AMIGA • ATARI ST • IBM PC • COMMODORE • ATARI

52 STRONY ZAWIERA KGB NEWS

SECTOR SERVICE

LIPIEC-SIERPIEŃ (7-8/94)
INDEX 321052
ISSN 1230-7726
CENA 18500

UWAGA MOŻEMY OLAĆ SZKOŁĘ NA DWA DŁUGIE MIESIĄCE

15

ALIEN BREED 2 • SEAWOLF • BLOODNET • HIRED GUNS • IRON HELIX • BETRAYAL AT KRONDOR • RAVENLOFT • EPIC • EAGLE EYE MYSTERIES • CROSSBOW • BEVERLY HILLBILLIES • SCENARIO • TASK FORCE 1942 • SIMPIG • MONKEY ISLAND 2 • ARENA • FRED'S BACK • IN EXTREMIS i inne...



SIMCITY 2000



T F X



HIRED GUNS



STRIKE COMMANDER — CD



Grafika: Ravenloft (Paysz Asz)

COMMODORE TRUPEM



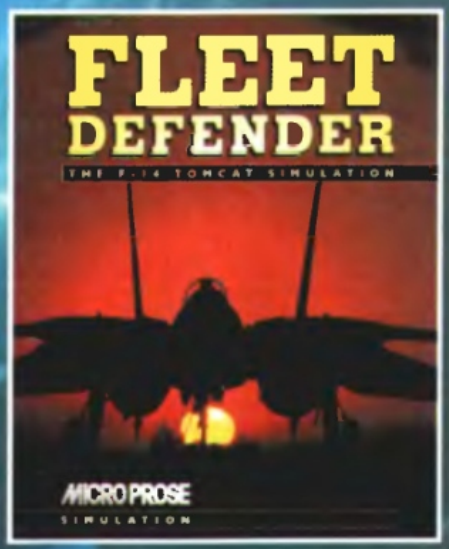
IPS COMPUTER GROUP

prowadzimy detaliczną sprzedaż wysyłkową za pobraniem pocztowym (płatne przy odbiorze)

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

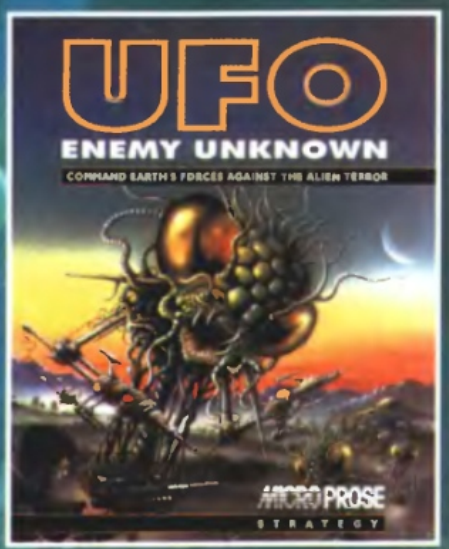
NASZE PROPOZYCJE NA CZERWIEC i LIPIEC:





SHADOW CASTER
FLEET DEFENDER
PACIFIC STRIKE
SUBWAR 2050
SEAWOLF
UFO









NOWE TYTUŁY NA CD-ROM:

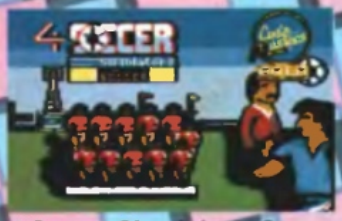




MENU

Wstępniak zwyczajowo krótki.
1. temat przewodni numeru: wampiry
2. kolor przewodni numeru: zielony (wypoczynkowy)
3. numeru wakacyjnego nie będzie (też będziemy odpoczywać)
4. braki w cenach (klepsydry) wynikają z tego, że jeszcze nie są znane
5. trzymajcie się ciepło, nie topcie się, nie podpalajcie stodół i nie dajcie się leszczom

Redakcja



4 Soccer Simulators, 9
Alien Breed 2, 10
Arena, 30
Betrayal at Krondor, 32



Great Naval Battles:
Guadalcanal, 49
Highway Fighter, 34



Ravenloff:
Strahd's Possesion, 44
Scenario, 7
Seawolf, 20



Beverly Hillbillies, 19



Hired Guns, 28
In Extremis, 31



Secret of Monkey Island 2:
Le Chuck's Revenge, 46
Simcity 2000, 50



Bloodnet, 26
Crossbow, 7



Iron Helix CD, 43
Jonny Quest, 8



SimPig, 9
Skarbnik, 6
Strike Commander CD, 43



CyberRace, 31



Lothar Matthaus, 25
Magia, 6



Sword of Honour, 25
Task Force 1942, 48



Eagle Eye Mysteries, 23
Epic, 22
Eureka, 6
F1, 34
Fred's Back, 9



PuttPutt:
Goes to the Moon, 52



TFX, 24



Tubular Worlds, 25

SECRET SERVICE
MAGAZYN GIER KOMPUTEROWYCH

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

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

Design & DTP
STUDIO ProScript
Pegaz Ass®

Druk
Wojskowe Zakłady Graficzne, Warszawa, ul. Grzybowska 77

Nakład 104.000 egz.

Wydawca
ProScript Sp. z o.o. – Warszawa

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

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

Special bonus greetings:
God for Macs,
Manager Buzi i Egzekutor Sali,
DemBud Bies,
wakacje (podobno przyszły)

Special fuckings to:
Gerard for Imagineer service,
some dealers in some places,
some banks,
i reszta, co się kurczowo trzyma

Zdysk na Commodore

ARC DOORS

Commodore

Za siedmioma górami i lasami, w krainie wód i jezior żył sobie stuknięty czarodziej Cirilleus. Pewnego dnia postanowił zostać władcą krainy o nazwie Agaronhia. W tym celu zakradł się do zamku i pod osłoną ciemności zaczarował młodego księcia w żabę a następnie wrzucił go do ogromnego jeziora, a dodatkowo pozbawił go umiejętności pływackich. Gra składa się z 50 plansz o zadaniu logiczno-zręcznościowym. W każdej z nich należy odnaleźć klucz do wyjścia. Uwaga: bardzo wciąga!



CROSSFIRE

Commodore

To jeszcze jedna nowa wersja starej gry. Tym razem wzięli się za to specjaliści z grupy COSMOS DESIGN znani głównie z hitu „Plecy Freda" (FRED'S BACK). Powstała bardzo przyzwoita zręcznościówka, w której trzeba latać po labiryncie i strzelać do wrednych kosmitów.



GENLOC

Commodore

Kolejny hit z firmy X-AMPLE. Para niemieckich naukowców, Dr. Klein i Dr. Burkert, wynalazła tajemniczą substancję zmieniającą zwierzęta w groźne potwory. Światu grozi rychła zagłada, a jedynym człowiekiem, który może coś z tym zrobić jest Shimon, facet posiadający nadludzkie wręcz cechy oraz cały arsenal rozmaitych broni. Technicznie na uwagę zasługuje wykorzystanie kilku planów, co w efekcie daje złudzenie trójwymiarowości, podobnie jak we FLIMBO's QUEST.



KOSHIMO

Commodore



Jest to odgrzany pomysł znanej starszym graczom gierki KUNG FU MASTER. KOSHIMO to zwykła bijatyka, w której trzeba stawić czoła kilku karatekom naraz. Po przejściu każdego levelu mamy do rozwalenia jakiegoś smoka albo inne paskudztwo. Na uwagę zasługuje ładna scrollowana grafika.

LIGHT PHASER ARCHERY

Commodore

Pod tym zagadkowym tytułem kryje się całkiem fajna gra polegająca na strzelaniu z łuku do tarczy. Możemy sobie wraz z kilkoma kumplami urządzić zawody strzeleckie we własnym domu. W sumie nic nowego, ale da się grać.



SECRET OF ROBERT ROY

Niestety, niewiele można jeszcze powiedzieć o tej przygodówce, jako że ukazała się dopiero wersja demo. Nazwa brzmi dosyć intrygująco, zaś jeśli cała gra będzie wyglądała tak fajnie jak wersja demo, to można jej wróżyć niemały sukces.



SUPER NIBBLY

Commodore

Pomysł stary jak świat: sterujesz wężem, który pełza po labiryncie i zjadając kropki wydłuża się. Niby nic specjalnego, a jednak ta gra wciąż ma wielu wielbicieli. Nowe wersja zawiera wiele ciekawych opcji i dużo ładnej grafiki.



UNDER THE GROUND

Oto kolejna polska gra na C-64, powstała w Wałbrzychu. Akcja gry umieszczona jest w kopalni, a zabawa polega na jeżdżeniu wagonikiem i zbieraniu różnych spadających przedmiotów. Odbywa się to bardzo szybko, więc wymagany jest dobry refleks (i dobry joystick). Od strony graficznej gra jest wykonana dosyć starannie.



VAPOUR

Commodore

Następna dobra gra z X-AMPLE – tym razem wieki wschodu. Dużym plusem jest wspaniała grafika, z której słynie ta firma. Mamy możliwość zmierzenia się zarówno z komputerem jak i z kolegą. Istnieje też możliwość wyboru poziomu trudności.



AL QADIM

IBM PC

Dziwaczna gra wydana przez firmę SSI. Akcję widać z góry, przypominający z wyglądu Araba człowiek pokonuje wschodnie krainy, zmagając się w konwencji zręcznościowej z przeciwnikami różnych ras. Grafika na standardowym poziomie, przywodząca na myśl obrazki z książek dla dzieci. AL QUADIM jest niewielkim rangą produktem przeznaczonym raczej dla młodszej części populacji graczy. Człowiek, który już skończył tę grę twierdzi, że dostrzegł w niej cechy wspólne z PRINCE OF PERSIA 2. Miłośnicy pełnokrwistych RPG – raczej nie macie tu czego szukać.

BATTLE ISLE 2

IBM PC, CD-ROM



Produkt firmy BLUE BYTE ukazał się najpierw w wersji kompaktowej, teraz doczekał się przeniesienia na dyskietki. Filmy zostały obcięte, ale na szczęście podczas tego procesu nie wykoszono przy okazji mądrości. Struktura BATTLE ISLE 2 jest taka sama jak HISTORY LINE 1914-1918. Grafika zaś o niebo lepsza. Renderowane obrazki występujących w grze maszyn prezentują się znakomicie, do tego dochodzą bardzo przejrzyście



naszkicowany teatr działań wojennych. Kłopotów nie sprawia obsługa, okna rozwijają się łatwo, nie ma możliwości, że gracz pogubi się w wyszukiwaniu opcji. Zastanawiające, jak dużo pierwszorzędnej treści może być zawarte na trzech dyskietkach.

BATTLETOADS

Amiga

Czy pamiętacie firmę MINDSCAPE? Jeszcze parę lat temu mocno siedziała na rynku. Dziś wychodzi na rynek ze starym hitem z automatów – BATTLETOADS. Gra dzieje się w kosmosie, a głównym bohaterem (czytaj: postacią na ekranie) jest gigantyczna żaba o niespotykanej budowie ciała, której siła rąk ubija wszelkie genetyczne i mechaniczne wynalazki stające jej na drodze. Mimo, że program wcale nie zachwyca grafiką ani odgłosami, to jest w nim coś takiego, że nie można się od niego oderwać.



CLIFFHANGER

Amiga

Ta gra to niezły chłam ze stajni PSYGNOSIS. Sama gra nie ma prawdobodobnie nic wspólnego z filmem poza intro, którego poziom stoi poniżej przeciętnej. CLIFFHANGER jest typową grą zręcznościową o bardzo słabej grafice, animacji i muzyce, czyli – mówiąc krótko, wszystko tu siada.

FRANKO

Amiga

FRANKO jest typową bijatyką z bardzą dużą dawką przemocy i ostrych wyrazów. Gra została wydana przez MIRAGE, wedle potrzeb młodej widowni, która często dopytywała się w sklepach o takie właśnie mordobicia. Franko – tytułowy bohater – ma za zadanie przejść przez typowo polskie, betonowe osiedle właśnie takie jak warszawski Ursynów czy Bródno. Nasz rozbijaka wygląda jak typowy Don Juan z długimi wąsami i świetnie wyróżniętą klatą.

Wachlarz ciosów jest wysoce rozbudowany. Można np. kopać nogą nanosząc twarz na kolano, bądź na stopę. Poza tym grze towarzyszą syntezowane odgłosy mówiono-krzyczane i bluzgi, których używają najgorsze



męty, część z nich niestety została ocenzurowana przed skierowaniem do sprzedaży. Porównując grę do zachodnich wzorców, należy ją ustawić pomiędzy MORTAL KOMBAT a starym hitem TARGET RENEGADE.

JANOSIK

Amiga

Nie tak dawno temu, w Tatrach żył sobie Janosik – dyrektor przedstawicielstwa brytyjskiego konsorcjum Robin Hood Holding. Dawno już nie puszczali w telewizji doskonałego filmu z Markiem Perepeczko, za to firma MIRAGE przygotowuje na koniec wakacji wydanie zręcznościowo-przygodowego JANOSIKA na Amigę.

Obok typowych elementów zręcznościowych, dorzucono do niej wątek rozwiązywania zagadek, używania przedmiotów i mordowania np. chronionych niedźwiedzi. Program posiada średnio podniecającą grafikę, pochwalić należy wątek rozwiązywania problemów.



KING PIN

Amiga, CD-32, PC, PC CD-ROM



Gra w kręgle nie jest częstym zjawiskiem w świecie gier komputerowych. W tej produkcji TEAM 17 zawarte zostaną nowoczesne tory, zapowiada się, że elementy techniczne produktu opracowane będą przez profesjonalistów. Oprócz tego animacje postaci rzucających kulami, sporo digitalizowanych dźwięków.

LAST ACTION HERO

Amiga

Film z HiperArnoldem cechował się ciekawą fabułą i mocnymi gagami, czego nie można powiedzieć o grze. Została ona wypuszczona przez firmę PSYGNOSIS, wykupioną ostatnio przez SONY. Rezultaty działalności pod nową flagą są przerażające.

LAST ACTION HERO to klasyczna rozwalanka na pierwszej lepszej uliczce, po której biegasz wkurzonym Arnoldem. Animacja dość dobra, ciosy takie sobie, tylko reszta to nudy na pudy.

LAST SOLDIER

Amiga

Mimo klasycznie anglosaskiego tytułu, gra jest w pełni polskim produktem stworzonym przez Łukasza Kałuskiego. Gra powstawała ponad trzy miesiące i trzeba przyznać, że jak na taki krótki okres, została dopracowana do najdrobniejszego szczegółu. Posiada niezłą muzykę, przyzwoitą czytelną grafikę oraz naprawdę dobrą animację. Fabuła przedstawia się następująco: zostałeś wyznaczony do akcji specjalnej – unieszkodliwić coś co czyha w ciemnościach labiryntu podziemnego bunkra.

Program będzie doskonałym kąskiem dla każdego maniaka dobrego strzelania, gigantycznego labiryntu i szybkiej akcji. Premiery gry należy się spodziewać w okresie powakacyjnym, wydawca jeszcze nieznany.



MR NUTZ

Amiga

Konsole mają swojego SONICA, a porządne Amigi doczekały się gry nawet dość podobnej. MR NUTZ z OCEAN łączy w sobie elementy takich gier jak ZOOL i ZELDA (z konsol). To opowieść zmagań wiewiórki z inwazją kurczaków na pewien archipelag.

Wszystko zaczęło się od postawienia na neutralnych wodach kurzej platformy wiertniczej. Zbuntowane i bezradne zwierzęta poprosiły cię o pomoc w zwalczaniu tej inwazji. Do rozwiązania będziesz miał mnóstwo zagadek, które w końcu doprowadzą cię do ptasiej bazy.

PACIFIC STRIKE

IBM PC



Wreszcie pojawiła się ta długo oczekiwana gra. Miał to być konkurent dla STRIKE COMMANDER, ale pierwsze wrażenie z oglądania gry jest jednoznaczne: coś tu nie gra. Najpierw znakomite intro a po nim lekkie rozczarowanie grafiką symulatora, która nie posiada tak wielu szczegółów, jak można było przypuszczać. Jest jakaś taka granulasta. Nienajładniej przesuwają się chmury, samolot z niektórych ujęć wygląda jak śmieszny zlepek kilku pikseli. Miodność w tej chwili stanowi jeszcze zagadkę, trzeba wykonać tych kilkanaście misji, bo być może scenariusze okażą się ciekawe. Ostatni fakt zbulwersuje chyba wszystkich: na 486DX/33 samoloty w PACIFIC STRIKE poruszają się nie szybciej niż ślimak. Do czego to doszło...



PINBALL DREAMS 2

Amiga, IBM PC

Po światowym sukcesie prekursora, na rynku pojawił się jego epigon. Cztery stoły PINBALL DREAMS 2 nie powinny zawieść miłośników flipperów. Druga część jest nieco inna – bile nabrała srebrzystego połysku (przybyliśmy, zobaczyliśmy EPIC PINBALL, posrebrzyliśmy). O miodności trud-



no na razie wyrokować, wszystko zależy od tego, czy po pojawieniu się w zeszłym roku tak dużej ilości flipperów, nowy tytuł wzbudzi zainteresowanie. Nowy wyrób TWENTY FIRST CENTURY jest wykonany z klasą, to mu trzeba przyznać.

PROJECT-X

Amiga, IBM PC

Zrealizowana konsekwentnie strzelanina, bezbłędnie uwalniająca cię od stresu – tak zachwala swoje nowe dzieło firma TEAM 17. Kilka poziomów destrukcji non-stop, płynny scrolling, strzelające plazmą lasery i oczywiście ognista muzyka. Ten tytuł po pojawieniu się na Amidze doczekał się szlachetnej adaptacji na PC.



ROOSTER 2

Amiga

To kolejna strzelanina z szuflady MIRAGE, a napisana przez firmę TSA. Po średnio udanej części pierwszej (wkrótce opis), przyszła kolej na udoskonalony produkt – część drugą.

Tym razem bohatera widzimy z boku a nie z góry, jak to było w pierwszej części. Znacznemu poprawieniu uległa grafika, a także muzyka, która bardzo przyjemnie wpada w ucho. Fabuła jest bez konkretnych zmian – musimy zabijać, zabijać i jeszcze raz zabijać. Ogólna prezencja gry jest raczej na plus, mimo wciąż niepoprawnie wolnego poruszania się bohatera i jego wrogów.



SETTLERS

Amiga, IBM PC

Po ukazaniu się wersji na Amigę, OSADNICY przybywają na PC. Gra jest bardzo przyzwoicie wykonana, choć zapowiedzi, że będzie pracować w trybie podwyższonej rozdzielczości spełzły na niczym. Owe kilka megabajtów odpowiada praktycznie w stu procentach temu, co widzieliśmy na Amidze. Wydaje się, że nawet mimo szalonego tempa przypływu gier na PC, THE SETTLERS nie powinni przejść niezauważeni.

THEME PARK

Amiga, IBM PC

Już dziś można powiedzieć, że kolejny produkt firmy BULLFROG stanie się wydarzeniem nie mniejszym niż SYNDICATE. My jesteśmy zachwyceni.

Zostałeś zatrudniony jako dyrektor lunaparku, szybko przekonasz się, że bawienie ludzi jest nad wyraz trudnym zawodem. Buduje się rozmaite karuzele, tunele strachu, zamki duchów i bardziej przyziemne przybytki: budki z hamburgerami, toalety, słupy ogłoszeniowe. Na ekranie panuje niesamowity ruch, na rozwój akcji wpływa wiele parametrów: pieniądze przeznaczane na nagrody w konkursach dla gości, wysokość pensji wypłacanych personelowi. Musisz przez cały czas przyglądać się, jakie zapotrzebowania składają nowi turyści. THEME PARK jest strategią na wesoło, produktem zrealizowanym w sposób wzorowy.



WING COMMANDER ARMADA

Nie wiadomo, czy jeszcze trzeci, czy może już czwarty. Jedno jest pewne: nadchodzi nowy WING COMMANDER – ARMADA. Screeny dobrze wróżą, wiadomo niewiele. Grać będzie można przez modem i po sieci.



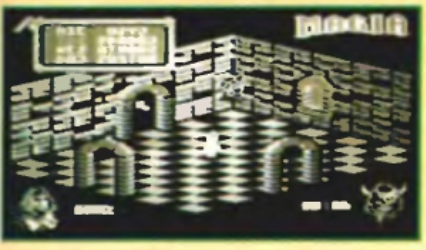
RZUT OKIEM

MAGIA



MAGIA jest uczciwą grą przygodową, o ile można mówić o występowaniu na Atari przygodówek. Według starej nomenklatury niech będzie to labiryntówka logiczno-przygodowa, co też nie rzuca nowego światła.

Zacznijmy więc czarować:



- weź gęsie pióro z G7
- z D6 weź pergamin
- w D6 przerysuj gęsim piórem na pergamin obraz
- weź bicz z F10 oraz klucz z E8
- Hexe Morgah (C9) daj przerysowany obraz – dostaniesz eliksir czasu
- bicz daj Sandumowi w B6 – przeniesie się do D11, tam daj mu klucz, a dostaniesz flakonik
- z C5 weź sztylet, daj go Voldskirowi w A8 – da ci robaka
- porcelanową kulę z B7 daj Wirattcie w C1 – dostaniesz oko węża
- weź but karla z E2
- do kociołka a A2 wrzuć robala, oko węża, but karla, a płyn wlej do flakonika – masz eliksir życia
- staruszce w G10 daj eliksir życia – da ci wodę święconą
- ugaś wodą piekielny ogień w C10
- z B10 weź pergamin, a z A11 magiczny pierścień
- przerysuj gęsim piórem na pergamin obraz w F3
- przerysowany obraz daj Gohlforowi w F6 – da eliksir odwagi
- Kirrowi w D14 daj magiczny pierścień i eliksiry: odwagi, snu i czasu.

Teraz dopełni się magia...

Mickey



Strategia, aż furczy, Commodore





Cala akcja tej gry rozgrywa się na mapie Europy podzielonej na kilka królestw, a tych z kolei na jeszcze mniejsze tereny. Jeżeli zjednoczysz pod swoim berłem wszystkie tereny wchodzące w skład królestwa, zostaniesz koronowany. Celem gry jest zdobycie tytułu cesarza, co wiąże się z podbiciem całego kontynentu.

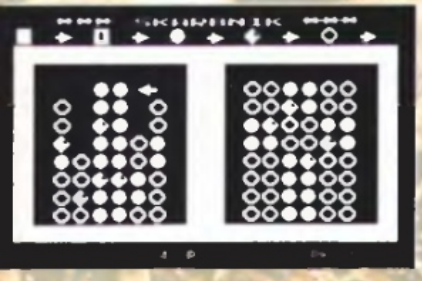
Do tego samego celu dążą trzech konkurentów, którymi kierować mogą inni gracze lub komputer. Każdy z graczy wybiera jeden kraj, będący teraz jego bazą wypadową. Pozostałe kraje są neutralne i nie stanowią dla nikogo zagrożenia mimo, że każdy z nich dysponuje własną armią.

Sterowanie odbywa się za pomocą poleceń symbolizowanych przez ikony umieszczone z lewej strony ekranu. W jednej turze każdy z czterech gra-

MIRAGE'93
ATARI
PRZYGODOWA
80% 70% 85%
Cena w tys. zawiera VAT

SKARBNIK

W czasach zwiększanego co i raz głosowaniem deficytu budżetowego, posada skarbnika jest jedną z bardziej nerwowych. Skarbnik to inaczej urzędnik skarbowy, czyli po prostu fiskus. Całe życie ma kontakt z teoretycznymi pieniędzmi, które powinny spokojnie lądować w skarbcu. Skarbnik pilnuje, żeby nikt nie zapomniał oddać swojej części do skarbca. Przecież muszą z niego wyjmować, kasa nie może być pusta.



Ale taki zawód nie nastraja pozytywnie. Spróbujmy się więc odprężyć, uspokoić. Pieniądze to rzecz ulotna, jakieś papierki. Weźmy się lepiej za kosztowności – to takie kamyki.

Na planszy mamy kamienie, które można transformować, układając je w odpowiednie wzory. Trzeba celować się na pokazany po prawej stronie obrazek, tzn. w rezultacie odtworzyć go na naszej części planszy.

Zadanie może i łatwe, ale trzeba się zwijać jak w ukropie – czas ucieka. Kamienie transformuje się naciskając FIRE na wskazanym kursorem kamieniu. Oprócz tego jednego, zmieniają się też te w sąsiedztwie. Uwaga! – nieostrożny ruch jest nie do poprawienia, co znacznie grę utrudnia. Wprowadzono też, niestety, limit ruchów. Za to za poprawnie rozwiązany układ otrzymuje się premię.

Zabawa oczywiście przy muzyce. Nie ma to jak życie na dobrej posadce.

Super Rodzyna

ASF'93
ATARI
LOGICZNA
80% 70% 80%
Cena w tys. zawiera VAT

STARBYTE'93
COMMODORE
AMIGA
STRATEGIA
60% 80% 95% SUPER

EUREKA

Eureka! – krzyknął Archimedes wyskakując z wanny. A czy ktoś z was potrafi powtórzyć sławne twierdzenie, które urodziło się w głowie zacnego męża, gdy ten zażywał kąpieli? Nieważne. W dzisiejszych czasach okrzyk mądrego Greka służy jako wyraz dokonania odkrycia reguły rządzącej prawidłowością oczywistą, jak choćby siła ciążenia. Newton, gdyby lepiej znał historię starożytną, na pewno krzyknąłby również „Eureka", gdy dorodne jabłko dźwięknęło w jego zacną czaszkę.



Ale zostawmy te dywagacje. Gra EUREKA napisana w Polsce jest kolejną produkcją, której nie mamy się co wstydzić przed Zachodem. Gdyby Atari nadal żyło, zalalibyśmy cały świat naszymi grami. Ale jest też EUREKA przykładem pewnego plagiatu, bowiem takich gier jest już kilka – wymienić można choćby BRIX na PC czy CULTIVATION na duże i małe Atari. Ale z drugiej strony nie można pozwolić, by dobry pomysł umarł tylko dlatego, że już ktoś go kiedyś wykorzystał.

Na planszy znajduje się pewien układ kamieni. Kamienie mają różne wzory, zaś twoim celem jest oczyszczenie planszy do zera. Gdy zetkniesz ze sobą dwa o identycznym wzorze, oba znikają. W ten sposób należy pozbywać się kolejnych zawalidróg, uważając jednak, by nie wpakować się w pułapkę bez wyjścia.

Należy na koniec pochwalić EUREKĘ za staranne wykonanie i graficzne wyważenie całości. I nie zapomnieć, że to rzadkość polska produkcja.

Kingfaker

MIRAGE'93
ATARI
LOGICZNA
90% 70% 85%
Cena w tys. zawiera VAT



Robin Hood po pijaku, Amiga



SCENARIO

czy wydaje rozkazy, kończąc kolejkę poleceniem STOP. A oto spis dostępnych poleceń:

SUROWCE – najlepszy sposób na zdobycie pieniędzy. Możesz zainwestować w wydobycie minerałów – węgla, żelaza lub miedzi. Po wybraniu tej opcji wskaż kraj, w którym chcesz wydobywać, musi on należeć do ciebie. Możesz dowiedzieć się o cenach poszczególnych minerałów. Warto zainwestować w ten, który ceniony jest najwyżaj. Lecz pamiętaj, że złoża się wyczerpują, jeżeli włożysz kapitał w wydobycie w wyeksploatowanym złożu, to stracisz swoje pieniądze.

KOLONIE – inny sposób zarobkowania. Wysyłasz statki do kolonii w celu wyzyskania ich. Niestety nie wszystkie wracają z forsą. Czasem zdarza się, że któryś zaginie.

FABRYKI – zakłady produkujące sprzęt bojowy dla twojej armii. Mogą produkować czołgi, samoloty lub okręty (tylko w krajach z dostępem do morza). Koszt budowy jednej fabryki wynosi 200.000. W czasie jednej tury możesz wybudować dowolną ilość fabryk, ale tylko w jednym kraju, ograniczają cię fundusze.

PRODUKCJA – produkujesz wyposażenie dla armii. Na każdy rodzaj fabryki nałożony jest limit sprzętu wytworzonego w jednej turze – 30 czołgów, 35 samolotów lub 40 okrętów na jeden zakład.

BAZA – możesz budować fortyfikacje, które wzmacniają możliwości obronne stacjonującej na danym terenie armii.

REWOLTY – zamiast walczyć z konkurencją możesz wspomóc opozycję we wrogim kraju. Jeżeli wesprzesz rewolucjonistów żądaną przez nich sumą pieniędzy, to obalą oni dotychczasowy rząd przyłączając kraj do twego imperium.

ANALIZA – możesz skorzystać z usług specjalistów od geologii, którzy ocenią zasoby minerałów w interesującym cię kraju. Zapobiega to inwestowaniu w ciemno w wydobycia. Lecz coś za coś, za fachową usługę trzeba słono zapłacić – 250.000.

Okienko w dolnym lewym rogu zawiera informacje, który gracz aktualnie wydaje rozkazy oraz stan jego gotówki i liczbę zajętych krajów. Po kliknięciu na dowolny kraj ukazuje się okienko informujące o nazwie kraju, jego właścicielu (kraj neutralny nie posiada żadnego właściciela), dochodach z podatków, rodzaju i ilości zakładów zbrojeniowych i stacjonujących na danym terenie wojsk. Ponowne kliknięcie otwiera następne okno zawierające informacje o graczu, do którego należy teren oraz stanie jego kasy i wpływach ze wszystkich podatków.

Jeżeli chcesz zdobyć sąsiedni kraj, kliknij na kwadracik symbolizujący twoją armię, a następnie na cel ataku. Wyślij do walki odpowiednią ilość sprzętu. Pamiętaj, że za pomocą okrętów możesz atakować tylko tereny morskie lub mające bezpośredni dostęp do morza.

Co pewien czas komputer informuje o zdarzeniach losowych, np. strajk robotników, mała rewolucja lub katastrofa jak również dotacje dla twojej armii czy pewna suma pieniędzy przekazana przez ludność. Co pewien czas masz możliwość wysłania agentów w celu zniszczenia fabryki wroga. Jest to jeden z elementów zręcznościowych gry. Musisz wyeliminować ochroniarzy strzelając w głowę. Liczba pocisków i czas jest ograniczona. Innym razem strzelasz do agenta ukrytego za kotarą.

Kilka dobrych rad

– nie inwestuj zbyt pochopnie w wydobycie, bo naciąć się nie jest trudno. Wyłożenie pieniędzy na wyeksploatowane surowce przyniesie tylko straty. Jeżeli nie jesteś pewien co do zasobów interesującego cię kraju, skorzystaj z opcji Analiza.

– zdobywaj jak najwięcej terenów. Przynoszą one dochód w postaci podatków i minerałów, które można wydobyć.

– jeżeli produkujesz sprzęt dla armii nie wykorzystuj wszystkich pieniędzy, zostaw trochę na wydobycie.

– komputer często stosuje podpuchy. Wystawia jeden kraj na łatwy łup dla ciebie zostawiając w nim minimalną armię, duże siły gotowe do odbicia straconych pozycji lokując w sąsiednim.

– jeżeli obawiasz się, że twoja armia jest zbyt słaba do obrony zagrożonego atakiem kraju postaw w nim fortyfikacje.

– atakuj te kraje, w których wróg umieścił zakłady zbrojeniowe. Zdobywając je niszczysz jego potencjał przemysłowy.

– atakując tereny morskie lub oddzielone morzem musisz dysponować odpowiednią ilością okrętów do przewozu czołgów i samolotów. Jeden okręt może zabrać 4 czołgi i 5 samolotów.

– mając małe siły i dużo pieniędzy wspomagaj rewolucjonistów w obcych krajach.

– nie zostawiaj żadnego kraju bez jakiejkolwiek obrony, będzie on stanowił łatwy łup dla opozycji.

Gra została nieoficjalnie spolszczona przez pirata Birdy.

Orin!



CROSSBOW



Wilhelm Tell był czymś w rodzaju szwajcarskiego Robin Hooda. Wiadomo, że żył ok. XIV wieku. Zmuszony został przez wójta Gesslera do zestrzelenia z kuszy jabłka osadzonego na głowie własnego syna. Zaraz po dokonaniu tego czynu ze skutkiem pomyślnym, dokonał morderstwa na Gesslerze. Przyspieszyło to tylko powstanie gmin przeciwko Habsburgom.

Gra CROSSBOW – THE LEGEND OF WILLEM TELL opowiada o przygodach i walce poczciwego mordercy Wilhelma Tella ze złymi żołnierzami, będącymi pod wpływami władzy kieryków. Twoje zadanie w grze sprowadza się do opanowania ikonologii, zabijania czarnych rycerzy i pomocy biednym, wychudłym analfabetom, którzy zwani są w okolicy wieśniakami. Zadanie będą utrudniać ci będą wilki, dziki oraz inna zwierzyna łowna, którą zwalczać możesz za pomocą kuszy, kija, siekierki i innych narzędzi. Grę trudno zaliczyć do określonego gatunku, ma ona w sobie namiastki questu, labiryntówki i zręcznościówki.

G1200

Dystrybutor: Olbert

7 SCREEN'89
AMIGA
ZRĘCZNOŚCIOWA
75% 50% 80%
Cena w tys. zawiera VAT

MIRAGE software

WIDZIAŁEŚ DOUBLE DRAGON III
GRAŁEŚ W STREET FIGHTER II
OCZAROWAŁ CIĘ MORTAL KOMBAT
ZACHWYCIŁEŚ SIĘ BODY BLOWS GALACTIC

ZAGRAJ !!!

FRANKO
THE CRAZY REVENGE



Screeny, Amiga

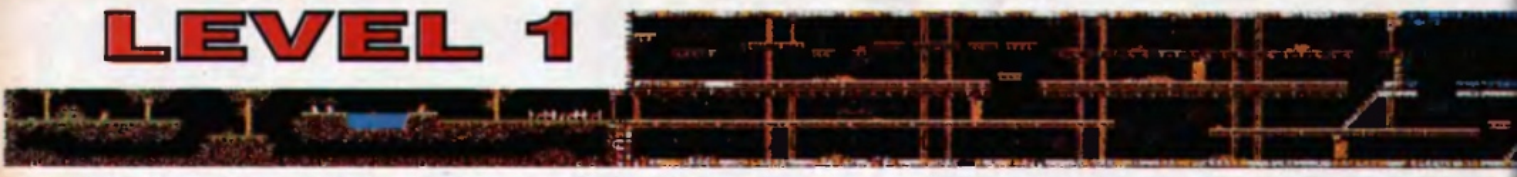


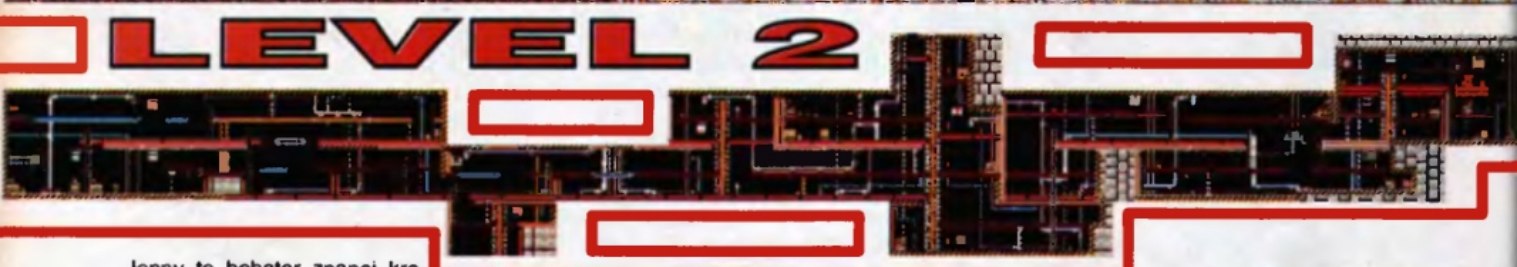




NIEZLICZONA ILOŚĆ PRZECIWNIKÓW
NIEZMIERZONA ILOŚĆ KRWI
NIEPOKONANY BOHATER
NIEUSTRASZENI PRZECIWNICY
NIESAMOWITA HISTORIA

NIE WYPUŚCISZ JOYSTICKA Z RĄK





JONNY QUEST

Jonny to bohater znanej kreskówki (jego przygody można oglądać m.in. na Cartoon Network). Zawsze towarzyszy mu jego przyjaciel Hindus Hadji.

Tym razem doktor Zin uwięził w swoim podziemnym laboratorium znanego wynalazcę, pana Bentona i zmusił do pracy nad nową bronią, przy pomocy której mógłby zapanować nad światem. Jonny musi odnaleźć tajne laboratorium, a następnie uwolnić Bentona z rąk szaleńca.

LEVEL 1

Weź klucz i latarkę i wejdź do domu. Podnieś kolejny klucz i idź dalej w lewo. Po drodze lepiej nie bij się z nikim, tylko od razu bierz nogi za pas. Zeskocz na dół i biegnij w prawo po sztylet i klucz. Po drodze miniesz klapę w podłodze, przez którą później wydostaniesz się z domu. Teraz idź w lewo aż do schodów, weź kolejny klucz oraz baterie. Włóż je do latarki i wejdź na górę. Pobiegnij w lewo, weź klucz, wskocz na górę przy pomocy trampoliny. Idź w prawo, weź klucz po drodze. W komnacie w której nie ma światła włącz latarkę. Używając sztyletu uwolnij Hadjiego. Od tej chwili będzie ci on służył pomocą. Idź do klapy w podłodze i skocz na dół.

LEVEL 2

Zjedź windą na sam dół, idź w prawo do drabiny i wejdź po niej na górę. Zbieraj energię. Teraz idź w prawo do windy i wjedź na górę. Na dole po prawej stronie poszukaj pioruna, który będzie ci służył do obrony przed ludźmi i robotami. Wróć do windy, którą jechałeś na początku i wjedź na wyższe piętro. Teraz biegnij w lewo aż do samego końca. Po drodze miniesz komnatę z drabiną prowadzącą w dół. Tędy później wyjdziesz. Wejdź na górę i po taśmociągu przeskocz na prawo. Wejdź na górę i idź w lewo, zejdź na dół. Weź dynamit i wracaj do drabiny prowadzącej w dół. Zejdź do windy i zjedź nią na dół.

LEVEL 3

Użyj dynamitu by zrobić dziurę w ziemi. Idź w lewo i wróć dołem po klucz. Pobiegnij w lewo, zeskocz na dół, idź w lewo. Wejdź na górę po kolejny klucz. Idź w prawo, weź klucz znajdujący się na górze. Idź dalej w prawo aż do końca. Wskocz na górę, w prawo, na górę, w lewo i zeskocz na dół. Po lewej stronie znajdziesz jeszcze jeden klucz. Wróć na górę i zejdź na dół z prawej strony (uważaj na czaszki). Poszukaj stroju do nurkowania i idź w lewo. Wskocz do wody.

LEVEL 4

Poziom ten ogranicza się tylko do przepłynięcia przez wszystkie komnaty i zbierania butli z powietrzem.

LEVEL 5

Wjedź windą na górę i weź analizator. Przy jego pomocy będziesz musiał sprawdzić wszystkie komputery. W niektórych komputerach doktor Zin ukrył 4 tajne kody (kolorowe kwadraciki). Musisz je wszystkie odnaleźć, aby uwolnić Bentona. Komputer można sprawdzić kierując joystick do dołu. Jeśli po kilku sekundach na analizatorze nie pojawi się kod to znaczy, że musisz sprawdzić inne komputery. Gdy odnajdziesz wszystkie kody, czerwony kwadrat na analizatorze zmieni kolor na zielony. Będzie to oznaczało, że drzwi do laboratorium Bentona stoją otworem. Zbieraj także wszystkie klucze.

Harti

Firma MarkSoft sprzedaje w Polsce grę JONNY QUEST w wersji na PC; jest to zupełnie inna gra.







HI-TECH'92
COMMODORE
PRZYGODOWA
85% 80% 90%

FRED'S BACK



FRED'S BACK to gra dla optymistów spoglądających na świat przez różowe okulary. Bo czy może być coś bardziej optymistycznego, niż skakanie po zielonej łączce wśród kolorowych kwiatków, drzewek i krzaczków? Przyda się też odrobina komercjalizmu, bo łącząc przyjemne, czyli unoszącą w skokach spontaniczność z pożytecznym, czyli zbieraniem porozrzucanych tu i ówdzie diamentów, można uskrobać całkiem niezłą sumkę, która pozwoli na dłuższe noszenie różowej przesłony na oczy. Takie jest właśnie życie Freddiego.

Gra ta ma wiele wspólnego ze znanymi i lubianym przebojem GREAT GIANNA SISTERS. Tu nie ma jednak żadnego zabijania, to zbyt okrutne. Jeżeli wrogie stwory złapią Freddiego w swoje łapy, to serwują mu krótką drzemkę. Upływ czasu też objawia się coraz większą sennością bohatera. Humor może mu poprawić odnalezienie dawki eliksiru otrzeźwiającego (czyżby jakiś narkotyk?). Warto też czasem zajrzeć za tajemnicze drzwi, można tam znaleźć wiele bardzo pożytecznych przedmiotów oraz dużo cennych diamentów. Żeby jednak pozyskać jakiś przedmiot, trzeba rąbnąć głową w mur, za którym jest on ukryty. Niestety nie każdy murek ma coś do ukrycia, dlatego zbyt natarczywe walenie głową w mur też nie jest wskazane, bo może doprowadzić do komplikacji. Pamiętać jednak należy, że Freddy jest bardzo zachłanny i dopóki nie zbierze wszystkich diamentów, nie będzie chciał przejść do następnej planszy.

Orin

COSMOS DESIGN'94

COMMODORE 64 1

ZRĘCZNOŚCIOWA

80% 80% 75%



SIM PIG

SIM PIG jest grą, w której masz szanse zostać hodowcą... świń! Autorami programu powstałego w 1991 roku jest holenderski zespół programistów ANIMALSOFT. Gra napisana jest w Basicu, lecz mimo to nie ustępuje tradycyjnym grom o tej tematyce.

Gra z pozoru jest prosta, wymaga jednak od grającego przebiegłości i głowy do handlu. Jako dobry gospodarz (czyt. świniopas) musisz dbać, aby twój przychówek nie zdechł z głodu lub chorób. Twoim przeciwnikiem jest komputer, który skutecznie potrafi ograbić cię z resztek terenu.

Na początku pojawia się ekran z opcjami (SETUP). Wybierasz datę rozpoczęcia i zakończenia gry oraz oczywiście ilość kasy, którą możesz gospodarować według własnego uznania. Po przebrnięciu przez początkowe wstręty wystarczy tylko wybrać START.

W samym środku głównego ekranu znajduje się mapa, podzielona na 120 (15x8) pól. Na dole ekranu znajduje się pole informacyjne, z którego dowiadujesz się np. o ilości paszy, wystąpieniu zarazy itp. Sympatyczna twarz w prawym dolnym rogu pozwala zakończyć aktualną rozgrywkę. Natomiast z prawej strony widzisz stan kasy, datę, ilość świń w hodowli oraz opcje.

OPCJE

VIEW – powrót do głównego ekranu gry

BUY – kupujesz teren (LAND), paszę (FOOD) oraz sadzonki świń (PIGS)

ADV – reklama zwiększająca popyt na świńskie mięso – im droższa tym skuteczniejsza

SELL – menu sprzedaży

STAT – informacje o stanie kasy, ilości świń, dacie, powierzchni terenu, ilości paszy

DOC – wezwanie weterynarza

NEXT – koniec aktualnego miesiąca

JAK ZAROBIC

Sposób dorobienia się tłustej kasy jest niejeden. Podstawą jest kupowanie świń młodych, tuczenie ich i sprzedaż po wyższej cenie. Jeśli jednak posiadasz dużą farmę, możesz mieć problemy ze zbytem. Opłaca się wtedy inwestować w reklamy. Owocują one zwiększoną liczbą klientów, którzy chcą kupować mięso akurat z twojej farmy. Przeszkodą w grze jest drugi gracz (komputer) wykupujący tereny, na których mógłbyś hodować swoje świnie.

Na jednym polu możesz hodować pięć sztuk trzody. Tereny górzyste, leśne jak i bazy wojskowe są niedostępne dla hodowli.

Na koniec każdego roku przychodzi czas płacenia podatków. Musisz zapłacić przeważnie 10000 dolców, bo inaczej wylatujesz z branży.

Xenov





ANIMALSOFT'91

ATARI ST 1

EKONOMICZNA

70% 10% 80%

4 SOCCER SIMULATORS



Commodore



W skład zestawu 4 SOCCER SIMULATORS wchodzą cztery gry o tematyce piłkarskiej. Możemy rozegrać prawdziwy mecz na stadionie, w hali lub na ulicy. Istnieje także opcja treningu, w którym występuje wiele specjalnych ćwiczeń przydatnych każdemu piłkarzowi.

W grze na stadionie (11A SIDE SOCCER) grasz na pełnowymiarowym boisku. Jest to gra z zachowaniem wszystkich zasad, najbardziej zbliżona do prawdziwej piłki nożnej. Wybierając z menu opcję (CHANGE CONTROLS) masz możliwość dokonania wyboru, czy chcesz grać przy użyciu klawiatury, czy joysticka. Możesz też wybrać liczbę graczy i ustalić czas trwania meczu (GAME LENGTH), wpisać własne nazwy drużyn (CHANGE NAMES), obejrzeć najlepsze wyniki (VIEW HISCORES), a nawet ustawić wysokość odbijania się piłki (BALL BOUNCE).

Po wybraniu opcji gry możesz także ustawić poziom trudności (DIFFICULTY). Podczas gry masz możliwość sterowania tylko jednym graczem, którego wybierasz przez wciśnięcie FIRE.

Piłka halowa (INDOOR 5A SIDE SOCCER) kieruje się nieco odmiennymi zasadami – grasz w pięcioosobowych składach. Nie ma tu autów, rogów, czy wybić od bramki. Piłka odbija się od ścian i jest cały czas w grze. W grze nie obowiązuje także przepis o spalonym. Ponieważ pole gry jest bardzo małe, gra jest bardzo szybka, stale należy walczyć – w obronie jak i w ataku.

Gra na ulicy (STREET SOCCER) to piłka, która rządzi się własnymi, całkiem odmiennymi zasadami. Gra toczy się na ulicy, na chodnikach, pomiędzy stojącymi samochodami. Jest to bez wątpienia najciekawsza wersja piłki nożnej z całego zestawu.

Jeśli nie jesteś wystarczająco dobrym piłkarzem, możesz podnieść swe umiejętności trenując na sali gimnastycznej i boisku (SOCCER SKILLS). Ćwiczysz np.:

SPRINT TRAINING – trening szybkościowy, niezbędny w utrzymaniu formy. W celu utrzymania prędkości wykonuj szybkie ruchy lewo-prawo.

PRESS UPS – czyli pompki, należy uważać na poziom energii.

BAR JUMPS – trening skoczności, polega na przeskakiwaniu przez ławkę. Jednoczesne wybranie kierunków GÓRA i PRAWO powoduje skok w prawo.

Harti

Dystrybutor: MIRAGE
tel. (0-2) 671-77-77

CODEMASTERS'89

COMMODORE 64 1

KOPANINA

70% 80% 80%

215

Cena w tys. zawiera VAT



ALIEN BREED 2

To superactwo jest czystej krwi Amigowe

Minęło dziewięć lat, odkąd członkowie IPC, Johnson i Stone stłumili rozprzestrzenianie się istot, które pojawiły się na nowo skolonizowanej planecie. Przez dziewięć lat stacja miała spokój, mogła się rozwijać, tworzyć nowe wynalazki oraz pogłębiać wiedzę o wszechświecie. W galaktyce ILIOS stacja ta uchodziła za raj na skalistej planecie.

Tymczasem w najgłębszych jaskiniach planety narodziło się nowe życie, pełne sił oraz chęci do rozmnażania przez dwojenie się i mutacje. Kolonizatorzy nie byli w żaden sposób przygotowani na powitanie mięsożernych przyjaciół. Część ludzi zdążyła się ewakuować, reszta stała się obiadem dla nowej rasy. Uciekający przed odjazdem puścili w głuchą toń kosmosu sygnał S.O.S, który odebrały gwiezdne oddziały zwalczania istot zagrażających rodzajowi ludzkiemu.

Gdy ewakuujący się dotarli do pierwszej planety, czekał tam na nich koordynator niszczenia obcej rasy. Gdy tylko ustalono taktykę oraz dobrano odpowiednią broń, statek federacji ruszył w stronę galaktyki ILIOS. Po długiej drodze na monitorach pojawiła się skalista planeta. Krążownik usadowił się na jej orbicie, po czym rozpoczęły się przygotowania do zrzutu marines. W końcu spośród gwiezdnych wojowników wybrano czwórkę, dla której życie najwidoczniej nie było miłe.

RUFFERTOO – dziwaczny stwór o wyglądzie jaszczura.

JOHNSON, STONE – członkowie IPC oddelegowani z oddziału rozbitków, skierowani do walki ze względu na doświadczenie.

ZOLLUX – błękitny wąż, jeden z najlepszych wojowników.

Przed zrzutem śmiałkom przedstawiono problemy, z którymi będą mieli do czynienia:

– terminale komputerowe zostały przegrzane, przez co dostęp do broni ograniczony jest do niezbędnego minimum – sprzedaży uzbrojenia, wyposażenia, oraz udzielania skąpych informacji,

– w całej stacji są pozamykane drzwi, według kolonizatorów miało to ograniczyć rozprzestrzenianie się obcych,

– włączone są systemy zabezpieczeń,

– brak map, które skutecznie umożliwiłyby poruszanie się po obiekcie (przymus używania skanera).

HISTORIA, A GRA

Taką historię przypasować można niejednej strzelaninie, lecz pasuje ona jak ulał i zasługuje na nią tylko jedna gra – ALIEN BREED 2 – produkt TEAM 17. Pierwsze pogłoski o niej pojawiły się prawie równocześnie z pojawieniem się pierwszych Amig 1200. Oto na łamach miesięcznika AMIGA FORMAT szef TEAM 17 stwierdził, że w przygotowaniu są dwie nowe gry tworzone wyłącznie na A1200/4000 (układy AGA), a będą to – nowy ALIEN BREED oraz PROJECT X–2. Obietnica spełniła się parenaście miesięcy później, kiedy na rynek trafił ALIEN BREED AGA. Emocje sięgnęły szczytu – doskonała muzyka, niesamowita grafika w 256 kolorach – totalna orgia graficznych i muzycznych możliwości komputerów z układami AGA. Ekstaza pogłębia się, gdy ukazuje się wersja instalacyjna na twardziela – wtedy granie zamienia się w więcej niż tylko przyjemność. Ale co to? pojawia się także wersja na staruszkę A500 – to miłe i zdrowe podejście do rynku, ponieważ wciąż większość stanowią staruszki.

Produkty TEAM 17 opatrzone tytułem ALIEN BREED nie wymagały żadnego myślenia od gracza. W przypadku nowego ALIENA sytuacja się zmienia, ale nie aż o 180 stopni. Widać niejakie zmuszanie gracza do wysiłku szarych komórek.

ROZWAL MNIE

W menu OPTIONS wybierasz liczbę graczy oraz postać, którą będziesz się poruszać. Zróżnicowanie przedstawionych na początku żołnierzy polega na ich ekwipunku: rodzaju broni, wyposażeniu, ilości kluczy i pieniędzy. Osobiście doradzam wybór Zolluxa – niebieskiego węża, świetnie sprawdza się na polu boju.

Przed każdą misją pojawi się jej krótki opis wraz z bardzo ograniczoną pseudomapą. Między kluczowymi levelami jak np. strefa naukowa a strefa militarna, pojawiać się będą świetnie wykonane obrazy związane z grą. Zwracam na nie uwagę, bo w 256 kolorach (AGA) wyglądają na szczególnie dobrze zrobione.

MISJE

1. LANDING PAD – musisz znaleźć wejście do budynków cywilnych, znajduje się ono na północ od lądowiska.

2. CIVILIAN ZONE 1 – zniszcz wszystko co przypominać będzie obracające się koło. Ewakuuj się do windy na następny level.

3. CIVILIAN ZONE 2 – zniszcz komputer zamaskowany pod obudową TERMINAL 1.

4. CIVILIAN ZONE 3 – znajdź zielony klucz i uciekaj co sił w nogach do windy.

5. CIVILIAN ZONE 4 – odnajdź TERMINAL 1. Dotykając go uruchomisz gigantyczny spychacz, który powoli poruszać się będzie w stronę drzwi na południu. Idź za nim, zgniecie on drzwi blokujące dostęp do windy.

6. SECURITY PASSAGE – jak najszybciej zasuwaj w prawo, torując sobie skutecznie drogę dobrym gnatem w łapie.

7. SCIENCE ZONE 1 – idź na północ, znajdź działko laserowe i wciśnij guzik koło niego. Uważając aby nie strzeliło w ciebie, zbieraj manatki do windy.

8. SCIENE ZONE 2 – znajdź czerwony klucz, który otworzy ci drzwi do składu z materiałami wybuchowymi. Uważaj podczas strzelania w białe kamienie przed windą, albo miła pani poinformuje cię o wyeliminowaniu z gry.







9. SCIENCE ZONE 3 – sekwencja zniszczenia została już uruchomiona. Do ciebie należy tylko ucieczka.

10. SCIENCE ZONE 4 – na północnym-wschodzie wykryto wyciek ciekłego gazu. Twoje zadania polega na podpaleniu go miotaczem płomieni.

11. SECURITY PASSAGE – wystarczy odnaleźć wyjście, uważając przy tym na działa laserowe, które najlepiej zniszczyć.

12. MILITARY ZONE 1 – zniszcz znajdującą się na wschodzie nową maszynę obronną. Porusza się ona po pseudo-hangarze.

13. MILITARY ZONE 2 – uaktywnij cztery moduły w kształcie czerwonych kółek.

14. MILITARY ZONE 3 – korporacja INTEX testowała tu nowy bunkier, który pozostał włączony. Ucisz biedaka rozwalając mu niebieskie końcówki.

15. MILITARY ZONE 4 – musisz odnaleźć cztery klucze w określonej kolejności.

16. PLANET SURFACE – znajdź wejście do wylęgarni obcych.

17. UNDERGROUD SHAFT – dojście do matki nie będzie dla ciebie żadnym problemem. Teraz wystarczy wypruć jej flaki.

Podczas wędrówki napotkasz terminale – są to urządzenia, bez których nie mozesz się obejść. Terminal uruchamiasz stając przy nim i wciskając spację. W grze pomocny będzie także klawisz M (mapa). Po jego wciśnięciu do wglądu jest najbliższy obszar działań. Wielkość oglądanego obszaru zależy od tego, jak duzaj mocy skaner zakupiłeś uprzednio w terminalu.

GI200

TEAM 17'93
1MB AMIGA
AMIGA 1200
AMIGA 4000
ZRĘCZNOŚCIOWA
100% 100% 90%

KOLOROWY GROWY BIULETYN

KGB NEWS

BARDZO TANI SPECJALNY DODATEK DO SECRET SERVICE

PARAMILITARNY MAGAZYN DLA WOJOWNIKÓW

COMMODORE TRUPEM?

29 kwietnia 1994 r., w deszczowy piątek, firma COMMODORE ogłosiła likwidację. Wiadomość nadały największe światowe serwisy informacyjne, a akcje firmy na nowojorskiej giełdzie momentalnie spadły z 3 dolarów do 87.5 centa.

W ciągu ostatnich lat koncern COMMODORE tworzyły dwie kompanie: COMMODORE INTERNATIONAL Ltd i COMMODORE ELECTRONICS Ltd. Według oficjalnych źródeł, aktywa firmy CIL zostały przekazane dłużnikom jako zabezpieczenie długu, zaś CEL została postawiona w stan likwidacji. Sprawa toczy się przed Sądem Najwyższym Bahamów.

Jako przyczynę upadku, dyrektorzy podają znacznie osłabione zdolności finansowe spowodowanie mizerną sprzedażą produktów firmy. Można przypuszczać, że firmę położyła konsola CD-32, która w Europie – głównym rynku działań COMMODORE w ostatnich latach – sprzedawała się gorzej niż słabo. Firma notowała straty już od czerwca zeszłego roku. Akcje COMMODORE na nowojorskiej giełdzie spadły po ogłoszeniu likwidacji z trzech dolarów do 87.5 centa za sztukę.

