

MACINTOSH

• AMIGA • IBM PC • GRY TELEWIZYJNE I KONSOLE

Jesteśmy rodziną
NEO + ANIMEGAIDO + SS CD

LISTOPAD
(11/97)

INDEX 321052
ISSN 1230-7726
CENA 3zł 90gr

SECRET SERVICE

OD DZIŚ
DO
OSTATNIEJ
KROPLI
WYCISKAMY
W
IMADLE

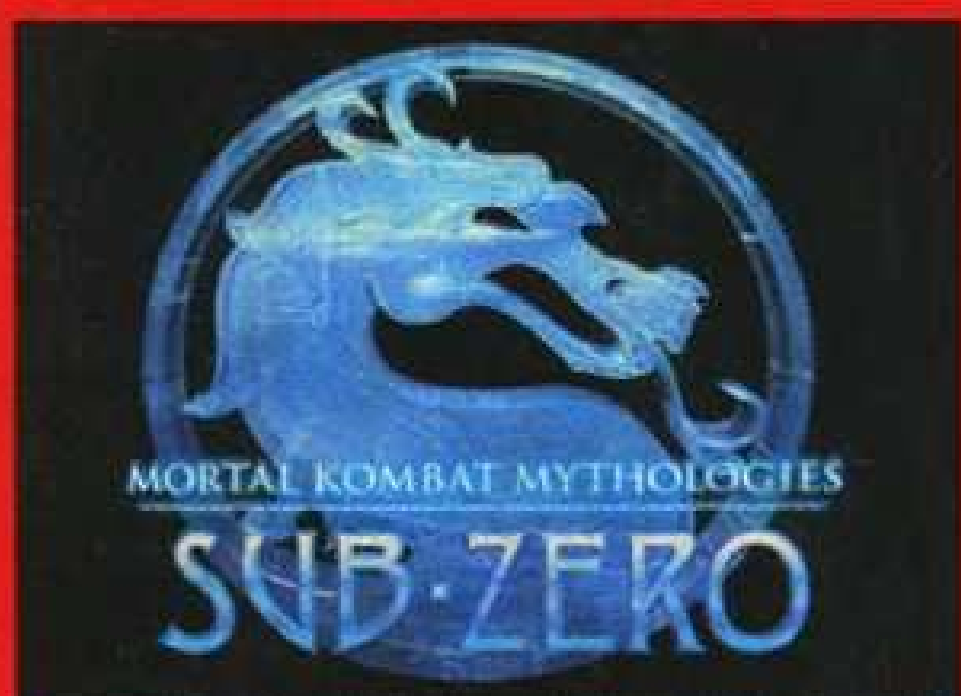
51



INCUBATION

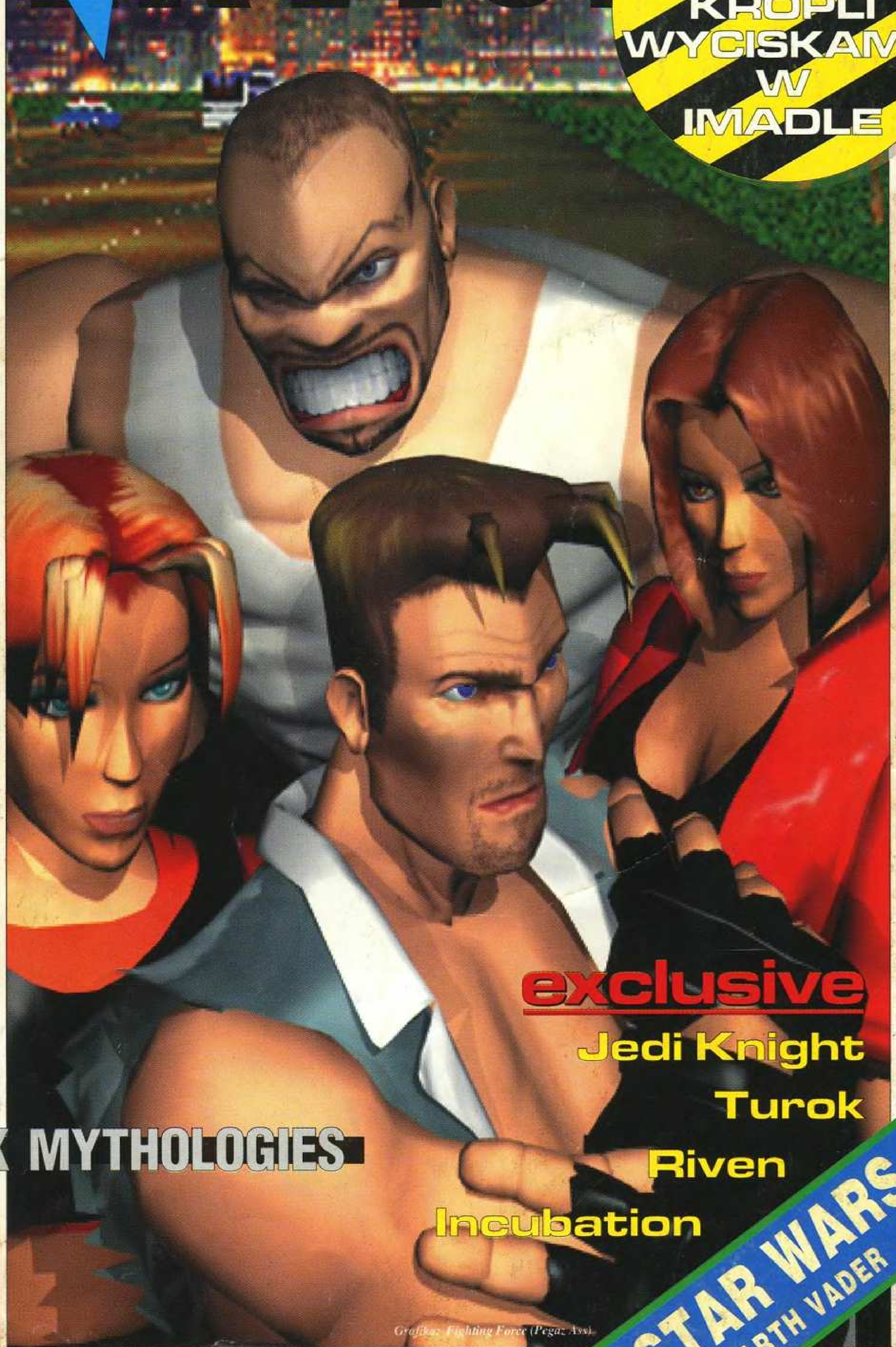


7TH LEGION



SUB ZERO MK MYTHOLOGIES

BIGGEST SELLING
COMPUTER GAMES MAGAZINE IN EUROPE



exclusive
Jedi Knight
Turok
Riven
Incubation

STAR WARS
DARTH VADER

Grafika: Fighting Force (Pegaz Ass.)



DARK REIGN

THE FUTURE OF WAR

NAJLEPSZA STRATEGIA CZASU RZECZYWISTEGO TEGO ROKU



INFORMACJA HANDLOWA:
www.optimus-bis.com.pl
OPTIMUS BIS /034/ 652-974
OPTIMUS S.A. /018/ 437-797

OPTIMUS BIS

AURAN

ACTIVISION®

ZUPEŁNIE NOWY PUNKT WIDZENIA

MyJet Color

Gwarancja Samsung Electronics Polska
Sieć serwisowa na terenie całego kraju
Dostępne materiały eksploatacyjne



MJ-630A



MJC-640A

Autoryzowane sklepy:

• Białystok: NTT, Al. 1000-lecia p.p 4, tel. (0-85) 754 294 w.53 • Bielsko-Biała: ATC, ul. Krasińskiego 38, tel. (0-33) 126 521 • Brzesko: Logic, oś. Jagielly 11, tel. (0-14) 686 233
• Bydgoszcz: NTT, ul. Poniatowskiego 24, tel. (0-52) 401 230 • Częstochowa: Korporacja D&J, ul. Mirkowska 8, tel. (0-34) 655 630; P.H.U. Scalak, Al. N.M.P. 39/41, tel. (0-34) 655 376
• Gdynia: Unisoft, ul. Opata Hackiego 8/10, tel. (0-58) 234 808 • Gliwice: Elinor, ul. 1-go Maja 62, tel. (0-32) 317 712 • Iława: P.H.U. Geotronic, ul. Niepodległości 14, tel. (0-88) 487 373
• Kielce: Zubix, Pl. Kościuszki 11, tel. (0-41) 344 44 47; Action, ul. Wesola 47/49, tel. (0-41) 610 048 w.160 • Kraków: Iskra, ul. Józefitów 1, tel. (0-12) 634 34 02;
AG, ul. Ojcowska 9, tel. (0-12) 637 80 33; Action, ul. Zakopiańska 9, tel. (0-12) 266 28 09 • Łęborg: Euro-Bit, ul. Armii Krajowej 23, tel. (0-59) 628 461
• Lubsko: Robsoft, ul. Kościuszki 10, tel. (0-68) 721 201 • Łódź: Bravo, ul. Piotrkowska 51, tel. (0-42) 302 385; DPX System, ul. Dowborczyków 26, tel. (0-42) 307 177;
Komputer-Elektronik, ul. Zielona 3, tel. (0-42) 300 423 • Poznań: Agrobex Sp. z o.o., ul. Kochanowskiego 7, tel. (0-61) 848 49 48; Action, ul. Garbary 51, tel. (0-61) 517 574
• Pruszków: NTT, Al. Wojska Polskiego 36a, tel. (0-22) 728 67 67 • Radom: Action, ul. Prażmowskiego 15, tel. (0-48) 363 91 10 • Ruda Śląska: NTT, ul. Koketek 4, tel. (0-32) 480 030
• Skiemiewice: FHU Mitronik, Al. Niepodległości 18, tel. (0-46) 339 233 • Sosnowiec: Stors, ul. Kilińskiego 43, tel. (0-32) 660 061 • Szczecin: Corso Computers, Al. Wyzwolenia 12, tel. (0-91) 880 888;
Espol, Al. Piłsudskiego 23, tel. (0-91) 336 585 • Toruń: Bart, ul. Grudziądzka 46, tel. (0-56) 315 27; Copycom, ul. Zólkiewskiego 37/41, tel. (0-56) 655 38 83;
• Warszawa: Betacom Polska Sp. z o.o., ul. Broniewskiego 59a, tel. (0-22) 633 33 36; Telewolt, ul. Poznańska 1, tel. (0-22) 621 81 17; Microart System, ul. Ratuszowa 11, tel. (0-22) 185 171;
NTT, ul. Ostrzycka 2/4, tel. (0-22) 813 57 40; NTT, ul. Rondo Jazdy Polskiej, tel. (0-22) 256 219; Altkom, ul. Słowackiego 25, tel. (0-22) 334 862; Cieślowski, ul. Jana Pawła II 72, tel. (0-22) 636 79 70;
CTS Serwis, ul. Mochackiego 8, tel. (0-22) 659 28 13; Gross Systems, ul. Gimnazjalna 8, tel. (0-22) 665 36 44; Hector, ul. Gwiaździsta 19, tel. (0-22) 333 967;
Intermag II, Al. Jerozolimskie 117, tel. (0-22) 629 01 95; Wola-Info, ul. Żelazna 67, tel. (0-22) 627 05 90; Intra Trade, ul. Nowy Świat 22/28, tel. (0-22) 826 54 99;
Intra Trade, ul. Siedmiogrodzka 11, tel. (0-22) 632 22 66; Kolt Komputer, ul. Grzybowska 30, tel. (0-22) 620 43 56; Meratronik, ul. Barska 28/30, tel. (0-22) 668 69 59;
Momik, ul. Przybylskiego 11, tel. (0-22) 641 56 70; Meratronik, ul. Marszałkowska 126 l.p., tel. (0-22) 827 90 61 w.27; Nad Computer System, ul. Targowa 66 paw. 27, tel. (0-22) 618 41 07;
Primar, ul. Burgaska 6/126, tel. (0-22) 420 305; Action, ul. Ciołka 35, tel. (0-22) 362 313 • Wrocław: PC JAS, ul. Bolesławicka 3, tel. (0-71) 354 43 25;
ABC Komputer, ul. Polaka 19, tel. (0-71) 720 099; MAGMA, ul. Francuska 46, tel. (0-71) 212 667 • Zielona Góra: Metasystem, ul. Dworcowa 16, tel. (0-68) 241 224;
NTT, Al. Zjednoczenia 118, tel. 0-601782475

SAMSUNG

ELECTRONICS

SAMSUNG ELECTRONICS POLSKA Sp. z o.o.
OCHOTA OFFICE PARK
Al. Jerozolimskie 181, 02-222 Warszawa
tel. +48 22 608 44 00 fax +48 22 608 44 01

PC CD-ROM GRY

TimSoft

COMPUTER SOFTWARE

SKLEP WYSYŁKOWY

MEGAPAK 7 169,99

Na 11 płytach CD ROM zawiera 10 wspaniałych gier. Dołączona polska instrukcja.

- Road Rash,
- Earthworm Jim,
- Cesar II,
- Heroes of Might and Magic,
- U.S. Navy Fighters,
- A-10 Cubal,
- Missionforce: CyberStorm,
- Creature Shock,
- Genewars,
- 3D Ultra Pinball 2: Creep Night

MEGASIXPAK 139,99

Na 6 płytach CD-ROM zawiera 6 wspaniałych gier. Wielostronnicowa instrukcja po polsku.

- Actua Soccer,
- Magic Carpet 2,
- Chaos Overlords,
- Comanche,
- Fantasy General,
- Terra Nova.

CONQUEST EARTH 144,99

Fascynujące połączenie w jednej grze sztuki walki, strategii i umiejętności przeżycia. Ocal cywilizację ludzką przed najazdem obcych istot z kosmosu.

DUNGEON KEEPER 139,99

Stać się demonem - strażnikiem lochu, który ma na usługach armie przerażających potworów. Zaprowadź rządy terroru w śliskich kramach na powierzchni. Zniszcz wrogów, którzy łakomie patrzą na Twe bogactwa. Gra w całości spolszczona.

LITTLE BIG ADVENTURE 2 139,99

Kontynuacja jednej z najlepiej przyjętych przez krytykę i graczy gier przygodowych. Ponad 300 animowanych w czasie rzeczywistym postaci, izometryczne rzuty pięknie wyrenderowanych wnętrza. Rzeczywista perspektywa trójwymiarowych krajobrazów.

SKYNET TERMINATOR 79,99

Filmowy Terminator na ekranie Twojego komputera. Gra dla 1-4 graczy. 17 śmiertelnych broni Twojej dyspozycji. Wspaniały wielokanałowy dźwięk 3D. Konfigurowalny pulpit uatrakcyjnia i ułatwia grę. Ponad 20 modeli animowanych robotów 3D.

CIVILIZATION II PL 139,99

Długo oczekiwana w pełni spolszczona wersja strategicznej gry wszechczasów. Stań na czele armii, negocjuj z wrogami i buduj cuda świata, wykorzystując nowe technologie. Podejmij decyzje społeczno-polityczne i ekonomiczne aby zapewnić rozkwit Cywilizacji.

UFO 3 X-COM APOCALYPSE 144,99

Rok 2084, przeludniona, zagrożona konfliktami i inwazją Obcych Ziemia. Największe miasto Mega-Primus jest obłożone i zagrożone. Jako d-ca X-COM powstrzymaj agresję, wykorzystaj nowe technologie i rozbij broń. Trzecia gra z udanej serii X-COM.

UFO 1/X-COM (UFO2) 79,99

Dwie supergry strategiczne, w pakiecie, na płycie CD-ROM. W UFO 1 jesteś dowódcą XCOM organizacji powołanej do walki z rosnącym zagrożeniem ze strony obcych cywilizacji. W UFO 2 Obcy atakują z głębi oceanów a ich broń jest niezwykle skuteczna.

COMANCHE 3 139,99

Zupełnie nowa wersja najlepszego symulatora helikoptera. 30 misji w dzień i w nocy. Nowa technologia renderingu dająca superrealistyczne krajobrazy i efekty 3D. Możliwość gry dla 8 graczy oraz nagrywanie Twojej misji. Dźwięk w systemie Dolby Surround.

SYNDICATE WARS 79,99

Witaj w świecie który nie zna litości. Kontrolujesz cyborgi należące do Eurocorp oraz oszalałych fanatyków Kościoła Nowej Epoki. Masz do dyspozycji, w arsenale Syndykatu, dodatkowe 15 nowych rodzajów broni. Ponad 30 miast do zdobycia w 60 misjach.

688 HUNTER KILLER	139.99
ACE VENTURA	119.99
A.D. COP	99.99
A.D. 2044 - 2CD	114.99
A.T.F. GOLD	139.99
AGE OF RIFLES	139.99
A.M.O.K.	139.99
ATLANTIS	149.99
A-TRAIN	49.99
AVALON CLASSIC 1	69.00
AVALON CLASSIC 2	69.00
AXELERATOR	119.99
BATTLESHIP	144.99
BEASTS & BUMPKINS	139.99
BIOFORGE	49.99
BLAM! MACHINEHEAD	139.99
BLOOD	139.99
BLOODWINGS	49.99
C.&C. - RED ALERT	144.99
CAPITALISM+	139.99
CARMAGEDON	139.99
CATZ	79.99
CHESSMASTER 5000 (Win. 95)	139.99
CITY OF LOST CHILDREN	129.99
CIVILIZATION 1 + COLONIZATION	79.99
CIVILIZATION 2 wersja polska	139.99
CLANDESTINE	79.99
COMANCHE 3.0	139.99
COMPLETE GREAT NAVAL BATTLES - FINAL FURY - 4 CD	159.99
Na 4 płytach CD-ROM zawiera 4 wojenne gry: Great Naval Battles IV: Burning Steel 1939-42, Great Naval Battles II: Guadalcanal 1942-43, Great Naval Battles III: Fury in the Pacific 1941-44, Great Naval Battles I: North Atlantic 1939-43. Instrukcja po polsku.	
CONQUEST EARTH	144.99
CONSTRUCTOR	139.99

JET FIGHTER III	149.99
KAJKO I KOKOSZ	69.00
KICK OFF '96	88.50
KKND	139.99
KRAZY IVAN	129.99
LITTLE BIG ADVENTURE	59.99
LITTLE BIG ADVENTURE 2	139.99
LOMAX	99.99
LONGBOW AH - 64D GOLD	139.99
LORDS OF THE REALM II	139.99
MASTER OF ORION 2	139.99
MDK	139.99
MECHWARRIOR 2	139.99
MEGAPAK 6 - 10 CD	154.99
Na 10 płytach CD-ROM zawiera 10 wspaniałych gier: Riddle of Master Lu, Druid, Allied General, Pinball 3D, Legend of Kyrandia III, Steel Panthers, Manic Karts, Death Gate, Action Soccer, Al Unser Jr. Arcade Racing. Instrukcja po polsku.	
MEGAPAK 7 - 11 CD	169.99
Na 11 płytach CD ROM zawiera 10 wspaniałych gier: Road Rash (Win 95), Earthworm Jim (Win 95), Cesar II, Heroes of Might and Magic (Win 95), U.S. Navy Fighters, A-10 Cuba (Win 95), Missio Force: Cyberstorm, Creature Shock (Win 95), Genewars, 3D Ultra Pinball 2: Creepnight. Wielostronnicowa instrukcja po polsku.	
MEGARACE II	119.99
MEGASIXPAK	139.99
Na 6 płytach CD-ROM zawiera 6 wspaniałych gier: Actua Soccer, Magic Carpet 2, Chaos Overlords, Comanche, Fantasy General, TerraNova. Wielostronnicowa instrukcja po polsku.	
MONOPOLY	144.99
MONSTER TRUCK	139.99
MOTO RACER	139.99
NECRODOME	144.99
OUTLAWS	139.99
PERFECT WEAPON	139.99

ZAMÓW PRZEZ TELEFON !!!
(0-94) 402-541

KAŻDY KLIENT OTRZYMUJE KARTĘ RABATOWĄ oraz 3-MIESIĘCZNĄ PRENUMERATĘ NASZEJ OFERTY.
 Gra TERMINATOR 2049 lub wysyłka GRATIS !!!
 - szczegóły kupon zamówienia.

COUNTERSTRIKE (misje RED ALERT)	84.99
CREATURES	129.99
CRUSADER NO REGRET	59.99
DARK HOUR - poziomy do QUAKE	88.50
DARKLIGHT CONFLICT	139.99
DEADLOCK	129.99
DEATH RALLY	88.50
DEATHWARE	119.99
Zestaw zawiera pełne wersje gier DUKE NUKEM oraz DUKE NUKEM II oraz grywalne demonstracje gier: Quake, Heretic, The Ultimate Doom, Duke Nukem 3D, Terminal Velocity, Descent Test Flight, War Wind, Necrodome, Mega Race II, Wolfenstein 3D.	
DEFINITIVE WARGAME COLLECTION 2 - 12 gier, 4 CD	139.99
Na 4 płytach CD-ROM zawiera 12 wojennych gier strategicznych: Harpoon II, V for Victory, Utah Beach, V for Victory: Marken Garden, Genghis Khan II, Romance of the Kingdoms III, Operation Europe: Path to Victory, High Command, Command HQ, Panzer General, Steel Panthers, Wargame Construction Set II: Tanks! Instrukcja po polsku.	
DESTRUCTION DERBY II	139.99
DIABLO - WIN '95	144.99
DIE HARD TRILOGY (Windows 95)	139.99
DOUBLE PLAY	139.99
Na dwóch płytach CD-ROM zawiera dwie doskonałe gry zręcznościowe: PITFALL oraz EARTHWORM JIM zaprojektowane specjalnie dla Windows 95. Dodatkowo otrzymasz doskonały 6-przyciskowy PCGAME PAD (SV-233) wart 70 zł!!! Także zaprojektowany dla Windows 95.	
DOWN IN THE DUMPS	88.50
DRAGON LORE II	88.50
DUNGEON KEEPER	139.99
ECSTATICA II wersja polska	139.99
EUROFIGHTER 2000 - WIN 95	159.99
EXTREME ASSAULT	144.99
EXTREME PINBALL	49.99
EYE OF BEHOLDER III	49.99
FATAL RACING	59.99
F/A - 18 HORNET 3.0	139.99
FIFA SOCCER	49.99
FIFA SOCCER MANAGER	139.99
FIGHTING FORCE	144.99
FORMUŁA 1	179.99
FRAGILE ALLEGIANCE	88.50
GENE MACHINE	79.99
GNOME	139.99
GOOSEBUMPS - Microsoft	154.99
GRAND PRIX 2 - Formuła I	134.99
GUTS AND GARTERS	139.99
HARVESTER	88.50
HEROES OF MIGHT & MAGIC II	144.99
HEXEN II	144.99
HIND	139.99
HYPERBLADE (Windows 95)	139.99
IMPERIUM GALACTICA	144.99
IF - 22 RAPTOR	149.99
INDEPENDENCE DAY	139.99
INTERN. RALLY CHAMPIONSHIP	144.99
INTERSTATE '76	129.99
INWESTOR	129.99

PHANTASMAGORIA II - WIN 95	99.99
POD	129.99
PODÓWJNE KŁOPOTY BUDA TUCKERA	99.99
Przygodówka w całości po polsku.	
POLANIE CD	84.99
PRICE OF LOYALTY	99.99
PRIVATEER 2 - Darkening	149.99
PSYCHIC DETECTIVE	49.99
REALMS OF THE HAUNTING	99.99
REDNECK RAMPAGE	139.99
RETURN FIRE	88.50
RISE OF THE TRIAD	49.99
ROAD WARRIOR	59.99
S.T.O.R.M.	88.50
SCARAB (Windows 95)	139.99
SECRET SERVICE CD 50	19.90
SECRET SERVICE CD 51	19.90
SETTLERS II	137.99
SETTLERS II - nowe misje	79.99
SHADOW WARRIOR	144.99
SHERLOCK HOLMES II	79.99
SIDELINE	69.99
SIM ANT	49.99
SIM EARTH	49.99
SIM FARM	49.99
SIMPSONS CARTOON STUDIO	139.99
SKY NET - THE TERMINATOR	79.99
SMURFY	125.00
STAR CONTROL 3	129.99
STAR GENERAL (Windows 95)	139.99
STEEL PANTHERS II	139.99
SWIV 3D	139.99
SYNDICATE WARS	79.99
TACTICAL OPERATIONS II	79.99
TEENAGENT	69.00
THE 11-th HOUR	59.99
THE HOME HOSPITAL	139.99
TILT	79.99
TIME WARRIORS	139.99
TOMB RIDER	139.99
TOMB RIDER 2	144.99
TOUCHE- przygody muszkietierów	119.99
Przygodówka w całości po polsku.	
TUNEL B-1	139.99
UFO 1 + X-COM (UFO 2)	79.99
UFO 3	144.99
WAR COLLEGE	79.99
WAGES OF WAR	139.99
WARCRAFT II	139.99
U.S. NAVY FIGHTERS '97	139.99
WARHAMMER - CIEN ROGATEGO SZCZURA	139.99
WARLORDS 3	144.99
WAR WIND (Windows 95)	134.99
WATERWORLD STRATEGY	149.99
WERSAL 1685	139.99
Przygodówka w całości po polsku.	
WIPEOUT '2097	169.99
XS	139.99

PC 3,5" HD GRY

3XLOGIC GAMES	34.90
7 DNI 7 NOCY	42.90
Gra przygodowa po polsku dla dorosłych.	
ARNIE II	29.90
4 misje komandosa Arniego.	
BATTLE ISLE	29.90
Gra strategiczna	
CRAZY CARS II	24.90
Symulacja samochodu. Walczysz z czasem oraz z policjantami.	
EKSPERYMENT DELFIN	52.90
Gra przygodowa po polsku.	
ELEKTROBODY	35.90
Gra przygodowo-zręcznościowa	
F-29 RETALIATOR	39.00
Symulator lotniczy. Ponad 100 misji.	
FIRST SAMURAI	29.90
Walki wschodu.	
FLIPER	35.90
Wszystkie elementy fliperów. 8 stołów.	
FRANKENSTEIN	29.90
Przygodówka. Szalony baron Frankenstein dąży do ożywienia monstrum.	
FRANKO	42.90
Walki uliczne.	
FRONT LINES	59.90
Strategia wojenna.	
HAROLD'S MISSION	49.00
Przygodówka. Poruszasz się po wnętrzu komputera. Humor plakat.	
HIGH SEAS TRADER	59.00
Strategia. Średniowieczny handel morski.	
INTERN. SOCCER	29.90
Piłka nożna 8 drużyn, dane o zawodnikach.	
ISHAR II	39.90
ISHAR III	48.80
RPG wędrowka po krainie Elfów, zagadki magia.	
JAZZ JACKRABBIT	35.90
Dośkona gra platformowa.	
JAZZ JACKRABBIT II	35.90
Dalsze przygody królika.	
KA-50 HOKUM	48.80
Symulacja śmigłowców w walce z morskimi piratami.	
KAJKO I KOKOSZ	49.00
Przygodówka na podstawie komiksu. Dobra zabawa.	
KOSMOS	43.90
Gra handlowa w kosmosie.	
KUPIEC	39.90
Gra decyzyjno-handlowa (WIN 3.11/WIN 95).	
LAZARUS	39.90
LAZARUS PAK	59.90
LIGA POLSKA MAN. '97	49.99
LORDS OF THE REALM	59.90
Średniowieczna strategia.	
MEGABLAST	29.90
Gra logiczna.	
MEGALOMANIA	29.90
Strategia.	
POLANIE	54.90
ROBBO	35.90
Dośkona gra logiczno-zręcznościowa.	
SKAUT KWATERMASTER	44.90
SLATERMAN	34.90
SUICIDE SPEED	39.90
THE GAMES-OLIMPIADA	24.40
Symulator 30 dyscyplin sportowych.	
TYRIAN	43.90
Kosmiczna super strzelanina.	

