone, 08h – Tentaculat, 09h – Triscene, 0Ah - Hallucinoid, 0Bh – Xarquid. Specjalności: 01h – Commander, 02h - Navigator, 03h – Medic, 04h – Technician, 05h – Squad Leader, 06h – Soldier, 07h – Terrorist.

Typ statku zapisany jest w pliku CRAFT.DAT pod offsetem 0,110,220. 00h – Triton, 01h – Hammerhead, 02h – Leviathan, 03h - Barracuda, 04h – Manta.

Marek Łaś, Tarnów

WARCRAFT (PC)

Zmian dokonujemy w pliku SAVEx.SAV. Pod offsety 1430d, 1442d, 1446d należy wpisać 06h, pod 1438d 64h. W offsety od 1453d do 1503d 01h, a pod 1454d, 1459d, 1464d, 1499d 02h. Od tej pory w każdej misji broni, koni i tarczy będzie pod dostatkiem, czarownicy będą mogli wzywać demony (lub żywiołaki wody) i będzie można stawiać wszystkie budowle.

Norbert Petrich, Łodź

SABRE TEAM (PC)

Zmian dokonujemy w pliku WEAPSAS.SVx. Pod podane niżej offsety należy wpisać FFh co daje 255 przedmiotów każdego typu.

Offset	Przedmiot
02h	MP5A3
06h	MP53D
0Ah	MP5K
0Eh	Accuracy International PM
12h	Self-Loading Rifle (SLR)
16h	M16A2
1Ah	L2A3 Stearling
1Eh	SA-80
22h	L7A2
26h	G3
2Ah	9mm, 30 Round magazine
2Eh	9mm, 34 Round magazine
32h	7.62mm, 10 Round magazine
36h	7.72mm, 20 Round magazine
3Ah	5.56mm, 30 Round magazine
3Eh	50 bullet 7.62mm belt-feed
42h	Stun grenade
46h	CS gas carnister
4Ah	S10 Respirator
4Eh	Billet-proof jacket
52h	Medical Kit

Ponadto zmiany w pliku SAVEPEOP.SVx znacznie udoskonalą naszych żołnierzy.

Offset	Wpisać
2Ch	C4h
2Dh	63h
30h	C5h
36h	63h
38h	C7h
1C1h	64h
1C3h	63h
1C5h	64h
1CBh	63h
1CDh	64h
358h	BFh
35Ah	63h
35Ch	B8h
362h	63h
364h	BAh
4DAh	63h
4DCh	18h
4DEh	63h
4E4h	1Ah
4E6h	63h
696h	63h
698h	6Fh
69Ah	63h
6A0h	69h
6A2h	63h
82Dh	66h
82Fh	63h
831h	66h
837h	63h
839h	66h
9D6h	63h
9D8h	5Fh
9DAh	63h
9E0h	59h
9E2h	63h
B77h	63h
B79h	67h
B7Bh	63h
B81h	67h
B83h	63h

JORDAN IN FLIGHT (PC)

Modyfikujemy plik xxx.TNM.

Offset	Wpisać
12d	08h
102d	00h
108d	numer drużyny przeciwnej 01h – TULSA 02h – MANHATAN 03h – LOWELL 04h – OAKLAND 05h – VENICE BCH. 06h – WATERBERY 07h – MARIETTA

Jeśli powyższe zmiany nie pomogły nam wygrać to należy jeszcze zmienić

Offset	Wpisać
12d	09h
78d	00h
102d	00h
114d	00h
116d	08h
118d	00h

JA, Tarnów

BATTLE BUGS (PC)

Modyfikujemy plik GAMExxx.SAV. W tej grze największym problemem jest upływ czasu. Minuty zapisane są pod offsetem 15h, a sekundy pod 14h – wpisujemy tam 99h i tyle czasu powinno wystarczyć.

JAC, Białystok

F-15 STRIKE EAGLE 2 (PC)

Zmieniamy plik HALLFAME. Dane każdego pilota zajmują 32 bajty, dane pierwszego zaczynają się od offsetu 18h, drugiego 38h,... Struktura danych:

Przesunięcie	Znaczenie
0d	punkty za misje (4 bajty)
4d	punkty za najlepszą misję (2 bajty)
6d	stopień wojskowy 00h – 2nd Lt. 01h – 1st Lt. 02h – Capt. 03h – Major 04h – Lt Col. 05h – Colonel 06h – Gen.
7d	medale CYCLES (PC)

Modyfikujemy plik *.STM. Ilość punktów jest zapisana pod offsetem 0Eh.

Napoleon, Włocławek

EYE OF BEHOLDER 3 (PC)

Zmian dokonujemy w pliku ITEMS_x.BIN. Przesunięcie liczone względem pierwszej litery imienia postaci:

Przesunięcie	Znaczenie
27d	Level
35d,36d	bieżąca energia postaci
37d,38d	maksymalna energia postaci
55d,56d	Strength
57d	Intelligence
58d	Wisdom
59d	Dexterity
60d	Constitution
61d	Charisma

CANNON FODDER 2 (PC)

Modyfikujemy plik x.CF.

Offset	Znaczenie
18d,19d	liczba rekrutów
1776d,1777d	liczba żywych (HOME)
1778d,1779d	liczba zabitych (AWAY)

Dane o żołnierzach i bohaterach są zapisane w ten sam sposób co w pierwszej części (patrz SS 17).

Andrzej Przewoźnik, Jaworzno

TIPS & TRICKS

Letnie upały nie wpłynęły dodatnio na korespondentów TNT. Po pierwsze: obok tipsa piszcie na jaki jest on komputer. Po drugie: ljubimaja Galina zajmuje się Helpem a nie Tipsami. Po trzecie: nie zamieszczamy kodów zabezpieczających do gier. Tips miesiąca to FIFA Int. Soccer! Spróbujcie sami.

Witia Krugłoj

JAK PRZYSPIESZYĆ PECETA?

autor: Michał „Bugsy" Łyszczarz

Podany sposób nie jest przeznaczony dla początkujących, ze względu na wymaganą wiedzę i doświadczenie.

1) Na początku odkręcamy wszystkie śruby przytrzymujące obudowę.

2) Zdejmujemy pokrywę i patrzymy (z zachwytem) na płytę główną, próbując spod zwałów kurzu, pajęczyn i hordy napędzających cały interes krasnoludków dojrzeć procesor.

3) Gdy już odczytamy umieszczone na nim znaki runiczne (np. 286/16MHz), to bierzemy gumkę, ścieramy cyfrę 2 i kredkami świecowymi wpisujemy, w to samo miejsce, inną cyfrę np. 4, 5 lub 6. Nie należy wpisywać zbyt dużej, gdyż niektóre gry mogą zacząć chodzić zbyt szybko jak na możliwości człowieka.

7TH GUEST

PC, Marek „Pizang" Iwanowski

Żeby przebrnąć przez labirynt, na kolejnych rozdrożach należy skręcać według podanego niżej schematu (N – naprzód, P – prawo, L – lewo): NNNNNNNNNPNPPPLPNPL.

ADDAMS FAMILY

Amiga, Wojciech Nawara

Jako kod wpisz: 11111 – 100 żyć.

ADVENTURES OF ROBIN HOOD

Amiga, Luck

Ze stryczka można uciec! Poczekaj aż zawiśniesz i kliknij na Robina własnym mieczem. Robin odetnie się, a żołnierz będzie tak zaskoczony, że zdążysz poczęstować go strzałą.

ALIEN BREED TOWER ASSAULT

Amiga, Michał Kulesza

Na pierwszej planszy, w lewym dolnym rogu znajdziesz życie i szmal. W COLONY GROUND SECTOR 4 w prawym górnym rogu znajduje się tajne przejście, aby tam wejść musisz wdepnąć na minę (opłaca się). Wchodzenie na miny będzie też konieczne w dalszej grze, bo inaczej nie będziesz mógł wchodzić w różne miejsca. W OUTER COLONY SECTOR 5 u samej góry znajduje się statek, a przy nim martwy koleś, podejdź a dostaniecz fajną broń. Kody: FKASMCEAADCAAADJ – zaczniesz od ENGINEERING SECTOR 1, FKAGLDEACDCAAAED – zaczniesz j.w ale z trzema życiami, dwoma rodzajami broni i sporym szmalem.

ALONE IN THE DARK

PC, Michał „YURI" Królak

Rzucaj nożami i przedmiotami w potwory. Tracą wówczas energię. Gdy znalazłeś się w tajemnym schowku w bibliotece (tam gdzie jest talizman) to weź książkę (żółto-białą) i ją przeczytaj. Zobaczysz wspaniałą animację, jak tajemnicze siły unoszą cię w powietrze i łamią kark.

ARCHIPELAGOS

Amiga, J. Góralski, R. Darek, M. Dec

Jeśli nie możesz przejść któregoś z etapów, wpisz w czasie gry: "8421* i naciśnij dwa razy RETURN. Możliwość wyboru jednego z dziesięciu tysięcy etapów.

B.A.T

PC, Barakuś

Idź do salonu gier i przyjmij wyzwanie rzucone przez jednego z klientów. Wygrasz nagrywając grę na video i puszczając ją później w zwolnionym tempie. Zamiast brać od pokonanego 1000 kredytów, zaproponuj mu towarzyszenie ci po mieście (wolne wejście do północnego airlock'u) zaraz po tym wybierz opcję SEARCH – masz wszystkie przedmioty. 2) W pokoju hotelowym znajdziesz kartę wstępu do sekcji inżynieryjnej (warta ponad 3000 kredytów).

BATMAN THE MOVIE

Amstrad, Filip RAT Majsak

Podczas ładowania gry, gdy pojawi się po raz drugi czołówka i komputer będzie czekał na naciśnięcie spacji, odczekaj jedną minutę i dopiero teraz naciśnij. Jesteś nieśmiertelny.

BATTLE ISLE'93

Mikołaj „Panda" Sobczak

Kody: 1) LUMIT, 2) LUNAR, 3) LUTOF, 4) SONIX, 5) SOWYN, 6) SOSOO, 7) SONAF, 8) RACHE, 9) RAMPE, 10) RANGG, 11) FILMO, 12) FIEST, 13) FINXT, 14) EBENE, 15) EBSYL, 16) EBONY, 17) EBTAR, 18) KARST, 19) KANTO, 20) KAROT, 21) KAISR, 22) SYBIL, 23) SFINX, 24) SYNOM.

BIFF

C-64, Łukasz Koszuta

WIRE CUTTER – użyj na linie (najpierw musisz użyć Power Card), POWER CARD – użyj na linie, A ROPE – użyj na przerwanym moście (tam gdzie zebrałeś POWER CARD), MATDHESS – użyj na przedmościu (ale musisz mieć ze sobą BANGER), THE COIN – użyj na samochodzie, AN AXE – użyj na czerwonym drzewie, PLANT SEEDS – daj żółtemu facetowi (strachowi), TIN OF OIL – naoliw dziurkę od klucza, OLD CLOTHES – użyj na żółtym pamprze (na krzyżu), CHOC SEEDS – użyj na żółtym papierze, CHOCOLATES – użyj w domku na drzewie, BUG SPRAY – użyj na samochodzie, RECORD – użyj na mostku (na prawo od wielkiego drzewa), THE KEY – otwórz zamek (który naoliwiłeś), BROKEN RING – musisz go mieć, gdy używasz na grzybie, FLOWER POT – użyj na małym mostku (tam gdzie jest żółty ptak i zielony stwór), PLANKS – użyj na wodzie, EXPLOSIVES – użyj koło białego murka, BATTERIES – użyj na samochodzie, Latarka – użyj w ciemnym pomieszczeniu, A JEWEL – zostaw na czerwonym grzybie (musisz mieć BROKEN RING), FIXED RING – użyj w domku na drzewie, EMPTY GLASS – użyj koło małego kawałka wody, FULL GLASS – zostaw w domku na drzewie, ICE CREAM – zostaw w domku na drzewie, FLOWER – zostaw w domku na drzewie. Przy pomocy spacji używa się przedmiotów.

BLAKE STONE

PC, Patryk Jan Jastrzębski

Kombinacja klawiszy: J, A, M, ENTER daje 100% zdrowia, 100% amunicji i wszystkie typy broni, oczywiście kosztem punktów.

BLUES BROTHERS

Amiga, BoJo

Z parasolem w pierwszej planszy możesz chodzić po niektórych chmurach.

BRIAN THE LION

A1200, Przemysław Musiałowski

Kody: 1)3Xr7vgqaGP, 2) 20N*V7pSXu, 3) 20RG57pSX*, 4) 20RG57pSXY, 5) 93/a/MZXY3, 6) v/AFL/xXY3, 7) 20RG5HDSXP.

BROAD SIDES

Atari, Andrzej Soja

Najpierw strzelaj w żagle – AIM AT SAILS, a dopiero potem w kadłub – AIM AT HULL.

CARDLAXX

Amiga, Wojciech Nawara

Wciśnij pauzę i wpisz: RACHEL. Naciśnij SHIFT-G, nieskończony czas.

CASTLES

Amiga, Andrzej Soja

Najpierw buduj mury, gdyż z nich mieszkańcy będą lali smołę na przeciwnika.

CHAMPIONSHIP MANAGER

Amiga, Wojciech Nawara

Jako swoje imie wpisz: MR BULGARIA. Dostaniesz 30 milionów.

COLONISATION

PC, Kamil Szafara

Kiedy jesteś na ekranie wyboru kraju, koło Hiszpanii pojawi się czerwony prostokąt. Kliknij na nim, a rozpoczniesz grę w kraju SPRING, gdzie możesz kontrolować cztery narody jednocześnie.

CORRIDOR 7

PC, Patryk Jan Jastrzębski

Kombinacja klawiszy: W, A, X daje 100% zdrowia, pełno amunicji i wszystkie typy broni – kosztem punktów,

CRYSTAL KINGDOM DIZZY

Amiga, Wojciech Nawara

Kody: F7J7G8FD8 – nieśmiertelność, FC9036B47 – jesteś szybszy.

DANGEROUS STREETS

Amiga, Barakuś

Wybierz Lolę i trzymając joya w dół wciśnij AUTOFIRE.

DARK FORCES

PC, Kamil Szafara, J.R, Marcin Kędzia

Kody do poziomów: 1) LASECBASE, 2) LATALAY, 3) LASEWERS, 4) LATESTBASE, 5) LADTENTION, 6) LARAMSHED, 7) LAROBOTICS, 8) LANARSHADA, 9) LAJABSHIP, 10) LAIMPCITY, 11) LAFUELSTAT, 12) LAEXECUTOR, 13)LAARC. Specjalne kody: LAREDLITE – zatrzymanie przeciwników, LAPOSTAL – max. broni i amunicji, LAIMLAME – nietykalność, LACDS – super mapa z detalami, LARANDY – szybsze przeładowywanie, LADATA – twoje namiary, LABUG – schylasz się niżej (tryb „insect"), LAPOGO – wyłącza sprawdzanie wysokości, LASKIP – zmiana poziomów, LANTFH – teleport, LASKIP – zwycięskie zakończenie, LAJABSHIP – skok do etapu JABBA SHIP, LATALAY – skok do etapu TALAY, LASEWERS – skok do etapu SEWERS, LAISASLADOESYOUKNOWWHATIMTALKINGABOUT – wpisz powyżej poziomu 17-tego (dozwolone od lat osiemnastu).

PC, Wolf/KLF

W pierwszej misji na lądowisku statku kosmicznego po prawej stronie jest wnęka, po otwarciu małych drzwiczek znajdziesz EXTRA LIFE.

DEATH TRAP

Amiga, Błażej Nowak

Na pierwszym ekranie po włożeniu dysku naciśnij prawy klawisz myszy.

DIZZY PRINCE OF THE YOLKFOLK

Amiga, Ktoś

Harfę daj św. Piotrowi, da ci on w zamian serek. Włóż go do pudełka i połóż koło myszy. Żeby przejść trolla, należy położyć koło niego mysz, troll ucieknie.

DOMAN

Amiga, H-Blockx i Adam Czyż

Gdy pojawią się opcje, wpisz: SRAMNAPC – trochę więcej żyć, KALASHNIKOV – podczas gry wybierz kuszę. Niespodzianka.

DOOM

PC, Łukasz Wierzbicki

Na końcu gry, walcząc ze spidermanem, podpuść go tak, by kilka jego serii trafiło inne pałętające się w pobliżu potwory. Gdy te rzucą się na niego, stań poza zasięgiem jego strzału i patrz jak wykańczają go potwory. Beczki z benzyną są bronią bardzo użyteczną, jeśli uderzysz je pięścią tak by poleciały w kierunku wroga.

DUNE

Amiga, Grzegorz Misior

Budynki wroga zdobywa się wchodząc ludźmi dotąd, aż budynek wybuchnie. Potem kliknij na budynek i napraw go. Nie da się w ten sposób zdobyć OUTPOST, WOR, HOUSE OF IX.

DYNA BLASTER

PC, Arczi

Wpisz HUDSONSOFT – nieśmiertelność – zabić cię mogą tylko stworki główne).

EAT MY PHOTONS!

Macintosh, Kamil

Wciśnięcie Command-W na ekranie misji pozwala na skok do dowolnego levelu. Niektóre klawisze: R – zmienia zasięg radaru, Z – wybór celu, ESC – samozniszczenie.

ELITE

Amiga, Atari ST, Andrzej Soja

Jeśli walczysz z policją lub piratami, skacz w nadprzestrzeń – klawisz G. Handluj żywnością.

EPIC PINBALL

PC, Grzegorz Rudynek

Wejdź do opcji, w której wybiera się liczbę kul i wciśnij F1 – będziesz miał sześć kul.

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

PC, Łukasz Paluch

Gdy kogoś sfaulujesz, zacznij uciekać przed sędzią. Sędzia jak opętany będzie gonić za tobą. Mnie udało się zrobić trzy okrążenia boiska. Zabawa po uszy.

FLASHBACK

Damian Markiewicz

W normalnym trybie gry jako password wpisz TOIT.

Jankes

Wstukaj hasło PIXEL, a na swojej drodze nie napotkasz żadnego ochroniarza.

FOOTBALLER OF THE YEAR

Atari, Andrzej Soja

Jako zespół wybierz AJAX, a jeśli chcesz zbić fortunę, bierz udział w konkursach.

FORMULA ONE GRAND PRIX

PC, Michał „Bugsy" Łyszczarz

Chcesz być najlepszym? To proste! Przez cały wyścig nie daj się zdublować i na ostatnim okrążeniu zjedź do boksu. Miłego mistrzostwa!