Fachowcy twierdzą, że zapaść COMMODORE zaczęła się znacznie wcześniej, niż rok temu. W opinii Davida Courseya z amerykańskiego dziennika PC Letter, decyzje COMMODORE od połowy lat osiemdziesiątych przeciwstawiały się tendencjom rynkowym. Bezwład popularności produktów firmy spowodowany ogromnymi sukcesami modeli C-64 i Amiga 500 był tak duży, że decyzje te pozostawały bez informacji zwrotnej. Dopiero w momencie spadku dochodów firmy okazało się, że wszelkie zasoby są wyczerpane.

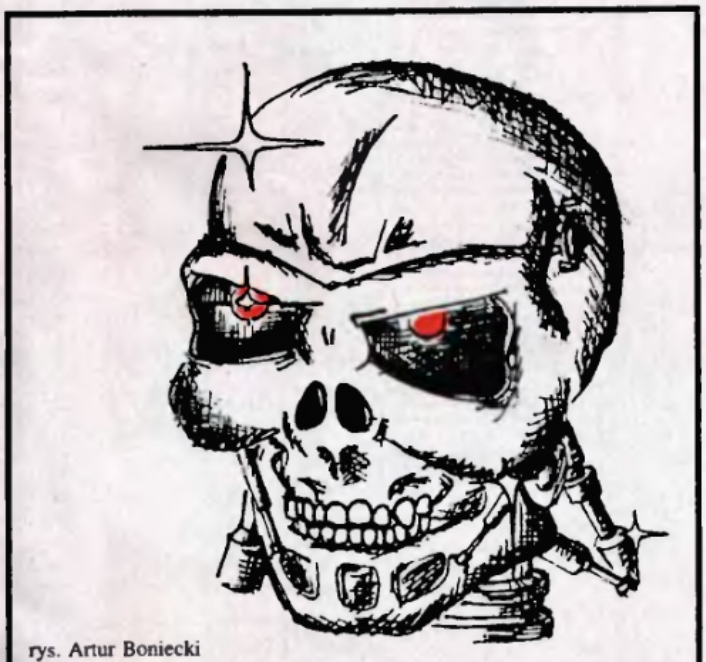
Resztki koncernu zostały rozdrapane przez spore firmy produkujące podzespoły, jak np. ACER, który kupił linię Commodore PC. W minionych dniach stanęły też dwie ostatnie fabryki CD-32 – w Szkocji i na Filipinach.

Czy klienci COMMODORE, głównie użytkownicy Amigi, zostali na lodzie? Nie jesteśmy jeszcze w stanie zaryzykować odpowiedzi. Firmy tworzące sieć dystrybucyjną Amigi starają się o podtrzymanie jak najdłużej dostaw części z magazynów i świadczenie serwisu. Mówi się też o powstaniu w Stanach nowej firmy, do której przeszła większość pracowników COMMODORE. Czynione są starania o uratowanie Amigi, która być może przejdzie na platformę PowerPC. Najbliższe trz miesiące pokażą, co będzie dalej z COMMODORE.

U nas C-64 i Amiga żyć będą jeszcze długo, jak dotąd żyje ich starszy brat – Atari.

Redakcja

Źródła: Associated Press News, Reuters, Computer World



rys. Artur Boniecki

Żerując na powszechnym parciu do kupowania oryginalnych gier, pojawiło się na rynku kilka polężnych knotów. Programy rangi shareware są wydawane jak poważne, duże i drogie gry. Ostrzegamy – zanim kupisz grę, każ sobie pokazać jej kilkuminutową prezentację.



W NUMERZE

MAPY RAVENLOFT
poznaj teren, zanim zaczniesz grę
str. 12

HELP!
Galina trzeszczy w szwach
str. 14

KUPON POCZTOWY
str. 17

TOP TEN
Lista Przebojów
str. 36

GUS NEWS
wieści z GUSowego świata
str. 36

MIDKEMIA
elementarz Krondoru
str. 36

ZAPOWIEDZI
szykuje się sporo nowości
str. 37

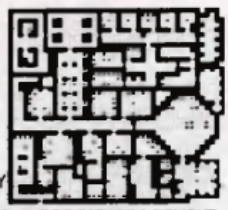
SUPER SUPERY
jak zwykle superackie
str. 37

SAVEGAMER
Wpieriod z Kostiu Jamow om!
str. 38

Werewolf Cavern

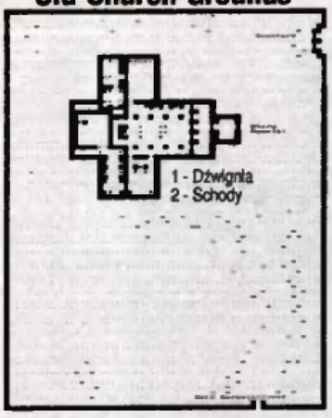


Old Church Lower Level 1

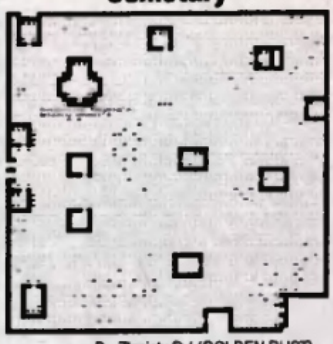


1 - GOLD KEY
2 - Dźwignia
3 - ATONMENT, CURE DESEASE & REMOVE CURSE SCROLLS
4 - THE CATALOG, niezbędny do ukończenia gry
5 - kawałek pergaminu (PIECE OF SCROLL)
6 - kości młodego kapłana

Old Church Grounds

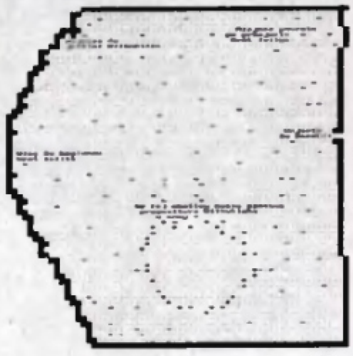


Cemetary

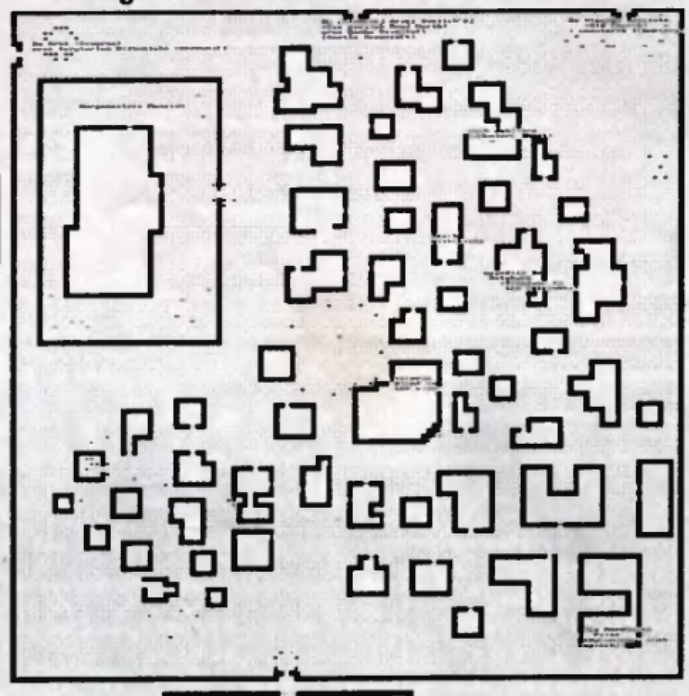


B - Złocisty Pył (GOLDEN DUST)
C - Złocisty Pył (GOLDEN DUST)
D - Duchy zaklęte w posągach

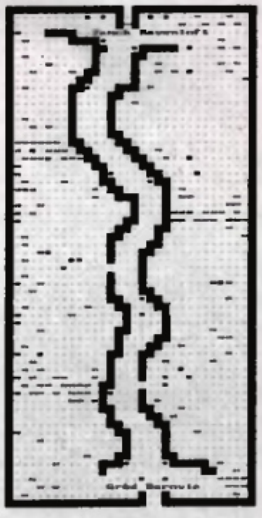
Woods West of Barovia



Village of Barovia



Old Svalich Road North

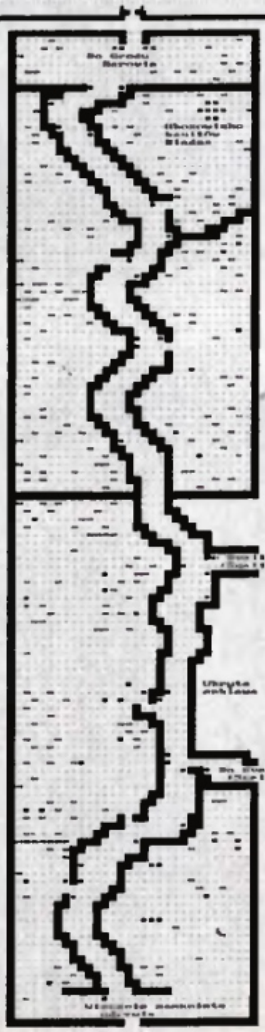


Caverns Below Ivilys

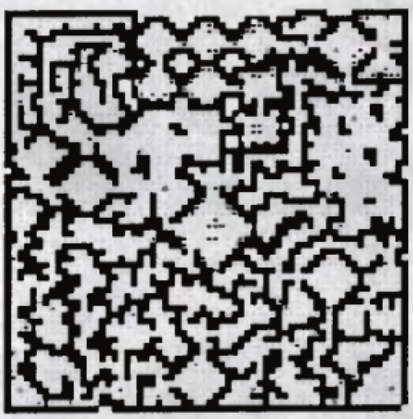


1 - Dźwignia
2 - Ścieżka Piorunów
3 - CHURCH KEY
4 - Teleport do 5
6 - Teleport do 7
8 - Teleport do 9
10 - Teleport do 11
12 - Teleport do 13
14 - Teleport do 15
16 - Teleport do 17
18 - JADE KEYHOLE #3
19 - JADE KEYHOLE #4
20 - JADE KEY #2
21 - JADE KEY #3
22 - JADE KEY #4
23 - JADE KEYHOLE #2
24 - JADE KEYHOLE #3
25 - JADE KEY #1
26 - JADE KEYHOLE #1
27 - JADE KEYHOLE #1

Old Svalich Road South

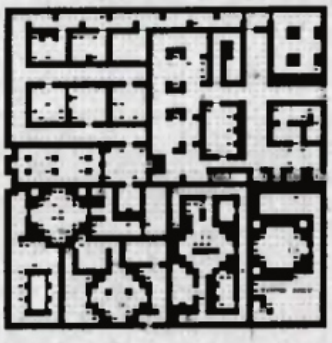


Catacombs Before Barovia



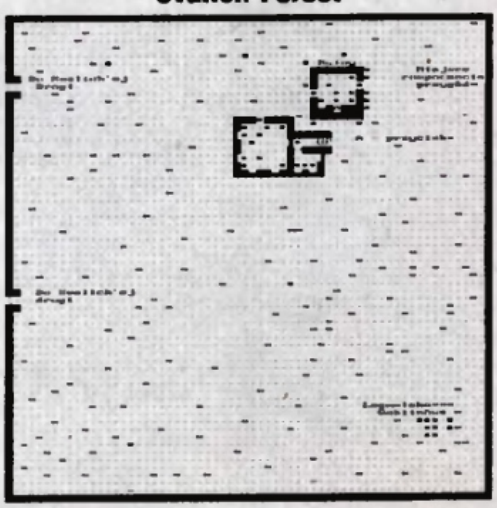
1 - obracająca się podłoga
2 - ścieżka ognistych kul
3 - dźwignia
4 - SAPPHIRE KEY
5 - RUBY KEY AND KEYHOLE
6 - SAPPHIRE KEYHOLE
7 - EMERALD KEY
8 - EMERALD KEYHOLE
9 - ONYX KEY
10 - ONYX KEYHOLE

Elven Crypt



1 - Ścieżka Piorunów
2 - Dźwignia
3 - Obracająca się podłoga
4 - Teleport do 5
6 - Teleport do 7
8 - Teleport do 9
10 - Teleport do 11
12 - Teleport do 13

Svalich Forest



Elven Crypt, Lower Level 2



1 - Dźwignia
2 - Teleport do 3
4 - Obracająca się podłoga
5 - Ścieżka ognistych kul
6 - Teleport do 7
8 - Teleport do 9
10 - GREEN KEY
11 - GREEN KEYHOLE

WITAJ PRZYBYSZU NA ZAMKU RAVENLOFT

„Kompendium wampiryzmu"
– Dr Van Richten
(zachowane fragmenty rękopisu)

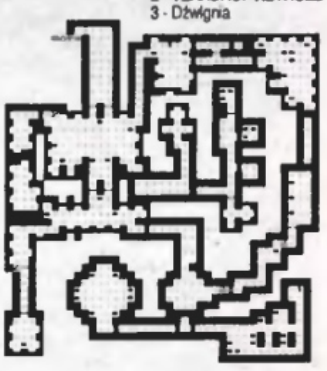
...Wampiry posiadają zdolność świadomej dysocjacji fizycznych komponentów swojej osoby, przekształcania się w lotną mgiełkę z pełną możliwością kontroli jej gęstości. W tym stanie wampir odporny jest na wszelkie cieleane ataki, może przenikać przez najdrobniejsze szczeliny oraz ma dogodną formę do ucieczki. Zdarza się mimowolna przemiana wampira, np. w trakcie wycieńczającej walki. Dodatkowo wampiry potrafią zmienić postać w wilczą albo nietoperzą...

...Według starych podań ludowych wampir przekazuje awe dziedzictwo ofierze w trakcie asania krwi czy magicznego drenażu energii. Znane są jednak przypadki kreacji wampira poprzez samo zetknięcie z nekrotycznymi tokaynami zawartymi w ślinie progenitora. Wiekowe wampiry posiadają podobno moc aplikowania wampiryzmu poprzez rzucenie klątwy...

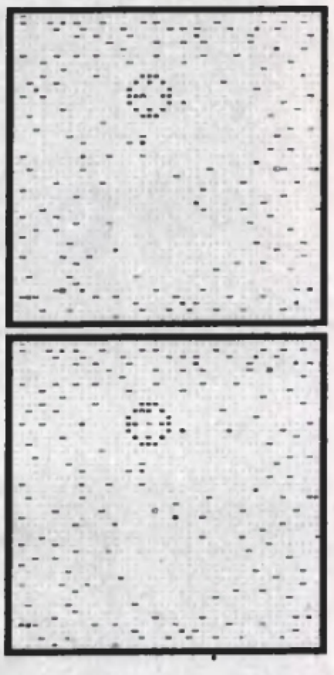
...Każdy napotkany wampir powinien być zniszczony, często jednak bardziej palący jest problem samego przetrwania. Szczęśliwie pewne święte symbole jak np. krucyfiks trzymają wampiry na dystans. Wydaje się, że czyni to nie aura samego przedmiotu, lecz siła wiary osoby go dzierżącej. Istnieją jeszcze trzy przedmioty pomocne w odegnaniu wampira. Wampiry genicznie unikają luster, jako że brak odbicia w każdej gładkiej tafli zdradza ich charakter. Pewne zioła, szczególnie czosnek mają działanie odstraszające. Czynnikiem aktywnym wbrew obiegowej opinii nie jest bynajmniej zapach, lecz najpewniej jego prymitywne własności magiczne. Znane są przypadki biernej zmiany w fazę lotną, wampira zanurzonego w bieżącej wodzie a także...

Materiały do systemu RPG Ravenloft udostępniła nam księgarnia „U Izy" w Warszawie (tel. 0-2) 628-07-82, która sprzedaje też np. figurki do rozgrywania tradycyjnych gier role-playing.

Old Church Lower Level 2



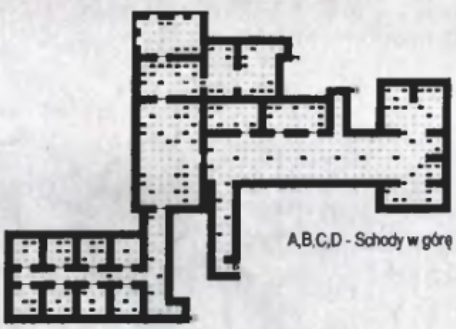
Undead Forest



Main and Secondary Towers



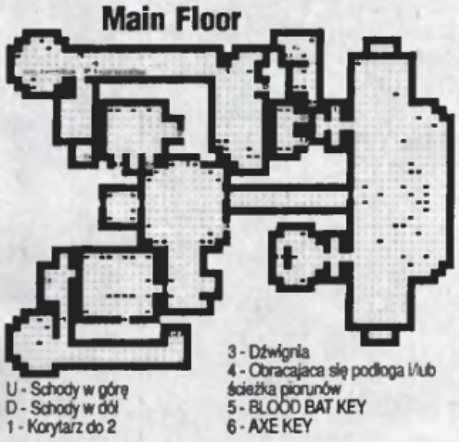
Larders of Ill Omen



The Dungeons



Main Floor



The Counts Court



The Weeping Rooms



help

Galina radzi zbłąkanym

Oto obiecany HIPERHELP — u waszych stóp. Powstrzymując zalew korespondecji do tej rubryki, postawiliśmy tamę 10 czerwca — późniejsze HELPY będą rozgryzione w następnym numerze. Poza tym kilka szczególnie niejasnych tematów trafiło do dokładnego sprawdzenia. A teraz jeszcze porządkowo:

1. **Zaznaczajcie, na jakim komputerze gracie!**
2. **Piszcie wyraźniej! Jak mam odpowiedzieć na pytanie, którego nie sposób przeczytać?**
3. **Piszcie datę i podpisujcie się pod listem!**

Wasza Galina

ADDAMS FAMILY — Amiga

Po uwolnieniu p[illegible]szego z rodzinki (chłopaka) i zebraniu dolarów z długiego „komina", nie mogę otworzyć drzwi. Czy mam złą wersję gry? Gdzie można wpisywać kod? Greg

Jak wpisać kod do levelu w tej grze? Leszek Świerczyński

Nikt tego nie wie, bo kody są, ale jak je użyć i gdzie, to zagadka warta Nobla. Prawdopodobnie gra jest uszkodzona.

ALONE IN THE DARK 2 — PC

Jako maniakalny fan wszelkich INDARKÓW posiadałem oczywiście wersję demonstracyjną ALONE 2. Gdy dostałem w swoje łapska pełną wersję i tak sobie popykiwałem zacząłem zauważać pewne drobne cięcia: tu ptaszko-czaszka nie poleciała, tam jakiegoś screenu nie było... Szok nastąpił po skończeniu ALONE — w całej grze nie pojawił się ogród, który był w niedoróbce. Czy przy produkcji każdej gry tak miło i bezsensownie się tnie? Mateusz Ożyński

Ogród, który zapewne widziałeś w poprzedzającym ALONE 2 demo, został wycięty w wersji dyskietkowej. W wersji CD ogród jest, buszuje po nim wszędobylska Grace.

APOLLO 18 — C-64

W jaki sposób wystartować i ustawić dane dotyczące misji? Tomasz Małycha

Metodą prób i błędów dojdziesz do celu — obserwuj ekran, a gdy ujrzysz przewijające się liczniki, to wciskając FIRE w joysticku zatrzymuj je jak najbliżej pozycji zero. Potem będziesz musiał dalej wciskać FIRĘ w miarę kolejnych etapów startowania rakiety.

BENEATH A STEEL SKY — Amiga

Według opisu SS'5 czerwona lina, która ma się znajdować przed biurami turystycznymi leży sobie najwygodniej w świecie, a po niej ani widu, ani słychu! Tytus

Stary, popatrz na jeden ze znajdujących się na dole strony screenów — gdzie leży lina, już widzisz. Wcześniej, znajdując się poziom wyżej, Joey musi ją odspawać.

BLINKY'S SCARY SCHOOL — C-64

W jakiej kolejności trzeba zbierać przedmioty? Paweł Manista

W byle jakiej, ważne jest tylko ich użycie.

CANNON FODDER — Amiga

W jaki sposób wsiadać do helikoptera i „tego typu maszyn" (jeepów, dział)? Grześman

Kierujesz kursor na „tego typu maszynę", pojawia się „tego typu znaczek" (strzałeczka), naciskasz LMB i wchodzisz.

Jak zebrać bazooki znajdujące się na bagnach w jednym z levell w czwartej misji. Mathias Tribex

Bazooki na bagnach to dobra pułapka dla żołnierzy, niestety śmiertelna, bagno wciąga.

Jak przejść podmisję JEEP JUMP ósmego levelu, co zrobić gdy zdobędę Jeepa? T.R. Torgal

Po znalezieniu Jeepa znajdź wyskocznię, po której przeskoczysz przeszkodę, oczywiście z odpowiednią prędkością.

CODENAME: ICEMAN — PC

Jak znaleźć OIL RIG? Wojciech Węgrzynowski

Gdy znajdziesz się w batyskafie (DIVER), uruchom go (PUT ON GEAR) i tak manewruj kursem, aby odległość pokazana w prawym górnym rogu malała. Gdy dojdzie do zera, będziesz przy platformie wiertniczej.

CONNAN CIMMERIAN — Amiga

Jak walczyć? Sir Conrad „Predator z Cardiff" Rozycky

Walczyć należy mężnie i odważnie. Opis Conana znajduje się w SS'5 str. 22-23. Do walki potrzebny jest przede wszystkim miecz. W trakcie bitwy trzeba wyjąć go z pochwy i w razie potrzeby okładać przeciwnika. Na południe od tawerny Pod Czerwonym Psem jest szkoła mistrza Quan You. Możesz u niego nauczyć się dodatkowych stylów walki: pchnięcie (THRUST) i zamach zza głowy (OVERHEAD CHOP).

CONQUEST OF JAPAN — PC

Jak przemieszczać armie? Tomasz Cygo

Przemieszczać armie możesz dopiero po wystawieniu wojska w twoich miastach oraz po rozdzieleniu ich na armię i garnizon. Służą do tego dwie ikonki w lewym dolnym rogu ekranu. Po wskazaniu któregoś z twoich miast, w którym już wystawiłeś armię, na dole, z prawej strony ikonki miasta pojawi się tabliczka symbolizująca armię wystawioną w tym mieście. Jeśli wtedy wskażesz tę tabliczkę, to w prawym dolnym rogu ekranu zostanie wyświetlona ikonka z czterema narożnymi strzałkami. Wskazując wybrany kierunek (strzałki lub puste miejsca między nimi) spowodujesz przesunięcie armii w tym kierunku. Wszystkie armie (twoje i nieprzyjaciela) mogą się przesunąć tylko o jeden kwadrat w jednej turze gry.

Jeśli twoje dwie armie są na sąsiednich kwadratach, to możesz dokonać transferu żołnierzy między nimi. Możesz również przenieść wszystkich żołnierzy jednej z nich do drugiej. Zlikwidujesz wtedy jedną ze swoich armii, co pozwoli ci na wystawienie następnej (jeśli otrzymałeś kolejne kokuryżu niezbędne do zaciągu wojaków) w tym samym mieście, z którego pochodziła ta zlikwidowana. Jeśli nie możesz jeszcze wystawić nowych wojsk — to w razie konieczności użyj garnizonu zamieniając go na armię. Do transferu żołnierzy używa się tych samych ikonek, co przy wystawianiu wojsk. Takie manipulacje pozwalają na wykorzystanie nowych rezerw i tworzenie silnych armii.

CRAZY CARS 3 — C-64

Gdy pojeżdżę kilka razy i nie zakupię karty (nie mam na to pieniędzy), a najeżdżam na

MIRAGE software

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

SPRZEDAŻ DETALICZNA I HURTOWA ▫ OFICJALNY DYSTRYBUTOR KILKUNASTU FIRM POLSKICH I ZAGRANICZNYCH ▫ PEŁNA OFERTA DOSTĘPNYCH W POLSCE PROGRAMÓW W MOŻLIWIE NAJNIŻSZYCH CENACH ▫ SPRZEDAŻ DETALICZNA W LOKALU FIRMY OD PONIEDZIAŁKU DO PIĄTKU DO 10.00 DO 18.00 ▫ SPRZEDAŻ HURTOWA NA DOGODNYCH WARUNKACH, WYSOKIE RABATY ▫ SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA ZA POBRANIEM POCZTOWYM ▫ BEZPŁATNE KATALOGI PO PRZESŁANIU KOPERTY ZWROTNEJ ZE ZNACZKIEM ▫ PRZY WIĘKSZYCH ZAMÓWIENIACH NIESPODZIANKI OD FIRMY

Atari XL/XE

ALCHEMIA	50.000
AROUND THE PLANET	55.000
AUDIO MASTER	65.000
BARBARIAN	55.000
CYWILIZACJA	55.000
DROGA WOJOWNIKA	50.000
FANTASTIC SOCCER	55.000
FORTUNA EDYTOR	45.000
GLOBAL WAR	55.000
INCYDENT	55.000
INSPEKTOR	50.000
JANOSIK	50.000
KLEKS/TRZMIEL	90.000
KSIĄŻĘ	55.000
LIVING DAYLIGHTS	55.000
MAGIA	45.000
MIDNIGHT	45.000
MOUNTAIN BIKE	55.000
NAJEMNIK 2	55.000
ORTOGRAFIA	45.000
PYRAMID	50.000
SEXVERSI	50.000
SIDEWINDER	55.000
SPY MASTER	55.000
TAGALON	50.000
TECHNUS	50.000
TERMINATOR	55.000
TOP SECRET	50.000
WŁADCA	50.000
WŁÓCZYKIJ	55.000

Commodore 64

BOB SQUAD	55.000
CARTOON COLLECTION	160.000
COOL WORLD	90.000
DIAMENTY	50.000
DROID	45.000
EDD THE DUCK	55.000
FORTUNA	50.000
FRANKENSTEIN	55.000
HANS KLOSS	50.000
JĘZYK POLSKI	55.000
KAMIKAZE	55.000
KLĄTWA	50.000
KLEMENS	50.000
KOŚCI + POKER	50.000
KWIK SNAX	55.000
LETHAL WEAPON	90.000
MASTER HEAD	50.000
MATEMATYKA	55.000
MEAN MACHINE	55.000
MEGA HOT	185.000
NAJEMNIK 2	55.000
SKYHIGH STUNTMAN	55.000
SMASH 16	235.000
SNOOKER 3D	55.000
SQUASH WORLD	55.000
SUPER SPORTS	160.000
TABLE TENNIS	55.000
TITANIC BLINKY	55.000
WŁADCA	50.000
WŁADCY CIEMNOŚCI	50.000

Amiga

A.P. DATA DISK	50.000
AMERICAN POKER	90.000
ATLANDTYDA	135.000
BIRDS OF PREY	270.000
BLACK CRYPT	270.000
BLUES BROTHERS	250.000
BRIDES OF DRACULA	295.000
DELUXE PAINT AGA	950.000
DUNE	270.000
DUNGEON MASTER	270.000
EXPLORER	115.000
FIRMA 4.0	1.200.000
FRANKO	NEW!
ISHAR 2	NEW!
JANOSIK	110.000
KARCIARZ	155.000
MIECZE VALDGIRA 2	115.000
ORTOGRAFIA	175.000
P. ANALIZY GIEŁDOWEJ	375.000
PINOMANIA	90.000
ROOSTER	170.000
ROOSTER 2	NEW!
SHADOWLANDS	270.000
SINK OR SWIM	155.000
SKID MARKS	395.000
SUPER MEMO 2.0	490.000
TRANSARCTICA	NEW!
ŻABANK	115.000
WIZKID	285.000

IBM PC

BIRDS OF PREY	270.000
CLASSIC COLLECTION	NEW!
COVER GIRLS STRIP POKER	NEW!
DUNE	270.000
ELECTRO BODY	280.000
ETEACHER ANG, NIEM, FRANC	380.000
HARPOON	270.000
IMPERIUM GALACTICA	235.000
INTERNATIONAL TENNIS	120.000
ISHAR 2	NEW!
KASPAROV'S GAMBIT	660.000
MICHAEL JORDAN IN FLIGHT	415.000
MIG29M	270.000
OH NO, MORE LEMMINGS	270.000
ORTOTRIS	190.000
PHOBOS'99	220.000
POWERMONGER	270.000
ROBBO	280.000
SINK OR SWIM	185.000
SYNDICATE PL	680.000
TAJEMNICA STATUETKI	235.000
TASK FORCE	780.000
TFX	wkrótce
TRANSARCTICA	NEW!
WIZKID	285.000

oraz programy na CD-ROM
DRAGON SPHERE
STRIKE COMMANDER
TFX
TRANSARCTICA

gwiazdkę nie chcą mnie dopuścić. Maciek Fuckman Betles

Reakcja jak najbardziej prawidłowa — kartę musisz mieć.

CURSE OF ENCHANTIA — Amiga

Jak otworzyć lodowy zamek? Kolejność sopli podana w opisie z SS nie skutkuje. Michał Mitoś

4 silnia = 24 — tyle dokładnie jest wszystkich możliwości. Jeśli podana nie skutkuje, w trzy minuty sprawdź pozostałe.

Gdzie (dokładnie!) mogę znaleźć złotą monetę, którą potem mam wrzucić do studni? AK-47

Złota moneta leży na ziemi w jednym z podziemnych korytarzy. Wybacz, ale odpowiedzi w stylu: idź trzy kroki na północ, osiem na wschód nie otrzymasz. Labirynt nie jest duży.

DARK SEED — Amiga

Problem zaczyna się trzeciego dnia. Skonstruowałem młotek, ale nigdzie nie mogę znaleźć dźwigni, po naciśnięciu której powinien odlecieć statek. Gdzie ona jest? Dawid Kozłowski

Naładuj młotek mocą w generatorze, który znajduje się na końcu statku obcych. Wróć przed dom, gdzie w głębi widzisz niewielkie drzwi — to sterówka statku. Wewnątrz jest pulpit sterowniczy, a po jego lewej stronie sterczy dźwignia. Pociągnij za nią ręką w rękawiczce.

DAY OF THE TENTACLE — PC

U mnie nie ma wcale twarzy Hoagiego i Laverne. Poza tym, nie mogę teleportować rzeczy. Szopen Mileski

Twarze dwójki przyjaciół Bernarda pojawiają się wtedy, gdy będą się mogli oni dostać do swoich kibli. Hoagie powinien przemalować owoce wiszące na biednym drzewku, a potem podpuścić Washingtona, by je ściął siekierką. Wtedy Laverne za 400 lat spadnie na ziemię i będziesz mógł nią też sterować. Natomiast przekazywanie sobie przedmiotów następuje poprzez „wrzucenie" ikony przedmiotu w ikonę twarzy.

Jak wykopać Ednę za drzwi? Jak ją kopię, to ona wraca. Mariusz Ossoski

Zauważ, że Edna zatrzymuje się szelkami na klindze miecza, który dzierży posąg bubka z wyłupiastymi galami. Musisz przeprowadzić Hoagiem następującą akcję: 200 lat wstecz odnaleźć pomieszczenie, w którym powstaje posąg i podmienić rzeźbiarzowi młotek na leworęczny. Oferma stłucze posąg i bracia zamienią się miejscami — leworęczny wykuje praworęcznego, który już nie będzie zatrzymywał Edny.

Jak można zdobyć zasilanie do kibla Bernarda? Jak biorę to coś z tablicy, to nie wiem co się tam robi. Szczęki

Nie wiem jak grać Hoagiem, mimo iż wyczytałem w jednym z „Helpów", że trzeba skompletować części Super Salad Battery. Gdzie są te części i jak się nazywają? Leszek Osiecki

Edison powinien zbudować dla ciebie ogniwo sałatkowe. Potrzebujesz jego schemat (otrzymasz kiblem od Bernarda), jak również złote pióro (można ukraść frajerom od konstytucji), ocet (jako skwaśniałe wino) oraz olej. Edison zbuduje ogniwo, ale to jeszcze nie wszystko. Gdy pójdziecie z Franklinem puszczać latawca, przywiąż doń ogniwo, a piorun naładuje je życiodajnym prądem.

DIZZY 1 — C-64

Gdzie użyć magicznego dywanu? Marcin Miluś Aumiler

Na tarasie zamku.

DRAGON'S LAIR 2 — Amiga

Mam problemy na planszach z trzeciego dysku (w wersji siedmiodyskowej). Michał Kopystyński

Nie napisałeś, na której planszy masz problemy. Oto skrócony przepis na ukończenie tej gry (L — lewo, P — prawo, G — góra, D — dół, S — strzał):

L, DP, SP, DL, LG, G, DD, SGS, G, P, LSL, DS, SLLS, SPS, GSS, G, SG, P, DSDS, LPG, D, DPG, DG, DL, GG, LDGP, SSS, PGG, DP, S, S, GS, GLDP, GPSL, GS, L, SG, DLG, DS, S, S, S.

DUNE 2 — IBM PC

W jaki sposób można zamawiać HARVESTERY w „fabrykach rozsianych w kosmosie" (cytat z SS-9)? Piotr Lozia

Harvestery zamawia się po wybudowaniu Heavy Factory. Wtedy po wybraniu odpowiedniej opcji intergalaktyczny transportowiec przywozi ci żniwiarkę.

ELVIRA — Amiga

Mam kłopot z wilkołakiem. Srebrna kula jest na miecu, mam obcęgi z sali tortur, ale co teraz? Jak wyjąć kulę? Greg

Nie ma mowy o żadnej srebrej kuli. W jednej z szuflad na górze znajdziesz srebrny krzyż — stop go w tygielku. Wsadź doń rygiel, a otrzymasz eleganckie posrebrzane narzędzie mordu. Nim zabij faceta w stajni, gdy zacznie się przeistaczać.

Jak pokonać strażnika przy wyjściu z sali tortur? J.B.

Nie pokonasz go w zwykłej walce. Gdy będzie się zbliżał, przeszyj go strzałą z łuku. Musisz odnaleźć jego ciało, bo miał on przy sobie złoty klucz.

ELVIRA 2 — Amiga

W Pajęczej Grocie zabiłam pająka, jednak nie wiem gdzie znajduje się Tomahawk. Małgorzata Tkaczyk

Wyjmij telekinetycznie klucz z portfela, który uwiązł w pajęczynie. Uciekaj przed pająkiem i odnajdź windę, którą musisz zamknąć. Dopiero na końcu korytarza znajduje się Elvira i tomahawk.

Mam wszystko co jest niezbędne do ukończenia gry, a mimo to nie mogę dogadać się z księdzem. Nie chce namatownć pentagramu. Andrzej Pawiński

Poproś go, by narysował idealny pentagram używając ludzkiej krwi. Wręcz mu puchar z krwią, który zabrałeś z ołtarza. Dopiero wtedy zgodzi się namalować pentagram na parkingu.

ETERNAM — PC

Nieszczęście wydarzyło mi się już dawno na Sholdzie. Pozwólmy mówić SS'2: „Wejdź do drzwi na prawo i dojdź aż do Alchemika. U niego znajduje się kość pilotowa...". Zabrałem kość i w te pędy do doktorka, który chciał piloia. Ale on nie chce zabrać tej kości. Czy jest to więc to samo (kość pilotowa — pilot) i jak mu ją dać? A jeśli nie dać to w jaki sposób uzyskać czar? Arky

Kość jest pozornie normalna, dopiero chwila uwagi pozwala dojrzeć na niej czerwone guziczki po boku. Następny moment skupienia nad nazwą BONE REMOTUS CONTROLUS daje w wyniku konkluzję, że to ona jest właśnie pilotem i ją też trzeba wręczyć doktorkowi. Nie można w inny sposób uzyskać czaru.

ESCAPE FROM COLDITZ — Amiga

Gdzie jest teatr i jak do niego dojść? Mike HOFFI Hoffmann

Teatr położony jest na piętrze. Najlepiej dostać się do niego przez kaplicę. Potrzebna ci będzie jednak dobra pamięć wzrokowa.

EYE OF BEHOLDER — PC

Nie wiem jak używać czarów i jak walczyć. Kamil Rocki

Czary trzeba zapamiętać (MEMORISE), później klikać myszą na księgę. Żeby walczyć, musisz ekipę uzbroić i klikać na broń wybranej postaci.

F-29 RETALIATOR — Amiga

Jak namierzać cele naziemne tzn. co zrobić żeby pocisk zalokował się na jakimś moście czy czołgu? Jakub Filipiak

Klawisz T lokuje broń na celu.

FANTASY WORLD DIZZY — PC

Jak przejść nosorożca i ziejącego ogniem smoka? Paweł Marcinkowski

Nosorożca przejdziesz rzucając mu przed nos soczysty udziec zabrany z jednej z wieży zamkowych. Natomiast smoka można uśpić specyfikiem, który podaruje ci jajowaty opalający się na pomoście — całkiem na lewo.

Mmmy problemy z odnalezieniem mapy ukrytych monet. Grosik i Kura

Mapa znajduje się tylko w wersji na Amigę i PC — jest w jednej z komnat w ostatnim zamku. Komnata jest pozornie niedostępna, wskakuje się do niej skokowo omijając sterczące ostrza.

Gdzie znajduje się trzeci glaz, który trzeba wrzucić do wody, by podnieść jej poziom? Pierwszy: przy beczce, drugi: obok krokodyla. Darek Leśniewski

Trzeci: w małej jaskini, przy której czyha nosorożec. Postaraj się bardzo szybko zeskoczyć, wziąć glaz i wrócić. Nawet jeśli stracisz życie, kamień będziesz mieć przy sobie.

FASCINATION — Amiga

Jestem w pokoju z organami i tarczą ze znakami zodiaku. Mam wszystkie przedmioty jakie można było zabrać oraz wszystkie informacje (oczywiście na kartce). Słyszałem, że trzeba zagrać jakąś melodyjkę na organach. Jeśli tak, to jaką? Grzegorz z Bierunia

Sprawa jest niezwykle zamącona. Napierw wciśnij guzik w prawym dolnym rogu. Będziesz musiał wygrać na pianinie nuty B, A, D, G, E, przy tarczy ustawionej na 2:00. Układ klawiszy jest jak na pianinie:

czarne: C+ D+ F+ G+ A+

białe: C D E F G A B C

Sekwencję wygrywaj patrząc na swój zapis, może to być np. BAD+GE, wtedy jako D+ musisz grać czarny klawisz D.

Sekwencję powtarzaj do znudzenia — po kilku minutach otworzą się tajne drzwi.

FIGHTER BOMBER — C-64

Gdy wybieram misję i startuję, to okazuje się, że w powietrzu nie ma żadnych przeciwników. Co się dzieje? Robert

Są misje, w których nie znajdziesz odpowiednich przeciwników. Wersja tej gry na Commodore pozostawia wiele do życzenia.

FLASHBACK — Amiga

Co należy zrobić po wzięciu mapy na stacji metra? Krzysztof Kosak

Mapy nie da się zebrać do kieszeni, możesz jedynie obejrzeć plan metra i układ stacji. Gdy się już napatrzysz, stań na prawo od barierki i gdy przyjedzie pociąg, wciśnij FIRE żeby wsiąść do wagonu.

Co muszę zrobić po ukończeniu pierwszej misji w drugim levelu? Łukasz Daniewski

Jeśli utknąłeś w tym miejscu, oznacza to, że masz uszkodzoną przez piratów wersję, która pytając o kod zawraca cię na zawsze do miejsca, w którym rozstałeś się z eskortowanym VIP-em.

Przez pomyłkę skasowałem katalog DATA w tej grze. Odzyskałem pliki, ale nie mam ich prawdziwych pierwszych liter. Czy mogliby ście podać ich nazwy? Przemysław Wicher

Jest ich za dużo, aby je tu podawać. Zawsze możesz zainstalować grę z dyskietek instalacyjnych. Inna rada: obejrzyj viewerem tekstowym plik uruchamiający gry i inne podejrzane. Często w ich treści podane są wprost nazwy używanych przez grę plików.

FURY OF THE FURRIES — PC

Jak przejść bodajże ósmą planszę laguny (z pięknym zielonym basenikiem, wypełnionym kwasem oraz ze śmiesznym wiatraczkiem)? Grześman

Od tego masz Tarzana, żeby huśtał się na lince. Sekret polega na wyćwiczeniu celowania bakiem w czule miejsca sufitu, a nie w każdym miejscu można się podwiesić. Poza tym hakiem można przesuwać głazy ciągnąc je — czasem odkrywa to tajne przejścia i uruchamia mechanizmy.

W SS-12 napisaliście, że czerwony futrzak „Szczęka a la corega tabs" ma pewną zdolność, cytuję: „... mogący przegryźć bardziej zwietrzałe głazy lub kruszyć je piąchą...". Jak się je kruszy (na klawiaturze)? Grześman

Spacją.

Kiedy wkładam drugi dysk pokazuje mi się kod do wpisania. Kod ten oczywiście jest także podany, ale nie mogę zrobić jednej rzeczy, np.: kiedy mam wpisać A 090 nie mogę zrobić odstępu między literą a cyframi. Jean-Pawel-Clo-ude Van-Smolki-Damme Smoleń

Po prostu należałoby kupić wersję oryginalną, której w Polsce ani widu, ani słychu. Spróbuj ENTER, spację, a jeśli nie pójdzie, to masz cztery wolne dyskietki.

GABRIEL KNIGHT — PC

Jak zwabić Mima do policjanta? P.P.B. tow. Mamut

Łaź przed nim w lewo i w prawo, a mim będzie musiał w końcu zacząć cię naśladować. Nie jest to uwarunkowane żadną inną czynnością.

Czemu, gdy skończymy z kimś gadać (w dalszych dniach) gra wyskakuje do DOSu („Not find object..." itp.)? Tomek i Marcin Krasnowalscy

Jest to komunikat o błędzie systemowym, który wynika być może z tego, że gra nie znajduje szukanych plików — możecie mieć wersję niepełną. Najlepiej jeszcze raz zainstalować grę.

W dniu 6 trzeba napisać na murze: „DJ BRING SEKEY MADOULE", ale nie mam literek „Y" i „M", zamiast tego pod trzema znakami są znaki zapytania! Qwerty

Oto i cała zagadka! Masz tylko te notatki, które odcyfrowała ci wróżka. W drugim przekazie spisanym z muru rzeczywiście jest kilka nieznanych ci liter, ale musisz z kontekstu zorientować się, o jakie litery chodzi, mimo że są pod nimi znaki zapytania.

GENESIA — Amiga

Nie mogę nagrać stanu gry, mimo odbezpieczonego dysku? Rafał i Michał, Piotr Bajak, Płonek

Wersja piracka na Amigę ma skopane dwie rzeczy — pierwsza to instalator na twardziela, zaś druga to robienie SAVE gry. Nie ma na to lekarstwa.

GOBLINS 3 — Amiga

Utknąłem na 4 poziomie (wieś i oberża). Wziąłem dwa głazy, ale nie mogę nigdzie znaleźć kropli na pamięć. Gdzie ją znaleźć? Damian Chałupa, Krzysiek Gwara, Liliana Górska

Przygniecł jednym z głazów ciernisty krzak, a uwolnisz rycerza. Po krótkiej gadce pobiegnie on do ukochanej, zostawiając ci ampułkę z kroplami.

Jak podstawić mięso pod paprykowe kichnięcie Chumpa w oberży? Gdy Blount jest na dłoni kapitana, a Chump na półce i kicha, to Blount nie chce wyciągnąć mięsa. Gdzie trzeba najechać kursorem? Krzysiek Gwara

Gdy Chump stoi na półce i kicha, wyciągnij z kieszeni mięso i kursor ze „sprężynką" naprowadź na obłoczek papryki.

Jak ukończyć piąty level? Po wykonaniu zadania przenoszę się do oberży. Daję list kapitanowi i co dalej? Michał Mitoś

Musiałeś coś zdrowo namącić. W oberży to nie ty dajesz list kapitanowi, ale on tobie. Tylnym wyjściem przechodzisz wtedy do miasta. List dajesz sklepikarzowi... a dalej jak w SS'10 str. 17.

Po wyjściu z laboratorium komputer resetuje grę. Co robić? Maciej Błażejczyk

Niechybnie masz uszkodzoną wersję — nie ma lekarstwa innego jak wymiana dyskietek.

Co należy zrobić w 11 levelu na szachownicy, ażeby ukazała się mysz stojąca koło świni w prawym górnym rogu (przy założeniu, że w bibliotece wszystko zostało wykonane)? Jncek

Piszecie, że na 11 levelu (szachy) trzeba pomóc z zewnątrz hipnotyzując mysz. Myślałem, że chodzi o zagranie na mandolinie (próbowałem zagrać lewą i prawą ręką) i nic. Żadna mysz nigdzie nie wychodzi! Tomasz „BuLi" Bulak

Wrzuć do świni-skarbonki monetę, a wyleci mysz — znany ci już Otello. Zagraj na mandolinie (lewa ręka trzyma instrument, prawa wali po strunach) — zahipnotyzujesz biedaka. Będzie można ją postawić na polu przed księdzem, gdy będzie ono wolne.

W levelu 13 kura nie chce zjadać ziaren. Co trzeba zrobić, by je zjadła? Łukasz Tarasiuk

Kura musi być odpowiedniej wielkości — regulujesz ją wrzucając kurę do odpowiedniego lustra czasu w Pokoju Lustr. Kura ma być nie za wielka i odpowiednio wychudzona.

Jak przejść do ostatniego levelu gry? W 13 levelu Blount i Blount-odbicie smarują się mazidłami po twarzach (przed lustrem), coś po-

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

wiedzą i nic więcej się nie dzieje. Lechu

Zrób tak, aby oba Blounty jednocześnie pomazały swoje lustra. Nie ma co paprać sobie facjaty.

GREAT ESCAPE — C-64

Gdzie jest mapa i wytrych? Co zrobić po wyjściu z obozu? Krzyś Kubeczko

Wszystko co potrzebne znajdziesz na terenie obozu — wytrych leży w pokojach oficerskich, a mapa przyjdzie w paczce Czerwonego Krzyża. Natomiast gdy będziesz już za siatką, to wal prosto przed siebie — przy odpowiednim wyposażeniu bezpiecznie przekroczysz granicę i będziesz wolny.

GUNSHIP 2000 — Amiga

Mój kumpel może wybierać pilotów i wszystkie śmigłowce, a u mnie nie ma takiego czegoś i niektóre śmigłowce mogę wybierać tylko po zdobyciu wyższego stopnia, od czego to zależy? Radek Żołdowicz

Zależy to tylko i wyłącznie od twojego stopnia.

HEART OF CHINA — Amiga

Gdy w Kathmandu porozmawiam z Lamą (2,1) i później idę do tawerny do Sadara, aby mu wcisnąć w ręce pistolet, on nie chce go wziąć i przeprowadzić dialogu (1,3). Dlaczego? „Grzesik"

W opisie w SS'8, str 22-23, numery replik w nawiasach są odpowiednikiem wymienionych wcześniej działań. To znaczy że np. powyżej w wyniku rozmowy (1,3) wciskasz mu pistolet i dalej razem przeprowadzacie rewolte.

INDIANA JONES 3 — PC

Pod koniec 1 poziomu nie mogę lecieć do Wenecji. Opcja Iznael nie działa. Co robić? Piotr Struś Świerczewski

Jeżeli w opcji TRAVEL nie zgłasza ci się nic więcej poza spustoszonym domem ojca, to oznacza, że nieprawidłowo wpisałeś kod na początku.

Jak otworzyć skrzynię będącą w domu (pod obrusem). Michał „Mały" Bukowiński

Nie masz czego w niej szukać — to podpucha.

Co robić w podziemiach w Wenecji? Przemek Nowak Junior

Zbyt długa historia, żeby dała się ująć jednym zdaniem — to jest HELP a nie „prowadź mnie za rękę".

Co zrobić, aby odmoczyć pochodnię winem? Stoję już przy pochodni i używam wina, ale to nic nie daje. PIT Hammett

Pół butelki wina to za mało. Z opróżnioną flaszką pójdź do podziemnego jeziora i nabierz wody pod korek — dopiero teraz muł puści.

Jestem przy samym końcu gry i idę zdobyć Graala. Przechodzę piły, litery, ale nie mogę przejść przez przepaść. Jak ją przeskoczyć? Remek B.

Trzecia próba — Próba Wiary. Podoła tylko ten, kto mocno wierzy. Idź przed siebie nie przejmując się — przejdziesz bezpiecznie.

INDIANA JONES 4 — Amiga

W jaki sposób ułożyć trzy kamienie zaraz po porwaniu Sophii? Z Dialogów Platona nic nie kapuję. Proszę o pełną informację. Remek Bryk Hey

Otóż to, że układ może być za każdym razem inny. W chwili rozpaczy próbuj wszystkich możliwych kombinacji — nie jest tego dużo.

INDIANA JONES 4 ARCADE — PC

Nie mogę przejść drugiego poziomu. Jak przejść przez reflektory, żeby mnie nie poszatkowały? Czy są na to jakieś podpowiedzi? Czy są podpowiedzi na nieśmiertelność? Miłosz Ślusarenka

Gra jest typowo zręcznościowa i nie ma tu żadnego haka.

INNOCENT/CAUGHT — Amiga

W jaki sposób zdobyć worek mąki? Rozmawiałem z policjantem na różne sposoby, przeszukałem cały komisariat, a po mące ani śladu. Michał Sloda

Opis w SS'10 str 20-21. Mąka rzeczywiście jest na policji. Chłopaki w niebieskich mundurkach zrobili ostatnio nalot na melinę handlarza narkotyków, ale zamiast białej śmierci zgarnęli woreczek mąki. Wystarczy porozmawiać z chiefem, nawiązać do niektórych jego słów i zaoferować, że pozbędziesz się osobiście kłopotliwego przedmiotu.

JURRASIC PARK — Amiga

Co trzeba zrobić w drugim levelu? Zbieram jagody i rzucam pierwszemu dinozaurowi, idę dalej do drugiego i gdy wejdę na jego terytorium, to od razu mnie zjada. Łukasz „Wielki" Witowski

Aby przejść wybieg tyranozaura, musisz nazbierać jak najwięcej jagód, żeby mogły powstrzymać gada choć na chwilę. Za siatką znajdziesz kartę kodową, która otworzy ci zamknięte przejście.

Chcę się dowiedzieć jak się dostać do bunkra? Czy zdobyć narzędzia? Bliżej Nowak

Bunkier otwierasz zdalnie, wybierając odpowiednią opcję z jednego z terminali (słupy podobne do latarni).

KGB — Amiga

Jak przejść drugą misję? Marciu Podlipski

Należy podsłuchać pod drzwiami o czym rozmawiają Rita z Vertem, a gdy usłyszysz że Verto wyszedł z domu — ściągnij do celi Ritę i wykorzystaj zdobyte informacje

KING'S QUEST 1 — PC

W jaki sposób wejść do studni? Chodzi o to, co wpisać by opuścić linę w głąb studni. Ł.C. i Drągal

Najpierw odetnij linę sztyletem, a otrzymasz wiadro. Dopiero potem możesz opuścić linę (LOWER ROPE INTO WELL) i samemu po niej zejść (CLIMB DOWN ROPE).

KING'S QUEST 5 — PC

Gdy w ciemnym lesie dochodzę do domu czarownicy pokazuje mi się plansza z literkami. Co tam trzeba wpisać? Grzesiek T.

Sorry, zabezpieczenie przed piratami.

KING'S QUEST 6 — PC

Jak mam wziąć miętę z krzaka? Próbuję nacisnąć ręką na krzak w jaskini, ale Alexander nic nie bierze. Kiedy jestem na zewnątrz jaskini i naciskam ręką na dół krzaka, pokazuje się napis, że Alexandra nie interesują liście i że jagody są tylko na szczycie krzaka. Wtedy naciskam ręką na górę krzaka, Alexander zjada jagodę i umiera. Olaf Morelewski

Zacznij od tego, by pójść do widniejącego w oddali zamku. Odbędziesz rozmowę uświadamiającą z królem na wysokościach, a jego lotnicy odwiozą cię na miejsce, czyli na szczyt świętej góry. Ahy wejść w posiadanie mięty wczołgaj się w szczelinę tuż przy ziemi, zapal lampę i posuwaj się w prawo. Tam przez niewielki otwór będziesz mógł wystawić rękę, by zerwać trochę mięty.

Jak załatwić mola książknwego na wyspie cudów? Nie chce on ze mną rozmawiać. Marcin Paradowski

Kliknij na jedną z książek, a gdy mól się pojawi, to pogadaj z nim i wręcz mu list, który kołysał się na wodzie. Potem teleportuj się na Wyspę Bestii i pogadaj z wiszącą poczwarą, jej też musisz pokazać list.

Co zrobić w królestwie umarłych, dostałem bilet, ale nigdzie nie mogę wyjść. Maciej „Mamut" Ogiński

Zanim pokażesz bilet przy bramie wyjściowej, zagraj na kościanych cymbałkach. Szkieletory tańcząc pogubią klucze, a ty zabierz je, pokaż bilet i idź dalej.