LIGA POLSKA MANAGER '97 49,99

Manager piłkarski. Możliwość prowadzenia jednego z zespołów Polskiej Ekstraklasy, pełne kompendium wiedzy o polskiej piłę nożnej. Duży pakiet funkcji managerskich i trenerskich. W pełni animowane akcje podczas meczy.

SKAUT KWATERMASTER 44,90

Gra przygodowa dla obdarzonych poczuciem humoru. Zabawna grafika, starannie wykonana muzyka. Setki zagadek i przygód. Fantastyczna zabawa na wiele godzin. Program otrzymał ZŁOTY DYSK - nagrodę miesięcznika ŚWIAT GIER.

POLANIE 54,90

Pierwsza polska gra strategiczna na komputery IBM PC. Niesamowita podróż do przepelnionego odgłosami nieustannej walki i pulsującego potężną magią świata przodków. Perfekcyjna oprawa graficzna, sterowanie poszczególnymi postaciami.

PC CD-ROM EDUKCJA

3 płyty CD-ROM z bezsprzecznie najlepszym pakietem programów do nauki języka angielskiego. EuroPlus to trzyletni kurs języka dla młodzieży i dorosłych oparty na Flying Colours firmy Heinemann z Oxfordu. Programy zawierają tysiące ćwiczeń, ilustrowane są zdjęciami i wieloma scenkami wideo.

GRATIS!

Tylko u nas przy zakupie EuroPlus+ Prof. Pack otrzymasz bezpłatnie multimedialne słuchawki z mikrofonem i regulacją głośności (o wartości 40 zł).

EuroPlus+ ProPack 409,90

3D ATLAS	149.90
Multimedialny program geograficzny po polsku.	
ATLAS ŚWIATA	88.95
CZAROWNICA AGATA	89.90
Bajka interaktywna.	
DYKTANDO	96.90
Produkt roku 1996!!! (PC Kurier)	
ENCYKLOPEDIA KOSMOSU	99.00
Multimedialna encyklopedia kosmosu zawierająca wiele zagadnień z dziedziny astronomii.	
ENCYKLOPEDIA Przyrody	169.95
ENCYKLOPEDIA PWN	239.99
Największe wydarzenie na rynku programów multimedialnych!!!	
EuroPlus+ 1 Niemiecki	215.00
HISTORIA ŚWIATA	169.95
JAK TO DZIAŁA	169.95
LITERAT	96.90
Multimedialne kompendium wiedzy z zakresu literatury (poziom liceum).	
MOJE PIERWSZE ABC	88.90
Multimedialny program dla dzieci od lat 3 do nauki pisania i czytania.	
NEWBEAT 2000	99.99
PROFESOR HENRY	69.90
Angielski. (słownictwo)	
PROSTE DROGI	84.90
Samochodowe, polit. i fiz. mapy POLSKI, NIEMIEC, EUROPY. Wyszukuje miasta, ulice, opt. połączenia.	
SEKRETY KRÓLA	82.90
Interaktywna bajka (3-10 lat) po polsku.	
SŁOWNIK J. Polskiego	139.00
zawiera trzynomowy Słownik Języka Polskiego PWN oraz Słownik Wyrazów Obcych. Współpraca z edytorami WORD oraz WORD PERFECT dla WIN..	

WORD TRANSLATOR CD 249,99 zł

Niezwykle rozbudowany słownik-tłumacz. Tłumaczy słowa i całe teksty. Pakiet zawiera:

- Słownik Niemiecko-Polsko-Niemiecki zawiera 105 000 haseł
- Słownik Angielsko-Polsko-Angielski zawiera 150 000 haseł
- nagrane wymowy około 20 000 haseł słownikowych.

HISTORIA ŚWIATA 169,95

Multimedialna encyklopedia po polsku (Optimus-Pascal). Od prehistorii do współczesności, od Ameryki i Afryki do Europy, w tym Polski. Ponad 700 ilustr., 30 filmów, 100 animacji i 180 min. dźwięku. Program zalecany przez MEN dla szkół podstawowych i średnich.

EUROPlus+ Sprachkurs Deutsch 215,00

2 płyty CD-ROM z pierwszym (podstawowym) poziomem kursu języka niemieckiego w środowisku EuroPlus+ (nagr. godłem Teraz Polska). Programy zawierają tysiące ćwiczeń, ilustrowane są zdjęciami i scenkami wideo.

NEW BEAT 2000 99,99

Najlepszy na rynku program do tworzenia muzyki, także klasycznej, całkowicie spolszczony. Ponad 250 instrumentów i sampli, 20 niezależnych kanałów. Zaawansowane edytory muzyczne i setki dźwięków. Wszystko obsługiwane przez przyjazny interfejs.

PRO PAD SV-234 88,50 zł

PAD do PC 8xFIRE analogowo-cyfrowy

79,90 zł Już przy zakupach powyżej 89,00 zł
 Szczegóły - kupon zamówienia

PC GRATIS!
Szczegóły w kuponie zamówienia.

Przy zakupach programów na PC za kwotę powyżej 89 zł możesz wybrać: **Członkostwo w KLUBIE** bezpłatnie lub **Secret Service CD 51** w cenie 7,95 zł.

WH RASH KUPIEC

Walki powietrzne i rycerze przestworzy w I Wojnie Świat. 20 typów samolotów, setki misji w siedmiu kategoriach (rzuty, bombardowania...).

GRATIS!
Szczegóły w kuponie zamówienia.

AMIGA przy zakupie min. 2 programów możesz wybrać:
WHIZZ (A 500+/600/1200) **bezpłatnie**
lub **ALFRED CHICKEN**.....**bezpłatnie**
lub **KUPIEC**.....**7,95 zł**
C-64 przy zakupie min. 3 programów możesz wybrać **bezpłatnie** grę **ETERNAL**.

ZADZWOŃ od 8⁰⁰ do 18⁰⁰
czekamy na Twoje zamówienie:

(0-94) 402-541

lub przyslij zamówienie na adres:
75-016 Koszalin 1, skr. poczt. 211

PC 3,5" HD EDUKACJA

ABC CHEMII	34,90
BRZDĄC	34,90
EDUKACJA	59,90
GEOGRAFIA	34,90
HISTORIA	34,90
HYPERSŁOWNIK 49,90	Dla Windows. Słownik ang.-pol., pol.-ang. Tłumaczy wyrazy i zdania.
JĘZYK ANGIELSKI	34,90
JĘZYK NIEMIECKI	34,90
KURS PRAWA JAZDY	44,90
Testy przygotowujące do egzaminu na prawo jazdy A, B, C, D. T. 2000 pytań, 300 ilustracji!!!	
MATEMATYKA kl. VII-VIII	37,90
MATMANIA	37,90
ORTOMANIA	34,90
PITAGORAS 3 WIN	49,90
Matematyka liceum kl. 1-2	
PITAGORAS 4 WIN	49,90
Matematyka liceum kl. 3-4	
PITAGORAS 5 WIN	49,90
Matematyka liceum przygot. do matury.	

WORD TRANSLATOR
dla Windows 3.11 i Windows 95

Niezwykle rozbudowany słownik-tłumacz. Tłumaczy słowa i całe teksty. Dostępny w kilku wersjach:

- Niemiecko-Polsko-Niemiecki 105 tysięcy haseł **144,90**
- Angielsko-Polsko-Angielski 150 tysięcy haseł **144,90**
- Power Pack - oba słowniki razem **199,99**

Program dla uczniów szkół podst. i średnich. Zawiera:

- Podręcznik chemiczny opisujący podst. działy chemii.
- Układ okresowy pierwiastków chemicznych.
- Kilkadziesiąt zadań o różnym stopniu trudności.
- Testy z całego zakresu chemii.

ABC Chemii 34,90

Program oferuje wiele zadań w kilku wersjach, łącznie około 250! Zadania podano w atrakcyjnej formie (rysunki, wykresy) z przystępnymi, szczegółowymi wskazówkami. Dodatkowo: symulacja egzaminu wstępnego do szkoły średn. + podręcznik i dzienniczek ucznia!

Matematyka kl. VII-VIII 37,90

Trzy doskonałe gry, łączące przyjemność grania z nauką trudnej, polskiej ortografii. Zostały one zintegrowane ze sobą, co pozwala na wspólnie dla wszystkich trzech gier prowadzenie dzienniczka gracza, zawierającego popelnione przez niego błędy.

ORTOMANIA 34,90

AMIGA

DYSKIETKI	
No Name 3,5" DD, 20 szt.	29,90
Maxell, BASF, lub Verbatim 3,5" DD, 20 szt.	39,90
MYSZKI	
MYSZ (do wszystkich modeli)	39,90
ROZSZERZENIA PAMIĘCI	
A500 DO 1MB RAM	54,90
A600 DO 2MB CHIP RAM	94,90
EDUKACJA	
ABC CHEMII	29,90
DEUTSCH TESTER	14,90
ENGLISH TESTER	14,90
GEOGRAFIA	14,90
HISTORIA	14,90
ORTOTRIS	14,90
PITAGORAS 1 (klasy V-VIII)	25,90
PITAGORAS 3 (klasy I-II liceum)	25,90
GRY AMIGA 1 MB	
ALFRED CHICKEN	29,90
ASTRAL	29,90
CLASSIC BOARD GAMES	25,00
DOMAN-GRZECHY ARDANA	36,90
DRENSHAR - DZIEŁO MAGÓW	35,99
EPIC	25,00
FOREST DUMB FOREVER	29,90
FRANKO	24,90
INTERCALARIS	42,00
JAGUAR XJ 220	25,00
KAJKO I KOKOSZ	29,90
KNIGHTS OF THE SKY	29,90
KUPIEC	29,90
LAZARUS	29,90
LEGION - Nowość 1 MB	39,90
LIGA POLSKA MANAGER '96	39,90
MIASTO ŚMIERCY	29,90
MIKI	38,99
MR. TOMATO	29,90
OLIMPIADA '96	29,90
PINBALL HAZARD	29,90
RAJD PRZEZ POLSKĘ	29,90
ROAD RASH	29,90
SEEK AND DESTROY	39,90
TOTAL FOOTBALL	49,90
TRAPS & TREASURE	39,90
TYRAN	39,90
SKAUT KWATERMASTER	29,90
SZACHISTA	35,99
W POTRZASKU	35,99
WACUŚ the DETECTIVE	35,99
ZESTAW GIER 1 (4 dyski)	29,90
GRY A500+, 600, 1200	
ISHAR II	39,90
ISHAR III	42,00
LEGION - (2MB CHIP RAM)	39,90
MISTRZ POLSKI	42,90
WHIZZ	29,90
PROGRAMY UŻYTKOWE	
AMILAB	24,90
AMITEKST PRO GOLD	44,90
ASYSTENT PRO	26,90
DIGI BOOSTER	25,90
NOVAPAIN IV	49,00

Grę decyzyjno-handlową osadzoną w zamierzonej przeszłości, wiele niespodzianek w czasie podróży: zbójcy, smok, sztorm, itp. Podręczna mapa Świata, podstawowe informacje o miastach, portach i osadach. Bogata oprawa graficzna, zapis stanu gry na dysk.

KUPIEC 29,90

Grę strategiczną z elementami RPG. Trafiasz do świata fantasy, gdzie dowodzisz pięciuosobowym, wjełorasowym legionem. Zostań kupcem, zbójcą, obszarnikiem, poszukiwaczem skarbów. Animowane postacie, doskonały dźwięk. Nowość 1 MB RAM!!

LEGION tylko 39,90

Wytrop i zniszcz - jako pilot śmigłowca APACHE. Wystartuj w dziesiątkach morderczych misji, na terytorium wroga. Do wyboru różne rodzaje broni - w tym pociski powietrzeziemia. Możliwość gry dla dwóch graczy (jeden jest pilotem, drugi steruje bronią).

SEEK & DESTROY 39,90

Grę przygodową dla odbardzonych poczuciem humoru. Zabawna grafika i starannie wykonana muzyka. Program otrzymał ZŁOTY DYSK - nagrodę miesięcznika ŚWIAT GIER.

Skaut Kwatermaster 29,90

AMIGA

Walki powietrzne i rycerze przestworzy w I Wojnie Świat. 20 typów samolotów, setki misji w siedmiu kategoriach (rzuty, bombardowania...).

KNIGHTS OF THE SKY 29,90

Uliczne wyścigi motocyklowe, przeciwko 14-tu wrogom nastawionym przeciwnikom na 5 torach. Unikaj zderzeń z przeszkodami, omijaj policyjne patrole, odbierz przeciwnikowi kij a wygrasz i zdobędziesz fundusze na modernizację swego motoru.

ROAD RASH 29,90

Grę decyzyjno-handlową osadzoną w zamierzonej przeszłości, wiele niespodzianek w czasie podróży: zbójcy, smok, sztorm, itp. Podręczna mapa Świata, podstawowe informacje o miastach, portach i osadach. Bogata oprawa graficzna, zapis stanu gry na dysk.

KUPIEC 29,90

Grę strategiczną z elementami RPG. Trafiasz do świata fantasy, gdzie dowodzisz pięciuosobowym, wjełorasowym legionem. Zostań kupcem, zbójcą, obszarnikiem, poszukiwaczem skarbów. Animowane postacie, doskonały dźwięk. Nowość 1 MB RAM!!

LEGION tylko 39,90

Grę przygodową dla odbardzonych poczuciem humoru. Zabawna grafika i starannie wykonana muzyka. Program otrzymał ZŁOTY DYSK - nagrodę miesięcznika ŚWIAT GIER.

Skaut Kwatermaster 29,90

COMMODORE C-64

EDUKACJA	
CHEMIA	7,95
Test. 25 tematów z zakresu materiału szkoły podstawowej i pierwszych klas szkół średnich.	
GEOGRAFIA	7,95
Test. 18 tematów z zakresu materiału szkoły podstawowej i pierwszych klas szkół średnich.	
HISTORIA	7,95
Test. 17 tematów z zakresu materiału szkoły podstawowej i pierwszych klas szkół średnich.	
JĘZYK ANGIELSKI	7,95
Język angielski, kurs podst. Wspomaga naukę słówek, przykłady stosowania czasów.	
JĘZYK NIEMIECKI	7,95
Język niemiecki, kurs podst. Wspomaga naukę słówek, przykłady stosowania czasów.	
ORTOTRIS	7,95
Grę uczącą ortografii, w stylu TETRIS'a.	
HARDTRACK COMPOSER	8,90
Profesjonalny edytor muzyczny. Tworzenie własnych i odtwarzanie gotowych utworów.	
GRY	
CHWAT	7,95
DEMON BLUE (kaseta)	7,95
DRIP	7,95
Agent Drip atakowany przez stwory zbiera pogubione monety.	
ETERNAL	7,95
Android Eternal bada napromienioną, byłą fabrykę robotów. Super grafika, wiele etapów.	
KLAX (kaseta)	7,95
Grę logiczno-zręcznościową.	
KLEMENS	7,95
Bohater w pełnym niebezpieczeństwie świecie ratując swych braci. 256 komnat !!!	
KOŚCI & POKER	7,95
Dwie doskonałe gry dla hazardzistów.	
KUPIEC - wersja całodyskowa	19,90
KUPIEC - wersja kasetowa	7,95
LATER	7,95
Wyprowadź małego Latera z groźnych lochów	
LAZARUS	7,95
MIECZE VALDGIRA II	7,95
NIGHTBREED (kaseta)	7,95
Niezwykle rozbudowana gra przygodowo-zręcznościowa	
PUFFY'S SAGA (kaseta)	7,95
Wieloletowa gra zręcznościowa.	
PUZZNIC (kaseta)	7,95
Grę logiczno-zręcznościową.	
RODEO GAMES - (kaseta)	7,95
Grę zręcznościową. 7 konkurencji rodem z Dzikiego Zachodu.	
SKATE WARS (kaseta)	7,95
Fantastyczna gra sportowa - rodzaj piłki nożnej	
SLATERMAN	7,95
Pomóż kosmicie naprawić przypadkiem wyrządzone szkody, walcząc z wieloma stworkami.	
SPY WHO LOVED ME (kaseta)	7,95
TRIADA - 3 gry	7,95
TIMTRIS-jak Tetris, ASHIDO-układanie kamieni wg reguł, BOMBI-zniszcz wroga bombami.	
AKCESORIA	
ACTION PLUS 6.7	36,90
Kartridż przeznaczony do usprawnienia współpracy komputera ze stacją dysków - przyspiesza jej pracę do 20 razy !!! Bardzo wiele dodatkowych funkcji.	
FINAL III	24,90
Kartridż przeznaczony do usprawnienia współpracy komputera ze stacją dysków - przyspiesza jej pracę do 15 razy !!! 60 dodatkowych funkcji.	
NN 5,25" DD pud. 20 szt.	12,90
Dyskietyki bezfirmowe, paczka 20 szt. Nośnik BASF.	

Grę zręcznościową. Android Eternal bada napromienioną, byłą fabrykę robotów. Super grafika, wiele etapów.

ETERNAL 7,95

Jedną z najlepszych gier zręcznościowych, jakie stworzono na COMMODORE C-64. Bohater w pełnym niebezpieczeństwie świecie ratując swych braci. 256 komnat !!!

KOŚCI & POKER 7,95

Niesamowita misja najsłynniejszego szpiega. JAMES BOND i agent sowieckiego wywiadu - ANYA AMASOWA muszą odkryć tajemnicę zniknięcia dwóch łodzi podwodnych, radzieckiej i brytyjskiej. Wiele przygód, różne rodzaje broni.

The Spy Who Loved Me 7,95

Grę zręcznościową-labryntową. Era wojen gwiazdnych. Pułkownik Colonel otrzymał misję w opuszczonej bazie, na krańcach galaktyki. Doskonała grafika, płynne animacje. Rozbudowane poziomy, pełne Obcych.

LAZARUS 7,95

COMMODORE C-64

Grę przygodowo-zręcznościową. Doskonałe animowany, duży rozmiar bohatera, zróżnicowana grafika, wiele przedmiotów do odnalezienia i użycia. Mnóstwo zagadkowych sytuacji, możliwość nagrania stanu gry - także w wersji kasetowej.

CHWAT tylko 7,95

Grę decyzyjno-handlową osadzoną w zamierzonej przeszłości, wiele niespodzianek w czasie podróży: zbójcy, smok, sztorm, itp. Podręczna mapa Świata, podstawowe informacje o miastach, portach i osadach. Bogata oprawa graficzna, zapis stanu gry na dysk.

KUPIEC całodyskowy 19,90 kasetowy 7,95

Grę zręcznościową. Android Eternal bada napromienioną, byłą fabrykę robotów. Super grafika, wiele etapów.

ETERNAL 7,95

Niesamowita misja najsłynniejszego szpiega. JAMES BOND i agent sowieckiego wywiadu - ANYA AMASOWA muszą odkryć tajemnicę zniknięcia dwóch łodzi podwodnych, radzieckiej i brytyjskiej. Wiele przygód, różne rodzaje broni.

The Spy Who Loved Me 7,95

Grę zręcznościową-labryntową. Era wojen gwiazdnych. Pułkownik Colonel otrzymał misję w opuszczonej bazie, na krańcach galaktyki. Doskonała grafika, płynne animacje. Rozbudowane poziomy, pełne Obcych.

LAZARUS 7,95

JAK ZAMAWIAĆ

Zapraszamy do zakupów wysyłkowych w naszej firmie. Z naszą pomocą mogą Państwo wygodnie, bez pośpiechu i co najważniejsze, nie ruszając się z domu dokonać zakupów programów i akcesoriów komputerowych.

- * Nie trzeba płacić z góry. Za przesyłkę zapłacisz listonoszowi przy odbiorze programów.
- * Naszych dotychczasowych klientów prosimy o podanie numeru klienta.

ZAMÓWIENIA TELEFONICZNE
(0-94) 402-541
codziennie od 8⁰⁰ do 18⁰⁰
Szczegóły - kupon zamówienia

ZAMÓWIENIA POCZTOWE
Wytnij kupon, wpisz: tytuły, ceny zamawianych programów, swój adres, naklej na kartkę pocztową i wyślij na nasz adres:

TimSoft
skr. poczt. 211
75-016 Koszalin 1

Korzystając z okazji zapraszamy Państwa serdecznie do wstępowania w szeregi **KLUBU STAŁEGO KLIENTA**.

Ceny w złotych, zawierają VAT, gwarantowane do 01.12.97. Termin wysyłki 3-14 dni.

KLUB STAŁEGO KLIENTA

Aby zostać członkiem KLUBU należy, składając zamówienie na programy, opłacić roczną składkę w kwocie 7,95 zł. Członkowie klubu nie mają obowiązku dokonywania żadnych zakupów.