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	29,30	Guardian	46,40	Super Skidmarks	70,80
Alien Breed 3D	**90,30**	Kingpin	51,20	Surf Ninjas	46,40
Alien Breed Tower Assault	84,20	Overkill + Lunar-C	29,30	Trolls	46,40
All Terrain Racing	74,40	**Roadkill**	**51,20**	Ultimate Body Blows ~~79,90~~	51,20
Arcade Pool	52,50	Soccer Superstars	58,60	Whales Voyage	46,40
Big 6	61,00	Summer Olympix	46,40	**Whizz**	**58,60**
Dangerous Streets	46,40	Super Stardust	79,90		
Gloom	**tel.**	Superfrog ~~53,70~~	39,00		

Amiga

Alfred Chicken A1200	29,30	Eksperyment Delfin	34,00	**Rally Championships A500+/600**	**42,70**
Alfred Chicken	29,30	Euro Soccer	28,00	**Roadkill A1200**	**32,90**
Alien Breed	35,40	F17 Callenge	39,00	Seek and Destroy	39,00
Alien Breed 3D A1200	**84,20**	Fantastic Dizzy	32,90	Soccer Superstars A1200	69,50
Alien Breed Tower Assault	59,80	• Flight of the Intruder	26,80	Soccer Superstars	69,50
All Terrain Racing	72,00	Fury of the Furries	52,50	**Super Skidmarks**	**41,50**
Apidya	28,00	Gear Works	28,00	Super Stardust A1200	79,90
Arcade Pool	32,90	Genesia	52,50	Surf Ninjas A1200	28,00
Assassin	28,00	**Gloom**	**tel.**	Tornado A1200	57,30
Body Blows	24,40	**Guardian A1200**	**32,90**	Tornado	54,90
Body Blows Galactic A1200	79,90	**Hiper Słownik**	**22,00**	Total Carnage A1200	22,00
Brides of Drakula	22,00	Kingpin	40,30	Trolls A1200	25,70
Campaign 2	89,00	• Lords of Time	30,50	Trolls	23,20
Cardiaxx	19,50	**Lost in Mine**	**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 + Superfrog + Overdrive	59,80	Mentor	35,00	Whizz	31,70
		Oscar A1200	28,00	Winter Supersports	23,20
Crystal Dragon	51,20	Oscar	25,60	World Cup Year '94 Sensible Soccer, Goal!, Striker, Championship Manager 93/94	76,90
Dangerous Streets	28,00	Out to Lunch A1200	29,30		
Dawn Patrol	89,00	Overdrive	24,40	**Wisielec**	**19,50**
Deep Core	22,00	Overkill A1200	29,30	Worlds of Legend	46,40
Demon Blue	17,00	Project-X	39,00	Zeewolf	69,50
Dreamweb A 1200	89,00	Qwak	39,00		
Dreamweb	89,00	Rally Championships A1200	54,90		

PC CD ROM

Alien Breed Tower Assault	100,00	• Oceans Below	51,20	• Walls of Rome	51,20
• Animals	51,20	**Picture Perfect Golf**	**98,80**	Whizz	39,00
Civil War	**98,80**	Rally Championships	67,10	World Cup Year '94 Sensible Soccer, Goal!, Striker, Championship Manager 93/94	
Dawn Patrol	101,30	Soccer Superstars	69,50		91,50
Dreamweb	101,30	• Space Shuttle	51,20	• Worlds of Legend	51,20
• Jack Nicklaus Golf	51,20	Tornado	61,00		
Kingpin	**51,20**	Ultimate Body Blows	84,20		

PC

Alien Breed	36,60	Fury of the Furries	52,50	Tornado	57,30
Alien Breed Tower Assault	87,80	Gear Works	22,00	Trolls	25,60
Arcade Pool	45,10	Genesia	52,50	Ultimate Body Blows	79,90
Campaign 2	98,80	**High Seas Trader**	**tel.**	Valhalla	46,40
Classic Collection (4 gry) ~~52,50~~	30,50	**Jonny Quest**	**28,10**	Walls of Rome	46,40
Dangerous Streets	28,00	**Liga Polska Manager '95**	**39,00**	Whizz	35,20
Dawn Patrol	98,80	Oscar	30,50	Winter Supersports	23,20
Demon Blue	17,00	**Overdrive**	**59,80**	World Cup Year '94 Sensible Soccer, Goal! Striker, Championships Manager 93/94	
Dreamweb	89,10	Project-X	59,80		89,00
Euro Soccer	28,00	Rally Championships	34,80	• Worlds of Legend	46,40
Evasive Action	48,80	Soccer Superstars	69,50		
• Flight of the Intruder	26,80	Superfrog	59,80		
Front Lines	tel.	Surf Ninjas	28,00		

Commodore 64 (kaseta)

Demon Blue	5,50	Nightbreed	5,50	Skate Wars	5,50
Dragon Spirit	5,50	Puffy's Saga	5,50	Spy Who Loved Me	5,50
Elvira Arcade Game	8,00	Puzznic	5,50	Winter Supersports	8,00
Elvira II (dysk)	19,50	Rodeo Games	5,50		
Klaxx	5,50	S.T.U.N. Runner	5,50		

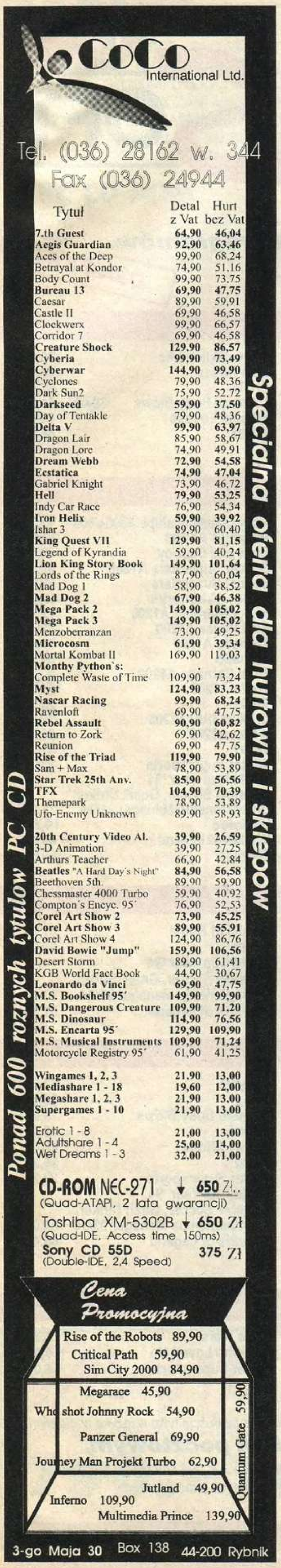
• – *Program posiada instrukcję tylko w języku angielskim.*

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



PC, MaVeryk

Wskaźnik zmiany ogumienia znajduje się w prawym dolnym rogu kokpitu samochodu. Gdy zaświeci się na żółto to znaczy, że musisz zjechać do boksu by zmienić koła.

FRONTIER 2

Kajak

1) W niektórych wersjach start na Marsie daje 100 mln kredytek. 2) Są niezłe przebicia na SLAVES i LIVE ANIMALS na FACECE i VEQUESS [0;-4]. Jest tam też dużo wojskowych przesyłek. 3) Niektórzy poszukiwani umieszczają ogłoszenia w tym samym biuletynie co poszukujący. 4) Sposób na podniesienie rangi Elite: stanąć 2-3 km od stacji orbitalnej, walnąć raz z BEAM'a w wejście, załatwić wylatującą policję, zapłacić karę przez REMOTE TRANSFER, naprawić co trzeba i do następnej stacji. Po paru przelotach efekt jest widoczny. 5) Na gościa do eliminacji można czekać przy wylocie stacji orbitalnej, byleby nie na osi wylotu, bo on nas nie ominie wylatując. 6) Gdy w układzie, do którego ma przylecieć cel, namierzy się jego chmurę wylotową, to wystarczy nie oddalać się od chmury, a namierzanie przełączy się automatycznie po przylocie celu. 7) Cennik giełdowy można dostać telefonicznie będąc w przestrzeni (opłata – 1 kredyt), pod warunkiem, że interesującą nas stację wybierze się na autopilota. 8) Aby nie tracić biuletynu trzeba przed wylotem ze stacji przewinąć go na początek.

GAMMA ZONE

Amiga, Paweł Kotelon XVZ

Kody: 2) FOUR COLOURS, 3) DESERT OFICE, 4) CRAZY ROOMS, 5) MANIAC ISLAND, 6) BLACK OCEAN, 7) PIQUE.

GENESIA

Amiga, Krzysztof Mikołajczyk

Obuduj flagę dookoła studniami, obce wojska nie mogą jej zdobyć.

GRID IRON 2

Sniper

Wpisz imię managera jako: OVERLORD – więcej szmalu.

HAND OF FATE

PC, Gogel-Man, Marcin Grabowski

W SS'11 w opsie pierwszego czaru (tego, który ma wystraszyć szczura) brakuje w spisie składników łez krokodyla!

HOME ALONE

Amiga, Arkadiusz Baworski

Gdy kończy ci się czas na zastawianie pułapek, to o godz 8:59 naciśnij F1 i przytrzymaj do 9:01 – masz jeszcze godzinę na robienie pułapek.

PC, Czarek z KęT

Biegnąc, szybko wciskaj F1, gdy skoczysz (INS) polecisz dalej.

HUNTING

Amiga, Błażej Marczykowski

Na obrazku tytułowym wpisz ILOVEAMIGA – nieśmiertelność.

HYPERBLOB

C-64, SUPERMAC

Kody: 1) THE FIRST SCREEN, 2) PINK PYJAMAS, 3) GREEN SCREEN, 4) MIDNIGHT RAMBLER, 5) YUK!, 6) QUICK!

JACK THE NIPPER 2

C-64, Krzysztof Szkudlarek

Weź mysz i idź do słonia. Wypuść ją stojąc przy nim (FIRE+DÓŁ). Słoń ucieknie na drzewo.

JAMES POND

Amiga, Face of the Death

Po naciśnięciu niektórych dwuznaków pojawiają się przedmioty: !1 – kapelusz, @2 – strój płetwonurka, #3 – opaska, $4 – okulary, %5 – lód, ^6 – klucz, &7 – grzebień, *8 – pistolet, (9 – niedziałający pistolet,)0 – jajko, _- – róża, += – sztabka złota, |\ – flakonik, Q – zielona gruszka. A oto litery i dwuznaki, które zmieniają levele: z – level 3, x – level 4, c – level 5, v – level 6, b – level 7, n – level 8, m – level 9, – level 10, >. – level 11, ?/ – level 12.

JASON

C-64, Radzik

Spauzuj grę i wpisz: HEATBA58CFX0QLIVEZ – nieśmiertelność.

JAZZ JACKRABBIT

PC, Roman Trylski

Wciśnij P (Pauza) a następnie BACKSPACE. Teraz można wpisywać kody: LAMER – skok do następnego levelu, GUNHED – broń i full amunicji, HOOKER – skok do bonusowego levelu, BOUF – uzdrowienie i nietykalność, SABLE – superspeed i superjump, CTRIKE – latająca deska, DOOM – zwiększenie szybkości wrogów, MARK – zabija Jazza.

KING OF THE BOWLING

C-64, Radzik

Przed uruchomieniem gry wpisz: POKE 4201,254 – teraz podczas gry można kasować nieudane rzuty klawiszem F7.

KONSTRUKTOR

Amiga, Roman Gronalewski

Kody do poziomów: 6) 004D2, 11) 01348, 16) 02B62, 21) 04D20, 26) 07882, 31) 0AD88, 36) 0EC32.

KORODICE

Game Boy, Grzegorz Woźniak

Kody: 4) 94347, 5) 68890, 6) 24486, 7) 49320, 8) 28076, 9) 96545, 10) 83193.

KUNG-FU MASTER

Amstrad, Filip RAT Majsak

Gdy złapią cię przeciwnicy, naciskaj szybko lewo-prawo to pokonasz leszczy.

LEADERBOARD GOLF

Amstrad, Filip RAT Majsak

Jeśli wybierzesz pole D i jesteś już przy drugim dołku (HOLE 2), nie przesuwaj celownika, wybierz kij IRON nr. 7 (7I) i uderz na maxa. Piłka od razu wpadnie do dołka.

C-64, Krzysztof Szkudlarek

Zasięgi kijów w jardach: 1W – 270, 3W – 250, 5W – 230, 1I – 220, 2I – 210, 3I – 200, 4I – 190, 5I – 180, 6I – 170, 7I – 150, 8I – 140, 9I – 120, PW – 90.

LOST PATROL

Amiga, Paweł Stawarzyński

Aby żołnierze nie wymarli z głodu wystarczy dawać im ok. 30 minut przerwy. Regenerują swoje siły nie zużywając jedzenia i nie chce im się jeść.

MANCHESTER UNITED EUROPE

Amiga, Atari ST, Andrzej Soja

Najprostszy sposób na strzelenie bramki: biegnij prosto na bramkę i tuż przed polem karnym naciśnij FIRE.

MICROPROSE SOCCER

C-64, Krzysztof Matusiak

Jeśli chcesz mieć więcej niż dwie drużyny to otwórz NAME BANK i wpisz tyle imion, ile drużyn jest ci potrzebnych.

MORTAL KOMBAT

PC, POlek

Kiedy Goro wygra, jako następną postać należy wybrać Kano. Wówczas zamiast z Goro, będziesz walczyć sam ze sobą. Shang Tsunga najłatwiej pokonać Liu Kangiem. Trzeba bez końca rozdawać kopniaki z powietrza i unikać strzałów.

MORTAL KOMBAT 2

Amiga, Adam Łudzeń

Gdy grasz w turnieju i przegrasz walkę, pokaże się marmurowa tablica. Poruszaj myszką lub joyem podłączonym do portu pierwszego – zwiększa się ilość kredytów (do 255 a później z powrotem do zera).

MR. NUTZ

Game Boy, Grzegorz Woźniak

Kodt: 2) DOMINO, 3) ENRIGO, 4) COLORS.

NAVY BLUE

Game Boy, Grzegorz Woźniak

Kody: 2) MHYSTYRE, 3) YLMVGMIL, 4) MBYQLYOB, 5) YLMUHMIL, 6) EPMJMXP, 7) YLMBIMHO, 8) MHYPRYQH, 9) YLMHJMCP, 10) MVFNMEOU, 12) YPKWFMIO.

PINOMANIA

Amiga, Łukasz „Bunia" Kowalski

Kody: 6) RENEGADE, 7) PARALYSE, 8) COSMOS, 9) BARON, 10) SPECTRUM 48K, 11) GARLIC, 12) CARD, 13) ASCETIC, 14) SHERRY, 15) THUNDERBIRD, 16) HATE, 17) HAWK, 18) ABUSE, 19) MASSACRE, 20) LEVITY, 21) DIE HARD, 22) BRIDE, 23) PAPERBACK, 24) PARAMOUR, 25) POTATO, 26) RETROGRADE, 27) DO NOT CHEAT, 28) INTOXICANT, 29) SURD, 30) TRUMPET, 31) DEMORALIZATION, 32) GET LOST, 33) PEPER, 34) QUINTUPLE, 35) TINCTURE, 36) INCOMMUNICADO, 37) ENTRAILS, 38) TYPHUS, 39) MAD CAMEL, 40) MYTHOLOGY, 41) CONVEX, 42) THROSTLE, 43) BOBSLEIGH, 44) RECRIMINATION, 45) AILERON, 46) MAGPIE, 47) ABSOLUTE ZERO, 48) WHEEZE, 49) ELECTRICIAN, 50) POMICULTURE, 51) ADVERSARY, 52) EXPOSTULATION, 53) HAMMOCK, 54) MISPRONUNCE, 55) PYROTECHNICS, 56) TURNSOLE, 57) COMMEMORATE, 58) JASMINE, 59) REMMITANCE, 60) SHY SHY SHY, 61) LONE LOUSE, 62)

AVOIDANC, 63) RUINOUS, 64) PANCREAS, 65) MAINSTAY, 66) CARTLOAD, 67) REVERSIBLE, 68) VARNISH, 69) HOMESTEAD, 70) VARIEGATE, 71) MYRIAD, 72) DIFFERENTIATE, 73) OFFSHOOT, 74) FEMININE, 75) NAUSEOUS, 76) ABSOLUTION.

PREDATOR 2

SEGA, Michał Piekacz

Hasła: 2) KILLERS, 3) CAMOUFLAGE, 4) LOS ANGELES, 5) SUBTERROR, 6) TOTAL BODY.

PRINCE OF PERSIA

Amiga, The Black-Punk

Aby zrobić Save należy nacisnąć CTRL, lewy A= i G. Inne kombinacje: CTRL + A= + S – sound off, CTRL + A= + A= – abort mission, CTRL + A= + R – retry, CTRL + A= + V – news!

Q-10 TANKBUSTER

C-64, Adrian „PLOOSCVA" Derkiewicz

Jeżeli będziesz leciał w lewym górnym rogu ekranu to nic nie będzie mogło w ciebie trafić.

RELENTLESS TWINSEN'S ADVENTURE

PC, Łukasz Góralczyk

Oto miejsca gdzie znajdują się koniczynki i pudełeczka na nie: Pudełeczko jest w kanałach na wyspie Citadeli. Inne pudełeczko znajduje się w suterenie w tawernie na tej samej wyspie. CITADEL ISLAND: 3 koniczynki są w żołnierzu otoczonym workami z piasku. W podziemiu, do którego wchodzi się przez piwnicę w domu Twinsena, przed kamiennym znakiem zagraj na rogu – 5 koniczynek. Zaraz po wyjściu z więzienia po lewej stronie w beczkach jest koniczynka. PRINCIPAL ISLAND: W ruinach każdy z klonów ma po jednej koniczynce, co razem da 3 (przed kamiennym znakiem zagraj na rogu – dużo magicznej mocy). Inna jest w strażniku przed fortecą Funfrocka. ANTARCTIC ISLAND: W wiosce królików, pierwszy królik za każdym razem będzie dawał jedną koniczynkę, natomiast drugi da trzy koniczynki, ale tylko za pierwszym razem. Po okazaniu elfowi niebieskiej karty dostaniesz kolejną. BRUNDLE ISLAND: Na prawo od bramy centrum teleportacyjnego. ISLAND OF THE WHITE LEAF: W świątyni, w dzbankach jest dużo forsy i trzy koniczynki.

RESCUE

Amiga, Tomasz Zalewski

Kody: 2) LIVEL, 3) GAME, 4) NEBEL, 5) CHOPPER, 6) BERGE, 7) HOEHLE, 8) RUNDE, 9) LAND, 10) SCHUSS, 11) LASER, 12) REGEN, 13) POWER, 14) JUMPMAN, 15) WASSER, 16) SUPER, 17) SCHNEE, 18) ZOOCKER.