LANDS OF LORE — PC

Nie mogę otworzyć drzwi na czwartym poziomie kopalni aby dostać się do drugiego członka rady. Potrzebny jest klucz, którego nie mogę znaleźć. Tomek Hulken

Po teleportowaniu obróć się o 180 stopni i naciśnij przycisk na ścianie. Ustaw wszystkie dźwignie w dół, a w miejscu gdzie jest duch Orina, znajdziesz zardzewiały klucz. Drugi klucz jest na poziomie drugim — użyj czaru Fireball w miejscu, gdzie ulatnia się gaz. Trzeci znajdziesz schodząc południowymi schodami, po przełączeniu dźwigni. Będąc na pierwszym poziomie obróć dwa koła od

OLBERT SOFTWARE

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

pracujemy od 10.00 do 18.00

Wszystkie programy posiadają polską instrukcję
lista cennikowa Commodore 64/128

— 1 GRA 49.000,-
AGENT ORANGE
AMERICAN FOOTBALL
ANDY CAPP
AFTER MATH
ARMY MOVES
AUSTRALIAN RULES FOOTBALL
BANGER & MASH
BANGKOK KNIGHTS
BISMARK
BLACK THUNDER
BMX NINJA
BULGE
BULLY'S SPORTING DARTS
CAPTAIN KELLY
CHAMPIONSHIP BASEBALL
CHAMPIONSHIP BASKETBALL
CHAMPIONSHIP SPRINT
CHAMBERS OF SHAOLIN
CHUBBY GRISTLE
COLOR OF MAGIC
CONFUSION
CORE
CORPORATION
COUNT DUCKULA 1 EGYPT
COUNT DUCKULA 2
CRICKET INTERNATIONAL
DANDY
DANGER MOUSE IN DOUBLE TROUBLE
DARK EMPIRE
DEAD OR ALIVE
DEATH WAKE
DEFCOM
DETECTIVE
DIE HARD II
DOUBLE
DOUBLE DARE
DROID DREAMS
ESPIONAGE
EVILL CROWN
FALLEN ANGEL
FLINTSTONES
FOOTBALL FRENZY
GAME OVER 1
GAME OVER 2
GLADIATORS
GLIDER RIDER
GOLD OR GLORY
GRAHAM GOOCH'S MATCH CRICKET
GRANDMASTER CHESS
GRID IRON 2
GRIFFIN
GUN BOAT
GYROPOD
HANDBALL MARADONA
HEADSTART
HIDEOUS
HOCUS FOCUS
HOODOO VOODOO
JAMMY
JAWS
JEEP COMMAND
JOHNNY REB 2
KENTUCKY RACING
LAST NINJA
LEGIONS OF DEATH
LETHAL
LITTLE GREEN MAN
MAGIC RUFUS
MEAN CITY
MIAMI DICE
MINI OFFICE
MISSION OMEGA
MOON CRESTA
MUNSTERS
NEIL ANDROID
NETHER EARTH
NICK FALDO PLAYS THE OPEN
NOMAD OF TIME
OFFICIAL FATHER CHRISTMAS
OLLO
OPERATION HORMUZ
PEGASUS BRIDGE
PIRATES IN HYPERSPACE
PI R SQUARED
POPEYE 1
POPEYE 2
POPEYE 3 WRESTLE CRAZY
POSTER PASTER
POSTMAN PAT 1
POSTMAN PAT 2
POSTMAN PAT 3
POWER PYRAMIDS
PROFFUM
PSYCASTRIA
PUNCH & JUDY
PURPLE TURTLES
RECKLESS RUFUS
ROMULUS
ROGUE TROOPER
RUGBY BOSS
RUNNING MAN
SAINT & GREAVSIE
SAMANTHA FOX STRIP POKER
SAVAGE PONDS
SCARE BEAR
SCRAMBLE SPIRITS
SEASIDE SPECIAL
SECRET DIARY OF ADRIAN MOLE
SECTOR 90
SHANGHAI
SHE VAMPIRES
SLUG
SOCCER BOSS
SOCCER CHALLENGE
SOOTY & SWEEP
SPACE HARRIER II
SPINDIZZY
SPITFIRE 40
STAINLESS STEEL ROT SAVES WORLD
STAR SOLDIER
STEIGAR
STRONTIUM DOG
SUPERTRED
TERRAMEX
TERRYS BIG ADVENTURE
THEATRE EUROPE
THOMAS THE TANK ENGINE & FRIENDS
THROUGH THE TRAP DOOR
TRIVIA
TUBE
TWIN KINGDOM VALLEY
VIXEN
WAR
WHO DARES WINS II
WIBSTARS
WOMBLES
WIZ BIZ
XENO
YABBA DABBA DOO
YETI
ZOIDZ

— DWIE GRY 59.000,-
"DOUBLE DECKER"
- TRAP DOOR
- THROUGH THE TRAP DOOR

— TRZY GRY 67.000,-
"TRIPLE DECKER 3"
- TAZZ
- BURGER RIOT
- WINDOWS REVENGE
"CLASSIC ARCADIA 3"
- MICRO BALL
- MOON CRESTA
- STAR RAIDER II
"CLASSIC ARCADIA 2"
- CRAZY ER'BERT
- GREBIT
- MISSILE
"TRIPLE DECKER 5"
- ZYRONS ESCAPE
- KICK OFF
- BUMPING BUGGIES
"TRIPLE DECKER 8"
- SUPER SNAKE SIMULATOR
- PROJECT X
- FEARLESS FRED
"TRIPLE DECKER 1.1"
- AXIENS
- INVADERS
- MUNCHER
"TRIPLE DECKER 1.2"
- AQUA RACER
- EMCLAVE
- EXTERMINATOR

— CZTERY GRY 75.000,-
"4 MOST ACTION"
- STRIKE FORCE COBRA
- COMBAT ZONE
- GUN BOAT
- DEAD OR ALIVE
"4 MOST FUN"
- SNODGITS
- EVERYONE'S A WALLY
- RIK THE ROADIE
- SLUG
"4 MOST BALLS,BOOTS & BRAINS"
- DOUBLE
- SOCCER CHALLENGE
- AUSTRALIAN RULES FOOTBALL
- RUGBY BOSS
"4 MOST HORROR"
- ROCKY HORROR SHOW
- SHE VAMPIRES
- NOSFERATU THE VAMPIRE
- NEIL ANDROID
"4 MOST SPEED STUNTS"
- BMX NINJA
- STUNT EXPERTS
- MOUNTAIN BIKE
- TURBO BIKE
"4 MOST SUPER SPORTS"
- US BASKET MASTER
- KENTUCKY RACING
- CHAMPIONSHIP SPRINT
- CRICKET INTERNATIONAL
"4 MOST WORLD SPORTS"
- GRID IRON 2
- JUDO UCHI MATA
- CHAMPIONSHIP BASEBALL
- CHAMPIONSHIP BASKETBALL
"4 MOST SPORT"
- RUN FOR GOLD
- ENDZONE
- RALLY DRIVER
- SOCCER BOSS
"4 MOST THRILLERS"
- FURY
- SPLAT
- MEGA APOCALIPSE
- VIXEN
"4 MOST MEGAHEROES"
- HUMM-DINGER
- FREDY HARDEST
- SPACE TROOPER
- DANDY
"4 MOST WARZONE"
- WAR
- NINETEEN BOOT CAMP
- ARMY MOVES
- RIVER RESCUE
"4 MOST BIG HITS"
- SKOOL DAZE
- YETI
- MAD FLUNKY
- HYSTERIA
"4 MOST TOPPERS"
- TARZAN
- OINK
- SPINDIZZY
- CONFUZION
"4 MOST FIGHT & FRIGHT
- FALLEN ANGEL
- WHO DARES WINS II
- ALIENS
- FRIGHTMARE
"4 x HUXLEY PIG"
- MAIN GAME
- HUXLEY AIRWAYS
- PIZZA PIZZA
- SPEEDBOAT
"4 MOST CUTE"
- STAR PAWS
- DM-DOUBLE TROUBLE
- PUNCH & JUDY
- HOWARD THE DUCK
"4 MOST ADVENTURES"
- LIFE TERM
- S.M.A.S.H.E.D.
- WIZ BIZ
- STAR WRECK
"4 MOST AIR POWER"
- IMPLOSION
- MEGANOVA-THE WEAPON
- HELLFIRE ATTACK
- ACE 2088

DO WYGRANIA AMIGA 1200

Do każdego zestawu–programu dołączamy kupon konkursowy, który po wypełnieniu i odesłaniu pod nasz adres weźmie udział w losowaniu Amigi 1200.

Prowadzimy sprzedaż wysyłkową za pobraniem pocztowym.

Poszukujemy dystrybutorów na terenie całego kraju.

WKRÓTCE KILKASET NOWYCH TYTUŁÓW

Redakcja nie ponosi odpowiedzialności z tytułu błędnie lub nieczytelnie wypełnionych przekazów.
W przypadku wszelkich wątpliwości prosimy dzwonić do redakcji (0 22) 201-261 w. 550 lub fax (0 22) 209-309

Nr karty (listy) doręczeń

Dzień nadejścia

Awizowano dnia _____ 1994 r.

Podpis

Notatka doręczyciela

Sumę wymienioną na odwrocie otrzymałem

dnia _____ 1994 r.

Podpis odbiorcy

Znamiona dowodu tożsamości

Nr _____

rodzaj dowodu

wydany przez _____

_____

_____ dn. _____ m-c _____ 19..... r.

miejsce i data wydania

Dzień wypłaty

Nr księgi wypł. przekazów

Podpis wypłac.

Uważnie wypełnić – odcinek dla redakcji

ARCHIWALIA kupon aktualny do 15 lipca 94

Zamawiam następujące numery archiwaliów:

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13

Proszę czytelnie zaznaczyć, których numerów pisma dotyczy zamówienie.

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

UWAGI:

PRENUMERATA dla 1 osoby

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

3 6 9 12 miesięcy tu wpisz, od którego numeru ma zacząć się prenumerata

PRENUMERATA dla 1-10 osób

Chcę prenumerować Secret Service wraz z moimi kolegami i zobowiązuję się do rzetelnego wypełniania kolażeńskiej umowy.

Chcemy rozpocząć prenumeratę począwszy od numeru przez wskazaną ilość miesięcy: ☐

3 6 9 12 miesięcy tu wpisz, od którego numeru ma zacząć się prenumerata

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

Starannie przechowywać – dowód nadania przekazu

ARCHIWALIA kupon aktualny do 15 lipca 94

Zamawiam następujące numery archiwaliów:

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13

Proszę czytelnie zaznaczyć, których numerów pisma dotyczy zamówienie.

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

UWAGI:

PRENUMERATA dla 1 osoby

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

3 6 9 12 miesięcy tu wpisz, od którego numeru ma zacząć się prenumerata

PRENUMERATA dla 1-10 osób

Chcę prenumerować Secret Service wraz z moimi kolegami i zobowiązuję się do rzetelnego wypełniania kolażeńskiej umowy.

Chcemy rozpocząć prenumeratę począwszy od numeru przez wskazaną ilość miesięcy: ☐

3 6 9 12 miesięcy tu wpisz, od którego numeru ma zacząć się prenumerata

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

PRENUMERATA I ARCHIWALIA

Panoszący się HELP wypchnął zasady zamawiania archiwaliów i prenumeraty. W razie wątpliwości można sięgnąć do poprzedniego numeru.

CENY PRENUMERATY

Ile osób	3 mies.	6 mies.	9 mies.	12 mies.
1	55500	111000	166500	222000
2	107400	214800	322200	429600
3	156600	313200	469800	626400
4	202800	405600	608400	811200
5	249600	499200	748800	998400
6	297600	595200	892800	1190400
7	345300	690600	1035900	1318200
8	392400	784800	1177200	1569600
9	438600	877200	1315800	1754400
10	480300	960600	1440900	1921200

CENY ARCHIWALIÓW

Nr 1cz-b	60 tys.
Nr 2	brak!
Nr 3	30 tys.
Nr 4	20 tys.
Nr 5	30 tys.
Nr 6	8 tys.
Nr 7	8 tys.
Nr 8	12 tys.
Nr 9	12 tys.
Nr 10	12 tys.
Nr 11	12 tys.
Nr 12	12 tys.
Nr 13	12 tys.

KONIECZNIE DODAĆ KOSZTY PRZESYŁKI!

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

Komplet	(od 1 do 13)	– 215 tys.
zestaw 1	(1+2+3)	– 110 tys.
zestaw 2	(od 4 do 13)	– 105 tys.
zestaw 3	(od 4 do 7)	– 60 tys.
zestaw 4	(od 8 do 13)	– 50 tys.

północy i dwa razy wciśnij przycisk — teleportujesz się na poziom drugi. Gdy wrócisz na czwarty poziom, porozmawiaj z Paulsonem w jego kryjówce.

LARRY 1 — PC

Jak odpowiedzieć na pytania wstępne? Michał „Bullet" Iwański

Jeśli nie jesteś rodowitym Amerykaninem z osiemnastką na karku, to w wersji AGI wciśnij Alt-X, zaś w wersji SCI — Alt-Shift-X lub Alt-Ctrl-X.

Jak zamówić wino z dostawą do hotelu przez telefon (koło sklepu)? Jim

Wykręć numer serwisu (555-8039) i zamów miłą butelczynę (ORDER FOR WINE).

Skąd wytrzasnąć dokładny opis do tej gry? SS zbieram dopiero od dwóch miesięcy. Michał „Bullet" Iwański

Opis wersji SCI znajduje w SS'3 str. 25. Ten numer możesz jeszcze zamówić w Archiwaliach (patrz wyżej).

Jak uruchomić sekretną windę w kasynie na ostatnim piętrze? Dawid Rygielski

Podaruj nadobnej strażniczce ampułkę z afrodyzjakiem, a wnet pobiegnie ona do swojego chłopaka. Nacisnąwszy guzik na jej pulpicie (PRESS BUTTON) otworzysz drzwi windy.

W jaki sposób skusić panienkę, która jest za drzwiami z serduszkiem, by się przespała z Larrym? Dawid Rygielski

Nie ma wina, nie ma zabawy! Zamów wino do pokoju (nie próbuj wieźć buteli taksówką) i wtedy rozmowa będzie łatwiejsza. Zobaczysz co z tego wszystkiego wyjdzie.

Jak grać w kasynie? Rafał „Dżin" Dychawski

Twoim zadaniem jest nabicie jak największej kasy. Po wejściu zapisz grę. Obstaw maksa i wal. Jeśli wygrasz, zapisz grę i ryzykuj dalej. Jeśli przegrasz, wczytaj najświeższy zapis.

LARRY 2 — Amiga

Jak i gdzie założyć perukę? Jak poderwać dziewczyny, które są w kawiarni na statku? Adam Doroszkiewicz

Dziewczyny można olać. Pójdź na mostek kapitański i pociągnij za dźwignię na konsoli. Teraz szybko do łodzi ratunkowej! Perukę załóż gdy zaczniesz dryfować, wyrzuć też szpinak za burtę.

Jak wejść do windy? Wiem, że trzeba zrobić bombę z płynu do włosów i torby, lecz gdy piszę „Put bag in rejuvenator" Larry wrzuca butelkę do wulkanu i nic się nie dzieje. Bartosz Jabłoński

Podejdź do krateru, z którego dobywa się para. Stań z lewej strony i wydaj komendę PUT AIR-SICK BAG IN HAIR TONIC. Jeśli ci się nie uda, przesuń się odrobinę. Potem podpal torbę zapałkami i wrzuć ją do krateru (THROW BAG IN CREVICE). REJUVENATOR może być dla gry zbyt trudnym słowem.

LARRY 3 — Amiga

Jak mam naprawić video w FAT CITY, bez tego dostaję od Patti kosza i nici z całej randki. Onyx

Pogadaj z Patti aż do wyczerpania tematów, a potem zahacz o video (ASK VIDEO). Naprawisz je po prostu komendą HELP VIDEO.

Jak skorzystać z kodów do szafki? Kiedy wpisuję komendę „open locker" komputer każe mi wpisać 3 liczby. Przemek Nowak junior

Na odwrocie pocztówki ze skrzynki znajdziesz numer seryjny i jakieś nazwy. Korzystając z karty kodowej będziesz mógł odczytać szyfr do szafki. Kilka przykładowych numerów: 00741, 55811, 30004, 18608, 25695, 32841, 00993, 09170, 49114, 33794, 54482, 62503.

Podobno istnieje skrócona wersja z 6 MB na 4 MB. Które pliki skasować, aby gra chodziła dobrze? Man

Nam nic o tym nie wiadomo, być może istnieje wersja rozdniuchana. Trudno w tej chwili dotrzeć do źródeł. Gra ma ok. 4.5 MB.

LARRY 5 — PC

Jaki należy wpisać kod na lotnisku aby otrzymać bilet lotniczy? Kiedy usiłuję wpisać coś, to za każdym razem jest źle. Michał Kazimierczuk

Przyjacielu, to zabezpieczenie przed piractwem, a nie jakaś kolejna zagadka. Jeśli kupiłeś legalną wersję gry odpowiednie kody masz w dokumentacji. Inaczej możesz pobawić się w loterię, najlepiej taką prawdziwą, żeby wygrać dużą forsę i kupić oryginał.

Jak należy rozmawiać z Car, aby oddała swój identyfikator. Próbowałem setki razy — bez skutku. Andrzej Pawlński

Po pierwsze dziewczyna nazywa się Cav, po drugie zerknij na opis w SS'9 s. 18-19. Najlepiej byłoby gdyby Cavaricchi zdjęła identyfikator razem z koszulką, ale niestety nie jest to możliwe. Po prostu rozmawiaj z nią długo i namolnie.

LOST VIKINGS — Amiga

Nie mogę przejść 20 poziomu, bo nie wiem co trzeba zrobić, aby podnieść mur przy EXIT? Grzegorz „Rzeźnik" Stasiak

Na końcu tego levelu musisz wrzucić do maszyny zebrane po drodze narzędzia, z których powstanie metalowy klocek. Potem wrzuć do maszyny fiolkę z kwasem i klocek, a otrzymasz dwie baterie, które musisz wsadzić do maszyny stojącej przy EXIT i będziesz mógł przejść.

Co trzeba zrobić, żeby w levelu JNKR Baleog przedostał się na drugą stronę kanału z kulkami? Jarek Drozdowicz

Sekcja jest zręcznościowa — nie możesz skakać, tylko ostrożnie przechodzić z kulki na kulkę.

LURE OF TEMPTRESS — PC

Piszecie że krzesiwo znajduje się u kowala. Kiedy już tam jestem żadnego krzesiwa nie ma. Gdzie dokładnie ono się znajduje? Jagi

Prawdopodobnie grasz w uszkodzoną wersję gry, bowiem w naszym przypadku krzesiwo było.

W opisie piszecie, że gdy z powrotem się odmienię w faceta mam porozmawiać ze sprzedawcą w aptece. Stoję i czekam, a on się nie przemienia Maciej Błażejczyk

Zamiana powinna nastąpić samorzutnie lub po pierwszej nieudanej rozmowie z Goewin, jeśli zrobiłeś wszystko zgodnie z opisem.

MAGIC POCKETS — Atari ST

Jak przejść ostatni etap? Zawsze łapie mnie ta latająca bańka mydlana. Zabija mnie nawet wtedy, kiedy zniszczę wszystkie stworki. Dawid Rygielski

Spróbuj ją zniszczyć, powinieneś dostać za to jeszcze punkty.

MANIAC MANSION — PC

W jaki sposób otworzyć pancerne drzwi, które są zamknięte kodem? Unlżony

Jeśli nie masz karty kodowej, to nic z tego.



Jak i gdzie zdobyć kartę kredytową potrzebną do otwarcia drzwi do głównego przełącznika? Leszek Osiecki

Karta znajduje się pod chomikiem, w pokoju Eda. Będziesz mógł tam wejść tylko wtedy, gdy lokatora nie będzie w pobliżu.

Nie umiem otwierać drzwi do garażu — podobno jest tam dużo potrzebnych przedmiotów. Paweł Stefanowski

Drzwi otworzysz żółtym kluczem. W pierwszym rzucie przydadzą ci się narzędzia.

MASTER OF ORION — PC

Jak przetransportować kolonistów? Czy trzeba mieć specjalnie wyposażony statek, a jeśli tak, to w co? Grześman

Do transportu osadników służy opcja TRAN. Planeta docelowa musi być wcześniej skolonizowana przez COLONY SHIP lub przez przeciwnika.

METAL MUTANT — Amiga

Po wsiadle na Rodeura (wędrownika), gra wiesza mi się, zwykle na przekraczaniu laserów. Komunikat głosi, że brak jest pamięci. Mam Amigę 500 z 1 MB rozszerzeniem (do 1,5 MB), więc o co tu biega? Greg

Gra nie powinna być wymagająca, więc być może masz uszkodzoną wersję.

MORTAL KOMBAT — PC

Jak uzyskać Fatality grając Scorpionem — klawiatura? Marcin Lepiarz

Stojąc ok. 4 centymetry od osłabionego przeciwnika przytrzymaj Block, a potem szybko dwa razy w górę.

Dajcie dokładniejszy opis zrobienia Fatality postacią Liu Kang. Skąd zacząć i gdzie skończyć obrót (joystick)? Sir Conrad „Predator z Cardiff" Rozycky

Naprzód (czyli Prawo gdy stoisz po lewej stronie), Dół, Tył, Góra. Może się nie udać od razu.

Dlaczego, gdy załączam opcję na jednego gracza, tzn. na walkę z kompoterem, po pierwszej wygranej walce i tuż przed drugą, pojawia się czarna plansza i gra zacina się. Czy to zależy od tego, że mam za mało pamięci? Maciek Kozub

Wersja na Amigę potrzebuje min. 1.5 MB pamięci. Przy 1 MB da się grać, ale gra zawiesza się po przejściu pierwszego przeciwnika.

PIRATES — C-64

Czy jest kombinacja klawiszy wyświetlająca mapę. Marek Ziąber

Niestety nie ma.

POLICE QUEST 1 — PC

Czy kody podane w SS-7 do gry POLICE QUEST 1 są takie same jak do POLICE QUEST 3? Maciej Żurawka

Nie, kody wykroczeń w obu grach są różne.

Gdy jestem w sądzie, mam tylko akta Hoffmana, a nie Taselłego. Skąd je wziąć? „Sierra"

Będąc na posterunku przejrzyj akta Hoffmana. Wyciągnij kartkę z numerem sprawy. Na tablicy znajdziesz list gończy FBI na temat Taselłego, z którego będzie wynikać, że ostatnio używał nazwiska „Hoffman". Ten list musisz mieć przy sobie w sądzie.

Wyciągam z szafki akta Hoffmana, a następnie jadę do sądu. Kiedy chcę porozmawiać z sędzią Palmerem pojawia się napis, że w tej chwili odbywa się rozprawa i nie mogę się z nim spotkać. Jak zdobyć nakaz zatrzymania Hoffmana w areszcie? Beep

Powiedz smutnemu woźnemu EMERGENCY, a za chwilę będziesz mógł wejść.

Co powiedzieć sędziemu, kiedy pyta się, czy mam jeszcze jakieś informacje (chodzi o wariant „bez kaucji" dla Hoffmana)?

Na pytanie o uzasadnienie wtargnięcia do sądu odpowiedz HOFFMAN. Na pytanie o informację pokaż akta — SHOW FILE. Na następne pytanie pokaż plakat — SHOW POSTER. Gdy sędzia zapyta dlaczego utożsamiasz Taselłego z Hoffmanem, powiedz o tatuażach — TATTOO.

Co dokładnie powiedzieć Marii, gdy jest w więzieniu? „Sierra"

HELP OPERATION lub HELP HOTEL.

Jak ufarbować włosy? Piszę BLEACH HAIR i co dalej? Sonny Bond z Lytton

Prawidłowo — wcierasz barwnik we włosy, ale musisz go przecież spłukać — RINSE HAIR.

POLICE QUEST 2 — Amiga

Co należy zrobić (wkiepać) by wykalibrować broń? Siawus „The Hitman"

Zakładam, że stoisz już na strzelnicy i masz założone dźwiękoszczelne nauszniki oraz nabitą broń. Wciśnij F8 i wyceluj, następnie strzel raz lub dwa. F8 opuszczasz ramię. Klawiszem VIEW przybliżasz tarczę, następnie wyreguluj celownik według rozrzutu przestrzelin. Załóż nową tarczę i cofnij ją na miejsce. Próbuj, aż będziesz strzelał w dziesiątkę. Gra potwierdzi ten fakt przyznając ci trochę punktów.

Gdy jestem na strzelnicy, po oddaniu strzałów piszę „Adjust Sights". Pojawia się wizerunek pistoletu z opisem, lecz nic się nie zmienia. Proszę o dokładną podpowiedź. „Sierra"

Obracając śrubami kalibrującymi możesz regulować położenie celownika, w przeciwną stronę od tej, w którą znoszony jest pocisk.

Jaki jest szyfr do szafki na komisariacie? Krzysztof Duda

Kombinacja jest zapisana na odwrocie dowodu rejestracyjnego twego wozu.

Po znalezieniu noża w wodzie, mam podobno znaleźć ciało i odznakę. Gdzie one są? Max

Odznaka znajduje się mniej więcej w środku ekranu, na prawo od miejsca znalezienia noża. Przepłyń dwa ekrany w prawo i pomanewruj przy glazach — tam znajdziesz ciało.

W jaki sposób zastrzelić Bainsa? Jarek Olszewski

Gdy znajdziesz dziewczynę związaną w pokoju Bainsa, ucisz ją, żeby was nie wydała i uwolnij. Schowaj się za rurą po lewej stronie i wyciągnij broń. Gdy Bains zbliży się do środka pokoju, wyjdź i strzelaj do niego — powinien paść.

POLICE QUEST 3 — PC

Na jakiej ulicy znajduje się opuszczony magazyn (jest to 3 dzień). Patrzyłem w listach, ale nie bardzo wiem, o co tam chodzi. Z początku myślałem, że jest to na ROSE, ale gdy jest już znak Oak Tree Mall, samochód nie chce tam wjechać. Adrian Żek

Gdy przybędziesz rano do Wydziału Zabójstw, znajdziesz na biurku notkę z dokładnym adresem magazynu.

Jak otworzyć szafkę na pierwszym piętrze, w toalecie męskiej (jaki jest szyfr do tej szafki)? Janusz Ugiel

Nie będę odbierać ci przyjemności obracania kółeczkami, jest tylko tysiąc kombinacji.

Jak wyjechać samochodem policyjnym z posterunku policji? Tadek

Wystarczy, że klikniesz ikoną ręki na drzwi kierowcy, a znajdziesz się wewnątrz samochodu. Uruchom stacyjkę kluczykiem i oto już jedziesz!

Nie wiem jak zaznaczyć na komputerowej mapce pentagram. Komputer powinien zauważyć i zaznaczyć położenie piątego punktu. Cztery poprzednie znam jako miejsca wypadków. Nie wiem jak umiejscowić punkty na mapce i jak połączyć je liniami (a może nie trzeba!?), tzn. chodzi o konkretne miejsca zaznaczania (skrzyżowanie, środek ulicy), bo samą technikę pracy znam. Arky

Zapisz na kartce współrzędne czterech morderstw, które wyczytasz z komputerowej kartoteki. Przeciągnij linie między tymi punktami na mapie. Potem wyceluj w piąty wierzchołek i też wyrysuj linie. Komputer powinien ci powiedzieć o prawidłowo odtworzonym rysunku.

Jaki kod wykroczeniowy należy podać, aby wsadzić do pudła złapanego nad rzeką wariata? Jakie inne kody są niezbędne do ukończenia gry? Maciej Żurawka

Podstawowe kody wykroczeń: 148 — opieranie się aresztowaniu, 187 — morderstwo, 207 — porwanie, 211 — napad z bronią w ręku, 11351 — posiadanie kokainy, 12025 — posiadanie ukrytej broni.

PRINCE OF PERSIA — Amiga

Czy jest możliwość zrobienia SAVE DYSKU inb czegoś w tym rodzaju? Bartek

Niestety nie ma SAVE DYSKU, trzeba grać non-stop.

Jak przejść z siódmego do ósmego levelu? Po zabiciu strażnika idę dalej w prawo. Chcę zejść na dół, ale kiedy to robię, razem ze mną spada płyta opuszczając kratę. Nie wiem co dalej robić. „Max"

Rozpędź się wyskocz z samego krańca — powinieneś zawisnąć przy kracie po lewej. Gdy się puścisz, znajdziesz się piętro niżej, na murze przy głębokiej studni.

PRINCE OF PERSIA 2 — PC

Do czego służy dywan (oprócz zabijania się o „sufit")? Anka Oklińska

Dywan to na początku czysta podpucha, ale jeśli obiegniesz całą sekcję korytarzy po prawej stronie i uruchomisz właściwą płytę w podłodze, klapa w suficie usunie się i siadając na dywan wystartujesz i pożeglujesz niebem w siną dal. Jak to w Persji.

Jak pokonać kościotrupa na wiszącym moście, lub jak się przytrzymywać nie gubiąc miecza (po stronie lewej) i nie spadając (po stronie prawej)? Anka Oklińska

Tak wymanewruj kościeja, żeby stać z lewej strony. Walcz uważając, aby nie zejść z czwartej od lewej deski tworzącej most. Gdy tylko most zacznie się walić, obróć się i trzymaj klawisz SHIFT, aby złapać się pozostałych resztek mostu.

Jak przejść etap, do którego dostaję się zaczarowany przez mojego sobowtóra? Dostaję się do tego etapu wchodząc „batem", a potem Ctri+L. Nie umiem przejść tej szachownicy. Na dole jest pająk, dookoła którego pojawiają się Jaffary. Jak pójdę w prawo pojawiam się w kryształowej komnacie, potem idę do góry i docieram do mojego sobowtóra. Wyciągam miecz, a ten wypada mi z ręki. Bartek Kaliński

Latający koń dowozi mnie do wieży, z której zeskakuję na parapet okna. Wchodzę do środka, a tam spotykam „brata bliźniaka" (złego

c.d. HELPÓW na str. 35



Odniosłem wrażenie...



że gra polega...



na ciągłym łażeniu...



jeżdżeniu...



i pukaniu do drzwi...



no właśnie... pukaniu do drzwi, PC



BEVERLY HILLBILLIES to niewielka jak na obecne czasy przygodówka firmowana przez CAPSTONE. Korzystając ze scenariusza lecącego właśnie w kinach filmu stworzono grę, przy której autorzy niespecjalnie jednak się wysilali: grafika nie zachwyca, dźwięk przeciętny, a wszystko to wygląda niewiele lepiej niż jakieś sharewareowe. Jedyne, co zyskało na takich uproszczeniach to interfejs użytkownika – czytelny, przyjazny, żadnych komend, dodatkowych opcji, itp.

Gra przedstawia historię rodziny Clampettów. Pewnego dnia odnaleźli oni pokłady ropy naftowej zalegające na terenach, które prawnie należą do rodziny. Sprzedali więc grunt za całkiem poka-



źną sumkę i podjęli decyzję o przeprowadzce do Beverly Hills. Tam czekają ich różne przygody. Ale zacznijmy od początku.

Po popołudniowej drzemce wujek Jed postanowił upolować coś na kolację. Zabrał więc z chaty strzelbę, naboje i ruszył na łowy. „Najlepszy będzie króliczek" – pomyślał. Przeposzył najpierw dwoma strzałami niedźwiedzia i dzika, aby mu nie przeszkadzały. Ponieważ wystrzelał już wszystkie naboje, udał się po następny do Elly Mae. Potem trzeba było obmyśleć plan schwytania zająca. „Najlepiej zapędzić go na bagna – tam nie będzie miał gdzie uciec i bez problemu go upoluję" – zawyrokował Jed i natychmiast wprowadził słowa w czyn, pamiętając o tym, aby nie wpędzić szaraka na terytorium łowieckie orła. Kiedy już zając znalazł się na bagnach, senior rodziny Clampettów przyłożył pukawkę do oka i wypalił. Zamiast w królika trafił w ziemię, a nabój drążąc otwór dokopał się do wspomnianych złóż ropy naftowej.

W domu czekał już prawnik z czekiem na bilion dolarów. Kiedy Jed usłyszał o jaką sumę idzie, jego ślepia zaokrągliły się jak nasza polska pięciozłotówka, jęzor sam wypadł z ust i zwisał aż do guzika od spodni. Jed bezzwłocznie podpisał co trzeba mimo ostrych protestów babci, która twierdziła, że rodzinnej ziemi nie wolno sprzedawać. Koniec końców babcia dała się przekonać, a Jed natychmiast zamówił sobie jakąś willę w Beverly Hills. Pakowanie rzeczy nie zajęło im dużo czasu i w kwadrans później znaleźli się na drodze do Los Angeles.

Wujek często zmieniał pasy, aby odległość na szarych tabliczkach stale zmniejszała się. Najpierw jechał górnym pasem, potem środkowym, następnie wrócił na górny pas, by do Los Angeles wjechać pesem dolnym. Dalej musiał uważać na samochody i wypatrywać tabliczki z napisem „BMW albo lepsze samochody". Oczywiście Jed skręcił zaraz za tym napisem, bo przecież BMW to złom w porównaniu z jego automobilem. Tak Clampettowie znaleźli się w Beverly Hills, ale to wcale nie oznaczało końca przeprowadzki. Teraz trzeba było zlokalizować dom. Wujek długo penetrował całe miasto, aż wreszcie trafił na blokadę jezdni. Wrócił na parking autokarów, ale facet siedzący w budce nie chciał o niczym gadać. Jed kupił mapę i dopiero wtedy usłyszał, że blokady dróg zostały zlikwidowane. Odblokowana droga prowadziła do ogromnej rezydencji Clampettów – ich nowego domu.

Niestety dom był zamknięty, więc wujek udał się do sąsiada zwanego Drysdale (po drugiej stronie basenu) po klucz. Ten oprócz wydania klucza zapoznał Jeda z urzędnikiem bankowym – panem Tylerem i podsunął pomysł zorganizowania małego wieczorka zapoznawczego. Propozycja przeszła, ale babcia zastrzegła się, że dopóki nie wykona swojej mikstury krzepiącej, nie wystąpi na przyjęciu. Składniki i cała machina do produkcji są na miejscu, jeszcze trzeba przynieść trochę drewna na rozpałkę. Jethro jako dobry wnuczek ściął cały słup telefoniczny, aby babcia miała czym napalić w kominku. Toporek znalazł w garażu, do którego dostał się przy pomocy pilota telewizyjnego. Następnie napalił w kominku i rozpoczęło się party.

W czasie przyjęcia wydarzyła się rzecz straszna: babcia została porwana! Jed „Sherlock" Clampett postanowił ją odnaleźć, a winnego ukarać. Najpierw wypytał stojącego przy drzwiach Jethro, czy czegoś nie widział, a następnie zabrał z sali bilardowej kartkę z żądaniem okupu. Zanim udał się do dobenku, zabrał jeszcze z kuchni skórkę od banana i rzucił ją Tylerowi podnogi. Ten gruchnął w ziemię z takim impetem, że wypadł mu klucz do gabinetu. W środku Jed odnalazł drzwi panceme, a za nimi babcię, która poradziła mu, aby nachlał się jej mikstury i wtedy wyrwał drzwi z zawiasami. I tu powstał kolejny problem: miksturę trzeba było najpierw przyrządzić.

Recepta znajdowała się na pierwszym piętrze willi Clampettów, w książce kucharskiej babci. Kukurydza leżała w bibliotece, należało ją tylko zmielić w kuchni. Nożycami z garażu Jed obciął paznokcie miśkowi, który służył jako dywan. Zanim wyjechał do miasta zabrał jeszcze słownik z biblioteki i sekator z łazienki. Z ogródka pewnej pani wyciął kwiaty, przed innym domem na ulicy leżała martwa wiewiórka, którą skonfiskował. Zerwał też zawiadomienie o podatkach i używając słownika angielsko–hiszpańskiego wyżebrał cukier. Potem odwiedził panią Donaldson, która prowadzi handel perfumami. Wzruszyła się co prawda komplementem o pięknym zapachu, ale nie miała zamiaru robić jakiegokolwiek interesu z Jedem. Po powrocie do domu poprosił więc Elly Mae, aby udała się do pani Donaldson i skombinowała trochę pachnideł. Kilka minut później Elly Mae wróciła z flakonikiem. Teraz należało osuszyć kwiat – najlepiej na haku w saunie.

Po tych zabiegach brakowało już tylko jednego składnika – futra łasicy. Najłatwiej byłoby kupić, tylko skąd wziąć pieniądze? Pan Drysdale wspomniał coś o sejfie. Tylko skąd wziąć kombinację? Jed postanowił zanieść zawiadomienie o podatkach czcigodnemu sąsiadowi, który na sam dźwięk słowa „podatek" zasłabł. Z kieszeni wypadła mu kartka z szyfrem do sejfu, który znajdował się nad kominkiem w pokoju na piętrze. Z całym wydobytym zeń szmalem pojechał na zakupy.

Za każdym razem, kiedy wchodził do sklepu i pytał o futro łasicy, okazywało się, że nikt nie chce robić interesów z obdartusem i łachmaniarzem. Najpierw należało się uczesać w ślepie

BEVERLY HILLBILLIES

Carlotti Bros. Garmitur kupił u Ronalda, kapelusz w Palominie, a buty u Sunny'ego. Jed musiał tak przemieszczać się między sklepami, aby zawsze wchodzić do sklepu o podobnej nazwie do poprzedniego. Futro kupił u Hillary. Następnie szybko wrócił do domu i przyrządził miksturę.

Bimber własnej roboty wujek wypił dopiero w banku. Kiedy jego mięśnie urosły, wyrwał drzwi razem z futryną. Potem dowiedział się o zbrodniczej działalności Tylera i jego wspólniczki Laury oraz zobaczył, do czego służy starszym paniom patelnia. A potem były zdjęcia, sława, pieniądze...

To wstyd, żeby tak wyglądała jazda!!!





Bamse

CAPSTONE '93

PC: VGA, SB, GUS

PRZYGODOWA

75% 70% 75%



Dla zmyłki, tym razem...



początek gry na końcu.





Dobre symulatory zdarzają się dosyć rzadko, gdyż oprócz dopracowanej grafiki i oszalamiającego dźwięku symulator musi mieć takie coś, co każe szaremu człowiekowi spędzać przy nim ogromne ilości czasu.

Według mnie tym czymś jest szczegółowe odwzorowanie warunków bojowych i dobra symulacja pracy poszczególnych urządzeń pokładowych. Nazwijmy te cechy realizmem symulatora. Na wysoki poziom realizmu ma wpływ wiele czynników, jednak decydująca jest dogłębna wiedza projektantów o sprzęcie wojskowym i profesjonalne rozwiązania programistów. Dobry symulator jest zwieńczeniem pracy kilkudziesięciu osób i wymaga sporych nakładów finansowych. Na ogół te kilkadziesiąt osób stanowi zgrany zespół, na którym użytkownik zawsze może polegać (tutaj składam ukłon w stronę ludzi z MICROPROSE). Nie ma większego znaczenia czy jest to symulator łodzi podwodnej, czołgu, czy samolotu – zawsze najważniejsza jest wiedza i profesjonalizm. Przykładem dobrego symulatora jest niewątpliwie SNN-21 SEAWOLF.

Symulatorów podwodnych zawsze było niewiele i tak naprawdę jeśli chciało się pograć w tego typu grę, trzeba było sięgnąć po stareńki RED STORM RISING. Pojawienie się SEAWOLFA jest dużym wydarzeniem wśród miłośników symulacji łodzi podwodnych. SEAWOLF – następca 688 ATTACK SUB firmowany jest przez ELECTRONIC ARTS. Trzeba przyznać, że gra stoi na wysokim poziomie zarówno pod względem opracowania graficzno-dźwiękowego jak i realizmu. Gdy pierwszy raz wyjdziesz na peryskopową i ujrzysz falujące morze, burzowe chmury, rozbłyski piorunów, palące się statki, helikoptery w powietrzu... przez dłuższy czas będziesz miał kłopoty z domknięciem szczęki. Niestety słabo stworzono sylwetki statków, gdyż są one trochę nierealne (po prostu kiepskie).

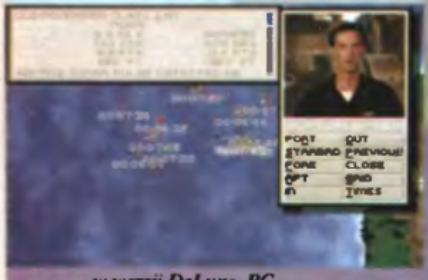
Dźwiękowo gra zachwyca – wszystkie rozkazy są mówione, zaś monotonne sprawozdania oficerów w chwilach decydujących przeplatane są okrzykami spanikowanej załogi, a podwodne eksplozje, odległe wybuchy i dźwięki sonaru robią naprawdę przyjemny klimat.

Następnym niewątpliwym plusem SEAWOLFA jest możliwość gry przez kabel lub modem. Gra we dwójkę może być pojedynkiem na śmierć i życie pomiędzy dwoma niezwyciężonymi kapitanami. Przy wyrównanych umiejętnościach takie pojedynki kończą się dla obu na dnie. Jednak o wiele ciekawsza jest możliwość wspólnego wykonywania misji, gdzie zgranie i doświadczenie czynią z pary SEAWOLFÓW śmiercionośną i niepokonaną broń.

Gra SEAWOLF oferuje 33 scenariusze. Cała kampania toczy się podczas wojny pomiędzy Rosją a państwami NATO. Wojna wybucha po zamachu w Rosji, gdzie do władzy doszło grono niezadowolonych generałów. Misje jakie stawia przed tobą dowództwo są bardzo różnorodne, niekiedy są to małe potyczki, zaś innym razem wielkie bitwy morskie. SNN-21 wykonuje swoje zadania na bardzo różnych wodach – począwszy od wybrzeży USA i Kuby poprzez Atlantyk, morze Barentsa, Północne, Czarne, Bałtyk, kończąc w Kanale Sueskim, morzu Czerwonym lub u wybrzeży Korei. Wachlarz teatrów działań i rodzajów wykonywanych misji jest imponujący.



Gierka wygląda jak 688 Attack Sub...



w wersji DeLuxe, PC



Przez lata nikt tematu podwodnego nie ruszał...



i nagle stał się taki popularny?!?



SNN-21 SEAWOLF

SNN-21 SEAWOLF jest okrętem podwodnym, który nie zszedł jeszcze z desek projektantów. Są co prawda prototypy i modele, lecz nie znajduje się on na wyposażeniu US Navy. Nie znając nowych konstrukcji radzieckich można powiedzieć, że SEAWOLF będzie najprawdopodobniej najlepszym okrętem podwodnym świata. Supernowoczesne rozwiązania technologiczne i wyposażenie najlepszych firm wiążą się z superastronomiczną ceną (kilka miliardów dolarów). SEAWOLF ma być najcichszym, najszybszym i najsprawniej działającym przedstawicielem w swoim gatunku.

SNN-21 ma być napędzaną reaktorem atomowym jednostką typu Hunter/Killer przeznaczoną do zwalczania statków, a przede wszystkim okrętów podwodnych przeciwnika. Najnowocześniejsze systemy sonarowe i wyrafinowane uzbrojenie na pewno spędzają sen z oczu kapitanom radzieckich Novemberów, Delt czy Victorów. SEAWOLF ma być np. uzbrojony w torpedy typu SWIMOUT startujące z wyrzutni torpedowych przy pomocy własnego napędu (bez zbędnego hałasu). Załogę SNN-21 stanowić będzie ok. 140 ludzi.

REJS

czyli mały wykład z taktyki walki podwodnej

Niezbędnymi wiadomościami potrzebnymi podczas walki podwodnej są informacje z zakresu rozchodzenia się dźwięku. Pod wodą na fale dźwiękowe wpływa wiele czynników, np. nierównomierne zasolenie, ciśnienie, obecność pokrywy lodowej, rysunek dna, temperatura itp. Wszystkie te czynniki powodują, że dźwięk rozchodzi się po torach zakrzywionych.

Ze względu na ograniczone miejsce zajmijmy się tylko czynnikiem najistotniejszym – wpływem temperatury. Temperatura ugina tor dźwięku, natomiast warstwa wody, której temperatura znacznie opada lub wzrasta, tworzy tzw. warstwę inwersyjną (termoklinę), która w dużym stopniu odbija fale dźwiękowe. Bardzo istotną umiejętnością jest wykorzystywanie warstw inwersyjnych, zarówno podczas szukania celu, jaki podczas ucieczki przed torpedą. Woda wydawałoby się, że wszędzie jednakowa, potrafi płatać figle tworząc pola o doskonałych parametrach rozchodzenia się dźwięku oraz strefy cienia, skąd nie dochodzi żaden dźwięk.

Pierwszym etapem podczas walki jest zlokalizowanie i rozpoznanie przeciwnika. Dzisiejsze urządzenia sonarowe są o wiele doskonalsze, jednak zasada lokalizacji przeciwnika nie zmieniła się od czasów II WŚ. Aby znaleźć potencjalny cel trzeba przy pomocy sonarów nasłuchiwać i analizować wszelkie dźwięki dochodzące z otoczenia. Musisz pamiętać by cały czas zachowywać się bardzo cicho, aby samemu nie zostać wykrytym. Maksymalna prędkość podczas poszukiwań nie powinna przekroczyć 1/4 mocy silników. Warto także używać rozwijanych za rufą hydrofonów (TOWED ARRAY), by zwiększyć szansę wykrycia przeciwnika.

Pamiętaj, by zidentyfikować cel przed odpaleniem torpedy, gdyż zaniszczenie sojuszniczej jednostki nie spotka cię nic dobrego. Cele możesz identyfikować sam podając kody lub polegać na swoim sonarzyście. Gdy już masz zidentyfikowany cel, przygotuj się do ataku. Najlepiej wymanewruj tak, by znaleźć się za rufą przeciwnika, wtedy będziesz najprawdopodobniej w martwym polu jego sonarów. Zbliżaj się z zaladowanymi torpedami zarówno HIGH SPEED jak i LONG RANGE, jeśli uda ci się podejść blisko odpalaj torpedy typu HIGH SPEED, jeśli zaś zauważysz, że przeciwnik zorientował się co się dzieje, odpalaj LONG RANGE. Na duże jednostki podwodne potrzeba na ogół dwóch, trzech torped, zaś na małe wystarczy jedna.

Na duże odległości możesz walczyć używając rakiet SEA LANCE przenoszących torpedy Mk. 50, jednak wystrzelenie ich wiąże się z ujawnieniem swojej pozycji. Stosuj gradacje celów – w pierwszej kolejności niszcz bojowe okręty typu Hunter/Killer o napędzie atomowym (klasa SNN – Victory, November, Alfa), później zaś atakuj nosicieli pocisków balistycznych (okręty podwodne klasy SSBN) oraz okręty o napędzie klasycznym.

Przy ataku rakietowym na cele nawodne uderz wszystkimi rakietami naraz (oczywiście w różne cele), gdyż zadasz wtedy poważny cios i mniej statków będzie mogło odpowiedzieć rakietami i torpedami. Jeśli odpalasz rakiety z peryskopowej natychmiast po ataku zejdź głębiej by uniknąć rakiet przeciwnika. Najlepiej po takim ataku zejść dość głęboko i zwiewać z dużą prędkością. Podczas ataku torpedowego na cele nawodne używaj torped typu WEAKHOMING. Gdy walczysz z zespołami nawodnymi uważaj na bojowe helikoptery Kamov Ka-25 przystosowane do zwalczania łodzi podwodnych.





SNN-21 SEAWOLF

Oczywiście może zdarzyć się tak, że to ty zostaniesz zaatakowany, lub że chybisz i odwrócą się role – z myśliwego staniesz się zwierzyną. Jeśli ktoś cię zaatakuje, użyj aktywnego sonaru (przeciwnik i tak zna twoją pozycję, zaś ty poznasz jego), i wystrzel torpedę w kierunku przeciwnika (będzie musiał coś z tym fantem zrobić i nie zajmie się odpalaniem kolejnych torped w twoim kierunku). Podstawową rzeczą, o której musisz pamiętać jest zachowanie jak największej prędkości, możesz się nie przejmować halasem gdyż torpeda i tak używa sonaru aktywnego. Zwroty przy dużych prędkościach mogą dać zaburzenia wody o mocniejszym echu niż kadłub łodzi. Próbuj zmylić torpedę przy pomocy Noise Makera. Prawdziwym majstersztykiem jest skierowanie Noise Makera i goniącej cię torpedy na górę podwodną, jednak przy tym manewrze musisz uważać by sam w nią nie zaryć. Staraj się wykorzystywać ukształtowanie dna by się ukryć przed torpedą.

Pamiętaj, że jeśli zgubisz torpedę zacznie ona poszukiwać celu kręcąc się w lewo lub w prawo. Torpedy mogą mieć też zaawansowane programy poszukiwawcze, np. mogą płynąć po spirali w dół, lub wykonywać ósemki. Po rozpoznaniu programu torpedy łatwiej będzie ci jej uniknąć. Jednym słowem musisz być sprytny i inteligentny, by pokonać elektroniczny mózg śmiercionośnej torpedy.

STANOWISKA BOJOWE SSN-21

CONN OFFICER (F1)

Z tego stanowiska zarządzasz przełączaniem pomiędzy wszystkimi sekcjami. Jednak o wiele łatwiej zmieniać stanowiska bojowe przy pomocy skrótów klawiaturowych. Tutaj także masz możliwość ustalania parametrów gry oraz otrzymywania raportów dotyczących uszkodzeń i ilości uzbrojenia.

PREFS – parametry gry.

STATUS – raport generowany przez oficera torpedowego o ilości uzbrojenia. Gdy SEAWOLF jest uszkodzony w tym raporcie poszczególne sekcje informują o wielkości uszkodzeń.

LOGBOOK – notatnik dowódcy. Możesz w nim znaleźć wiele ciekawych informacji dotyczących wszystkich elementów gry. W notatniku zawarty jest spis najważniejszych klawiszy, opis statków i łodzi podwodnych oraz wiele innych przydatnych informacji.

PAUSE – pauza.

QUIT – przerwanie misji.

SHIP CONTROL OFFICER (F2)

Jest to jedna z najczęściej wykorzystywanych sekcji – zawiera wszystkie opcje, przy pomocy których kierujesz potężnym SNN-21. Wiele z umieszczonych tu opcji ma swoje skróty klawiaturowe, dzięki którym szybciej wydajesz rozkazy w chwilach, gdy sekundy stanowią granicę pomiędzy przetrwaniem a zagładą.

DISPLAY – menu zawierające opcje kontrolujące główny ekran.

– Top Dwn – wyświetlanie mapy w niskiej rozdzielczości.

– Hi Res – wyświetlanie mapy w wysokiej rozdzielczości.

– Periscp – widok przez peryskop (musisz być na głębokości peryskopowej – ok. 25 stóp).

– 3D Map – trójwymiarowy obraz dna morskiego generowany przez komputer posługujący się danymi z sonaru oraz wcześniej zaprogramowanymi mapami.

– Camera – widok z wyrzuconej kamery. Kamera obraca się na powierzchni automatycznie i nie masz na nią wpływu.

– View – Zestaw opcji kontrolujący kierunek patrzenia (tył, przód, lewo prawo), skalę mapy (In, Out), wyświetlanie siatki zamiast fizycznej mapy (GRIDS) oraz informacje o czasie utracenia kontaktu (Times).

WAYPNT – menu dotyczące automatycznego prowadzenia łodzi.

– Set Way – ustawienie punktu nawigacyjnego, do którego będzie podążała łódź kierowana automatycznie.

– Clr Way – usunięcie waypointu.

– Second – ustawienie alternatywnego waypointu.

– Kill All – usunięcie wszystkich punktów nawigacyjnych.

TARGET – wybranie aktywnego celu. Ten cel będzie zaprogramowany w głowicach odpalanych torped i rakiet.

DEPTH – zestaw rozkazów kontrolujących zanurzenie okrętu.

– Hold – natychmiastowe przerwanie zanurzania lub wynurzania.

– Attack – przejście na głębokość, z której mogą być odpalane rakiety – ok. 150 stóp.

– Up Thrm – zmiana głębokości o jedną warstwę inwersyjną do góry.

– Dn Thrm – zmiana głębokości o jedną warstwę inwersyjną w dół.

– Periscp – głębokość pryskopowa – ok. 25 stóp.

– Sufrace – wynurzenie awaryjne.

– Crush – zejście na maksymalną głębokość, na jaką może zanurzyć się SEAWOLF.

– Test – zejście na maksymalną osiągniętą podczas testów przez SEAWOLF głębokość.

HEADING – opcje zarządzające kursem i automatycznym pilotem.

– Auto On – włączenie automatycznego pilota.

– Auto Off – wyłączenie automatycznego pilota.

– Baffles – manewr ułatwiający zgubienie torpedy.

– Heading – wskazanie kursu dla SNN-21.

SPEED – zarządzanie prędkością SEAWOLFA.

– Stop

– 1/4 mocy silników – ok. 11 węzłów.

– 1/2 mocy silników – ok. 22 węzły.

– 3/4 mocy silników – ok. 36 węzłów.

– Full – pełna prędkość – ok. 45 węzłów.

– Flank – cała wstecz.

MSG REV – przejrzenie kilkunastu ostatnich komunikatów.

TRACKS – wyświetlanie ścieżek po których poruszały się cele.

WEAPONS OFFICER (F3)

Ta sekcja umożliwia ci zarządzanie wszelkimi systemami uzbrojenia znajdującymi się na wyposażeniu SNN-21 SEAWOLF. Kieruje ona odpalaniem rakiet i torped, a także zajmuje się kierowaniem wystrzelonych torped.

LOAD – załadowanie torpedy do wyrzutni.

FLOOD – zalanie określonej wyrzutni torpedowej.

LD/FLD – jednoczesne załadowanie torpedy i zalanie danej wyrzutni.

EMPTY – usunięcie torpedy z wyrzutni (jeśli wyrzutnia została zalana, to torpedę można tylko wyrzucić).

FIRE – odpalenie torpedy do aktywnego celu.

MISSILE – zarządzanie odpalaniem rakiet (aby korzystać z rakiet musisz być na głębokości do 150 stóp).

NOISE MK – wystrzelenie wabika (Noise maker).

CAMERA – wypuszczenie kamery.

DIRECT – menu rozkazów służących do kierowania odpalonych rakiet. Torpedą możesz dowolnie kierować tylko, gdy masz z nią połączenie kablowe. Jeśli kabel zostanie zerwany to torpeda poszukuje celów zgodnie ze swoim programem.

– Detonat – zdetonowanie torpedy.

– Src Sub – uruchomienie programu poszukiwawczego celów podwodnych.

– Go Loc – atak na zalokowany cel.

– Match – przejście w marszowy tryb pracy.

– Surface – wynurzenie się torpedy.

– Src Srf – uruchomienie pogramu poszukiwawczego celów podwodnych.







SONAR OFFICER (F4)

Cała sekcja sonarowa pracuje tylko po to, by jak najszybciej zlokalizować i zidentyfikować przeciwnika. W tym pomieszczeniu znajdziesz polecenia związane z odbieraniem i analizowaniem sygnałów.

TOW OUT – rozwinięcie hydrofonów.

TOW IN – zwinięcie hydrofonów.

CUT TOW – odcięcie hydrofonów.

PING – wysłanie impulsu.

WATERF – lokalizowanie i analiza odbieranych sygnałów.

IDENTIFY – podanie kodu identyfikowanego celu.

RADIO OPERATOR ROOM (F5)

CHAT – wysyłanie komunikatów podczas gry przez modem.

SATEL – wiadomości.

VOICE – wysyłanie sygnałów podczas gry przez modem.

FIRST/LAST/NXT MSG/PRV MSG – przeglądanie komunikatów.

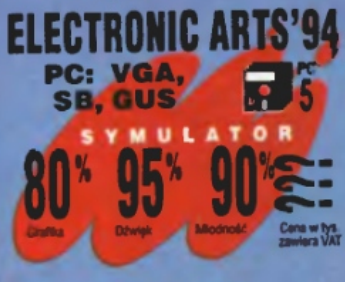
ORDERS – rozkazy otrzymane w bazie.

KaYteck

IPS Computer Group zapowiada wydanie SEAWOLF w lipcu br.

NIEKTÓRE KLAWISZE

1 – 5 – sterowanie mocą silników
6 – 9 – sterowanie kompresją czasu
F6 – F8 – różne tryby mapy
+/– – skala mapy
Delete – usunięcie punktów nawigacyjnych
Insert – autopilot on/off
Backspace – zmiana kursu
TAB – identyfikacja celu
F9, F10 – widoki peryskop/kamera
< > – obrót peryskopu.









E-PIC

Gdy rozpatrujemy gwiazdę o masie własnej równej masom ok. piętnastu Słońc, po zakończeniu przemian termojądrowych zachodzących w jej jądrze, a polegających na przemianie wodoru w hel, zaczynamy obserwować ciekawy proces. Otóż pozostały po przemianie hel, w temperaturze ok. 100 mln °C zaczyna ulegać kolejnym przemianom. Początkowo są to reakcje przemiany helu w węgiel, a następnie węgla w neon oraz dalej w magnez, żelazo i nikiel. Gdy powstający w ten sposób rdzeń osiągnie masę równą 1,5 masy Słońca oraz temperaturę 10 mld °C, następuje w nim gwałtowny proces rozpadu jąder Fe oraz Ni na jądra He oraz elektrony. Prowadzi to do zachwiania sił grawitacyjnych, a w konsekwencji do zapadania się jądra. Spadające na jądro wewnętrzne części gwiazdy odbijają się od niego, co powoduje powstanie fali uderzeniowej wyrzucającej w przestrzeń do 90% masy gwiazdy z prędkością 10000 km/s oraz gwałtowny wzrost jej jasności, do wartości równej 10 mld jasności Słońca. Gwiazdę powstałą z tych przemian nazywamy Supernową. (na podst. „Fizyka z astronomią IV", WSiP Warszawa 1990).

Proces powstawania supernowych znany był już od dwudziestego wieku. Niczym więc nie może być usprawiedliwiony fakt niedbałego sprawdzenia stanu Maginellica, gwiazdy układu planetarnego przeznaczonego do potencjalnej kolonizacji. Komisja dokonująca tego w pierwszej połowie roku 5980 powinna już wtedy być zwolniona dyscyplinarnie i postawiona w stan oskarżenia. W rzeczywistości jednak oczywiście do tego nie doszło i na początku LXI wieku do układu dotarły pierwsze statki kolonistów. Początkowo nic nie wskazywało na zbliżające się nieszczęście. Maginellic wydawał się być stabilnym czerwonym olbrzymem z wianuszkiem planet krążących w biostrefie, oddalonej od planety jedynie o 0,12 ja. Niepokoje zaczęły się ok. roku 6320, kiedy to zaobserwowano wzrost aktywności gwiazdy. Przerażeni naukowcy odkryli, że ich słońce znajduje się na krawędzi przemiany w supernową. Rozpoczęła się szaleńcza akcja ewakuacji, na szczęście jeszcze niezbyt rozrośniętej kolonii. Jako punkt docelowy dla 60 mln uchodźców wyznaczono siódmą planetę gwiazdy Ulysees. 20 marca 6398 roku armada statków wyruszyła.