Przywileje członków KLUBU:

- ❖ bezpłatna oferta - min. sześć razy w roku (co 1-3 miesiące)
- ❖ szybka wysyłka - większość paczek wysyłamy w ciągu 3 dni. Przy ograniczonej ilości któregoś z programów realizujemy w pierwszej kolejności zamówienia klubowiczów
- ❖ bezpłatne zamówienia pocztowe - nie jest potrzebny znaczek, jeśli wyślesz zamówienie na otrzymanym od nas druku zamówienia.
- ❖ bezpłatna wysyłka (opcjonalnie) już przy zamówieniach powyżej 39,00 zł!!!

S11 Kupon zamówienia

Nr Klienta (jeśli posiadasz): Komputer CD ROM DYSK KASETA

Nazwisko, imię:

ul./miejsc.

Poczta: tel.

TYTUŁ	NOŚNIK	CENA	TYTUŁ	NOŚNIK	CENA
1.			5.		
2.			6.		
3.			7.		
4.					

RAZEM:

Moje zamówienie przekracza 89,00 zł (członkowie klubu 39,00 zł). Wybieram więc jedną z poniższych propozycji:

BEZPŁATNE CZŁONKOSTWO W KLUBIE	<input type="checkbox"/> BEZPŁATNIE	lub przy zakupach minimum 3 gier na COMMODORE C-64:	<input type="checkbox"/> BEZPŁATNIE
BEZPŁATNA WYSYŁKA PACZKI	<input type="checkbox"/> BEZPŁATNIE	ETERNAL	<input type="checkbox"/> BEZPŁATNIE
lub przy zakupach programów na PC za minimum 89 zł:		lub przy zakupach minimum 2 programów na AMIGĘ:	
TERMINATOR 2049 (CD-ROM)	<input type="checkbox"/> BEZPŁATNIE	WHIZZ (Amiga 500+/600/1200)	<input type="checkbox"/> BEZPŁATNIE
lub SECRET SERVICE CD 51	<input type="checkbox"/> 7,95 zł	lub ALFRED CHICKEN	<input type="checkbox"/> BEZPŁATNIE
lub PC PRO PAD SV 234	<input type="checkbox"/> 79,90 zł	lub KUPIEC	<input type="checkbox"/> 7,95 zł

DOLICZ KOSZTY WYSYŁKI PACZKI 7,95 zł

Tak, po zapoznaniu się z zasadami funkcjonowania KLUBU, chcę zostać jego CZŁONKIEM.
Zakreślam pole obok, aby opłacić roczną składkę w wysokości 7,95 zł. 7,95 zł

Podpis zamawiającego: RAZEM DO ZAPŁATY:



Pięty Element to nie tylko film, ale i gra third person perspective

Redaktor naczelny
Marcin Przasnyski

Z-ca red. nac.
Waldemar Nowak

Sekretarz redakcji
Rafał Galecki

II z-ca red. nac.
d/s technicznych
Radosław Walczyk

Zespół redakcyjny:

Łukasz Bura
Aleksandra Cwalina
Andrzej Cwalina
Rafał Frąckiewicz
Michał Golebiowski
Dariusz Góralski
Marcin Kamil Górecki
Paweł Jankowski
Lech Kalwas
Robert Korzeniewski
Dominik Kruk
Leszek M. Kujawski
Maciej Michalski
Mateusz Ożyński
Krzysztof Papliński
Bogdan Wiciński

Design & DTP
STUDIO ProScript
Pegaz Ass[®] Design Group:
Waldemar Nowak
Jacek Piekarek
Adam Andrzejewski

Druk
PPW UNIPROM SA
Warszawa
ul. Mińska 67/69
Nakład 157.000 egz.

Adres redakcji
SECRET SERVICE
00-800 Warszawa 66
skr. poczt. 21

tel./fax (0-22) 624-91-47
pon-pt. godz. 9⁰⁰-16⁰⁰

e-mail:
redakcja@ssonline.com.pl
Internet:
<http://www.ssonline.com.pl/>

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.

Wydawca: ProScript Sp. z o.o.

08 SSerwis informacyjny

11 W przygotowaniu

- 14.....Baldur's Gate
- 16.....Blade Runner
- 13.....Fifth Element
- 11.....Mech Commander
- 15.....Messiah
- 12.....Worms 2

18 Kombat Korner

- 18.....MK Mythologies
- 20.....Fighting Force

22 Opisy/Recenzje

- 22.....4x4x2 Soccer
- 60.....7th Legion
- 44.....Achtung! Spitfire
- 45.....Battleship
- 54.....Conquest Earth
- 48.....Constructor
- 56.....Dark Reign: Future of War
- 24.....Ignition
- 52.....Imperialism
- 58.....Incubation
- 32.....Jedi Knight
- 26.....Last Rites
- 38.....MS Flight Simulator 98
- 50.....Myth
- 23.....NHL Open Ice
- 25.....Nitro Racers 3D
- 46.....Risk
- 42.....Riven
- 30.....Shadow Warrior
- 28.....Shadows of the Empire
- 27.....Sideline
- 40.....The Simpsons: Virtual Springfield
- 31.....Turok: Dinosaur Hunter
- 47.....War Inc.
- 36.....Waterworld
- 41.....Your Computer Petz

W imadle

- 64.....Dark Colony
- 34.....Hexen 2
- 62.....Warlords 3

73 Gry TV i konsole

- 73.....SONY PlayStation
- 74.....SEGA Saturn
- 75.....Nintendo 64

69 Hardware

- 69.....Kolory według Samsunga
- 70.....Za kółkiem

76 Amiga

- 76.....Ciemna Strona
- 76.....Legends of Rome
- 76.....Pinball Braindrain

79 KGB

- 78.....Aloha! Internet!
- 86.....Przecleki
- 82.....Star Wars
- 87.....Supery
- 84.....Tips&Tricks
- 88.....Voodoo Korner
- 80.....X-Files
- 80.....Gry fabularne
- 89.....Wywiad z TopWare

96 Manga Room

- 96.....Evangelion



Miłośnicy filmu Blade Runner już niedługo zatopią się w cyberpunkowym świecie gry pod tym samym tytułem – to Westwood rządzi



W Dark Reign walczysz po stronie imperium lub rebeliantów o zasoby wody i dominację w galaktyce



Jedi Knight – następcą Dark Forces. Kyle Katarn uczy się posługiwać mocą i walczyć mieczem świetlnym.

Test kolorowej drukarki Samsunga



Boba Fett – najstawniejszy łowca nagród w trylogii Star Wars



Evangelion zalicza się do klasyki anime

secret service cd

menu 51

2 cd co dobrego na



Fighting Force – kandydat na mordobicie roku



Myth łamie schematy strategii w czasie rzeczywistym i przenosi nas w świat okrutnej wojny z martwiakami



Incubation – godny następcy serii UFO; widok first person perspective plus tury!



Dark Colony W Imadle – to nowa formuła działu zwanego dawniej poradnikiem gracza



Riven to ciąg dalszy niezapomnianej przygodówki Myst

menu talent

DEMA

7th Legion
Age of Empires
Age of Wonders
Barrage
Blade Runner
Close Combat 2
Constructor
Counter Action
Defiance
Dinomight Baseball
Galapagos
Incubation
Insane Speedway
I-War
Jedi Knight
Jetfighter 2
KKND Xtreme
MageSlayer
Men in Black
Need for Speed 2 SE
Netstorm
NHL Powerplay '98
Nuclear Strike
Postal
Rayman Gold
Resident Evil
Skrap
Temujin
The Last Express
Turok Dinosaur Hunter
Wetrix

NOWOŚCI

Aces: X Fighters
Aliens Online
Ares Rising
Cart Precision Racing
Civil War General 2

Electronic Pinball

F-16 Aggressor
F22: Raptor
Final Liberation: Epic 40000
Gripped: Off Road Championship
Heavy Gear
Incoming
Longbow 2
Lords of Magic
NFL Quarterback Club 98
Ravage Racers
Return Fire 2
Screamer Rally
Spearhead
Star Trek: First Contact
Touring Car Championship
Wizardry 8
World of Soccer
Xenocracy

OPISY

Ace Ventura
Altantis
Altered Destiny
Animal
City in Trouble Year 2000
Dreamweb
Dungeon Master
Feeble Files
Flight of the Amazon Queen
Interstate '76
Lost in L.A.
Monty Python
NOIR
Return to Zork
Safecracker
Search for the King
Space Ace
Star Trek - The Next Gen.

2 cd

The Dame Was Loaded
Wasteland
Waxworks

FAQ

Bubble Bobble
Bust A Move
Combo Fury
Cool Boarders 2
Crash Bandicoot
Doraemon
Final Fantasy Legend 2
Goldeneye 007
Lost World
Magical Drop 3
Mischief Makers
Namco Museum, vol 4.
NHL Hockey
Princess Maker 2
Robotrek
Sega Top Skater
StarFox 64
StarTropics
The Real „PONG”
The Ultimate Tagwars
X-COM: Apocalypse

REDAKCYJNE

Akta UFO
Manga Room
Kącik X-Files

– zobacz koniecznie!

Shareware

Alien Ambushaambush.exe
Astro3Da3dbeta.exe
Blasteroidsblast.zip
Clonecloned.zip
Comet Busterscomet14.exe
Eddie's Yats-Eyats-e.zip
Extacyextacy.zip
Gotcha!gotchaw.zip
Gun Battlegunbat11.zip
Chron Xchronx.exe
Life on Mars?mars.zip
MagPiemagpie.exe
Operation: Carnagecarnsw.zip
Paparazipaparazi.zip
Puzzles from Egyptegypt.zip
Pyromaniapyro.zip
Quake Done Quickerqdq_1635.zip
Quizzy Deluxe v2.01aquiz201.zip
RollOverrolovr10.exe
Stellar Strykerstellar.zip
Super Ice Qube Hoppersiqh95.exe
Tetris Juniortetrisjr95.exe
Toni TankTopttt.zip
Uncle JuliusMunclejul.exe
Undedundead74.zip
Wall Streen Raiderwsr6_1.zip
Wanderer of Absuwoa-15.zip
Warheadswar99c.exe

Patche

Achtung Spitfireasp111.zip101706
Achtung Spitfireasp112.zip140852
Amazon Clearinge2patch.zip239426
Baseball 98bb9811pt.zip313819
Baseball 98bb98v11b.zip308165
Birthright (DOS)brdospt2.zip1204582
Birthright (Win)brwinpt2.zip1135406
Der IndustrieGigantpatch386.zip737818
Der IndustrieGigantpatch486.zip739773

Der IndustrieGigantpatch586.zip753531
Dungeon Keeper AIdkpatch.zip1644967
Flying Corpsfc_111up.zip5538507
Formula 1f1_cyrix.zip771644
Galactic Civilizationgcxfix.zip1038266
IF22if22_p1a.exe755224
IF22if22_p1b.exe878316
International Rallyralcyr.zip196211
Legends Football '98lf98v101.exe222642
Links for OS/2lnksfk1.zip631839
Links LSupdate12.zip4919346
MDKrend.zip296124
Monday Night Footballmnf98upd.zip2762089
Napoleon in Russianir102a.zip178603
Over the Reichotr112.zip837675
Pacific Generalpacgen11.zip353710
Shadow Warriorsw12swpt.exe1126910
UEFAuefa3dfx.zip635856
UEFAuefamyst.zip632678
UEFAuefavesa.zip965698
X-Wing vs TIE Fighterxvt_3d.exe1535837

Cheaty

ATFatfutil.zip
Birthright Char.Editorbrchared.zip
Eye of the Beholder 2eob2ucht.zip
Eye of the Beholder 3eob3hex.zip
Hexen 2hex2walk.zip
Imperialismimptrain.zip
L.E.D. Wars Trainerblh-ledt.zip
Little Big Adventure 2lba2gw.zip
Need for Speednfs23dce.zip
Propinball: Timeshocktshpibtr.zip
Settlers 2settler2.zip
Shadows of the Empiresote.zip
Space Barspbar.zip
WAR Inc.warincsg.zip
Wormswre_ins.zip
X-COM3: Apocalypseovrkil10.zip

podwojny kompakt

Gwiazdka zbliża się wielkimi krokami, więc najwyższy czas zamawiać już u Mikołaja gry pod choinkę. W listopadowym Serwisie Informacyjnym przygotowaliśmy dla was dwie wiekopomne wiadomości rynkowe i kilka zapowiedzi. Wydawcy spieszą się, by zdążyć przed świętami, jednak wszystko wskazuje, że największy wysyp gier już za nami. Na Zachodzie już są lub lada dzień powinny się ukazać następujące tytuły: strategię PO-

PULOUS 3, PAX IMPERIA 2, 10TH PLANET, symulatory BUG RIDERS, STREETS OF SIMCITY, przygodówka ZORK: GRAND INQUIZITOR. W listopadzie i grudniu być może pojawią się: MORTAL KOMBAT TRILOGY, QUAKE 2, TOMB RIDER 2, UNREAL, BLADE RUNNER, WARCRAFT ADVENTURES, X-FILES, DEATHTRAP DUNGEON, STEEL PANTHERS 3, WARHAMMER: DARK OMEN. To jednak jeszcze nic pewnego - wszystko okaże się za miesiąc.

Oficjalnym dystrybutorem produktów CORE DESIGN w Polsce będzie teraz firma Sony Poland (dotyczy wersji na PSX). Jako pierwsze ukażą się gry: FIGHTING FORCE, TOMB RAIDER 2, DEATHTRAP DUNGEON.

Zapewne niewielu z was słyszało o niemieckiej firmie TOPWARE, która jest największym dystrybutorem gier w Niemczech. Od paru lat TOPWARE sukcesywnie podbija rynki Zachodniej Europy, bijąc konkurencję swoją polityką marketingową. Firma ta sprzedaje gry po szokująco niskich cenach, czerpiąc zyski z ilości sprzedanych produktów, a nie ich wysokich cen.



W Polsce już od blisko dwóch lat działa placówka twórcza TOPWARE. Przez ten czas firma gromadziła zespół najlepszych polskich programistów, aby w końcu zaatakować i nasz rynek. W niedługim czasie ujrzymy doskonałą strategię



w czasie rzeczywistym EARTH 2140 i świetną ryśunkową przygodówkę JACK ORLANDO. I nie byłoby w tym nic szczególnego, gdyby nie dwa fakty: po pierwsze, obie gry będą całkowicie zlokalizowane, a więc w pełni po polsku, a po drugie, ich cena nie przekroczy 40 zł! Tak, nie ma tu omyłki, 40 zł za dobrą grę - tego jeszcze u nas w Polsce nie było! TOPWARE stanie się prawdziwym konkurentem dla naszych wydawców i być może ta nowa sytuacja wymusi na nich zmniejszenie cen, na co wszyscy czekamy już od dawna. Więcej informacji na temat TOPWARE znajdziecie w wywiadzie zamieszczonym w KGB.

Cały świat poruszyła ostatnio wiadomość, że koncern GT INTERACTIVE wchłonął firmę MICROPROSE (znaną np. z kilkunastu symulatorów lotu, serii X-COM i STAR TREK czy MAGIC: THE GATHERING), wykupując jej akcje za około 250 milionów dolarów. Joseph J. Cayre, sekretarz GT INTERACTIVE, tak to skomentował: „Ta transakcja jest ważnym punktem w naszej ekspansywnej strategii rynkowej, jak również wielką wygraną dla wszystkich udziałowców, klientów i partnerów obu kompanii.” Ron Chaimowitz, prezes GT, dodał: „Dzięki połączeniu sił, nasz dział kreacji wzbogaci się o nowych ludzi. Teraz blisko 500 osób będzie pracowało nad nowymi projektami.” Szacuje się, że na koniec roku zyski GT przekroczą 500 mln. dolarów, z czego ponad 75% w wyniku działalności wydawniczej, reszta zaś z dystrybucji. GT INTERACTIVE zamierza zmienić nazwę na taką, która oddawałaby lepiej mocną pozycję korporacji na światowym rynku. Obecnie GT jest drugim po ELECTRONIC ARTS gigantem rynku.

ELECTRONIC ARTS zawdzięczamy grę, która przejdzie do historii jako kamień milowy. Mowa oczywiście o dziele firmy ORIGIN, czyli o ULTIMA ONLINE. Ten gigantyczny

RPG pozwala na jednoczesną grę tysiącom osób połączonych Internetem. Wszystkich graczy jednoczy olbrzymi świat zwany Brytanią. Oprócz innych graczy, można tam spotkać NPC-ów, czyli bohaterów niezależnych oraz potwory. Można podróżować, zwiedzać i walczyć lub też wieść spokojne życie na prowincji, w zamku wybudowanym za uzbierane pieniądze. Świat żyje własnym życiem i jest po prostu piękny, w odróżnieniu od wszystkich MUD-ów, które oferują grę o tym samym stopniu złożoności, tyle że w trybie tekstowym. Niestety, sama gra jest droga - za możliwość zakosztowania przygód w świecie Brytanii



trzeba płacić prawie 10 USD miesięcznie, w dodatku kartą kredytową. Z tego też względu polscy wydawcy prawdopodobnie nie będą rozprowadzać UO w naszym kraju. Ponadto opóźnienia (tzw. lagi) na necie są tak duże (do kilkudziesięciu sekund i dłużej), że przeszkadzają nawet Amerykanom, a co dopiero nam. Nić jednak nie będzie przeszkodą dla największych maniaków gier fabularnych, którzy sprowadzą sobie to dzieło własnym sumptem. Od niedawna istnieją już nawet polskie klany, jednoczące polskich uczestników gry w UO, jak np. Brotherhood of the White Eagle, Soldiers of the Knight's Cross czy Red Rose. Jak wiadomo - Polak potrafi! Recenzję ULTIMA ONLINE zamieścimy prawdopodobnie dopiero w nowym roku, gdy dobrze się z nią zapoznamy - w końcu, jak w każdą grę fabularną, w UO można grać całe życie.

Najstarsza w Polsce firma zajmująca się tworzeniem gier na PC - METROPOLIS SOFTWARE HOUSE, znana z TAJEMNICY STATUETKI, TEENAGENTA oraz KATHARISIS, pracuje obecnie nie tylko nad przygodówką KSIĄŻĘ I TCHÓRZ, ale m.in. także nad grą pt.



WIEDZMIN (!). Tytuł się kojarzy, i całkiem słusznie, z twórczością mistrza Andrzeja Sapkowskiego, jego opowiadaniem i cyklem powieściowym fantasy, których głównym bohaterem jest wiedźmin Geralt, najemny pogromca potworów. Roz-

grywka będzie przypominać TOM RAIDERA, lecz zostanie wzbogacona o elementy RPG. Fabuła będzie opierać się na wybranych opowiadaniach z tomów „Ostatnie Życzenie” i „Miecz Przeznaczenia”. Wydawcą gry będzie u nas firma TOPWARE, a sam WIEDZMIN ukaże się, niestety, dopiero w przyszłym roku.

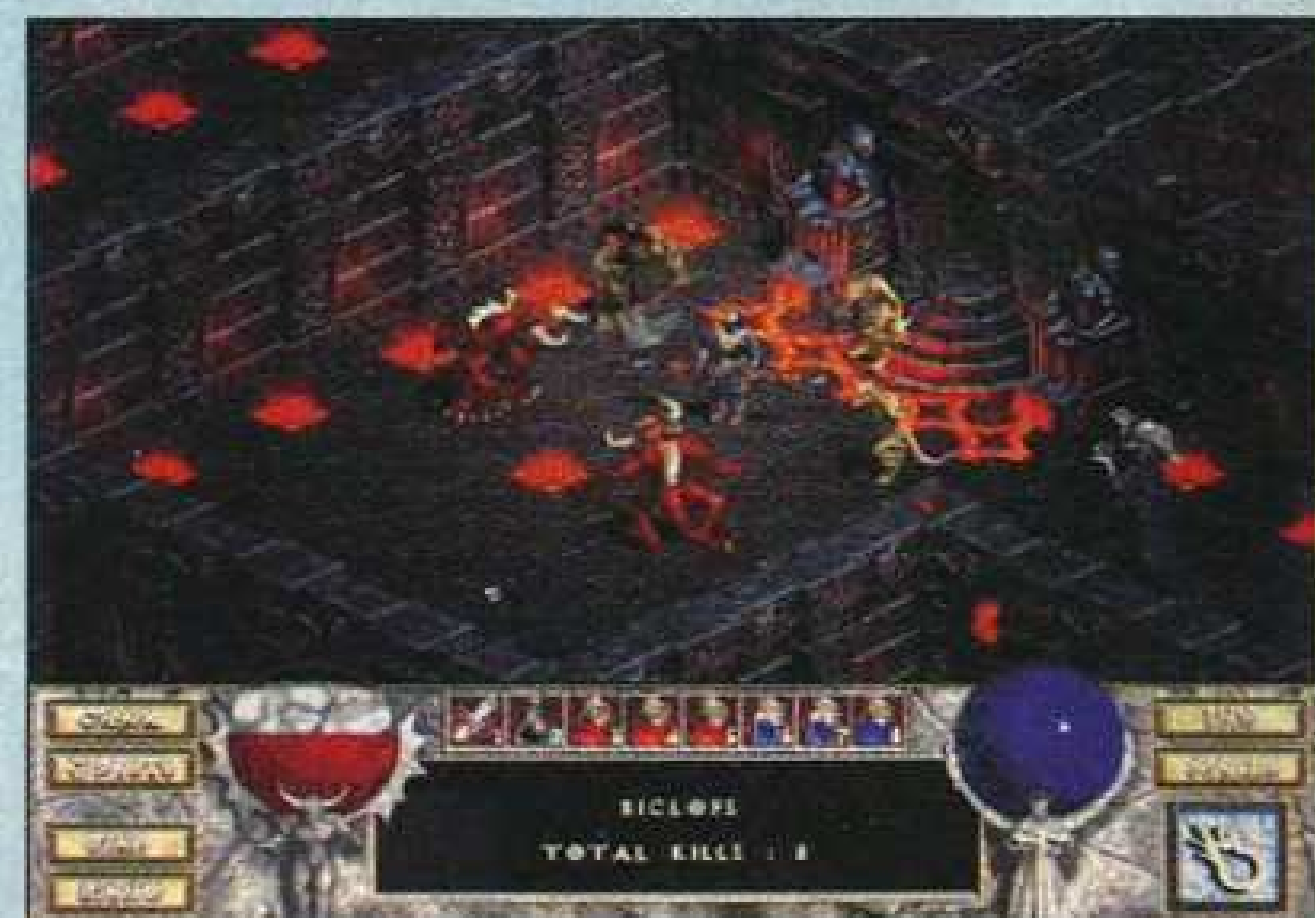
Na wrześniowych targach ECTS'97 w Londynie BLIZZARD oficjalnie przyznał się, że pracuje nad DIABLO 2. Będą nowe postacie bohaterów o nowych, unikalnych zdolnościach, ponadto każda postać będzie stosować



własny styl walki. Pojawią się oczywiście nowe potwory, czary, bronie i przedmioty magiczne. Świat będzie o wiele większy i umożliwi jednoczesną grę większej liczbie graczy (8? 16??), co wydaje się posunięciem bardzo rozsądnym o tyle, że w USA działa już ULTIMA ONLINE, której serwer pozwala grać naraz tysiącom osób. Kontynuacja przeboju 1997 ukaże się w przyszłym roku, a więc nieprędko.



Na razie zapalonym diabloistom musi wystarczyć HELLFIRE, oficjalny dodatek zrobiony przez grupę SYNERGISTIC SOFTWARE na zamówienie koncernu SIERRA. Niestety, kampania przeznaczona jest tylko dla pojedynczego gracza. Do trzech znanych już postaci dołączy czwarta - mnich (monk) potrafiący rzucać czary i niezwykle odporny na ciosy. Głównym celem śmiałków jest pokonanie złego demona Na-Krula. Na-Krul był najsilniejszym sługą Diablo, dopóki razem ze swymi kohortami nie zbuntował się przeciw niemu, za co został zesłany do Otchłani. Uwolniony



przez mrocznego czarnoksiężnika, Na-Krul przy-
czaił się w Kryptach Demonów i snuje złowrogie
plany. Wraz z armią nigdy dotąd nie widzianych
potworów dorównuje siłą samemu Diabłu. Gra
wygląda w ten sposób, że po ostatnim 16. pozi-
omie podziemi pojawiają się nowe – od 17 do 24,
o zupełnie nowej architekturze. Ludzie w wiosce
zlecają natomiast nowe zadania. Z nowych
przedmiotów można wymienić łuki wystrzeliwują-
ce jednocześnie trzy strzały czy też błyskawice
lub fireballe zamiast nich. Obecnie dodatek ten
powinien być już w sklepach.