RISE OF THE ROBOTS

PC, Wiesław Romanowski

Ciosy Cyborga (L-lewo, P-prawo, D-dół, G-góra, F-cios): F – cios z lewej pięści, F (trzymać) + L – kopniak, F (trzymać) + G – skok z kopem, F (trzymać) + P – cios z piąchy, (F + D) + P – podcięcie, F + (G + P) – skok na przeciwnika z kopem, (F + D) + L – niska piącha. Ciosy specjalne: L, P, F – cios z ramienia, D, G, F – cios z bańki, L, P, D, F – cios poniżej pasa.

RISE OF THE TRIAD

PC, Wolf/KLF

Mapa rejestruje wszystko to co robisz ty i co robią inni. Gdy kogoś zabijesz i będzie on spadał, to szybko włącz mapę a klawiszem FIRE zobaczysz wszystko w przybliżeniu.

ROTOR

Amiga, Grzegorz Natkaniec

Kody: 1) GAG, 2) LIP, 3) FLY, 4) MEN, 5) AWE, 6) TNT.

SECOND SAMURAI

Amiga, Logan

Pod koniec drugiego levelu, podczas walki z kościotrupem zrzuć mu głowę i nie rozbijaj jej od razu, tylko po jego pokonaniu – dostaniesz dodatkowe życie.

SENSIBLE WORLD OF SOCCER

Amiga, Dawid Mazur

Jeśli grasz jednym z lepszych klubów, to kup Davida Seamana (bramkarz) z Arsenalu za 1,9 M. Po pewnym czasie będzie wart 4,5 M.

SIMFARM

PC, Wojciech Piasecki, Marcin „Jasio" Jaśkaczek

Najbardziej się opłaca plantacja truskawek. Nigdy nie stracisz.

SPACE CRUSADE

C-64, Marcin Trejowicz

Kod: BEBB364A38A pozwoli udanie ukończyć wszystkie misje.

SPACE HULK

PC, Kamil

Uruchom grę z parametrem CHEAT, podczas gry wciśnij W.

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
☐ 3 HITY	59,50
☐ ACTION FIGHTER	14,60
☐ ALIEN BREED	35,30
☐ ALIEN BREED 3D A1200	84,00
☐ ALIEN BR. TOWER ASSAULT A+A1200	59,00
☐ ALL TERRAIN RACING	71,90
☐ **ANOTHER WORLD**	**24,00**
☐ ARCADE POOL	32,90
☐ ASSASSIN	28,00
☐ BARBARIAN	14,60
☐ BIONIC COMMANDO	14.60
☐ **BLACK CRYPT**	**18,30**
☐ BODY BLOWS	24,00
☐ BODY BLOWS GAL. A1200	79,50
☐ **BUDOKAN**	**18,30**
☐ BURNTIME	62,00
☐ CALIFORNIA GAMES 2	14,60
☐ CAMPAIGN 2	89,00
☐ CANNON FODDER 2	61,00
☐ CARRIER COMMAND	14,60
☐ CHAOS ENGINE	36,60
☐ CO DO GROSZA	25,00
☐ **COLONEL'S BEQUEST**	**24,40**
☐ **CRUISE FOR A CORPSE**	**24,40**
☐ CYTADELA	39,60
☐ DANGEROUS STREETS	28,00
☐ DAN WILDER	21,00
☐ DAWN PATROL	89,00
☐ DEEP CORE	21,90
☐ DEMON BLUE	17,00
☐ **DESERT STRIKE**	**24,40**
☐ DOMAN-GRZECHY ARDANA	34,00
☐ **DRACULA**	**18,00**
☐ DREAMWEB	89,00
☐ DREAMWEB A1200	89,00
☐ **DUNGEON MASTER**	**24,40**
☐ EKSPERYMENT DELFIN	34,00
☐ ENERGY MOVER	34,00
☐ EPIC	24,00
☐ F17 CHALLENGE	39,00
☐ F-19	18,30
☐ FANTASTIC DIZZY	32,90
☐ **FIELDS OF GLORY A500**	**61,00**
☐ **FIELDS OF GLORY A1200**	**61,00**
☐ FIFA INTERNATIONAL SOCCER	61,00
☐ **FLASHBACK**	**24,00**
☐ FLIGHT OF THE INTRUDER	26,80
☐ FOOTBALL GLORY	46,00
☐ FOTBALL GLORY A1200	49,50
☐ FRANKO-THE CRAZY REVENGE	23,50
☐ **FRONTIER ELITE 2**	**36,50**
☐ FURRY OF THE FURRIES	52,40
☐ **FUTURE WARS**	**24,40**
☐ GENESIA	52,40
☐ GUARDIAN A1200	32,00
☐ **GUNSHIP 2000**	**30,50**
☐ HEIMDALL 2	57,00
☐ HEIMDALL 2 A1200	57,00
☐ **HIRED GUNS**	**46,30**
☐ **HUMANS 2**	**30,50**
☐ IMPOSSIBLE MISSION 2	14,60
☐ INDIANA JONES ACTION	14,60
☐ **INNOCENT UNTIL CAUGHT**	**32,90**
☐ ISHAR 2	39,00
☐ JURAJSKI SEN	21,00
☐ K240	61,00
☐ KAJKO I KOKOSZ	39,00
☐ **KINGMAKER**	**61,00**
☐ **KING'S QUEST 1**	**30,50**
☐ KING'S TABLE	63,00
☐ **KNIGHTS OF THE SKY**	**24,00**
☐ LAMBORGHINI	39,00
☐ **LEGENDS OF VALOUR**	**24,40**
☐ **LINKS - GOLF**	**18,30**
☐ LORDS OF TIME	30,50
☐ LOST IN MINE	30,00
☐ MANCHESTER UNITED PLC	36,00
☐ MENTOR	35,00
☐ MORPH	39,00
☐ NEW WORLD OF LEMMINGS A1200	86,00
☐ OPERATION HARRIER	14,60
☐ **OPERATION STEALTH**	**24,40**
☐ OSCAR	25,60
☐ OSCAR A1200	28,00
☐ OVERDRIVE	24,40
☐ PINKIE	38,00
☐ **PIRATES**	**18,00**
☐ POLE WALKI	21,00
☐ **POWERMONGER**	**18,30**
☐ PROJECT BATTLEFIELD	26,00
☐ QWAK	39,00
☐ RALLY CHAMPIONSHIPS A500+, A600	42,00
☐ RALLY CHAMPIONSHIPS A1200	54,90
☐ RICK DANGEROUS 1	14,60
☐ RICK DANGEROUS 2	14,60
☐ **RISKY WOODS**	**18,30**
☐ ROADKILL A1200	32,00
☐ **ROAD RASH**	**18,30**
☐ ROBINSON'S REQUIEM	52,00
☐ ROBINSON'S REQ. A1200	58,00
☐ ROBOCOD	14,60
☐ SEEK AND DESTROY	39,00
☐ **SHADOWLANDS**	**18,30**
☐ SKELETON KREW A1200	52,00
☐ SOCCER SUPERSTARS	69,50
☐ SOCCER SUPERSTARS A1200	69,50
☐ SPACE HULK	51,20
☐ **SPACE QUEST 1**	**30,50**
☐ SPEEDWAY MANAGER 2	24,00
☐ STREET FIGHTER	14,60
☐ STUNT CAR RACER	14,60
☐ SUPER SKIDMARKS	41,00
☐ SUPER SKIDMARKS A1200	41,00
☐ SURF NINJAS A1200	28,00
☐ SYNDICATE	58,00
☐ TAEKWONDO MASTER A1200	26,00
☐ THE GAMES	24,00
☐ THEME PARK A500	79,00
☐ THEME PARK A1200	79,00
☐ TORNADO	54,90
☐ TORNADO A1200	57,30
☐ TRAPS & TREASURES	39,00
☐ TROLLS	23,00
☐ TROLLS A1200	25,60
☐ **UFO ENEMY UNKNOWN A1200**	**67,00**
☐ UNIVERSE	53,00
☐ URIDIUM 2 A + A1200	39,00
☐ **UTOPIA**	**30,50**
☐ VITAL LIGHT	38,00
☐ WILD CUP SOCCER	38,00
☐ WINTER SUPERSPORTS	23,00
☐ WISIELEC	19,50
☐ WIZKID	34,70
☐ WORLD CUP YEAR 94 (4 GRY)	76,80
☐ WORLDS OF LEGEND	46,30
☐ WOLFCHILD	19,00
☐ XENON 2	14,60
☐ ZEEWOLF	69,50
☐ **ZOOL**	**36,50**
☐ **ZOOL 2 A1200**	**46,30**

CD32

	zł, gr
☐ **ALFRED CHICKEN**	**29,20**
☐ ALIEN BREED 3D	90,00
☐ ALIEN BREED TOWER ASSAULT	79,50
☐ ALL TERRAIN RACING	74,00
☐ ARCADE POOL	52,50
☐ BIG 6 (6 GIER)	61,00
☐ **DANGEROUS STREETS**	**46,30**
☐ DRAGONSTONE	50,00
☐ FLY HARDER	50,00
☐ GUARDIAN	46,00
☐ JOHN BARNES FOOTBALL	50,00
☐ KID CHAOS	57,00
☐ KINGPIN	51,00
☐ **OVERKILL + LUNAR COMM.**	**29,20**
☐ ROADKILL	51,00
☐ SKELETON KREW	50,00
☐ SLEEPWALKER	50,00
☐ SOCCER SUPERSTARS	58,00
☐ SUMMER OLYMPIX	46,30
☐ SUPERFROG	39,00
☐ SUPER SKIDMARKS	70,00
☐ SUPER STARDUST	79,50
☐ **TROLLS**	**46,30**
☐ ULTIMATE BODY BLOWS	51,00
☐ UNIVERSE	62,00
☐ VITAL LIGHT	38,00
☐ **WHALE'S VOYAGE**	**46,30**

SPY MASTER

Atari XL/XE, MAN

Grając zbieraj wszystkie dyskietki, kopiuj wszystkie pliki i uruchamiaj wszystkie pliki CODE. Teraz, gdy popełnisz seppuku klawiszem ESC i zaczniesz grę od nowa, to na twardym będą wszystkie nagrane wcześniej pliki, a dostęp do kodów otrzymasz uruchamiając program TABLE.

STREET ROD

C-64, KORCIA

Zakładaj się o sto dolarów z VIENNIE – zawsze się zgodzi.

SUPAPLEX

PC, DJ

Najpierw w grze wpisz swoje imie, a następnie w ukrytym pliku PLAYER.LST zmień zawartość offsetów od 12 do 125 na 01. Będziesz miał wszystkie plansze odkryte.

TARGHAN

Amstrad, Filip RAT Majsak

Kody: 116) VALLE, 160) PUEBLO, 233) EDENGARHN, 214) LAS, 237) CASTILLO, 312) REPENTE, 432) JUGAR, 436) JOYSTICK

TARKUS 2

Atari, Krzysztof „GNOM" Kubeczko

Kody do leveli: A) HELLO, B) HULL, C) SCREEN, D) ATARI, E) SHOES, F) SOCKS, G) CREDIT, H) BLOCK, I) WATER, J) EARTH, K) CRIME, L) DUSTER, M) TOWEL, N) BRAIN, O) NICE, P) PURPLE, Q) RECORD, R) DOLAN, S) GREEN, T) STRIPE, U) CRATE, V) BITTER, W) DIGIT, X) SALAD.

THEATRE EUROPE

Atari, Andrzej Soja

Posiłki przydzielaj tylko dwóm, najwyżej trzem wybranym jednostkom.

TRANSPOT TYCOON

PC, Przemysław Wrona

Jeśli konkurencja ma silnie rozwinięty transport samochodowy, można temu zaradzić. Na drodze przeciwnika zbuduj tory (w poprzek) i obok ZBR. Następnie w ZBR zbuduj lokomotywę (najlepiej najtańszą) i wypuść ją na tor. Gdy wyjedzie i światła na przejeździe zaczną migać, zatrzymaj lokomotywę i niech stoi. Komputer jest na tyle prymitywny, że nie zbuduje objazdu.

TWERPS

Atari, Andrzej Soja

Jeśli chcesz się schować, wejdź do dołka, w którym siedzieli rozbitkowie.

UGH!

C-64, Konrad Wałęsa

Kody do gry: 27) 27d556, 28) 28d535, 29) 29d520, 30) 30c691, 31) 31c682, 32) 32c639, 33) 33c648, 34) 34c628, 35) 35c674, 36) 36c667, 37) 37c656, 38) 38c635, 39) 39c620, 40) 40f891, 41) 41f882, 42) 42f839, 43) 43f848, 44) 44f823, 45) 45f874, 46) 46f867, 47) 47f856, 48) 48f835, 49) 49f820, 50) 50e791, 51) 51e782, 52) 52e739. Kody nr 1-26 znajdują się SS'16.

USAGI YOJIMBO

Adrian Zakrzewski

Nie wyciągaj miecza zaraz na początku gry, bo wystraszysz wieśniaka i popełnisz harakiri. Jeśli nie chcesz wdawać się w bójki, chodź ze schowanym mieczem (nie zawsze działa – na pewno nie na ostatnim etapie). Gdy spotkasz księcia zabij jego obstawę a on popełni harakiri. Jeśli ktoś cię słownie wyzwie na pojedynek, przyjmij wyzwanie i przerwij walkę po pierwszym trafieniu.

VOYAGER

Amiga, GameKiller

Wejdź do ekranu z opcjami i wpisz WHEN THE SWEET SHOWERS OF APRIL FALL. Masz nieskończoną liczbę żyć.

WORLD CUP SOCCER

NES, BAD&MAD

Wpisz kod: IBIDLHEEG i będziesz musiał pokonać jedynie drużynę Francji.

YO! JOE

Podczas gry wpisz: WELTRAUMKAZAKEN. Teraz klawisz I – ekstra życie, Y – następny poziom.

ZOOL 2

Amiga, BAD&MAD

Na planszy tytułowej wpisz hasło: CREAMOLA – 10 żyć, VISION – 20 żyć, BUMBLEBEE – Return zmienia etapy, KICKASS – bomby, NAPOLEAN – bonus level, ALCENTO – energia, OLDENEMY – czas, TOUGHGUY – niewidzialność, SESAME – level 1, RONSON – level 2, FUNKYTUT – level 3, HISSTERIA – level 4, MARROBONE – zatrzymuje piłkę w levelu bonusowym.

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
☐ 3D POOL	14,60
☐ 1942 PACIFIC AIR WAR	95,10
☐ ACTION FIGHTER	14,60
☐ ALIEN BREED	36,60
☐ ALIEN BREED TOWER ASSAULT	87,80
☐ **ANOTHER WORLD**	**24,00**
☐ ARCADE POOL	45,00
☐ ARMORED FIST	79,00
☐ BATMAN RETURNS	70,00
☐ BIONIC COMMANDO	14,60
☐ **BUDOKAN**	**18,30**
☐ **BUREAU 13**	**85,00**
☐ BURNTIME	57,00
☐ **BUZZ ALDRIN'S RACE**	**48,50**
☐ CAMPAIGN 2	98,50
☐ CANNON FODDER 2	61,00
☐ **CAR AND DRIVER**	**30,50**
☐ CARRIER COMMAND	14,60
☐ CLASSIC COLLECTION(4 GRY)	30,50
☐ COMANCHE	91,00
☐ DANGEROUS STREETS	28,00
☐ DAWN PATROL	98,50
☐ **DRACULA**	**18,00**
☐ DREAMWEB	89,10
☐ **DUNGEON MASTER**	**24,40**
☐ ECSTATICA	94,00
☐ EPIC	27,00
☐ **F-14 FLEET DEFENDER**	**73,00**
☐ **F-15 STRIKE EAGLE 3**	**61,00**
☐ F-19	18,30
☐ **FIELDS OF GLORY**	**61,00**
☐ FIFA INTERNATIONAL SOCCER	61,00
☐ **FLASHBACK**	**24,00**
☐ FLIGHT OF AMAZON QUEEN	75,00
☐ FLIGHT OF THE INTRUDER	26,80
☐ FOOTBALL GLORY	51,00
☐ **FRONTIER ELITE 2**	**36,50**
☐ FURY OF THE FURRIES	52,40
☐ **FUTURE WARS**	**24,40**
☐ GENESIA	52,40
☐ GUILTY	85,00
☐ **GUNSHIP 2000**	**30,50**
☐ **HAND OF FATE PL**	**67,00**
☐ HANNIBAL PL	46,00
☐ HARPOON 2	79,00
☐ HEIMDALL 2	52,00
☐ **HIRED GUNS**	**36,50**
☐ **HUMANS 2**	**36,50**
☐ INDIANA JONES ACTION	14,60
☐ INDYCAR RACING	56,10
☐ **INNOCENT UNTIL CAUGHT**	**46,00**
☐ ISHAR 2	39,00
☐ JONNY QUEST	28,00
☐ KA-50 HOKUM	85,00
☐ **KINGMAKER**	**61,00**
☐ **KING'S QUEST 1**	**30,50**
☐ KING'S TABLE	66,00
☐ **KLIK & PLAY**	**85,00**
☐ LAMBORGHINI	39,00
☐ **LEGENDS OF VALOUR**	**24,40**
☐ **LIGA POLSKA MANAGER'95**	**39,00**
☐ **LINKS – GOLF**	**18,30**
☐ **LITIL DIVIL**	**69,50**
☐ MAGIC CARPET	85,00
☐ MANCHESTER UNITED PLC	36,00
☐ MICROPROSE SOCCER	14,60
☐ NASCAR RACING	73,20
☐ NEW WORLD OF LEMMINGS	86,20
☐ NOMAD	76,20
☐ OPERATION HARRIER	14,60
☐ **OPERATION STEALTH**	**24,40**
☐ OSCAR	30,50
☐ OVERDRIVE	59,70
☐ **PACIFIC STRIKE**	**67,00**
☐ PIOTRKÓW 1939	56,70
☐ **PIRATES**	**18,30**
☐ **POLICE QUEST 1**	**30,50**
☐ **POWERMONGER**	**18,30**
☐ PRIVATEER	73,20
☐ **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	14,60
☐ RICK DANGEROUS 2	14,60
☐ **RISKY WOODS**	**18,30**
☐ ROBINSON'S REQUIEM	57,00
☐ ROBOCOD	14,60
☐ SCOTTISH OPEN	57,00
☐ **SEAWOLF**	**61,00**
☐ **SHADOWLANDS**	**18,30**
☐ SOŁTYS	36,00
☐ SPACE HULK	64,00
☐ **SPACE QUEST 1**	**30,50**
☐ STAR CRUSADER	80,00
☐ STUNT CAR RACER	14,60
☐ SUPERFROG	59,50
☐ SYNDICATE PL	69,00
☐ **TASK FORCE**	**67,00**
☐ TESSERAE	63,00
☐ THE GAMES	23,50
☐ THEME PARK	79,00
☐ TORNADO	57,30
☐ TRANSPORT TYCOON	85,00
☐ TROLLS	25,60
☐ **UFO: ENEMY UNKNOWN**	**67,00**
☐ ULTIMATE BODY BLOWS	79,50
☐ **UTOPIA**	**30,50**
☐ WALLS OF ROME	46,00
☐ WINTER SUPERSPORTS	23,00
☐ WOLFPACK	50,20
☐ WORLD CUP YEAR 94 (4 gry)	89,00
☐ WORLDS OF LEGEND	46,00
☐ X-COM Terror z Głębin	85,00
☐ XENON 2	14,60