Na przeszkodzie ludzkiemu konwojowi stanęła pewna drobna przeszkoda: Imperium Rexxonów. Owa wysoce rozwinięta rasa humanoidalnych stworzeń nie była zachwycona nieproszonymi gośćmi naruszającymi jej terytorium. W gruncie rzeczy można nawet powiedzieć, iż zamierzali wybić ich do nogi.

Po kilku tygodniach lotu doszło do nieuniknionego spotkania obu stron. Wydawać by się mogło, iż los ludzi był przesądzony. Ich flota była czterokrotnie mniejsza niż flota Imperium, zasoby ludzkie szczupłe, a na dodatek walczyli na terytorium nieprzyjaciela. Do walki rzucono wszystkie posiadane siły.

STARCIE

Zaczynasz jako niedoświadczony pilot eksperymentalnego myśliwca Epic. Jest to niewielka, zwrotna maszyna, wyposażona we wszystko, co niezbędne do masowej eksterminacji strony przeciwnej. Na pokładzie ma trzy rodzaje broni:

– działka laserowe: szybkostrzelne, nie przegrzewające się, skuteczne na małe i średnie odległości

– wyrzutnie plazmowe: wyrzucana przez nie rozgrzana, zjonizowana materia jest w stanie przebić nawet najgrubszy pancerz. Niestety skuteczne jedynie na małą odległość i raczej przeciwko celom stacjonarnym

– rakiety fotonowe: samonaprowadzające pociski dalekiego zasięgu sterowane przez komputerowy system interpretujący wskazania czujników optycznych, termicznych oraz radarowych, kierujący rakietę najkrótszą drogą wprost do celu.

MISJA 1

Etap 1

Twoim zadaniem jest przebicie się poprzez pole minowe ku planecie nieprzyjaciela. Potraktuj to zadanie jako okazję do wprawienia się w zasadach sterowania myśliwcem oraz w użyciu broni. Wrogich maszyn w pobliżu będzie niewiele i nie powinny cię zbytnio niepokoić. Gdybyś odczuwał jednak potrzebę zjonizowania czegoś więcej, niż tylko nieruchawej miny, możesz przełączyć broń na rakiety i wybrać się na małe polowanko. Nie zaprzątaj jednak tym sobie zbytnio głowy i zwracaj uwagę na upływający nieubłaganie czas. Zanim jego licznik dojdzie do zera spraw, aby wskaźnik zaawansowania misji doszedł do 100% i skieruj się ku planecie.

Etap 2

Schodzisz z przestrzeni tuż nad powierzchnię planety. Z odprawy przed startem pamiętasz, iż twoim zadaniem jest zniszczenie stacji radiolokacyjnej, co może dać twej flocie kilka dni na dotarcie niepostrzeżenie wgłąb Rexxońskiego terytorium. Stacja ta znajduje się w samym centrum terenu, nad którym się znajdujesz. Kiedy jednak przypuszczasz na nią atak, małe zaskoczenie – stacja stoi nienaruszona. Jak się słusznie domyślasz jest ona chroniona polem siłowym, a więc najpierw musisz zniszczyć jego generatory. Znajdziesz je lecąc na północ wzdłuż drogi wychodzącej od stacji. Kiedy już dotrzesz na miejsce, kilka serii załatwi sprawę. Teraz możesz zawrócić i w podobny sposób potraktować swój cel główny.

MISJA 2

Etap 1

Pora na małą akcję sabotażową na tyłach wroga. Twoim łupem padnie sieć stacji wydobywczych zaopatrujących w niezbędne surowce fabryki wroga. Stacje znajdziesz na końcach dróg odchodzących koncentrycznie od centrum. Kiedy osiągniesz punkt przeznaczenia, puść z dymem wszystkie znajdujące się tam budynki (choć naprawdę jedynym ważnymi „procentodajnym" jest wielki, niebieskawy hangar, ale nie ma to jak radosna i niczemu nie służąca sieczka). Gdy już to zrobisz, wracaj do centrum, leć nad kolejną drogą, rozwalaj, wracaj i tak dalej, aż do 100%.

Etap 2

Pora na małą rozwałkę wież kontrolnych MCP. Leżą one w pobliżu szerokiej, dwujezdniowej autostrady biegnącej wokół centrum. Gdy już zlokalizujesz potrzebny gmach (ten wysoki, z dwoma kominopodobnymi ustrojstwami na dachu), możesz bez skrupułów zamienić go w ruinę, dokładnie niszcząc zarówno podstawę jak i dachowe zwieńczenie. Dodatkowe procenty możesz dostać także za spacyfikowanie dużych, dymiących białych kominów.

MISJA 3

Nareszcie coś dla prawdziwego wygi przestrzeni – porządna bitwa kosmiczna. Rexxoni nareszcie dostrzegli wasz drobny konwój tkwiący jak drzazga w ich państwie. Wiedzeni więc zdrową agresją i instynktem samozachowawczym podesłali kilka własnych jednostek.

W trakcie walki poznasz ludzkie jednostki po żółtych ogniach z dysz oraz po zakazie strzelania pojawiającym się w celowniku. Jednostki Rexxońskie są natomiast pomarańczowe, mają skierowane w dół skrzydła (twoje – równolegle) i oczywiście nie dotyczy ich zakaz otwierania ognia.

Wrogowie posługują się dwoma rodzajami statków: małymi myśliwcami NME oraz większymi jednostkami: niszczycielami oraz krążownikami WARBIRD. Te drugie są oczywiście lepiej opancerzone i bronione, ale też ich zniszczenie przynosi większą korzyść punktową i procentową. Zniszczenie pojedynczego myśliwca NME daje postęp w wysokości jedynie 1%, aby więc zaliczyć tę misję, należy ich zniszczyć dokładnie 100. Jeżeli myślisz, że to dużo, to przyszłe misje mogą cię przyprawić o rozczarowanie. Jeżeli otaczająca Twój statek przestrzeń zacznie się przerzedzać z obcych jednostek, naciśnięcie klawisza HELP (w PeCecie – HOME) spowoduje wyświetlenie kursu do najbliższego zgrupowania Rexxonów.

MISJA 4

Flota znajduje się nad kolejną imperialną planetą. Jak się nieszczęśliwie okazało, znajdowało się na niej gigantyczne eksperymentalne działo jądrowe mogące przetrzebić twe siły. W niecałe pół godziny przed wejściem w zasięg działa, nie mogąc zmienić kursu armady, dowództwo postanowiło wysłać grupę szybkich, silnych statków z misją zniszczenia owego złośliwego urządzenia. Z całej gromadki do planety dotarł jedynie twój myśliwiec. Gdy znalazłeś się nad powierzchnią, okazało się, że wyliczenia dowódców były przesadzone – działo nie miało otworzyć ognia



Zaraz będzie gorąco, Amiga



Pałac Kultury i Nauki po nalocie, Amiga



To był radar, nim Pooh go dopadł.

OCEAN'92
1MB AMIGA
ATARI ST
PC: VGA, SB, GUS
PC 2
AMIGA 3
ATARI ST 3
SYMULATOR
85% 90% 90%



w najbliższym czasie, ale właśnie to zrobiło. Nie pozostawało nic innego, jak tylko jak najszybciej popędzić w kierunku centrum i wpakować w mordercę odrobinę plazmy (nie zważają na atakujące NME – każda sekunda zwłoki to możliwość straty transportowca z kilkudziesięcioma tysiącami ludzi na pokładzie).

MISJA 5

Kolejna wielka bitwa kosmiczna – ludzie wdzierają się coraz głębiej w Imperium, Imperator rzuca do walki kolejne jednostki. Zaostrzeniu uległy normy zdobywania procentów postępu misji – teraz na 1% przypadają już 2 NME. Nic to jednak, czasu na wyzywkę masz pod dostatkiem.

MISJA 6

Przed tobą główna planeta Imperium. Kolejny raz zostałeś wysłany jako jednoosobowe komando destrukcyjne. Celem tym razem jest zniszczenie centrum dowodzenia. Znajdziesz je, jak zwykle, w samym centrum mapy. Nie ciesz się jednak zbytnio: wróg nr jeden, Imperator zdoła w ostatnim momencie uciec swym prywatnym statkiem.

MISJA 7

Bitwa numer trzy. Dwie poprzednie wydają się przy niej być dziecinną igraszką – kolejne zaostrzenie wymogów ukończenia, niezliczone masy Rexxonów, wydaje się, iż śmierć spogląda ci w oczy. Zrelaksuj się jednak, chwyć ster mocniej i ruszaj do boju. Ze względu na to, że możesz praktycznie nie liczyć się z czasem, powinieneś spokojnie zaliczyc także i to zadanie. Jeżeli tak się stanie, to przed tobą już tylko...

MISJA 8

Z potężnej niegdyś imperialnej floty pozostała jedynie żałosna garstka fanatyków broniących statku swego wodza. To on właśnie jest twoim kolejnym celem. Podczas przeglądu broni pokładowej zauważysz zapewne nową pozycję: rakietę o trapująco brzmiącej nazwie COBALT. Nie sprawdzaj jednak jej działania na pierwszym lepszym Rexxońskim stateczku, gdyż ma ona swego własnego, specjalnego adresata. Naciskając HELP otrzymasz namiary statku Imperatora. Podleć do niego. Olbrzym, no nie!?! Jak możesz organoleptycznie sprawdzić, nawalanie do niego nic ci nie da – jest on chroniony polem siłowym. Kiedy przyjrzysz się górnej powierzchni statku dostrzeżesz małą, pomarańczową plamkę. Coś świta? No cóż, analogie do Gwiezdnych Wojen są oczywiste – jedna rakieta fotonowa celnie umieszczona w owym miejscu spowoduje zanik pola. Teraz pora przełączyć broń na COBALT, odpalić rakietę w tenże sam punkt, spokojnie odwrócić się rufą do celu i co ognia w dyszach zjeżdżać przed nadchodzącą falą uderzeniową.

– – –

A potem Supernowa pochłonęła resztki Imperium, a oni żyli długo i szczęśliwie na odległym Ulyseesie 7, a pamięć o ich czynach przetrwała przez wieki i pokolenia... (bla, bla, bla)



Amigowe cacko do latania.



WSKAZOWKI

– połączenie klawiszy HELP oraz F10 podaje kurs do celu oraz podgląd

– jak najszybciej wytrenuj orientację w przestrzeni – bitwy toczą się na jednej płaszczyźnie i gdy ją opuścisz i zbyt daleko odlecisz, możesz mieć problemy z powrotem na „z góry upatrzone pozycje"

– na planecie leć jak najbliżej powierzchi – będziesz wtedy trudnym celem dla artyleni p.lot. A gdy już nauczysz się latać na małych wysokościach, możesz pobawić się w przelatywanie pod koleją napowietrzną

– bacz na czas, gdyż jest on czynnikiem często decydującym o powodzeniu misji

– w kosmosie nie uganiaj się za pojedynczymi jednostkami wroga, ale poluj na całe ich gromady – z daleka wyglądają jak sznur pomarańczowych światełek

PooH

KLAWISZOLOGIA

F1 – widok z kabiny
F2–F9 oraz SHIFT+F2–F4 – różne widoczki
F10 – podgląd celu
F – włączenie urządzenia do tankowania w przestrzeni (jednak znalezienie zbiornika niezbędnego do tankowania jest nieco kłopotliwe)
L – przełączenie broni na laser
M – przełączenie broni na rakiety fotonowe
ENTER – przełączanie broni w kolejności laser – działka plazmowe – COBALT – rakiety fotonowe
S – wł/wył osłony statku
P – pauza
T – zaznaczenie celu dla broni COBALT
HELP – podanie kursu do celu
ESC ESC – zniszczenie statku

KODY DO MISJI

2 – CEPHEUS	3 – MUSCA
4 – PYXIS	5 – CETUS
6 – FORNAX	7 – CAELUM
8 – CORVUS	





Gra jest o tym jak bystre amerykańskie dzieci udają, że są bystre!

EAGLE EYE MYSTERIES





Jake i Jennifer Eagle wyglądają na normalnych nastolatków. Oboje noszą dżinsy, uwielbiają jeść pizzę i jeździć na deskorolce. Od rówieśników różni ich nietypowe hobby, a mianowicie prowadzenie własnej amatorskiej firmy detektywistycznej.

Niecodzienne to zajęcie zaczęło się jeszcze w podstawówce, od niepozornego czytania kryminałów. Mogli oboje godzinami pożerać z wypiekami na twarzy przygody takich dorosłych asów śledczych jak Sherlock Holmes czy Hercules Poirot oraz ich młodszych odpowiedników – Trzech Detektywów i braci Hardy. Trzeba przyznać, że pierwsze własne sprawy nie były spektakularne. Ot, Jenny stosując dedukcję odnalazła kota babci, a Jake nie wychodząc z domu, wyłącznie na podstawie obserwacji rodzaju gleby na kaloszach, bezbłędnie odgadł gdzie ojciec był na rybach. Ale przecież zawsze od czegoś trzeba zacząć!

Rodzeństwo mieszka w małym mieście Richview. Nie zdarzyło się tu jeszcze przestępstwo stulecia, co wcale nie znaczy że zupełnie nic się nie dzieje. Jake z Jennifer mają pełne ręce roboty. Do biura agencji, które mieści się w chatce na drzewie, klienci walą dosłownie drzwiami i oknami. Zdarza się nawet prośba od samej policji. Wszystko to dlatego, że firma ma dobrą prasę, już kilkakrotnie jej nazwa gościła w lokalnym dzienniku. Nawał roboty powoduje, że szukają trzeciej osoby do spółki.

Na początku gry musisz się przedstawić i wybrać pomocnika, a następnie zagadkę do rozwiklania. Jest ich całkiem sporo. Praca detektywa polega głównie na metodycznym ustalaniu faktów i zbieraniu dowodów. Nieoceniona jest wizja lokalna na miejscu przestępstwa. Tam są zawsze najświeższe informacje, które naprowadzą cię na dalsze ślady, każdy z nich trzeba należycie zbadać. Notatki ze wszystkich odbytych rozmów przechowujesz w swoim laptopie. Komputerek ten ma też wbudowany aparat fotograficzny, dzięki czemu masz zawsze do wglądu zdjęcia podejrzanych. W razie potrzeby możesz udać się do kopalni wiedzy, jaką jest miejscowa biblioteka. Wpajanie potrzeby wyszukiwania potrzebnych informacji w księgozbiorach na pawno każdemu się przyda. Kiedy masz w ręku wszystkie końce, możesz spróbować rozwiązać sprawę. W tym celu musisz wyznaczyć pięć poszlak, które twoim zdaniem jednoznacznie określają modus operandi. Potem trzeba jeszcze wskazać winnego.

Grę opublikowała firma EA*KIDS, jest ona więc przeznaczona dla młodszych odbiorców komputerowej rozrywki połączonej z elementami edukacyjnymi. Nie jest wcale taka prosta, na jaką mogłaby z początku wyglądać. Największe kłopoty może sprawić konieczność przynajmniej średniej znajomości języka angielskiego, ponieważ to tekst jest głównym nośnikiem treści. Grafika jest przyzwoita, chociaż przyznam, że według mnie przydałoby się trochę więcej komiksowych animacji. Podobnie jest z dźwiękiem, odgłosy telefonu, wymawiane pojedyncze zdania to chyba trochę za mało. Mimo to EAGLE EYE MYSTERIES powinno usatysfakcjonować każdego młodego posiadacza tzw. żyłki detektywistycznej.

User Jama

ELECTRONIC ARTS'93

PC: VGA, SB, GUS

EDUKACYJNA

80% 60% 75%

















W odpowiedzi na wzrastającą falę powstań, rebelii, wojen na tle etnicznym i konfliktów regionalnych Rada Bezpieczeństwa ONZ postanawia utworzyć lotnicze siły szybkiego reagowania. Zadaniem nowej jednostki będzie wsparcie wszelkich operacji wojskowych. Oprócz tego samoloty sił szybkiego reagowania będą wykonywać samodzielne punktowe ataki w rejonach zapalnych. Najnowocześniejsze wyposażenie i doskonale wyszkolenie pilotów świadczyć będzie o sile nowej jednostki. Na wyposażeniu tej jednostki będą najnowocześniejsze samoloty: F-22, F-117 i Eurofighter 2000.

Podejrzewam, że autorzy gry chcieli jednym produktem dotrzeć do szerokiego kręgu odbiorców. W zamierzeniu miał być to program z jednej strony lekki łatwy i przyjemny, z drugiej zaś miał być przykładem super realistycznego symulatora. Pomysł może i dobry, ale z realizacją krucho. O ile część dla wielbicieli strzelaninek wyszła bardzo dobrze to o realistycznym symulatorze można zapomnieć.

Pierwszym poważnym minusem jest sposób, w jaki prowadzi się walkę powietrzną. Cały pojedynek polega na naciśnięciu klawisza C i odpaleniu rakiety – w tej części gry nic nie zmieniło się od czasów RETALIATORA (oprócz klawisza – tam był T). Podczas wykonywania misji dochodzi się do wniosku, że programiści za cel życia postawili sobie wcisnąć jak najwięcej informacji na HUD. Jest tam wyświetlanych tyle niepotrzebnych rzeczy, że nieraz prawie nic nie widać przez gąszcz cyferek i wykresów, których w rzeczywistości nigdy nie znajdziesz na HUD prawdziwych samolotów. Kolejną rzeczą, która miała przynieść grze miano realistycznej, jest wybór uzbrojenie. Znajdziesz pełno bomb (w większości są to jeszcze projekty), które tylko nieznacznie różnią się wagomiarem i spokojnie mogłyby być reprezentowane przez jedną, dwie bomby. Podobnie sprawa ma się z uzbrojeniem powietrze-powietrze, którego jest zatrzęsienie. Następną cechą, która razi, jest używanie kierowanych rakiet powietrze-ziemia, których procedura odpalenia wygląda zupełnie jak przy korzystaniu z pocisków niekierowanych – naciskasz FIRE i rakieta mknie w kierunku wyznaczonym przez nos samolotu i o ile będzie tam jakiś cel to możesz mieć nadzieję, że pocisk trochę skręci i trafi.

Wygląda na to, że TFX miał ambicje przebić zarówno F-15 STRIKEEAGLE 3 pod względem realizmu, jak i STRIKE COMMANDERA pod względem grafiki i łatwości gry. Nie udało się tego dokonać, jednak po kilkudziesięciu wykonanych misjach trzeba przyznać, że jest to gra niezła.

Oczywiście jeżeli tylko odrzuci się maskę realistycznego symulatora, TFX okaże się całkiem przyjemną grą. Zasadniczym plusem jest bardzo płynna grafika i dopracowane cele naziemne oraz lotnicze. Wszelkie wybuchy, leje, pociski oraz światła w nocy wyglądają bardzo przyjemnie. Jedyne co można zarzucić opracowaniu graficznemu to wygląd chmur, które składają się z dużych kółek. Za to pod względem opracowania dźwiękowego TFX stoi w ścisłej czołówce, gdyż komunikatów jest dużo i wszystkie są mówione. Także odgłosy wybuchów, trafień i dźwięk silników jest bez zarzutu.

Ciekawie rozwiązano sposób bombardowania bombami kierowanymi laserowo LGB (Laser Guided Bomb). Procedura zrzucenia takiej bomby rozpoczyna się od namierzenia celu desygnatorem laserowym. Jeśli uda ci się namierzyć precyzyjnie cel bomba jak po sznurku zniszczy co trzeba.

Opcją nowego typu jest UN COMMANDER – jest to po prostu edytor misji. Za jego pomocą możesz tworzyć w dowolnym scenariuszu swoje własne misje o określonym stopniu trudności. Dobre opracowanie graficzne celów możesz poznać oglądając satelitarny obraz terenu dostępny podczas korzystania z tej opcji.

Aby dostać się do elitarnych sił lotniczych musisz przejść dziesięć misji treningowych. Misje te stanowią przekrój zadań, jakie spotkasz podczas swojej kariery. Na początku jest to prosta walka powietrzna i bombardowanie, później zaś skomplikowane misje połączone z tankowaniem w powietrzu i atakiem na różnorodne cele. Gdy zdasz trudny egzamin możesz rozpocząć karierę pilota lub uczestniczyć w pojedynczych misjach w zapalnych punktach globu.

LOT

Start

Starty na ogół są bardzo proste. Wystarczy uruchomić oba silniki, zwolnić hamulce w kołach, rozpędzić się do prędkości ok. 150 i podrywać maszynę do góry. Pamiętaj szybko schować podwozie, by nie zostało uszkodzone. Teraz skieruj się do celu lub włącz autopilota – start masz za sobą.

Dolot do celu

Cel naziemny najłatwiej odszukać przy pomocy autopilota, który po prostu cię do niego zaprowadzi. Gdy musisz odszukać pojazdy opancerzone skorzystaj z radaru – zaznaczone są jako pomarańczowe kropki. Samoloty przeciwnika odszukasz na mapie – są na niej zaznaczone czerwonymi kropkami.

Walka powietrzna

Walka z samolotami przeciwnika jest zastraszająco prosta – wystarczy, że wybierzesz cel i będzie on w zasięgu aktywnego uzbrojenia. Nie używaj działka – jest mało skuteczne. Pozostaje ci odpalić rakietę i oczekiwać na rezultat. Uważaj jednak, gdyż w tej grze środki przeciwdziałania są imponująco skuteczne, więc nie zdziw się jeśli zużyjesz wszystkie rakiety a samolot przeciwnika nadal będzie w powietrzu. Jeśli natomiast ty zostaniesz zaatakowany, musisz użyć flar lub „śmieci" w zależności od przechwytującej cię rakiety. Informacja IR świadczy, że namierzyła cię rakieta kierowana podczerwienią, zaś RAD informuje o rakiecie prowadzonej wiązką radarową. Gdy nie masz już rakiet i paliwa warto skorzystać z „niewidzialnych" własności twego samolotu i uciekać.

Atak na cele naziemne

Cele naziemne niszczysz za pomocą czterech różnych środków bojowych: bomb niekierowanych (tzw. głupie bomby), bomb kierowanych laserem LGB (tzw. inteligentne bomby), pocisków Durandal oraz kierowanych pocisków rakietowych. Procedura zrzucenia bomb niekierowanych typu Mk. 82 jest bardzo prosta – komputer pokładowy oblicza punkt uderzenia i wyświetla go otaczając małym kółkiem. Wystarczy nakierować owe kółko na cel i zwolnić bomby. Inaczej wygląda zrzut bomb kierowanych. Pierwszą czynnością jest naznaczenie celu desygnatorem laserowym. Jeśli nie chcesz stracić bomby określ cel precyzyjnie – najlepiej przelecieć kilka razy nad celem i za każdym razem dokonaj poprawek. Jeśli jesteś pewny namierzenia zwolnij bombę, która uderzy dokładnie w punkt, który określiłeś. Bomby typu Durandal zrzucasz korzystając z ekranu kamery ukazującej teren pod samolotem. Jeśli ujrzysz w niej pas startowy zrzuć pocisk. Pociski kierowane odpalasz określając cel ręcznie. Musisz wskazać znacznikiem znajdującym się pośrodku HUD cel i zwolnić rakietę. Niektóre pociski automatycznie lokują się na celu, zaś inne uderzają w punkt wyznaczony przez ciebie.

TACTICAL FIGHTER EXPERIMENT



Lokalnie – ekstremalnie buro, PC





















Powrót do bazy

Gdy wykonałeś swą misję, niezwłocznie wracaj do bazy. Najlepiej skorzystać z autopilota. Jeśli masz mało paliwa skorzystaj z latających cystern krążących w pobliżu – wejdź na wysokość 30 tys. stóp, uruchom program tankowania w powietrzu i staraj się wcelować w półkulę otaczającą koniec kabla paliwowego. Natomiast jeśli zabrakło ci amunicji, możesz dozbroić się na dowolnym lotnisku sojuszniczym i dalej wykonywać swoją misję.

Lądowanie

Ten manewr jest najtrudniejszy, szczególnie gdy lądowanie odbywa się na lotniskowcu. Podczas lądowania przepustnicę ustaw na 65 i wysuń podwozie, gdy będziesz nad samym pasem wyrzuć spadochron hamujący. Gdy dotkniesz kołami pasa włącz jeszcze hamulce i wyłącz silniki. Teraz módl się by samolot zatrzymał się przed końcem pasa. Przy lądowaniu na lotniskowcu musisz jeszcze wystawić hak, którego zadaniem jest zahaczenie o linę hamującą. Podczas lądowania na lotniskowcu módl się dwa razy zarliwiej.

KaYteck

Dystrybutor Mirage, planuje rozpocząć sprzedaż gry w sierpniu.

OCEAN'94

PC: VGA, SB
CD-ROM

PC 8

SYMULATOR

90% Grafika | 100% Dźwięk | 80% Modność

ok. 900 Cena w tys. zawiera VAT





TUBULAR WORLDS

Na PeCeta mało jest strzelanin-ek, a już w ogóle mało jest dobrych strzelaninek. TUBULAR WORLDS udowadnia, że i na PC można napisać dobrą strzelankę, która nie musi być zaraz konwersją z Amigi.

Udajesz się w trudną misję – zniszczyć wszystko co napotkasz na swej drodze. Przeszkadzają w tym statki obcych oraz działa pozostawione wcześniej przez nich. Po ich zniszczeniu często można się zaopatrzyć w latające części uzbrojenia.

Grafika jest całkiem niezła, podobnie i dźwięk – zmaganiom towarzyszy przyjemna muzyczka i (a jakże!) odgłosy wybuchów.

Kto by się trudził w dorabianiu legendy do strzelaniny...

Gulash

DONGLEWARE'94

PC: VGA, SB, GUS

PC 1

STRZELANINA

90% Grafika | 80% Dźwięk | 85% Modność



Screeny, Amiga

SWORD of HONOUR

Pomysł został pierwszy raz zaprezentowany w starej grze BARBARIAN firmy PSYGNOSIS (nie mylić z BARBARIANEM, w którym ścina się głowy – PALACE).

Postać wojownika sterowana ikonami przy pomocy dwóch przycisków myszki, wiele labiryntów do przejścia, niezła oprawa graficzna i dźwiękowa a także wzbogacenie w stosunku do pierwowzoru o element przygodowy (zbieranie i używanie przedmiotów w odpowiednich miejscach). W epoce 20-megabajtowych przygodówek i symulatorów grę tę można zaliczyć do niezłych przerywników (np. pomiędzy misjami).

Gulash





PRESTIGE'93

1MB AMIGA
PC: VGA, SB, GUS

PC 1 AMIGA 2

ZRĘCZNOŚCIOWA

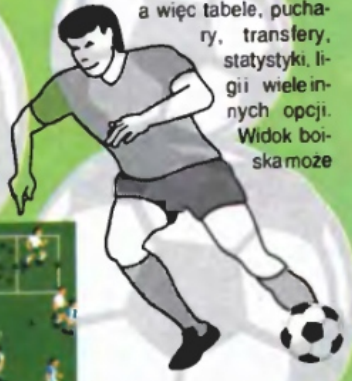
80% Grafika | 70% Dźwięk | 80% Modność

LOTHAR MATHAUS

Po doskonałym SENSIBLE SOCCER trudno było doczekać się jakiejś piłki na poziomie. Firma OCEAN znana między innymi z JURASSIC PARK wydała właśnie piłkę nożną pod tytułem LOTHAR MATTHAUS, który mimo że pozostaje na AMIDZE w cieniu SENSIBLE, to dla PeCetowców przy ich żałosnej wersji SENSIBLE powinien zdobyć popularność.

Jest tu wszystko, co powinno się znajdować w porządnym soccerze, a więc tabele, puchary, transfery, statystyki, ligii wiele innych opcji. Widok boiska może być z góry lub z boku, zaś grać można na kilka sposobów. Doskonałym pomysłem jest nowatorski sposób kopania piłki. Wybrać można drużyny z Włoch, Niemiec, Anglii, Hiszpanii i Francji. Grafika i animacja pozostawiają trochę do życzenia, lecz są na poziomie jednej z największych angielskich firm.

Gulash





OCEAN'93

1MB AMIGA
PC: VGA, SB, GUS

PC 1 AMIGA 2

KOPANINA

80% Grafika | 70% Dźwięk | 80% Modność

Screen, PC



















Dwudziesty pierwszy wiek wygląda jak najgorszy koszmar chorego dewianta. Ulicami Manhattanu rządzą najemnicy, egzekutorzy, dealerzy, rozpleniła się plaga wampiryzmu. Człowiek z wolna ustępuje miejsca coraz lepszym cyborgom. Świat opleciony jest mackami globalnej sieci komputerowej, udostępniającej w wirtualnej przestrzeni nowy wymiar istnienia. Wystarczy kupić, ukraść lub zbudować własny deck, by mieć przepustkę do jej niezgłębionych zakamarków. Kiedyś cyberotchłań była nieskrępowanym nośnikiem informacji, obecnie rządzi nią niepodzielnie megakorporacja TransTechnicals. Hackerzy stopniowo przeradzają się w bojowników o wolność.

W taki właśnie skomplikowany futurystyczny świat wprowadza nas gra firmy MICROPROSE, produkt przeznaczony dla zaawansowanych graczy – smakoszy. BLOODNET odstrasza wysokim poziomem trudności psychodeliczną grafiką HALLUCINOGRAPHIC, przyciąga jednak realizmem oraz spójnością fabuły opartej o filozofię cyberpunk z injekcją elementów podań o wampirach. W jej opracowanie autorzy musieli włożyć ogrom solidnej pracy koncepcyjnej. Efekt tego jest moim zdaniem rewelacyjny. Na podstawie BLOODNET z łatwością moznaby napisać książkę, scenariusz filmu czy zasady nowego systemu RPG.

Obok przedstawiam pełny opis ukończenia gry. Nie tłumaczyłem nazw własnych celowo. Po pierwsze w wielu wypadkach niemożliwe jest adekwatne oddanie znaczenia w języku polskim, po wtóre jeśli ktoś już się zabiera za BLOODNET to domyślam się, że nieźle zna angielski – nie będę więc niepotrzebnie mącić.

WSKAZÓWKI

– zawsze dokładnie przeszukuj każde pomieszczenie, jak również cyberotchłań.

– nigdy nie zostawiaj, ani nie wyrzucaj przedmiotów, każdy z nich można zamienić u ulicznego dealera broni na żywą gotówkę.

– w trakcie gry bardzo ważna jest systematyczność. Załóżmy że wracasz do uprzednio nagranej gry. Jeśli zapomnisz przeprowadzić np. jedną z rozmów, może się okazać, że nie ukaże się jakaś pozycja na mapie, bądź zablokowany będzie jakiś tok zdarzeń. W tej grze liczą się detale szczegółików. Ważne jest czytanie wszystkich tekstów i wyłapywanie najdrobniejszych śladów powiązań.

– życie innych postaci w grze nie jest statyczne. Jeśli kogoś aktualnie nie ma np. w muzeum, spróbuj później. Wiele elementów jest ustalane losowo. BLOODNET jest grą o akcji wyjątkowo nielinearnej.

– gra nie jest głupcoodporna, można łatwo bezpowrotnie stracić jakiś niezbędny przedmiot lub osobę, bez których niemożliwe jest ukończenie gry.

–przedmioty możesz uzyskać u niektórych osób na wymianę lub taniej niż u handlerzy. Jeżeli posiadasz JURY–RIG TOOLS i odpowiednie komponenty, możesz sam montować spluwy, uzbrojenie. Darmowe są jedynie łupy ale zanim wdasz się w bójkę, sprawdź co możesz na tym zyskać.

– zarówno odpoczywanie jak montowanie przedmiotów (preparacja narkotyków) zajmuje określoną ilość czasu, co zwiększa ządzę krwi Ransoma.

– jeśli bardzo potrzebny ci jest jakiś przedmiot, możesz go uzyskać również na drodze demontażu zdobyczy, np. jak znajdziesz lepszy deck, możesz go wybebeszyć i wszystkie chipy przenieść do swojego.

– dobieraj sprzęt ochronny, każde ubranie ma specjalistyczną funkcję:

KEVLAR SUIT – trwały materiał kuloodporny

REFRACTION SUIT – osłabia strzały z lasera

INERTION SUIT — układ elektroniczny wyhamowuje pociski broni konwencjonalnej

INSULATION SUIT – ochrona termiczna (np. miotaczem płomieni)

ELECTROLITHIC SUIT – pochłania wyładowania energetyczne (np. granat elektryczny)

FORCE FIELD – tworzy nieprzenikalną banerę (np. broń akustyczna)

jak również rodzaje broni, np.

SHOT GUN, ASSAULT RIFLE, LASER RIFLE – spluwy na większość drani

SINUSOIDAL PULSE GUN – działa wyłącznie na cyborgów

STAKE lub BLESSED SOUL BLADE – jedyne skuteczne na wampiry, raczej odradzam implanty typu WRATH RAY, BIO–SYPHON gdyż zasilane są bezpośrednio energią witalną użytkownika, a w dodatku dosyć niepewne. Sammontaż w CYBERSURGERY GROUP jest drogi i czasochłonny.

– ważniejsze potyczki rozgrywaj ręcznie, krok po kroku. Będzie to bardziej żmudne ale o wiele skuteczniejsze od takich sobie algorytmów walki automatycznej.

– wszystkie walki kończą się z chwilą śmierci samego Ransom Starka, niezależnie od nawet najbardziej kwitnącego stanu reszty ekipy. Dlatego ustawiaj go na uboczu. Doskonały w bojach jest DOPPLEGANGER, który tworzy wiele holograficznych kopii wybranej osoby (coś takiego miał Arnie w filmie Total Recall). Nie dziw się jeśli martwy przeciwnik nie pada pamętaj, że cyborgi umierają na stojąco.

W czasie kiedy Trans Technicals wyrzuciła mnie ze stanowiska specjalisty do spraw aplikacji wirtualnych w cyberotchłani, byłem wrakiem człowieka. Firma oszczędzała na kosztach socjalnych, nie zważając na żadne przepisy bezpieczeństwa. A te mówiły wyraźnie o ograniczeniu czasu spędzonego w kreowanym przez komputer świecie. Wiadomo, że granica wytrzymałości jest zależna od indywidualnych cech danej osoby. Po pewnym czasie w cyberotchłani zaczynają się fluktuacje macierzy osobowości, drobne zmiany w systemach percepcyjnych, zanika tożsamość i poczucie rzeczywistości. Jeśli nie wycofasz się w porę, to mózg po prostu puszcza – rozpadasz się na miliony bitowych kawałków.

Przy deckowaniu topiłem setki godzin miesięcznie, równowartość normy dla trzech osób. Przez jakiś czas trzymałem się dzięki chemicznym boosterom, ale to tylko półśrodki. Jeszcze pewnie mógłbym trochę pociągnąć zanurzony w cybernetycznych przestworzach, gdyby w końcu nie poszedł z dymem jeden z chipów integrujących w decku. Wyssał mnie w ostatniej chwili własnej roboty biotyczny układ awaryjny. Na pamiątkę został jednak syndrom Hopkinsa–Bne'a. Cały czas na wpół tkwiłem w obu światach, nie potrafiąc ich rozróżniać.

Firma wywaliła mnie na bruk, jak śmiecia. To że nie zginąłem za życia zawdzięczam dobrej kobiecie, dr Deidree Tackett. Opracowała implant neuralny, który stabilizuje pewne ośrodki kory mózgowej, dzięki czemu mogę prowadzić w miarę normalne życie. Pracuję na własny rachunek jako najemny hacker. Teraz, po latach, pogrążyła mnie inna kobieta, Melissa Van Helsing. Zwabiła mnie swoim prowokacyjnym pięknem i kuszącą ofertą dobrze płatnego, dziecinnie łatwego zlecenia. Wpadłem w sidła wampirzycy, ale to kły jej ojca, członka egzekutywy TransTechu uczyniły mnie krwiopijcą, powolną kuklą. Wykorzystali mnie, by znaleźć Deidree i ją zgładzić.

Implant na razie walczy z wampirycznym pierwiastkiem w moim organizmie, ale mam niewiele czasu na wyleczenie się z tego przekleństwa, a jeszcze mniej na możliwie krwawe wyrównanie rachunków z Van Helsingiem.

Deidre Tacketts Lab

Sprawdź w komputerze swoje kontakty, lepiej wiedzieć coś o przyszłych współpracownikach. Z laboratorium zabierz kość pamięci (4TB MEMORY CHIP) i włóż ją do swojego decku. Zabierz wszystko, niezbędne będą plany (NEURAL IMPLANT PLANS). Wejdź do otchłani i znajdź pierwszy terminal FATS. Zabierz kawałek rozbitej świadomości Charliego (MEMORY) porozmawiaj z osobnikiem i zaloguj się do klastra HOPE. Tam szybko przeczytaj notatki dr Tackett zanim cię zapuszkuje program kontrolny. Jeśli masz za małe umiejętności cybernetyczne, będziesz mógł to zrobić dopiero po zwerbowaniu dobrego deckera.

Abyss

W tym barze spędzisz więcej czasu niż byś chciał o tym pamiętać. Znajdzie się tu pewnie trochę znajomych do pomocy. Koniecznie zwerbuj Rymmę Fizz, wtedy dużo łatwiej będzie nakłonić jej męża do współpracy. Do pracy za darmo da się namówić Lash Givens i Monique St. Clair, a Slash McLachan zażąda jedynie $15000. Jeżeli przypadkiem przeprowadzisz nabór mocnego cyborga Nimroda 7, licz się z tym, że wszyscy go nienawidzą i mało kto zechce z tobą rozmawiać. Niedogodność tę daje się ominąć, używając MIRROR MASTER, który pozwala nałożyć dowolną holograficzna aparycję.



BLOODN

Sprawdź i poustawiaj uzbrojenie wszystkich najemników.

Houston Martix Rovers

Roversi to jedna z najprężniejszych grup hackerskich w okolicy, możesz tu zawsze bezpiecznie deckować. Potrzebny będzie ci kabel (PATCHCORD), dzięki któremu cała ekipa będzie mogła wejść do cyberotchłani. Liczą się wtedy umiejętności najlepszego z jej członków. Zabierz też PULSE EMITER. Zamień parę słów ze wszystkimi, szczególnie cenne informacje o egzekutywie TransTechu ma Larry Owen.

Autonomy Dogs

Zadawanie się z takimi wariatami zawsze jest wielkim ryzykiem. Lider grupy, Sabattacus zaoferuje $40,000 w zamian za eliminację Markusa Pistona z Hard Metals. Porozmawiaj z Wild Child. Chłopak majstrował o jeden raz za dużo z deckiem i uszkodził sobie mózgowe ośrodki mowy. Z jego bełkotu musisz wydobyć adres klastra (MOZART), gdzie znajduje się program zmiany osobowości.

Runtie Personnel

Tutaj zawsze znajdziesz „jeszcze ciepły" sprzęt. Zakup jedną maskę gazową (GAS MASK) oraz hełmy dla wszystkich (KEVLAR HELMETS). Możesz przy okazji opylić zbędne implanty, granaty, itd.

Vince's Munition Emporium

Stary Vince dorobił się całkiem sporego interesu i renomy poważnego dostawcy. Powinieneś nabyć INSTAPIGMENT, JURY RIG TOOLS oraz jeden DATA SPIDER. Dokup także trochę dodatkowej amunicji.

Trinity Church Cemetary

W Nowym Jorku jest miejsce dla różnych fanatyków. Tutaj mili panowie rozkopują groby, by spalić ciała ewentualnych wampirów. Dlatego przed przyjściem schowaj trupią biel twarzy przy pomocy INSTAPIGMENT'u. Od lidera dostaniesz czosnek (GARLIC). Zabierz trochę ziemi z rodzinnego miasta (DIRT).

Ludwig Sampsons Lab

Deidree wymieniała Sampsona jako byłego współpracownika. Doktor udostępnia PRAXIS 2300XC, cyberport i adres swoich plików. Użyj decku by dostać się do klastra ZARATHUSTRA. Po drodze porozmawiaj z Zeusem, potem wędruj tak długo aż znajdziesz kolejny

kawałek Charliego (EGO). Samson zainstalował wirusa, który ma cię zniszczyć. Wyjdź z otchłani i zabij zdrajcę. Przeszukaj okolicę (MUSEUM COVERALLS, SHONBRUM S2, SINUSOIDAL PULSE GUN PLANS, UDE UTSUHUSHI) Włącz deck, wróć do klastra Samsona. Przeszukaj obszar, przeczytaj pliki. Powinieneś spotkać gdzieś Drega, w zamian za umorzenie starego długu da ci kod wirusa. Wpuść wirusa do DATA SPIDER.

NYU Dormitory

Potężny w cyberotchłani Zeus okazał się zwykłym studentem, który chce żebyś uwolnił jego przyjaciela. Banksa uwięzili w otchłani ICE, program strażniczy TransTechu. Zadeckuj się. Porozmawiaj z Elvisem, zgódź się zorganizować mechaniczne ciało dla jego świadomości. Zastukaj do FAT'a i przerzuć się do klastra SOFTBALL, wpisz hasło NINJA. Wypytaj Banksa o jego położenie.



Metropolitan Museum

W świątyni kultury tradycyjnie zbierają się wszyscy snobowie. Montgomery Taylor odstąpi ci swoje zaproszenie do Hellfire Club jeśli na pierwsze pytanie odpowiesz „nie". Dauphnie Dmitry oferuje 25.000 za Babel Code, który uczyniłby jej dziecko lingwistycznym geniuszem. Przeszukaj okolicę, znajdziesz cenny sarkofag. Jak włożysz ubranko pracownika muzeum, będziesz mógł zabrać go bez interwencji strażnika.

Central Park

Na zielonej trawce zbierają się wszystkie męty, nędzarze i element wywrotowy. Slick sprzedaje komponenty do FLAME THROWER za $300; złóż broń. Marty za bezcenodda ELECTRODE. Porozmawiaj z Kimbą West, byłym szefem operacyjnym TransTechu. W zamian za światłowód może ujawnić dane o firmie. Sander Tomalin cierpi, tak jak ty, na syndrom Brie–Hopkinsa. Daj mu NEURAL IMPLANT PLANS. Otrzymasz 4TB MEMORY CHIP, LOCK DATABASE oraz SAMURAI SOUL BOX. To ostatnie wbij do decku. Przejdź na prawo.

Wanda może dać ci LOADED DATA SPIDER. Koniecznie kup od Juliusa DERMAL FILAMENT, dostaniesz jako bonus LABEL PIN, który włóż na ramię. Dodger oferuje nogę cyborga w zamian za RED LIFTER. Porozmawiaj z zakonnicą MARY.

Trinity Church

Kościół to chyba jedyna instytucja, która dotąd opiera się wpływom Transtechu. Rozmowa z Matką Mary wyjawi ze TT dobiera się do świątyni od strony prawno– finansowej, dlatego musisz załatwić faceta imieniem McCalaster, najlepiej poprzez asystenta, niejakiego Dougsona. Zabierz święconą wodę (HOLY WATER).

Plaza Hotel

Ekskluzywny klub Hellfire skupia całą śmietankę towarzyską, polityków, biznesmenów i wysokich rangą urzędników TransTechu. Porozmawiaj z Renfieldem, napalonym wampirolilem, przyjmij go na służbę. George Yatchisin da ci SECURITY CLEARANCE BADGE, załóż ją na ramię kogokolwiek z ekipy. Aida Lazar daje $1800 za PSILO BLOSSOM i VIRTUAL VIEWER. Helen Donaldson chętnie zapłaci $3500 za pistolet 9mm. Sprawdź wszystkie pokoje. W jednym spotkasz nieszczęśliwy trójkąt małżeński. Zarówno Griff Spaler jak i Braque Picar oferują dużo mamony za wyleczenie chorej kobiety. W następnej sali Frank Donalson wręczy ci $1000 jeśli przyznasz, że rozmawiałeś z jego żoną. Jest tu też rozpustny McCalaster. Wejdź do elitarnego wewnętrznego kręgu (LAPEL PIN). Przygarnij wszystkie butelki z krwią ofiarnych zwierząt, dzięki temu nie będziesz musiał gryźć ludzi, przez co dłużej utrzymasz resztki swego człowieczeństwa. Gwendolin Finch podaruje ci jeszcze jedną flaszkę. Bartrand Foucault chce, byś wydobył z siedziby TransTechu nanomechanizmy. Topher Winslow jest na głodzie, możesz zyskać $200 w zamian za BREATHER. Wanda da ci HALF MEDALION.

Renfield

Ten chłopak ma nie po kolei w głowie, chyba grał w zbyt wiele gier RPG. Dowiesz się od niego ciekawych rzeczy o wampirach. Zgódź się na przyłączenie go do ekipy. Połóż sarkofag na ziemi, wyłóż jego wnętrze ziemią. Teraz będziesz mógł wypoczywać. Już w pełni sił, łyknij trochę krwi z butelki, by poskromić ządzę.

Hard Metals

Nikt naprawdę nie wie czy członkowie tej grupy to jeszcze ludzie, czy już nie bardzo. Na pewno noszą w sobie cybernetycznych cudeniek na kilogramy. Piston da ci $4000, DERMAL FILAMENT, LIGHT REFRACTION UNIT za dobrą rękę (HAS PETERS). Clark oferuje EMP FOCALIZER w zamian za dowolną nogę. Liquid nails zdradzi adres dobrego dealera cyberczęści za $2000. Jeśli zabili ci kogoś po drodze, to wynajmij Tempered Steele.

Strongarm Tacktic

Ten gość nie gada z byle kim, trzeba mieć znajomości żeby robić interesy. Kup CYBORG HEAD, CYBORG TORSO, SPARK BOARD, dwa SHEEHY G, DIAGNOSTIC UNIT, LOCKPICK CASING, PHARMACEUTICAL KIT. Znaleźć tu można też HAS PETERS. Czas na drobny montaż, zrób ELVIS CYBORG, ELECTRONIC LOCKPICKS. Jeżeli brakuje ci kogoś do ekipy, możesz w każdej chwili ożywić Elvisa, wykonując transfer świadomości do ciała.

Flux Riders

Miło jest wrócić na stare śmiecie, chociaż Ridersi od jakiegoś czasu już nie deckują. Jaz może odpalić AZRAEL SOUL BOX za 16TB MEMORY CHIP. Big Dina sprezentuje DATA SPIDER.

Strawberry Fields

Urzęduje tu gang Black Aggots, są dosyć agresywni więc nie wychylaj się za bardzo. Stella Stab zapłaci $1000 za działkę VASOPRESSIN u. Porozmawiaj z Shockiem Marauderem, wskaże ci adres ANTIBODY, gdzie znajduje się baza danych narkotyków. Jeśli oczyszczysz informacje w niej zawarte, dołączy do grupy za darmo. Inaczej po dwóch dniach zaczną cię ścigać jego goryle.

Sids & Nancy

Rodzice tych porabańców mieli chyba bardzo ograniczoną wyobraźnię, skoro wszyscy nazywają się tak samo. Jedna Nancy podaruje ci INSTAPIGMENT. Druga za $4000 lub LASER RIFLE, LASER PISTOL, DERMAL FILAMENT spuści nową broń DOPPLEGANGER. Wytwarza on holoprawdziwe kopie użytkownika, co odwraca uwagę napastników w walce. Sidowi możesz wcisnąć stary PRAXIS 2300XC za $5000.

Bellevue Hospital

Coś ściska cię w żołądku na widok wszystkich wypalonych, bezmózgich hackerów, którzy leżą tu jak warzywa. Jest tu Ellen, żona Charliego Flyera, którego szczątki mozolnie zbierasz w otchłani. Przejdź do dr Barton, będzie mogła szybko wyleczyć wszystkich za wyjątkiem Ransoma. Zabierz widoczny PHILOCARPINE MOLDER, CORTICOCYCLIDYNE, VITACOMPOUND. Teraz użyj ELECTRONIC LOCKPICS by zabrać również NOOTROPRESSIN G, PHARMACEUTICAL KIT, FLEXI CAST, HOUSE CALL GEL, MEDICAL KIT, SYRINGE.

Cafe Voltaire

W kafejce zbiera się cała intelektualna opozycja wobec TransTechu. Odszukaj swój kontakt, Leonę Major. Za $25,000 wpisze matrycę twojej osobowości do bazy danych TransTechnicals, dzięki czemu będziesz rozpoznawany jako członek egzekutywy. Musisz się z nią spotkać w cyberotchłani, zabieraj się do deckowania. Najpierw jednak załatw stare sprawy. Przedostań się do klastra ANTIBODY. Zabierz szczątek Charliego, przeszukaj okolicę i weź cenną bazę danych o narkotykach (RIMBUS DATABASE). Następnie odwiedź klaster MOZART. Znajdują się tu w ukryciu programy do MORPH SPAWNERA, czyli COURAGE CODE, OBSERVATION CODE, LEADERSHIP CODE, INTELIGENCE CODE. Dopiero teraz pędź do klastra MAJOR.

Po wyjściu z otchłani czekają cię najgorsze zagadki w grze. Zagadnij faceta o nazwisku SOO, da ci napisaną w wielu językach kartkę z adresem do Cyrila Thorpe. Zwróć się o pomoc do Benny'ego. Niestety Mr. Benny ucierpiał kiedyś w otchłani i gada krzyżówkami. Z jego bredzenia musisz odcedzić adres do firmy Greenberger Phonemes (NOUN). Odpal ponownie deck. Niestety wejście jest zahasłowane. Prawidłowe rozwiązanie zagadki wygląda następująco SZ UP BA HM KC R ND PM CB. Weź walający się kawałek Charliego oraz BABEL CODE. Ten ostatni od razu użyj. Po wyjściu z cyberotchłani będziesz mógł odczytać zaszyfrowaną kartkę (MEDIUM), tylko po to, by od razu tam się udać. CT może tymczasowo zataić element wampiryczny w twoim ciele, musisz jednak dostarczyć jego cielesnej powłoce przedmiot osoby, którą chcesz oszukać.

Kafka Conspiracy

Ludzie ci są odpowiednikiem pacyfistów z XX wieku, chcą załatwić swoje problemy mądrym gadaniem, a nie spluwami. Coover Tnslan obieca pomóc w zamian za bezkrwawe wyrolowanie grupy Icon Robbers i przyniesienie MULTICHANNEL TRANSMITTER.

Electric Anarchy

Nareszcie jacyś porządni deckerzy. K. Oss zleci ci zabójstwo szefa ochrony Trans Techu za okrągłe $10000, zresztą i tak by pasowało nawet za darmo. Runtie Matter może udostępnić WRATH RAY, jeżeli masz na zbyciu SECURITY CLEARANCE BADGE. Porozmawiaj z Chuckiem, jednym z dzieci związanych z Deidree Tacket. Zażąda dowodu twoich brudnych rąk, w postaci TRANS TECH HIT LIST. Phree Thaught odda niezbędny SOMNA VAPOR w zamian za DRAGON SOUL BOX. Na koniec zwerbuj do ekipy Gamka Fizza, nawet jeśli trzeba się z kimś pożegnać.

Trans Technicals

Wizytę rozpocznij od pokoju Emily Esaki. Znajdziesz tu dodatkowy LAPEL PIN. Następnie idź na ostatnie spotkanie z szefem ochrony. Zabierz jego TT CLOAK. Przeszukaj pomieszczenie, podnieś TACKETTS ESSENCE, TACKETTS ASSOCIATE LIST, CYBERCRACKDOWN LIST, WRATH RAY PLANS, DRAGON SOUL BOX.

Dla odpoczynku porozmawiaj z Billem Dougenem w sprawie kościoła. Okaże się że może ci pomóc, jeśli dostarczysz dowodów skoków w bok McCalastera. Wtedy będzie można je dyskretnie podsunąć pani McCalaster, a to oznacza koniec kariery jej męża, czyli początek sukcesów Billa.

Zostało jeszcze trochę mokrej roboty w dziale Nanotechnologies. Weź 4 NANOTECH MICROMISSLES, BUZZSAW oraz NANOBLAST. W pomieszczeniu znajdziesz ukryte przedmioty WIRELESS EFFECTOR, SERVICE NANOMACHINE, BLOODPRODUCING NANOTECH. Używaj elektronicznych wytrychów tak długo, aż dostaniesz się do magazynu. Zabierz stąd FIBRE OPTIC CABLE, nowiutki PRAXIS 3000 oraz schowane AZRAEL SOUL BOX i LEVEL 4 CLOAK.

Z nowych nabytków rozbierz na części deck PRAXIS 3000, otrzymasz LEVEL 4 CLOAK, LOOKER CHIP, DRAGON SOUL BOX, 16TB MEMORY CHIP. Wszystkie komponenty przenieś do własnego decku.

Doom Pilots

Kolejna grupa, która hackerstwo zaczęła traktować jak działalność polityczną. Stara znajoma Scream Wipe przekaże ci hasło do klastra ochrony TransTechu (TTHEAT). Ghost Walker wskaże adres do dobrego dealera farmaceutyków. Daj Sis Konfig LEVEL 4 CLOAK, a otrzymasz lokalizację klastra banku (NYVAULT). Hologram przypomni ci, że można stamtąd pobierać pieniądze przy pomocy programu Safecracker, ale bezpieczny jest tylko drenaż mniej więcej do $200000.

Madame Mescal

Znajdziesz tutaj dużo specyfików do domowego mieszania towaru. Możesz nabyć dodatkowy SECURITY CLEARANCE BADGE. Dobrze jest kupić co najmniej dwa HOLOFILM.

Lazlo Green

Adres tego wywrotowca znajdziesz, jeśli dobrze przejrzałeś materiały zabrane szefowi ochrony TT. Gość jest paranoikiem, przed dalszą rozmową musisz mu sprezentować INSULATION SUIT. Lazlo opowie ci o najnowszym kodzie do zmian osobowości, Morph Spawner, otrzymasz nawet adres (BLACKWOOD). Póki co wsadź do decku TT CLOAK CHIP. Podepnij się gościnnie do cyberportu i dotrzyj do



















TTHEAT. Znajdziesz tu wiele ciekawych materiałów, również o sobie. Koniecznie zabierz DATA CAGE KEY. Znajdź najbliższy FAT, przenieś się do SOFTBALL. Wpisz hasło NINJA i uwolnij Banksa.

Banks Verbatim

Niestety, twojego nowego przyjaciela dorwały już służby specjalne TransTechu. Musisz rozwalić cały komitet powitalny. Zabierz ENERGY INTERFACE, DIAGNOSTICS UNIT i DRAGON SOUL BOX.

Wiązanie luźnych końców

Teraz czas na wywiązanie się z wcześniejszych zobowiązań. Wybierz się do Hellfire Club, odwiedź chorą kobietę. Połóż przed nią SYRINGE, SERVICE NANOMACHINE, NOOTROPRESSIN G i powiedz, że przysłał cię Braque. Porozmawiaj z łysolem, otrzymasz $10000 wraz z dobrym kontaktem w otchłani. W muzeum wypytaj facetа imieniem Wyche Gibbons. Dostaniesz drugi HALF AMULET i adres miejskiej biblioteki. Jeśli przyniesiesz z powrotem strzeżoną przez wampiry księgę CATAL HUYUK, zostaniesz wynagrodzony $4000.

Udaj się do Electric Anarchy, wymień u Phree Thaught DRAGON SOUL BOX na SOMNA VAPOR. Potem jedź do Central Park i daj FIBRE OPTIC Kimbie, wysłuchaj wszystkich nowych informacji Jacksona. Skorzystaj z decku. Zabierz lewitujący fragment Charliego. Pokonwersuj z Omicron Raider'em, dostaniesz Salecracker. Udaj się z nim do NYVAULT, po użyciu będziesz mógł nabić swoje konto $100000 na początek w zupełności wystarczy.

Icon Robbers

Gigantów holobiznesu musisz uśpić przy pomocy SOMNA VAPOR. Użyć go musi postać z założoną maską gazową lub cyborg (np. ELIVS, NIMROD 7). Zabierz dwa HOLOFILM, HOLOCAM, GENERATOR STABILIZER, VIRTUAL VIEWER, REFRACTION UNIT i MULTICHANNEL TRANSMITTER. Ten ostani możesz odnieść do Kafka Conspiracy. Kamerę zabierz do Hellfire Club i skilmuj nią McCalastera.

Trans Technicals

Kompromitujące hololilmy daj Billowi Douganowi z Trans Technicals, załatwi to definitywnie problemy Matki Mary, a więc i twoje.