Wśród nowych gier wydawanych przez AC-
TIVISION, warto wymienić NETSTORM,
nietypową strategię rozgrywaną w czasie
rzeczywistym. Akcja toczy się w świecie Nimbus,
gdzie po niebie lewitują wśród chmur mniejsze
i większe wyspy. Budujemy pomosty między nimi,
zbieramy energię z gejzerów i stawiamy różne in-



stalacje obronne
i wojenne, stara-
jąc się zająć wy-
spy należące do
przeciwników.
Wygrywamy, po-
rywając i składa-
jąc w ofierze wro-
gich kapłanów.

Gra ma swój urok, dzięki nietuzinkowej grafice
i projektom modeli, mimowolnie przywodzącym
na myśl wynalazki Leonarda da Vinci czy pomysły
Juliusza Verne'a. Demo gry, które można znaleźć
na naszym kompakcie CD'51, pozwala już na grę
przez Internet! Ośmiu graczy z całego świata mo-
że toczyć wspólny bój o panowanie w Nimbusie.
Demo pozwala osiągnąć maksymalnie 9 poziom
i korzystać tylko z technologii słonecznej. Pełny
NETSTORM powinien już być. Recenzja w na-
stępnym numerze.

Już prawie od miesiąca mamy możliwość
oglądać na ekranach kin niesamowitą ko-
medię s-f „Faceci w czerni”, naśmiewają-
cą się z fenomenu UFO i parodiującą powstające
na ten temat „poważne” produkcje, jak choćby
serial „Z archiwum X”. Wszystkich tych, którym
film się podobał, z pewnością ucieszy wiado-



mość, że powstaje oparta na jego pod-
stawie gra o tym samym tytule, czyli MEN
IN BLACK. Grę robi firma GIGAWATT
STUDIOS, a jej wydawcą jest SOUTH-
PEAK INTERACTIVE (w Europie dystry-
buowana przez GREMLIN).
Wcielimy się w postać dziel-
nego strażnika Ziemi i zarazem taj-
nego agenta organizacji tak tajnej,
że nawet rząd nic o niej nie wie.
Podstawowym obowiązkiem każde-
go agenta MIB jest bronić Ziemi
przed zakusami najróżniejszych
ufoków. Roboczym uniformem
jest czarny garnitur i ciemne
okulary. MEN IN BLACK to
strzelanina 3D z niesamowitymi
efektami, w której bohatera bę-
dziemy obserwować z perspek-
tywy trzeciej osoby. W grze zobaczymy akto-
rów występujących w fil-
mie, zaś samą grę po-
dobno przed nadchodzą-
cymi świętami. Demo
MEN IN BLACK możecie
zobaczyć na SS CD'51.

Firma RAVEN SO-
FTWARE, znana
choćby z ostatnio wy-
danego HEXENA 2, zrobiła
grę pt. MAGESLAYER, bardziej zbliżoną gatun-
kowo do swej innej produkcji – TAKE NO PRISO-
NERS. MAGESLAYER przypomina czasy auto-
matów i gier takich jak GAUNTLET czy LO-
ADED. To typowa zręcznościówka z masą krwi,



akcją widzianą z góry. Bohater (do
wyboru jest kilka postaci: np. war-
lock, inkwizytor czy arch-demon)
biega i nawala przeróżne potwory,
zbierając różne power-upy. Gra
współpracuje z akceleratorami 3D.
Recenzja za miesiąc.

W 1973 roku urodzony
w Nowej Zelandii Lon-
dyńczyk Richard O'Brien
napisał sztukę teatralną pt. „The
Rocky Horror Picture Show”, która
odniosła olbrzymi sukces w lon-
dyńskim Teatrze Królewskim. Na

podstawie tej sztuki Jim Sharman wy-
reżyserował film pod tym samym tytule,
który również zyskał sobie ol-
brzymie uznanie widzów i recenzen-
tów, nie tylko ze względu na scena-
riusz i jego realizację, ale również
z powodu niesamowitej rockowej mu-
zyki, skomponowanej specjalnie dla
potrzeb filmu. Sztuka doczekała się
także swej komputerowej adaptacji
i objawiła na Spectrumie, Commo-

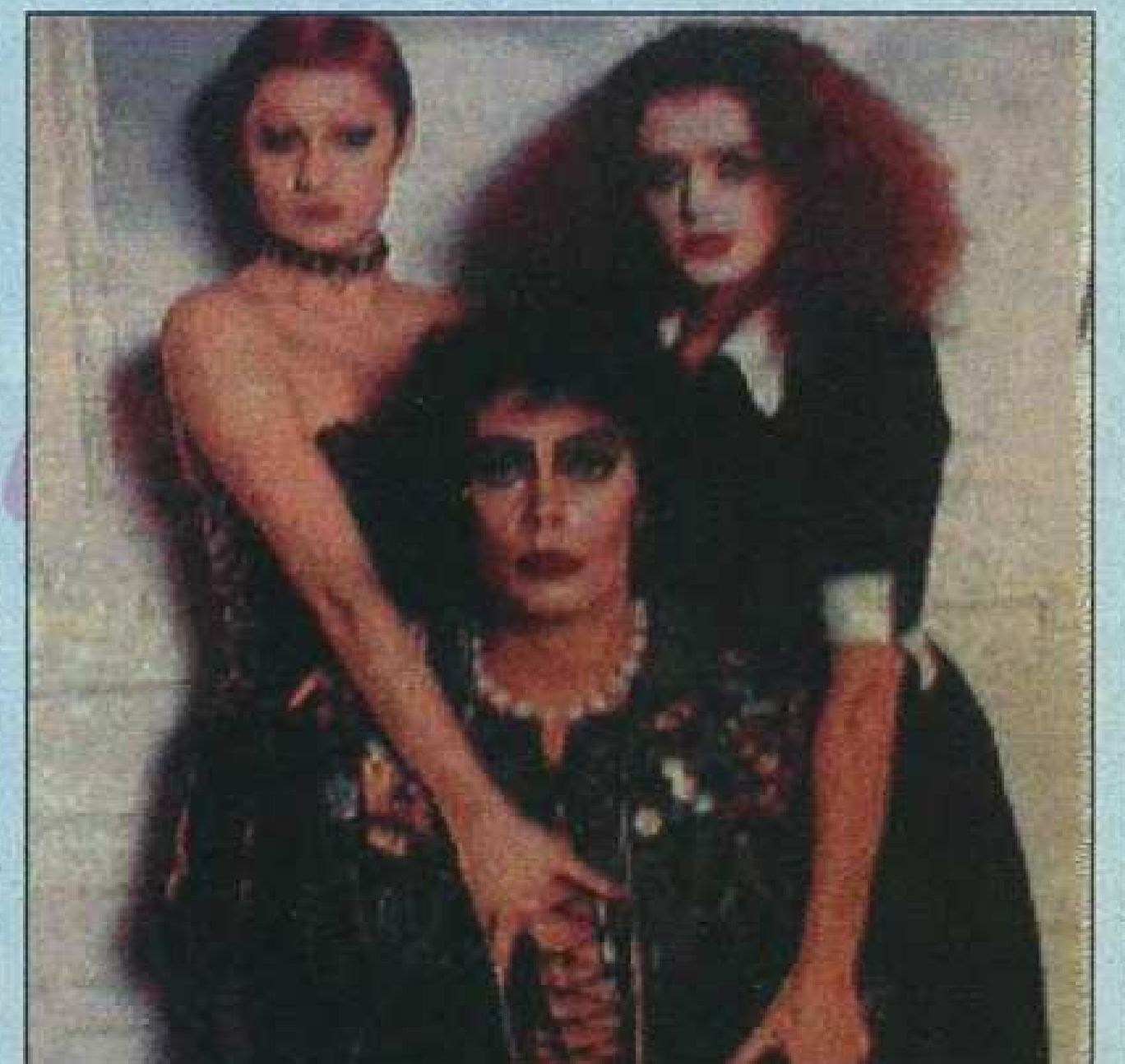


rze i Apple'u,
jako niezwykle wciągają-
ca hybryda
dwóch gatun-
ków – zręcz-
nościówki
i przygodów-
ki. Wspomi-
nam o tym
dlatego, gdyż

już niedługo obejrzymy tę grę na PeCecie (oraz
na PSX) – oczywiście w nowej wersji, jako INTE-
RACTIVE ROCKY HORROR SHOW. W grze wy-
stąpi m.in. sam Richard O'Brien (w filmie grał lo-
kaja-garbusa imieniem Riff-Raff), zaś narrato-
rem będzie Christopher Lee. 60 lokacji przerywa-



nych sekwencjami
video i wzbogaco-
nych specjalnie
skomponowaną
muzyką zapewni
wiele długich go-
dzin gry. Zakręco-
na fabuła zaszo-
kuje niejednego
fana przygodówek.
Wyobraźcie sobie, że para
młodych ludzi jedzie wieczorem na spotkanie
z pewnym naukowcem. Nagle samochód staje
i oboje są zmuszeni szukać pomocy w dziwnym
zamku, zamieszkanym przez jeszcze dziwniejsze
osoby. Gospodarzem okazuje się transwestyta,
który w dodatku jest kosmitą pochodzącym z pla-
nety Transsexual w galaktyce Transylwania, zaś
sam zamek... statkiem kosmicznym! Żeby zrozu-
mieć film i rozgryźć wszystkie zawarte w nim alu-
zje i podteksty, należy obejrzeć go przynajmniej
kilka razy. Ciekawe, jak będzie z grą.



RÓŻNICE SĄ OCZYWISTE



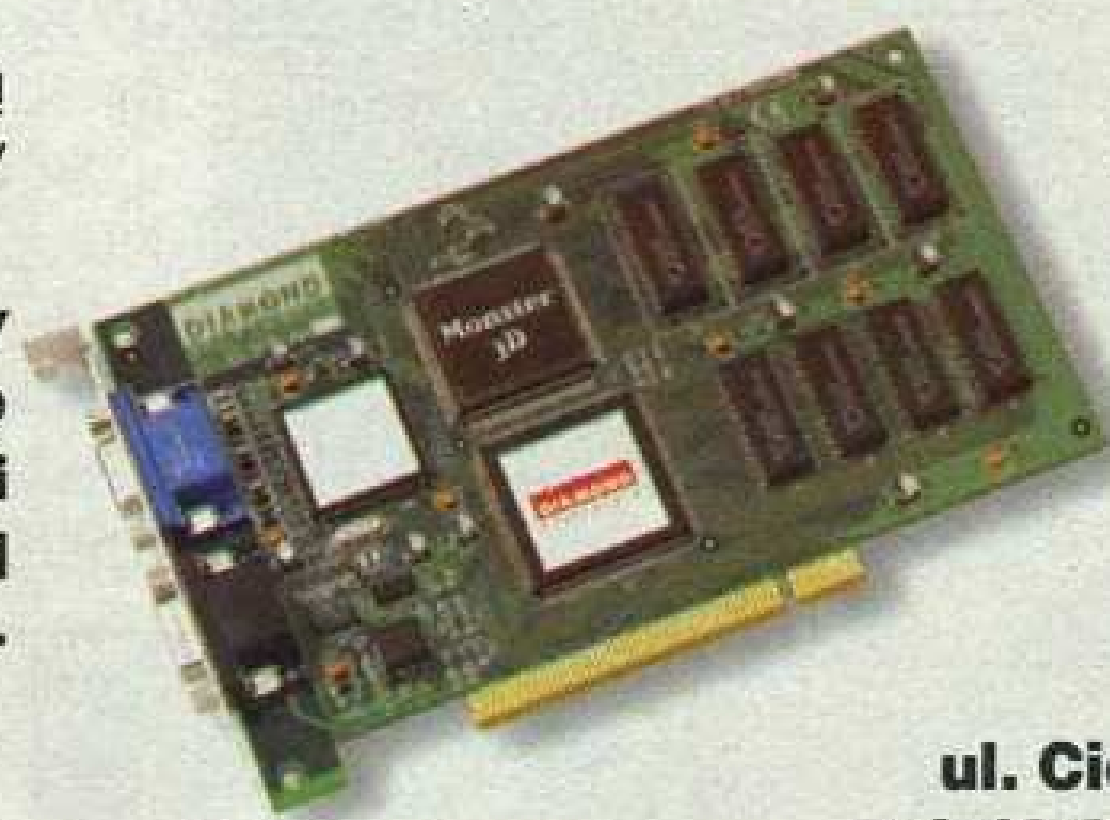
...Chevrolet Corvette różni się od Trabanta prawie wszystkim, pomimo że obydwa są samochodami. Podobnie najnowszy akcelerator graficzny Diamond Monster 3D oparty na chipach 3Dfx różni się prawie wszystkim od pozostałych akceleratorów.

„Po uruchomieniu jakiegokolwiek gry napisanej na 3Dfx od razu rzuca się w oczy wysoka rozdzielczość, wygładzone tekstury, brak jakichkolwiek rozciągających się pikseli oraz superszybka i ultrapłynna animacja... Diamond Monster w tej chwili jest bez dwóch zdań najlepszym akceleratorem 3D na rynku, a wzięwszy pod uwagę zapowiedzi gier na najbliższy rok - raczej na pewno nim pozostanie.” - Secret Service 6/97 s.70

Cena promocyjna ważna do wyczerpania zapasów: 729 zł

Cena z wliczonym podatkiem VAT.

Blizsze informacje: <http://www.action.com.pl/>



ul. Ciolka 35 pawilon 4, W-wa
tel. (0 22) 36 23 13, 0 602 230 906
<http://www.action.com.pl/>

CMR DIGITAL

WARSZAWA AL. JEROZOLIMSKIE 2

GRY KOMPUTEROWE

CD-ROM PC, DYSKIETKI PC 3,5", AMIGA,
ENCYKLOPEDIA, SŁOWNIKI,
PROGRAMY DO NAUKI JĘZYKÓW OBCYCH,

GRY TELEWIZYJNE

PlayStation™ NINTENDO 64
WYPOŻYCZALNIA GIER TV

NINTENDO 64, SEGA MEGADRIVE 2,
SEGA GG, GAME BOY

TEL. 827-87-73

CZYNNE: PON. - SOB. 8-20, NIEDZ. 10-17





A takują zniecka. Nic o nich nie wiadomo aż do momentu, kiedy usłyszysz się błędnych z przejścia pomieszanego ze strachem ludzi szepczących to słowo. Jest ich wiele, wszystkie ostrzą sobie zęby tylko na ciebie i... na twoją kieszeń. Tak, tak, to strategię w czasie rzeczywistym!!!

to czuję się nieswojo. To pewnie kwestia przyzwyczajenia. Na szczęście jednak wydawcy gier na całym świecie (czyli w Stanach) dbają o moje dobre samopoczucie, wypuszczając tony zapowiedzi różnych klonów RED ALERT itd. No i ok. Jeżeli są produkowane to znaczy, że i schodzą.

MECHCOMMANDER

W PRZYGOTOWANIU



Przyznam, że od jakiegoś czasu zauważyłem, że jeżeli na najbliższy miesiąc nie jest zapowiadana jakaś nowa realtime'owa strategia

FASA to firma, która tworzyła świat BATTLEMECHA. I na uwagę zasługuje fakt, że BATTLETECH: MECH COMMANDER jest pierwszą grą komputerową, pod którą firma owa się podpisała. A dokładnie jej oddział zajmujący się komputerową rozrywką, czyli FASA INTERACTIVE. Już samo to powinno zwabić wszystkich amatorów turlania kostkami i ślinienia się na planszę ustaloną figurkami mechów przed szklane oko PeCeta.

A co nowego wnoszą dumnie zapowiadana pozycja MINDSCAPE? 18 różnych typów uzbrojenia i pan-

cerzy, ponad trzydzieści misji dla jednego gracza, możliwość grania po sieci LAN i przez modem, edytor terenu, menedżer kampanii. Oprócz tego trójwymiarowa grafika, fotorealistyczne mapowane tekstury – tutaj MINDSCAPE sobie pofolgowało – zapowiada grafikę jako najbardziej zaawansowaną ze wszystkich strategii w czasie rzeczywistym. Mechów będzie w sumie 24 i co ciekawe, np. uszkodzenia odniesione przez nie w jednej misji będą przenoszone do drugiej. Zapowiada się więc ciężki kawałek chleba. Za to powinno dać to uczucie uczestniczenia w niekończącej się misji.

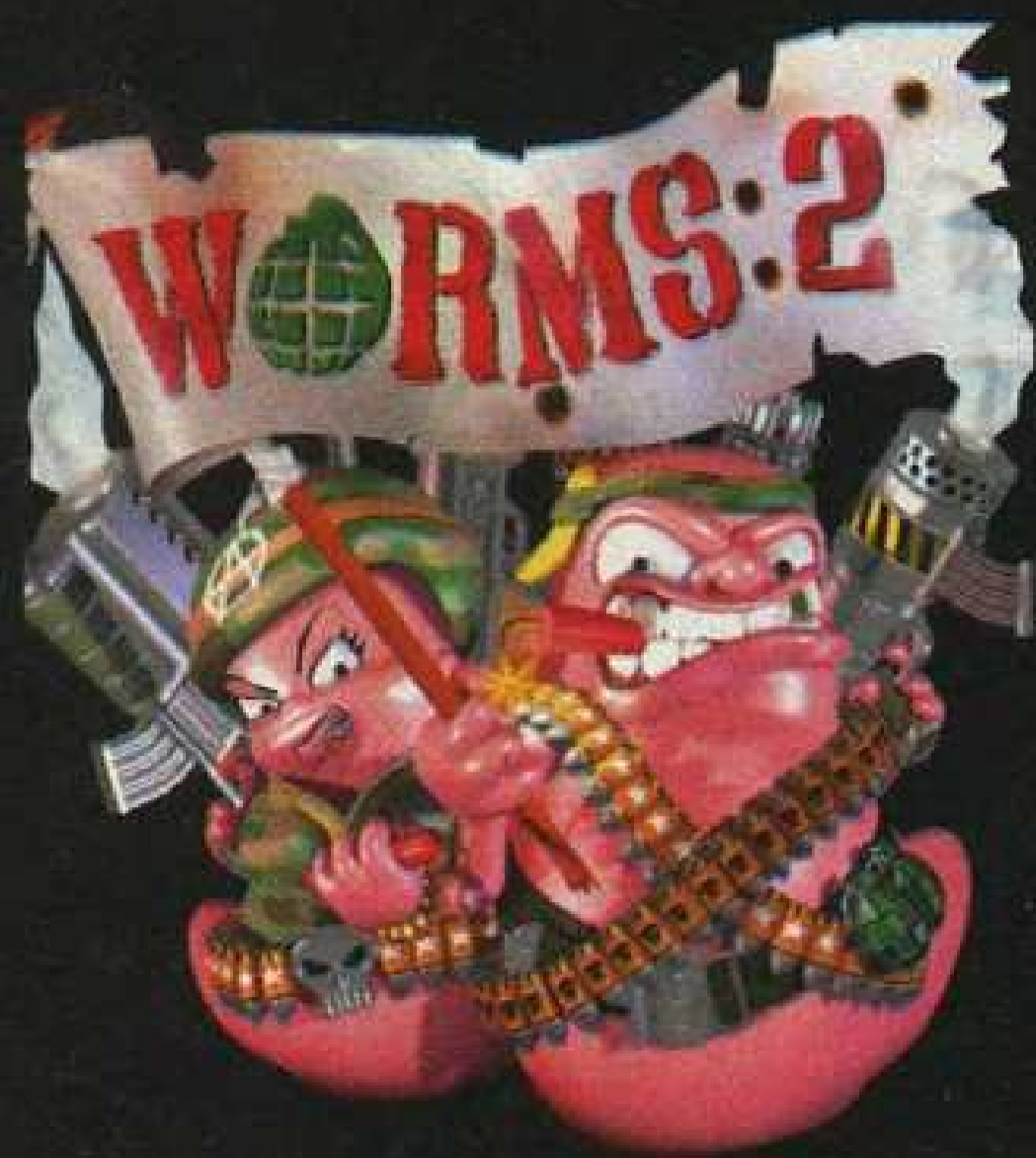
No i jeszcze historia. Zostałem ją na sam koniec, bo jest dosyć, że tak powiem, oryginalna. Otóż dowodzimy naszymi mechami, aby przejąć planetę Port Arthur z rąk o wiele bardziej zaawansowanego technologicznie Smoke Jaguar Clan.

GT INTERACTIVE, PC



Komandor wcale nie porósł mechem. Mech oznacza w tym przypadku urządzenie, które porasta rdzą.





Historia powstania pierwszych „robali” przypomina nieco historię kociuszka. Młody i uzdolniony twórca Andy Davidson zrobił WORMS praktycznie sam, najniższymi możliwymi nakładami, zaś po wielu miesiącach poszukiwań wydawcy znalazł wreszcie firmę TEAM 17, która i tak w sukces zbytnio nie wierzyła. Sukces jednak przyszedł – w Europie WORMS przez długi czas znajdowało się na pierwszym miejscu na liście najlepiej sprzedających się gier, zaś dzięki konwersjom niemal na wszystkie platformy sprzętowe (PlayStation czy nawet Gameboy) i kolejnym reedycjom ten stan rzeczy trwa nadal. Koniec 1998 roku



WORMS 2

W PRZYGOTOWANIU



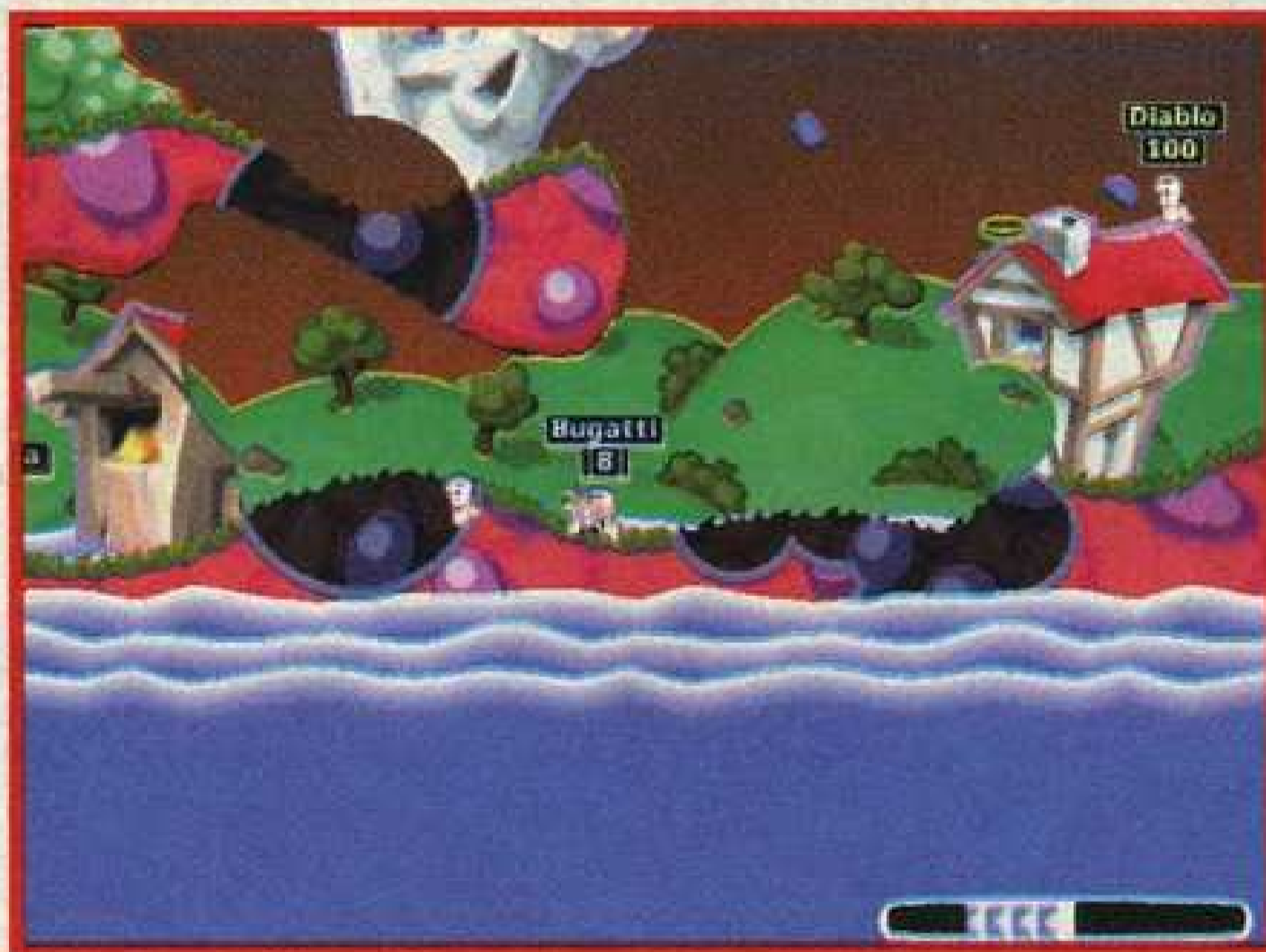
niewiele. W końcu po co zmieniać coś, co jest dobre?