PC-CD ROM

	zł, gr
☐ 1942 PACIFIC AIR WAR	95,00
☐ ALIEN BREED TOWER ASSAULT	100,00
☐ ALONE IN THE DARK 2	73,00
☐ ALONE IN THE DARK 3	97,00
☐ ARCADE POOL + OVERDRIVE	64,60
☐ ARMORED FIST	80,00
☐ BIG RED ADVENTURE	69,00
☐ BUREAU 13	85,00
☐ BURNTIME	69,00
☐ CIVIL WAR	98,80
☐ COMANCHE	91.00
☐ CRIME PATR.2 DRUG WARS	125.00
☐ DISCWORLD	103,00
☐ F-14 FLEET DEFENDER GOLD	158,00
☐ FLIGHT OF AMAZON QUEEN	90,00
☐ **FRONTIER ELITE 2**	**46,00**
☐ FX FIGHTER	168,00
☐ HEIMDALL 2	57,00
☐ HELL	103,00
☐ HI-OCTANE	134,00
☐ IRON ASSAULT	165,00
☐ KASPAROV'S/BRIDGE	48,80
☐ KILK & PLAY	109,00
☐ LAST BOUNTY HUNTER	96,00
☐ **LITIL DIVIL**	**69,50**
☐ LITTLE BIG ADVENTURE	103,00
☐ MAGIC CARPET	100,00
☐ MAGIC CARPET HIDDEN WORLDS	67,00
☐ NBA LIVE'95	85,00
☐ NEW WORLD OF LEMMINGS	78,30
☐ NOCTROPOLIS	79,00
☐ PICTURE PERFECT GOLF	98,80
☐ PRIVATEER	48,80
☐ PYROTECHNICA	91,00
☐ QUARANTINE	78,90
☐ SCOTTISH OPEN	70,00
☐ SLIPSTREAM 5000	85,60
☐ SPACE HULK	64,00
☐ SPACE PIRATES	125,00
☐ SPACE SHUTTLE	51,20
☐ STAR CRUSADER	80,50
☐ SUPER STRIKE COMMANDER	48,80
☐ THE JOURNEYMAN PROJECT	85,00
☐ TITAN'S LEGACY	95,00
☐ UFO; ENEMY UNKNOWN	103,00
☐ USS TICONDEROGA	98,00
☐ WALLS OF ROME	51,20
☐ WING COMMANDER 2	48,80
☐ WING COMMANDER 3	170,00
☐ WINGS OF GLORY	103,00
☐ WORLD CUP YEAR 94	91,00





LIGA POLSKA '95 MANAGER

Nareszcie pojawił się polski menedżer piłkarski. Gra oparta w całości o swojskie realia i odtwarzająca to co komputerowi kibice lubią najbardziej – naszą własną, kochaną ligę. Trochę tylko dziwne, iż tak długo przyszło nam czekać na polską grę tego typu. Czyżby wśród komputerowców było tak mało fanów soccera? Wydawało by się, że managery piłkarskie to jedne z łatwiejszych gier do zakodowania.

Gra posiada to wszystko, co rasowy manager mieć powinien. Do twoich zadań należeć będzie: pozyskiwanie funduszy na działalność klubu, kupowanie i sprzedawanie zawodników oraz działalność trenerska – zestawianie składu i dobór taktyki gry. Gra nie jest aż tak złożona jak np. seria PREMIER MANAGER, lecz zestaw parametrów i opcji wystarczaja dla niebanalnej rozgrywki.

Na pierwszy rzut oka widać ułatwione w stosunku do innych gier kupowanie zawodników: wystarczy zgłosić ofertę i już – nie ma żadnej konkurencji ze strony innych klubów. Z drugiej strony cięższe jest pozyskiwanie dobrych reklam (szczególnie w trzeciej lidze) tym bardziej, że trzeba ciągle przypominać sobie o sprawdzaniu nowych ofert i ich wybieraniu. Brak także sztabu doradców – chociażby łowcy talentów czy lekarza.

Ponieważ LIGA POLSKA jest pierwszą tego typu grą w Polsce, warto zwrócić uwagę, że nie widać w niej specjalnych zapożyczeń ze znanych tytułów zachodnich. Jedynie animacje meczów wzorowane są na THE MANAGER. Oryginalność i atrakcyjność gry nie są jednak rzeczami prostymi do osiągnięcia i autor nie do końca sprostał temu zadaniu. Oprawa graficzna pozostawia wiele do życzenia i jest jednym z najsłabszych elementów programu. Prymitywne ikonki i gryzące kolory powodują, że gra jest po prostu brzydka. LIGĘ POLSKĄ można ocenić jako swego rodzaju „brzydkie kaczątko", kryjące pod tandetną oprawą ciekawą treść.

Programista nie ustrzegł się kilku „wpadek" w algorytmach. Błędy w sztuce są wprawdzie niewielkie, ale dla niektórych mogą być uciążliwe. W przerwie meczu można np. ustawić wszystkie suwaki ATAK-POMOC-OBRONA na maksimum, jeśli natomiast wybierze się skład 5-3-2, samorzutnie się przełącza na inny. Zauważyliśmy też, że forma zawodników co jakiś czas wraca do poziomu początkowego, jakby wszystkie ich treningi poszły na marne.

COŚ DO SŁUCHU

Chyba już tradycją polskich gier stanie się mrożąca krew w żyłach oprawa muzyczna. LIGA POLSKA jest w tym względzie kolejnym po PIOTRKOWIE potworkiem. Z początku wydawało mi się to świetnym dowcipem, ale już po chwili rzępolenie, bo trudno nazwać inaczej podkład muzyczny, stało się nie do wytrzymania. Pierwsze miejsce w konkursie na najbardziej fałszywe wykonanie Bolera. Maurycy Ravel przewraca się w grobie.

Na dość jałowym rynku PC-towych managerów LIGA POLSKA jest pozycją ciekawą i godną polecenia, szczególnie dla nieco młodszych fanów komputerowego futbolu. Mimo wszystkich niedociągnięć, obok jej podstawowego atutu, czyli odtworzenia naszej własnej ligi nie da się przejść obojętnie. Autorowi gry wypada życzyć dobrania sobie zapaleńców od grafiki i muzyki, kilku zaufanych testerów i stworzenia zespołu, który zakasuje swoimi produktami wcale nie tak znów cudowne gry z zachodu.

P.S. W sprzedaży znajduje się również LIGA POLSKA na Amigę, jest to jednak zupełnie inna gra, powstała w innej firmie, dlatego opiszemy ją osobno.

Pejotl

Dystrybutor: MarkSoft













by Domain Software

nowa polska gra zręcznościowa

tron

Mirosław kontra Sławomir
czyli walka o tron

Nagła śmierć słowiańskiego władcy stała się powodem bratobójczej walki dwóch pretendentów do tronu -podstępnego Sławomira i łatwowiernego Mirosława.



Pośród chrzęstu stali czeka na Ciebie wiele krwawych pojedynków w realistycznej scenerii średniowiecza.

Za ukończenie gry z najlepszym wynikiem przewidziana jest nagroda - PC DX2/66, 4 MB RAM, 420 HDD, MONITOR
Do instrukcji dołączono kartę konkursową, którą należy przesłać do 31 grudnia 1995 roku.
Ogłoszenie zwycięzcy nastąpi w lutym 1996 r, w 32 numerze Secret Service.

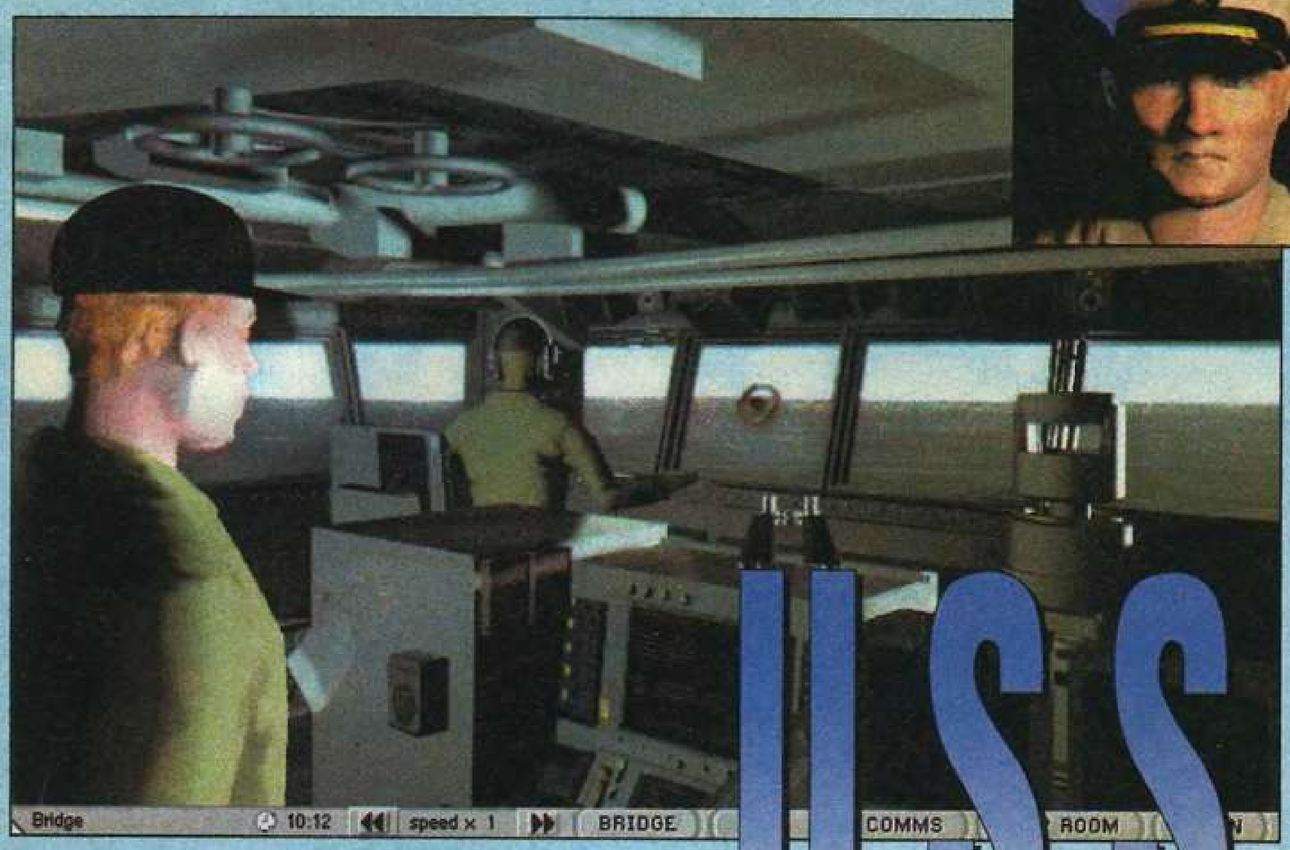
Amiga wszystkie modele

koNKurs

Do wygrania Pecet

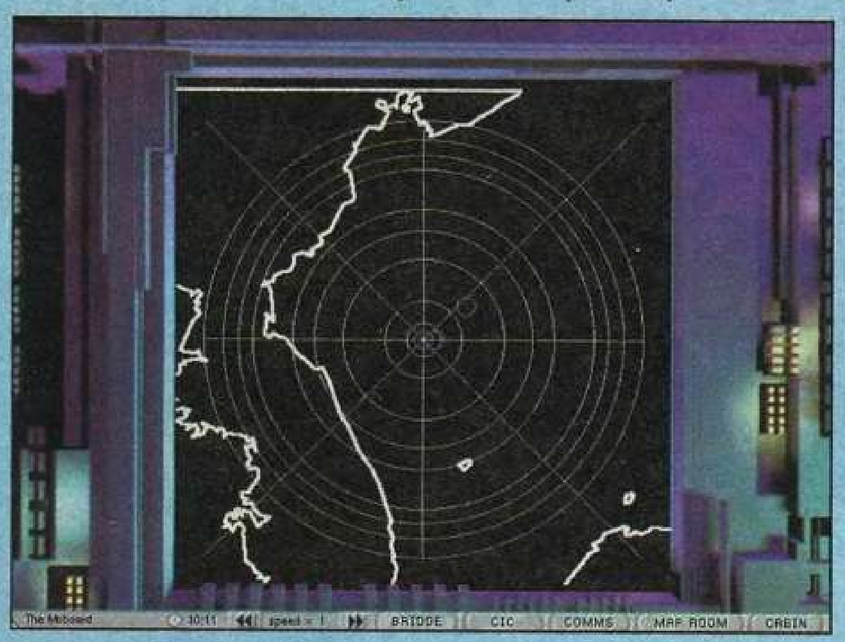
sprzedaż wysyłkowa

AHP EXE
skrytka pocztowa 163
53-650 Wrocław 57
cena gry 26 zł
+ koszty wysyłki



U.S.S. TICONDEROGA

Amerykański krążownik TICONDEROGA to jeden z bardziej znanych graczom komputerowym okrętów świata. Nie dość, że stanowił on żelazną pozycję floty niebieskich w HARPOON (jak Abramsy we wszystkich grach lądowych), to jeszcze doczekał się dwóch specjalnie mu dedykowanych gier. Pierwsza to oczywiście AEGIS – GUARDIAN OF THE FLEET, a druga, o skromniejszym tytule, to po prostu U.S.S. TICONDEROGA.



PRZYDZIAŁ BOJOWY

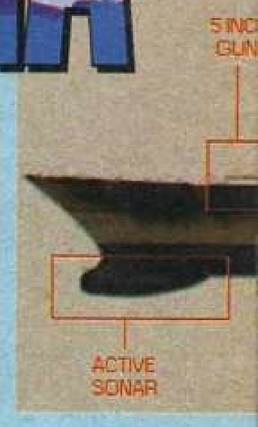
Okręt, którego zostajesz dowódcą to jeden z najsilniejszych okrętów floty USA, a także świata. Krążownik TICONDEROGA zaprojektowany został przede wszystkim jako okręt obrony przeciwlotniczej dla zespołów lotniskowców. Posiada niezwykle zaawansowany system kontroli przestrzeni powietrznej oparty m.in. o wyrafinowany radar AN/SPY-1 o zasięgu 175 Mm oraz AEGIS – elektroniczny system kierowania walką.

Uzbrojenie krążownika nie sprowadza się tylko do rakiet przeciwlotniczych. Są one rzeczywiście nowoczesne, klasy SM2MR o zasięgu (w zależności od wersji) 35 lub 50 Mm. Pozostałe uzbrojenie nie odbiega jednak klasą. Potężne rakiety TOMAHAWK mogą razić cele nawodne oddalone o 450 Mm. Ich uzupełnieniem są rakiety HARPOON, o mniejszym zasięgu (wersja IC – 80 Mm) za to bardziej precyzyjne i trudniejsze do wykrycia (podążają do celu tuż nad powierzchnią wody). Do walki z okrętami podwodnymi przeznaczono rakietotorpedy ASROC oraz zwykłe torpedy Mk50 Barracuda. Wykrycie wroga pod wodą zapewnia sonar o praktycznym zasięgu 16 Mm (50% szans wykrycia) oraz dwa helikoptery LAMPS III.

NAMIERZYĆ CEL!

Przed tobą trzy kampanie: Persian Gulf – gdzie przetrzepiesz skórę irańskim okrętom i samolotom, Sea of Japan – gdzie zasiejesz popłoch wśród północnokoreańskich kutrów i wreszcie North Atlantic – gdzie spotkasz się z potężną flotą rosyjską.

Kierowanie okrętem to mieszanka LABIRYNTH OF TIME i HARPOON. Co ma jedno do drugiego? Po okręcie poruszasz się jak w przygodówce, zasady walki nie zaskoczą żadnego miłośnika gry HARPOON. Sterowanie jest co prawda inne, lecz zupełnie łatwe i pozbawione udziwnień.



Cele na mapie przedstawione zostały na modłę wojskową jako poucinane kwadraty, koła i trójkąty. Strzelanie jest zupełnie intuicyjne: wybierz cel z mapy, broń z ramki ekranu i spacją wydaj rozkaz do strzału. Odwrotnie niż w grze AEGIS (opis w SS'21) nie musisz przegrzebać całego okrętu by wystrzelić rakietę. Wręcz przeciwnie: gdy ustawisz odpowiednie rozkazy ogólne (HIGH LEVEL COMMAND) – czyli do czego strzelać a do czego nie – możesz odprężyć się i obserwować jak twoi ludzie radzą sobie z posyłaniem wroga na dno.



WALLS OF

Autorzy gier komputerowych rzadko sięgają po temat oblężeń. Co najwyżej obleganie stanowi jedynie wdzięczny dodatek do całości działań ekonomiczno-militarnych, jak ma to miejsce w CASTLES 2 czy LORDS OF THE REALM. Gra WALLS OF ROME, kolejny po grze SIEGE produkt firmy MINDCRAFT, poświęcona jest tylko i wyłącznie oblężeniom! Co ciekawsze, oblężeniom w czasach starożytnych.

Zaskakujące jest to, że jedynie w kilkunastu grach natknąć się można na wątki antyczne. ROME AD 92, HANNIBAL, CENTURION, CAESAR, COHORT czy LEGION nie ocierają się jednak nawet o bogactwo świata starożytnego.

A przecież czasy Republiki czy Imperium Romanum to czasy wielkich podbojów, upadku państw Diadochów (następców Aleksandra Wielkiego), wojen punickich czy partyjskich. Przemiany w zakresie uzbrojenia, techniki czy sztuki wojennej były znaczne i wielce interesujące.