Zajrzyj do Notional Labs. Przedstaw się Dr McGeary jako ochrona. Zabierz LEVEL 4 CLOAK oraz 32 TB MEMORY CHIP, który od razu wrzuć do decku. Noelle Conway blokuje twoje próby przeszukania pomieszczenia, więc ją wyeliminuj. Zabierz znalezione DRAGON SOUL BOX i CONWAYS ESSENCE, to ostatnie włóż w slot twojego decku. Wejdź do cyberotchłani, wykorzystaj adres BLACKWOOD. Przeszukaj obszar, weź PRAXIS EXPERIMENTAL DESIGN, a także MORPH SPAWNER. Teraz po kolei użyj każdy ze znalezionych wcześniej kodów do MORPH SPAWNER na każdym cztonku ekipy, wielokrotnie aż do skutku. Teraz wszyscy będą wspaniali.

Cloisters

Widząc zakon rycerski powołany do walki z wampirami czujesz jakbyś się cofnął do czasów mrocznego średniowiecza. Przed przyjściem zakamufluj się przy pomocy INSTAPIGMENT. Bądź rozmowny, zwiedź wszystkie sale. Lady Remington da ci STAKE. Sir Helveticus oferuje $25,000 za przyprowadzenie brata narkomana. Od Sir Dominicka otrzymasz NOSFERATUM. Sir Arnas pomoże ci, jeśli odzyskasz BREASTPLATE jego zabitego w walce kompaniona. Przedstaw się opatowi, potem idź do zbrojowni. Czeka cię próba przed lustrem, którą pomyślnie przejdziesz filmując się (HOLOCAM) i wyświetlając obraz naprzeciw. Przeszukaj zbrojownię, zabierz wszystkie SOUL BLADE, STAKE, HOLY WATER CRUET. Teraz udaj się do Sir Sebastiana. Zabierz jego BEADS. Wyskocz na chwilę do Cale Voltaire. BEADS połóż przy Cyrilu i zadeckuj się do klastra MEDIUM. CT ukryje twój wampiryzm, dopiero wtedy Sir Sebastian poświęci ostrza. Zadeckuj się ponownie, spotkasz Melissę van Helsing.

Le Phod

Daj kelnerowi 50 baksów, żeby dostać się do stołu. Zgódź się na przystanie Melissy do ekipy. Idź do wewnętrznego kręgu i porozmawiaj z Aleksandrem Tennantem.

Van Halsing Penthouse

Zabij wszystkie wampiry przy pomocy SOUL BLADES. Pamiętaj że każda osoba musi władać tą, z którą została połączona. W razie czego możliwe jest powtórzenie aktu łączenia. Przejdź do następnej komnaty, zabierz SIGNAL SCRAMBLER i RED CROSSE BREASTPLATE.

Grant's Tomb

Przed wejściem odpraw Melissę, chyba że chcesz mieć jeszcze jednego wroga na karku. Użyj SIGNAL SCRAMBLER by odsłonić ukryte przejście. Zniszcz przeciwników, potem zabierz GREEN PENDANT i uwolnij Aleksandra Tennanta przy pomocy ELECTRONIC LOCKPICKS. Wskaże ci miejsce przechowania serce Van Helsinga.

Electric Anarchy

Zwerbuj Chucka. Rozmontuj GREEN PENDANT i włóż EMERALD LOOKER CHIP oraz TACKETTS ESSENCE do swojego decku. Idź do któregokolwiek miejsca z cyberportem, po drodze zabierz do ekipy Matkę Mary. Wejdź do otchłani, porozmawiaj z cyberwizją Deidree, następnie powędruj do klastra KANSAS. Weź od Sally INCUBUS.

Charlie Flyer

Idź do Abyss i zagadnij Cisco Alvareza. Następnie rozmów się z jego wspólnikiem Hakimem Maghsoudi w Houston Matrix Rovers. Daj mu PRAXIS 3000. Zanim dołączy do ekipy, musisz wrócić i zwerbować Cisco. Już w kompleciе idź do szpitala. Hakim zrekompiluje Charliego, weź go do ekipy. Porozmawiaj z Ellen, otrzymasz $5000 za uzdrowienie męża.

Końcówka

W budynku TransTechnicals, w pokoju 1122 czeka cię ostatnia walka w świecie rzeczywistym. Żeby zabić Van Helsinga nakieruj początkowo cały ostrzał na jego serce w inkubatorze. Porozmawiaj z dr Johnem Harkerem. Jeżeli masz INCUBUS i Matkę Mary w ekipie, poda ci adres ELIZABETH. Zadeckuj się, Dracula już będzie czekał. Najpierw musisz pokonać sześć cybernetycznych wizji ludzi, których spotkałeś w przeszłości. INCUBUS dostarczy ci arsenał wirtualnych broni, ty musisz tylko wybrać rodzaj uzbrojenia.

Lash Givens – INERTION SUIT, BITE
Melissa Van Helsing – F. FIELD, BLESSED SOUL BLADE
Nimrod 7 – REFR. SUIT, SIN. PULSE GUN
Sir Enias – INERT/RAD SUIT, ASS. RIFLE
Security Captain – EL. SUIT, S–O SHOTGUN
Sabaccatus – INSUL SUIT, RIOT GUN

Na koniec czeka cię pojedynek z samym mistrzem zła. Zabierz się do roboty z STAKE i CROSS. Po zwycięskiej walce INCUBUS oczyści cię z wampiryzmu, ale wszystkim wywinie niezły numer.

User Jama

IPS Computer Group zapowiada na koniec wakacji wydanie BLOODNET nd CD-ROM.

MICROPROSE'93
PC: VGA, SB, GUS
CYBER ROLE-PLAYING
80% 60% 100%



Akcja gry rozgrywa się na dawno zapomnianej przez naukowców wyspie. Niestety, zapomnieli oni także o reaktorach, które tam pozostawili. Teraz grożą one wybuchem, który poza wyspą zgładzi połowę świata. Unia Zjednoczonych Państw postanowiła w trybie przyspieszonym dokonać zrzutki szmalu na bandę, a dokładnie czterech odważniaków. Ciebie wyznaczono na tego, który wybierze członków wyprawy a następnie ich poprowadzi.

OPCJE

– TRAINING – pięć różnych misji o różnym stopniu zaawansowania. Programiści postarali się nawet o to, aby mogło grać nawet czterech graczy. We wszystkich pięciu misjach chodzi jednak o to samo, kto pierwszy dotrze do wyjścia, ten wygrywa.

– START ACTION GAME – dość zbliżona do TRAINING z tym, że urozmaicenie sięga aż 17 misji, w których znaleźć można między innymi LEMMING WARS 1 i 2.

– FULL CAMPAING GAME– czyli miód gry, jej rdzeń. To tu musisz rozwiązać cały wątek przygodowy ratując planetę od zagłady.

POSTACIE

Osobiście nie zauważyłem, żeby postacie w grze różniły się tak charakterystycznymi cechami jak np: szybkość reagowania, poruszania się, czy też wykonywania jakichkolwiek innych operacji. Pokrótce postaram się jednak je opisać. W grze sterować będziesz tylko czterema.

– CLARIUS – humanoid, pilot, w sędziwym wieku 176 lat.

– SIUGESS CHUELE – człowiek, kobieta, obywatel ziemi, 27 lat.

– MC 128–7 CIM – robot, seria piechoty uderzeniowej, 6 lat.

– DESRERGER – człowiek, mężczyzna, wolny morderca, 42 lata.

– REANNON ADELE – człowiek, kobieta, ekspert od systemów bezpieczeństwa, 31 lat.

– TORRE MIYRIEL – cyborg, na służbie 100 lat.

– DEEREGH RORIAN – człowiek, mężczyzna, doświadczony żołnierz, 42 lata.

– FREYMON TENILLEE – człowiek, kobieta, medyk polowy, 27 lat.

– KIURCHER – człowiek, mężczyzna, snajper, 49 lat.

– SPEY BONDEN – człowiek, mężczyzna, 22 lata.

– HOMEZ KATRINA – człowiek, kobieta, były agent UPBI, 27 lat.

– CIM–LITE – robot, seria piechoty uderzeniowej, 2 lata.

To, czym wyróżniają się dane postacie, to ich wyposażenie, stopień doświadczenia i wytrzymałości zarówno na ciosy jak i na działanie wilgoci. Osobiście zalecałbym skład: MC 128–7 CIM, REANNON ADELE, FREYMON TENILLE, CIM–LITE. Dlaczego właśnie taki skład, ano choćby dlatego, że roboty nie rozpłyną się w płynie.

ROZPOCZYNAMY

Po udanym wyborze ekipy przechodzisz do mapy, gdzie dokonujesz kolejnego wyboru – ścieżki, po której będziesz szedł. Należy pamiętać o najważniejszym – aby ukończyć grę, należy zebrać reaktory. Na mapie są to miejsca otoczone czerwonymi kółkami. Po dokonaniu wyboru (kursory i ENTER) czeka cię miłe zaskoczenie, a właściwie szok. Ekran gry podzielony zostaje na cztery części, każda dla jednej postaci. Na początku taki podział może nieźle wkurzać, lecz z biegiem czasu przestaje się na to zwracać uwagę, ponieważ bardziej przykuwa uwagę akcja gry.

U góry każdego z mniejszych ekranów znajdują się trzy podekrany:

STORE – skład wszystkich rupieci, które niesiesz. Ekran STORE dzieli się na część lewą (wykaz rysunkowy tego co posiada dana osoba), środkową (są tu trzy opcje: informacji o przedmiocie trzymanym w ręku, podnoszenia przedmiotów oraz ich wyrzucania), prawą (przedmiot trzymany w ręku).

DTS – to okno skanera. Jeżeli go nie posiadasz to nici z oglądania terenu w okolicy z lotu ptaka.

STATS – cała statystyka danej postaci, wszelkie dane o doświadczeniu, sile, wytrzymałości, masie dźwiganego ekwipunku itp.

BROŃ

Różnorodność broni daje ci możliwość zaplanowania nawet najbardziej perfidnych działań strategicznych, zaś to, czy się powiodą, zależeć będzie w głównej mierze od dobranej spluwy. Mam zaszczyt teraz przedstawić prawie cały wachlarz uzbrojenia:

– MOUNTED MINI–GUN – rodzaj poręcznego kałasznikowa, dobry na stwory średniej wielkości, wymaga amunicji 44 HIGH AET.





Screeny mieszane z PC i Amigi





HIRED GUNS

– TUNGSTEN BORE RIFLE – daje pojedyncze strzały, co nie plasuje go zbyt wysoko w hierarchii broni. Potrzebuje amunicji o symbolu 18.

– OXY 6 FLAMER JUNIOR – mała i poręczna ognioplujka. Przy posługiwaniu należy uważać na odbijające się od wroga kule ognia. Działa na paliwo.

– HYD-FLUORINE HAND LASER – każda kobieta nosi go w torebce, jest szybki i bardzo poręczny.

– SHOTGUN – klasyczna spluwa glin, o dużej sile rażenia, powolnym i częstym ładowaniu. Do ładowania służą naboje 18 BORE HIGH EXPL.SLVG.

– XONIC STUNNER – czyli porażenie 220V na dzień dobry.

– M-73 AUTO-GUN – bardzo szybki, a zarazem celny i skuteczny; automat w każdym calu. Działa na 44 THV.

– SNIPER RIFLE – broń ta jest celna, szybka, znakomita na szybko poruszające się cele, lekkie, no i działa na amunicję kalibru 9 mm.

– NAOMI GRENADE LAUNCHER – dobry na masywne cele, które opierają się skutecznie wszelkim kulom. Przy strzelaniu należy uważać na falę uderzeniową po wybuchu – chować się za ścianę. Granatnik ładujesz ręcznymi granatami 40 mm.

– UPBI ISSUE 38 – mała, lekka spluwa tajnych agentów UPBI. Działa wyłącznie na naboje 38 UPBI GLASER.

– BLASTER 52-G – szybka broń oparta o prąd elektryczny. Wszystko byłoby w porządku gdyby nie to, że rozpuszcza się w płynie.

– AUTO SENTRY KIT – czyli kieszonkowy automatyczno-optyczny miotacz plomieni. Umieszczony w danym punkcie, z czterech stron skanuje teren w celu zniszczenia wszystkiego co się rusza. Jego samego zniszczyć można np. granatem.

– PROXIMITY MINE, PROXIMITY MINE 2ND END. – miny skuteczne na co bardziej ruchliwe osobniki. Ich moc powala najsilniejsze stwory. Aby uruchomić minę należy ją odbezpieczyć, a potem wyrzucić kładąc normalnie na podłodze.

– GRENADES – poza tym, że mogą posłużyć jako naboje do granatnika, można używać ich niezależnie. Taki granat wystarczy wziąć do ręki i rzucić. Wybuch granatu jest niebezpieczny z uwagi na falę uderzeniową oraz samą ekspolzję. Fala uderzeniowa rozchodzi się we wszystkie strony, wyrządzając tyle samo szkody co sam wybuch. Aby przewidzieć czas wybuchu, twórcy gry przy rzucie granatem zamienili nam kursor na zegar, dzięki któremu zorientujemy się ile czasu zostało nam na schowanie się za ścianą.

Poza klasycznym uzbrojeniem oraz przedmiotami znalezionymi podczas rozgrywki, towarzyszyć ci będą w ekwipunku PSIONIC-AMP. Są to rodzje bonusów technicznych, medycznych itp. Postaram się teraz przedstawić w wielkim skrócie zastosowanie każdego z PSIONIC-AMP.

BANISH WALL – wybije wszystko co znajduje się wokół.

BRIDGE – rodzaj kładki, po której można przejść, niestety znika po określonym czasie.

CURE POISON – oczyszcza ludzką krew ze wszelkich trucizn, zakażeń i innych świństw.

ELECTRIFY – działa jak mechaniczny czar powodując zebranie się okolicznej energii; dość skuteczny rodzaj broni.

FARSIGHT – więcej niż przydatne, poszerza twój DTS (zasięg skanera).

FIREBALL – rodzaj miotacza płomieni, tyle tylko, że się wyładowuje.

FIRESHIELD – ulepszona wersja zwykłego SHIELD.

FLOAT – odporność na skoki z dużej wysokości.

GILLS – pozwala ludziom przebywać pod wodą, nie zabezpiecza jednak co mniej odpornej broni.

HEAL – uzdrawia osoby będące droidami lub ludźmi.

INFERNO – nowa broń, o bardzo dużej sile rażenia.

MIRACLE – cuda się jednak zdarzają. Uaktywniając ten PSIONIC-AMP spowodujesz losowe pojawienie się nowego w twoim ekwipunku.

PART WAVES – kumuluje wilgoć z okolicy i to akurat na twojej broni, jak wiadomo część się rozpuści.

REPAIR – każdemu może się zdarzyć awaria, jeżeli jednak posiadasz ten gadżet wszystko będzie w 100% sprawne.

SHIELD – najbanalniejsza, a co za tym idzie średnio skuteczna osłona.

SHOCK BLAST – chwilowo oślepia przeciwnika, powodując przy tym małe trzęsienie ziemi.

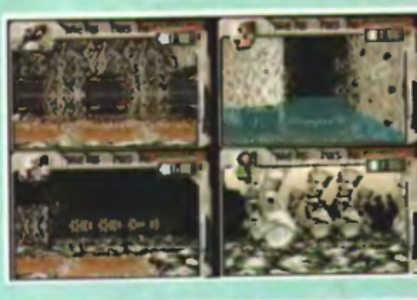
SHIFT – dodaje ci skrzydeł, ale tuż nad ziemią.

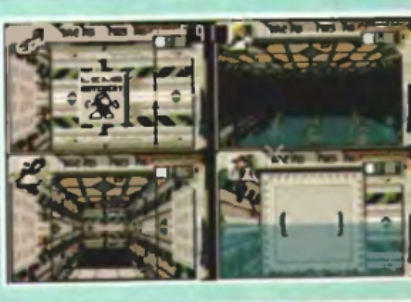
STRENGTH – podnosi możliwości tragarza – możesz dźwigać więcej.













TELEPORT – przenosi na średnią odległość ze średnią skutecznością.

TRANSMUTE – losowa zamiana wybranego przedmiotu w jakiś inny, ot takie czary-mary.

WATERPROOF – niewidzialny kombinezon płetwonurka, który umożliwi ci zanurzanie się w płynach bez uszczerbku dla delikatnej broni.

G1200

Współpraca: Rafał Klar

Firma LiComp zapowiada wydanie HIRED GUNS pod koniec wakacji.



Zdarza się, że hucznie zapowiadane wydarzenia okazują się kompletnie nieudanymi przedsięwzięciami, nie zasługującymi na pochwały. Zamierzenia przerastają możliwości producentów, starających się mimo tego dowodzić, że ich produkty są bezbłędne. Są też oczywiście pozycje nie mieszczące się w jakichkolwiek kategoriach jakości: ISLE OF THE DEAD, DISCIPLES OF STEEL, kompletne ruiny próbujące cofnąć rozwój gier komputerowych o kilka lat. Ale nad nimi roztoczmy zmowę milczenia, zajmiemy się natomiast dziełami odrobinę lepszymi, które miały być gigantami, a nie okazały się nimi. Może kilku nieświadomych graczy uchroni to przed niepotrzebnym rozczarowaniem. Bowiem wszystkie trzy opisywane tytuły po dwóch, trzech godzinach użytkowania zaczynają zwyczajnie denerwować. Paradoksalnie nie działają one tak jak powinny nawet na komputerach 486 – dodatkowy fakt koszący zastępy wielu potencjalnych nabywców. Raczej trzymajcie się od tych gier z daleka.

Micz

ARENA







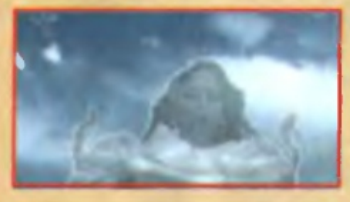


Na spokojne królestwo spadło przekleństwo maga. Prawowity król został odstawiony na boczny tor, na banicję skazano również wiedzącą zbyt dużo czarodziejkę. Władzę przejął Tharn. Był magiem ukrywającym pod kapturem swe świetliste oczy. Ci, którzy go nie posłuchali stąpali odtąd po ziemi na czterech łapach. Ptaki chroniły się na wysokich wieżach, a smutek i przerażenie zaległy w najdalszych nawet siołach. Ale gdzieś w lochach znajduje się człowiek zdolny zmiażdżyć potęgę Tharna...

Gdy zobaczyłem ARENĘ, byłem nastawiony entuzjastycznie. Gralika na dobrym poziomie, wielki świat do zdobycia, mnóstwo przedmiotów o różnych cechach magicznych. Na początku wybiera się rodzaj postaci spośród szerokiego wachlarza charakterów, zawierającego oryginalne patenty, takie jak Spellmaker – postać potrafi przygotowywać dowolne czary o pożądanym zasięgu i sile. Zapowiadało się ciekawie.

Po opuszczeniu lochów, we śnie dostajesz zamówienie na odnalezienie ośmiu kawałków Laski Chaosu, która złożona do kupy ma ponoć posiadać nielichą moc. Po kolei udajesz się w różne miejsca, szukając zgub. Odbywa się to na zasadzie: eksplorujesz jeden wskazany ci przez zapoznaną księżniczkę loch, zdobywasz mapę, potem dowiadujesz się gdzie znajduje się kolejny kawałek Laski Chaosu. Tam znów trzeba uczynić z kilkudziesięciu kreatur trupy. Szybko wiadomości o twojej utajonej misji docierają do uszu Tharna, ten wyniuchawszy co się święci rozsyła w pościg zamachowców.

W ARENIE zwiedza się miasta (jest ich łącznie około czterystu!), penetruje się przedmieścia, jak i dokonuje się inspekcji lochów w celu zdobycia gotówki i zapasów



lub żeby wykonać zlecenie. Można także pływać. Żeby przemieścić się z miasta do miasta trzeba kliknąć prawym przyciskiem myszy na mapie, wtedy ukazuje się szkic całego królestwa, na nim wybierasz prowincję, do której chcesz się udać. Miasta różnią się nieco, tutaj rosną palmy, gdzie indziej kaktusy albo dęby. W ciepłych krainach mieszkają Murzyni. Zmieniają się pory dnia, słonko zachodzi jak na pocztówce, w nieprzyjaznym klimacie pada okazjonalnie śnieg. Ale tak naprawdę wszystko wydaje się bliźniaczo podobne, chęć stworzenia ogromnego świata przerodziła się w paranoidalne deja vu. Naprawdę, znacznie lepszy efekt uzyskano w BETRAYAL AT KRONDOR, gdzie każdy teren czy lokacja posiada specyficzne cechy.

ARENĘ dyskwalifikuje ogrom wad stworzonego przez BETHESDĘ systemu. Niestety trzeba będzie je po kolei wyliczyć.

Czy ktoś wyobraża sobie w jakimkolwiek innym RPG potwora, który dwoma uderzeniami roznosi cię na strzępy? Ową siłę posiadają tylko superherosi występujący zazwyczaj w szczególnych pojedynkach. W ARENIE takich stworów są tuziny. I co ciekawe – po powtórnym załadowaniu stanu gry i ponowieniu walki to ty zabijasz tamtego dwoma ciosami bez straty energii! Wszystko odbywa się więc w sposób przypominający rosyjską ruletkę.

Po drugie, często odchodzisz na tamten świat nie wiedząc w ogóle co się



stało, a to z powodu, że agresor zaatakował cię od tyłu. Albo inny kwiatek: z odpoczynku budzi cię obwieszczenie, że wokół zalęgło się od wrogów. Przed momentem oczyściłeś teren w promieniu mili – a tu po drzemce słychać głuche bum i twoje oblicze u dołu ekranu spowite zostaje czerwienią. Upolował cię właśnie długowłosy goguś – zawsze ten sam, w jak dalekich stronach byś się nie znajdował.

Program nie rejestruje miejsc położenia przedmiotów. Oznacza to, że jeśli zostawiłeś w komnacie cenne artefakty i wyszedłeś drzwiami, to po powrocie artefaktów już nie będzie. Odnosi się to także do potworów, które ustawicznie się odradzają.

Operowanie przedmiotami odbywa się w toporny sposób. Na napotkanych postaciach nierzadko trzeba kilkakrotnie klikać, by raczyli ci wreszcie coś powiedzieć. Wałęsających się postaci są setki, lecz każda oczywiście opowiada to samo. Zabrakło też rasowych zagadek – jest ich tylko kilka i to na nędznym poziomie. Dopełniając czary rozpaczy należy powiedzieć, że potwory często atakują poprzez ściany lub podłogi – gra nie została do końca przetestowana.

ARENA jest klasycznym wręcz przykładem ładnie opakowanej słabizny. Widać, że ludzie z BETHESDY po raz pierwszy robili grę z gatunku role-playing, pogubili się we wszystkim, wydając na świat karla. Zgroza ogarnia, gdy się widzi butne slogany kampanii reklamowej tej gry na Zachodzie. Wierzcie mi: lepiej zagrać w BETRAYAL AT KRONDOR, mimo, że ten tytuł ma już rok, wciąż utrzymuje dobrą formę. W świecie Krondoru jest fantazja i tajemnica.

Micz

BETHESDA'94

PC 386 (486): VGA, SB, GUS

ROLE-PLAYING

85% 85% 60%

Grafika Dźwięk



IN EXTREMIS



Zastanawiano się, co będzie gdy idea tak świetnej gry jak DOOM połączona zostanie z pomysłami zawartymi w filmie ALIEN. Opuszczona kosmiczna baza. Jedynymi śladami, że coś się tu wydarzyło są leżące na korytarzach rozszarpane ciała członków załogi. Przybyłeś jako mściciel.

Zamiast trzymającej w napięciu akcji i klaustrofobicznej atmosfery zobaczyliśmy słabą grafikę i niezborne wygibasy komediowych „obcych". Wszystkie sharewarowe kompilacje WOLFENSTEIN przewyższają IN EXTREMIS o kilka klas.

Jego pierwszą wadą jest ślimacza animacja. O ile obrót dookoła własnej osi odbywa się w przyzwoitym tempie, o tyle ruch do przodu jest powolny, zupełnie jakby grało się w STRIKE COMMANDER na 386SX. Grafika wnętrz jest jednostajna, pewnie hen daleko potem coś się zmienia, ale odkryć to może tylko nieludzko zatwardziały fanatyk. Zaś potwory zrobione są okropnie, trudno mówić o ich animacji, bo efekt jest niemożliwy wprost do opisania.

Pod żadnym pozorem nie dajcie się namówić na kupno tej gry – nie ma ona nic wspólnego z chlubną tradycją WOLFENSTEIN. IN EXTREMIS zainteresuje jedynie tych, którzy od 1990 roku nie widzieli żadnej gry komputerowej.

Micz

BLUE SPHERE'93

PC 386: VGA, SB

ZRĘCZNOŚCIOWA

50% 50% 40%

CYBERRACE

W CYBERRACE tak naprawdę nic się nie dzieje, pozornie ładna otoczka ukrywa pustkę, całkowity brak pomysłów. Miało powstać coś agresywnego, powodującego, że krew szybciej obiegałaby układ krwionośny. A wyszedł ociężały kolos na pewno nie zadowalający rasowych pilotów i nie będący w stanie zaciekawić nowicjuszów lotniczego rzemiosła.

Micz

CYBERDREAMS'93

PC 386: VGA, SB

PSEUDO SYMULATOR

85% 70% 60%







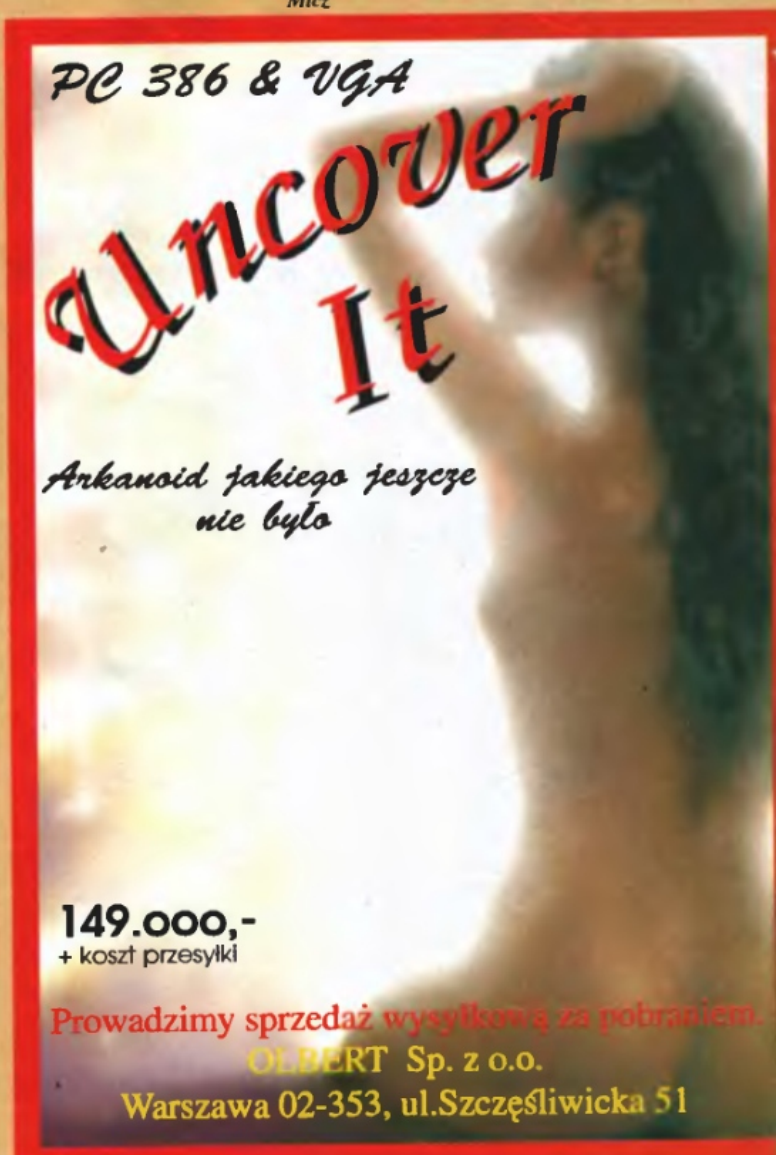




Graficznie przypomina COMANCHE, animacja jest odrobinę szybsza, ale przy ustawionym na najwyższy poziom detalu akcja zwalnia nawet na 486DX. Całość zajmuje 20 megabajtów, z czego około jedna trzecia to pliki symulatora, reszta zaś to kiepska synteza mowy i trochę animacji. Rozpoczyna się od tego, jak ucieleśniający w sobie wszystko co parszywe polityk uprowadza ci dziewczynę, zmuszając tym samym do udziału w zawodach na śmierć i życie. Ty i twój mechanik zostajecie dokoptowani do wielkiego sportowego cyrku, zwącego się Cybernetycznym Wyścigiem. Znudzona toczącą się nieustannie w galaktyce wojną ludzkość ogląda na holograficznych ekranach zmagania śmialków. Będą się bawić i twoim kosztem.

Wszystko pięknie, można nawet wybaczyć kiczowate intro, w którym bohater przedstawiony jest jako pajac przypominający figury rodem z HARLEQUINA. Po nim zaczyna się latanie przypominającymi poduszkowce machinami. Niebieski szlak znaczy drogę, którą trzeba pokonywać okrążenia. Do przeciwników trzeba strzelać, z biegiem czasu stosując inne niespodzianki, takie jak miny, ochraniające pola energetyczne itd. Po biegu otrzymuje się pieniądze stosowne do czynów, jakich się dokonało w jego trakcie – im wyższa lokata i im więcej przeciwników rozszczepionych na atomy, tym lepiej. Po wykonaniu zadania ogląda się okazjonalne animacje, można dokonać specjalnych zakupów, rozmawiając w barze z kilkoma wyrzutkami podejrzanej rasy.

Jednak pomykanie podobnymi do siebie torami po kilku różnych sceneriach nie jest najciekawszym zajęciem.
















BETRAYAL AT KRONDOR to „Riftwar Legacy" Raymonda E. Feista dla tych, którzy w życiu nie otwierali książek. Koneserzy RPG w wydaniu AD&D może kręcą trochę nosem, ale wszyscy zgodnie przyznają, że KRONDOR ma jakiś taki niesamowity klimat. Tyle, że gra nie będzie miała na razie kontynuacji – DYNAMIX dziwnie przycichł.

1 – W mroku

Występują: Owyn, Gorath, Locklear
Cel: Eskortowanie Goralha do Krondoru

Po raz pierwszy spotkaliśmy się w pobliżu miasteczka LaMut. Tam napotkany Owyn przyłączył się do Locklearа, eskortującego więźnia Goratha do stolicy. Czekała nas jeszcze długa droga do Krondoru. Szliśmy kierując się na południe. Po chwili usłyszeliśmy za sobą tupot czyichś nóg. Biegł w naszą stronę młody chłopak, którego spotkaliśmy w Yabonie.

Po wysłuchaniu najnowszych wieści ruszyliśmy w dalszą drogę. Minęło wiele dni męczącej wędrówki, zanim ujrzeliśmy mury stolicy. Nie obyło się oczywiście bez problemu. Strażnicy upierali się, że nie wpuszczą do miasta obcych. Nie radzili też używać jakiegoś fortelu, przypominając, że ostatnio grupka przybyszy z północy próbowała schować się w drewnianym koniu i tym sposobem dostać za mury. Nic z tego jednak nie wyszło. Konia spalono, a przybyszów wtrącono do lochów. Mimo wszystko spróbowaliśmy.

Do Krondoru dostaliśmy się przez podziemia. Drzwi do zamku były zamknięte, ale otworzyliśmy je kluczem, który dał nam stary przyjaciel Jamesa. Zamek był trochę zmieniony od czasu, kiedy przebywał w nim ostatni raz Locklear. Bardziej opustoszały, ponury. Nagle z ciemności wyłoniły się dwie postacie – Książę Arutha i Wielki Mag Pug. Ucieszyli się bardzo na widok Locklearа, który wyjaśnił im swoje obawy co do konfliktu na Północy. Nagle stojący z boku skrytobójca zwolnił cięciwę kuszy, celując w Goratha. Strzała dzięki magii Puga nie dosięgnęła celu. A więc i tu wrogowie z Północy mają swoich szpiegów.

2 – Cień Nocnych Jastrzębi

Występują: James, Owyn, Gorath
Cel: Dotarcie do tawerny Black Sheep w Romney, gdzie czeka oddział króla Lyama.

Z dobrze poinformowanych źródeł dowiedzieliśmy się, że nie wyjdziemy do Romney bez GUILD SEAL. Udaliśmy się więc na poszukiwanie tego przedmiotu. Znaleźliśmy go w opustoszałej szopie, obok pola kukurydzy na północ od miasta Romney.

Udaliśmy się następnie w dalszą drogę. Złożyło się, że w okolicy panowała jakaś straszna zaraza, która nas dopadła. Nie mieliśmy zbyt dużo pieniędzy, by leczyć się w pobliskiej świątyni. Na szczęście, któryś z nas przypomniał sobie o dobrej kapłance w świątyni Eortis, którą wybudowano na wyspie. Wiekliśmy się wzdłuż wybrzeża, a nasze siły malały coraz bardziej. Wreszcie dotarliśmy do Silden.

Trudno opisać naszą radość, gdy ujrzeliśmy przycumowany do mola statek. Jeszcze trudniej opisać szaleństwo Owyna, kiedy kapitan zgodził się nas przewieźć na wyspę. Tam, pod opieką kapłanki wróciło nam zdrowie. Zdążając do Romney przypomnieliśmy sobie o napoju w zielonych buteleczkach, który wyleczyłby nas równie skutecznie, lecz wtedy nie spotkalibyśmy pięknej kapłanki... W końcu dotarliśmy na miejsce. Przybyliśmy jednak za późno. Oddział zabójców pod osłoną nocy zaatakował żołnierzy króla Lyama, gdy wesoła zabawa tętniła w tawernie. Nikt nie ocalał z rzezi.

3 – Luneta i pająk

Występują: James, Owyn, Gorath
Cel: Rozwikłanie tajemnicy lunety i pająka – schwytanie morderców

W zgliszczach Romney znaleźliśmy lunetę i pająka. O ile luneta przydała się przy szukaniu domów lub skrzyń w okolicy, także pająka postanowiliśmy zatrzymać, mimo, że wydawał się bezużyteczny. Udaliśmy się do Kenting - Rush. Tam uprzejmie powitał nas Navon du Sandau, kupiec, jak się przedstawił. W jednym z domków mieszkał stary mędrzec. Zadał on nam trzy pytania, na które odpowiedzieliśmy: TAK, NIE, TAK. Otrzymaliśmy od niego magiczną laskę, która w czasie walki przywoływała burzę i robiła piorunochron z jakiegoś natręta. Odwiedziliśmy też pobliską świątynię, w której porozmawialiśmy z kapłanem. Usłyszeliśmy, że poda nam nazwisko przywódcy Nocnych Jastrzębi – nikczemnych najemników, którzy wycięli w pień oddział z Romney, jeśli poddamy się próbie wyznaczonej przez pustelnika. Jego domek stał niedaleko pilnie strzeżony, jednak strażnicy nic złego nam nie zrobili, wyczuwszy jakby nasze zamiary. Pustelnik wyznaczył nam próbę głodu. Wyrzuciliśmy więc całe jedzenie i siedzieliśmy głodni przez jedną dobę.

Następnego ranka, najadłszy się do syta, udaliśmy się do kapłana, by poinformować go o pomyślnie wypełnionym zadaniu. Jego wargi drgnęły bezgłośnie – Navon du Sandau. Poszliśmy wykonać wyrok. Rzuciliśmy bandycie całą prawdę prosto w oczy, nie ulękł się nas dobywając miecza. Pokonaliśmy go nie bez trudu, z jego kieszeni zabierając potem cenne przedmioty, w tym klucz. Kupionym w sklepie kluczem Virtue Key otworzyliśmy skrytkę w studni i zabraliśmy figurkę konia. Poszliśmy teraz na południe. Dzięki figurce mogliśmy wejść do tajnej siedziby Nocnych Jastrzębi, do której wejście prowadziło przez wodospad.

Zabiliśmy tylu morderców ilu tam było, by pomścić śmierć przyjaciół z oddziału. W jednym z pomieszczeń wróg na nasz widok popełnił samobójstwo. Otworzyliśmy tam drzwi po prawej stronie kluczem Navona. Za nimi stała skrzynia. By dostać się do jej wnętrza wpisaliśmy hasło DARKNESS. W środku była wiadomość o najbliższych planach Nocnych Jastrzębi. Wiedzieliśmy już co knują.

4 – Naznaczeni śmiercią

Występują: Gorath, Owyn
Cel: Ucieczka z północnych terenów

Po wyjściu z jaskini za wodospadem wpakowaliśmy się w niezłą kabałę. Zostaliśmy zaatakowani przez Moredheli. James szczęśliwie uciekł z całym złotem, a nas wtrącono do celi. Dzięki magicznym zdolnościom Owyna udało się nam z niej wydostać. W pomieszczeniu obok znaleźliśmy w skrzyniach nasze przedmioty, które zabrali wrogowie. Po długiej wędrówce po podziemiach w końcu ujrzeliśmy światło dzienne.

Wszystko pokrywał śnieg. Nad stolicą Północy Sar Sargoth krążyły sępy. Postanowiliśmy odwiedzić mieszkającą niedaleko Caevn żonę Goratha. Jej domek znaleźliśmy bez problemu, gdyż obok niego stała studnia, a w dodatku na straży stali żołnierze. Stosunki międzymałżeńskie nie układały się zbyt pomyślnie, lecz nie przeszkadzało to kobiecie za kilka złotych monet nauczyć Owyna czaru AND THE LIGHT SHALL LIE. Dzięki niemu stajesz się na moment łudząco podobny do żołnierzy Moredheli. Udaliśmy się do miasta Harlech, korzystając przed wejściem z wyżej wymienionego czaru. Tam poznaliśmy hasło. Znając je doszliśmy na most, który przeszliśmy bez problemu. Zauważyliśmy, że nie był zbytnio strzeżony i mogliśmy spokojnie zabić strażników oszczędzając w ten sposób wiele czasu.

5 – A rzeki płyną krwią

Występują: Patrus, James, Locklear
Cel: Obrona Northwarden

Na początku skierowaliśmy się do Northwarden. W twierdzy rozmawialiśmy z Baronem Gabotem. Dowiedzieliśmy się, że siły jego wojska zostały osłabione i zdobycie twierdzy przez wroga jest tylko kwestią czasu. Poprosił też, by książę Martin opóźnił lub w miarę możliwości zatrzymał wrogie oddziały oraz byśmy znaleźli Tamneya – jego minstrela. Wychodząc z miasta kupiliśmy w sklepie kilka butelek Coltan Potion. Martina znaleźliśmy na południe od Northwarden. Po bliższym przyjrzeniu się rysom jego twarzy uznaliśmy, że to brat Aruthy. I nie pomyliliśmy się co do tego. Martin przeszkolił nas w strzelaniu z kuszy i poprosił o zatrucie skrzyń z żywnością przeznaczoną dla nieprzyjaciela.

Trzy skrzynie znajdowały się na północny zachód od Martina. Były jednak chroniona szyframi. Na szczęście Patrus był dobrym czarodziejem i znał czar UNION, dzięki któremu odczytaliśmy szyfr. Teraz tylko wystarczyło wpisać hasła ONION, DOOR OUTSIDE i wieka stały otworem. Coltan Potion zatruliśmy tam leżące paczki z żywnością. Ale będą mieli wrodzy żołnierze niespodziankę! To ne pewno uszczupli ich siły. Wróciliśmy teraz do księcia Martina i poinformowaliśmy go o wykonanej misji. On w podzięce zlecił nam odnalezienie Tamneya.

Ukrył się on w opustoszałej stodole blisko Decamp on the Teeth. Nie chciał jednak otworzyć nam drzwi, więc Locklear wypiwszy kilka łyków Fadamor's Formula kopnął w nie tek mocno, że zawiasy puściły. Namawialiśmy minstrela do powrotu do Northwarden, ale ten najpierw poprosił nas o drobną przysługę. Chodziło o tajemniczy kamień z jaskini znajdującej się niedaleko stąd. Znaleźliśmy go w północnej części jaskini. Tamney dał nam w zamian kilka diamentów. Sprzedaliśmy je w sklepie w Decamp on the Teeth. Znaleźliśmy tam jeszcze nowy czar. Zmęczeni udaliśmy się do Martina, myśląc, że to koniec obowiązków. Pomyliliśmy się jednak. Ten zlecił nam najtrudniejsze zadanie. Kazał nam wykraść plany wojenne wroga.

Wróciliśmy jeszcze do Barona i poinformowaliśmy go o zaistniałej sytuacji. Następnie udaliśmy się do Raglam. Po drodze spotkaliśmy Gobliny. Było ich za dużo, by wszczynać potyczkę, więc zapłaciliśmy im dwa tysiące złotych monet. Szliśmy dalej, a okolica coraz bardziej się zmieniała. W końcu zaczął padać śnieg. Po drodze minęliśmy katapultę, której dokładnie się przyjrzeliśmy. Wreszcie zziębnięci dotarliśmy do Raglam. W gospodzie zamówiliśmy Patrusowi kilka drinków na rozgrzewkę. Starzec upił się i zaczął grać na mandolinie. Tak marnej muzyki dawno nikt nie słyszał, więc nic dziwnego, że zostaliśmy wyrzuceni z lokalu. Poszliśmy teraz do domku inżyniera, położonego niedaleko stąd.

Czarodziej ciągle jeszcze nietrzeźwy rozbawił inżyniera, który opowiedział nam historię powstania katapulty. Dowiedzieliśmy się, że nie zapłacono mu za pracę, więc pragnąc zemsty wykradł koło zębate – podstawowy element konstrukcji katapulty. Ukrył je w skrzyni koło mostu. Ostrzegł jednak, że zamontował w niej pułapki. Odnaleźliśmy skrzynię i rozbroiliśmy, po czym udaliśmy się z kołem pod katapultę. Naprawiliśmy ją i przez przypadek wystrzeliliśmy jeden pocisk. Mieliśmy szczęście, że uszkodził chałupę kapitana wrogiego oddziału. Stamtąd zabraliśmy plany i złoto.

Wróciliśmy z planami do księcia Martina przepełnieni nadzieją, że dostaniemy za to niebezpieczne zadanie trochę złota. Martin zamiast złota kazał nam zająć się sześcioma niebezpiecznymi czarodziejami grasującymi po okolicy. Podobno trzymają sztamę z samym Delekhanem, napotkanym już samozwańczym władcą północnych rubieży. Sześciu pokonaliśmy niedaleko domku ze studnią, po czym wróciliśmy do Martina, żądając zapłaty. On skierował nas do Barona. Udaliśmy się do Northwarden, ale zamiast złota dostąpliśmy zaszczytu wzięcia udziału w w obronie twierdzy.

6 – Zdrada

Występują: Owyn, Gorath
Cel: Odnalezienie księgi Macross







BETRAYAL at KRONDOR

Aby wydostać się z Krondoru musieliśmy ponownie przejść złowieszcze podziemia. Spotkaliśmy tam złodzieja Limma, od którego otrzymaliśmy notatkę. W południowo wschodniej części labiryntu spotkaliśmy Kat. Poprosiła nas o przyniesienie Idol of Iassur. Znaleźliśmy go na drugim poziomie podziemi. Spotkanej ponownie Kat oddaliśmy przedmiot, a ta w zamian powiedziała nam, że przywódcą magików jest Abbot Graves, który mieszka w Malac Cross. Udaliśmy się w stronę tego miasta, zaopatrzywszy się uprzednio w odtrutki. Nie uszliśmy daleko, gdyż na ziemi spostrzegliśmy leżącego osobnika. Nie żył już, więc przywłaszczyliśmy sobie znaleziony przy nim klucz.

Niedaleko Malac Cross zauważyliśmy dróżkę, którą się udaliśmy. Wiodła ona do statui smoka. Dotknęliśmy jej i znaleźliśmy się w jaskini. Obok nas leżał prawdziwy przedstawiciel tego gatunku. Okazało się, że jest to prawdziwa wyrocznia. Smok opowiedział nam kilka ciekawych rzeczy. Dalsza droga do Malac Cross przebiegała bez przeszkód. W mieście odwiedziliśmy karczmę i spytaliśmy o nowiny. Następnie poszliśmy do świątyni. Tam porozmawialiśmy z Abbotem Gravesem.

Powiedział nam, że miasto ma być wkrótce zaatakowane przez Pantathian, i że myśli o ewakuacji ludności. Poprosił nas o poinformowanie o zaistniałej sytuacji mieszkającego w osadzie Sloot Mitchela Waylandera. Udawszy się tam porozmawialiśmy z Mitchelem, dał nam on notatkę. Pokazaliśmy ją Abbotowi uprzednio wróciwszy do Malc Cross. Podczas rozmowy dowiedzieliśmy się o Tomasie, który jest wojennym przywódcą Elfów. Można go znaleźć w lesie Elfów. Podobno wie wiele o księdze Macross. Skierowaliśmy się do Eggley, by tamz jednego z domków, otworzonego kluczem wziętym zabitemu koło Krondoru, zabrać mapę podziemi Sarth. Potem udalismy się w kierunku tego miasta.

Po drodze spotkaliśmy starą kobietę, która poprosiła nas o beczkę piwa (można ją zdobyć w tawernie Malac Cross). Przed Sarth spotkaliśmy brata Marca, który poinformował nas o chorobie brata Dominica. Przez podziemia dostaliśmy się do klasztoru. Uleczyliśmy chorego, za co dostaliśmy trzy szmaragdy oraz książkę, którą przeczytaliśmy. Pozwolono nam też wejść do biblioteki, gdzie poznaliśmy najświeższe nowiny.

Udaliśmy się następnie do Lamyt, gdzie zaopatrzyliśmy się w wiele paczek z żywnością. Poszliśmy na południe, w kierunku wejścia do jaskiń Mac Mordain. Tam spotkaliśmy Naddura Ban Doka, który podniósł nam WEAPONCRAFT. Poprosił nas też o zabicie pewnej kreatury. Zrobiliśmy to z przyjemnością i dostaliśmy za to trochę złota. Po długiej tulaczce wyszliśmy z jaskiń do Lasu Elfów.

Tam spotkaliśmy brata Naddura – Ma-Cannura, który z kolei nauczył nas AMOR-CRAFT. W delcie rzeki znaleźliśmy wejście do jaskini. Szliśmy blisko wody aby nie zapaść w sen. Wyszliśmy z jaskini i udaliśmy się do północno wschodniej części lasu, gdzie wyszedł nam na spotkanie Calin. Po krótkiej rozmowie nauczył nas CROSSBOW. Wróciliśmy teraz przez jaskinie Mac Mordian i w jednym z miast kupiliśmy zbroję Grey Tower Plate.

Udaliśmy się też do Sethaon, zrujnowanego miejsca. Stąpaliśmy wśród zgliszczy. Znaleźliśmy tam nowe czary. Wróciliśmy do jaskiń Mac Mordian i daliśmy zbroję potworowi w dziurze. Dał nam napój, dzięki któremu wzrosła nam HEALTH. Dzięki temu w jaskini, gdzie znaleźliśmy połowę miecza, mogliśmy otworzyć wybuchową skrzynię, w której było 1500 sztuk złota. Doszliśmy do miasta Elfów, gdzie dostaliśmy książkę Macross.

7 – Długa wędrówka

Występują: Patrus, Locklear, James
Cel: Znalezienie i zniszczenie maszyny wroga

Na początku udaliśmy się na południowy wschód, by w końcu spotkać księcia Martina. Przekazał nam wiele ciekawych informacji na temat tajnej broni wroga – siejącej zniszczenie Rift Machine. W północno-zachodniej części lasu znaleźliśmy w skrzyni notatkę (zamek otwiera SNOW FLAKE). Było na niej napisane hasło dzięki któremu zdołaliśmy przebyć przez most. Następnie odnaleźliśmy Moreaulfa, powiedział nam o skrzyni znajdującej się w kanionie (VICTORY). Z notatki, która tam leżała dowiedzieliśmy się o miejscu uwięzienia Philipa.

Biedak znajdował się w Dimwood. Po drodze do tego miasta, w jednym z domków, znaleźliśmy ciekawą rzecz – skrzynię, która pozwalała wznieść się na moment w powietrze. Philipa spotkaliśmy koło domu wyglądającego jak sklep. Jakże się zdziwiliśmy, gdy powiedział, że ma 37 lat, jest kapitanem w królewskiej armii i został wysłany na przeszpiegi. Dał nam tajemniczy przedmiot Waani, służący do zniszczenia Maszyny. Wzięliśmy też z jego domku wiele cennych przedmiotów.

Poszliśmy do centrum lasu i bez trudu znaleźliśmy rozwidlenie rzeki. Patrus spostrzegł, że jedna z gór jest iluzoryczna, możliwe więc było przejście przez nią. Na niewielkim cyplu zmierzyliśmy się z zastępami nieprzyjaciela. Potem przyszła kolej na unicestwienie Rift Machine.

8 – W odległych krainach

Występują: Gorath, Owyn
Cel: Odnalezienie Puga i Gaminy

Znaleźliśmy się w innym świecie. Udaliśmy się na zachód najbliższą drogą. W jednym z namiotów natrafiliśmy na notatkę od Puga. Pisał on, by nie polegać na magii. Nie można jej używać jeśli nie posiada się laski Crystal Staff. Zbieraliśmy też kryształy, służące później do regeneracji różdżki. Przy najbliższym rozgałęzieniu skręciliśmy na północ. Dotarliśmy do kolumn. Jak zwykle ciekawski Owyn dotknął jednej z nich. Dzięki temu wzrósł nam poziom: STRENGTH, DEFENCE, ASSESMENT. Szliśmy długo w kierunku południowo – wschodnim. Przeszliśmy przez mosty i w jednym z namiotów znaleźliśmy różdżkę. Wreszcie Owyn mógł zacząć uprawiać czary.

Niedaleko też ujrzeliśmy tajemniczy puchar. Z nim wróciliśmy do kolumn. Coś zawirowało, zahuczało i zostaliśmy przeniesieni do domku, do którego wczesniej nie mogliśmy wejść. Spotkaliśmy tam czarodzieja Puga. On udzielił nam wykładu na temat kilku ważniejszych rzeczy oraz dał nam mapę tej dziwnej krainy. Potem przyłączył się do drużyny. Jeszcze tylko trzeba było przekazać mu czary Owyna, gdyż mag zapomniał odpowiednich zaklęć. Na południowo – zachodnim wybrzeżu z dziur w ziemi zabraliśmy czar STRENGTH DRAIN, oraz trzy przepiękne zbroje, niemożliwe do kupienia w żadnym ze sklepów w zwykłym świecie.

Tak zaopatrzeni udaliśmy się do jaskini położonej na północnej stronie rzeki, na zachód od trzech mostów. Błądząc po labiryncie znaleźliśmy komnatę, w której znajdował się osobliwy głaz, nie mieliśmy pojęcia co z nim począć. W trakcie wędrówki dotarliśmy do ogromnego pomieszczenia, w którym uwięziona była Gamina. Upiorne skrzydlate stwory unicestwiliśmy czarem STRENGTH DRAIN. Po chwili dziewczyna była już wolna, a my przenieśliśmy się do normalnego świata.

9 – Gniew szalonych bogów

Występują: Gorath, Owyn, Pug
Cel: Ochrona Kamienia Życia przed Makalą

Zostalismy przeniesieni do cuchnących i brudnych podziemi. Od razu mieliśmy okazję sprawdzenia wytrzymałości nowych zbroi. Test wypadł niepomyślnie dla pancerzy wrogów – te rozpadły się w pył pod uderzeniami naszych mieczy. Jednemu z pokonanych zabraliśmy klucz Ward of Ralen-Sheb, dzięki któremu większosc pomieszczeń stała przed nami otworem. Na północy znaleźliśmy zejście na niższy poziom. Tam rozprawiliśmy się z ponoć niezniszczalną szóstką czarodziejów, obalając tym samym mit o ich doskonałości.

Po wykonanej robocie przyszedł czas na głównego mąciciela – Makalę. Znajdował się on w pomieszczeniu chronionym magiczną tarczą, która po zabiciu sześciu magów przestała istnieć. Poszliśmy do wyroczni Aal. Okazał się nią znajomy smok, którego juz spotkaliśmy. Oczywiście nie mieliśmy zamiaru z nim walczyć – jest on istotą pozytywną w tej opowieści. Niestety był tak słaby i schorowany, że nie mógł sam dzierżyć pieczy nad Kamieniem Życia.

Tymczasem Makala wyzwał nas na pojedynek. Pokonaliśmy bez trudu jego skrzydlatych sprzymierzeńców. Z nim było trudniej – nie wszystkie czary działały. W niemałych opałach znalazł się też Gorath...

Potem nadszedł czas na zasłużony odpoczynek. Dożyliśmy sędziwych lat w ocalonym z rąk zła Krondorze. Choć kto wie, czy kiedyś raz jeszcze nie wyruszymy na wspólną tułaczkę po zaczarowanych krainach?

Andrzej Kapusta,
Michał Klimaszewski,
Marcin Welner
Orkiestrą dyrygował Micz

Dystrybutor: IPS Computer Group





F1 to wyścig FORMUŁY 1, zrobiony w przeciwieństwie do tej z MICROPROSE typowo zręcznościowo, w stylu LOTUSA. Ścigać się można na dwunastu torach rodem z prawdziwych zawodów. Trzy warianty rozgrywki znacznie podwyższają miodność gierki, a do wyboru są możliwości:

– 1 PLAYER TURBO (dla maniaków szybkości w grubych okularach),

– 2 PLAYERS,

– NORMAL (dla tradycjonalistów).



Doskonała jest też animacja – szybka i barzo płynna. Przed każdym wyścigiem masz wybór skrzyni biegów, opon i kąta nachylenia spojlera. Ścigasz się tylko i wyłącznie dla prestiżu.

Gulash

PS. Wyjaśniam drobną nieścisłość: LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE opisany w SS'13 str. 7, rzeczywiście wygląga toczka w toczkę jak CRAZY CARS 3. Różni się tylko ekranem tytułowym. Kto to zrobił i dlaczego – pozostanie słodką tajemnicą.





DOMARK'92
1MB AMIGA
PC: VGA,
SB, GUS
WYŚCIGI
80% 70% 80%











Kto by pomyślał, że Ruskie takie zdolne, PC



HIGHWAY FIGHTER

Akurat skończyła się diagnostyka podsystemów, kiedy do satelitarnego systemu pocztowego w moim wehikule dotarła oczekiwana wiadomość. Góra potężnej, rządowej organizacji dała zielone światło na rozpoczęcie testowania prototypowego pojazdu. Stary, podrasowany Moskwicz został ostatnio rozpracowany przez zachodnie wywiady. GRU pilnie potrzebowało nowej maszyny do użytku agenturalnego. To mnie przypadła wdzięczna rola królika doświadczalnego.

Specjaliści ustalili, że najbardziej miarodajnym sprawdzianem nowego sprzętu będzie przejazd tzw. drogą śmierci, transkontynentalną autostradą prowadzącą poprzez wszystkie republiki dawnego ZSRR. Ten naturalny poligon skupia w sobie niezwykle rzadkie połączenie najgorszych możliwych wariantów na Ziemi. Trasa zahacza o opanowane przez mafię aglomerację miejską, tereny wojskowe, enklawę cyborgów, getto ofiar nieudanych eksperymentów genetycznych, słowem wszystkie atrakcje turystyczne, jakie może zaoferować imperium po rozpadzie. Mam przeczucie, że to będzie bardzo długi dzień...