WORMS zawsze było bardzo popularne za sprawą swego trybu multiplayer (zwykle w WORMS grało się przy okazji zażartej dyskusji z kumplami bądź też po prostu na imprezach). WORMS 2 ma pod tym względem szansę stać się kultową grą, a to za sprawą zapowiadanego

uptynie pod znakiem drugiej części wojen robali.

Podczas prac nad WORMS 2 Andy Davidson kieruje już dużym zespołem, w skład którego wchodzi profesjonalni graficy, programiści i muzycy. Nic dziwnego zatem, że pierwszym elementem, który usprawniono w stosunku do pierwszej części, jest oprawa audio-wizualna gry. Na miejsce rozmazanego lo-resu wchodzi dokładna grafika w wysokiej rozdzielczości z mnóstwem detali. Robale otrzymały w prezencie mnóstwo nowych możli-

wości ruchowych, w tym przeróżne skoki. W skończonym produkcie znajdować się będzie ponad 60 broni, między innymi eksplodująca Stara Kobieta. Wygląda na to, że w mechanizmach gry WORMS 2 nie zmieni się nic lub też bardzo



trybu multiplayer, umożliwiającego grę przez Internet 6 graczom. System tur przy nieustannie zwalnającym Internecie wydaje się być znakomitym rozwiązaniem – miejmy tylko nadzieję, że zostanie stworzona strona z rankingami, a także miejsce, gdzie spragnieni walki gracze mogliby się umawiać. Już niedługo przekonamy się, czy WORMS 2 powtórzy sukces poprzednika.

GT INTERACTIVE, PC



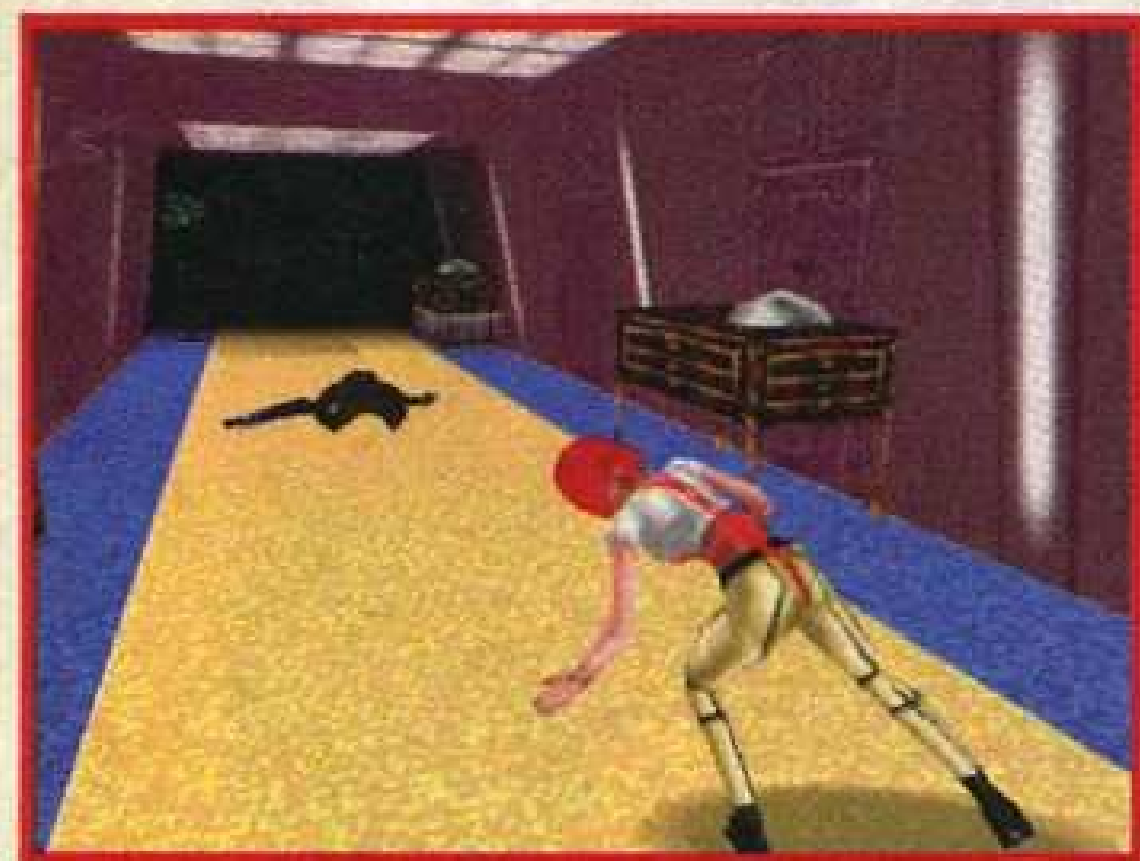
Ten sympatyczny gość to Andy Davidson, główny designer WORMS2



Ile się trzeba namachać, żeby zmyć tu podłogę

W chwili, gdy czytacie te słowa, na ekrany naszych kin powinien właśnie wchodzić film, na podstawie którego przygotowana jest ta gra. W kinowej wersji „Piątego Elementu” główne role grają Bruce Willis, Gary Oldman (tych panów chyba nie trzeba przedstawiać) i Milla Jovovich (młoda i ponętna gwiazdka rodem z Ukrainy), zaś reżyserem tego dzieła jest Francuz Luc Besson, który wcześniej zabłysnął filmem „Leon” z Jeanem Reno.

FIFTH ELEMENT to futurystyczna wizja przyszłości o lekko cyberpunkowym zabarwieniu – gigantyczne metropolie, implanty i inne



patenty znane fanom gatunku. Za 250 lat w przyszłości Ziemi zagrozi nieuchronna zagłada – na kursie kolizyjnym znajduje się kometa, która składa się z czystego złota w pierwotnej formie. Jako Korben Dallas (rola Willisa) lub Leelo (rola Jovovich) gracz będzie musiał powstrzymać nadciągające piekło. Konieczne będzie odszukanie czterech starożytnych

FIFTH ELEMENT

W PRZYGOTOWANIU

kamieni z zaklętą w nich ogromną mocą oraz tytułowego „Piątego Elementu”, który wyzwoli drzemiącą w nich pradawną siłę.

Przedarcie się przez 15 poziomów nie będzie łatwe, bowiem na drodze zbawcy ludzkości stanie 16 rodzajów nieprzyjaciół przeniesionych na ekrany monitorów bezpośrednio z filmu.

Nad FIFTH ELEMENT pracują autorzy z firmy KALISTO – tej samej, która nie tak dawno temu zafundowała nam wspaniałe DARK EARTH. Tym razem jednak, zamiast prerenderowanych statycznych lokacji, zdecydowano się zafundować graczom pełny trójwymiar liczony w czasie rzeczywistym, a także zdobywający coraz

większą popularność widok zza pleców postaci. Sama rozgrywka ma stanowić połączenie przygodówki i gry logicznej, jednak z dużym naciskiem na walkę (zarówno wręcz jak i na odległość, za pośrednictwem broni). Jeśli developerom uda się utrzymać poziom swojej poprzedniej produkcji, to już niedługo będziemy mieć ko-

lejną pozycję, na którą warto zwrócić uwagę.

KALISTO
PC, PSX



Wieżowiec Babel

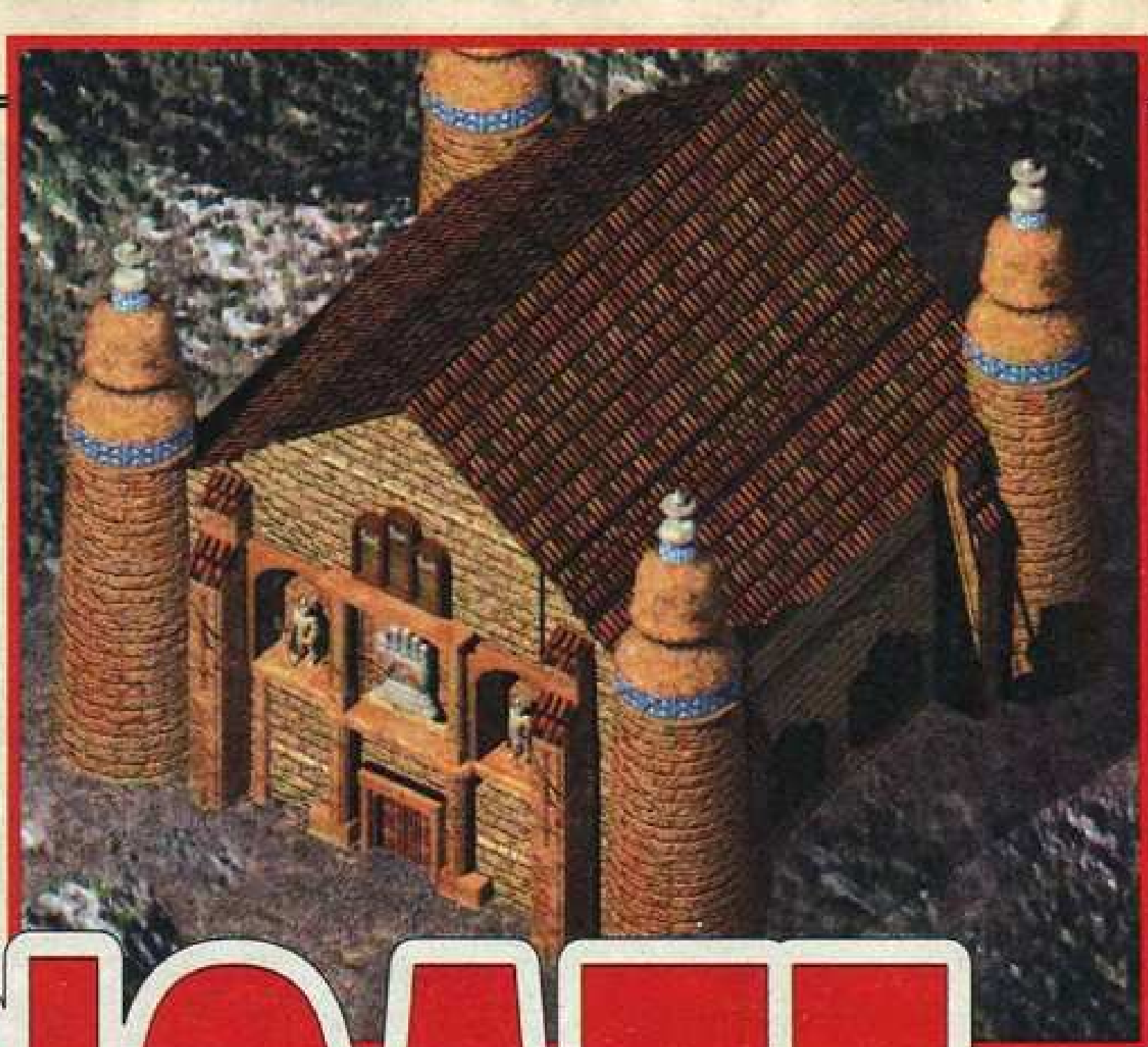




Żona tego obywatela nie słynęła z niewierności...

Minęło już sporo czasu od momentu, w którym gracze komputerowi gościli w świecie AD&D FORGOTTEN REALMS za sprawą serii EYE OF THE BEHOLDER. Najnowszą grą, której akcja rozgrywa się w wykreowanym przez firmę TSR świecie, będzie BALDUR'S GATE. Tytułowa Brama Baldura to miasto na zachodnim wybrzeżu, gdzie z niewiadomych przyczyn zaczyna brakować surowców materiałnych, co z kolei powoduje niebezpieczny wzrost cen i grozi nieuchron-

nia się w świat gry – na przykład wyrżnięcie kaptanów w świątyni nie pozostanie niezauważone przez resztę otoczenia, zaś zła sława będzie się ciągnąć za graczem aż do końca gry. Największą dumę projektantów stanowi jednak inteligencja postaci



BALDUR'S GATE

W PRZYGOTOWANIU

Zbuduj to sam – mały poradnik architektoniczny dla przedszkolaków



Jesień średniowiecza niewiele różniła się od naszych jesieni

ną rebelią. Gracz wraz z drużyną zostaje wysłany z misją rozpoznawczą, której zadaniem jest odkrycie powodu takiego stanu rzeczy.

Oprócz podstawowego zadania, gracz będzie mógł wziąć udział w po-



tecznej ilości subquestów, które znacząco wpływają na dalszy przebieg wydarzeń. Planowany jest nieliniowy przebieg akcji, dzięki czemu scenariusz gry ewoluuje w miarę zagłębia-

i ich interakcja; osoby w drużynie gracza nie są jedynie władającymi bronią pachotkami – każda z nich ma swoją osobowość. Zatrudnienie dwóch czarodziejów reprezentujących różne gildie czy klany nieuchronnie skończy się konfliktem, być może nawet w najmniej oczekiwanym momencie.

Interakcja członków drużyny z otoczeniem zarówno podczas przejścia drużyny przez wioskę, jak i na polu walki odbywa się we właściwy dla każdego z nich sposób.



Po wielkim sukcesie DIABLO i FINAL FANTASY 7 stało się oczywiste, że era gier role-playing, w których akcję obserwuje się z oczu gracza, powoli odchodzi w zapomnienie. Zaprezentowany już wcześniej

w serii ULTIMA izometryczny widok będzie znajdował coraz więcej naśladowców, choćby DIABLO 2, recenzowane niedawno FAERY TALE ADVENTURE czy właśnie BALDUR'S GATE, gdzie podobnie jak w DIABLO autorzy zapowiadają ogromny nacisk na detale graficzne (próbki możliwości grafików można zaobserwować na screenach). Do tego należy dodać jeszcze przedstawiony w 16-bitach olbrzymi świat gry (autorzy zapowiadają, że będzie zajmować ponad 10 tysięcy ustawionych obok siebie obrazków 640x480), i mamy już pewność, że szykuje się niewyobrażalna ucztą dla wszystkich fanów RPG. No i ten tytuł, który od razu przywodzi na myśl dzieła mistrza Tolkiena...



INTERPLAY, PC

Twórców z firmy SHINY szanujemy przede wszystkim za MDK, choć na swoim koncie mają też kilka innych gier, w tym doskonały EARTHWORM JIM. Lada dzień na PlayStation pojawi się kolejny z zakręconych pomysłów „Lśniących”, zatytułowany WILD 9'S, tymczasem w przygotowaniu znajduje się właśnie MESSIAH – gra z gatunku first/third person perspective. Ludzie z SHINY nie byłiby sobą, gdyby nie zaprezentowali kolejnej szalonej idei. Bóg rozgniewał się na ludzkość i postanowił ją unicestwić. Gracz wcieli się w rolę zesłanego na ziemię aniołka, którego zadaniem jest całkowite oczyszcze-



nie sam aniołek wygląda po prostu przekomicznie.

Dla potrzeb MESSIAH tworzony jest nowy engine 3D nazwany

rzeczywistym oraz pełna interpolacja! W praktyce oznacza to, że gra będzie zawsze płynna i w żadnym wypadku nie będzie zwalniać, mimo

MESSIAH

W PRZYGOTOWANIU

nie Ziemi ze wszystkiego, co po niej chodzi. W sesji motion capture wziął udział prawdziwy karzeł, dzięki czemu ruchy cherubinka mają być jak najbardziej realistyczne, zaś



że na ekranie wyświetlanych będzie 1000 razy więcej polygonów niż w QUAKE! Wszystkie wielokąty będą w czasie rzeczywistym skalowane i deformowane, dzięki czemu postacie w grze mają wyglądać



RT-DAT, który (według SHINY) oferuje niespotykane dotąd możliwości. Dzięki niemu po raz pierwszy będzie możliwe skalowanie i deformacja polygonów w czasie

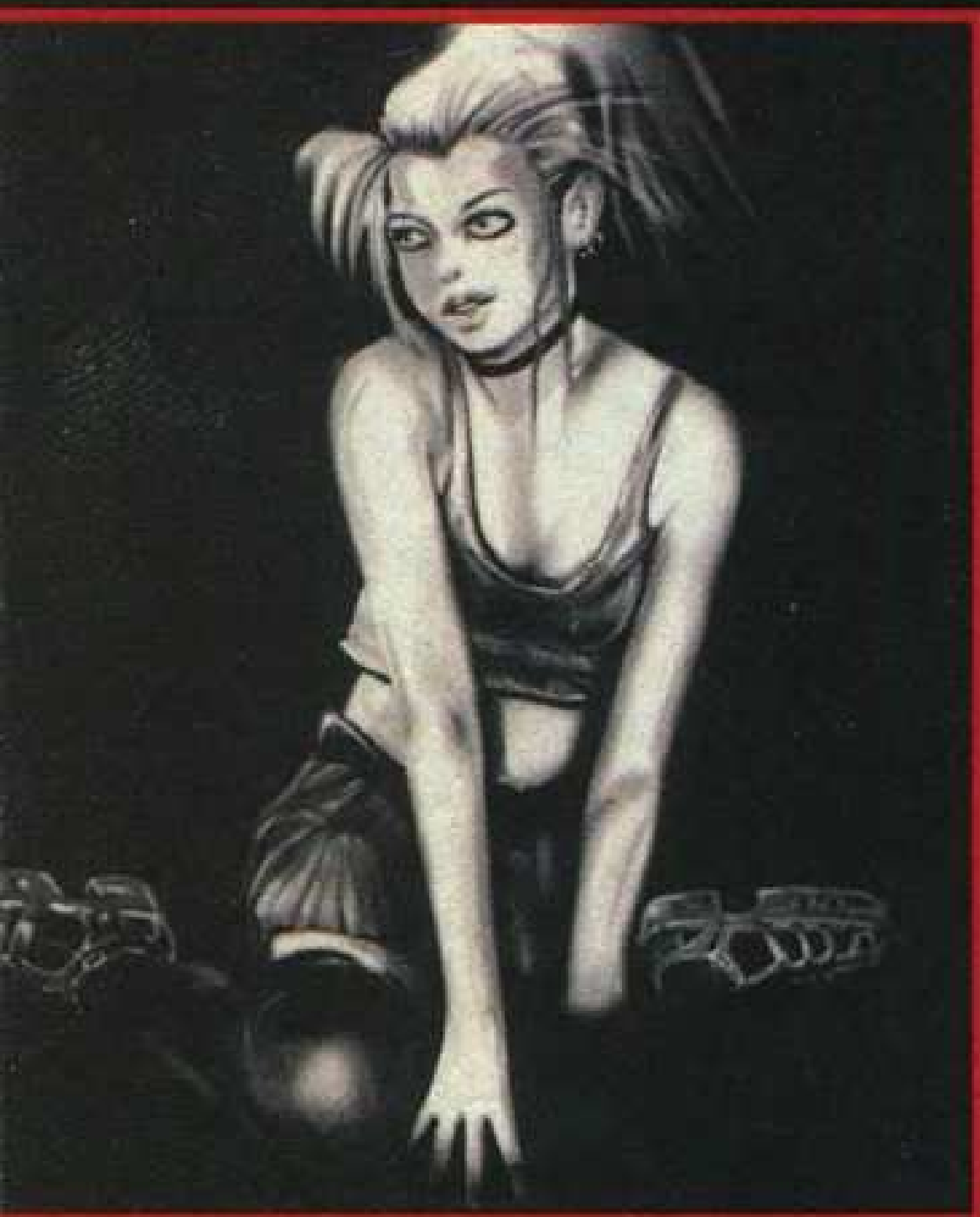
i poruszać się superrealistycznie. Jeśli te niewiarygodne dane okażą się jednak prawdziwe, będziemy mieć do czynienia z kolejną rewolucją technologiczną.

Szef SHINY – David Perry z właściwą sobie arogancją wypowiada się o MESSIAH:

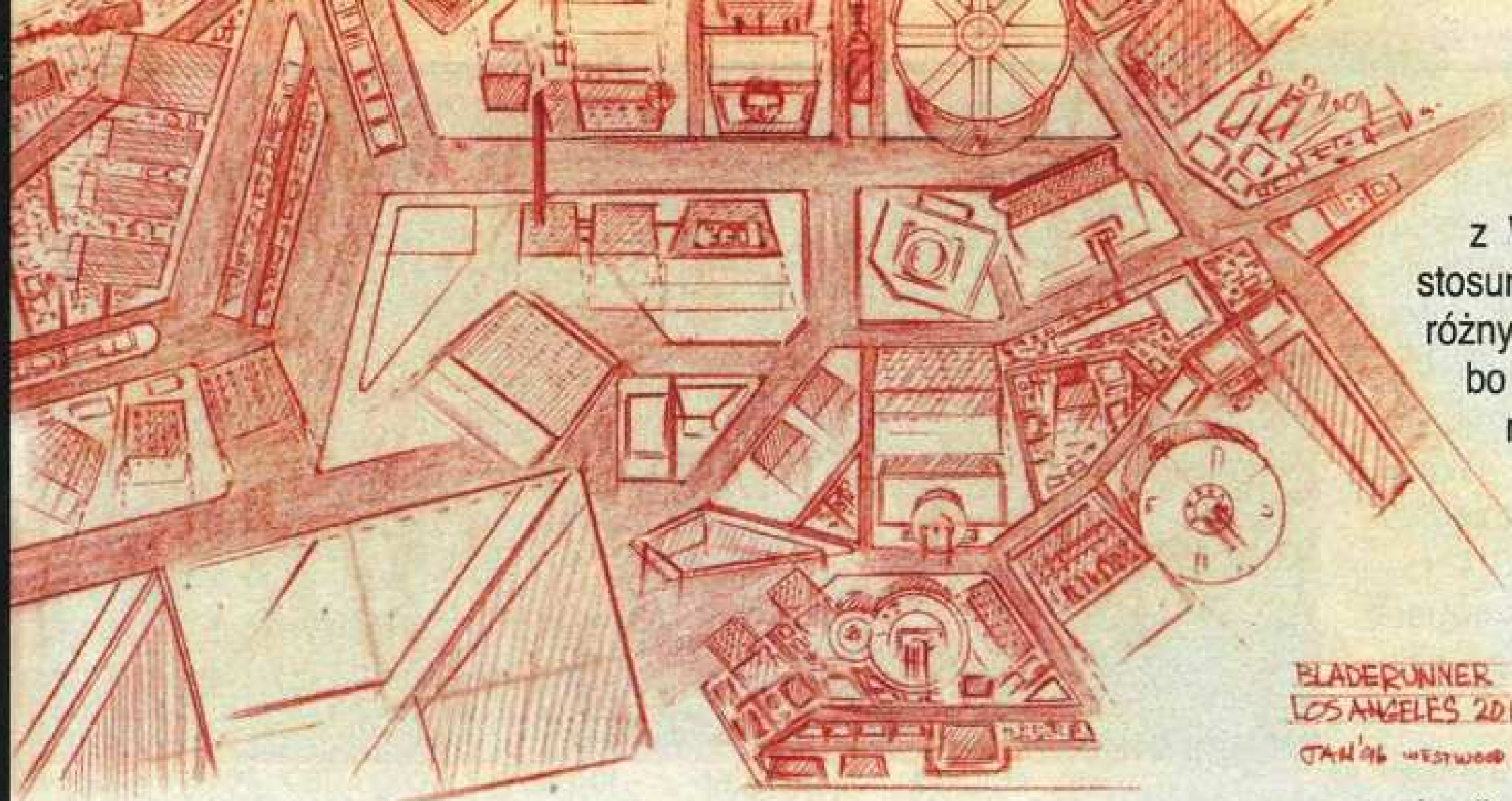
„Bez problemu MESSIAH skopie tyłki zarówno QUAKE 2, jak i UNREAL” oraz „Gdyby Lara Croft została stworzona w oparciu o engine RT-DAT, wyglądałaby 7 tysięcy razy lepiej”. Po tym i kilku innych wypowiedziach samochwały ludziom z ID SOFTWARE pojawiła się piana na ustach, zaś John Carmack własnoręcznie obrzucił Perry'ego błotem (oczywiście w liście...). O tym, czy wiecznie uśmiechnięty i bardzo już bogaty David Perry ma rację, będziemy mogli się przekonać na początku przyszłego roku.