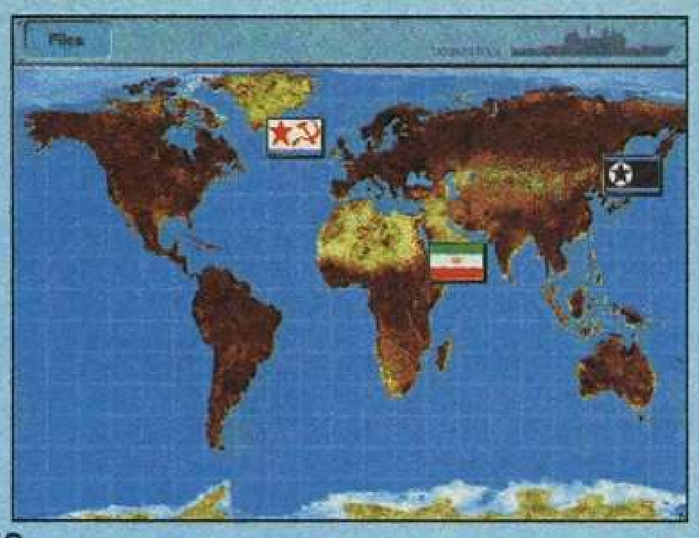
Zadaniu temu próbuje sprostać WALLS OF ROME i częściowo jej się to udaje. Gracz wcielając się w wodza Celtów, króla Partów, sufeta Kartaginy czy konsula rzymskiego ma możliwość stoczenia pojedynczej bitwy lub odbycia całej oblężniczej kampanii. Narzędziem do zwycięstwa w obronie lub ataku jest możliwość wyboru 32 rodzajów jednostek piechoty, łuczników, procarzy, kawalerii. Poza tym do dyspozycji autorzy gry oddali ogień grecki, drabiny szturmowe, wieże oblężnicze, narzędzia różnego rodzaju, balisty i katapulty. Brakuje co prawda onagerów, żółwi, dźwigów, osłon, możliwości budowania chodników, szybów i nasypów, ale nie wymagajmy zbyt wiele.

Zadaniem gracza czy to w bitwie pojedynczej, czy to w kampanii jest zajęcie obszarów o znaczeniu taktycznym lub osiągnięcie przewagi liczebnej poprzez zadanie wrogowi strat.

Sterowanie grą jest bardzo proste, tym bardziej, że posługiwać się można tylko kilkoma poleceniami. Na bieżąco można także kontrolować stan wojsk, straty, liczbę rannych, postęp w drodze do zwycięstwa.

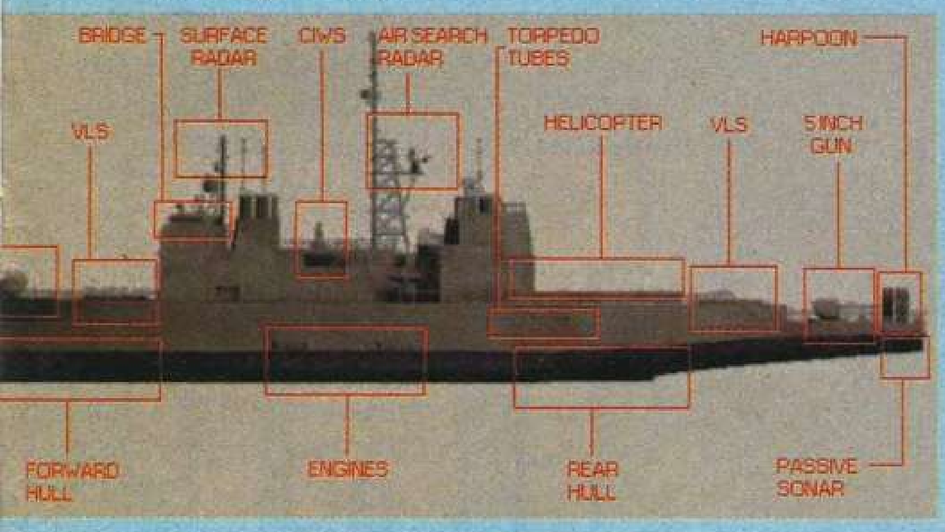
Nowe jednostki wystawiane są w koszarach/obozach w postaci grup do 50 (w piechocie) lub 25 żołnierzy (w jeździe). Można je także wyposażyć w niezbędny sprzęt i machiny. Początkowo warto wystawić 4-6 grup z balistami i katapultami oraz z ogniem greckim, które w ciągu 10-15 dni zadadzą wrogowi ogromne straty (polecenie E – buduj balistę, T – ogień w cel, W – ogień dowolny, G – ogień na daną grupę wroga). Co jakiś czas trzeba wymieniać skład grupy ponieważ wyczerpują się zapasy ognia greckiego.





W trudniejszych scenariuszach twój udział w walce będzie niezbędny, chociażby po to, by podwładni nie wystrzelali zbyt wcześnie całego zapasu rakiet. Mimo to twoim głównym zadaniem jest kombinowanie na wszystkie strony i wybranie taktyki, dzięki której misja wypełni się prawie sama. O ileż to ciekawsze niż użeranie się ze sprzętem w AEGIS.

Poza swoim okrętem najczęściej dowodził będziesz także innymi jednostkami, przydanymi ci przez dowództwo w charakterze wsparcia. Mogą to być okręty ale także i samoloty (np. wczesnego wykrywania). Jednostki wsparcia będą po to, byś je maksymalnie wykorzystał, jednak pamiętaj, aby ostrze ataku wroga brać zawsze na siebie – mniejsze okręty nie potrafią się tak skutecznie bronić.



Po USS TICONDEROGA można dojść do wniosku, że i tu niedługo wtargnie lawina pod tytułem INTERACTIVE MOVIE. Na razie są to jeszcze tylko statyczne obrazki i mało przekonywujące interakcje z podwładnymi. Ciekawe czy i kiedy postawiony zostanie następny krok w kierunku połączenia strategii z przygodówkami.

Pejotl

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

PODSUMOWANIE

W dziedzinie symulacjo-strategii morskich widać przebłyski nowego.

INTELLIGENT'95

PC: SVGA, SB, CD-ROM

PC CD 1

STRATEGIA

100% Grafika | 90% Dźwięk | 65% Obsługa | 85% Miodność | 98% Cena w zł zawiera VAT



WALLS OF ROME

Po kilkunastu dniach bombardowania, wszyscy zdolni do noszenia broni winni rzucić się (polecenie A i wskazanie punktu w terenie) na mury (oczywiście z drabinami lub wieżami oblężniczymi) i zająć wyznaczone obszary lub wyciąć przeciwnika. W sytuacji gdy przeciwnik posiada przewagę, a my atakujemy – należy zająć rejony punktowane przy ustalaniu zwycięzcy i bronić się.

Oprócz gotowych bitew i kampanii WALLS OF ROME daje możliwość budowy własnej twierdzy wraz ze wszystkimi szczegółami – bramy, wieże, schody itd. Poza tym można również określić liczebność, skład i wyposażenie armii obu stron, przy czym autorzy dali nam możliwość użycia w walce złych orków rodem z Tolkiena zamiast historycznych jednostek. Wszystko to powoduje, że liczba scenariuszy może być praktycznie nieograniczona i odtwarzać tak samo wielkie oblężenia jak i szturmy na niewielkie castellum.

WALLS OF ROME ma już co prawda dwa lata i choć mogą nieco drażnić niezbyt porywające wyobrażenia żołnierzy widzianych z lotu ptaka, koszmarne odgłosy bitwy, to i tak jest to gra jeszcze i dziś potrafiąca zadziwić.

Berger

Dystrybutor: MarkSoft



MINDCRAFT'93

1MB AMIGA
PC: VGA, SB, CD-ROM

PC ? AMIGA ?

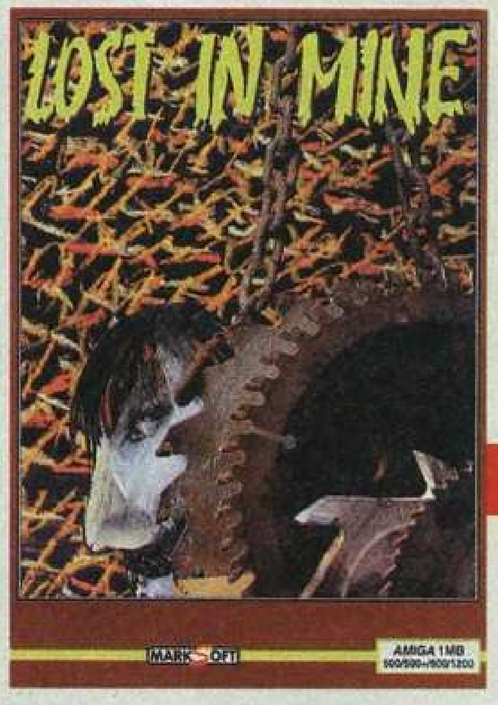
STRATEGIA

80% Grafika | 60% Dźwięk | 75% Obsługa | 75% Miodność | Cena w zł zawiera VAT

Poszukujemy dystrybutorów na terenie całego kraju.

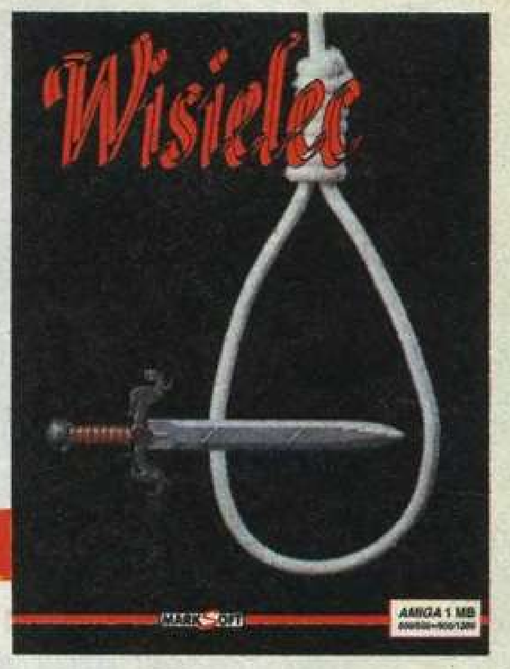
MARKSOFT

W ofercie ponad 800 tytułów!!!
Amiga, Amiga 1200, Amiga CD32, PC, PC-CD, C-64...



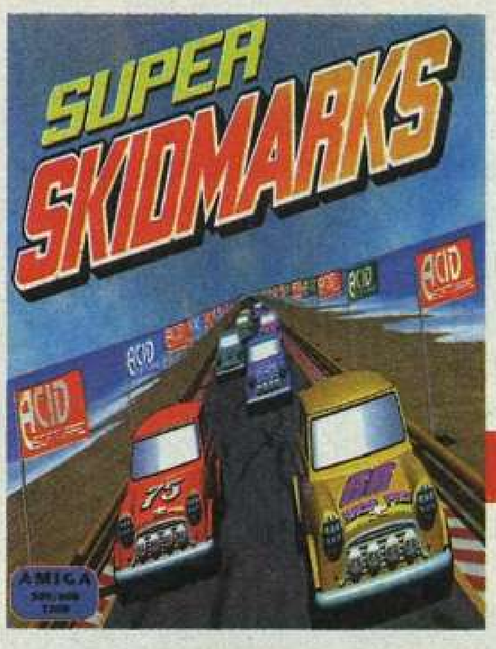
LOST IN MINE
Połączenie Lemmingów i Boulder Dasha: 40 poziomów, 500 klatek animacji głównego bohatera, obszerne scrollowane poziomy, kilkanaście typów maszyn do wykorzystania, wiele niespodzianek i zagadek do rozwiązania.

Amiga 1MB — *Cena 30,50 zł*



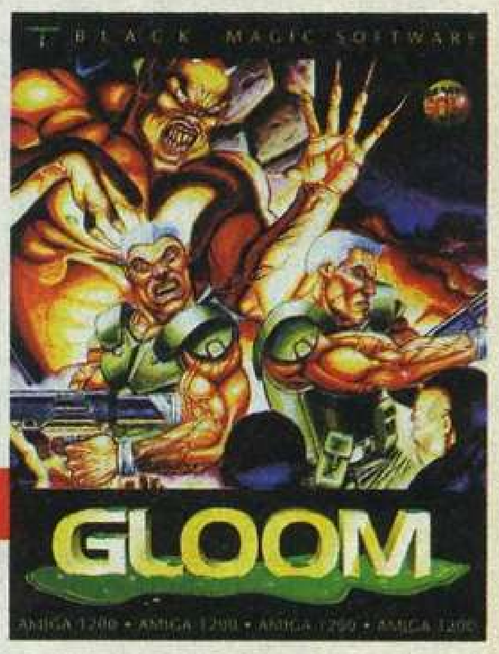
WISIELEC
Gra dla każdego bez względu na wiek i poziom wiedzy. Ponad 3000 haseł, zmienny stopień trudności, połączenie zabawy z nauką.

Amiga 1MB — *Cena 19,50 zł*



SUPER SKIDMARKS
Super samochody + super tory = super wyścigi dla max. 4 graczy + wiele modeli samochodów do wyboru + do 8 samochodów jednocześnie na torze + kilkanaście torów + 7 dysków + dobra zabawa.

AMIGA 1 MB – *41,50 zł;* CD32 – *70,80 zł*



GLOOM
Coś dla miłośników gier typu DOOM. Wciągająca, szybka, krwawa, pełna grozy akcja. Teksturowane pomieszczenia i digitalizowane postacie. Bardzo płynna animacja. Może grać jedna lub dwie osoby.

AMIGA 1200; CD32 — *Cena – tel.*

Nawiążemy kontakt z autorami polskich programów.
Podejmiemy współpracę ze sklepami komputerowymi.

ul. Lipińska 2, 00-968 Warszawa 45

skr. poczt. 114

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



Dzięki CIVIL WAR możemy po raz kolejny przeżyć w naszych domostwach dramat powstawania nowoczesnego państwa demokracji i przymusu – Stanów Zjednoczonych. Ta naprawdę dobra gra to kolejne po BLUE & GRAY osiągnięcie w dziedzinie gier dwupoziomowych – taktyczno-strategicznych.

Gra rozpoczyna się w kwietniu 1861 r. W kolejnych turach odpowiadających jednej dobie, należy wystawiać nowe jednostki, rozbudowywać miasta, linie kolejowe, budować obozy jenieckie. Celem jest pokonanie przeciwnika poprzez zajęcie wymaganej liczby miast (różna w zależności od poziomu trudności). Postęp w drodze do zwycięstwa ukazuje kolorowy pasek położony między flagami państw na ekranie strategicznym.

MENU skonstruowano w oparciu o przejrzyste ikony. Żeby jeszcze bardziej pomóc graczowi, po wskazaniu myszą danej ikony u góry ekranu ukazuje się pomocniczy napis wyjaśniający. Od razu można powiedzieć, że interfejs tej gry jest szalenie przyjazny dla użytkownika.

Po uruchomieniu CIVIL WAR gracz ma możliwość obejrzenia listy płac (SHOW CREDITS), wyboru trybu gry z komputerem lub z człowiekiem (poprzez przyłączenie innego komputera, modem lub pocztę elektroniczną), wyboru strony konfliktu. Należy się również zdecydować, czy będziemy rozgrywać całą kampanię (TAK!) czy jedną z czterech historycznych bitew. Standardowo można również włączyć/wyłączyć dźwięk lub muzykę oraz załadować poprzednio zapamiętaną rozgrywkę.

DO BOJU

Pierwszym krokiem poważnego gracza powinno być sięgnięcie po Encyklopedię. Są w niej ciekawe opisy m.in. uzbrojenia i taktyki poszczególnych rodzajów wojsk. W nastrój epoki wprowadzają oryginalne ilustracje, kalendarium historyczne, monograficzne opracowanko o wojnie secesyjnej oraz artykuły z „Kentucky Times". Całość Encyklopedii dopełnia zbiór 15 najpopularniejszych utworów muzycznych wraz z tekstami, krótki opis postaci historycznych i kilku bitew (dobór przerażająco przypadkowy).

Jak wspomniano, można rozgrywać pojedyncze bitwy lub całe kampanie. Bitwa jest bardzo dobrą rozgrzewką przed prawdziwą walką na polu ekonomiczno-militarnym, lecz prawdziwą przyjemność może przynieść tylko kampania.

Po kliknięciu na ikonę z flagą (wybór strony), wybieramy ikonę z konturem U S A . Przychodzi czas na wybór stopnia trudności. Kliknięcie na ikonie z najwyższym stopniem przenosi w każdym elemencie gry na najwyższy poziom trudności – ale jest to jedyny sensowny poziom dla kogoś, kto ma IQ większe niż 60.

W SKÓRZE PREZYDENTA

Stajesz więc oko w oko z północno-wschodnią częścią USA. I nagle zaczyna się. Czy to upalny kwiecień 1861 r., czy też jakiś poroniony pomysł programisty sprawia, że zamieniasz się w czteroręką małpę. Gra toczy się w czasie rzeczywistym! Masz zaledwie kilkanaście sekund na dobę aby podjąć działanie.

Pierwszą czynnością jest trzymanie myszy z daleka od ikony z zegarkiem. Klikniesz nań i... etap się kończy. Drugą czynnością jest szybka rozbudowa miast, armii oraz wydawanie rozkazów jednostkom w polu. Powiedzmy to sobie od razu – na coś trzeba się zdecydować, wszystkiego nie można zrobić naraz.

Najprostszą rzeczą będzie wydać rozkazy w tym rejonie, gdzie nasza akcja ma absolutny priorytet, następnie trochę pobudować w miastach i wystawić kilka regimentów, a gdy wystarczy czasu przyjrzeć się drugorzędnym frontom naszej walki.

MIASTA

Szybki przelot po kwadratach miast (czerwone – Południe, niebieskie – Północ, brązowe – niezdecydowani) powinien kończyć się natychmiast w momencie zauważenia, iż ikona zasobów miasta jest podświetlona. Oznacza to, iż środki finansowe lub surowce pozwalają nam na jakieś działanie. Wybór powinien być szybki – w zależności od potrzeb decydujemy się albo na SUPPLY WAGONS albo na INFANTRY (obojętne MILITIA czy REGULAR). Oprócz tego w mieście warto zbudować TRAINING CAMP i RECRUITMENT CENTER. Od czasu do czasu można też pozwolić sobie na jakąś artylerię (ale jej formowanie trwa dłużej niż piechoty).

Cała ta strategia opiera się na założeniu, że do lipca 1861 r. będzie już po sprawie i przeciwnik przestanie istnieć. Oczywiście by w pełni docenić zalety gry można wybrać inną metodę – stać w miejscu, wzmacniając już istniejące armie, i czekać, może się nam nie znudzi przed 1864 r.

Natomiast jeżeli chcesz szybko rzucić wroga na łopatki to trzeba sobie darować wszelkie fortyfikacje, szpitale, obozy jenieckie, koleje itp. Wbrew intencjom autorów nie zdążą się one do niczego przydać.

DOWODZENIE ARMIĄ

Podstawowymi narzędziami dowodzenia są dla gracza dwie ikony w prawym dolnym rogu – ikona trybu rozbudowy miasta/dowodzenia jednostką i ikona powiększenia obrazu terenu.