KLAWISZE

Kursory – kierunek jazdy
Spacja – strzał
Enter – wybieranie w menu, pauza w czasie gry
ESC – omijanie animacji, wyjście do menu/DOS'u

BONUSY

U – dobudowanie nowego modułu broni ofensywnej, doładowanie, jeśli zebrałeś już cały arsenał (jest 9 różnych gadżetów)
C – bomba rozwalająca wszystkie wrogie obiekty w zasięgu wzroku
O – niewidzialność, tryb rozwalania przeciwników „cialkiem"

TARCZE

Przednia – zabija przeciwników przy zetknięciu z powłoką
Rotacyjna – jw. tylko ze zmiennym obszarem aktywnym
Boczna – chroni przed wycieraniem się o bandy

HIGHWAY FIGHTER dzięki dobrej grafice i muzyce wygląda jak porządna, zachodnia zręcznościówka. A jednak została opracowana przez OMEGA INTEGRAL SYSTEMS – młodą firmę rosyjską, która pisze gry i programy edukacyjne. Inne jej produkty to komercyjna premiera FRANTIS: MISSION 2 oraz zapowiadany na koniec czerwca br. BODY QUEST.

Zespół jest bardzo młody, główny programista Aleksander Safonow ma ma 18 lat, jest na drugim roku matematyki. Serge Sziszkin, który napisał ścieżkę dźwiękową ma 24 lata, studiuje dziennikarstwo, amatorsko gra w grupie „BEDA". Oprócz nich są jeszcze trzy osoby zajmujące się plastyczną stroną przedsięwzięcia oraz marketingiem.

Chętnie ujawniają swój warsztat, co może być ciekawym materiałem porównawczym dla rodzimych autorów. Gra została napisana w Turbo Pascalu 7.0, wielkość plików źródłowych wynosi 340 KB. Wszystkie rysunki stworzono w DELUXE PAINT II ENHANCED, a animacje w DELUXE PAINT ANIMATION. Muzykę skomponowano przy pomocy syntezatora YAMAHA-PSS 595 z sekwencerem VOYETRA. W grze wykorzystano biblioteki procedur z poprzednich produkcji, pt. OIS GAME DEVELOPMENT SYSTEM.

Na koniec parę dziur w całym. Jedną z nich jest drewniany angielski, zresztą czasami z błędami ortograficznymi, jak wyraz ASSOCIATES w polu adresata przesyłki. Następną – drobne niespójności. No bo czemu te wszystkie czołgi, helikoptery i inne mocarne dziwadła na końcu każdego etapu uciekają wstecz przed drobnym samochodzikiem, zresztą tak niesamowicie szybko, jak on pędzi do przodu? Mimo to, chętnie obejrzałbym polską strzelaninę na podobnym poziomie technicznym. Szczególnie spodobało mi się eleganckie spakowanie całej gry oraz wszystkich potrzebnych danych do jedynego pliku wykonywalnego.

Przy okazji warto zaznaczyć ważny fakt, że w tego typu grach na wartkość akcji decydujący wpływ mimo pozorów ma nie moc obliczeniowa procesora, ale szybkość karty graficznej. Oznacza to, że można osiągnąć dobrą prędkość np. z 386SX/16 i Trident VGA, w przeciwieństwie do ślamazarności tej konkretnej gry na 486DX33 ze starą wersją OTI VGA. Zdeklarowany gracz powinien poważnie się zastanowić nad kupnem lepszego sterownika graficznego np. z szyną lokalną.

User Jama

OIS'94
PC 386: VGA,
SB, GUS
STRZELANINA
90% 90% 90%

help

Galina radzi zbłąkanym

Ciąg dalszy ze str. 18

czarodzieja). Potem pojawiam się na szachownicy. Figury mają głowy ludzi. Pod szachownicą jest pająk, a na prawo od niej spotykam aż 4 „braci bliźniaków". Próbuję ich zabić, a oni znikają. Ostatni znika bez dotknięcia szablą. Pojawia się on na „dziwnej" budowli powyżej. Gdy próbuję go zabić wytrąca mi szablę. Co mam robić? Czy to ostatni level? Maciej Żurawka

Trzeba zejść na dół, w okolice pająka i walcząc z gośćmi naładować się energią do maksa. Potem wrócić do pomieszczenia z posążkami i rozbijać je jeden po drugim. Ostatni okaże się być prawdziwym Księciem, który zacznie uciekać na górę. Pobiegnij za nim, a gdy wytrąci ci miecz, uskutecznij kręcenie się w miejscu jak oszalały (klawisze lewo-prawo-lewo-prawo itd.). Będziesz tracił energię, a twoja cielesna powłoka opadnie, uwalniając ducha. Tym duchem pognaj za Księciem i wykończ go ognistym plunięciem.

PRIVATEER — PC

Gdy zapisuję się do cechu kupieckiego i kiedy wykonam zadanie, to co mam zrobić by otrzymać pieniądze? Mr. X

W jaki sposób otrzymuje się należność pieniężną po każdej zakończonej misji? Knis

Po powrocie do jakiejkolwiek bazy po wykonanej misji twe konto automatycznie rośnie o należną ci sumę.

RETURN OF PHANTOM — PC

Jestem w pomieszczeniu z maską, którą trzeba włożyć. Podłoga się pali, w suficie jest klapa, a ja mam linę z hakiem. Ale jak się tam wdrapać? Klapa jest zamknięta. Grzesiek T.

Szybko rozwiąż układankę na ścianie, by wizerunek przedstawiał maskę Upiora z Opery. Wtedy otworzy się klapa w suficie. Celnym rzutem będziesz mógł zaczepić tam linę.

SECRET OF MONKEY ISLAND 2

Gdzie znajduje się depozyt po wyjściu z więzienia (2 level)? Jak wygrać w kasynie bilet na party? Piotr Chojkowski

Twoje rzeczy są w torbie na półce. Reguły gry w ulicznym kasynie są proste. Przyjmij zakład i przed obstawieniem wybiegnij tam, gdzie chodził poprzedni gracz — do sąsiedniej ciemnej alejki. Zapukaj do drzwi, a wyloni się ręka pokazując wystawione palce. Odpowiedzią jest liczba palców wystawionych za pierwszym razem. Za prawidłową odpowiedź dostaniesz właściwy numer, który obstaw na kole.

Jak ożywić pirata z trumny w krypcie? Gdy idę do Mojo, ona mówi mi o przepisie, który zapomniała. Kapitan Taryfa

Przynieś jej książkę „The Joy of Hex" z biblioteki.

SHADOW OF BEAST 3 — Amiga

Jak w trzecim etapie (Caves of Bidhur) przetransportować kamienny blok na kulach? Mariusz Stencel

Należy wyjmować kule, po których blok już się przetoczył i kłaść je przed nim (tak jak to robili starożytni Egipcjanie podczas budowy piramid).

SIMON THE SORCERER — PC

Gdzie można znaleźć i jak wziąć kartkę z listą zakupów? Marcin Jakubowicz

Kartka leży na planszy odchodzącej od planszy z wejściem do kopalni. Wejście do niej znajduje się w lewym górnym rogu.

SPACE QUEST 3 — Amiga

Jak po wysadzeniu w powietrze generatora dostać się do statku? Łukasz Graboś

Podążaj w lewo, potem w górę po schodach, następnie dwa razy na dół, dwa razy w lewo i raz w górę. Wyrwę przeskocz jak Kozakiewicz, o tyczce (USE POLE).

Jak wskoczyć do wózka z rury? Michał Komandowski

Gdy będziesz jechał na górę, wstań (STAND). W odpowiednim momencie musisz skoczyć (JUMP) i możesz lazić po rurze. Aby wejść do wózka, wydaj komendę GET IN GRABBER.

SPACE QUEST 5 — PC

Jak zrobić, żeby statek kosmiczny tego żeńskiego cyborga stał się widzialny? Gdy teleportuję się z mojego statku razem z Cliffem na miejsce lądowania statku cyborgicy, to nie wiem dlaczego, ale tylko ja mogę wejść do jego wnętrza. Gdy już tam jestem i podchodzę do pulpitu, to nagle mój ludzik siada na fotelu, razi go prąd i jest koniec gry. Incognito

Cliffy da ci pilota zdemontowanego z wraku robocicy. Telepotruj się na powierzchnię planety i wyłącz pilotem moduł niewidzialności (CLOAKING DEVICE). Wejdź do środka, ale nie siadaj na fotelu, tylko kliknij na panel po prawej stronie. Odkręć śruby i zdemontuj moduł. Szybko uciekaj na pokład swojego statku.

STAR TREK 25th — PC

Po przylocie (zaraz na początku gry) w okolice planety POLLUX V nie mogę wejść na jej orbitę. Niejaki Mr. Sulu mówi mi, że: „UNABLY TO COMPLY, CAPITAN. We're under Attack". Po pierwsze, nie wiem dlaczego gdy chcę wejść na orbitę jest wyświetlany ten napis, a po drugie nie ma tam nic co by mnie atakowało. Konrad Walecki

Porucznik Hikaru Sulu jest kompetentnym sternikiem i mimo widzimisie kapitana musi mieć zawsze na uwadze bezpieczeństwo statku. A wejście w standardową orbitę z jej zdeterminowaną trajektorią jest wystawianiem się przeciwnikowi na tacy. Jeśli rzeczywiście nikogo nie ma w pobliżu to albo uszkodzone są proximity sensors komputera, albo nie wydałeś rozkazu wyłączenia uzbrojenia i osłon.

STRIKE COMMANDER — PC

Jak kupić bomby? Gdy otwieram katalog, to są tam tylko Sidewindery, Amraamy i jakieś LAU-5. Andrzej Kleńć

W prawym górnym rogu kartki znajduje się fifek, za pomocą którego kartkujesz katalog.

SUPREMACY — Amiga

Jak dokonać transferu pieniędzy np. pomiędzy podległą planetą a moim centrum? Wojciech Król

Klikając na ikonę z monetami — tranfer zostanie dokonany automatycznie, jeżeli w twoich koloniach są oczywiście pieniądze.

TAJEMNICA STATUETKI — PC

Nie umiem poradzić sobie z recepcjonistą. Jak mu wcisnąć zmoczoną pocztówkę, żeby mnie wpuścił do restauracji? Mateusz Cichy

Przeczytaj rozczłonkowany opis w SS'8-9-10. Gdyby tobie ktoś dał zmoczoną pocztówkę zamiast np. pieniędzy to też pewnie nie dałbyś się nabrać. Pocztówkę musisz zmasakrować wielokrotnie mocząc i wyżymając zanim będzie odpowiednio dobrze przygotowana.

Doszedłem do więzienia. Po opłuciu klamki, drzwi i wyłącznika, obrzuceniem mięsem strażnika, wyrwaniu kabla i opłuciu butów strażnika próbuję opłuć włącznik lecz strażnik wchodzi i kopie mnie. Maciej Wojciechowski

Dokładny suplement do opisu znajdziesz w SS'11/KGB str. 12.

Wybiłem wszystkich bubków na automacie, ale nie znam hasła. Aro

Jeśli kupiłeś oryginalny egzemplarz gry to wiesz że sekwencje zręcznościowe można ewentualnie pominąć wciskając odpowiednią kombinację klawiszy wymienioną w Dzienniku Metropolis. Po wygranej grze trzeba wydobyć hasło z młodocianego hackera.

Co wpisać do terminala biblioteki? Po wpisaniu NEWTON komputer ośmiela się twierdzić, że hasło jest nieprawidłowe. Grześman

Gra nie jest głupia, jeśli nie masz prawa wiedzieć jakiejś informacji, bo dotychczas nie była podana, to jej nie uwzględni. Musisz grać hackera w salonie gier komputerowych, dowiedzieć się od niego hasła i dopiero wpisać.

Co zrobić, aby zabrać ponownie pył cegły potrzebny po to, by sypnąć Waderowi w oczy?

Pewna niewielka partia TAJEMNICY z początku producji miała błąd uniemożliwiający powtórne wzięcie pyłu. Jeśli jesteś zarejestrowanym użytkownikiem skontaktuj się z producentem, a on wymieni twoją kopię.

VEIL OF DARKNESS — PC

Jak przygotować naszyjnik z czosnku (mam czosnek, ale co dalej)? Marcin Lepiarz

Najlepiej czytać dokładnie opisy tych, co swoją krwawicą... (SS'7). Musisz zebrać dokładnie sześć główek czosnku i zanieść je do apteki. Tam miła babunia za drobną prowizją skleci naszyjnik.

ZAK McKRACKEN — C-64

Gdzie znaleźć potrzebną w sklepie kartę (cashcard)? Co mam kupić w sklepie? Andrzej Dulnik

Znajduje się ona pod biurkiem stojącym w sypialni. W sklepie kup gitarę, narzędzia, kij do golfa, okulary, kapelusz i płaszcz. Zapłać kartą kredytową.

Co robić, gdy Annie i Zak nie mają pieniędzy na bilet? Paweł Lenkiewicz

Gdy brakuje ci pieniędzy należy wybrać opcję RESTART GAME i poruszać się ograniczając przeloty do minimum. Można też popróbować szczęścia na loterii fantowej (informacje o szczęśliwym numerze są do zdobycia na pokładzie UFO w trójkącie bermudzkim).

Jak zdobyć niebieski i żółty kryształ? Maciej Makowski

Niebieski kryształ jest w Seattle. Ściągniesz go elektronicznym pilotem w pomieszczeniu po otwarciu drzwi. Natomiast fragmenty żółtego kryształu znajdzie Annie w Londynie.

Co trzeba zrobić ze znakami na nodze Sfinksa? Grając Zaklem używam na nich żółtą kredkę, po czym ukazuje się rysunek (składający się z kilku kropek), który muszę dokończyć. Co mam tam narysować? Tomek Traczykowski

Gdy dojdziesz do Sfinksa, skocz na Marsa i wyślij jedną z postaci z latarnią do wielkiego pomieszczenia. Stamtąd wejdziesz do labiryntu, na końcu którego znajduje się mozaika potrzebna do otwarcia Sfinksa.

Jak wykiwać angielskiego strażnika? Tomek Traczykowski

Dać mu butelkę whiskey otrzymaną od pijaka w zamian za umoralniającą książkę.

Jak otworzyć drzwi na Marsie (te z trzema przyciskami)? Tomek Traczykowski

Musisz użyć kombinacji szamana. Wciśnij raz lewy przycisk, dwa razy prawy, raz środkowy, raz prawy i jeszcze raz środkowy.

Jako pierwsi w Polsce zajmujemy się tylko oprogramowaniem na CD.

Wybrane pozycje z naszej oferty...

Gry	
7th Guest (dwie płyty CD)	1,250
Battle Isle 2	1,450
Critical Path	1,250
CyberRace	1,150
Dune	1,150
F15 Strike Eagle III	900
Gabriel Knight – Sins of the Fathers	900
Indiana Jones & the Fate of Atlantis	1,200
Iron Helix	1,200
Jutland	1,050
King's Quest V	850
King's Quest VI	1,150
Legend of Kyrandia	850
Mad Dog Mc Cree	1,050
Maniac Mansion 2 'Day of a Tentacle'	1,200
Megarace	1,150
Putt Putt Joins the Parade	800
Rebel Assault	najtaniej – zadzwoń
Return to Zork	1,050
Who Shot Johnny Rock?	1,450
Programy użytkowe i edukacyjne	
3D Dinosaur	1,100
Animals ZOO (San Diego ZOO)	950
Compton's Interactive Encyclopedia	1,450
Grolier Multimedia Encyclopedia Ver 6	1,450
Languages of the World	950
Living Books: Arthur's Teacher Trouble	900
Living Books: Just Grandma & Me	900
Mc Millan Dictionary for Children	950
Our Solar System	490
Under Sea Adventure	1.100
World Atlas Ver 4	950
Wkrótce...	
11th Hour	
Outpost	
Under a Killing Moon	

Ceny zawierają podatek VAT

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

Sprzedaż wysyłkowa za zaliczeniem pocztowym
Poszukujemy dystrybutorów na terenie całego kraju

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

top TEN

Po technicznej przerwie warto spojrzeć na ranking gier, chociaż i tak wiadomo, że zajmujemy się tylko tymi najlepszymi. Wysyp korespondencji nie wymaga jeszcze regularnych notowań na łamach SECRET SERVICE/KGB. A trudno potem wygłupiać się i wymyślać gry tylko po to, żeby zapełnić rubryczki w tabelkach.

Najbardziej spektatularnym wydarzeniem jest zajęcie trzeciego miejsca przez TAJEMNICĘ STATUETKI. Na koniec jeszcze prośba: jeżeli przysyłacie głosy do listy oraz ewentualnie kilka słów od siebie, korzystajcie ze standardowych kart pocztowych – są tańsze, poręczniejsze i łatwiejsze w czytaniu. Nie należy przy okazji jednak popadać w przesadę i wkładać owej karty do koperty razem z oddzielnym listem!

IBM PC

1. Doom ..... ID Software
2. Mortal Kombat ..... Probe
3. Tajemnica Statuetki . Metropolis
4. Syndicate ..... Electronic Arts
5. Civilization ..... MicroProse
6. Gabriel Knight ..... Sierra On-Line
7. F-15 III ..... MicroProse
8. Strike Commander .. Origin
9. X-Wing ..... LucasArts
10. Incredible Toons ..... Dynamix

Amiga

1. Mortal Kombat ..... Probe
2. The Settlers ..... BlueByte
3. Cannon Fodder ..... Sensible
4. Syndicate ..... Electronic Arts
5. Goblins 3 ..... Coktel Vision
6. Gunship 2000 ..... MicroProse
7. Ishar 2 ..... Silmarils
8. Frontier ..... Gametek
9. Sensible Soccer ... Sensible
10. DogFight ..... MicroProse

Atari ST

1. Formula One ..... MicroProse
2. Robocop 3 ..... Ocean
3. Frontier ..... Gametek
4. Reach for the Skies MicroProse
5. Sensible Soccer ... Sensible
6. Street Fighter 2 .... Capcom
7. Civilization ..... MicroProse
8. Desert Strike ..... Electronic Arts
9. Lotus 3 ..... Gremlin
10. Another World ..... Delphine

Atari XL/XE

1. Cywilizacja
2. Wł. Ciemności
3. Władca
4. Klątwa
5. Sexversi
6. AD 2044
7. Alfa Boot
8. Prehistorik
9. Special Forces
10. Op. Blood

C-64

1. Creatures 2
2. Władca
3. Fist Fighter
4. Pirates
5. Slicks
6. Tr. Island Dizzy
7. Castle
8. Robbo
9. Supremacy
10. Wings of Fury

GUS news

Ukazały się już długo oczekiwane nowe drivery do GUSa. Firma GRAVIS i tym razem stanęła na wysokości zadania. Wersja 3.53 najnowszego pakietu software systemowego znajduje się na ośmiu dyskietkach (6 podstawowych + 2 bonusowe).

Przede wszystkim wiele instrumentów zostało przesamplowanych od nowa, z lepszym skutkiem. Nowe, poprawione drivery do WINDOWS i emulacje włączane jednym klawiszem to tylko niektóre z nowych funkcji znajdujących się na pierwszych sześciu dyskach. Na pozostałych dwóch zatytułowanych BONUS, znajduje się najnowsza wersja Windowsowego programu MIDI RECORDING SESSION, WAVELITE (wreszcie porządny sampler pod Windows), SOUNDSTATION (wieża z wav/mid/cd-rom) czy też wersja shareware znakomitej gry współpracującej oczywiście z GUSem – EPIC PINBALL.

W celu uzyskania tych driverów należy udać się do firmy, w której nabyło się GUSa lub też do głównego dystrybutora ADVANCED GRAVIS na Polskę – firmy PMC (Warszawa, ul. Emilii Plater 47, tel. (0-22) 26-18-89).

—

Dla nielubiących wielkich ilości nowych rzeczy naraz, dostępne są same nowe drivery do Windows, poprawione w wielu miejscach. Plik nazywa się GUS0042.ZIP.

—

Znakomita gra BATTLE ISLE 2 firmy BLUEBYTE (tej od SETTLERS) mimo, że nie widać tego przy jej konfigurowaniu, działa też na GUSie! Aby dokonać trudnej sztuki uruchomienia jej z pełnym, naprawdę REWELACYJNYM dźwiękiem, należy wiecznie żywe standardowe drivery AIL (o których pisaliśmy) czyli pliki GF1DIGI.ADV i GF1MIDI.ADV przegrać do katalogu gry obok innych driverów z rozszerzeniami .ADV, a następnie uruchomić nieśmiertelnego ULTRAMIDA. Po ponownym wejściu do programu konfigurującego oczom naszym ukaże się wspaniały wybór – GRAVIS ULTRASOUND. Oczywiście inną sprawą są wymagania pamięciowe gry (ok. 600 KB) i w jaki sposób osiągnąć to z rezydentnym ULTRAMIDEM. W każdym razie jest to możliwe.

—

Ukazały się także od dawna zapowiadane nowe drivery do gier SIERRY nowej generacji (GABRIEL KNIGHT, POLICE QUEST 4, QUEST FOR GLORY 4), które nie są niczym innym jak mutacjami 32-bitowych driverów AIL (o których pisaliśmy), wyplutymi z nabrzmiałego łona SIERRY. Krótko mówiąc znaczy to, że nie trzeba już będzie uruchamiać nowych gier SIERRY spod wolnych i zawieszających się WINDOWS.

Mart Goretz

MIDKEMIA – bajeczna kraina Krondoru

Zanim wyruszysz na wyprawę, przeczytaj te kilka słów. Nawet jeśli jesteś zaprawionym w bojach wędrowcem.

MIECZE

Przy wyborze miecza należy kierować się skutecznościów ciosów zadawanymi przez broń oraz łatwością użycia. BROADSWORD, MOREDHEL LAMPREY i TWOHANDED BROADSWORD to miecze najgorsze, lecz na początek powinny wystarczyć. Później warto zaopatrzyć się w KESHIAN TAPIR, czy GREAT SWORD. Miecze takie jak GOBLIN STICKER, lub GALAN GRIEFMAKER zdobywa się w końcowych etapach i spotykane są bardzo rzadko.

KUSZE

Na początku możesz zdobyć tylko LIGHT CROSSBOW. Później MEDIUM, HEAVY CROSSBOW, TSUNAMI CROSSBOW, aż do świetnej ELEVEN CROSSBOW, która charakteryzuje się doskonałą celnością. Jest jeszcze jedna – BESSY MAULER, powodująca niemałe spustoszenie w szeregach wroga, lecz jest trudna w użyciu i może być stosowana tylko przez bardzo doświadczonych strzelców.

STRZAŁY

QUARRELS* – najgorsze
ELVEN QUARRELS* – jedne z lepszych
TSURANI* – duża moc, mała celność
FLAMMING QUARRELS – płonące, duża siła rażenia
ENHANCED QUARRELS – maksymalna skuteczność, pierwsza klasa
* – można zatruć

ZBROJE

STANDARD KINGDOM ARMOR – najgorsze
ELVEN ARMOR – słabe
EULILIKO ARMOR – średnie
GREY TOWER PLATE – dobre
DRAGON PLATE ARMOR – b. dobre
VALHEM ARMOR – super (niestety 8 etap)

RÓŻDŻKI

WOODEN STAFF – podstawowa, umożliwia magowi czarowanie
CRYSTAL STAFF – niezbędna do czarowania w 8 etapie
LIGHTING STAFF – ściąga pioruny
STAFF OF MACROS – ściąga ogniste kule

AMULETY

AMULET OF UPRIGHT MAN – podnosi LOCKPICK
RING OF PRANDUR – działa jak czar MINDMELT
BRASS SPYGLASS – pozwala dostrzegać na mapie domy i skrzynie
ELIAEM'S HEART – przywołuje Rusałki
GLORY HAND – do czaru NIGHTFINGERS
HORN OF ALGOM KOKOON – przywołuje psy
SHELL – muszla – tania, można sprzedać
WYWERN'S EGG – do czaru THY MASTER WILL
POWER BAG – zamraża wroga
DIAMONDS, EMERALDS, RUBIES – w sklepach płacą za nie fortunę

POZOSTAŁE PRZEDMIOTY

RATIONS – żywność (zwykła – smaczna i pożywna, zatruta i zepsuta, których musisz unikać); kliknięcie prawym przyciskiem na paczce poda pełną informację o zawartości pakunku
ARMORER'S HAMMER – do naprawiania zbroi
HEAVY, LIGHT BOWSTRINGS – naciągi do kusz ciężkich i lekkich
HERBAL PACK – zioła, pomagają w leczeniu zatruć
PICKLOCKS – wytrychy, otwierają oporne drzwi
PRACTICE LUTE – mandolina do ćwiczeń
ROPE – lina, potrzebna w labiryntach
SHOVEL – łopata do rozkopywania grobów
TORCH – pochodnia, przydatna w ciemnych lochach
WHETSTONE – osełka do ostrzenia mieczy
AVENTURINE – do naprawiania kusz
RING OF GOLDEN WAY – podnosi spostrzegawczość SCOUTING
VAPOR MASK – maska przeciwgazowa
WEEDWALKERS – buty podnoszące STEALTH
COLTARI POISON – do zatruwania żywności
SILVERTHORN ANTI-VENOM – odtrutka

PRZEDMIOTY PODNOSZĄCE WARTOŚCI MIECZA LUB ZBROI

ALTHAFAIN'S ICER – do zamrażania miecza
CRELICAL OILCLOTH – płastry do smarowania miecza
DRAGON STONE – do zamrażania zbroi
FLAME ROOT OIL – olej do polewania miecza
KILLIAN'S ROOT OIL – polewasz wroga, a on ucieka
NAPHTHA – do polewania miecza
SARIGS BANE – zabezpiecza zbroję
SILVERTHORN – do zatruwania strzał i mieczy

MIKSTURY

DALATAIL MILK – podnosi DEFENCE
FADAMOR'S FORMULA – podnosi STRENGTH
LEWTON'S CONCENTRATE – podnosi CASTING
REDWEED BREW – podnosi MELEE
TRUESIGHT TEA – podnosi CROSSBOW
RESTORATIVES – podnosi ENERGY

Wzmacnianie się tą ostatnią miksturą w trakcie potyczek pozwoli wytrwać w starciach z najgroźniejszymi przeciwnikami. Musisz kliknąć na ikonie swojego wojownika i z jego inwentarza wybrać to co trzeba. Lewym przyciskiem pobierasz dawki.

Hasła trzyliterowe: die, ice, key, fog.

Hasła czteroliterowe: bell, shoe, rope, milk, rust, eyes ring, life, rain, fire, echo, cane, drum, pipe, drum, door, book, bull, ring, wind, hole, plow, hair, eggs, barl, wall, name, path, surf, dice, logs, lake, bark.

Hasła pięcioliterowe: sword, water, colts, onion, coals, snail, stove, chest, river, arrow, stars, noose, towel, honey, grave, sieve, stake, death, music, ocean, shoes, smoke, blood, thorn, holes, wrong, cards, peace, wagon, table, noise, fleas, broom, blade, ashes, haste, weary, spurs.

Hasła sześcioliterowe: barrow, coffin, spider, breath, bottle, future, paddle, square, gloves, equals, sponge, priest, mouser, temper, icicle, saddle, briars, button, walnut, bubble, jacket, shadow, stairs, candle, secret, bridge, mirror, snares, trolls, orange.

Hasła siedmioliterowe: outside, thought, promise, dispute, sawdust, hangman, alcohol, victory, nothing, knocker, silence, farrier, gallows.

Hasła ośmioliterowe: gauntlet, horseman, mattress, the dead, alphabet, darkness, delekhan, treasure, sunshine, stranger.

Hasła dziewięcioliterowe: yesterday, snowflake, waterfall, day night.

And the last one: eye to eye

Nie łudźcie się, że podczas wakacji uciekniecie od gier. Zapewniam, że po przeczytaniu kolejnej porcji rzucających na kolana zapowiedzi niektórzy nie będą mogli zmrużyć oka...

ZAPOWIEDZI

ACCESS

O grze UNDER A KILLING MOON już pisaliśmy, ale teraz doszły na jej temat nowe informacje. Programiści z ACCESS zastosowali sztuczkę, której działanie ma sprawić wrażenie pełnego scrollingu. Wykonano mnóstwo renderowanych scen i luki pomiędzy nimi wypełniono z pomocą specjalnej techniki tak, by gracz miał wrażenie ciągłości ruchu. Efektem będzie możliwość dowolnego obracania się we wszystkie strony, także występujące w grze obiekty będzie można oglądać z bardzo różnych kątów. Grafika nie gorsza niż w THE SEVENTH GUEST a miodność kolosalnie większa – o to przecież chodzi.

ADVENTURE SOFT

Na jesieni wyprodukowany zostanie SIMON THE SORCERER 2. Występować będą te same postacie, ale ich losy ulegną zawirowaniu – na przykład gość, który w pierwszej części siedział samotny na bagnach, tym razem prowadził będzie bar z hamburgerami.

COKTEL VISION

Ma się pojawić następca INCA 2, produkt noszący roboczy tytuł VELTION. Akcja tego wydanego w wersji kompaktowej produktu z gatunku action adventure rozgrywać się będzie w kosmosie.

CRYO

Dawniej projekt LOST EDEN nosił roboczy tytuł SAURUS. W nieokreślonym bliżej czasie, w świecie, który zamieszkują dinozaury, ludzie nie mają łatwego życia. Chronią się w ogromnych Cytadelach, budują wieże, gdyż tylko w nich są bezpieczni. Z niewiadomych powodów dinozaury je omijają. Młody bohater Adam musi zakończyć tyranię (renderowanych) gadów.

GAMETEK

Produkt QUARANTINE ma być szaloną jazdą samochodem. Zawierał też będzie elementy znane z gier przygodowych. Akcję będziesz obserwował zza szyby twojego wozu. A głównym zadaniem jest ucieczka z pełnego przemocy miasta.

LUCASARTS

Wiemy, że na TIE FIGHTER oczekujecie o wiele bardziej niecierpliwie, niż na wszystko inne. Gra się jeszcze nie ukazała, trwają przy niej ostatnie prace wykończeniowe. Zdjęcia samego symulatora wyglądają apetycznie, lepsze jest cieniowanie obiektów, pojazdy kosmiczne posiadają więcej szczegółów. Na pewno nie zabraknie też świetnych scen pomiędzy etapami – jak na przykład sekwencja zasadzki zastawionej przez niszczycieli Imperium na flotę rebeliantów. Jeśli miodność pozostanie na wysokim poziomie, będzie hit. Tylko ciekawe, jak zostanie rozwiązana kwestia z rozkładem sił – poprzednio na jednego X-WINGA przypadało co najmniej pięć TIE FIGHTERÓW. Czy tutaj proporcje zostaną odwrócone?

MAXIS

Firma znana ze strategii przygotowuje przygodówkę. Gra nazywać się będzie WRATH OF GODS, jej fabułę zaczerpnięto z mitologii greckiej. Digitalizowane wizerunki centaurów, bogów i nimf – trudno dzisiaj wyrokować ocenę.

Żeby nie stracić swej reputacji jednego z przodujących wytwórców strategii, firma planuje również wypuszczenie na rynek SIMRAINFOREST. Nazwa mówi sama za siebie.

MERIT SOFTWARE

Zdaje się, że ta firma otrząsnęła się już po kompromitacji, jaką było pokazanie oczom publiczności czegoś takiego, jak ISLE OF THE DEAD. Teraz zamierza wprowadzić na rynek grę HARVESTER, należącą do modnej ostatnio kategorii adult adventure. Obecne będą elementy okultyzmu. Główny autor projektu Gilbert Austin (WING COMMANDER, PRIVATEER) zapowiada bardziej psychologiczny thriller niż produkt z gatunku „gore". Akcja rozgrywa się w malym spokojnym miasteczku Harvest położonym gdzieś w środkowej Ameryce. Uśpiona atmosfera miasteczka zostaje przerwana. Zaczynają się dziać cuda. Oczywiście ty jako główny bohater musisz to wyjaśnić.

RENEGADE

Nowy produkt tej firmy nazywał się będzie FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN. Przypominał będzie najlepsze produkcje LUCASARTS, przede wszystkim INDIANA JONES. Standartowy sterownik SCUMM, solidna grafika i stuprocentowa wiadomość, że ukaże się wersja na dyskietkach (co w dzisiejszych czasach rzadko kiedy jest pewnikiem) powodują, że AMAZON QUEEN na pewno skusi niejednego gracza.

SILMARILS

Uwięziony na obcym lądzie człowiek musi uciekać. Oczywiście los rzuca mu kłody pod nogi, a sprawy nie ułatwia ogromna powierzchnia planety – w skali rzeczywistej równy trzem milom kwadratowym. Jak na grę komputerową to istny bezmiar. A wszystko to w projekcie ROBINSON'S REQUIEM, przygodówce z trójwymiarową grafiką. Autorzy wprowadzili wiele zmiennych wpływających na rozwój sytuacji: temperatura ciała, ból, halucynacje. Wersja na PC już jest, czekamy teraz na wersję Amigowską.

WESTWOOD

Przed wysłuchaniem, co szykuje firma WESTWOOD należy wygodnie usiąść na krześle, żeby nie upaść z wrażenia. Na początku przyszłego roku pojawi się LANDS OF LORE 2 w wersji CD! Prezentowane już dziś zdjęcia wyglądają prześlicznie. Do tego zapowiedź, że nowy produkt będzie posiadał pełny scrolling oraz, że będzie zawierał masę animowanych wstawek, robionych tą samą techniką co poprzednio. Nie ma mowy o żadnych filmikach – będzie porządna grafika, bajecznie kolorowa i pełna wyobraźni. Krótkie demo tej gry pokazywane na targach ECTS sprawiło, że nawet nabardziej wybrednym przedstawicielom branży komputerowej odebrało na moment głos...

Pietie Miczowicz

P.S. Z ostatniej chwili: pojawiła się już w sklepach zapowiadana przez nas gra PHOBOS'99 firmy ZiP Soft.

super
S U P E R Y

Po chwilowym spadku poziomu humoru i jajeczności listów od naszych kochanych czytelników, który prawdopodobnie był spowodowany nawałem problemów egzaminowo-klasówkowo-rodzicielskich, znów wszystko powróciło do zwykłej paranoicznej normy.

– o KGB – Konwent Grubych Baloniarzy; Kontyngent Gołych Bab; Kilo Górskiego Betonu; Kilka Groźnych Baranów; Kej Dżi Bi;

– o Dizzym (czy jest lewe czy prawe) – Dizzy jest środkowym jajkiem, z którego dopiero ma się wykluć ptaszek;

– o GUSie – Gdy zapytałem w miejscowym sklepie o Gravis Ultrasound, gość krzyknął: następny!!! wynoś się, nie ma żadnego GUZA, jak chcesz to ci nabiję! Po takiej sesji może odechcieć się wszelkich nowości;

– varia – Witam przedstawicieli rasy przedkładającej ponad wszystko gry, panienki, piwo i speedway; Chłopaki trzymajcie tak dalej, a konkurencja będzie z Rumunami pod kościołem żebrała; Mamo! Dlaczego zmieniliśmy pastę do zębów? Bo tamta się skończyła! Starym Atarowcom węgiel za pół ceny; Rembrand malował burdy pijackie i narkomanów; Olaboga muszę iść z reklamacją pizzy własnej roboty do Mr. W.C.; Moja przyjaciółka chce zostać zakonnicą – sorry za takie prostackie określenie – dokładnie ma być „siostrą służką"; Wiadomość z ostatniej chwili: Freddie Mercury nadal nie żyje; Wniosek jest taki: jak było, tak było i jak ma być tak będzie, a może i już jest; Opisy w SS powinny być nie tylko na PC i Amigę, ale też na IBM'a; Nowy hardware do Commodora to monitor Rubin Hi Radiation; W szkole mają pretensje, że się zrywam z ostatnich lekcji gdy w domu mam fajną gierkę, a ja im mówię, żeby mnie zwalniali to się nie będę zrywał; Jadąc na giełdę wziąłem starego jako szofera i ochroniarza...; Stara mi się wściekła gdy zobaczyła o 3 w nocy światło w mojej celi...; Zlazłem właśnie z batyskafu – czytaj kibla; Omal szczytu nie dostałem, gdy me gały przekrwione spostrzegły w przeciekach moje jiimię i naaazwisko; Tu hipnotyzer cegiel: Wyrazy na „Q" czyli „Ku": Qpa, Qpować, Qrtyna, Qucharz, Qltura i wyrazy na „π" czyli „Pi": ππ, πwo, πes, πec, πerogi, πerdoła, πernik, πeniny, πesek, πęta, πeprz, przeszπegi oraz πć i πeprzyć; Janie! Jan poda klawiaturę;

– przekręty – Airborne Ranger – Poród w Powietrzu; Balance of Power – Stabilizacja Zasilania; Battle Chess – Serek Biteweny; Blake Stone – Carrington w Krainie Wolfensteinów; Blue & Grey – Cicho-Ciemni; Buggy Boy – Dziadek Klozetowy; Car & Driver – Kara i Ikara; Carriers at War – Tragarze we Wrzątku; CD-Man – Ciągdalszyman; Codename Iceman – Kryptonim Lodziarz; Electro Body – Lalunia na Baterie; Elvira 2 Jaws of Cerberus – Zdzira 2 i Ziewnięcie Cebra; F-29 Retaliator – Wibrator 29 cm; Flashback – Tylne Mięcho; Global War – Wojna Globusów; Godfather – BOW Bóg Ojciec Wszechmogący; Golden Axe – Złota Sztacheta; Heart of China – Skrzyżowanie Harta z Pekińczykiem; Lands of Lore – Kraj Podłych Trunków; Krakout – Koniec Krakania; Mad TV – TV Polonia; Master of Orion – Marysia i Porno; Micromachines – Fiaty 126p; Might & Magic 4 – Cztery Pary Nocnych Majtek; Mortal Kombat – Morda Kombatanta; Powermonger – Mocny w Mordzie; Pole Position – Z Kamasutrą na Polu; Prehistorik – Przodek Histeryka; Problem Jasia – Małgosia nie Chce; Sam & Max Hit the Road – Bolek i Lolek na Szlaku Bezprawia; Sensible Soccer – Sensytywne Sranie i Piłki Kopanie; Simon the Sorcerer – Siemion Serce; Space Quest – Kwestia Przestrzenna; Subwar 2050 – Samowar 2050; Supaplex – Zupa z Plexy; Syndicate – Kotek Sindy; Test Drive – Egzamin na Prawko; The Incredible Machine – Mac Gyver'yzm; The Last Ninja – Ostatni Żółw; The Legacy – Delegacja: Utopia – Głęboki Basen. Glinianka; WC Academy – Naruszanie Wartości na Uniwersytecie;

– powiedzenia ludowe i hasła –

Siała baba mak, dostała 10 lat;
Baba z dysku, stacji lżej;
Nie wierz rodzicom, zrób się sam;
Dziś kila, jutro mogila;
Czuję, że muszę, ale się boję;
Polska dla Polaków, Ziemia dla ziemniaków;

Żadna dziewczyna nie da ci tego, co mogą dać ci klocki LEGO;

– pieśni – „Mazurek Pirackiego"

Jeszcze piractwo nie zginęło,
Póki pirat żyje.
Wszystko nam Ustawa wzięła,
Tego nie przeżyję
ref. Marsz, marsz piraci
Ustawę zeszmacim
Z giełdy do podziemia
Będziemy bogaci

– piosenki – (z pozdrowieniami dla grupy Hej! i ich „Misiów")

Oto Amiga, oto IBM
Nikt nie uwierzy, że razem grali
Dawno zabrakło pamięci zmysłowej
Dawno przestali ze sobą rozmawiać
W pokoju obok z joyem przy ścianie
Siedzi Spectrum i cichutko piszczy
Wiele by dał, by wydusić coś z siebie
Wiele by dał, by ktoś sobie przypomniał

– wierszyki –

Mam Amigę mam
Nikomu jej nie dam
Bo kto bardziej mi pomoże?
Kto wiosną pole zaorze?
Kto nakarmi psa?
Jasne, że nie ja
Od tego Amiga

– pytania – Do czego służy klawiatura w Amidze? Do wpisywania kodów na nieśmiertelność;

Co robisz gdy widzisz Atarowca ze złamaną nogą? Łamiesz mu drugą.

Jaka powinna być idealna kobieta? Jak szpital: czysta, ogólnodostępna, bezpłatna i czynna 24 godziny na dobę;

– kawały –

Przychodzi baba do lekarza z Commodorem na sznurku i mówi: ja do uśpienia;

Słownik Commodorowca: czcionka – kulfon, monitor – widziadło, dżojstik – wywijak, drukarka – bazgralnica, głośnik – bzykadło, klawiatura – wciskadło, kaseta – pancertaśma;

Jak nazywa się emeryt pod prysznicem – wapno gaszone;

SAVEGAMER

Spotykamy się już po raz siódmy, by „odważnie kroczyć tam, gdzie żaden człowiek jeszcze nie był". Z miejsca chylę czoła przed wszystkimi, którzy nadesłali swoje materiały. W waszych listach daje się zauważyć początek tendencji do bardzo dokładnego rozgryzania wszystkich parametrów schowanych w SG. Świadczy to o poważnym, niemal artystycznym traktowaniu własnej roboty. Ale nie musicie poprzestawać na samym opracowaniu poprawki, można pójść za ciosem i napisać własny edytor do SG!

Propozycja skierowana jest do wszystkich, którzy mają choć odrobinę wprawy w programowaniu, bądź chcieliby właśnie na tym przykładzie rozpocząć swoją naukę. Możecie wykorzystać materiały już opublikowane w tej rubryce, oczywiście trzeba zaznaczyć ten fakt w gotowym programie umieszczając w widocznym miejscu dane autora poprawki. Chodzi o wykonanie edytora SG, który ułatwiłby wprowadzanie wielu szczegółowych zmian w obszerniejszych grach. Program z kodem źródłowym na dyskietce wraz z zaadresowaną kopertą zwrotną przysyłajcie do redakcji. Błagam, nie zapominajcie o dopisku SAVEGAMER.

Liczy się:

1. szata graficzna

edytor powinien działać pod DOS'em, minimum to ładna kompozycja ekraou w kolorze w trybie tekstowym. Popatrzcie zresztą na inne programy oraz grafikę w ANSI.

2. przyjazność dla użytkownika

obsługa edytora powinna być łatwa i przyjemna, bez konieczności czytania opasłych tomisk instrukcji. Można błysnąć dodając np. obsługę myszki, helpy, itd.

3. głupcoodporność

wykorzystując program nie powinno dać się np. narobić bigosu z twardego dysku, za to niezbędna jest możliwość cofnięcia ostatnich poprawek.

4. dokumentacja

do wglądu redakcyjnego, opis techniczny działania programu, uwagi autora

Termin zamknięcia konkursu: 30 września 1994 r. (piątek). Decyduje data stempla pocztowego

Przewidziane są dwie nagrody, pierwsza dla programisty najmocniejszego edytora SG, druga dla autora najlepszej poprawki, także jeśli wszystko zrobiła jedna osoba.

Pierwsza nagroda: kompakt The 7th Guest ufundowała firma CD Projekt
Druga nagroda: gra Strike Commander, ufundowała firma IPS Computer Group

BLOODNET

Wypuszczona w zeszłym roku przez MICROPROSE gra nie zyskała na zachodzie poklasku mas. Sprawa się ma podobnie jak z trudnym, ambitnym filmem dramatycznym, który nie hołduje lekkostrawnym, łatwym i przyjemnym kanonom kultury masowej. BLOODNET jest dosyć ciężko samodzielnie skończyć, ale zabawę można sobie znakomicie ułatwić.



Wbrew zapewnieniom redaktorów analogicznej rubryki SG'mów z pewnego pisma, SG do BLOODNET nie można sobie tak z marszu zmienić! Ale nie ma co się zbytnio dziwić, patrząc na zamieszczony tam opis do samej gry. Otóż BLOODNET, o czym już kiedyś wspominałem, wprowadza do SG dużo zbędnych śmieci, na których czaruje sumy weryfikacyjne. W programie objawia się to komunikatem, że Incubus wykrył nieudolne grzebanie w plikach.

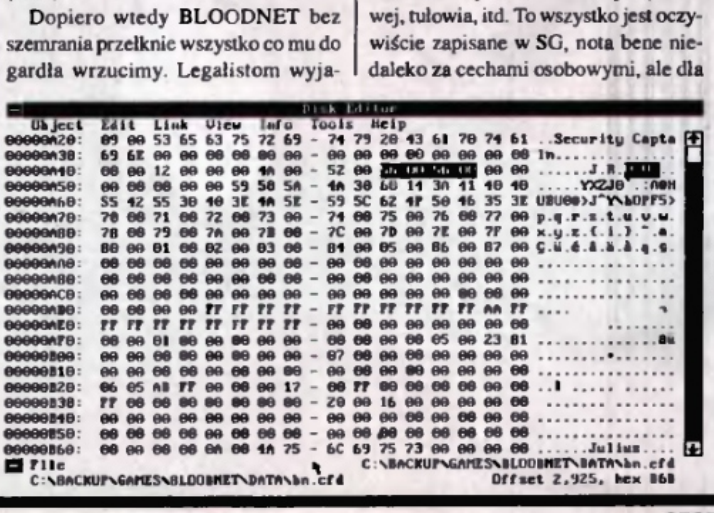
Konieczna będzie poprawka samego kodu gry. Bierzemy pod łupę plik BLOODNET.DAT, który w rzeczywistości jest głównym plikiem wykonywalnym. Zmienić należy

offset 209111 z 116 (74h) na 235 (EBh)

Dopiero wtedy BLOODNET bez szemrania przełknie wszystko co mu do gardła wrzucimy. Legalistom wyjaśniam, że odpowiednie programy służące do zmiany SG w grze BLOODNET można znaleźć w samym BBS'ie firmy MICROPROSE.

Głównym problemem dla graczy nie jest brak jakiegoś przedmiotu, te zawsze można kupić lub zagrabić ze zwłok przeciwników. Zajmiemy się więc podpompowaniem charakterystyk postaci oraz stanu kasy. Wszystkie te dane zawarte są w podkatalogu SAVE w plikach postaci GAMExx.SAV. Obok w ramce podałem cechy głównego bohatera – Ransoma Starka.

Charakterystyki pozostałych członków ekipy można zmienić analogicznie. Niektóre z cech są bardziej potrzebne niż inne. Dodatkowo trzeba wiedzieć że np. częste targowanie się obniża umiejętność BARGANING. Jest też jeden mały haczyk przy HIT POINTS, ponieważ wyrażają one tylko sumaryczną ilość punktów odporności wszystkich składowych dotyczących każdej części ciała oddzielnie. Podczas walk odliczane są uszkodzenia np. ręki lewej, tułowia, itd. To wszystko jest oczywiście zapisane w SG, nota bene niedaleko za cechami osobowymi, ale dla ułatwienia walk proponuję inne rozwiązanie.



W podkatalogu DATA jak sama nazwa wskazuje zoajdują się pliki z danymi. Ponieważ są niezakodowane, możesz obejrzeć sobie wszystkie teksty występujące w grze (plik BN.EL). Nas interesować będzie rejestr wszystkich spotykanych postaci, czyli plik BN.CFD, określone są w nim cechy osobowości oraz posiadane przedmioty.

Procedura jest następująca, używaj w razie napotkania dużo silniejszych napastników. Przed walką nagraj grę, bo w czasie bijatyki będzie to już niemożliwe. Przystąp do potyczki próbnej, by obejrzeć wszystkich oponentów i zapisać ich nazwiska oraz wysokość HIT POINTS. Wyjdź z gry, wejdź do edytora binarnego, odszukaj kolejno wszystkie osoby z listy. Ja wybrałem sobie sympatycznego SECURITY CAPTAIN, który ma 86 HP, po przeliczeniu na hex wychodzi 56h.

Do wyszukiwania użyłem teksiu CAPTAIN, rekord postaci zaczyna się od pierwszej litery nazwiska. Na obrazku zaznaczyłem gdzie umieszczone są HIT POINTS, w tym wypadku będzie to 0056h. Pole to będzie zawsze w tym samym miejscu, licząc od początku rekordu. Wystarczy obie liczby, określające wartości maksymalną i aktualną zamienić np. na 0003h by walki trwały znacząco krócej. Niektóre postacie są

RANSOM STARK

Hit points 346h/348h
maksymalna/aktualna, obie po 2 bajty
Money 34ah/34bh/34ch
trzybajtowa liczba, od najmłodszego bajtu do najstarszego (wpisz np. FFh, FFh, 20h)
(w cechach wszystkie wartości są jednobajtowe, wpisz FFh)

Physical		Observation	361h
Strength	354h	Bargaining	362h
Endurance	355h	Jury Rig	363h
Agility	356h	Medicinal	364h
Stealth	357h	Lock Picking	365h
Pick Pocket	358h	**Combat**	
Personality		Melee	366h
Leadership	359h	Firearms	367h
Innocence	35ah	Hi-tech	368h
Faith	35bh	Bio-tech	369h
Courage	35ch	Blades	36ah
Will	35dh	Explosives	36bh
Bribery	35eh	**Cyberskills**	
Mental		Hack	36ch
Intelligence	35fh	Decking Im.	36dh
Fast-talk	360h	Cybercloak.	36eh

odporne na bardzo niezawodny BITE, są to między innymi starsze od Ransoma wampiry. Możliwa jest modyfikacja poprzez zmianę określonej flagi, by wszystkie postacie ulegały krwiopijcy, ale powoduje to knocenie się gry. Dlatego jej tu nie podaję. Podobnie jak u głównego bohatera, u wszystkich NPC (non player character) można ustawiać wartości punktów odporności każdej części ciała. Odszukanie odpowiednich offsetów w rekordach pozostawiam dociekliwym.

HORDE

Jeżeli czujecie się mocni po paru prostszych poprawkach do SG-ów to dla odważnych mam małą łamigłóweczkę na te długie bezsenne noce. Jest to jednocześnie wyjątek potwierdzający regułę, jakoby grzebanie zawsze było łatwe, przyjemne i skuteczne. Chodzi o dosyć obszerną grę opublikowaną przez Crystal Dynamix pt. Horde, w niej to dzielny krowboj broni swe stada przed sezonowymi hordami potworów. W grze, jak to w życiu, trzeba mozolnie zarabiać pieniądze, żeby później zaszaleć, np. kupić sobie dodatkową krowę, wynająć rycerzy czy ziejące ogniem smoki.

Podstawową trudnością w rozgryzieniu SG w tym wypadku jest fakt, że powiększają one swą objętość wraz z postępami grającego. Na domiar złego zmienia się nieco jego struktura, w związku z czym nie można sobie w łatwy sposób wbić potrzebnych przedmiotów. Najpierw co nieco o dziwnym, bardzo oryginalnym nazewnictwie SG, u mnie przykładowo są nagrane trzy stany gry:

SG000086.00
SG101735.13
SG201685.13

Pliki o pierwszych literach typu SG*.* gra przyjmuje jako swoje nagrania. Następna cyfra określa numer nagrania, ponieważ dostępnych jest max. dziesięć SG, więc przyjmuje wartości 0–9. Pięć kolejnych cyfr określa ilość posiadanych pieniędzy, w kolejnych grach będzie to $86, $1735, $1685. Pierwsza cyfra rozszerzenia określa etap gry (np. 0 – Shimto, 1 – Kar-Nyar, 2 – Vesh), druga cyfra oznacza, który rok kisimy się na danym etapie

Skoro już wszystko wiemy, to w czym problem? No, wszystkich niecierpliwych czeka mała niespodzianka, bo dane zakodowane w nazwie każdego SG są wykorzystywane wyłącznie wizualnie w menu przy wczytywaniu nowej gry, jako krótki spis treści. Nie mają fizycznie nic wspólnego z rzeczywistymi wartościami ilości pieniędzy, etapu czy czasu. Oczywiście można je zmienić, by nacieszyć się miłym widokiem, jednak nie pomoże to w ogóle w grze.

Weźmy na warsztat dwa SG, ja wykorzystałem drugi i trzeci z wyżej wymienionych. Są to nagrane stany gry, po ukończonym roku rozrachunkowym, kiedy do kasy pracowitego krowboja spływa struga złota. Pierwszy z nich – w sklepie, przed wydaniem pieniędzy, drugi – po kupieniu tylko sztuki mięsa ($50). Na marginesie mała uwaga, jeśli kupisz cokolwiek innego, twój SG spuchnie i bardzo trudno będzie robić porównanie. Przy odrobinie szczęścia, przepuszczenie plików przez jakikolwiek komparator, np. DOS'owski FC da tylko pięć różnic. U mnie wygląda to następująco:

Pliki	I	II	(w heksie)
Offset 16	171	121	(ABh 79h)
458	73	76	(49h 4Ch)
459	52	148	(34h 94h)
1121	30	18	(1Eh 12h)
1122	182	54	(B6h 36h)

Przeliczam znane ilości gotówki na system szesnastkowy dowolnym kalkulatorem (np. w nieśmiertelnym Disk Editorze):

1735 = 06C7h
1685 = 0695h

Szukamy (hmmm...tego...no...już) i okazuje się, że nigdzie nie widać! Pieniądze są przechowywane w postaci zakodowanej, by odstraszyć amatorów łatwego grania. Ponieważ należymy do profesjonalistów łatwego grania, nie będzie to tak wielkim problemem.

Podaję kolejne kroki procesu dedukcji:

1. W naszym przykładzie zmienia się tylko młodszy bajt (C7h – 95h), starszy pozostaje bez zmian, dlatego szukamy „różnicy izolowanej". Będzie to offset 16.

2. Pod offset 16 znajdujemy zmianę ABh na 79h, czyli spadek o dokładnie 50. Jeśli odejmiemy od C7h liczbe 95h też otrzymamy 50 (cenę naszego mięcha). Dobrze się chowali, ale mamy dranie!

3. Młodszy bajt jest przechowywany pod offset 16. Jeśli chcemy tam wsadzić dowolną liczbę X, to trzeba najpierw do niej odjąć 16h, u nas było tak

C7h – 16h = ABh
95h – 16h = 79h

4. Starszego bajtu (06h) szukamy w najbliższej okolicy bajtu młodszego, czyli pod offset 15 lub 17, zaczynamy od początku.

5. Pod offset piętnaście jest liczba F9h, żeby sprawdzić czy kopiemy we właściwym miejscu, wbijmy tam cokolwiek, np. 77h. Następnie odpalamy grę i sprawdzamy czy ilość kasy się drastycznie (bo starszy bajt) zmieniła. Bingo!

6. Kodowanie starszego bajtu wygląda tak. Bierzemy liczbę X, odejmujemy ją od FFh i wbijamy pod offset 15. W naszym przypadku

FFh – 06h = F9h

7. Biorąc pod uwagę powyższe, możemy sobie w kontrolowany sposób zaaplikować dowolną ilość kruszcu.

To była, mimo pozorów, ta łatwa część zadania. Wpisujemy sobie np. 9999 sztuk złota, kosmetycznie zmieniamy nazwę SG żeby pasowało i co? Wszystko jest w porządku, lądujemy w sklepie, można kupić co dusza zapragnie, ale... nie ma opcji kontynuowania gry! Widać te kilka pozostałych bajtów też do czegoś służy i to jest właśnie bojowe zadanie dla WAS!

Kostic Jemow

KORESPONDENCJA

ALONE IN THE DARK

Energia	offset 4DAAh,4DABh
Rifle	offset 4D9Ah,4D9Bh
Gun	offset 4E38h,4E39h
Lamp	offset 4D90h,4D91h

Wszędzie wystarczy wpisać powiedzmy 30h,75h co daje 30,000 jednostek życia, strzałów, itd.

Łukasz Karpiński, Wrocław

DUNE 2

Wersja na Amigę!

Do grzebania w SG korzystałem z programu FILE MASTER. Zmieniamy zawartości bajtów o offsetach 454, 455 na powiedzmy 9999 jednostek pieniędzy używanych w grze, czyli liczbę 270Fh. UWAGA! nazwa SG powinna mieć długość trzech liter, tylko wtedy zgadzać się będzie umiejscowienie interesujacych nas bajtów. Dodatkowo na taką ilość pieniędzy musisz mieć wybudowanych 10 silosów!