INTERPLAY, PC, PLAYSTATION





Urodzić się i umrzeć w L.A. Czy to nie wygląda pięknie? (Swoją drogą, nie pamiętam, aby to logo z prawej było w filmie)



BLADERUNNER
LOS ANGELES 2019
© 1996 WESTWOOD®

Ciemność, brud, deszcz, smog, androidy, żółtki, przyszłość – oto nadciąga BLADE RUNNER na PeCeta!!!

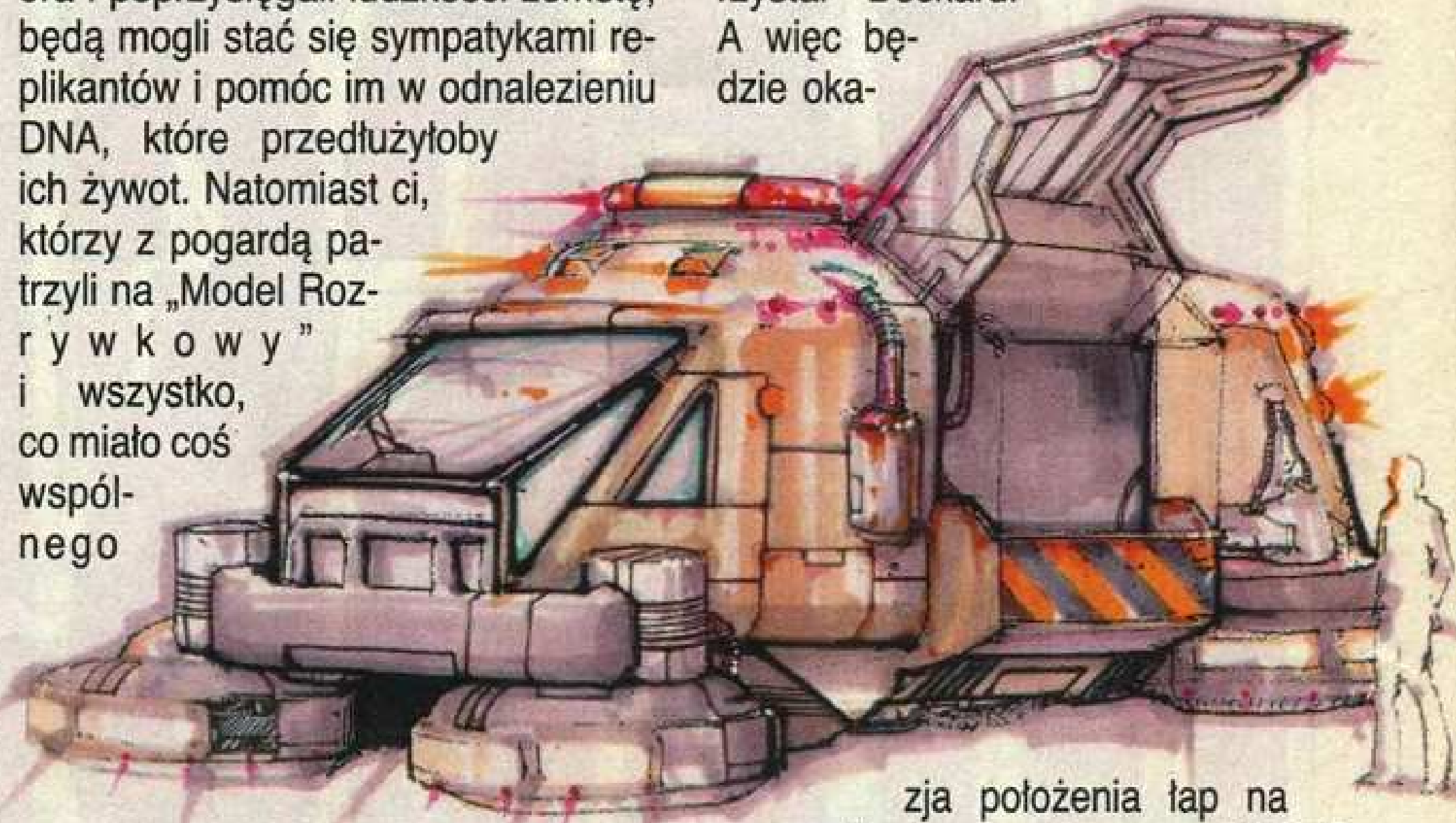
Film, który, jak twierdził Gibson, posłużył mu za model cyberpunkowych megalopolii, jakie opisywał w swoich książkach, wreszcie trafi na monitory pod postacią gry komputerowej. Na szczęście panowie z WESTWOOD zabrali się do produkcji gry bardzo pokornie – biorąc pod uwagę ogromny sukces filmu oraz jego nielubianą do dziś popularność, po prostu nie mogli sobie pozwolić na fuszerkę.

Gra ma nawiązywać do filmu w najatrakcyjniejszy dla gracza sposób. Nie wcielimy się bowiem w rolę Deckarda (przecież on jest niepowtarzalny), ale w postać innego Blade Runnera – grzecznie uczesane go i zrealizowanego przez połączenie motion capture oraz renderingu Raya McCoya, który to prowadzi swoją własną wojnę z replikantami. Czyli przygotujcie się na alternatywną historię, której akcja przebiegać będzie w Los Angeles w 2019 roku.

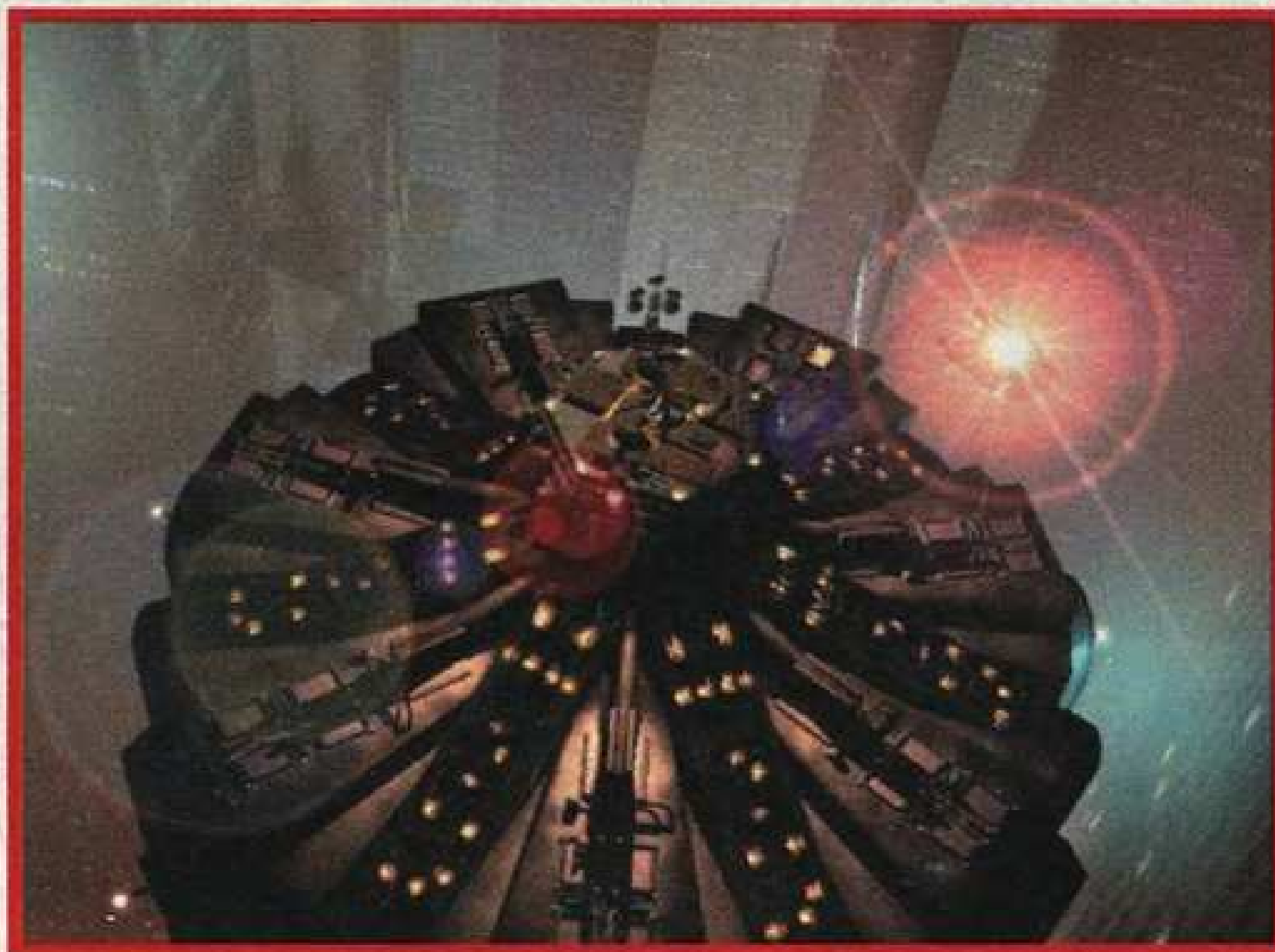
Co ciekawe, rozgrywka może przebiegać dwutorowo. Ci z was, którzy zalewali się łzami na widok zastygającego w bezruchu Rutgera Hauera i poprzysięgali ludzkości zemstę, będą mogli stać się sympatykami replikantów i pomóc im w odnalezieniu DNA, które przedłużyłoby ich żywot. Natomiast ci, którzy z pogardą patrzyli na „Model Rozrywki” i wszystko, co miało coś wspólnego

ze sztuczną inteligencją (nawet zabawki Sebastiana), będą mogli zabawić się w prawdziwych łowców i wybebeszyć te obrzydliwe, nieludzkie monstra.

W grze natkniemy się na około 70 postaci. Programiści z WESTWOOD twierdzą, że ich stosunek do nas może być zupełnie różny – mogą być albo przyjazne, albo wręcz wrogie. Ale nasze poczynania nie pozostaną bez wpływu na ich nastawienie – wiadomo, że replikanci będą raczej przyjaźni, jeżeli zechcemy im pomóc i bardzo niebezpieczni, jeżeli będziemy starali się ich wyeliminować. W grze uchwycono ponadto 140 lokacji – zarówno tych znanych z filmu, jak i zupełnie nowych. W naszym bladerunnerowskim queście pomocne będą przeróżne skomplikowane urządzenia, z których z powodzeniem korzystał Deckard.

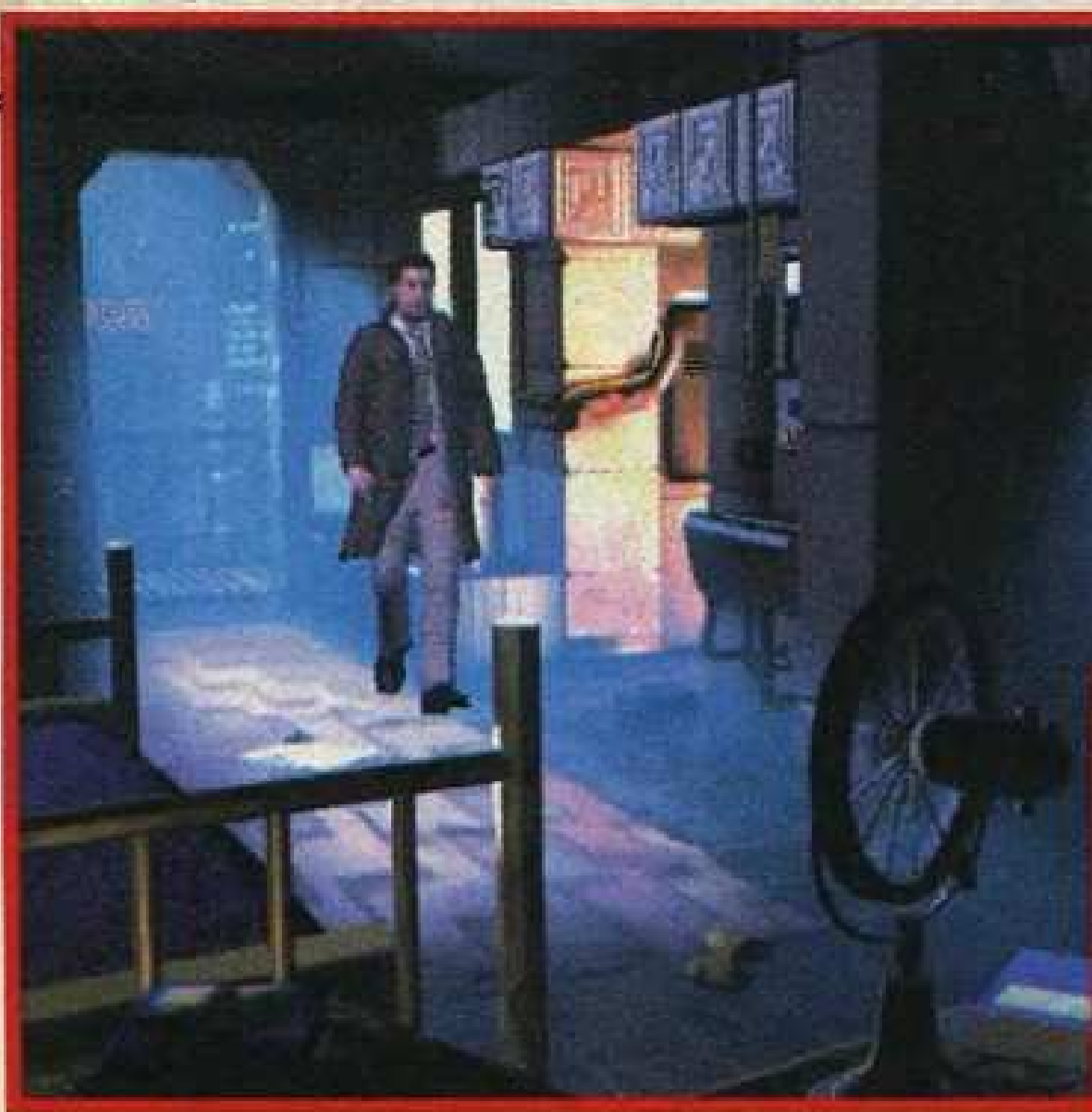


zja położenia łap na analizatorze optycznym ESPER (ten do obróbki zdjęć) i urządzeniu do



pomiaru reakcji empatycznych Voight-Kampff (ten od wykrywania replikantów). Nie zabraknie też znanych i nieznanymi z filmu osób, np. Rachel (grana w filmie Scotta przez śliczną Sean Young) będzie częstym gościem naszych monitorów. Trzeba przyznać, że została przeniesiona na ekran komputera naprawdę perfekcyjnie. Patrząc na Rachel, trudno jest oprzeć się wrażeniu, że oglądamy film po raz kolejny.

BLADE RUNNER to nowa hybryda gatunków – gra będzie repre-



agencji Runcitera wywodzącej się właśnie z UBIKA. Z drugiej jednak strony BLADE RUNNER jest zapowiadany jako sy-

my na parę nawiązań do filmu – między innymi przyjdzie nam bawić się ze zdjęciem, na którym po sześćsetkrotnym zbliżeniu, odwróceniu, przefiltrowaniu i obejrzeniu w lustrze dostrzeżemy np. nazwę jakiejś ulicy.

Sama oprawa BLADE RUNNERA również robi niesamowite wrażenie. Motion capture, muzyka Vangelisa, głosy aktorów z filmu – zapowiada się absolutnie i bezapelacyjnie najlepsza growa adaptacja filmu. Wbita ma być na cztery małe płytki CD.



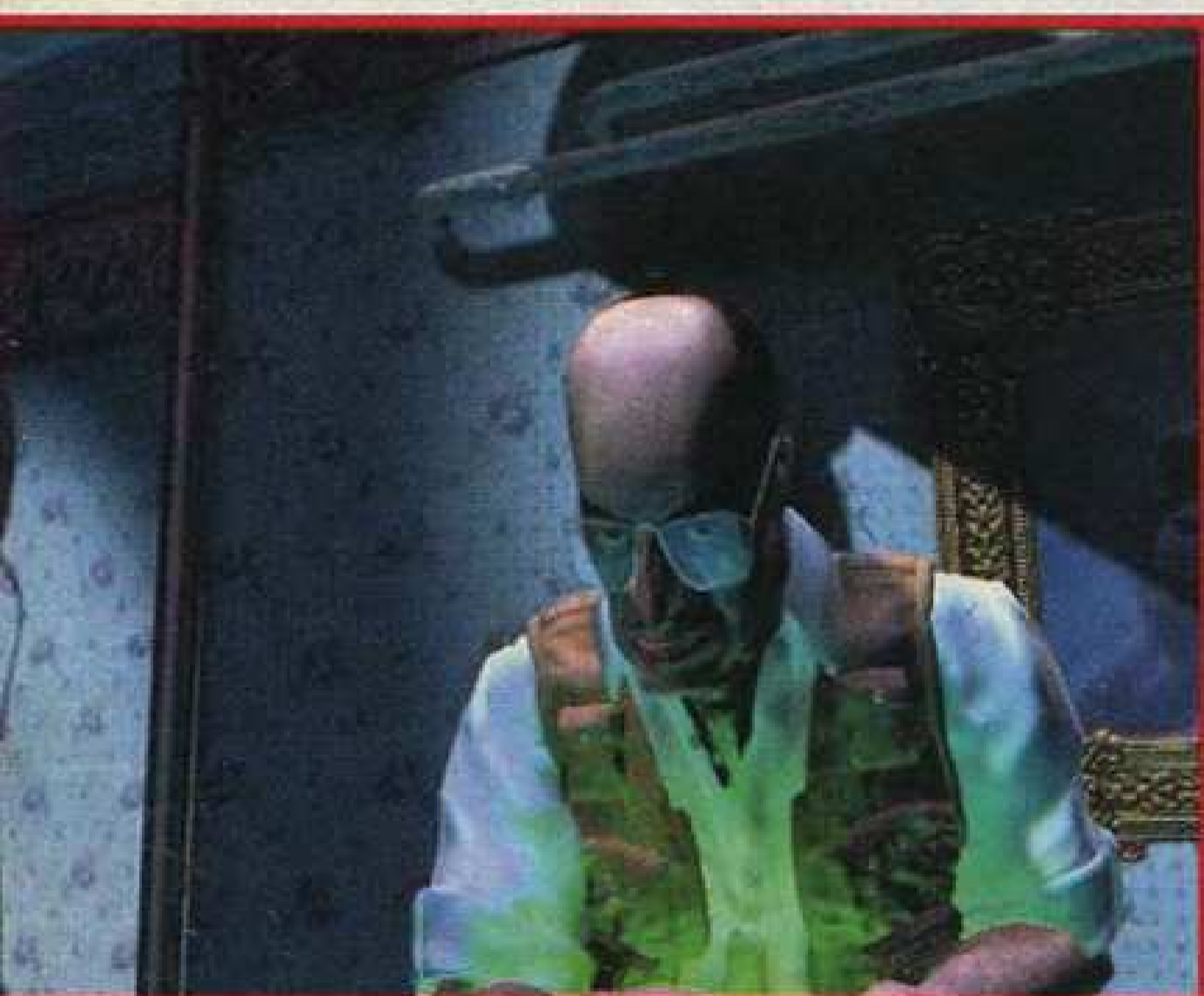
zentowała tzw. gatunek 3D Real Time Adventure, czyli podobnie jak UBIK. Co ciekawe, pomimo że UBIK jest grą produkowaną przez zupełnie niezależną firmę (CRYO – żeby być dokładnym), to jednak bę-



Taaa, wiem, że na tym screenie niezbyt dużo się dzieje, ale spójrzcie tylko na te prześliczne zielone, oozowate ścieki!!!

BLADE RUNNER

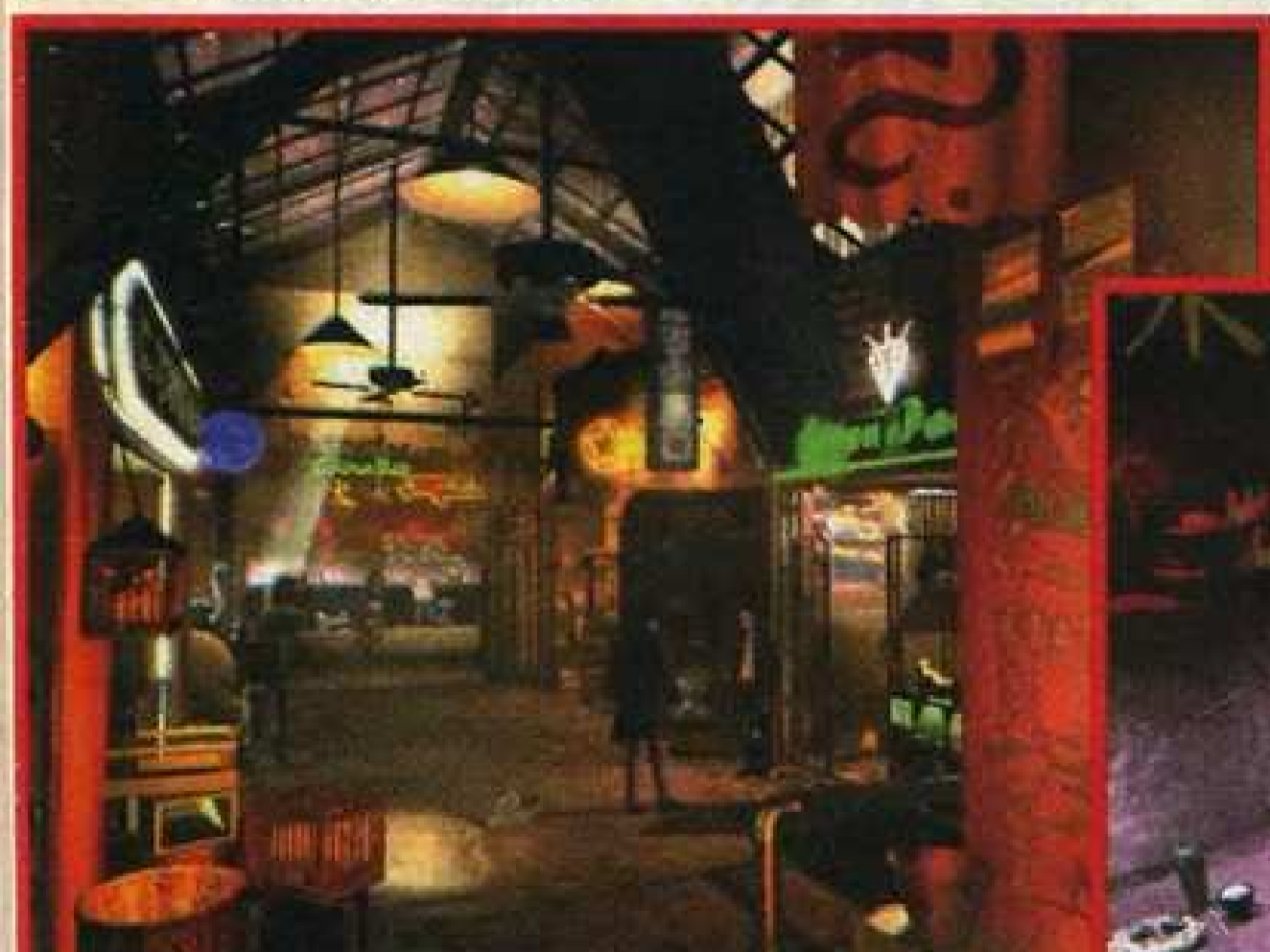
W PRZYGOTOWANIU



Ten screen definitywnie obnaża powiązania BLADE RUNNERA z UBIKIEM. Ciekawe, ile dało za to CRYO?