Oddziały na mapie pokazywane są w postaci flag, większe to armie i korpusy, najmniejsze (niewidoczne często na mapie ogólnej) to brygady. Wydawanie rozkazów odbywa się w sposób banalny. Lewym przyciskiem klikamy na wybranej jednostce, a następnie na docelowym punkcie – co powoduje wydanie rozkazu marszu.

THE

W nielicznych przypadkach, gdy chcemy oderwać się od nieprzyjaciela – wybieramy ikonę RETREAT i wskazujemy bezpieczne miasto na własnych tyłach.

Na poziomie strategicznym nie ma potrzeby wydawać innych rozkazów (rozkaz marszu jest równoznaczny z atakiem na będącego w pobliżu przeciwnika) z wyjątkiem polecenia STAND – wypoczynek. Niestety w tej grze nasze wojska posiadają tzw. morale (po klęsce, dłuższym marszu – samopoczucie naszych żołnierzy spada) oraz wymagają solidnego zaopatrzenia. Często wypoczynek nie zaopatrzonych (UNSUPLIED) i zdemoralizowanych (DEMORALIZED) jednostek przywraca je do jako-takiej używalności.

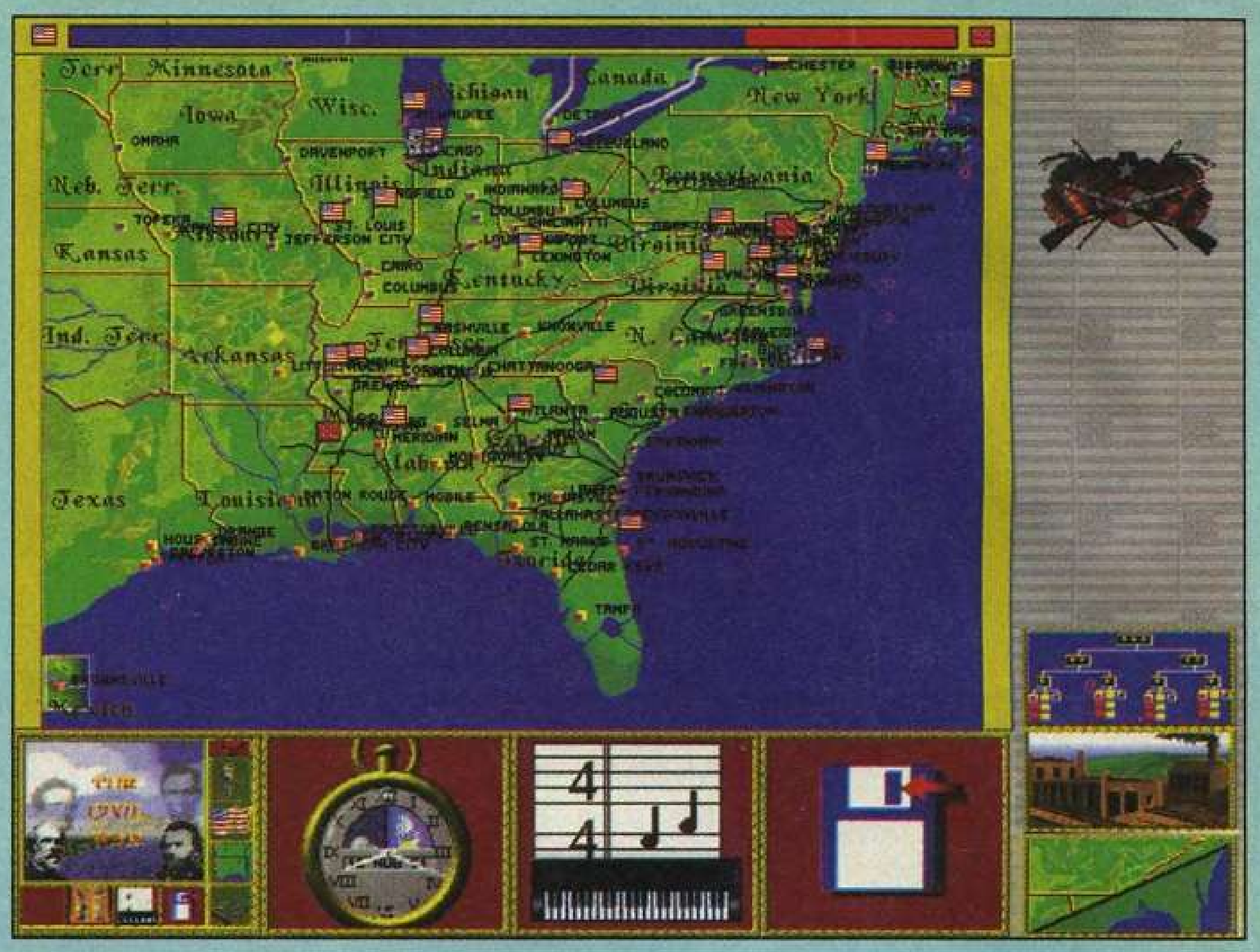
PORADY GENERAŁA

W prawym rogu powyżej ikon dowodzenia znajduje się ikona „Podziału Armii". Gracz znajdzie tu całą strukturę swych oddziałów, podporządkowanie poszczególnym dowódcom itd. Nie ma się co jednak bawić w proponowane przez autorów subtelności w postaci wymiany dowódców czy podporządkowywanie jednostek.

1. Klikając prawym klawiszem na fladze oddziału, na mapie ogólnej lub szczegółowej ekranu strategicznego przenosimy się automatycznie do struktury armii. Możemy tu pozbywać się zmęczonych pułków klikając na nich i używając opcji TRANSFER UNIT. W opuszczone miejsce możemy wstawić nowy regiment klikając kolejno na jego nazwie (lista u dołu ekranu) i na oznaczeniu dowódcy danej brygady.

2. Nowe jednostki można tworzyć w wybranych miastach w prosty sposób. Pułk wystawiony w żądanym mieście wstawiamy w miejsce znaku zapytania odpowiadającego poziomowi armii, korpusu, dywizji (do wyboru do koloru), następnie dodając do niego maksymalnie pięć pułków pochodzących z innych miast (autorzy nie przewidzieli, że jednostki te potrzebują czasu na koncentrację). Dzięki

EMPIRE'95
PC: SVGA, SB, CD-ROM
PC 6 PC CD 1
STRATEGIA
90% 80% 95% 90% 1-6
Grafika Dźwięk Obsługa Możliwość
Cena w zł. zawiera VAT



CIVIL WAR

temu mamy na zawołanie brygadę lub dywizję w ogołoconym do tej pory z wojska mieście (jest to doskonały sposób na umacnianie świeżo zdobytych terenów).

3. Należy skupiać maksymalnie swe siły, a ponieważ przeciwnik rozprasza swoje zawsze będziemy mieli przewagę. Tam gdzie jednak będzie miał więcej żołnierzy trzeba przejść do obrony kluczowego miasta i liczyć na powodzenie w bitwie.

4. Na najwyższym poziomie trudności dane o przeciwniku podawane są często z błędami (trudności w rozpoznaniu). Także gdy dochodzi do bitwy komputer podaje stan liczebny obu stron w najbliższej okolicy, a nie realny stan liczebny oddziałów, które rzeczywiście wezmą udział w bitwie.

5. Jedyną drogą do zwycięstwa jest szybkie zajmowanie jak największej ilości miast przeciwnika. Pozbawiamy go w ten sposób zasobów, zaopatrzenia, wiary w siebie. Tam gdzie on atakuje, należy przejść do obrony lub uderzyć na jego tyły. Kluczowym punktem na mapie jest St. Louis. Dla obu stron jest to świetna odskocznia do dalszej ekspansji i rolowania skrzydła przeciwnika.

6. Po zdobyciu danego miasta, nasze jednostki często ulegają demoralizacji. Należy dać im wypocząć 2-4 doby i dalej atakować. W czasie naszej bezczynności przeciwnik może wystawić nowe jednostki.

7. Gdy nasza brygada lub dywizja zbliża się do odległego miasta wroga i ulega demoralizacji niech nie ma to zgubnego wpływu na naszą psychikę. Wystarczy wymienić wszystkie oprócz jednego pułki w każdej brygadzie na nowe, aby mieć oddziały gotowe, świeże i zaopatrzone. Tak przynajmniej dzieje się w tej grze. Daje ona możliwość posiadania niezniszczalnych pięści, które rozniosą wszystko na swej drodze.

8. Po zdobyciu odpowiedniej liczby miast, prezydent strony przeciwnej wystosuje do nas jakiś świstek papieru, na którym przyzna się do porażki. Ot i cała przyjemność z naszego wysiłku.

BITWA

W licznych chwilach gdy wrogie jednostki zbliżą się do siebie na mapie strategicznej, dochodzi do bitwy. Komputer pozwala nam wybrać czy będziemy dowodzić osobiście, czy też on za nas wszystko obliczy. Zdawać się na komputer należy w dwóch przypadkach: naszej miażdżącej przewagi i totalnego zmęczenia grą. W każdym innym losy bitwy lepiej powierzyć naszemu talentowi. W tym miejscu warto też wskazać na patent Pejotla: należy w danej armii posiadać dużą ilość artylerii – zdając się na komputer przy rozegraniu bitwy spowodujemy u przeciwnika znaczne straty. Po prostu autorzy przekazali komputerowi wielkie zaufanie do tego rodzaju broni.

W bitwie wykorzystuje się zazwyczaj 5 rodzajów rozkazów: ADVANCE – marsz, CAUTION ADVANCE – marsz rozwinięty w liniach, ATTACK – atak, DEFEND – obrona i w ostateczności RETREAT – odwrót. Rozkazy wydajemy klikając kolejno na fladze brygady (dywizji lub korpusu), ikonie rozkazu i docelowym punkcie w terenie (w obronie wskazuje to kierunek zwrotu broniących się jednostek).

SŁUCHAJCIE SIERŻANTA MAHONEY'A

Bardzo dobrą rzeczą jest na samym początku gry zgrupowanie artylerii w danej dywizji w jedną brygadę, w innym przypadku brygada piechoty posiadająca pułk artylerii w swym składzie zaatakuje nią przeciwnika, a przecież działa są kosztowne i szkoda je tak głupio tracić. Użycie artylerii opłaca się tylko w terenie otwartym, często też jej skuteczność jest raczej problematyczna.

Komputer daje nam tę przewagę, że najczęściej jego oddziały stoją w miejscu lub atakują tylko jeden wybrany punkt. Cała finezja gracza sprowadza się więc do podejścia jak największą liczbą własnej piechoty do wroga na odległość strzału i zajęcia pozycji obronnych. Przy dużej przewadze własnej można zaatakować z kilku stron dążąc do walki wręcz i całkowitej anihilacji obrońcy. Ta metoda jest jednak skuteczna przy co najmniej równoważnych siłach obu stron. Gdy przeciwnik ma miażdżącą przewagę, mamy do wyboru:

1. Stać i czekać (przyspieszając czas – klik na ikonie zegara) – po skończonym dniu bitwy może się okazać, że wygraliśmy lub jest remis. W najgorszym wypadku przegramy z drobnymi stratami. Warunkiem jest, aby przeciwnik był zupełnie bierny. Dla całkowitej pewności warto zająć jakieś skrzyżowanie dróg lub zabudowania co daje nam punkty zwycięstwa (dla komputera jest to ważne przy określaniu zwycięzcy, ale autorzy gry nie dali nam żadnych wskazówek co do wartości terenu).

2. Gdy przeciwnik jest bierny należy zniszczyć jego wysunięte baterie artylerii lub niewielkie jednostki piechoty i spokojnie czekać na koniec dnia – zadaliśmy straty, powinniśmy być nagrodzeni zwycięstwem.



3. Przy niewielkiej liczbie żołnierzy i śmiało atakującym przeciwniku należy natychmiast nacisnąć ikonę z białą flagą – nie poddajemy się, a jedynie kończymy bitwę, najczęściej przegrywając – lecz przy stratach przeciwnika kilkakrotnie większych od strat własnych.

Bardzo dobrą bronią na polu walki jest poza piechotą kawaleria, która może niszczyć wysunięte baterie artylerii nieprzyjaciela, otaczać maszerujące brygady wrogiej piechoty (ta, gdy jest zdemoralizowana, zmienia wtedy kierunek marszu dając czas naszej piechocie na dogonienie jej) lub niszczyć piechotę i kawalerię wycofującego się (a więc odwrócone plecami oddziały) często bez strat własnych.

ZALETY I WADY

CIVIL WAR należy z pewnością wyróżnić jako kolejną ciekawą próbę stworzenia symulacji dwupoziomowej: strategiczno–taktycznej. Wyraźnym postępem w stosunku do poprzednich tego typu gier jest wspaniałe odwzorowanie pola bitwy i naprawdę wygodny interfejs. Ciekawym pomysłem było również dodanie do gry Encyklopedii. Jak na grę wydaną w USA i do tego na CD– ROM jest ona więcej niż skromna. Kolejnym niepowodzeniem gry jest znany z COLONIZATION Sida Meiera syndrom rozminięcia się założeń gry z efektem końcowym. Grę na najtrudniejszym poziomie kończy się w 1861 r. z dwóch powodów: fatalnego rozwiązania sprawy położenia regimentów na mapie i chęci narzucenia graczowi historycznego sposobu rozgrywki. Gdy obie strony są bierne, od biedy można wtedy poczuć dreszczyk emocji, zasmakować w wyścigu zbrojeń oraz pobawić się w rozwój miast.

Zupełnie zadziwiające jest tak wielkie niedociągnięcie jak możliwość przerzucania w ciągu doby pułków z jednego krańca Stanów na drugi. Wyraźnym mankamentem gry jest też jej absolutna ahistoryczność. Gdzież słynna przewaga Konfederatów w kawalerii, gdzie trudności z zaopatrzeniem i wyposażeniem w nowoczesną broń? Wprowadzenie modelu ekonomicznego do całości procesu wystawiania armii jest wręcz śmieszne – na wystawienie kawalerii czeka się wieki, gdy wystawi się jednostkę milicji to nie zamienia się ona w czasie walk (wraz ze wzrostem doświadczenia i doposażenia w nową broń) w jednostki regularne itp. W tej sferze przyjęto po prostu złe założenia przy konstruowaniu modelu gry niepotrzebnie go komplikując i nie wykorzystując atrakcyjności rzeczywistego przebiegu zdarzeń (gdzież w tej grze wpływ polityki europejskiej i możliwości konfliktu Unii z Anglią i Francją).

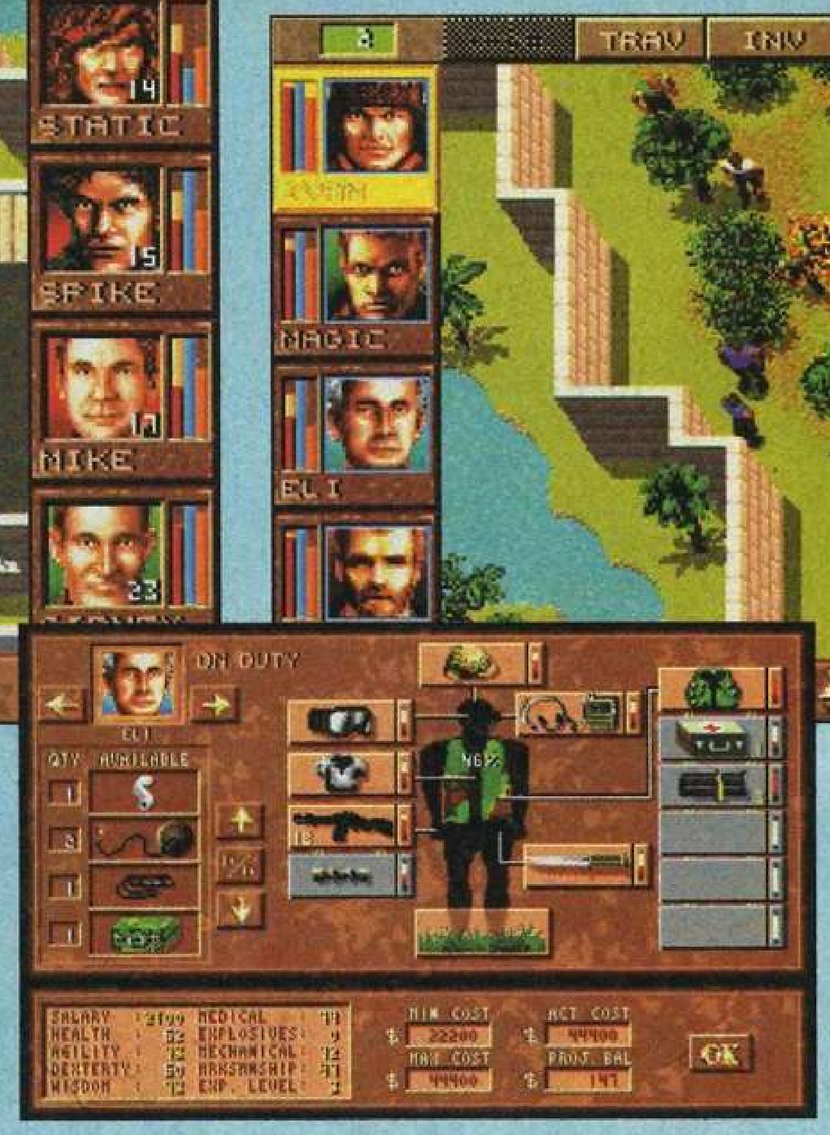
Mimo tych braków warto spędzić kilka wieczorów z grą, bowiem autorom w przedziwny sposób udało się wytworzyć specyficzną atmosferę gorączki i napięcia tamtych czasów.

Berger

Dystrybutor: MarkSoft









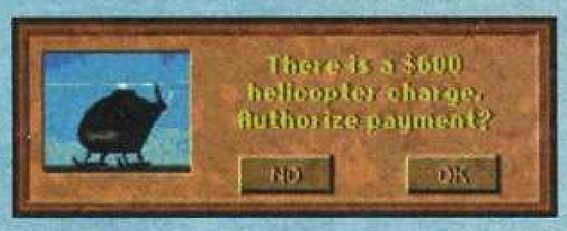
JAGGED ALLIANCE jest dwupoziomową grą strategiczną przedstawiającą walki niewielkiej grupy najemników. Zawiera ona wątki militarne i ekonomiczne, z naciskiem na te pierwsze. Na poziomie ogólnym (powiedzmy strategicznym) wynajmujesz najemników, uzbrajasz ich oraz wybierasz miejsce rozpoczęcia akcji. Na poziomie taktycznym przemieszczasz swoich najemników na planszy 3D – podobnie jak w grach UFO czy SABRE TEAM.