Marek Kos, Żywiec

ELITE

Możesz dorobić sobie bardzo dużo kasy jeśli w pliku z nagranym stanikiem gry (cóż za perwersyjne określenie SG – stanik gry ; KJ) pod offset 136 wpiszesz wartość 40420Fh

FURY OF THE FURRIES

(mój pierwszy raz)

To jest moja pierwsza, całkowicie samodzielna przeróbka SG. W tej grze znajdują się one w podkatalogu DAT i nosi nazwę GAMEDAT.BIN. Mieszczą się w nim wszystkie cztery zapisy stanów gry dokonywane automatycznie co 5 etapów. W dwudziestobajtowym pliku 16 bajtów zajmują krzaki (wartości w kodzie szesnastkowym 29, A9 lub E9). Pozostałe 4 bajty to miejsca gdzie zapisane są etapy, w których została nagrana gra, prawie od razu rzuciły mi się w oczy! Dalej musialem licząc tylko na fart sprawdzać wartości dla kolejnych etapów (bralem wartości bliskie zapisanym podczas mojej wcześniejszej gry). Zmian dokonywałem w DISK EDITORZE, można zrobić tak dla:

offset	
2	Game A
4	Game B
6	Game C
8	Game D

By znaleźć się w wybranym etapie wpisujemy tam:

PUSTYNIA 6	A8 lub AB lub EB
LAGUNA 1	6A lub 6B lub AA lub EA
LAGUNA 6	6D lub AD lub ED
LAS 1	6C lub AC lub EC lub EF
LAS 6	6F lub AE lub AF lub EE
PIRAMIDA 1	6E lub E1 lub A1
PIRAMIDA 6	E0 lub A0
GÓRY 1	E2 lub A3 lub E3
GÓRY 6	A2 lub A5 lub E5
FABRYKA 1	A4 lub E4
FABRYKA 6	A7 lub E7
WIOSKA 1	A6 lub E6 (komputer nazywa save GÓRAMI. ale wszystko działa)
WIOSKA 6	79 (j.w.)
ZAMEK 1	7B lub 78 (komputer nazywa save WIOSKĄ)
ZAMEK 6	7A (j.w.)
PRALKA	7D (komputer ochrzci save ZAMKIEM)

Trzeba wpisać tylko jedną z podanych kilku wartości, nie jest ważne, którą.

Jasiek Dziubecki, Warszawa

GUNSHIP 2000

Buszujemy w pliku ROSTER.DAT

Dane dla pierwszego na liście pilota:

offset	
0 – 1Fh	Imię i nazwisko
34 – 4Ch	Nazwa grupy
28 – 2Bh	Ordery (00h – brak, 63h – 99)
53h	Znak (od 00h do 11h)
54h	Ranga
	00h – WOC
	01h – WO1
	02h – CW2
	03h – CW3
	04h – CW4
	05h – 2LT
	06h – 1LT
	07h – CPT
	08h – MAJ
	09h – LTC
	0Ah – COL
	0Bh – BG
56h	Status
	00h – Replacement
	01h – Active
	02h – Retired
	03h – MIA
	04h – KIA
6Eh	Liczba misji (63h – 99 misji)
72 – 73h	Punkty (np. E8 FDh)

Dla reszty pilotów wszystko jest identycznie po dodaniu odpowiedniego przesunięcia.

Grzegorz „Goje" Mejlun, Racibórz

ciąg dalszy SAVEGAMERA na następnej stronie

LORD OF THE RINGS

W tej interesującej poniekąd grze, w zęby kole niewydolność bohaterów, o wiele przyjemniej jest mieć ekipę muskularnych leszczy. Zaglądamy więc w plik DATA1.BIN lub DATA2.BIN (w zależności który SG chcemy ugryźć). Lokalizujemy w nim imię bohatera, którego chcemy „wytrenować": Zerknijcie na ciąg bajtów przed imieniem bohatera.

W obszar magii można wpisać wartości poniżej, tak że nawet krasnolud będzie miał wiele zaklęć (max. 10). Sam wielki Gandalf zna normalnie tylko 5 czarów. Podobnie czynimy z kieszenią i umiejętnościami. Dzięki pierwszemu możemy np. zażyczyć sobie by każdy walczył Glamdringiem. W pole ENDURANCE wbij FFh a będziesz miał prawie nieśmiertelnego wojownika, tak sa-

```
XX XX XX XX 00 XX XX 00 XX..(10b)..X XX..(10b)..X XX..(10b)..X Frodo Baggins
 |  |  |  |     |  |     |  |        |  |        |  |        |
Dex Str      Luck      Kieszen      Magia      Umiejętności Imie bohatera
 |  |  |  |     |  |     |  |        |  |        |  |        |
Life Will    End       10 bajtów
```

mo zrób z resztą charakterystyki. Wtedy wystarczy raz przyłożyć trollowi, żeby padł trupem. Z taką ekipą można przykopać nawet samemu Sauronowi. Można również zmienić imię bohatera, bajt tuż za nim odpowiada za wygląd facjaty.

Tiggers/Tiger Project

Czary	85 Skin
01 Illuminate	86 Hide
02 Unlock	87 Scales
03 Firefinger	88 Shield
04 Firestorm	89 Magic Shield
05 Knowledge	
06 Animalspeak	Przedmioty
07 Vinecrush	94 The Ring
08 Persuasion	A4 Rations
09 Black Breath	A5 Herb
0A Healing Hand	A6 Prybar
0B Winterchill	A7 Bag End Key
0C Sleeper	A8 Star Key
0D Countermagic	A9 Ghost Ruby
	AA Athelas
Słowa mocy	AB Bladepart
10 !Help Help	AC Ale
11 !Elebereth	AD Gate key
12 !Bombadil	AE Signet Ring
13 !Angmar	AF Pipe
14 !Luthien	B0 Pipeweed
15 !Beren	B1 Shovel
16 !Yavanna	B2 Rope
17 !Mellon	B3 White Hand
18 !Thorondor	B4 Pick
19 !Durin	B5 Hot Food
1A !Orome	B6 Gold Token
1B !Melian	B7 Dwarfwort
1C !Khazad	B8 Red beans
1D !Sign of Seven	B9 Bottle
	BA Light gem
Umiejętności	BB Springstone
40 Brawl	BC Red acorn
41 Swords	BD Lillies
42 Axes	BE Elfdraught
43 Maces	BF Leaf Belt
44 Flails	C0 Black Key
45 Bows	C1 Rusty Key
46 Dodge	C2 Black Book
47 Hide	C3 Golden whell
48 Climb	C4 Green skull
49 Swim	C5 Balin map
4A Jump	C6 Fundin map
4B Perception	C7 Letter
4C Ride	C8 Golden torc
4D Picklock	C9 Arwen Token
4E Sneak	CA Black Cloak
4F Read	CB Miruvor
50 Charisma	CC Reforge-Ring
51 Detect Traps	CD Wine bottle
52 Devices	CE Bronze key
53 Bravado	CF Wight key
54 Ironmind	D0 Silver Horn
55 Boat	D1 Elfstone
56 Numenorean Lore	D2 Starlight
57 Dwarf Lore	D3 Scabbard
58 Orc Lore	D4 Elven Cape
59 Hobbit Lore	D5 Red key
5A Elven Lore	D6 Magic glass
5B Herb Lore	D7 Malach-key
5C Ranger Lore	D8 Runelock
5D Wizard Lore	D9 Elanor Crown
5E Dark Lore	DA Warm clothes
	DB Spiritcharm
Magiczna broń	DC Gold ring
60 Sting	DD Galadriels Key
61 Barrow Dagger	DE Beryl
62 Anduril	DF Smith's Ring
63 Glamdring	E0 Pony
64 Spider Sword	E1 Mushrooms
65 Magic Bow	E2 Rose's Token
66 Troll Slayer	E3 Broken Wing
67 Durin's Axe	E4 Tinalin's cape
	E5 White wings
Zwykła broń	E6 Amulet
70 Dagger	E7 Ice staff
71 Sword	E8 Gold anuil
72 Staff	E9 Gold chisel
73 Axe	EA Gold hammer
74 Mace	EB Lady Token
75 Club	EC Red Fungus
76 Flail	ED Durin's pick
77 Bow	EE Jewelry
78 Torch	EF Stone block
	F0 Mithril
Zbroje	F1 Gem
80 Cloth Armor	F2 Bag of gold
81 Leather Armor	F3 Wizard staff
82 Chain Mail	F4 Eagle gem
83 Magic Mail	F5 Lembas
84 Mithril Mail	F6 Horn of Gondor

MASTER OF ORION

Możliwe jest nagranie sześciu gier, ale w katalogu powinno znajdować się siedem nagrań. W plikach save1.gam do save6.gam znajdują się nagrania użytkownika, a w pliku save7.gam nagranie komputera, które wgrywa się przy wybraniu opcji kontynuacji. Wielkość każdego SG wynosi 59000 bajtów. Od samego początku pliku wypisane są nazwy planet, jakie występują w grze. Dane dotyczące każdej planety zajmują 184 bajty, zarówno twoich jak i przeciwników oraz planeta ORION. Jeżeli będziemy liczyć od początku rekordu, czyli nazwy każdej planety, to na kolejnych bajtach zapisane są dane:

offset
31 – wielkość planety (maksymalna populacja)
53 – zanieczyszczenie planety
59 – aktualna populacja planety
63 – ilość fabryk na planecie
65 – produkcja planety (nie warto zmieniać tego wskaźnika, bo komputer i tak sam podlicza, biorąc pod uwagę fabryki, populację)
67 – maksymalna produkcja planety (jw.)
95 – ilość baz na planecie (!)

Dane dotyczące statków zapisane są przy końcu pliku od offsetu 50,192 (C410h). Informacje o każdym statku zajmują 68 bajtów. Licząc od początku rekordu, czyli nazwy każdego statku, otrzymamy:

offset
21 – koszt statku (wskaźnik ustawiany automatycznie przez komputer)
37 – uzbrojenie statku (liczba kolejnych broni). Tutaj zapisana jest pierwsza broń, a kolejne po odstępie jednego bajta zerowego, tzn. pod offset 39, 41 i 43.
57 – tarcza elektroniczna (pole siłowe) statku
59 – obrona przeciwrakietowa statku
61 – rodzaj kompotera statku (stopień rozwoju)
67 – pancerz statku (wyrażony liczbą, a nie nazwą, więc można dać wytrzymałość statku większą niż najlepsze pancerze)

Wszystkie dane przeliczamy na heksy. Jeśli liczba jest większa oiż 255 to szukamy sekwencji młodszy bajt, starszy bajt.

Marcin Świątkiewicz, Opole

PIRATES GOLD

W pliku PIRATESx.SAV znajdujemy:

offset
390, 391 – załoga (CREW)
396, 397 – działa (CANNON)
398, 399 – jedzenie (FOOD)
400, 401 – cukier, tabakam skóry (SUGAR, TOBACCO, HIDES) w zależności od scenariusza.
426, 427, 428 – pieniądze (GOLD PIECES)
430, 431 – towary (GOODS)

Z odpowiednim doladowaniem bez problemu można złapać galleona i skończyć grę jako doradca króla jegomości. UWAGA! nie dawaj za dużo ludzi, mając mało złota zbuntują się.

Paweł „Frytka" Wójciak, Poznań

PRIVATEER

Do stanu posiadania Centuriona można dojść inną drogą niż ciągłym narażaniem życia i mienia. Wystarczy nacisnąć Alt-X i troszeczkę pogrzebać w pliczku SG (rozszerzenie *.sav). Przy pomocy Disk Editora odszukaj ciąg

CCRGI (43 43 52 47 49h)

Popatrz dalej, licząc jako pierwszy bajt o wartości 00h występujący zaraz po ciągu. W miejsce od 4 do 7 bajtu wbij liczbę FFh. Niestety nie można podać offsetu od początku pliku, ponieważ SG tej gry mają tendencję do zmiany długości. Dzięki temu, od razu możemy całe 16 baniek przeznaczyć na nowy statek lub uzbrojenie. System nie jest wolny od wad, najlepiej działa na SG nagranych zaraz po rozpoczęciu nowej gry.

Kajtis, Zielona Góra

WOLFENSTEIN 3D

Metodą WYTRYCH®, po kilku nieudanych próbach odnalazłem prawidłowość, że gra uruchamiana poleceniem **WOLF3D TEDLEVEL [x+1]**

gdzie x jest numerem poziomu (od 1 do 59), do którego chcemy się udać. Gra przenosi nas do tego poziomu na najniższym stopniu trudności („Can I play Daddy?")

UWAGA!

1. Numeracja kolejności poziomów:

na każdy z 6 epizodów składa się 9 leveli + 1 level ukryty, który jest dodawany po tych dziewięciu, ale np. w szóstym poziomie nie ma ukrytego levelu.

2. Chcąc się dostać np.:

na 1 level 1 epizodu, wartość [x+1] musi wynosić 1, więc tą liczbą jest 0, bo:
x+1=1
x=1-1
x=0

na 6 level 4 epizodu, sumujemy wartości poprzednich epizodów (3 całe epizody po 10 leveli = 30); dodajemy wartość 6 (level docelowy) – wychodzi nam 36, czyli polecenie będzie wyglądać następująco WOLF3D TEDLEVEL 36

3. Numeracja kolejnych poziomów od 1 do 59 obowiązuje tylko dla oryginalnej gry (6 epizodów), a dla wersji shareware'owej od 1 do 10.

Marcin „KOSA" Kosiedowski, Sterogard Gdański

X-WING

Wszystkie offsety podane są DECYMALNIE.

offset 3 ranga: 00h – Flt. Cadet
01h – Flt. Officer
02h – Lieutenant
03h – Captain
04h – Commander
05h – General
offset 4,5,6,7 punkty

offsety do Historic Missions
- 01h – misja skończona (dostajesz ribbon)
- 00h – nie skończona (figa z makiem)

misja	X-W	A-W	Y-W	B-W
1	544	576	560	592
2	545	577	561	593
3	546	578	562	594
4	547	579	563	595
5	548	580	564	596
6	549	581	565	597

offsety do punktów za Historic Missions

misja	X-W	A-W	Y-W	B-W
1	160-162	288-290	224-226	352-354
2	164-166	292-294	228-230	356-358
3	168-170	296-298	232-234	360-362
4	172-174	300-302	236-238	364-366
5	176-178	304-306	240-242	368-370
6	180-182	308-310	244-246	372-374

offsety do ilości skończonych TOURS
T1 – 752(00h-0Ch)
T2 – 753(00h-0Ch)
T3 – 754(00h-0Eh)
T4 – 755(00h-14h)
T5 – 756(00h-14h)

offsety do stanu TOURS
możliwe są wartości
00h – inactivated
01h – activated
02h – incompleted
03h – completed
T1 – 736
T2 – 737
T3 – 738
T4 – 739
T5 – 740

offsety do ilości punktów za TOURS zapisane są na trzech kolejnych bajtach, w tabeli podany jest tylko pierwszy z nich

misja	T1	T2	T3	T4	T5
1	760	860	960	1060	1160
2	764	864	964	1064	.
3	768	868	968	.	.
4	772	872	.	.	.
5	726	.	.	.	.
6	780	.	.	.	.
7	784	.	.	.	.
8	788	.	.	.	.
9	792	. Tutaj jest podobnie			.
10	796	. jak w pierwszej kolumnie			
11	800	. różnią się tylko pierwsze			
12	804	. cyfry, ostatnie dwie			.
13	808	. są takie same.			.
14	812	.	.	.	.
15	816	.	.	.	.
16	820	.	.	.	.
17	824	.	.	.	.
18	828	.	.	.	.
19	832	.	.	.	.
20	836	.	.	.	.
21	840	.	.	.	1240
22	844	.	.	1144	1244
23	848	.	1048	1148	1248
24	852	952	1052	1152	1252

offsety do orderów

offset	wartość	nazwa
10	01h	The Corellian Cross
11	01h	The Mantooine Medallion
12	01h	The Star of Alderaan
13	01h	The Shield of Xavin
14	01h	The Talons of Hoth
17	01h	The Kalidor Crescent
	02h	Siver Talons
	03h	Bronze Cluster
	04h	Silver Scimitar
	05h	Diamond Eyes

06h Golden Wings

Pilot proving ground

statek	offset	wartości	punkty
XWING	134	(00h-08h)	38-40
YWING	135	(00h-08h)	44-48
AWING	136	(00h-08h)	42-44
BWING	137	(00h-08h)	50-52

offsety do Statusu

1588	TOD Surface Victories
1686	Laser fired
1690	hits
1694	ground hits
1698	TOD Homing
1700	craft
1702	ground
1704	craft lost

offsety do ilości zdobyczy

statek	zniszcz.	pojmanych
XWING	1590	1638
YWING	1592	1640
AWING	1594	1642
Fighter	1596	1644
Interceptor	1598	1646
Bomber	1600	1648
Assault Gunboat	1602	1650
Transport	1604	1652
Shuttle	1606	1654
Tug	1608	1656
Container	1610	1658
Freighter	1612	1660
Calamari Cruiser	1614	1662
Webulon B	1616	1664
Corvetto	1618	1666
Star Destroyer	1620	1668
Advanced	1622	1670

Łukasz Karpiński, Wrocław

— — —

ODPOWIEDZI NA LISTY

Dlaczego w Disk Editorze widzę śmieci na końcu pliku jeśli wybieram go z ekranu głównego, a nie ma ich przy uruchomieniu z nazwą pliku? Jasiek Dziubecki, Warszawa

Zacznijmy od tego, że Disk Editor nie jest program idealnym. Po pierwsze zostało w nim jeszcze kilka błędów (mowa o wersji 7.0) i zdarza się, że samoistnie wskakuje do wbudowanego debuggera, zamiast kalkulatora pojawia się wyszukiwanie, itd. Po wtóre pomimo wieloletniej bytności na rynku nadal brakuje mu kilku, moim zdaniem podstawowych funkcji, ot chociażby wyszukiwanie z zamianą. Używany jest natomiast w tej rubryce jako program wzorcowy ze względu na swoją popularność. To że widzisz krzaczki na końcu pliku nie jest błędem. Po prostu przeglądasz plik jako fizyczne dane na dysku, sektor po sektorze, tak jak wygląda on z punktu widzenia BIOS'u. Jeśli długość pliku nie jest równa wielokrotności wielkości klastra, to na końcu w pustym miejscu są przypadkowe dane. Gdy uruchamiasz Disk Editora parametrycznie, przechodzisz do oglądania żądanego pliku w trybie logicznym, tak jak widzi go DOS.

— — —

Dowiedziałem się z artykułu SAVEGAMER o możliwości pozmieniania niektórych parametrów w SG gry. Z artykułu wynikało, że powyższy sposób „drenażu" programu przedstawiono na przykładzie programów z PeCeta. Możliwość taka bardzo mnie zainteresowała i wszystko byłoby pięknie, gdyby nie drobny zgrzyt. Posiadam Amigę 600.

Chciałbym się dowiedzieć jak można odszukać offsety i jak zmienić inne parametry w programach na Amidze. (..) Posiadam edytor dyskowy o nazwie DIRECTORY OPUS, ale nie wiem jak go obsługiwać. Stanisław Kaliński, Milanówek

Wydaje mi się, że sprawa SG na Amigę jest dosyć utrudniona. Próbowałem robić to tak jak wy pisaliście. (..) Dysponuję edytorem DISCOVERY, ale nie mam programu do porównania plików. Np. wziąłem na warsztat ELITE 2, później też SIMCITY 2, przeliczyłem pieniądze na hexy tu i tam, a jakże. Tyle, że ta hexowa wartość występowała po kilkanaście razy na jednym ekranie, a jeśli długość pliku przeliczyć na ekrany, to będzie tego od cholery. Mimo wszystko pozmieniałem tak połowę z nich i oczywiście gra po wgraniu się skopała. Zgliszczu, Warszawa



rys. Sylwiusz Polewski

W temacie Amiga rewolucyjnych zmian jeszcze nie ma, nadal uparcie czekam na listy z poprawkami od szczęśliwych posiadaczy tych komputerów. Póki co, zwracam uwagę wszystkim Amigowcom, że nie jesteście aż tak pokrzywdzeni jak wam się wydaje ponieważ:

1. wystarczy zerknąć na rubrykę Tips & Tricks, gdzie golym okiem widać objętościową przewagę Amigi nad PC.

2. poprawki w SG są w zasadzie techniką stosowaną najczęściej w grach na PC, Amiga preferuje metody jak wyżej.

3. SAVEGAMER nie polega wyłącznie na podaniu gotowych poprawek, które faktycznie są związane z danym komputerem. Opisane są również teoretyczne mechanizmy robienia własnych – a to już może wykorzystać każdy.

Kostia Jamow

DOM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

02-903 Warszawa, ul. Powsińska 40/24

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

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

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

ZAMÓWIENIE

ZAMAWIAM NASTĘPUJĄCE GRY:

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

zamówienie płatne przy odbiorze plus koszty przesyłki pocztowej

AMIGA

TYTUŁ GRY (Amiga)	cena	ile szt.
☐ 688 ATTACK SUB	280.000,-	.....
☐ BIRDS OF PREY	280.000,-	.....
☐ BLACK CRYPT	280.000,-	.....
☐ CIVILIZATION	519.000,-	.....
☐ DELUXE PAINT IV v. 4.0	854.000,-	.....
☐ DUNE	280.000,-	.....
☐ DUNGEON MASTER	280.000,-	.....
☐ HARPOON	280.000,-	.....
☐ INDIANAPOLIS 500	280.000,-	.....
☐ MIG-29M FULCRUM	280.000,-	.....
☐ OH NO! MORE LEMMINGS!	280.000,-	.....
☐ POWERMONGER	280.000,-	.....
☐ SHADOWLANDS	280.000,-	.....
☐ SPACE HULK	513.000,-	.....
☐ STRIKE FLEET	280.000,-	.....
☐ SYNDICATE	586.000,-	.....

IBM PC

TYTUŁ GRY (IBM PC)	cena	ile szt.
☐ 688 ATTACK SUB	280.000,-	.....
☐ A.T.A.C.	597.000,-	.....
☐ BETRAYAL AT KRONDOR	671.000,-	.....
☐ BIRDS OF PREY	280.000,-	.....
☐ CH. YEAGER'S AIR COMBAT	280.000,-	.....
☐ CIVILIZATION	549.000,-	.....
☐ DUNGEON MASTER	280.000,-	.....
☐ DUNE	280.000,-	.....
☐ F-15 STRIKE EAGLE III	781.000,-	.....
☐ FIELDS OF GLORY	854.000,-	.....
☐ HARPOON	280.000,-	.....
☐ INDIANAPOLIS 500	280.000,-	.....
☐ KASPAROV'S GAMBIT	671.000,-	.....
☐ LURE OF THE TEMPTRESS	488.000,-	.....
☐ OH NO! MORE LEMMINGS	280.000,-	.....
☐ PATRIOT	549.000,-	.....

IBM PC

TYTUŁ GRY (IBM PC)	cena	ile szt.
☐ POWERMONGER	280.000,-	.....
☐ PRIVATEER	732.000,-	.....
☐ QUEST FOR GLORY III	586.000,-	.....
☐ RETURN OF THE PHANTOM	793.000,-	.....
☐ SEAL TEAM	488.000,-	.....
☐ SHADOWLANDS	280.000,-	.....
☐ SPACE HULK	647.000,-	.....
☐ STRIKE COMMANDER	793.000,-	.....
☐ STRIKE COMMANDER CD	1.098.000,-	.....
☐ SYNDICATE PL	696.000,-	.....
☐ TASK FORCE 1942	793.000,-	.....
☐ THEATRE OF WAR	244.000,-	.....
☐ ULTIMA VII	732.000,-	.....
☐ ULTIMA UNDERWORLD II	732.000,-	.....
☐ V for VICTORY III	495.000,-	.....
☐ XENOBOTS	427.000,-	.....

5%
UWAGA! SPECJALNA OFERTA DLA CZYTELNIKÓW SECRET SERVICE! KGB: zakupy z tym kuponem w MarkSoft – taniej 5%.

MARK SOFT

W ofercie ponad 500 tytułów!!! Amiga, PC, C-64, Atari...

ul. Lipińska 2, 01-833 Warszawa
tel. (0-22) 343-921 w. 12, fax (0-2) 633-66-86

NAJNOWSZE POZYCJE W SPRZEDAŻY

WINTER SUPER SPORTS



Cena: Amiga – 230 tys.
Amiga – 0.5 MB, wszystkie modele
PC AT – EGA/VGA, 640 RAM

Posmakujesz prawdziwej gorączki zimowych igrzysk olimpijskich. W ośmiu konkurencjach możesz zmagać się z mistrzami sportu, albo z drugim graczem.

TROLLS



Cena: Amiga – 230 tys., A 1200 – 260 tys.
PC – 260 tys.
Amiga – 1 MB, albo Amiga 1200
PC AT – EGA/VGA, 640 RAM

Uwaga! Gra bardzo wciągająca! Dynamiczna akcja, na każdym kroku kilogramy bonusów, kolory jak w najlepszych kreskówkach. Po co ci konsola? TROLLS to gra właśnie dla Ciebie.

OLYMPIAD COLLECTION



Cena: Amiga – 170 tys.
Amiga – 0.5 MB, wszystkie modele

Dziesięć dyscyplin letniej i zimowej olimpiady czeka na pobicie rekordów najlepszych zawodników. Gra o dużym stopniu realizmu, lokowana w czołówce gier sportowych.

OSCAR



Cena: Amiga 500 – 250 tys., Amiga 1200 – 280 tys.
PC – 310 tys.
Amiga – 1 MB, lub Amiga 1200
PC AT – EGA, 640 RAM; 386SX – VGA, 738 EMS

Zręcznościówka o niewiarygodnej wręcz popularności. Siedzisz w kinie i wskakujesz do wybranego filmu tylko po to... by wziąć w nim udział! Do tego w każdym czeka niespodzianka.

DANGEROUS STREETS



Cena: Amiga – 280 tys.
PC – 280 tys.
Amiga – 1 MB
PC – 386SX, VGA, 1024 EMS

Uczciwe mordobicie w realiach amerykańskich ulic. Ośmiu przeciwników i regulowane tempo gry czynią z niej zręcznościówkę godną dzisiejszych czesów.

COVER GIRL STRIP POKER



Cena: PC – 430 tys.
PC AT – VGA, 640 RAM

W tej realizacji Strip Pokera wystąpiło osiem sławnych brytyjskich modelek, która jednak potem odmówiły autoryzowania programu. Dlaczego? Może był zbyt śmiały?

KAŻDA GRA Z POLSKĄ INSTRUKCJĄ

Prowadzimy sprzedaż wysyłkową za pobraniem pocztowym.

Poszukujemy dystrybutorów na terenie całego kraju

Nawiążemy kontakt z autorami polskich programów

PONADTO W SPRZEDAŻY

Amiga

BACK TO THE FUTURE	170 tys.
BIG 100 (100 gier)	495 tys.
BLUES BROTHERS	235 tys.
BRIDES OF DRACULA	295 tys.
DAYS OF THUNDER	170 tys.
DEMON BLUE	170 tys.
GEAR WORKS	295 tys.
SKIDMARKS	415 tys.

IBM PC

BIG 100 (100 gier)	495 tys.
CLASSIC COLLECTION (4 gry)	535 tys.
COLOSSUS (4 gry)	440 tys.
DEMON BLUE	170 tys.
GEAR WORKS	295 tys.
VALHALLA	480 tys.

C-64 kaseta

DEMON BLUE	60 tys.
ELVIRA ARCADE	85 tys.
MEGA COLLECTION (8 gier)	200 tys.

Firma MarkSoft wysyła katalogi po otrzymaniu zaadresowanej koperty zwrotnej ze znaczkiem (prosimy podawać typ komputera

Wszystkie ceny są cenami detalicznymi i zawierają w sobie podatek VAT, nie zawierają kosztów przesyłki.

WKRÓTCE MANAGER PIŁKARSKI W POLSKIEJ WERSJI JĘZYKOWEJ!



STRIKE COMMANDER CD TACTICAL OPERATIONS

Krążek ze STRIKE COMMANDEREM zawiera wszystkie dodatki wydane na dyskietkach (Tactical Operations + Speech) oraz nowe, bardzo efektowne intro. W grze poprawiono jakość syntezy mowy i usprawniono algorytmy – symulator pracuje z przyzwoitą szybkością na 386DX/33 z 4 MB RAM.

„Taktyczne operacje" potraktowano trochę na siłę, nie dodając żadnej fabuły – kontrakt, misja, kasa... i tak w kółko. Jedyna wstawka filmowa pojawia się przy ostatniej misji. Wszystko razem zajmuje ok. 150 MB – reszta płytki odłoguje.

Jeśli ktoś zaczyna zabawę ze STRIKE COMMANDEREM, warto rozpocząć lekturę od SS'B str. 18, zaś poniżej samo mięso – opis taktycznych operacji.

HALAB

1 – Lot patrolowy. Twoim zadaniem jest odszukanie bazy przeciwnika. Zniszcz wszystkie maszyny wroga znajdujące się w powietrzu.

2 – Atak na bazę przeciwnika. Główne cele to pas startowy i hangary.

AFRYKA (gdzieś koło Zimbabwe)

1 – Twoim zadaniem jest obrona kolumny pancernej przed atakiem A-10. Rozpoczyna się piękna walka, gdyż w służbie przeciwnika latają starzy znajomi – Szakale.

2 – Atak na lotniczą bazę Szakali. Niestety atak nie udaje się z powodu kiepskiego rozpoznania. W misji lej ginie Baseline.

3 – Ponowne uderzenie ne lotnisko Szakali. Tym razem musisz obrócić wszystko w drzazgi.

4 – Kolejny atak naziemny, którego celem jest baza lotnicza. Teraz będziesz zrzucał bomby na instalacje regularnej armii.

HALAB (misja zlecona przez Falhada)

1 – Musisz zniszczyć wszystkie maszyny przeciwnika, które znajdują się w powietrzu.

2 – Atak na bazę lotniczą. Cele – hangary.

PRINZAPOLCA (kontrakt z Maxwellem)

1 – Ochrona powietrzna osady. Pamiętaj by w pierwszej kolejności popsuć wszystkie Phantomy, zaś później zajmij się resztą latającego złomu.

2 – Ochrona powietrzna kwatery głównej. Na początek bierz w celownik F4.

3 – Zdewastuj przy pomocy bomby GBU przedstawicielstwo pana ministra. Twoim celem jest średni domeczek umieszczony pomiędzy dwoma większymi.

4 – Poślij między rybkujących pana ministra. Uważaj na kręcące się kanonierki.

ALASKA (dogadane z Beto)

1 – Oczyść przestrzeń powietrzną z niepotrzebnych intruzów. Uważaj na gustownie pomalowane F-117.

2 – Scrambie – oni atakują twoją bazę, ty atakujesz ich.

3 – Atak lotniczy na bazę przeciwnika.

4 – Strzelnica, na której zamiast tarczy ustawiono ociężałe C-130.

HANAMAULU (opite z Muhamedem)

1 – Atak na bazę amerykańskich sił lotniczych.

2 – Patrol połączony z atakiem na lotniczą eskortę lotniskowca.

3 – Twoja baza zostaje zaatakowana. Startuj i walcz.

4 – Bardzo trudny atak ne lotniskowiec US Navy. Warto przed atakiem usunąć eskortę złożoną z niszczycieli rakietowych.

PRINZAPOLCA (misje zlecone przez Falhada)

1 – Lotnicza potyczka.

2 – Atak na bazę lotniczą. Nie zapomnij zrobić dziury w pasie startowym.

3 – Zniszcz pas startowy i zaatakuj konwój pancerny.



IRLANDIA

Zestrzel kilkanaście pocisków manewrujących uzbrojonych w głowice atomowe.

Dystrybutor: IPS

KaYteck
ORIGIN'94
PC: VGA, SB, CD-ROM
PC CD
SYMULATOR
100% 100% 95%
1690
Cena w tys. zawiera VAT





IRON HELIX CD

IRON HELIX jest grą napisaną przez DREW PICTURES, a wydaną przez SPECTRUM HOLOBYTE. Gra pracuje w podwyższonej rozdzielczości, tylko pod MS Windows i wymaga karty dźwiękowej. W erze kilkudziesięciu modeli kart SVGA i podobnego mrowia kart dźwiękowych, Windows są jedyną pewną platformą, na której program gry nie musi się panicznie dostosowywać do konfiguracji komputera. Dopóki sytuacja się nie ustabilizuje, nie można tu liczyć na zmianę.

IRON HELIX stanowi luźne połączenie głównych wątków gier SPACE HULK i ALIENS z uproszczonym interfejsem role-playing. Trzeba pochwalić za dużą ilość animacji i digitalizowanego dźwięku, a jednocześnie zganić za sztywną nieco fabułę i drewnianą akcję gry. Mimo to nie sposób IRON HELIXA pominąć w sporej już kolekcji sprzedawanych w Polsce gier na CD.





„sytuacja krytyczna STOP komputery na pokładzie okrętu ss obrian zbzikowały STOP potrzebna natychmiastowa akcja STOP brać trzy roboty dzs/d-5 darwin i popylać do zagrożonego sektora STOP rozkazy STOP zatrzymać ss obrian w każdy możliwy sposób STOP najlepiej uruchomić program autodestrukcji OVER"

Rozkazy otrzymałem jasne, tolez jak najszybciej udałem się do sektora, w którym zlokalizowano SS JEREMIAH OBRIAN. Szybko i sprawnie wprowadziłem na pokład zdalnie sterowaną jednostkę badawczą – czyli mojego ukochanego robocika Darwinka. Wraz z docierającymi informacjami, które Darwinek skrzętnie zbierał, szczęka opadała mi coraz niżej. Okazało się, że SS OBRIAN miał na pokładzie nową, tajną broń gwiezdnej floty. W dodatku komputery, które zbzikowały i wycięły załogę w przysłowiowy pień wycelowały ową broń w całkiem przyjemną planetkę. Spokojne zadanie, do którego szkolono mnie i zbudowano Darwinki przerodziło się w morderczy wyścig z czasem, gdyż odpalenie torped gwiezdnych miało nastąpić za 60 minut.





KaYteck

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

DREW PICTURES'93
MACINTOSH
PC WINDOWS:
SVGA, SB, GUS
CD-ROM
PC CD
KOSMICZNE-RPG
100% 90% 85%
1200
Cena w tys. zawiera VAT



RAVENLOFT
STRAHD'S POSSESION

STRAHD'S POSSESION jest klasyczną grą role-playing zgodną z systemem AD&D, opartą na fabularnych grach z serii RAVENLOFT, co po polsku brzmi nieco bardziej prozaicznie – Krucze Gniazdo. Przed przystąpieniem do grania na komputerze, gorąco polecam zajrzenie do dokumentacji pierwowzoru. Jest on dostępny w Polsce, choć nadal tylko w wersji angielskiej. Mimo wszystko pozwala to lepiej wczuć się w atmosferę nowych realiów, które różnią się od znanych konwencji D&D głównie mocno wyeksponowanym elementem wampirycznym i pokrewnymi.
Komputerowy odpowiednik jest na tyle dobry, że dźwiga podupadającą ostatnio dziedzinę klasycznych RPG. Programiści przerzucili się nareszcie na extender DOS4GW i-kod 32-bitowy, co daje lepiej napisany szkielet gry. Zostawia to jednak na lodzie posiadaczy komputerów niższych od 386.
Grafika jest wyświetlana w rozdzielczości 320x400x256 co nie jest jeszcze „prawdziwą" SVGA, ale wobec starego (320x200x256) stanowi krok naprzód, chociaż nadal widziana z bliska postacie i przedmioty są „granulowate".
Projektanci zrezygnowali z tradycyjnego układu ekranu w rodzaju: mały kwadracik akcji, obok twarze bohaterów drużyny, poniżej komunikaty, na rzecz pełnego, panoramicznego widoku wirtualnego świata. Największym skokiem jakościowym jest jednak udostępnienie graczowi dwóch trybów poruszania się, która w zależności od preferencji można dowolnie przełączać – przestarzały, mimo to czasami korzystny „schodkowy" układ czterokierunkowy oraz pseudotrójwymiarowy ruch swobodny, znany np. z gier ULTIMA UNDERWORLD, tylko może nie tak wyrafinowany. Z tym ostatnim wiąże się możliwość stosowania joysticka nowego typu – LOGITECH CYBERMAN 3D CONTROLLER.
Gra ma dosyć dużą objętość na twardym dysku, przy jednoczesnym braku animacji przerywnikowych. Statyczna grafika intro gry jest ładna, natomiast wszystkie wstawki są moim zdaniem fatalnie steryina i schematyczne. Znakomicie to jednak rekompensuje duży obszar gry, wyważony poziom trudności oraz sam „powiew nowego".
Obok tytułu widzisz zdjęcie okładki oryginalnej książki „Kompandium Wampiryzmu" Dr Van Richtena. Cytaty w KGB. Przed wyprawą polecam też przeczytać SAVEGAMERA z poprzedniego numeru (SS'14).

Thumult, korpulentny krasnolud, podobnie jek reszta wracającego patrolu wymówił rotę przysięgi misyjnaj. Zawsza wydawał mu się obłudny sposób, w jaki ludzie przypieczętowują interesy, ale zbyt długą nosił brodę, by otwarcie naśmiewać się z przyzwyczejeń swego pracodawcy. A Lord Dhelt potrafił zaspokoić nawet jego nadprzyrodzoną chciwość kruszcu. Uśmiechnął się więc tylko do kompaniona, szczupłego półelfa Riksy.
Ceremonia pęczniała od wzniosłych słów, ale sytuacja choć kłopotliwa, była bardzo prosta. W trakcie miłosnych igraszek władcy z nałożniczą wiedźmą, do dworu wdarł się nafaszerowany potężną magią skrytobójca. Rozognione czerodziejka zdołała wyjęczeć zaklęcie ochronne, ale intruz wydarł Święty Symboi. Lord Dhelt byi powiernikiem relikwi, powierzonaj przez Helma. Jeśli bogowiec dowie się o zgubie, ziemie Elutriel czekają w najlepszym wypadku same bardzo chude lata.
Drużyna dopadła złodzieja w Jesiennym Lesie, po trzech dobach forsownego marszu. Może problem dało by się rozwiązać wcześniej, gdyby nie cała noc poświęcona na inkantacje i modły Riksy. Wszakże dzięki temu Thumult nie musiał w ogóle hańbić swego topora tak paskudną krwią. W każdym razie sprawa poszła gładko, zbyt gładko jak na faceta, który jednym bąkiem roztrzaskał podwójną żelazną bramę do zamku Lorda Dhelta. Uprzednio musiał kanałować moc potężnego protektora, który teraz z chwilą zabrania przedmiotów znalezionych przy trupie, przeniósł drużynę do swojego mrocznego dominium.

Svalisze Lasy
Svalich Woods

– Zbadaj ruiny, na ścianie znajdziesz dźwignię otwierającą zapadnię w podłodze. Poniżej znajdują się dwa pomieszczenia z ekwipunkiem.
– Miejsce roi się od pryszczatych Goblinów i Worgów. Ruiny są dobrym miejscem do odpoczywanie po walce.
– W obozowisku Goblinów więziony jest Fhalker (LVL 5 FIGHTER). Jeśli go uwolnisz, przyłączy się do drużyny. Opuści ją jednak rychło, przy wejściu do Barovii.
– Po terenie rozsiane są różne mniej lub bardziej przydatne części rynsztunku i sprzęty.

Stara Svalisza Oroga na Południe
Old Svalich Road South

– Idź wzdłuż ścieżki, wajdziesz prosto w zasadzkę zbójecką. Musisz przetrzepać trochę towarzystwo, ostatni z nich będzie błagał o łaskę. W zamian zdradzi sposób znalezienia bandyckiej kryjówki, przy czarnym kamieniu, który wskazuje ukrytą w ścianie dźwignię. Uważaj na strażników, ich ostrza ociekają trucizną!
– Odpoczywać możesz w zamkniętej enklawie, ukrytej po prawej stronie ścieżki.
– Po drodze spotkasz Vistanijskiego Cygana. Wspomni on o miksturze umożliwiającej bezpieczne przekroczenie toksycznej mgły. Ponieważ zażąda sporaj gotówki, transakcję będziesz mógł przeprowadzić dopiero później, w tawernie osady Barovia.

Osada Barovia
Village of Barovia

– Osada aspiruje do praw miejskich, jak w każdym porządnym mieście w nocy na ulice wypełza element.
– Przeszukaj wszystkie domostwa, w wielu są ważne przedmioty.
– Póki co, NIE odwiedzaj tego nawiedzonego duchem jubilera! Inaczej będziesz miał przez jakiś czas jednego z bohaterów w odstawce.
– Stara kobieta ściskająca laikę bredzi jak potłuczona, ale jest widzką i dostarczy ci cenne wskazówki.
– Daj sobie spokój z szukaniem przycisku przy zapadni. Można ją otworzyć tylko od dołu, zrobisz to później.
– W domu z drzwiami zamkniętymi na czerwony zamek znajduje się skarb. Możesz się do niego dobrać dopiero po wyleczeniu Wilkołaka.
– Mężczyzna opłakujący syna nie wnosi niczego do gry.

Taverna Krwawa Latorośl
Blood on the Vine Tavern

– Gospodarz, młody Bray Martikova jest członkiem tajnego Kruczego Bractwa. Będzie to istotna dalej.
– Zastaniesz tu nieznanego wcześniej Cygana. Pozwoli mu nałożyć opaski na oczy wszystkich członków drużyny i zabrać was do Vistanijskiej wioski.

Posesja Starosty
Burgomeister's Manor

– Odszukaj księgi Van Richtena, „Atlas Wilkołaków", wynika z niej że by wyleczyć Wilkołaka, należy zabić jego progenitora, następnie kolejno rzucić, spisana na archaicznych zwojach, specjalne zakięcia (ATONEMENT, CURE DISEASE, REMOVE CURSE).
– Rzekomą czarodziejkę (5 LVL FIGHTER) możesz włączyć w skład drużyny.
– Porozmawiaj ze Starostą osady. Otrzymasz zaproszenie do Zamku Ravenioft, podpisał je sam Książę Strahd. W trekcie pobytu wajdziesz w posiadanie klucze do portalu w katakumbach.

Lasy na zachód od Barovii
Woods West of Barovia

– W nocy żerują tu Wilkołaki, progenitor wyróżnia się jasną sierścią – musisz go usiec. Później możesz zawędrować do jaskini Wilkołaka, chociaż nie jest to niezbędna do ukończenia gry.

– Przed wejściem do Grot pod Ivilis spotkasz Irmgarde (CLERIC), widzianą wcześniej w tawernie. Wbrew jej słowom, możesz się obyć bez niej, ale oczywiście lepiej jest wzmocnić drużynę.

Groty pod Ivilys
Caverns Below Ivilys

– Niedaleko od wajścia odpoczywa najemnik (LVL 7 FIGHTER), który tak naprawdę jest Strahdem w przebraniu. Mimo to NIE można przez zabicie go próbować zakończyć grę.
– Wszystkie przejścia można otworzyć kluczem bądź przechodzeniem z odpowiedniej strony.
– Miej baczenie na ukryte teleporty.
– Na szkielety i kamienne golemy dobra wydaje się być broń nieostra, np. młot bojowy, maczuga, itd. jak również mocniejsze czary typu Firebail.
– Koniecznie musisz znaleźć klucz do kościoła (VESTIBULE KEY).
– Portal do opuszczenia krainy okaże się podpuchą Strahda obliczoną na kupienie czasu, zostaniesz przerzucony do lasu.

Ziemie Starego Kościoła
Old Church Grounds

– Wejście do kościoła otworzysz przy pomocy klucza znalezionego w katakumbach.
– Świątynie została sprofanowana przez złe moce, po korytarzach chodzą Piekielne Wilki. Odpoczywaj na zewnątrz, ale pamiętaj że w nocy będziesz miał mimo wszystko towarzystwo.
– Przy ołtarzu dostrzegasz zastygłego w klęczącej pozie księdza, jego dusza jest uwięziona w czarnym lustrze. Aby ją uwolnić potrzebna będzie księga TOME OF EVIL ARTIFACTS. Brakującą stronę znajdziesz w podziemiach.
– Jak już skończysz odprawiać egzorcyzmy, porozmawiaj z kapłanem, wydobędziesz od niego klucz do cmentarza.

Stary Kościół, Podziemia
Old Church, Lower Level 1

– Zamknięte pomieszczenia otworzy GOLD CHURCH KEY.
– Znajdź wszystkie cztery kawałki brakującej strony i włóż ją z powrotem do tomu. Odczytaj słowa przed lustrem żeby pękło, oswobadzając uwięzioną duszę księdza.
– Znajdują się tu trzy klerykalne zwoje z zaklęciami (ATONEMENT, CURE DISEASE, REMOVE CURSE).
– Absolutnie niezbędna do ukończenia gry jest księga Trimli – Catalog. W osobnym pergaminie Trimia wspomina o pięciu przedmiotach potrzebnych do wydostania się z tej wykiętej krainy (FIRE GEM, ELVEN CROWN, WERE-RAVEN FEATHER, CARD, LORD DEHLT'S HOLY SYMBOL).
– W rogu jednej z komnat znajdziesz na ziemi zbrązowiały już szkielet człowieka. To szczątki akolity, który zbiegł z Zamku Ravenloft. Kiedy już będziesz w posiadaniu WAND OF REBIRTH, użyj jej by przywrócić go do życia i odebrać klucz do zamczyska.

Cmentarz
Cemetary

– Przed przyjściem udaj się do domu jubilera. Duch właściciela opęta jedną z postaci żądając zemsty, zabicia władcy Ghouli, Grymiga. Zostaniesz zaopatrzony w klucz do jego sanktuarium. Od tej chwili nawiedzony członek drużyny nie będzie mógł walczyć w miejscu innym od cmentarza.
– Wkraczając w krainę nieumarłych, musisz być uzbrojony w magiczną broń, gdyż niektórzy z tych potępieńców są odporni na klingę ze zwykłej stali. Szczególnie niebezpieczne są wampirzyce, która zbijają poziom doświadczenie bohaterów. Dużo milsze są Ghoule, która tylko zjadają wnętrzności ofiar.
– Przy grobach zastaniesz hienę cmentarną, Vuko (LVL 7 THIEF), możesz ją zwerbować do drużyny.
– Odszukaj kryptę Grymiga, otworzysz ją kluczem otrzymanym od ducha jubilera. Po zabiciu władcy Ghouli nawiedzony członek drużyny znstanie oswobodzony z kiątwy. Koniecznie weź WAND OF REBIRTH. Duch jubilera wynagrodzi cię kluczem do zamkniętej części swojego domu. W środku znajdziesz ognisty klejnot (FIRE GEM).
– Znajdź dwa woreczki dziwnego złocistego pyłu. Jeden znajduje się w zabudowaniach, drugi na zewnątrz. Dopiero wtedy udaj się do olbrzymiego grobowca Elfowego Wojownika. Rozsyp pył na pomniki po obu stronach wejścia. Dopiero z błogosławieństwem strażniczek możesz wejść do środka. Zapomnij o przejściu monstrum w jakikolwiek inny sposób, Banshee jest w swojej samotni fizycznie niezniszczalna.

Elfowa Krypta
Elven Crypt

– Tym razem opędzasz się od Wightów, która też wysysają poziomy doświadczenie.
– Porozmawiaj ze zamęczonym cieniem Elfowego Wojownika. Możesz pomóc zwracając mu sygnet z podziemi grobowca. Zostaniesz za to nagrodzony magiczną zbroją i mieczem oraz szczerozłotą koroną Elfów (ELVEN CROWN).
– Na dole sprawa jest prosta, zwiedzasz poziom przy pomocy czterech teleportów, które przerzucają cię do nowych obszarów, gdzie trzeba poprzełączać dźwignie. W ostatnim znajdziesz klucz do poziomu jeszcze niższego.

Elfowa Krypta, Podziemia poz. 2
Elven Crypt, Lower Level 2

– Do sygnetu prowadzi korytarz drzwi. Aby je otworzyć musisz znaleźć i przełączyć odpowiednie dźwignie.
– Wystrzegaj się synów żywiołu ognia. Największa szkody powoduje u nich czar Ice Storm. Jeśli nie masz maga użyj Wand of Frost.

Jaskinia Wilkołaka
Werewolf's Cavern

– Tutaj jest nieszczęśnik, którego chcesz wyleczyć. W tym celu odczytaj we właściwej kolejności czary znalezione w Starym Kościele. Pamiętaj, że wprzódy musi zginąć progenitor. W podzięce dostaniesz klucz do skarbca Wilkołaka.

Stara Svalisza Droga na Północ
Old Svalich Road North

– Podążaj uważnie się rozglądając.

Zamek Ravenloft: Parter
Castle Ravenloft, Main Floor

– Na tym poziomie znajdują się dwa potrzebna ci klucza (BLOOD BAT KEY, AXE KEY), strzeżona przez Trupie Golemy.

Zamek Ravenloft: Spiżarnie Nieszczęścia
Castle Ravenloft, Larders of III Omen

Zamek Ravenloft: Piwnice
Castle Ravenloft, Lower Level

Zamek Ravenloft: Dziedziniec Książęcy
Castle Ravenloft, The Count's Court

– Na tych trzech poziomach znajdziesz wiele przedmiotów, są ona jednak chronione obrotowymi podłogami oraz ukryte za iluzorycznymi ścianami.

Zamek Ravenloft: Wieża główna i poboczne
Castle Ravenloft, Main and Secondary Towers

– Wspinaj się na sam szczyt wieży, przebijając się przez niesforne Szwadrony Śmierci. W końcu dojdziesz do sali przesłuchań, królestwa Inkwizytora. Zabij wszystkich dręczycieli i uwolnij więźnia. Jest nim Wilkokruk, członek Bractwa Kruka. Pomimo że nie dołączy się do drużyny zostawi ci swoje pióro (WERERAVEN FEATHER) z instrukcjami by pokazać je gospodarzowi tawerny.
– Bray sprawdzi twoją historię po czym skieruje cię do opuszczonego cechu kupieckiego, gdzie spotkasz się z kolejnym członkiem bractwa. Przeniesie cię on do swego Pana, jeśli zgodzisz się wypić narkotyk.

Katakumby pod Barovia
Catacombs Before Barovia

– Mistrz Bractwa Kruka opowie ci o mocach pewnego magicznego amuletu. Na daiszą drogę otrzymasz szkło Saszy, która pomoże odcyfrować wskazówki jego lokalizacji, a także klucz do drugiego poziomu podziemi kościoła.
– W katakumbach są cztery typy zamków i odpowiadających im kluczy (SAPPHIRE, RUBY, EMERALD, ONYX). Po otwarciu wszystkich drzwi dojdziesz do drabiny, która prowadzi przez zapadnię do jednego z domów w Barovii.
– Żeby nie było za prosto, część przejść jest zasłonięta iluzorycznymi ścianami (użyj czaru True Seeing) lub otwierana dźwigniami.
– Niezbędne jest zebranie wszystkich (!) piętnastu monet rozsianych po katakumbach. Będąc w ich posiadaniu zakup napój od Cygana.

Stary Kościół: Podziemi poziom 2
Old Church, Lower Level 2

– Wejście do dołu znajduje się piętro wyżej za ukrytym przejściem – północ.
– Odszukaj drogę do klucze, który otworzy przed tobą wszystkie podwoje (TEARDROP KEY), jak również dwa pergaminy skreślone przez Saszę.
– Wskazówki możesz odczytać wkładając w jedną rękę szkiełko, w drugą biorąc pergamin.
– Wypij vistanijski napój i wejdź w którąkolwiek barierę mgielną.

Niemartwy Las
Undead Forest

– Na upiorne drzewa najlepszy jest czar Burning Hands, rzucany przez wykwalifikowanego maga (duży zasięg). Nie stawaj w polu widzenia drzew, inaczej przytłoczą cię swoją masą. Odpoczywaj w pustych narożnikach.
– Zbierz dwa nasiona (MORN. SEED).
– Wejdź w chmurkę, która zamiast teleportacji, przeniesie cię w przeszłość.
– Weź kolejna dwa nasiona.
– Zasadź wszystkie cztery nasiona wokół starego dębu, wewnątrz kamiennych kręgów. Drzewo pęknie ujawniając AMULET OF RAVENKIND.







– Zasadź wszystkie cztery nasiona wokół starego dębu, wewnątrz kamiennych kręgów. Drzewo pęknie ujawniając AMULET OF RAVENKIND.

Zamek Ravenloft: Komnaty Płaczu
Castle Ravenloft, The Weeping Rooms

– W centralnej komnacie pociągnięcie dźwigni odsłoni korytarz za regałem.
– Zagarnij kartę do Tarota (VISTANI TAROKKA CARD).

Zamek Ravenloft: Lochy
Castle Ravenloft, The Dungeons)

– W obu bocznych komnatach przełącz dźwignie. Otworzą ona dotąd zamknięte pomieszczenie centralne, w którym jest teleport do trzeciej, niedostępnej w inny sposób, bocznej komnaty.

Riksa instyktownie czuł zło za tymi drzwiami, każdy mięsień jego ciała przebiegały spazmatyczne skurcze. Nagle poczuł w kieszeni przejmujące ciepło – to pulsował magiczny Medalion Kruczego Rodzaju. Zacisnął go w dłoni, gotowy do zbliżającej się walki. Strahd von Zarovicz, dwustuielni wąpierz, Pan Zamku Ravenloft powitał ich serdecznym uśmiechem. Thumuit od razu zabrał się do roboty. Wziął potężny zamach, jednak omyłkowo założona tył na przód zbroja zgięła łokcie w tył, kierując cios na Riksę. Ten odpalił w odwrocie z medalionu. Chybiona struga ognia elegancko usmażyła Strahda, który jednak przed zejściem zdążył zarysować nowiutki pukierz Thumuita. Nic to, wliczy się w koszta.

User Jarna















LUCASARTS'92

1MB AMIGA
PC: VGA, SB, GUS

PC 5 AMIGA 11

PRZYGODOWA

85% Grafika 85% Dźwięk 95% Uzależnienie

Odpowiadając na bardzo liczne prośby, dobiegające głównie z Amigowej części świata, przypominamy niegdysiejszy przebój LUCASARTS, który w SECRET SERVICE ma swoją premierę. Może na Gwiazdkę doczekamy się następnej gry LUCASARTS, wszak będzie to już na nich pora.

Ty – Guybrush Threepwood – niedoszły pirat i ciągły pechowiec w jednej osobie, wyruszasz ku przygodzie. Ponownie odwiedzisz rzucone wśród słonecznych Karaibów wyspy, gdzie można beztrosko spacerować pod liśćmi palm. Na twojej drodze znów stanie LeChuck.

Ale po kolei... Początek nie jest wesoły, bo oto na ponurej wyspie Scabb zostałeś doszczętnie obrabowany przez niejakiego Largo LaGrande. Pora wziąć sprawy w swoje ręce.

Pierwszą rzeczą, którą musisz wykonać jest odczepienie od przydrożnego znaku łopaty. Odwiedź zamieszkującego w przewróconej łajbie kartografa Wallyego A. Feeda, zabierając ze sterty papierów jedną kartkę. Teraz opuść miasto i udaj się na cmentarz.

Wszedłszy na niewielki pagórek weź w dłoń łopatę i rozkop grób. Znaleziskiem będzie kość przodka, którą wydobywasz przerażony rozszalałą właśnie burzą.

Po powrocie do miasta wejdź przez okno na zaplecze baru. Młodociany kucharczyk obiera ziemniaki, nie przejmując się nim zabierz ze stołu nóż. W recepcji twoją uwagę przykuwa przywiązany liną aligator. Postanawiasz przywrócić mu wolność, odcinając nożem więzy. Oberżysta krzycząc, że trzeba go pojmać, zanim gad złapie kogoś innego, wybiega z lokalu, zwalniając drogę do pokoi. Z miski uwolnionego zwierza zabierz jeszcze trochę chrupek, potem wejdź do drzwi. Niemały bałagan... To miejsce wygląda jak garderoba jakiejś szansonistki, dziwisz się dowiadując się, że zamieszkuje ją groźny LaGrande. Trzeba wynieść stąd perukę.

Udaj się do barmana, prosząc go o kufel grogu. Przyjdzie Largo, trochę się powymądrza, po czym splunie szpetnie na ścianę. Mimo, że nie lubisz takich rzeczy, musisz kawałkiem papieru zetrzeć ślinę pirata.

Z marynarskiej pralni zabierz wiadro, odpowiadając na zaczepkę pobliskich leni pytaniem, czy ów przedmiot należy do nich. Wtedy odczepią się od ciebie. Wiadro napełnij na bagnach.