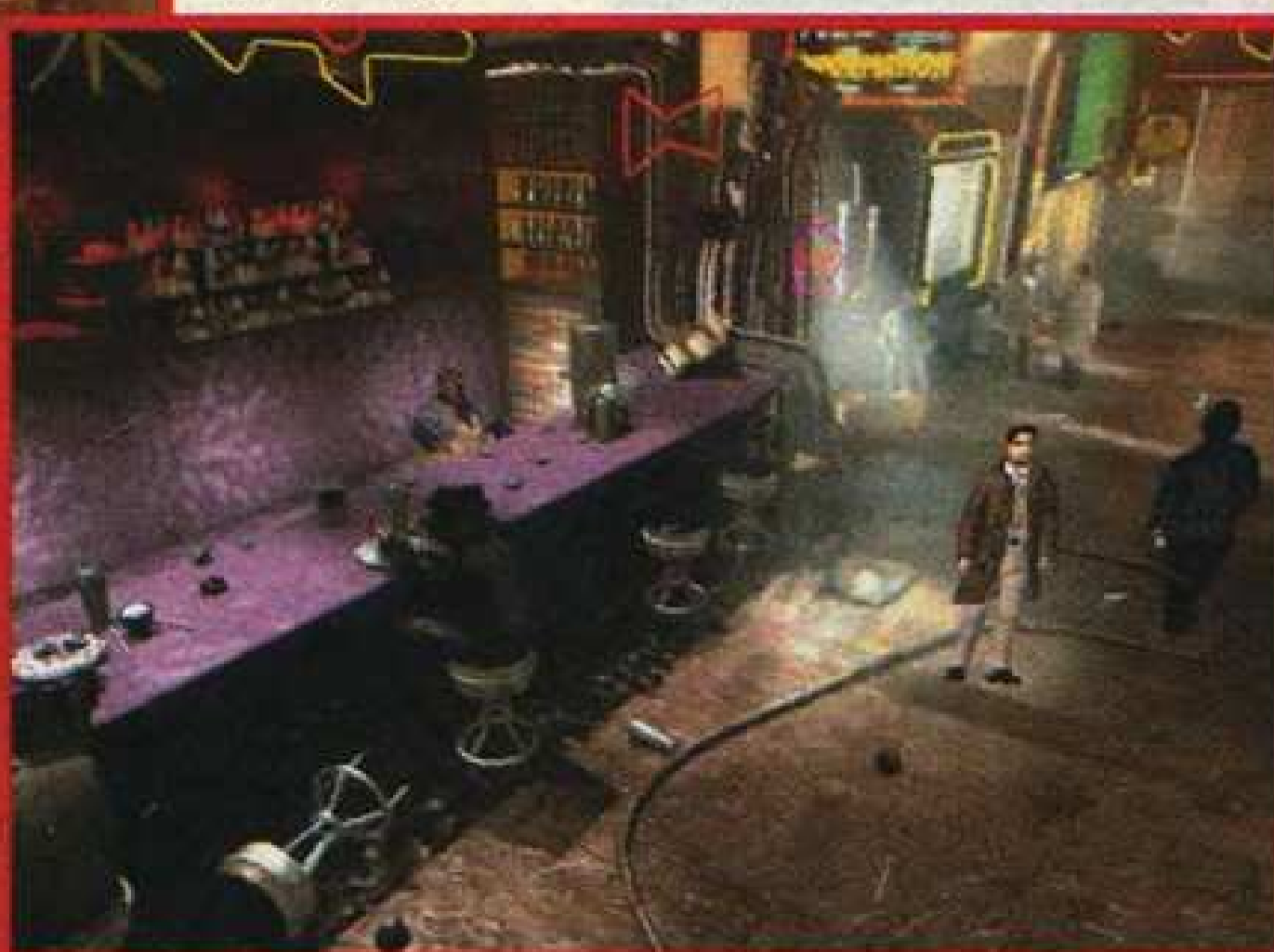
mulator. Symulator łowcy androidów. Spowodowane jest to tym, że wszystkie działania naszego nieustraszonego McCoya związane z jego pracą będziemy kontrolować jak najbardziej realistycznie. Co z tego wyniknie, zobaczymy.

Z tego co widać na screenach oraz demach rozsyłanych przez VIRGIN, klimat filmu udało się uchwycić perfekcyjnie. Spójrzcie tylko na paletę barw – wszystko jest mroczne aż do granic przyzwoitości. I tak właśnie powinno być. Będziemy chodzić naszym łowcą, napotykać różne ślady, rozmawiać z różnymi osobami, łączyć fakty, wyciągać z nich odpowiednie



Kto by pomyślał, że będzie tu lokal jakiegoś skośnookiego

dzie zawierała kilka podobnych elementów, oprócz tego, że obie gry są inspirowane prozą Philipa K. Dicka. Zresztą w BLADE RUNNERZE (grze) natrafimy np. na ślady



wnioski, strzelać (tak, tak, nie zabraknie małego zastrzyku adrenaliny) i po prostu wtapiać się w ten przepięknie zdegenerowany świat. W grze natrafi-

Ach, jeszcze jeden drobny szczegół – aż wstyd mi przyznać, że o tym wcześniej nie pomyślałem. Tak więc, jeżeli ktoś nie oglądał jeszcze filmu „Blade Runner” (czy w ogóle jest jeszcze taki ktoś), to niech natychmiast idzie do wypożyczalni – jest jeszcze dla niego promyk nadziei.

**VIRGIN,
PC**

OK. Każdy początkujący Łowca Androidów powinien mieć: mroczny i niewielki pokój, jakąś bliżej nieokreśloną zielonkawą roślinkę, rzucony na stół płaszcz, powiększalnik zdjęć, no i oczywiście flaszkę jakiegoś trunku. Z moich własnych wyliczeń wynika, że gdyby nie ten powiększalnik, to Blade Runnerów mielibyśmy w Polsce jakieś 10 – 15 milionów.



o imieniu Quan Chi. Gdy zdyszany wojownik powraca z tajemniczym zawiniątkiem, Quan Chi dobija targu – przed nogi mistrza Lin Kuei rzuca kości wodza klanu ninja, do którego należał Scorpion. Sama zaś

mapa prowadzi do starożytnej świątyni, która przez tysiące lat była ukryta przed ludźmi. Prawdziwy skarb spoczywa za jej murami, a jest nim Amulet Shinnoka. Tysiące lat temu Shinnok egzystował (bo tylko tak można nazwać jego stan) jako jeden z Wielkich Bogów, rządzących wszystkimi wymiarami. Bogowie spokojnie obserwowali formowanie się i destrukcję światów, nie wtrącając się w sprawy śmiertelnych. Shinnok jednak dał się zwieść iluzji władzy, zapragnął podporządkować sobie Ziemski Wymiar. Na straży Ziemi stał wtedy młody bóg piorunów, Raiden, z którym Shinnok stoczył długi pojedynek. Raiden zwyciężył, a niedoszły władca Ziemi został pozbawiony amuletu, który pozwalał mu na przemieszczanie się między wymiarami. Gdy Raiden pokazał go reszcie bogów, Shinok został zawieszony pomiędzy wymiarami bez możliwości powrotu. Raiden postanowił strzec amuletu, aby Shinnok nie mógł powrócić na Ziemię. Władca błyskawic zbudował w górach świątynię, w której ukrył magiczny przedmiot.

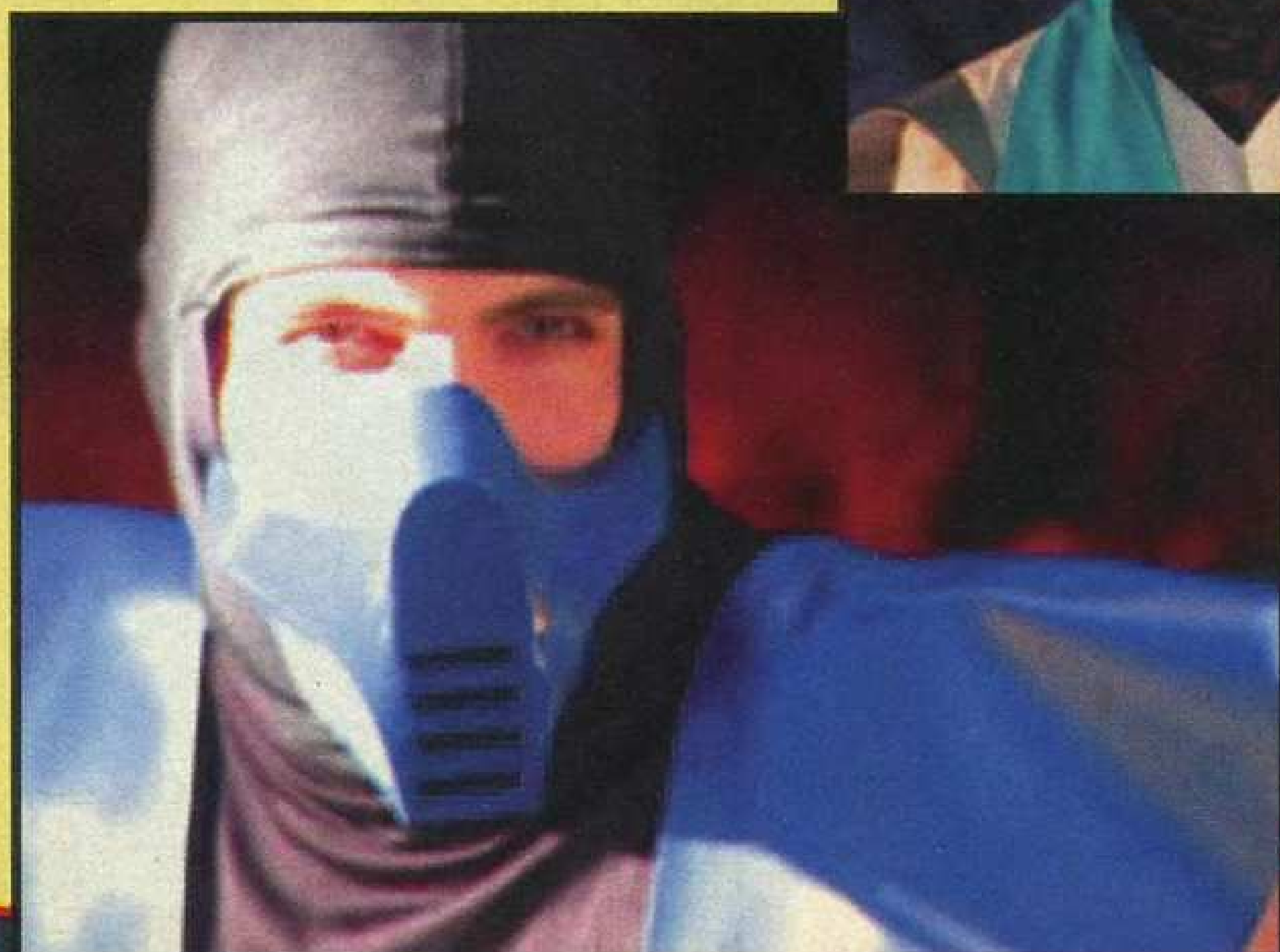
musiał pokonać cztery żywioły – wiatr, ziemię, wodę i ogień. Przy okazji dowiadujemy się, że wojownik Lin Kuei to wcale nie to samo co ninja. Gdy Quan Chi, podczas rozmowy nazywa go ninją, Subby stanowczo protestuje mówiąc, że Scorpion był ninja, a on jest Lin Kuei. To tylko przykład – w grze znajduje się wiele takich smaczków, wyjaśniających i przybliżających zainteresowanym historię postaci biorących udział w turnieju MORTAL KOMBAT (np. animozje między Sub-Zero a Scorpionem).

Okay, ale jak się w to gra? Właściwie tak samo, jak w poprzednie części MK z tym, że zamiast walczyć na ringu, Sub-Zero porusza się po pomieszczeniach ograniczony jedynie ich ścianami. Nie wystarczy nieustannie przeć do przodu, czasem trzeba cofać się i używać danego przedmiotu, aby np. otworzyć drzwi czy też przedostać się na drugą stronę portala. Znajdowane tu i ówdzie ziółka moż-

Seria MORTAL KOMBAT od wielu lat gości w sercach graczy. Do niedawna na rodzinę MK składało się pięć gier (MK, MK2, MK3, UMK3, MKT), film kinowy oraz film rysunkowy na video. Familia się powiększa; do tego grona dołączyła ostatnio długo oczekiwana automatowa wersja MK4, lada dzień wkroczy też na ekrany film MORTAL KOMBAT ANNIHILATION. Dziś zaś mam przyjemność przedstawić pierwszą część nowego cyklu: MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES z podtytułem SUB-ZERO. Jak łatwo się domyślić, to właśnie młody wojownik Lin Kuei jest bohaterem tej gry, zaś kolejne części MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES będą odśłaniać tajemnice naszych ulubionych bohaterów.

Gra rozpoczyna się bardzo prosto i niewinnie – młody Sub-Zero otrzymuje zadanie, którym będzie wykradzenie starej mapy z klasztoru Shaolin na zlecenie czarownika

na wykorzystać do odnowienia energii mr. Zero. Są też amulety dające chwilową niewidzialność i mnóstwo innych pożytecznych przedmiotów. Oczywiście nie brakuje licznych pojedynków – w końcu to MORTAL KOMBAT. Oprócz widocznych wszędzie mnichów z mieczami, pałkami Tonfa czy wreszcie długim drągami, są też bardzo ciekawi bossowie, zwykle spokojnie czekający na Suba na końcu poziomu. I tak, w klasztorze Shaolin czeka Scorpion, bóg wiatru to nie kto inny niż Fujin z MK4, będzie też wielki gigant zbudowany z lawy i kamieni... Jest jeszcze kilka niespodzianek, których nie chcę zdradzać – szczególnie (nie)miłego spotkania z pewną bardzo znaną charakterystyczną postacią. Sub-Zero w miarę pokonywania kolejnych przeciwników i odkrywania nowych pomieszczeń zdobywa punkty doświadczenia, które są potrzebne do pozyskiwania nowych ciosów. Niebawem Sub nauczy się zamrażać i robić wślizg, a także kilku innych pożytecznych chwytów. Doświadczenie najlepiej zdobywać, zadając przeciwnikom sekwencje



ciosów zwane kombinacjami, czyli najwyklesze w świecie combosy.

Sterowanie wojownikiem odbywa się w identyczny sposób jak w innych grach MK. Te same ciosy, bieganie i blok. Dodatkowe przyciski odpowiadają za podnoszenie przedmiotów, używanie ich oraz obracanie się.

Można stosować swoje stare combosy, można nawet po wygranym pojedynku ze Scorpionem zerwać mu kręgosłup, wsłuchując się z błogością w dźwięk słów Fatality! Przyczepię się jedynie do powolnego

i efekty dźwiękowe dobiegające z głośników wywołają rozkoszne drżenie na plecach wszystkich kombatantów.



MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES

SUB-ZERO

dzo trudna; w większości przypadków krok w nieodpowiednią stronę spowoduje zgon Suba, czy to nabitego na kolce, zgniecionego przez maszynę śmierci czy też utopionego. Każdy fan serii z przyjemnością zagłębi się w świat Mortalowej mitologii. Miejmy nadzieję, że na kolejne przygody bohaterów serii przyjdzie nam czekać krócej niż dwa lata.

Gulash



obracania; czasem podczas walki, zanim Sub-Zero odwróci się w stronę przeciwnika, tamten zdąży już przeskoczyć na drugą stronę i uderzyć pierwszy. Na początku jest to trochę irytujące, później zaś można się przyzwyczać.

Na szczególną uwagę zasługuje wykonanie gry. Choć wszystkie postacie wojowników zostały przeniesione żywcem z poprzednich gier, tła są w pełni trójwymiarowe i nieskąpo otekstrowane. Dzięki temu mamy wielopoziomową perspektywę w ślicznym trójwymiarze z dwuwymiarowymi wojownikami – co w niczym nie przeszkadza. Czasem kamera szaleje oddalając się i pokazując malutkiego Suba, aby za chwilę z bardzo ładnym zoomem wjechać w sam środek akcji. Animacja jest płynna, zaś muzyka

tów. Do tego wszystkiego dochodzą doskonałej jakości wstawki filmowe z aktorami nałożonymi na renderowane tło – są świetnie zagrane i znakomicie wywiązują się ze swojego zadania, którym jest odświeżenie zawartości scenariusza. Na szczęście zarówno sama gra, jak i wstawki filmowe mają dobry, Mortalowy klimat. Piszę „na szczęście”, bo wiem, że bardzo wielu osobom nie odpowiadało wesołe podejście do tematu w MK3. Nic takiego nie ma tutaj miejsca; gra jest mroczna, bardzo krwawa i okrutna. Totalny

brak jakichkolwiek jajcarskich elementów w stylu Babality czy Friendship – tylko Sub-Zero i jego zadanie, za które jest gotów oddać nawet życie na chwałę Lin Kuei.

MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES: SUB-ZERO bardzo udanie łączy w sobie elementy mordobicia, które wszyscy kochamy i zaawansowanej platformówki. Jest to gra bar-

Pełną Szkołę Przetrwania MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES: SUB ZERO znajdziecie w drugim numerze NEO.



Midway

SONY PLAYSTATION - LEM

CENA: -PP

OCENA: 8/10



10-ciosowych kombinacji, ani też ciosów specjalnych. Jednak prawdziwą satysfakcję odczuwa się dopiero, gdy w pełni zaczyna się kontrolować ulubionego zawodnika, gdy jego ruchy na ekranie stają się naturalnym następstwem ruchów naszych palców na klawiaturze, i gdy pozna się dogłębnie i nauczy wykorzystywać jego możliwości.

Mimo że FIGHTING FORCE nie jest klasycznym mordobiciem one-on-one, ma wszystkie wymienione wyżej cechy. To gra, na którą czekałem od kilku lat w nadziei, że wreszcie ktoś oprawi nieśmiertelną

ideę FINAL FIGHT czy DOUBLE DRAGON w szaty na miarę XXI wieku. Zrobiła to dopiero teraz firma CORE, którą szanujemy od czasów przełomowego wydarzenia, jakim był TOMB RAIDER. Ostatnio nie widzieliśmy zbyt wiele



scrollowanych (czy też chodzonych, jak mawiają niektórzy) mordobici; porządnej, choć zbyt krótkiej porcji rozrywki dostarczył DIE HARD ARCADE na konsoli Saturn. Demolka w FIGHTING FORCE będzie trwać znacznie dłużej, bo przez 25 etapów zgrupowanych w 8 poziomach.



Ta czwórka potrafi skatować wszystko!

mu trudności, aby nie zniechęcić do walki po 10 minutach gry. W każdej z mordobitów nowej generacji, takie jak VIRTUA FIGHTER czy TEKKEN, można spokojnie grać, nie znając ani

ataki. A także zaawansowanej techniki, rozbudowanego garnituru ciosów i tak wybalansowanego pozio-

Zastanówmy się przez chwilę, czego oczekujemy od solidnego mordobicia. Kilku interesujących i zróżnicowanych postaci, bogatej w detale oprawy audio-wizualnej, ukrytych dodatków, które dane będzie obejrzeć tylko najlepszym. Miodności, która przejawia się zarówno w efektownych pojedynkach, jak i radości, z jaką wprowadzamy kolejne



Fabula gry jest stosunkowo prosta i przyjemna, pozwala bez zbędnych w tym przypadku przemyśleń od razu wskoczyć w wir walki. W futurystycznym świecie szaleje nowy narkotyk Biothene, który po przedawkowaniu czyni z ludzi bezmózgie zombiaki. Naukowiec Dr Blair znajduje inne zastosowanie tego specyfiku – jako jednego ze składników paliwa przyszłości, ponad tysiącrotnie bardziej ekonomicznego niż dzisiejsza benzyna. Niestety, Dr Blair zniknął w niewyjaśnionych okolicznościach. Do akcji wkracza piękna pani Mace – prywatny detektyw wraz ze swoimi kolegami z siłowni. Ich zadaniem będzie odnalezienie doktora, który swoim wynalazkiem może raz na zawsze rozwiązać problem uzależnienia Ameryki od arabskiej ropy naftowej. Autorzy oddali do naszej dyspozycji cztery diametralnie różne postaci, zarówno pod względem wyglądu, płci, jak i techniki walki: malutką i zwinną Alanę, nieco wolniejszą,

lecz potężniejszą Mace, stanowiącą idealne wyśrodkowanie wszystkich cech Hawka oraz ultrapotężnego i wolnego Smasher. Jeśli chodzi o tego ostatniego, to jego postawa i rozstaw ramion pozwalają uwierzyć w moc i siłę anaboli wstrzykiwanych przed treningami, zaś widok tego pana w akcji to niezapomniane przeżycie.

Postacie dysponują potężnym repertuarem ciosów, począwszy od podstawowych combosów złożonych z serii uderzeń ręką lub nogą, aż po

tra reszta świata. Jednak podczas rozgrywki, w której współpracuje ze sobą dwóch graczy, pojawiają się bonusowe planse, podczas których należy pokazać swoją wyższość siedzącemu obok kumpłowi i po prostu go znokautować. Wprowadza to motyw rywalizacji i mobilizuje graczy do pracy



spożytkować na głowach przeciwników monitor i inne części wchodzące w skład maszyny. Czy wspomniatem

Orgii destrukcji towarzyszy wspaniała, w pełni trójwymiarowa grafika. Zwracają uwagę bardzo dokładna animacja postaci, smugi światła pozostawiane przez tnące powietrze gazrurki czy też realistycznie odwzorowany teren. Na PeCecie gra współpracuje z akceleratorem 3Dfx, dzięki czemu wygląda naprawdę oszałamiająco.

Czy trzeba dodawać, że muzyka i efekty dźwiękowe są pierwszej próby? W swojej kategorii FIGHTING FORCE nie ma w tej chwili sobie równych – tak na PeCecie, jak na konsolach i automatach. Zastanawiający, a przy tym bardzo miły jest fakt, że gra jest dziełem Europejczyków – ściślej biorąc, sennych mieszkańców Wysp Brytyjskich. W erze zalewających nas nieprzebraną rzeką japońskich i amerykańskich produkcji, Anglikom udało się stworzyć grę, która korzystając ze znanych od zarania dziejów schematów jest nowym wyznacznikiem jakości, a przy tym świeża i do pewnego stopnia odkrywcza. Jest to bez wątpienia jedna z najlepszych gier zręcznościowych, jakie pojawiły się w tym roku w szeroko rozumianej kategorii mordobic.

Gulash

Core/Eidos

DYSTRYBUTOR PC – MIRAGE CENA: –90
TERMIN WYDANIA PL – LISTOPAD
PC WIN'95, 3Dfx. Min. Pentium 90, 16 MB RAM
SONY PLAYSTATION – NIEZNANY CENA: –90

OCENA: 9/10

FIGHTING FORCE

wślizgi, wyskoki i ciosy specjalne, czyszczące wszystko dookoła w zasięgu kilku metrów. Wykonanie tych ostatnich zabiera nieco energii, lecz może być jedynym ratunkiem przed zacieśniającymi krąg czterema garniturowcami. Osobną sprawą są rzuty – po złapaniu przeciwnika można, niczym na wrestlingowej arenie, cisnąć nim na kilka sposobów albo zastosować jakąś kombinację! Jest także bicie i kopanie leżącego na ziemi przeciwnika, co skutecznie zapobiega jego powrotowi na plac boju.

Co ciekawe, każda z czterech postaci posiada inne ciosy i rzuty. Podczas gdy Smasher podnosi do góry przeciwnika i łamie mu kręgosłup na kolanie bądź też przez sekundę szykuje, a następnie wyprowadza petardę, która wyrzuca nieprzyjaciela na kilka metrów w górę, to Alana skupia się raczej na systematycznym policzkowaniu lub ściśnięciu dróg odde-

nad perfekcyjnym opanowaniem ruchów postaci.

FIGHTING FORCE nie jest też pozbawione walorów edukacyjnych – systematycznie demolując samochód, można poznać elementy składające się na konstrukcję (choć najczęściej będą to całe cztery koła, silnik, metalowa tycha i zawartość bagażnika:). Oczywiście można te przedmioty wykorzystać poprzez obdarowanie nimi przeciwników w charakterystyczny dla mordobic sposób. Okładając automat do Coca-Coli, otrzymamy upragnione puszkę z chłodnym napojem, który odnawia energię naszego herosa. Rozkładając na czynniki pierwsze mechanicznego bankiera, można

o walających się wszędzie koszarach na śmieci, skrzynkach, gazrurkach i deskach? A to jeszcze nie wszystko, bo gdy nie ma w pobliżu gazrurki, zawsze można skorzystać z zabetonowanych w ziemi słupków, które pod wpływem potężnego chwytu wychodzą z ziemi niczym nóż z masła.