JAGGED jest jednak znacznie trudniejsza w sterowaniu. Dwa przyciski myszy wykorzystano do maksimum, a i tak należy opanować sporą klawiszologię i dodatkowo menu na ekranie. Za to postacie na ekranie posiadają szeroki repertuar zachowań, począwszy od strzelania, ciosu nożem, rzutu granatem, a skończywszy na pływaniu czy zakładaniu min. Pod względem komplikacji JAGGED ALLIANCE należy umieścić w pół drogi między wspomnianymi wyżej tytułami. Nie jest ona tak wielopoziomowa i uniwersalna jak UFO, jednak w porównaniu z SABRE TEAM widać większą złożoność i swobodę doboru misji.

ZA RZEKĘ W CIEŃ DRZEW

Akcja JAGGED ALLIANCE rozgrywa się na porośniętej dżunglą wyspie, gdzie twoimi wrogami, oprócz siepaczy Santany, będzie także zabójczy klimat, żarłoczna fauna i zabobonne wierzenia tubylców. Twoim zadaniem jest odbicie wyspy Metavira, poprzez fizyczną eliminację wszystkich ludzi Santany. Twoi podkomendni to jednak nie powstańcy-idealiści, lecz chciwi grosza najemnicy, więc twoje działania muszą, niestety, uwzględniać zdobycie odpowiedniej ilości waluty na ich opłacenie.

Oprócz działań wynikających wyłącznie z przesłanek militarnych i ekonomicznych będziesz musiał podejmować także inne. Twój pracodawca poinformuje cię o nich w trakcie gry. Może tu chodzić o opanowanie fabryki wroga, odnalezienie obszaru ze specyficznym rodzajem flory czy odzyskanie świętego kamienia, bez którego tubylcy nie zechcą kiwnąć palcem w bucie.



Zapleczem akcji wojskowych jest odpowiednio zasobne konto bankowe. W JAGGED ALLIANCE jedynym stałym źródłem dochodu jest sprzedaż żywicy niezwykle rzadkiego gatunku drzew (FALLOW SAP). Drzewa zaznaczone są na mapie ogólnej – warto atakować sektory, w których jest ich najwięcej.

KOMU BIJE DZWON

Grę rozpoczynasz z niewielką ilością gotówki i ... pewnością, że twoje dochody przez kilka następnych dni będą bliskie zeru. Pierwszym twoim zadaniem jest wynajęcie najemników. Pieniędzy wystarczy ci jedynie na tych najgorszych, całe szczęście w pierwszych misjach napotkasz najsłabszych ludzi wroga.





Dobór najemników do drużyny musi być starannie przemyślany. Będą oni twą jedyną siłą przez kilka, może kilkanaście pierwszych dni. Mimo, iż twoje komando składać się może z ośmiu ludzi, na początku kampanii ogranicz się do 4-6 najemników. Skutecznie ograniczają cię tu finanse, które muszą wystarczyć na utrzymanie grupy przez pierwsze kilka dni. Po odbudowie przetwórni żywicy i zdobyciu kilku obszarów, zaczniesz na siebie zarabiać.

Z początku tubylcy nie będą chcieli pracować na wysuniętych obszarach, musisz więc opanować większy obszar by upewnić ich że będą bezpieczni. Szybkość z jaką będziesz odbijał wyspę jest najlepszą zachętą dla tubylców. Innym ograniczeniem zarobków jest wydajność posiadanej przetwórni żywicy, co zmusi cię po kilku etapach do opanowania jednej z fabryk Santany.



WSPOMNIENIA ŻOŁNIERZA

W podręcznym laptopie zapisane masz charakterystyki sześćdziesięciu najemników. Każdy z nich ceni się absurdalnie wysoko, a większość i tak spuści twoją ofertę do klozetu. Płaca najemnika zależy od doświadczenia bojowego, umiejętności i wyposażenia. Kompletując komando musisz zwrócić uwagę na kilka elementów. Twoim zadaniem jest wystrzelanie wroga – wybierz więc 2-4 strzelców z wysokim współczynnikiem MARKSMANSHIP (na pewno powyżej 80%). Do nich dodaj lekarza (wysoki wsp. MEDICAL i kilka apteczek w plecaku), a następnie speca od otwierania zamków (wysoki wsp. MECHANICAL i LOCKPICK w plecaku).

Oprócz umiejętności powinieneś zwrócić uwagę na stronę fizyczną najemników. Strzelcy powinni posiadać wysoki wsp. AGILITY i HEALTH co zapewni im dużą ruchliwość. Mechanik i lekarz (a także saper – jeśli zdecydujesz się go zatrudnić) powinni posiadać wysoki wskaźnik DEXTERITY, niezbędny przy wymagających precyzji operacjach.

Docelowo twój team powinien posiadać dwóch lekarzy i dwóch mechaników. Jeden z lekarzy pozostawiony w bazie będzie leczył pokiereszowanych uczestników ostatniej misji, a drugi może zostać użyty w polu. Podobnie z mechanikiem – jeden będzie się leczył (wróg lubi się chować za zamkniętymi drzwiami) lub naprawiał zużyty sprzęt, drugi brał udział w akcji. Jak widać trudno wcisnąć tu jeszcze sapera, aczkolwiek przyda ci się on w końcowych misjach (gdy dobrze będzie wysadzić oporne drzwi lub kawałek muru). Możesz zatrudnić też najemnika z kilkoma umiejętnościami, aczkolwiek będzie on odpowiednio droższy.

Początkowy skład komanda powinien jak najdłużej przetrwać bez zmiany. Każdy odesłany do domu w plastikowym wdzianku, zapisuje się na twoją niekorzyść w pamięci pozostałych najemników. Jeśli nie będziesz szanował ich życia, trudno ci będzie znaleźć nowych. Jeszcze gorszą rzeczą jest wywalenie zatrudnionego na bruk. Odstrasza to ludzi nawet skuteczniej.

TYLKO DLA ORŁÓW

Podstawowe narzędzia pracy twojego teamu nie są cudami techniki. Począwszy od policyjnych Smith&Wesson





JAGGED ALLIANCE:

a skończywszy na AR-15 nie są to bronie o dużej mocy rażenia. W przeciwieństwie do UFO, gdzie mogłeś rozznieść pół miasta, w JAGGED byle drzewko jest zaporą nie do przejścia.

Wielkim minusem gry jest fakt, że nie można kupować broni. Możesz ją pozyskiwać jedynie zbierając przedmioty po poległych wrogach i przeszukując rozmaite zakamarki planszy (skrzynie, biurka, półki). W ten sposób podwyższony został poziom trudności. Na złośliwość zakrawa fakt, iż zabici wrogowie rzadko pozostawiają po sobie karabiny a niektóre egzemplarze lepszej broni jakie możesz znaleźć są wręcz zaminowane!

Oprócz broni ręcznej w JAGGED masz do dyspozycji granaty. Występują one w czterech odmianach: odłamkowe, ogłuszające, z gazem bojowym lub łzawiącym. Są one bezcennym środkiem walki. Granatem możesz porazić sprytnie ukrytego za drzewami wroga, a pojemnik z gazem łzawiącym może zmusić przeciwników do opuszczenia budynku.

Prozaicznym wyposażeniem żołnierza jest bagnet. Przydaje się on przeciw niegościnnej faunie wodnej (trzymaj go zawsze w lewym ręku). W walce jego użycie wydarza się rzadko, lecz celny cios powoduje ranę dwukrotnie poważniejszą niż postrzał z rewolweru.

W miarę postępów w grze znajdziesz pewną ilość materiałów wybuchowych. Przydadzą się przy szturmowaniu wyspy Lucasa Santany, gdyż jest ona ogrodzona wysokim murem. Także niektóre zamki w budynkach na wyspie mogą być trudne do otwarcia – drzwi ustąpią dopiero przed własnej roboty bombką.





WOJNA, JAK JĄ POZNAŁEM

Podstawą walki jest precyzja. Dysponując jedynie ręczną bronią musisz położyć nacisk na celność strzału. Z jednej strony wynajmuj celnie strzelających najemników, z drugiej wypracuj im na polu walki pozycję, z której nie będą mogli nie trafić.

Jednym z ważniejszych elementów walki jest wykrycie wroga zanim on zauważy ciebie. Dzięki temu będziesz mógł walczyć według własnych reguł a nie tych, które narzuci ci przeciwnik. Na czele oddziału postaw najbardziej doświadczonych komandosów i dodatkowo zamaskuj ich przy użyciu CAMOUFLAGE KIT (możesz zrobić to już w bazie). Poruszaj się głównie między drzewami i staraj się nie wychodzić na otwartą przestrzeń. Przy szturmowaniu budynków uważaj na okna.

Po wykryciu przeciwnika, zanim zaczniesz strzelać, wypracuj sobie korzystną sytuację. Jego zwykłym zachowaniem, po zauważeniu twoich ludzi, jest ruch w kierunku najbliższej osłony i otwarcie ognia. Nie pozwól by przeszkoda chroniła go przed ogniem wszystkich twoich najemników. Jeśli ustawisz ich w półksiężyc, zawsze któryś będzie miał czystą pozycję do strzału – kluczem tu jest ogień krzyżowy. Co więcej, jeśli jesteś cierpliwy, możesz przechytrzyć przeciwnika, podkradając się ostrożnie pod pobliskie krzaki gdzie najprawdopodobniej będzie chciał się schować przed ogniem. Wróg sam wyjdzie ci wówczas na nóż. W trakcie walki zmieniaj pozycje swoich ludzi (wystarczy o jedno pole), gdyż pozostając w jednym miejscu ułatwiasz wrogom celowanie.

Symulacja walki została pod jednym względem złagodzona. Nawet bez kamizelki kuloodpornej najemnicy (twoi i wroga) są niezwykle odporni na trafienia. Śmiertelne jest dopiero 5-6 trafienie z rewolweru. Ze względu na to szybka eliminacja wroga jest trudna. Twoi ludzie muszą mieć dość amunicji na długą strzelaninę i dobrze chować się przed odpowiedzią wroga. Oczywiście lepsza broń, jak i strzał z mniejszej odległości powodują większe rany i przyspieszają zamianę przeciwnika w miły szkielecik.

NA ZACHODZIE BEZ ZMIAN?

Na naszych oczach, po cichu i bez zamieszania, rozwija się nowy gatunek gier strategicznych. SYNDICATE, UFO, SABRE TEAM, JAGGED ALLIANCE – gry jakże różne, lecz posiadające wspólnego ducha morderczej walki oko w oko z wrogiem. Każdy kto zagustował w jednej z nich, z chęcią sięgnie po inne – przejście z jednej do drugiej jest zupełnie naturalne i od razu chwyta się ów znajomy, specyficzny klimat. Czekamy teraz na RED GHOST, DEADLINE, ADVANCED SQUAD LEADER i oczywiście UFO 3.

Aha, jeszcze jedno, niektórzy malkontenci twierdzą, że to wszystko to tylko LASER SQUAD plus warstwa ekonomiczna. Nie wierzcie im. Czym innym jest płaska plansza z migającym pikselem, a czym innym animowany żołnierz, który chodzi, skrada się, strzela, panikuje, trafiony – jęczy z bólu... To już nie LASER SQUAD, tu się GINIE!!!

Pejotl

MINDSCAPE'95

PC: VGA, SB, CD-ROM

PCCD 1

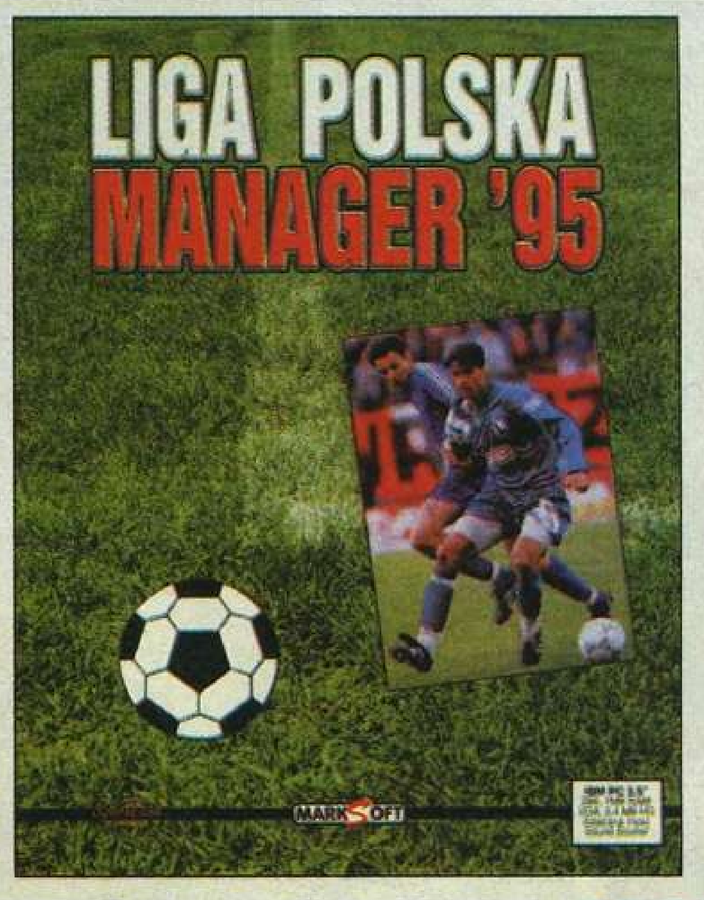
STRATEGIA

80% Grafika

90% Dźwięk

90% Miodność

Cena w zł. zawiera VAT









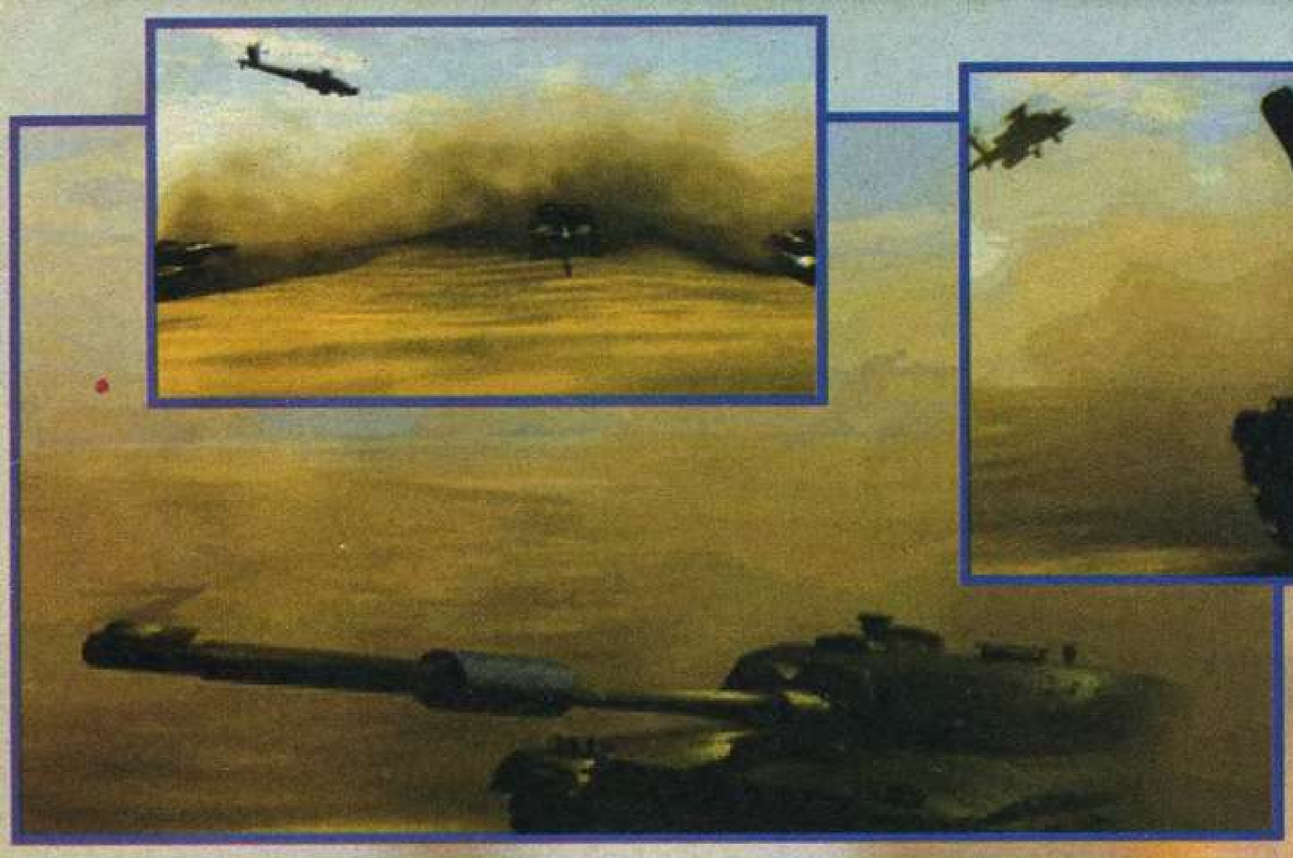
LIGA POLSKA MANAGER '95

Czy kiedykolwiek narzekałeś na poziom polskiej piłki nożnej?
Czy masz już dosyć oglądania ciągłych porażek naszych zespołów?
Czy chciałbyś sam poprowadzić drużynę piłkarską, aby pokazać na co Cię stać?
A może po prostu choć trochę interesujesz się piłką „kopaną" i pragnąłbyś stanąć w szranki z najlepszymi polskimi zespołami, aby walczyć o najwyższe trofea?
Jeżeli tak, to **TA GRA** jest dla Ciebie.

LIGA POLSKA MANAGER '95 to m.in.:
– możliwość prowadzenia jednego z zespołów polskiej ekstraklasy.
– I, II, III liga polska, Puchar Polski, Puchary Europejskie oraz Liga Mistrzów.
– rzeczywiste i aktualne dane dotyczące zespołów i piłkarzy polskich lig.
– ogromny pakiet funkcji pozwalający swobodnie kierować zespołem.
– systemy rozgrywek zgodne z rzeczywistością.