Zawitawszy ponownie do pokoju Largo zamknij drzwi wejściowe i ustaw na nich przygotowaną właśnie niespodziankę. Largo pobiega w kółko z kublem na głowie, następnie uda się do pralni zostawić tam zabrudzoną odzież. Ponownie kursując do jego kajuty i zamykając drzwi znajdziesz przyczepiony do nich kwit odbioru. Warto na niego odebrać własność Largo z pralni, do twojego inwentarza trafi koronkowy biustonosz. Czy to fetyszysta, czy też transwestyta?

Wiedziony szóstym zmysłem wsiadasz do łódki na bagnach i płyniesz do położonej wśród szuwarów bogato przystrojonej chałupy. Zastaniesz murzyńską wiedźmę Mojo. Gawędząc z nią dowiesz się interesujących rzeczy, między innymi tego, że chłystka LaGrande można uziemić z pomocą lalki Voo-Doo. O wyprodukowanie stosownej lalki zwracasz się do wiedźmy, dając jej potrzebne składniki: kawałek ubrania, płyn z ciała, kość zmarłego i perukę. W kajucie Largo, zaczaiwszy się na niego użyj śmiercionośnej lalki. LaGrande rychło się ulotni, uwalniając miasto od swej uciążliwej obecności.

Idź do Wallyego i poczekaj, aż ten zdejmie na chwilę swój monokl. Wtedy zabierz go zręcznie. Udając się na plażę, gdzie piraci gawędzą przy ognisku, wejdziesz w posiadanie patyka.

Kręcący się nieopodal pralni szczur może się przydać. Otwórz stojące tam pudełko, zatknij w nim patyk, dołączając linę i wsyp do środka chrupki. Gdy gryzoń zbliży się do pułapki, pociągnij za linę. Wyjmij go z pudełka i schowaj za pazuchę. Wykorzystasz zdobycz za chwilę, ponownie przedostając się do kuchni. Wrzuć szczura do garnka. Złóż donos na kuchcika, wymieniając kilka słów z barmanem. Ten odkrywszy zbędne ingrediencje w garnku wyrzuci kuchcika. Zwolniło się miejsce pracy, z czego skorzystaj zgłaszając chęć przystąpienia do roboty. Nie będziesz długo zatrudniony, czym się nie przejmuj, bo najważniejsze, że w kieszeni masz wreszcie twardą walutę.

Wybierz się do położonej na półwyspie chatki kapitana Dredda. Podaruj mu monokl. Powiedz, że chcesz wynająć łódź, szybko załatwiwszy formalności wybierz kurs na wyspę Phatt. Pamiętaj jeszcze, żeby z pokładu łodzi wziąć paczkę pokarmu dla papug.

Pobyt na wyspie rozpoczyna się od przesłuchania. W rezydencji tłustego gubernatora zostajesz wzięty w krzyżowy ogień pytań i choćbyś był najświetniejszym oratorem, wylądujesz za moment w celi.

Podnieś materac pryczy, wydobywając spod niego kijek. Posługując się nim będziesz mógł pożyczyć od szkieletu kość. Nią z kolei nakarm psa, dzięki czemu klucz do celi znajdzie się w twoim zasięgu. Drugi raz nie dasz się złapać.

Z półki zabierz obie koperty z przechowywanymi rzeczami. Otwórz je, jedna zawiera twoje własności, druga cudze, ale, jak to mówią – jak się bawić, to na całego. Byłeś już oszustem, pora poznać realia bycia drobnym złodziejaszkiem.

Pokonwersuj z rybakiem siedzącym na pomoście, przyjmij zakład, że dostarczysz mu taaaką rybę, jak pokazuje rozpostartymi rękami.

Zwiedzanie biblioteki należy rozpocząć od zapisania się u poczciwej babuni. Choćbyś na pytania o personalia odpowiedział, że jesteś diablem i tak tymczasowa karta biblioteczna zostanie ci wydana. Skorzystaj z katalogu i szukaj dwóch następujących książek: Disaster/Great Shipwrecks of the Century, Recipes/The Joy of Hex. Weź jeszcze jakąkolwiek trzecią książkę. Wychodząc z biblioteki otwórz model latarni morskiej, wydobywając z niego soczewkę.

Złóż wizytę gubernatorowi. Strażnika spławisz, mówiąc, że w kuchni wybuchł pożar. Drzemiący grubas nie zauważy, jak zamienisz swoją niepotrzebną książkę na leżącą na ogromnej pierzynie lekturę Famous Pirate Quotations.

W bocznej uliczce miasta przyjmują zakłady. Jakiś cwaniak gra na okrągło i zawsze wygrywa. Zastanawiające jest, że przed obstawieniem wybiega gdzieś na moment i po chwili ma już pewniaka. Pójdź za nim – odkryjesz sekret tego szalbierstwa. Teraz sam przyjmij zakład i udaj się do drzwi, gdzie zostanie sprawdzone, czy znasz hasło. Odpowiedzią jest liczba palców pokazana za pierwszym razem. Wróć do koła i obstaw wymienione pole. Jako nagrodę warto wybrać zaproszenie na przyjęcie do gubernatorowej.

Pora zatem popłynąć na wyspę Booty. Skieruj swe kroki do położonego tuż przy nadbrzeżu niewielkiego murowanego domku. Znajduje się w nim sklep, w którym zakup lekko już zużytą piłę stojącą w beczce przy drzwiach, róg okrętowy oraz tabliczkę ostrzegającą przed papugą. Powieś na haku torebkę z karmą dla ptaka, będziesz mógł wtedy nabyć lustro.

W sklepie z kostiumami okaż sprzedawcy zaproszenie na przyjęcie, a wnet przygotuje dla ciebie odpowiedni ubiór. Weź tę sukienkę, nic lepszego nie dostaniesz. W drogę do rezydencji. Pilnująca przejścia przepuści cię, po wykazaniu się posiadaniem zaproszenia i kostiumu.

Na zapleczu domu nie zaszkodzi pogrzebać w koszu na śmiecie, a potem odbyć rundę dookoła budynku, uciekając przed kucharzem. Z otwartego pomieszczenia zabierz świeżą rybę. Towarzystwo bawi się w najlepsze. Nie dogadasz się z tymi przebierańcami, ale co tam, na ścianie wisi przecież kawałek mapy!

Na zewnątrz próbując zabrać psa zostaniesz pogoniony przez właściciela, schwytany i odstawiony przed oblicze gubernatorowej Marley. Na początku jest bardzo stanowcza w słowach, wkrótce szorstkość ustąpi miejsca wspomnieniom. W rozmowie staraj się rozczulić dziewczynę, opowiadając jej różnorakie bajki. Niestety efektem będzie tylko to, że mapę poniesie wiatr. Wyjdź z pokoju, wróć i zabierz wiosło ze ściany. Przed domem będziesz mógł wreszcie zgarnąć psa.

Po powrocie na wyspę Phatt udaj się do rybaka, pokazując mu rybę. Zdziwi się, ale tak jak obiecał odda ci wędkę. Możesz wrócić tam, gdzie zapodział się kawałek mapy, czyli nad strome urwisko. Z pomocą wędki można spróbować wyciągnąć zgubę. W ostatniej chwili uprzedziło cię jakieś niewdzięczne ptaszysko. U stóp wielkiego drzewa wsadź wiosło w szczelinę i spróbuj wejść wyżej. No i wiosło nadaje się do naprawy. Przeżywszy dodatkowo deliryczną wizję, rodzaj turpistycznej komedii.

Złamane wiosło oddaj do zreperowania stolarzowi na wyspie Scabb. Zamówienie wykona od ręki. Rozleniwieni piraci nadal trwonią czas na zacumowanym statku przy pralni. Odpilowanie drewnianej nogi jednego z nich przerwie tę sielankową atmosferę. Stolarz zerwie się na pomoc nieszczęśnikowi, porzucając swe miejsce pracy. W jego warsztacie zaopatrz się w młoteczek i zapas gwoździ. Jeśli już jesteś w okolicy, oddaj Wallyemu soczewkę, która zastąpi mu monokl.

W barze małpa Jojo gra na pianinie. Przedstaw barmanowi dowód tożsamości w postaci karty bibliotecznej, dzięki temu będziesz mógł zamówić drinki. Kup wszystkie, jako dodatek otrzymasz nieco zwichrowany egzemplarz słomki do picia. Położywszy banana na metronomie sprawisz, że małpa posłusznie pozwoli się schować za pazuchę.

Kapitan Dredd przewiezie cię na wyspę Booty. W zwartym szeregu konkurenci oczekują na rozpoczęcie konkursu plucia na odległość. Trzeba przyłączyć się do zawodów. Zacznij do zmieszania żółtego i niebieskiego drinka. Zwilż sobie gardło spreparowanym w ten sposób koktajlem, wypitym przez słomkę. Zadęcie w róg okrętowy sprawi, że prowadzący konkurs na chwilę odejdzie, co umożliwi szybką zamianę chorągiewek. Gdy wróci, przedstaw się i zapowiedz swój udział. Przygotuj się i zaatakuj (ptooie) gdy zawieje wiatr, właściwy moment uchwycisz obserwując powiewającą chustę dziewczyny.

Na wyspie swój small buisness otworzył także wszędobylski Stan. Handluje trumnami. Powiedz, że szukasz takowej. Stan poproszony o zaprezentowanie walorów sprzedawanego towaru wejdzie do trumny, którą należy bez zwłoki zabić gwoździami. Na koniec zabierz wiszący na ścianie klucz.

W sklepie z antykami, gdzie już wcześniej dokonywałeś zakupów, zaoferuj sprzedaż plakietki, która była nagrodą za zwycięstwo w konkursie. Sumka, którą utargujesz to prawdziwe bogactwo. Zagadnij rozdającą ulotki Kate, zgłaszając chęć wynajęcia łodzi. Będzie chciała za to akurat tyle pieniędzy, ile masz. Zajrzyj do książki o katastrofach morskich, stamtąd dowiesz się o koordynatach miejsca, gdzie zatonął piracki galeon. Niezwłocznie udajcie się tam z Kate. Nurek pod wodę i wkrótce osiądasz na dnie. Z dziobu wraka oderwij dużych rozmiarów małpią głowę. Ładny zabytek, wiesz już jednak, że nie zasili zbiorów żadnego z muzeów. Pociągnąwszy za kotwicę Kate wyciągnie cię na powierzchnię. Handlarz ze sklepu chętnie wymieni unikatowe znalezisko na kawałek mapy.

Z pomocą naprawionego wiosła możesz się przedostać na konary wielkiego drzewa. Na gałęzi osadzona jest chatka, falują płótna zastępujące drzwi. Pies wpuszczony w ster-



SECRET OF MONKEY ISLAND 2

LE CHUCK'S REVENGE



Screeny mieszane z PC i Amigi

tę papierzysk przegoni ptaka, czego efektem będzie kolejny kawałek mapy. Z położonej na wyższej gałęzi domku zabierz jeszcze teleskop.

Na wyspie Phatt drażniąca stała się obecność listu gończego z twoją podobizną. Można zaradzić problemowi naklejając na niego ulotkę z podobizną Kate. Za chwilę zostanie ona aresztowana. Z więzienia zabierzesz kopertę z jej rzeczami i zajrzyj do niej.

Wodospad położony wśród dżungli – ależ odświeżający widok. Wdrap się po okalającej go skalnej ścieżce na górę. Tym razem przyda się małpa Jojo, posłużywszy jako rączka do uruchomienia pompy. Na dole poprzez szczelinę wiodącą do korytarzy przedostaniesz się na małą wysepkę. W domu zastaniesz nałogowego opoja, nie obejdzie się bez obowiązkowego kufla. Podczas nieobecności tamtego wylej grog do doniczki i zastąp go słabiutkim roztworem, który znalazłeś w kopercie Kate. Oczywiście opój nie odkryje podstępu – po pierwszej kolejce nie zdzierży i padnie jak rażony gromem. Twoja kolej – otwórz żaluzje okienne, ustaw lustro we framudze. Teleskop umieść w objęciach dziwacznej statui stojącej przed domem i czekaj na efekt. Promień światła wskaże właściwą cegłę. Trzeba ją popchnąć, żeby znaleźć wejście do tajnego pomieszczenia. Ostatnim, który tu urzędował był chyba skulony nieboszczyk w korsarskiej czapie spoczywający w cebrze. Resztki jego korsarskiej dłoni kurczowo ściskają kawałek mapy. Ta zdobycz będzie twoja. Droga na zewnątrz prowadzi przez tunel.

Wszystkie drogi prowadzą na wyspę Scabb. Na cmentarzu wejście do krypty stanie otworem, po użyciu klucza od Stana. Kryptę niemal w całości wypełniają trumny. Obejrzyj je wszystkie, po czym odwołaj się do książki zawierającej pirackie dowcipy. W ten sposób zdołasz otworzyć trumnę stojącą na prawo od wejścia. W środku spoczywają prochy zmarłego.

U wiedźmy Mojo poszperaj wśród stojących na półkach słoików, spróbuj wziąć ten z napisem Ashes to Life. Mojo przywoła cię, powiedz, że potrzebujesz mikstury mogącej wskrzesić odeszłego na tamten świat. Przyda się książka The Joy of Hex. Teraz ponownie na mroczny cmentarz.

Po użyciu mikstury z prochów powstanie szkielet, pojawienie się reszty ciała oraz ubrania to tylko kwestia czasu. Zmartwychwstały kucharz śmieje się z tego, że umarł, w zasadzie nie robi mu to różnicy. Nie jest tylko pewien, czy wyłączył przed śmiercią gaz w domu. Da ci klucz do położonej na plaży chaty, przełącz w niej kurki gazu. Wróciwszy powiadom wskrzeszonego ponownie kucharza o wykonaniu misji. Ucieszy się i podaruje ci ostatni już kawałek mapy. Teraz nie dręczą go już żadne smutki. Rest in Peace!

Kartograf Wally zobowiąże się skleić z luźnych kawałków mapy całość. Tymczasem trzeba dostarczyć mu zamówiony u Mojo napój miłosny. Szybko załatwiwszy tę powinność, odnajdujesz na brzegu bagien stojący kufer. Otwórz go i postaraj się zmieścić we wnętrzu.

Wreszcie zobaczyłeś na własne oczy fortecę LeChucka. Po wyjściu z kryjówki idąc w prawo, mijając komnatę z drogowskazami docierasz do sali więziennej. W celi zawieszony na łańcuchach uwięziony jest Wally. Trzeba uwolnić biedaka.

W labiryncie korytarzy z płakorzeźbami przedstawiającymi różne części ludzkiego szkieletu warto przed wejściem w otwartą wnękę używać SAVE. Gdy po przejściu trafisz gdzie indziej, niż do komnaty z drogowskazami, to znaczy, że idziesz we właściwym kierunku. Po odkryciu czterech tajemnych przejść staniesz u ogromnych wrót. Te wrota należy po prostu otworzyć. Spoczywający na ścianie klucz wydaje się być tym, którego szukasz. Niestety po przejęciu go w posiadanie zostajesz ujęty i wtrącony do celi.

Jałowa wymiana poglądów z LeChuckiem zostaje zakończona, zaczyna się dramat. Musisz szybko przez słomkę pociągnąć łyk koktajlu zwiększającego siłę plucia. Następnie spluń (spit) w wiszącą po prawej stronie na ścianie tarczę, tak by wyprodukowany przez ciebie pocisk odbił się gasząc płomyk świecy i zapobiegając tym samym uruchomieniu zbrodniczego mechanizmu. Będzie to pewnie wymagało kilku prób, w tym oplucia fizjonomii wiszącego obok kolegi.

Zrobiło się ciemno. Wydobyte z otrzymanej od Mojo torby juju zapałki zrobią swoje. Nie dość, że rozświetlą mrok, to spowodują eksplozję roznoszącą na kawałki posępną fortecę.

Przefrunąwszy lotem koszącym pół oceanu lądujesz na piaskach plaży. Filozofujący Herman Toothrot medytuje w pozycji lotosu. Wokół rozrzucone jest wiele przedmiotów. Podnieś butelkę, łom, kieliszek. Butelkę roztrzaskaj o duży kamień. Do kieliszka zaczerpij słonej morskiej wody i oddestyluj ją w poskręcanej maszynie. Zbadanie otwartej beczki spowoduje, że będziesz mógł nakarmić krakersem papugę. Jest już pierwsza wskazówka, dokąd zmierzać.

Podążaj na lewo na rozstajach. Roztrzaskana butelka rozpruje wiszący na drzewie worek, z którego wypadnie pudełko krakersów. Trzeba dodać do ciasteczek destylowaną wodę.

Droga w drugim kierunku wiedzie do powiązanego liną kufra. Rozsupłaj więzy, po czym podważ wieko łomem. Trochę dynamitu zawsze się przyda. Przejdź w prawo i naprzód. Podarowując krakersa osiadłej na dinozaurze papudze uczynisz, że wytyczy ci ona dalszy szlak. Zmierzaj w górę ekranu, do stosu kamieni. Powtórzywszy procedurę z papugą skieruj się w prawo, ujrzysz wyrysowany na ziemi wielki znak. Rozkop ziemię. Zapalony dynamit wrzucony w dziurę powiększy rozpadlinę, znajdziesz się pod powierzchnią ziemi.

Zawiąż linę na łomie, całość zarzucając na wystające u góry powyginane metalowe pręty. Gubernatorowa Elaine pojawi się znienacka, potem zapadną zmysłowe ciemności.

Macając naokoło włączasz wreszcie światło. Ktoś grzecznie mówi „Dzień dobry". Twoje oczy porażone zostają widokiem LeChucka! Po krótkiej pogawędce zostajesz przeniesiony w inne miejsce. Błazen będzie cię jeszcze kilka razy teleportował w tak zmyślny sposób, nie przejmuj się zbytnio tą okolicznością.

Idąc w lewo wejdziesz w posiadanie biletu. Teraz cały czas w prawo do gabinetu pierwszej pomocy. Odczepiwszy od szkieletu taty czaszkę zajrzyj do szuflady, z której wyjmij strzykawkę. Z kubła na śmieci wyciągnij gumowe rękawiczki.

Jedno z wyjść w górę prowadzi do składowiska skrzyń. Otwieraj wszystkie stojące na ziemi skrzynie, zdobywając godne uwagi akcesoria. W komnacie z zepsutą maszyną do produkcji grogu nadmuchaj przy pomocy zbiornika z helem obie rękawiczki oraz balon. Naciskając przycisk zwrotu monet w maszynie spowodujesz, że przyjdzie LeChuck. Gdy się schyli, trzeba ściągnąć mu gacie. Spotkawszy raz jeszcze pirata wręcz mu otrzymaną wcześniej od Stana chusteczkę higieniczną.

Teraz przywołaj windę. Wejdź do środka, czekając aż zjawi się LeChuck. Gdy zobaczysz jego sylwetkę, pociągnij za dźwignię. Winda zadziała jak nożyce tnąc tamtemu kawał brody. Do torby juju wrzuć: brodę, czaszkę, gacie, chusteczkę do nosa i lalkę. Produkcja lalki VooDoo zakończona.

Zjeżdżając na dół i natknąwszy się na twojego prześladowcę, przekłuj lalkę igłą strzykawki. Poszukaj uciekiniera, w trakcie rozmowy LeChuck rozłoży się na czynniki pierwsze, poprosi także o zdjęcie mu z twarzy maski. Końcowa historia oznajmia, że tak naprawdę nie jesteście żadnymi piratami, nigdy nimi nie byliście i pewnie nie będziecie. Wszystko wydarzyło się podczas pobytu rodziny w wesołym miasteczku. Ot, takie wybryki wyobraźni.

Micz















Wielbiciele symulacji morskich z zazdrością musieli spoglądać na rewelacyjne efekty graficzne jakich dopracowały się symulatory lotnicze. Niestety, doskonały GREAT NAVAL BATTLES NORTH ATLANTIC nie grzeszył rewelacyjną grafiką, jednak także i my, morskie wilki, doczekaliśmy się prawdziwie realistycznych symulatorów: TASK FORCE 1942, następnie GREAT NAVAL BATTLES 2 GUADALCANAL, a podwodniacy świeżutkiego SEAWOLF. Pierwszy z nich jest już dostępny na krajowym rynku, a ostatni jest już w zapowiedziach.



Projektanci obu opisanych gier morskich skupili się w swoich projektach na stronie graficznej, zaniedbując jednocześnie sens gry. Teoretycznie obie gry prezentują wysoki poziom realizmu: tak w dziedzinie symulacji (TASK FORCE) jak i strategii (GNB2), jednakże już po pierwszej rozgrywce czuć, że coś tu jest nie tak. Obie gry szybko stają się NUDNE! Gracz może oglądać sobie kolorowe obrazki w trybie VGA ale nie one stanowią o atrakcyjności programu.

Tym, czego przede wszystkim potrzebuje gracz, a nie dostaje od żadnej z gier, jest informacja. Można tu wydawać różne rozkazy, ale z gry nie dowiemy się jak one działają. Brakuje komunikatów, na podstawie których można zorientować się w przebiegu bitwy. Każdy okruch informacji trzeba pracowicie wydłubywać, aby zorientować się np. w uszkodzeniach własnych okrętów. Znikąd też nie można się dowiedzieć o celności własnego ognia. Wyraźnie autorzy obu gier zapatrzyli się na symulatory lotnicze. Jasne jest że pilot musi obsługiwać sam wszystkie urządzenia, ale dowódca okrętu ma od tego kilkuset marynarzy. On ma DOWODZIĆ a nie np. kręcić korbkami dalocelownika.

Mostek kapitański w obu grach jest jednak miejscem wymarłym. Przebywa tam wyłącznie dowódca (czyli gracz) i nikt więcej. Aż prosi się by zaludnić go oficerami, ożywić komunikatami radiowymi i meldunkami otrzymywanymi od obserwatorów. Czy pomysł np. gońców w grze CASTLES był naprawdę tak trudny w realizacji? Nakrycie czy obramowanie nieprzyjacielskiego okrętu własnymi pociskami było niezwykle istotną informacją, w obu grach ani jej słychu ani widu. To informacja powinna szukać gracza, a nie odwrotnie. Dowodzenie to nie tylko planowanie ruchów na mapie ale także umiejętność odsiania z lawiny sprzecznych, drugo- i trzeciorzędnych meldunków, rzeczy naprawdę istotnych!

Grafika w nowych grach staje na coraz wyższym poziomie. Miodność często odwrotnie. Gdy doczekamy się już kasków do gier Virtual Reality, trzeba będzie zamontować w nich podpórki pod brodę – żeby ziewając z nudów nie wyłamać sobie szczęki.

Pejoti

TASK FORCE 1942

GUADALCANAL

To już kolejna wyspa, kolejna baza, kolejny krok do zwycięskiego zakończenia wojny. Planowano, iż dzięki niej jeszcze w 1942 roku będzie możliwe zajęcie Portu Moresby i uderzenie na Australię. Nawet porażka pod Midway nie przekreśliła definitywnie tych planów. Ostatecznie, bito tych zniewieściałych Jankesów tyle razy, że jedna porażka Cesarskiej Floty nie przesądza jeszcze wojny...

Była to mała, bezwartościowa wysepka, którą Bóg upatrzył na wylęgarnię moskitów (swojsko: komarów) i siedlisko malarii. Tym niemniej w czerwcu 1942 roku Japończycy przerzucili tu oddziały robocze, które pod osłoną szczupłych sił wojskowych rozpoczęły budowę lotniska, wystarczająco dużego nawet dla startu i lądowania bombowców.

Spokojna praca trwała aż do 7 sierpnia, kiedy to na głowy zaskoczonych Japończyków spadła ulewa pocisków z amerykańskich krążowników, a na niebie zaroiły się samoloty z lotniskowców. Desant przebiegł bez zakłóceń, nieliczne oddziały japońskie niemal bez oporu zostały odepchnięte wgłąb wyspy. Do końca dnia na brzegu znalazła się już cała 10 Dywizja Marines. W dniu następnym lotnisko znalazło się w rękach Amerykanów.

Japończycy zareagowali szybko. Już w kilka godzin po rozpoczęciu desantu wiceadmirał Gunichi Mikawa rozpoczął kontrakcję. Pod wieczór tego samego dnia zespół uderzeniowy był już zebrany i wyruszył w kierunku Guadalcanal. Mikawa prowadził ze sobą 5 ciężkich krążowników, 2 lekkie i 1 niszczyciel, wszystko co udało mu się zebrać. Jego zespół został przez Aliantów wykryty, ale ci postępowali w wypracowany już pod Pearl Harbour sposób: „Jest świetnie, a wszystkie meldunki o wrogu należy uznać za przesadzone i histeryczne".

Tymczasem Japończycy szykowali się do nocnej bitwy. 10 sierpnia o 1.37 w nocy zespół Mikawy, po wyminięciu patrolujących niszczycieli, natknął się na pięć ciężkich krążowników osłaniających strefę desantu. O 2.00 było już po bitwie. Amerykańskie i australijskie krążowniki spoczęły na dnie, a Mikawa zawrócił do Rabaul, będąc pewnym że Armia poradzi sobie z Jankesami na lądzie.

Jak się okazało, porażka nie zniechęciła Amerykanów, a ciężkie walki o Guadalcanal toczyły się jeszcze sześć miesięcy...

STRATEGIA

W TASK FORCE 1942 zostajesz dowodzącym admirałem jednej ze stron. Twoim zadaniem jest doprowadzić do zwycięskiego zakończenia walk o Guadalcanal. Nie dowodzisz bezpośrednio wojskami lądowymi, ale masz im zapewnić dowóz posiłków i zaopatrzenia, a także wesprzeć piechotę bombardowaniem pozycji przeciwnika z morza. Nie myśl jednak, że wszystko to będzie nudnym zajęciem. Przeciwnik ma takie samo zadanie, a co więcej będzie zwalczał twoje konwoje jak tylko się da.

Oczywiście i ty nie powinieneś pozwolić wrogom na bezkarne dowożenie posiłków. W tym celu musisz wykorzystać lotnictwo do patrolowania akwenu z powietrza, a samemu czaić się w pobliżu wyspy ze swoimi najsilniejszymi okrętami. Tak dla porządku: przeciwnik też ma samoloty rozpoznawcze...

Niestety dowodzenie na poziomie strategicznym nie zostało rozwiązane najlepiej. Co prawda część problemów rozwiązana jest przez sam wybór rodzaju misji np. misje zaopatrzenia czy bombardowania mają tylko jeden możliwy cel. Ustalanie pozycji punktów nawigacyjnych (WAYPOINTS) odbywa się zawsze na mapie przy najmniejszym powiększeniu, stąd nie da się planować jakichś bardziej wyrafinowanych manewrów.

TAKTYKA

W momencie, gdy wrogie zespoły znajdą się obok siebie, dochodzi, jakże by nie, do bitwy. Możesz kierować nią osobiście lub dać się wykazać admirałowi, który aktualnie



Amerykańska lorneta

dowodzi zespołem. Komputerowi admirałowie nie za bardzo potrafią przegrywać, dlatego przy przewadze przeciwnika trzeba wziąć sprawy w swoje ręce lub pożegnać się z okrętami.

Sterowanie bitwą jest rozwiązane poprawnie. Masz do dyspozycji dokładnie te rozkazy co trzeba (kurs, prędkość) i parę dodatkowych np. rozkaz włączenia szperaczy czy wystrzelenia w stronę wroga pocisków oświetlających. Co prawda w walce w nocy każdy dowódca okrętu sam decyduje o użyciu pocisków oświetlających i reflektorów, ale jeśli ktoś lubi być dokładny, to czemu nie?

Niestety, dużym minusem gry jest brak jakichkolwiek komunikatów o sytuacji. Stresujące jest to, iż bez żadnego ostrzeżenia twój okręt otrzymuje status SINKING. Trzeba uważnie obserwować mapę bitwy, aby zorientować się o skuteczności ognia, zarówno własnego jak i przeciwnika. Jednak nawet wtedy nie wiadomo do końca, czy wystrzelone przez nas torpedy trafiły w cel czy nie?

SYMULATOR

Jest to podstawowa i najdokładniej opracowana część gry. Dokładnie przedstawiono mostek okrętu wraz z zewnętrznymi skrzydłami. Sterujesz wskazując myszą poszczególne przyrządy i miejsca (jak w przygodówce). Do dyspozycji masz: koło sterowe, telegraf maszynowy, zestaw map (część taktyczna), kontrolę uszkodzeń, lornetę i dalocelowniki artylerii i torped. Możesz posłużyć się każdą z tych rzeczy. Stosunkowo ważny jest dalocelownik, który służy do kierowania ogniem dział. Jest to najbardziej emocjonujące zajęcie w całej grze.

Ze względu na sposób sterowania urządzeniami oraz przyjęty bardzo duży realizm ich obsługi, konieczne jest dokładne przyswojenie sobie instrukcji. Bez niej odkrycie niektórych możliwości jest raczej niemożliwe (no, powiedzmy trudne). Gracz zmuszony jest też





Mostki: na górze pancernik North Carolina, na dole superpancernik Yamato, PC

GREAT NAVAL BATTLES GUADALCANAL





Dwaj wielcy mąciciele wielkiej wody, PC



Dalocelowniki artyleryjskie, PC



Nowa odsłona GREAT NAVAL BATTLES stanowi bardzo miłe zaskoczenie. Ładna, dopracowana grafika w podwyższonej rozdzielczości, sterowanie myszą poprzez system przycisków i rozwijanych menu oraz czternaście ciekawych scenariuszy sprawia, że chce się w to grać. Gra firmy SSI odtwarza ten sam okres historyczny, co opisany obok TASK FORCE, oferując podobny zestaw złożony z symulatora okrętu i morskiej gry strategicznej. Jednak w GNBG lepiej zostały rozłożone ich wzajemne proporcje.

STERowanie

Obsługa gry jest jednym z jej największych plusów. Widać tu postęp w odniesieniu do starszego GNBNA, o porównaniu z TASK FORCE 1942 nie mówiąc. Grać można w zasadzie bez instrukcji, gdyż czytelne nazwy przycisków na ekranie mówią wszystko. Pewną trudnością może być przenoszenie się między zespołami lub okrętami. Małe strzałeczki na dole ekranu (nie dla krótkowidzów) przenoszą cię sekwencyjnie między zespołami, co przy dużej ich ilości może niecierpliwić. Szybszy wybór zespołu uzyskujesz korzystając z mapy – wystarczy kliknąć na wybrany zespół. Trudne może być też odkrycie, że można wejść do wieży artyleryjskiej. Po wybraniu MAIN GUN lub SECONDARY GUN należy kliknąć małą sylwetkę wieży w centrum ekranu (a nie na widoku okrętu). Są to raczej rzeczy oczywiste i średnio zaawansowany gracz już po kilku minutach powinien rozgryźć wszystkie problemy.

STRATEGIA i TAKTYKA

Kierowanie zespołami okrętów i zarządzanie bazami na poziomie strategicznym oraz kierowanie wybranym zespołem w trakcie bitwy zrealizowane są taki sam sposób jak w TASK FORCE. Nieco inny jest tylko zestaw przycisków z poleceniami. Nie ma tu tak supertaktycznych poleceń (reflektory, pociski oświetlające), ale za to bitwa nie jest rozgrywana jako odrębna od poziomu strategicznego część. Daje to możliwość koordynowania działań różnych zespołów także w czasie starcia z wrogiem. W trakcie bitwy można przejść np. do sterowania najbliższą bazą i wysłać na pomoc samoloty lub zmienić kurs innych zespołów.

SYMULATOR

Warstwa symulacyjna zrobiona jest podobnie jak we wcześniejszym GNBNA. Przechodzenie między stanowiskami odbywa się przy pomocy rozwijanego menu (ESC, prawy klawisz myszy lub klawisze F1-F7). Wszystkie stanowiska widzimy w podwyższonej rozdzielczości, choć okręty przeciwnika nadal są trochę kanciaste. Projektanci zrezygnowali z meldunków o trafieniach (i nie tylko), jakie napływały od obserwatorów w grze GNBNA. Nie jest to dobry pomysł. Zmniejsza on miodność gierki zmuszając gracza do biegania z jednego stanowiska do drugiego w poszukiwaniu ważnych informacji. W odróżnieniu od TASK FORCE, zastosowano tu inną filozofię obsługi stanowisk bojowych, np. cele dla dział wybiera się z listy, a nie nakierowując ręcznie dalocelownik. Co ciekawe, każda wieża może mieć przydzielony inny cel.



SCENARIUSZE

Gra zawiera 14 scenariuszy: 5 szkolnych, 7 historycznych odtwarzających największe bitwy i 2 kampanijne – pełny i skrócony. Gra oferuje nam dowództwo nad całością działań wokół Guadalcanal, choć oczywiście nacisk położony jest na okręty nawodne. Tym niemniej, gracz może dowodzić też jednostkami piechoty na wyspie, lotnictwem z baz lądowych i zespołami lotniskowców! Dzięki temu GNBG jest naprawdę uniwersalnym systemem. Gracz nie jest już ograniczony tylko do jednego typu działań (praktycznie tylko do lotniskowców jak w CARRIERS AT WAR, czy do wszystkich prócz lotniskowców jak w TASK FORCE). Ujemną stroną takiej komplikacji gry są spore wymagania dotyczące mocy obliczeniowej naszego sprzętu grającego. Teoretycznie gra chodzi już na 386SX, przy bardziej skomplikowanych bitwach 386DX, natomiast rozegranie scenariusza kampanijnego tylko posiadaczy 486 nie przyprawi o nerwicę.

Pejotl

do ciągłego „biegania" po okręcie aby mieć jakąś kontrolę nad przebiegiem wypadków.

SCENARIUSZE

W grze zawarty jest szereg scenariuszy odzwierciedlających osiem większych bitew wokół Guadalcanal. Istnieje możliwość rozegrania też całej kampanii (łatwa do wygrania dla strony amerykańskiej), aż do zniszczenia Japończyków na wyspie. Ciekawym rozwiązaniem jest to, że kampania kończy się z chwilą pokonania wroga na lądzie! Jest to bardzo dobre rozwiązanie. Pokazuje ono miejsce marynarki w działaniach całości sił zbrojnych i narzuca grającemu pewien nadrzędny cel strategiczny. Kampanii morskich nie prowadzono ot tak sobie!

Pejotl

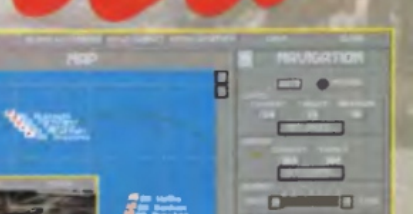
Dystrybutor: IPS Computer Group

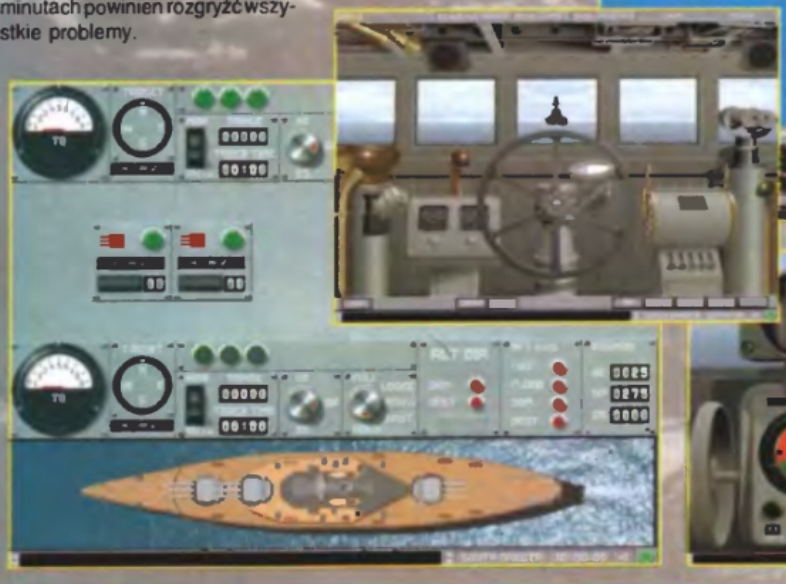


Dalocelowniki torpedowe, PC









Obrazy wojny, PC





Opisaną przez DOCa w SS'11 serię SIMCITY uzupełnia jej najbardziej rozbudowana i z pewnością najlepiej opracowana wersja – SIMCITY 2000. Trójwymiarowa gra w wysokiej rozdzielczości (standard VESA), przy świetnej oprawie dźwiękowej, a przede wszystkim wykorzystująca doskonałe algorytmy (doświadczenia z pięciu lat projektowania i eksploatacji kolejnych wersji gry), została zaliczona na zachodzie do jednego z komputerowych arcydzieł, a myślę, że i w Polsce potwierdzi tę ocenę.

Opisane już zasady gry w SIMCITY (patrz SS'11) uzupełnimy o nowe funkcje, które występują w SIMCITY 2000 oraz zaproponujemy rady pozwalające na odniesienie sukcesów w tej skomplikowanej grze decyzyjnej. W SIMCITY 2000 przybyło wiele nowych opcji, a przede wszystkim rozbudowano ikonowe menu oraz wprowadzono różne dziedziny działalności.

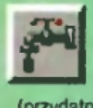
Wielość ikon i opcji nie przeraża, jako że autorzy wprowadzili objaśnienia: trzymając wciśnięty klawisz SHIFT i wskazując kursorem ikonę otrzymuje się opis jej znaczenia. W ten sposób można się dowiedzieć o wartości każdego pola, obiektu, pozycji w budżecie, podatkach itp., a także o skutkach różnych decyzji. Ale po kolei.

ZNACZENIE IKON



Ikon zewnętrznych jest 35, ale funkcji, które wywołują jest wielokrotnie więcej. Tak więc naciśnięcie na ikonę SPYCHACZ wywoła pięć wariantów: 1) niszcz/czyść, 2) niweluj teren, 3) podnieś teren, 4) obniż teren, 5) odwołaj strefę.

A oto inne ważniejsze ikony:



KRAN – 1) układanie podziemnej sieci rur doprowadzających wodę, 2) pompa wodna, 3) wieża ciśnień (przydatna przy niskiej zabudowie).



WYSYŁANIE (ikona zwykle nieaktywna, jest używana tylko w sytuacjach krytycznych) – 1) policji do tłumienia zamieszek ulicznych i w czasie powodzi, 2) strażaków do pożarów, powodzi i skażeń chemicznych, 3) wojska do klęsk żywiołowych i innych katastrof (w mieście musi wtedy istnieć baza wojskowa).



PREMIE – 1) dom burmistrza (przy 2000 mieszkańców), 2) ratusz (przy 10000 ludności), 3) pomnik.



DROGA – 1) ulica, 2) szosa (poza miastem), 3) tunel (przez góry dla pociągów), 4) rampa – podjazd łączący ulicę z szosą (bez niej się nie da), 5) zajezdnia autobusowa.



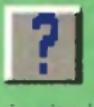
KOLEJE – 1) kolej naziemna, 2) metro, 3) stacja kolejowa, 4) stacja metra, 5) połączenie kolei naziemnej z metrem.



OŚWIATA – 1) szkoła (podstawowa i średnia), 2) uczelnia (uniwersytety i politechniki), 3) biblioteka, 4) muzeum.



SIGN – oznacza wybrany teren tablicą z napisem (wpisuje się samemu), np.: „Redakcja SS".



PYTAJNIK – daje informację o terenie i obiektach, wystarczy ustawić wskaźnik na wybranym polu i wcisnąć lewy klawisz.



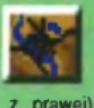
ROTACJA – obraca obraz o 90 stopni lewo/prawo.



LUPKI – zwiększają i zmniejszają obraz.



CELOWNIK – służy do centrowania obrazu.



STRUKTURA – wywołuje mapkę z terenem miasta i okolic (można ją powiększyć przyciskiem u góry z prawej) oraz 10 ikonami. Wciśnięcie każdej z ikon pokazuje graficzne odniesienie (np. zasięg działania straży pożarnej), a ostatniej nawodnienie miasta.



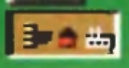
WYKRESY – graficzne i liczbowe informacje o rozwoju populacji, przestępczości, zanieczyszczeniu środowiska, zdrowiu, oświacie, produkcji itp. Przy wciśniętym lewym klawiszu myszy można przeciągnąć okienko wykresowe i utworzyć nowe z dalszymi informacjami i wykresami.



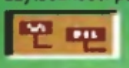
OTOCZENIE – pokazuje sąsiadów i liczbowe dane o ludności w państwie SIM oraz pobliskich miastach i oczywiście własnym (warto od czasu do czasu porównywać stany).



DOLLAR – wywołuje aktualny stan budżetu miasta.



INFRASTRUKTURA – usuwa z planu zabudowania, sygnalizuje obszary kolorami: zielony – mieszkania, niebieski – obiekty handlowo-usługowe, żółty – przemysł, pomarańczowy – obiekty użyteczności publicznej, szary – porty.



HASŁO – ukrywa nazwę miasta i oznaczenia (SIGN).



BEZ INFRASTRUKTURY – usuwa z planu drogi, drzewa, linie energetyczne i kolejowe, pozostawia tylko zabudowania.



STREFY – usuwa z planu zabudowę stref, pozostawiając ich kolory.



PODZIEMIA – pokazuje uzbrojenie podziemne terenu: rurociąg, linię metra.

Ikony mieszkań, handlu i przemysłu dają możliwość zabudowy luźnej lub zwartej. Inne ikony są na tyle czytelne, że nie ma ich co opisywać, kolej zatem na dziedziny.

DZIEDZINY

Składają się na nie:

FINANSE – możliwość wprowadzenia podatku VAT, dochodowego, legalności hazardu i kar za złe parkowanie.

EDUKACJA – upowszechnianie czytelnictwa, ścieżki zdrowia, kampania antynarkotykowa, wprowadzenie straży sąsiedzkiej wspomagającej policję.

BEZPIECZEŃSTWO I ZDROWIE – Ochotnicza Straż Pożarna, zakaz publicznego palenia, prywatne kliniki, sport młodzieży.

PROMOWANIE – reklama turystyki i businessu, upiększanie miasta, doroczny karnawał.

INNE – oszczędność energii, ogłoszenie miasta strefą bezatomową, schroniska dla bezdomnych, kontrola skażeń środowiska.

We wszystkich tych dziedzinach można ustalić działalność wskazując kursorem kratkę z prawej strony nazwy. Kosztorys wpływów i wydatków z tej działalności znajduje się z prawej dolnej strony okna.

FINANSE

Strona finansowa SIMCITY zawarta jest głównie w budżecie wywoływanym z opuszczanego menu (listwa u góry ekranu). Oto kolejne pozycje w budżecie:

PODATKI – nakładane na wszystkich, a więc mieszkańców, handel i usługi, przemysł. Ustalenie takich samych podatków dla wszystkich grup w przedziale od 0 do 20% następuje strzałką umieszczoną obok hasła. Zmiana podatków w poszczególnych grupach jest możliwa po naciśnięciu książeczki w linii PODATKI. Te podatki są podstawowym źródłem zasilania kasy miasta.

OBLIGACJE – to pożyczka, którą miasto zaciąga wobec instytucji i mieszkańców by podreperować swój budżet. Pożyczkę spłaca się w odpowiednich ratach, które wynoszą podstawową kwotę plus oprocentowanie wynikające z wartości miasta. Najlepsza rata to podstawowa kwota i +1%. Dając pierwszą ratę, która zmienia się co roku, można się spotkać z sytuacją, że zaległości z obligacji będą niższe od samej raty. Opcję z obligacjami wywołuje się z z książeczki (w linii po prawej), gdzie podano informacje o warunkach wypuszczenia obligacji: wskaźnik oprocentowania, wartość miasta, kwota do jakiej można emitować obligacje, ewentualne zaległości z już wypuszczonych obligacji. Tu można wypuścić obligacje lub je wykupić. W zasadzie można bez przeszkód wyemitować obligacje dwukrotnie. Jeżeli sytuacja finansowa się nie poprawi, wtedy próba wydania obligacji zostanie skwitowana komunikatem: MIASTO NIE MOŻE WYPUŚCIĆ WIĘCEJ OBLIGACJI AŻ NIE WZROŚNIE WSKAŹNIK KREDYTU.

PROCENTY – w drugiej kolumnie pokazywane są procentowo: aktualny wskaźnik podatkowy i procent przydzielonego funduszu. Większość pozycji w budżecie jest liczona od 0 do 100%. Sto wskazuje na pełne pokrycie potrzeb w danej dziedzinie. Fundusz mniejszy od stu oznacza wykonanie usług w niepełnym zakresie, np.: Straż Pożarna i Policja obejmą mniejszy obszar, szpitale wyleczą mniej ludzi, drogi nie będą należycie konserwowane, mniej osób skorzysta z oświaty i będzie mniej inteligencji, a wzrośnie przestępczość. Wysokie podatki powszechne hamują wszelki rozwój i powodują ucieczkę mieszkańców z miasta (pustoszeją całe osiedla).





ROK BUDŻETOWY – wpływy i wydatki w roku są pokazywane w trzeciej kolumnie (na niebiesko). Zmiany dokonywane w ciągu roku nie są rejestrowane na bieżąco ale dopiero na końcu roku. Przykład: utrzymanie komisariatu policji kosztuje rocznie 100$. Jeżeli zbuduje się go we wrześniu, to koszt w bieżącym roku wyniesie 33$ (1/3 roku). Kiedy ustali się w lipcu fundusz na 50%, koszt wyniesie 75$ rocznie (50$ za pierwsze półrocze i 25$ za drugie).

KOSZTORYS – lub inaczej preliminarz dochodów i wydatków przewidywanych w roku bieżącym i następnym jest pokazywany w czwartej kolumnie (na czerwono). Tu się przewiduje głównie wpływy z podatków i wydatki na utrzymanie instytucji publicznych oraz konserwację dróg i urządzeń miasta. Regulacje lub informacje procentowo – liczbowe mieszczą się w ostatniej kolumnie z książeczkami. U dołu pokazany jest

SIMCITY 2000

bilans roku, kosztorys i stan funduszu. Ostatnia pozycja u dołu to przewidywany stan funduszu na koniec roku.

Z finansami spotykamy się, jak już wspomniałem, w dziedzinach, o których stanowi rada miasta. W rubryce FINANSE można podnieść o 1% podatek VAT (od wartości dodanej przy sprzedaży), co przynosi miastu dochód, ale może też zahamować rozwój handlu i usług. W drugiej pozycji są umieszczone podatki dochodowe ludności, które da się podnieść jeszcze o 1%, wzbogacając tym samym fundusze miasta, albo wywołując ucieczkę jego mieszkańców. Legalizując hazard zwiększa się zainteresowanie turystów i pobudza przedsiębiorczość, rosną także wpływy z handlu. Minusem hazardu jest wzrost przestępczości. Kary za złe parkowanie dają dochód i skłaniają ludzi do korzystania z komunikacji miejskiej. Nie wszyscy to lubią i może to mieć wpływ na migrację.

Burmistrz musi być nie lada strategiem i taktykiem, by powiązać często sprzeczne interesy mieszkańców miasta.

Aby mu nieco ulżyć w tym ciężkim brzemieniu podaję garść rad.

WSKAZÓWKI

– Rozpoczynając grę znajdź wysoko położoną równinę, gdzie zaczniesz budować miasto.

– Ustaw odpowiednią elektrownię blisko skraju mapy, a tereny mieszkalne o wymiarach 3x3 kwadraty umieść kilka pól dalej. Z tym obszarem powinna graniczyć strefa handlu i usług (COMMERCIAL), w rozmiarze 1x2 i blok przemysłowy 2x2, tworzące zgrabny prostokąt.

– Wychodząc ze środkowego kwadratu terenów mieszkalnych połącz je drogami, potem otocz wszystkie trzy bloki rurami z wodą i przyłącz je przewodami energetycznymi do elektrowni. Powtórz wielokrotnie ten schemat, budując z takich mini-miast wielką metropolię.

– W ten sposób tworzy się tereny o dużej wartości, bez nadmiernej przestępczości i zanieczyszczeń, przynoszące pieniądze, które potem możesz obrócić na rozwój miasta.

– Budowa miasta na skraju mapy oznacza, że będziesz mógł szybciej się połączyć z sąsiednim miastem, a wtedy wzrosną wpływy z handlu i przybędą nowi osiedleńcy.

– Należy pamiętać, że elektrownie wodne i wiatrowe mogą się wyczerpać przed upływem 50 lat.

– Warto ogłosić miasto strefą bezatomową. Co prawda nie można wówczas wybudować elektrowni jądrowej, ale za to miasto będzie bardziej atrakcyjne.

– Nie wydawaj zbytecznych zarządzeń; miasto woli rosnąć w trudzie i znoju ale z niskimi podatkami, niż przejadać swoje dochody.

– Rurociąg należy kłaść przed położeniem dróg, zapewni to lepsze połączenia i oszczędzi wydatków.

– Drogi oddalone od zabudowań o trzy kwadraty nie będą służyć ludziom z tych stref.

– Mieszkańcy SIMCITY są z natury leniwi i nie lubią dojeżdżać daleko do pracy. Jeśli tworzysz duże osiedle mieszkaniowe, to postaw w nim trochę budowli handlowych i usługowych (najlepiej na rogach ulic), gdzie znajdą zatrudnienie niektórzy mieszkańcy.

– Poziom kształcenia w szkołach zależy od nauczycieli, a z kolei ich kwalifikacje od wysokości funduszu przeznaczonego na oświatę. Wskaźnik ten obniża się w razie przepełnienia szkoły. Należy budować więcej szkół i obserwować wskaźniki.

– Mniejsza przestępczość w mieście zależy głównie od liczby komisariatów policji w proporcji do wielkości miasta oraz funduszy łożonych na funkcjonowanie tych placówek.

– Budowę luksusowych osiedli mieszkaniowych i konstrukcji usługowo-handlowych, takich jak domy towarowe, teatry i centrale korporacji lokuj w blokach o wymiarach co najmniej 3 x 3 kwadraty, gęsto zaludnionych, o wartości około 200.000$.

– Pompy wodne zasilające rurociąg muszą być ustawiane przy ujęciach słodkiej wody (nie morskiej, do oczyszczania której są potrzebne urządzenia odsalające), ustawienie tuż przy akwenie podnosi także wydajność pompy. W razie wysychania naturalnych zbiorników pompy są zastępowane przez wieże – zbiorniki wody.

– Podbijaj wartość terenu w gęsto zaludnionej strefie budując tam duży park. Wartość tę można też podnieść o około 10.000$ na kwadrat sadząc drzewa.

– Budowa ARCOLOGIES po komisariatach zmniejsza przestępczość o jeden stopień. ARCOLOGIES są to konstrukcje przyszłości, które można stawiać w zasadzie po roku 2000. To zamknięte obiekty o własnym mikroklimacie, ale poddane takim samym prawom jak miasto.

– Uruchamiając linie kolejowe pamiętaj o stacjach, bez nich nikt nie będzie mógł podróżować – muszą być co najmniej dwie, podobnie rób z liniami autobusowymi.

– Kiedy brakuje gotówki można wypuścić obligacje (10.000$), jedynym mankamentem tego zabiegu jest konieczność ich spłaty (odliczane w odpowiednich ratach).

– Podatki mogą się wahać od 0 do 20%, 7% to podatki średnie. Im niższe, tym lepiej rozwija się business, a im wyższe, tym więcej ludzi opuszcza miasto. Na początku warto je obniżyć np. do 6%, bo inaczej trudno się doczekać ruchu w interesie.

– Wiadomości o rozwoju miasta można czerpać z gazet czytanych okazjonalnie, abonowanych lub kupowanych z powodu ważnych wydarzeń.

A kiedy te wszystkie rady nie poskutkują i siwy włos zbieli skronie skołatanej głowy burmistrza, gdy w kasie zrobi się pusto wystarczy wpisać PORNTIPSGUZZARDO (małymi literami), a subwencja w wysokości 200.000$ ukoi wszelkie rozterki.

Świeżo upieczeni burmistrzowie, może poeksperymentujecie na SIMCITY 2000...

Grafika totalna, PC

BS

MAXIS'93
PC: SVGA, SB, GUS
PC 2
STRATEGIA
SUPER 100% 90% 100% SUPER 100%

PUTT-PUTT GOES TO THE MOON to gra dla dzieci zrealizowana przez firmę HUMONGOUS ENTERTAINMENT. Spostrzegawczy zauważą w niej graficzne importy z nowych gier LUCASARTS – TENTACLE i SAM'N'MAX. Ale to dobrze świadczy – gra jest dopracowana pod każdym względem. Od swej poprzedniczki (PUTT-PUTT JOINS THE PARADE) różni się przede wszystkim bardziej rozbudowaną fabułą i możliwością nagrywania stanu gry na dysk. Bohaterem jest różowy gruchot z głupim wyrazem maski.



PUTT-PUTT GOES TO THE MOON

Putt-Putt wstał rano, włączył radio i usłyszał, że pan Firebird zaprasza dziś wszystkie samochody do swojej fabryki produkującej sztuczne ognie, aby się mogły przypatrzeć produkcji i trochę pobawić. Putt-Putt udał się tam niezwłocznie. Pan Firebird pozwolił mu skonstruować kilka fajerwerków. W pewnym momencie Putt-Putt dostrzegł motyla za oknem. Wpuścił więc go do środka aby mu się lepiej przypatrzeć. Owad wlecial przez okno i usiadł na dużym lewarku z napisem „Nie dotykać!". Kiedy piesek podróżujący z Putt-Puttem ujrzał motyla, skoczył na niego i... przesunął lewarek! W ten sposób nasz mały samochodzik i jego czworonożny pasażer zafundowali sobie podróż na Księżyc!

Zamiast wpadać w panikę nasz bohatar ruszył w prawo szukając jakiejś drogi powrotnej na ziemię. Podczas przeprawy przez most, okazało się, że Putt-Putt jest cięższy niż myślał i po chwili znalazł się w rozpadlinie. „Jak zawołać pomoc?" – myślal. To proste! Zatrąbić. Po chwili zjawił się pan Rover (kryptoreklama!) i wyciągnął Putt–Putta na suchą drogę. Pomiędzy nimi szybko zawiązała się przyjaźń, ponieważ obaj mieli ten sam problem – wrócić na ziemię. Jeszcze wybawca dorzucił w imię przyjaźni zdjęcie Księżyca – kto wie, co się może zdarzyć.

Obaj pojechali do księżycowego miasta obejrzeć jedną rakietę, którą mogliby wrócić na Ziemię. Była wystawiona na sprzedaż za dziesięć księżycowych kamieni, ale był jeden problem – nie miała kilku części. Putt–Putt udał się na poszukiwanie kamieni i części zamiennych.

Kamienie wygrał od Kraterowych Kreatur w dość prostej zabawie polegającej mniej więcej na tym samym co nasz berek. Ponieważ był niedaleko, udał się do Człowieka na Księżycu. Aby otworzyć bramę do jego rezydencji, należało naciskać kolejno przyciski powtarzając pokazaną kombinację. Za fotografię księżyca Putt–Putt otrzymał dziób rakiety. Nieopodal zauważył Rovera szukającego czegoś na skatach. Nie mógł dosięgnąć steru do rakiety, ale w trójkę się udało. Właściciel stacji benzynowej, niejaki Robbie Radar zostawił kartkę, że jest w hotelu, na czwartym piętrze w apartamencie C. Tam też Putt–Putt się udał. Po małych niepowodzeniach odnalazł w końcu Robbiego.

Po powrocie na stację otrzymał poszukiwane paliwo. Brakowało tylko kluczyka. Pojechał więc do burmistrza. Ten jednak zapowiedział, że nie wyda klucza, dopóki Putt–Putt nie wykona jakiegoś dobrego uczynku. Dobry uczynek? Może znajdzie się drugi taki, co wpadł do bagna? Ależ tak. Dobry uczynek został spełniony, więc i ktucz znalazł się w bagażniku.

Po zapłacaniu należności i naprawieniu rakiety trójka naszych bohaterów odleciała na ziemię do czekających już na nich na ziemi przyjaciół. W opisie celowo nie uwzględniłam wszystkich możliwości zabawy, aby gracz mógł sam przekonać się o wyobraźni autorów. Spróbuj sam naciskać kursorem na wszystkim co widzisz przed sobą.

Bamse

HUMONGOUS'93

PC: VGA, SB

EDUKACYJNO-PRZYGODOWA

90% 90% 85%

Screeny, PC





