IBM PC, 1 MB RAM, min. AT, zalecane: mysz, Sound Blaster *Cena 39,00 zł*

MARKSOFT **ul. Lipińska 2, 00-968 Warszawa 45, skr. poczt. 114**
tel. (0-2) 663-93-90, fax (0-2) 663-92-98





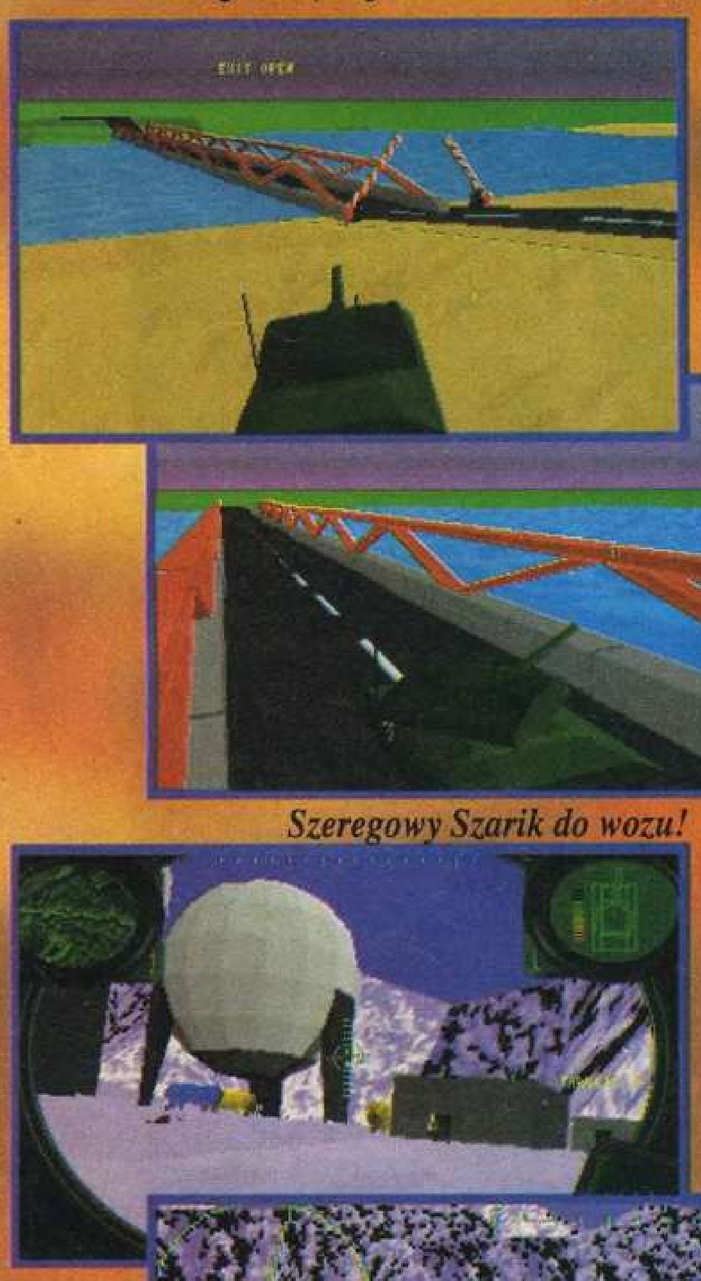


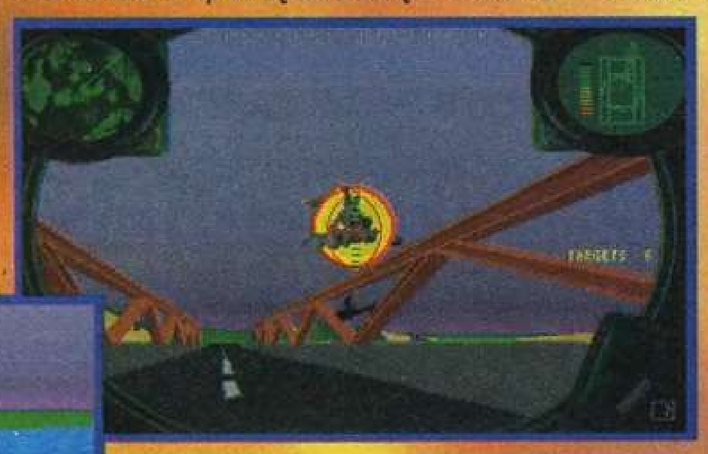
TANK

Dzisiaj zajmiemy się bardzo specyficznym produktem szeroko pojmowanego przemysłu motoryzacyjnego, a dokładniej mówiąc czołgiem. Ale zacznijmy, jak mawiali starożytni imperialiści, ab initio.

Symulatory czołgowe, a także lotnicze, możemy podzielić na dwa rodzaje – jedne są próbą jak najdokładniejszego odzwierciedlenia warunków bojowych i pracy poszczególnych podzespołów, zaś drugie to po prostu mniej lub bardziej symulatorowe strzelaniny. Z rzadka pojawiają się jeszcze perełki, czyli gry bliższe strzelaninie, lecz budujące naprawdę wciągający klimat. W takich grach programiści z dużą dozą własnej interpretacji tworzą algorytmy opisujące przebieg walki, ale mimo tego gra nie staje się chaotyczną strzelaniną w której ładujemy tony pocisków w zbliżające się stadami cele. Taką perełką jest czołgowe dziecko firmy DOMARK, czyli TANK COMMANDER. Symulator to żaden, ale zabawa przednia.

Niewątpliwe plusy to przede wszystkim płynna dynamiczna grafika oraz duża liczba niebanalnych misji. Na uwagę zasługuje fakt, że gra obsługuje hełmy VR – widać, że jednak powoli zdobywają one popularność i być może w niedługim czasie będą obowiązkowym wyposażeniem każdego gracza – np. takim jakim staje się napęd CD. Gra umożliwia także wspólną zabawę – można się połączyć kabelkiem, modemem lub grać przez sieć. Gra przeznaczona jest dla dużego grona odbiorców – prosta klawiszologia, nieskomplikowane misje i bardzo przejrzyste menu konfiguracyjne to także niewątpliwe atuty. Szkoda tylko, że gra obsługuje bardzo niewielką ilość kart dźwiękowych.





Szeregowy Szarik do wozu!

Mówiąc o nowym produkcie DOMARKU przede wszystkim trzeba zaznaczyć, że TANK COMMANDER to gra o wspaniałym klimacie. Mimo, że programiści dosyć swobodnie traktują parametry symulacyjne, często przed graczem stawiane są problemy taktyczne, zaś do wykonania misji potrzebna jest strategia – nie wystarczy jeździć i strzelać do wszystkiego co się poruszy. Planowanie misji ułatwia satelitarne zobrazowanie pola walki oraz możliwość wykorzystania śmigłowca rozpoznawczego. Odczuwalnym minusem jest niezbyt przyjazny sposób dowodzenia kilkoma czołgami – nie ma możliwości planowania trasy przejazdu, zaś zdolności twoich komputerowych podwładnych są zadziwiająco niskie.

CZYM JEŹDZIMY?

Do dyspozycji jest czołg CHALLENGER 2. Jest to jednostka bardzo nowoczesna, choć ustępująca w niektórych rozwiązaniach amerykańskiemu ABRAMSOWI. Ale nie ma się czym martwić, że nie ma sprzętu najlepszego na świecie – parametry się nie liczą. Programiści i tak zadbali, by cacko, którym się jeździ wykazywało zadziwiające właściwości wytrzymałościowe – można spokojnie kilka razy otrzymać trafienia bezpośrednie, zaś T-72 rozpada się po jednym, góra dwóch trafieniach. Także uszkodzenia spowodowane przez rakiety i pociski przeciwpancerne są niewielkie. Oczywiście nie można przesadzić i przyjąć, że nasz opancerzony pupilek wytrzyma wszystko – jeśli trafi na kilka czołgów przeciwnika lub, co nie daj Boże, na kilkunastu piechociarzy z wyrzutniami rakiet, to kaplica murowana.

Gracz samodzielnie obsługuje cały czołg – nie ma żadnej komputerowej załogi. Jednak nie ma się czego obawiać, gdyż bardzo prosta klawiszologia umożliwia jednoczesne kierowanie czołgiem i prowadzenie celnego ognia. Można zająć trzy czołgowe miejsca – kierowcy (pod wieżą), celowniczego/ładowniczego (w wieży) i dowódcy czołgu (głowa dzielnie wystawiona przez górny właz).

Dowódca czołgu w celach zwiadowczo-rozpoznawczych może zawezwać helikopter z kamerą. Obraz z kamery jest transmitowany na żywo do czołgu. Podczas nielicznych misji będziesz mógł wezwać wsparcie lotnicze – bardzo szybko na niebie pojawią się samoloty A-10 i zrobią porządek z kim będzie trzeba.

GDZIE JEŹDZIMY?

Autorzy gry przygotowali siedem kampanii toczących się w rozmaitych warunkach. Poszczególne kampanie różnią się stopniem trudności i ilością misji, które trzeba zwycięsko ukończyć. Każdy może wybrać warunki w jakich chce toczyć śmiertelny bój – jest pustynia, archipelag, teren zurbanizowany, bezkresne przestrzenie lodowej Arktyki, tropikalne lasy, wulkaniczne skały i jedna kampania nocna, która nie wiadomo gdzie się toczy, bo nic nie widać.

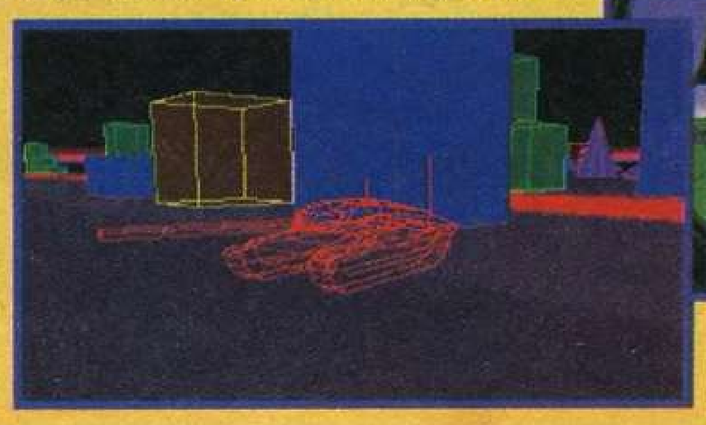
Nie można narzekać na monotonność misji wchodzących w skład poszczególnych kampanii. Niektóre misje to wielkie bitwy pancerne, inne zaś są śmiałymi rajdami w głąb terytorium nieprzyjaciela. Twoim celem będą umocnienia, budynki, tajne bazy, czołgi, okręty podwodne, laboratoria, lotniska, stacje radarowe, ochrona VIP-ów, obrona baz, itd.

CZYM STRZELAMY?

W wydaniu DOMARKU czołg CHALLENGER 2 zabiera naprawdę imponujący zestaw środków bojowych. Najrozmaitszych materiałów wybuchowych jest w tym czołgu tak dużo, że załoga nie musi się martwić Sądem Ostatecznym – sile wybuchu nie przeciwstawi się żaden niebiański odźwierny.

Najsłabszym środkiem rażenia jest karabin maszynowy. Przeznaczony do zwalczania celów nieopancerzonych i piechoty. Amuni-







COMMANDER







cja: 999 sztuk. Następnie idą już pociski przez duże „P". Działo główne kalibru 120 mm miota trzema rodzajami amunicji – normalne pociski artyleryjskie przeznaczone do zwalczania praktycznie wszystkich celów, wzmocnione pociski niszczące cele silnie opancerzone oraz pociski burząco-zapalające. Ale na tym nie koniec. Dla maniaków-sadystów przeznaczony jest miotacz płomieni, który doskonale przerabia cele nieopancerzone i piechotę na dobrze wysmażone steki. Przeciw polom minowym załoga czołgu może stosować specjalne ładunki wybuchowe. Na dalszy dystans czołg może razić wszelkie cele rakietami samosterującymi. Niestety bardzo uproszczony sposób odpalania nie pozwala na określenie celu ataku – rakieta leci i kiedy kogoś lub coś zauważy samoczynnie przystępuje do wykonania dużego BUM!

DO CZEGO STRZELAMY?

Asortyment celów jest bardzo bogaty. Kolejność prezentacji związana jest ze stanem zagrożenia jaki stwarza dany środek bojowy.

Piechota – no cóż, życie piechociarza jest ciężkie, zaś w starciu z czołgiem nie ma on żadnych szans (z przeciwodłamkowej lub kuloodpornej kamizelki zostaje niewiele po trafieniu z ciężkiego kaemu, nie mówiąc już o strzale z działa głównego). Jedynie musisz uważać na piechociarza wyposażonego w wyrzutnie rakiet przeciwpancernych – taki zanim go załatwisz może ci nieźle popsuć czołg. Przeciw piechocie najlepszy jest karabin maszynowy, zaś w ostateczności, gdy skończy się amunicja, możesz piechociarzy po prostu rozjeżdżać.

Pojazdy nieopancerzone – ciężarówki lub samochody są na ogół nieuzbrojone i nie stwarzają większego zagrożenia. Jeden celny strzał z działa i po wszystkim.

Umocnione ogniska kaemów/jeepy z karabinami/skutery śnieżne – co prawda twój czołg nie rozpadnie się, kiedy dostanie się w ogień ciężkich karabinów, jednakże uszkodzenia mogą być znacznie większe, niż od ognia małokalibrowej broni ręcznej. Do zlikwidowania ostrzeliwujących cię umocnień najlepiej użyć normalnego pocisku artyleryjskiego – bezpośrednie trafienie na pewno ostudzi zapał obsługi kaemu. Trochę trudniej jest trafić ostrzeliwującego się jeepa, ale jak mówią „ćwiczenie czyni mistrza".

Śmigłowce – dość niebezpieczne, szszególnie gdy wyposażone są w rakiety przeciwpancerne. Na śmigłowce są dwa sposoby – pierwszy polega na ostrzeliwaniu śmigłowca z karabinu maszynowego. Po pewnym czasie ilość ołowiu wpakowanego w śmigłowiec przewyższa jego udźwig i jednostka zgodnie z prawami fizyki spada na ziemię. Drugi sposób wymaga małych ćwiczeń – musisz trafić przeciwnika z działa głównego – śmigłowiec palący się lub z odstrzelonym wirnikiem długo w powietrzu nie pobędzie.

Cele opancerzone – twój największy wróg – drugi czołg. Podczas konfrontacji z przeciwnym czołgiem musisz pamiętać o bardzo ważnej zasadzie – kto pierwszy celnie strzeli, ten ujrzy poranek dnia następnego. Na całe szczęście ta zasada prawdziwej walki nie jest w pełni przełożona na symulatorową rzeczywistość – twój czołg może wytrzymać kilka bezpośrednich trafień. Jeśli masz amunicję przeznaczoną do niszczenia celów opancerzonych, staraj się ją oszczędzać właśnie na wypadek spotkania z takim celem. Pamiętaj, że jeśli wykryjesz nieprzyjacielski czołg na swojej drodze, możesz próbować zniszczyć go przy pomocy rakiet.

JAK STRZELAMY?

Celnie.

KaYteck

DOMARK'95

PC: VGA, SB, CD-ROM

PC CD 1

PRZYGODOWA

90% Grafika 80% Dźwięk 95% Miodność

Cena w zł. zawiera VAT

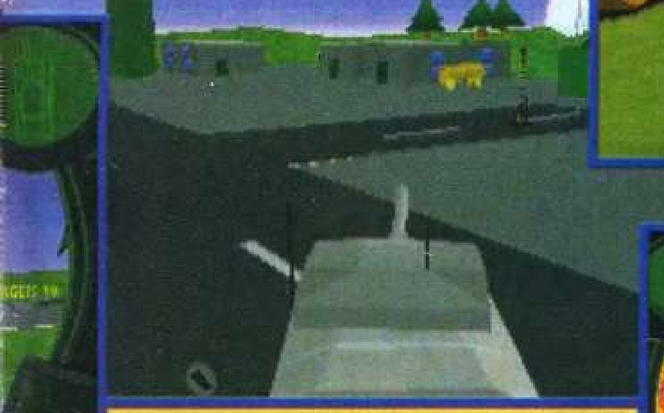






Odłamkowym, ładuj!





Ja „Brzoza", ja „Brzoza"...















MAGIC CARPET

THE HIDDEN WORLDS

„Ukryte światy" są dla MAGIC CARPET tym, czym prawie dwa lata temu był dla SYNDICATE pakiet scenariuszy AMERICAN REVOLT. W obu przypadkach BULLFROG nie wprowadził niemal żadnych nowości, a jedynie utrwalił popularność swej produkcji. Podobny proceder praktykują też ORIGIN i LUCASARTS. Czyli można powiedzieć – odkryliśmy tajną broń magnatów rynku!

Pomysł sprzedawania po kilku miesiącach kolejnych scenariuszy do gry ma dwa oblicza. Z jednej strony stanowi dla najbardziej zagorzałych fanów dużą gratkę, bo wiadomo – gdy się skończyło wszystkie misje, dusza prosi o jeszcze. Tych jednak, którzy z trudem zebrali pieniądze na podstawową wersję gry, może drażnić, że zamiast pierwotnie zwiększonej liczby poziomów, żąda się potem dodatkowych pieniędzy za dalszą zabawę. Przypomina mi się, jak kiedyś grałem na automatach, tak sprytnie „usprawnionych" przez właściciela salonu, że trzeba było co trzy minuty wrzucać następny żeton, niezależnie od aktualnego stanu gry. Inaczej choćby miało się nawet sto żyć – to Game Over.

Oczywiście te narzekania nie dotyczą sytuacji, gdy nowe scenariusze zawierają masę innowacji w stosunku do pierwowzoru. W przypadku HIDDEN WORLDS tak jednak nie jest. W dwudziestu pięciu nowych scenariuszach do MAGIC CARPET nie pojawiają się żadne nowe potwory, wprowadzono tylko jeden nowy czar, a w zasadzie wymieniono stary. Krajobraz został wzbogacony o śnieżne połacie. No i w sumie najważniejsza sprawa – po całkowitej stracie energii od razu następuje odrodzenie, pod warunkiem, że posiadamy zamek. Nie trzeba więc zaczynać po kilkanaście razy nowego etapu tylko dlatego, że na początku ktoś rzucił w nas mocniejszym czarem. Dotyczy to też pozostałych wezyrów. Dobrze, że już na początku władamy większością czarów ofensywnych, jest więc sporo fajerwerków. Po przejściu do kolejnego etapu następuje jednak kasacja dorobku, z pozostawieniem zazwyczaj trzech, czterech najważniejszych czarów. Scenariusze są autentycznie trudne i wymagają przyjęcia zdecydowanej taktyki. Rozpoczynając musisz od razu wiedzieć, gdzie stawiać zamek, kogo najpierw atakować. W zapowiadanym jeszcze na bieżący rok MAGIC CARPET 2 znaczące zmiany na pewno się pojawią. No, ale na przykład DOOM 2 w wersji kompaktowej zawiera tyle poziomów, że nie trzeba już dokupować żadnych „dodatków". I tak powinno być zawsze.

Micz

Dystrybutor: IPS Computer Group











BULLFROG'95

PC: VGA/SVGA, SB, CD-ROM

PC CD 1

ZRĘCZNOŚCIOWA

90% Grafika

85% Dźwięk

85% Miodność