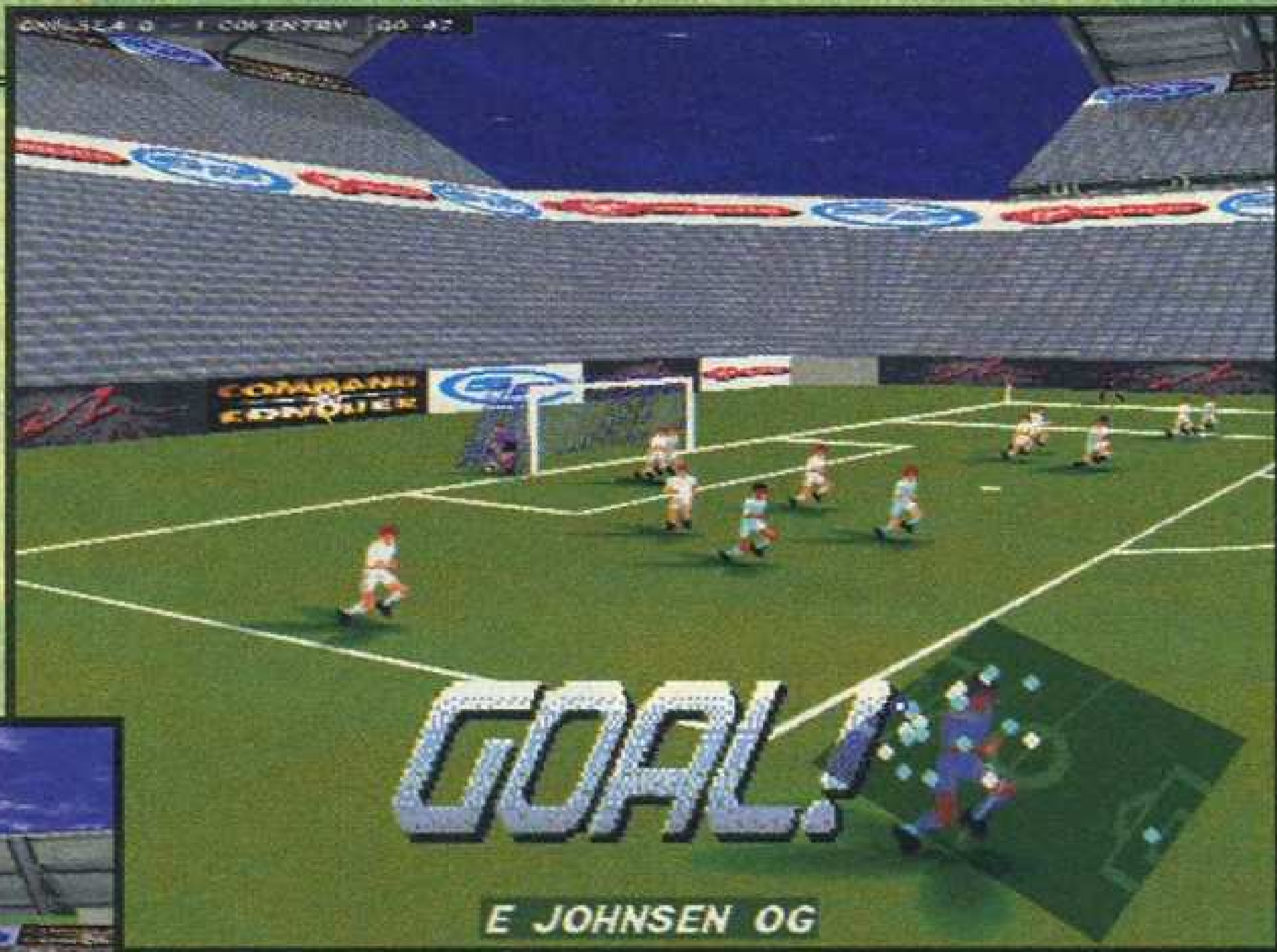
Pośród tego przepychu nie zapomniano też o broni palnej – pistolety, które skutecznie kładą przeciwników na ziemi i bazooki potrafiące z podziwu godną tatkwością otworzyć przed nami zamknięte drzwi, stanowią tylko część arsenału. Trzeba też pamiętać, że z wysadzonego w powietrze z bazooki samochodu pozostaje jedynie zwęglona karoseria i nic więcej. Jeśli więc chce się pogrzebać w zawartości bagażnika, należy skupić się na ręcznej robocie.



chowych smukłymi udami. Autorzy zarzekają się, że każda z postaci potrafi wykonać ponad 40 specyficznych dla siebie ciosów.

Nie mogło zabraknąć trybu multiplayer, który oczywiście polega na współpracy – dwóch sprawiedliwych kon-





Ostatnio zrobiło się tak ciasno na piłkarskim poletku, jak dwa lata temu na mordobicowym, gdy świat oszalał na ich punkcie. Nie oznacza to bynajmniej boomu na gry piłkarskie, ale z pewnością spore ożywienie. W końcu nie tak dawno pojawiły się SEGA WORLDWIDE SOCCER w wersji PC, KICK OFF '97, zaś w kolejce czeka nadzieja szpeniów z E.A.SPORT w postaci FIFA '98. Zupełnie niespodziewanie w szranki z potentatami staje zapomniany ostatnio, niegdyśiejszy gigant VIRGIN – ze swoim produktem 4x4x2 SOCCER. Konkurencja jest wyśmienita, więc aby zaistnieć na rynku, firma musiała przy-

grać mogą maksymalnie dwie. Do wyboru masz trzy tryby rozgrywek: mecz towarzyski, ligę oraz turniej. Mecz towarzyski rozszerzony jest o opcję praktyki, zaś turniej opiera się na rozgrywkach o Mistrzostwo Świata i Europy. Do dyspozycji masz wszystkie

ty wybór, ponieważ ogranicza się on do dokonania zmian, wyboru ustawienia i uaktywnienia jednego wariantu taktycznego. W porównaniu do rozbudowanej SEGA WORLDWIDE SOCCER, gdzie możesz ustalić absolutnie wszystko, zdawkowe potraktowanie tego elementu piłkarskiego jest dużym minusem. Pośrednio

4x4x2 SOCCER

liczące się drużyny narodowe z każdego kontynentu oraz jedenastki klubowe. Każda ekipa składa się z piłkarzy noszących nazwiska autentycznych graczy. Każdy z nich prezentuje obecny poziom wykształcenia i umiejętności, co należy zapisać grze po stronie plusów. Z drugiej strony ten zabieg praktykowany był już w SENSIBLE SOCCER.

Przed wybiegnięciem graczy na murawę możesz wyedytować taktyki i ustawienia. Tutaj niestety masz ma-

wplywa to na obniżoną miódność grania i przewidywalność poczynania zawodników. Tak więc na boisku dominuje chaos i niezrozumienie w szeregach defensywnych i ofensywnych. Większość akcji ma charakter spontaniczny, zagrania są dziełem przypadku, a druga linia miesza się z napastnikami. W dużej mierze wina leży po stronie nieproporcjonalnego boiska w stosunku do postury piłkarzy. Gdyby goście byli zbyt mali, dałoby się to przeboleć, lecz w rzeczywistości jest odwrotnie, bowiem jeden potyka się o drugiego, zaś w środku boiska dochodzi do bezładnej kopaniny. Ten mankament da się zniwelować po przełączeniu widoku na rzut boiska z lotu ptaka. Niestety, długo nie da się grać

rientować się gdzie są partnerzy z ataku. Pomoc ma w tym radar, lecz jego wykonanie pozostawia wiele do życzenia. Poza tym brakuje czasu na śledzenie przemieszczających się „punkcików”. Temu z kolei winna jest szybkość przeprowadzanych przez komputer akcji i brak charakterystycznej dla futbolu płynności. Normalnie jestem przyzwyczajony do grania z kontry. W moim mniemaniu wygląda to następująco. Po dośrodkowaniu przeciwnika i zagęszczeniu graczy na polu karnym zdobywam piłkę. Następnie wyprowadzam ją jednym podaniem do wysuniętego napastnika, który po przyjęciu gna na pełnych obrotach na bramkę przeciwnika. W okolicach pola karnego ściągają na siebie obrońców, aby podać do wbiegającego, nie pilnowanego partnera, któremu pozostaje tylko dopełnić formalności. Proste i oczywiste, jednak w przypadku tej gry nie jest to możliwe, ze względu na małe odległości między bramkami. W praktyce nie zdążysz się porządnie rozpędzić,

a już jesteś przed polem karnym drużyny przeciwnej. Te same problemy miałem z inicjowaniem ataku pozytywnego, który zazwyczaj kończył się w gęstwinie kończyn obrońców. Niestety, ta gra nie oferuje grywalności, nie posiada również feelingu niezbędnego w piłkach nożnych.

Całkiem fajnie prezentuje się za to oprawa graficzna, tabele, wyniki itd. Za to na drugim biegunie znajdują piłkarze zbudowani z bitmap. Przy królującym obecnie 3D jest to zabieg wtórny, podobnie jak brak motion capture, bez którego nie wyobrażam sobie żadnej gry sportowej! Przez to brak graczom wspomnianej płynności i swobody ruchów. Przy dalekich podaniach, gdy piłka szybuje wysoko ponad ziemią, odnoszę wrażenie, jakby zawisała na moment w powietrzu, a potem opadała na boisko zwiewnie jak kacze piórko. To normalne, bo trzeba uwzględnić opory powietrza, ale przyciąganie ziemskie też się przecież liczy.

Gała 4x4x2 SOCCER ma całkiem fajny dźwięk, żywiołowa publiczność. Nie ma za to komentatora wszechobecnego już dzisiaj w piłkach. Tę grę należy skwitować w jeden sposób. Polecam ją posiadaczom komputerów z prockami linii 486 (małe wymagania), pod warunkiem, że będzie tania!

Wicik

PLAYER 1 AUXERRE			
NAME	POSITION	AGE	HEIGHT
1. KASMI	GK	21	185
2.
3.
4.
5.
6.
7.
8.
9.
10.
11.
12.
13.
14.
15.
16.
17.
18.
19.
20.
21.
22.
23.
24.
25.
26.
27.
28.
29.
30.
31.
32.
33.
34.
35.
36.
37.
38.
39.
40.
41.
42.
43.
44.
45.
46.
47.
48.
49.
50.
51.
52.
53.
54.
55.
56.
57.
58.
59.
60.
61.
62.
63.
64.
65.
66.
67.
68.
69.
70.
71.
72.
73.
74.
75.
76.
77.
78.
79.
80.
81.
82.
83.
84.
85.
86.
87.
88.
89.
90.
91.
92.
93.
94.
95.
96.
97.
98.
99.
100.

gotować killera lub bardzo dobrą grę z rodziny tych tanich. Pod względem jakości i zainwestowanych w developing pieniędzy, 4x4x2 SOCCER plasuje się w drugiej kategorii.

Gra przeznaczona jest dla jednego lub dwóch graczy. Można bawić się w kilka osób, lecz jednocześnie



w ten sposób, ponieważ nie sprawia on takiej satysfakcji. Warto wspomnieć, że gra oferuje kilka widoków, ale lekko niedopracowanych i mało praktycznych. Co z tego, że mogę cieszyć się, jak mój zawodnik drybluje pomiędzy nogami obrońców przeciwnika, skoro nie jestem w stanie zo-

DYSTRYBUTOR PC - IPS CENA: -90
PC DOS Min. 486 DX2/66, 8 MB RAM

OCENA: 3/10

Z zespołowych gier sportowych najbardziej cenię sobie piłkę nożną, koszykówkę i oczywiście hokej. W przypadku dwóch pierwszych dyscyplin sprawa jest prosta, ponieważ w telewizji leci mnóstwo transmisji, na żywo mogę obejrzeć rewelacyjne Mazowszankę Pruszków lub Legię czy Czarne Koszule na Konwiktorskiej. Hokej traktowany jest troszkę po macoszemu. Nie ma się co dziwić, skoro nasza reprezentacja jest nędzna, liga praktycznie nie istnieje, a NHL można oglądać tylko w relacjach telewizji satelitarnej. Jedno jest pewne – gdyby w Warszawie był hokej na wysokim poziomie, zawsze oglądałbym go z zapartym tchem. A tak muszę cieszyć się tym, co zostanie wydane na PC i konsole...

Z NHL OPEN ICE zetknąłem się już na konsoli PSX, co skończyło się absolutnym zauroczeniem. Jak bardzo ucieszyłem się po odpaleniu tej gry na PC, możecie się tylko domyślać! Generalnie gierka oparta jest na fantastycznej linii koszykówki NBA JAM oraz najnowszej odsłonie NBA HANG TIME. Basketki te charakteryzowały się niestandardowym podejściem do tematu, olbrzymią miodnością oraz zespołami składającymi się z dwóch koszykarzy. Ten sam schemat został zaadoptowany przez NHL OPEN ICE, z tą skromną różnicą, że parkiet zamieniono na lodowisko, a czarnych mistrzów na białych wirtuozów krążka. Gierka przystosowana jest dla jednego, dwóch a nawet czterech graczy. Z doświadczenia wiem, że im więcej koleśi uda ci się zgrupować przed komputerem, tym więcej radości zaoferuje ci gra. Na sam początek wystarczy kumpel. Do dyspozycji masz 26 oryginalnych zespołów NHL i ponad 100 prawdziwych nazwisk opatrzonych zdigitalizowanymi facjatami. Każdy zawodnik opisany jest niezbędnymi statystykami, z których dowiesz się o jego umiejętnościach. W przypadku pojedynczej rozgrywki celem jest zdobycie tytułu mistrzowskiego ligi NHL, co nie jest rzeczą łatwą, gdyż na swej drodze masz aż 25 zespołów. Porażka z jednym z nich równa się

„wielkich głów” czy „dziecięcych postur” hokeistów. Jak zobaczyłem Mario Lemieux z dyńką jak dyńka, to spadłem z krzesła. Tak samo komicznie prezentują się „mikrusy” w ataku przy gigantycznych posturach bramkarzy. Istnieją i inne bajery, które ułatwiają lub utrudniają grę. Jedną z nich jest opcja „super goalkeeper”, w której bramkarze stają się mistrzami świata. Przy stosunkowo łatwym zdobywaniu goli w zwykłym meczu, jest to spore utrudnienie. Te opcje dostępne są dla każ-

dego, ale oprócz nich ukryto kilkadziesiąt innych bajerów, dzięki którym gra będzie odświeżać coraz to nowe atrakcje. Przy tego typu produkcjach jest to o tyle ważne, że raz wydane pieniądze będą ci oferować przez kilka miesięcy super zabawę na najwyższym poziomie!

Sama gra na lodowisku to istna orgia i ekstaza! O takiej miodności można by tylko pomarzyć! Największym atutem NHL OPEN ICE jest dynamika rozgrywanych pojedynków. Tutaj nie ma czasu na myślenie, kombinowanie jak zagrać, aby wpakować krążek do siatki. Raczej

należy szukać okazji przez natychmiastowe wykorzystywanie błędów przeciwnika. Jest to bardzo ważne, ponie-

dobra szata graficzna, wysmienita animacja zawodników i digitalizowane filmiki, wyświetlane obok paska ze sta-

NHL OPEN ICE

waż w tej grze nie liczą się żadne przepisy, kultura, dobry smak. Góramy są cwaniacy szybko podejmujący trafne decyzje. Podoba mi się możliwość przywalenia przeciwnikowi, złutowania go kijem w czachę, podcięcia, czy rozjechania przy olbrzymiej prędkości. Za każdym razem gdy czuję się kiepsko, mam migrenę czy rozcieram pupę po tym, jak mamusia przyłożyła mi pasem, włączam NHL OPEN ICE. Po godzinie grania jestem tak naładowany, że mógłbym wyjść z baseballlem na miasto, aby demolować samochody i wystawy. Gra pełna jest niespodziewanych zagrań. Przy wciśniętym klawiszu turbo gracze wyskakują w powietrze, wykonują mega zwody, a po zdobyciu hat-tricka w jednej tercji krążek zaczyna się palić! Wtedy każdy gol równa się płonącej bramce! W takt agresywnej i widowiskowej gry szaleje publiczność, która nie pozostaje bierna wydarzeniom z lodowiska. Potwierdza to ryk i szalone komentarze gościa użyczającego swojego głosu w tego typu grach. Doskonałą miodność produktu podtrzymuje bardzo

nem meczu. Na nadchodzące długie, jesienne wieczory NHL OPEN ICE jest idealną propozycją dla każdego miłośnika ostrej, sportowej jatk!

Wick

GT Interactive

DYSTRYBUTOR PC - LEM CENA: -99
PC DOS/WIN'95 Min. P75, 16 MB RAM

OCENA: 8/10



końcowi twojej kariery. Tych ograniczeń nie ma, gdy grasz z kumplem. Przed przystąpieniem do zabawy masz możliwość trochę się powyglupiać, włączając tryb

TRACK RESULTS

- 1 MON 03:04:68
- 2 RIF 03:05:51
- 3 BAN 03:07:09
- 4 BUG 03:14:29
- 5 ENF 03:14:62
- 6 SMO 04:05:12



one dostarczyć odpowiedniej rozrywki, szczególnie, że sama rozgrywka to kwintesencja gier zręcznościowych. Walka na torze jest szybka, pełna dynamizmu i wielokrotnie wywołuje wzrost poziomu adrenaliny. Ponadto wszystko okraszone jest fachowymi efektami dźwiękowymi i lekką, nie narzucającą się muzyką.



a do niewątpliwych plusów zaliczyć jeszcze można różnorodność tras i występowanie na nich efektów atmosferycznych (burze, mgły, opady

braz nie jest statyczny, ale pełen żywiołowych dodatków uatrakcyjniających już i tak fajną zabawę.

Najwyższa pora przejść do panelu kontrolnego. Ekranu opcji to pełny standard. Jest więc zmiana trybów grafiki i jej detali, wybór kontrolera (gra obsługuje zestawy kierownica



IGNITION

Posiadacze Playstation od kilku miesięcy dręczą swoich kolegów posiadających inne platformy sprzętowe, grając do upadłego w MICRO MACHINES v3 (SS'48). Pomimo dociągnięcia przez PeCety do standardów konsolowych, ich właściciele muszą jak na razie obejść się smakiem lub spróbować swych sił w podobnej gatunkowo grze – IGNITION.

Tytuł ten powinien zainteresować przede wszystkim osoby nie posiadające akceleratora 3D. W rozdzielczości 640x480 i przy włączonych prawie wszystkich detalach, wystarczający okazuje się zwykły P133. Jeśli dysponuje się wolniejszym komputerem, to można przełączyć grę w VGA, która wygląda w miarę znośnie. Oprócz przyzwoitej liczby wyświetlanych klatek, program oferuje także dodatkowe efekty wizualne, jakimi są korekcja perspektywy i mipmapping. Twórcy z firmy UDS zapowiadają rychłe ukazanie się patcha dodającego obsługę kart opartych na chipie voodoo.

IGNITION to przedstawiciel wyścigów nowej (trójwymiarowej) generacji, widzianych z kamery umieszczonej nad samochodem. Wszystko jest więc zgodne z ogólnymi

trendami (nie wszystkie ruchome elementy otoczenia są zagrożeniem, a do takich należą m.in. sunąca nad trasą kolejka linowa i startujący samolot. Jak widać, krajo-

plus pedały), wyłączenie przeszkód i gra typu multiplayer (podzielony obraz lub sieć lokalna). Do wybrania jest kilka ciekawych rodzajów zawodów. Są zwykłe mistrzostwa, pojedynczy wyścig, gra na czas i opcja wyścigu australijskiego, w którym po każdym okrążeniu ostatni kierowca odpada. Po tych wstępnych ustaleniach należy dokonać najważniejszego wyboru – samochodu. Wszystkie proponowane pojazdy dają od razu do zrozumienia, że ma się do czynienia z mocno zakręconą gierką. Na starcie mogą stanąć koło siebie popularny garbus, jeep z czerwonego krzyża, a nawet szkolny autobus. Co ciekawe, szanse na zwycięstwo mają takie same i nie straszna jest im twarda walka.

Do objechania jest siedem torów. Nie jest to może dużo, ale powinny

Wypadnięcie z toru spowodowane brutalnością komputerowych przeciwników nie wywołuje tu, jak przy niektórych grach, zniechęcenia, a wręcz przeciwnie, zapala do dalszego podnoszenia swoich umiejętności. Tradycyjna formułka: trening czyni mistrza, znajduje w IGNITION swoje praktyczne potwierdzenie. Gracz, który upatrzy sobie jeden z pojazdów, może dopracować technikę prowadzenia do wysokiego poziomu, stale podnosząc poprzeczkę. Zwycięstwa w kolejnych mistrzostwach, rozgrywanych na coraz wyższych poziomach trudności, przynoszą nagrody w postaci dostępu do nowych torów i jeszcze szybszych bolidów. Jedną z recept na osiągnięcie sukcesu jest dokładne poznanie każdej z tras. W niektórych miejscach występują bowiem rozjazdy, które mogą wydłużać, jak i skracać drogę, czyli patent znany choćby z MEGA-



nymi tendencjami rynku gier komputerowych. Każdy z dostępnych w grze torów jest zbudowany z polygonów, ale co najważniejsze, jest logicznie zaprojektowany i estetycznie wykonany. Zakręcone drogi poprowadzą graczy przez nadmorskie uroki Karaibów, industrialne dzielnice Tokio, a nawet opuszczone ruiny gdzieś w amazońskiej dżungli. Klimat naprawdę przedni,



RACE 2. Po przyswojeniu sobie wszystkich skrótów i miejsc z przeszkodami można już tylko wziąć się za ostrą, bezpardonową jazdę i pamiętać o jak najczęstszym używaniu dostępnego dopalacza.

Rif

UDS/VIE

DYSTRYBUTOR PC - IPS CENA: -90
TERMIN WYDANIA PL - NIEZNANY
PC DOS/WIN'95 Min. 486 DX2/66, 8 MB RAM

OCENA: 6/10



Czy pamiętasz jeszcze staruką grę SLICKS? Ta shareware'owa gierka rodem z Finlandii zawsze była dla mnie jedną z największych atrakcji komputerowego, wieloosobowego giercowania. Dla przypomnienia, były to najzwyklejsze wyścigi samochodzików, gdzie każdy tor był widziany z góry i mieścił się w całości na ekranie. Pomimo słabej, jak na dzisiejsze czasy, 16-kolorowej grafiki,

tytuł ten powalał wiele słynnych hitów niesamowitą ilością miodu przypadającą na każdego gracza. Od czasu SLICKS producenci poszli w kierunku scrollowanych wyścigów, czego efektem były choćby takie tytuły jak MICRO MACHINES 2 (SS'30), czy DEATH RALLY (SS'45). O „jednokranowych” zupełnie zapomniano. I oto teraz ukazało się NITRO RACERS stworzone przez TORC INTERACTIVE, a wydane pod szyldem 3DO. Gra ta to nic innego jak SLICKS DELUXE. No, może trochę przesadzam, bo w końcu oprócz tematyki, gier tych ani ich twórców nic nie łączy. Mimo to NITRO posiada ten sam znakomity feeling, wprowadza parę nowych pomysłów i epatuje znacznie wyższym poziomem graficznym.

3, 2, 1 GO

Wspominam o jednym ekranie, a przecież w NITRO RACER istnieje także opcja scrollowania obrazu. Na wszelki wypadek radzę omijać ten tryb, gdyż grafika jest niskiego lotu (zwykła VGA) i w dodatku na ekranie pojawia się bardzo mały wycinek toru, a to nieco utrudnia granie. Ponadto w trybie tym możliwe jest granie maksymalnie tylko dwóch osób.

Cała zabawa zaczyna się, dopiero gdy przełączysz grę w tryb SVGA. Wówczas twoim oczom ukaże się już dużo lepsza grafika, a i tor będzie od razu do ogarnięcia wzrokiem. Dostępnych torów, po których będziesz mógł szaleć, jest trzydzieści. Są one dość estetycznie wykonane i charakteryzują się dużym zróżnicowaniem,

nie tylko w wyglądzie, ale i w rodzaju nawierzchni. Poza tym doskonale dobrana jest kolorystyka, zarówno tras jak i samochodzików. Najważniejsze jest jednak, że w SVGA można grać w trzech graczy jednocześnie i to na jednym komputerze. To jest dopiero radocha. Nikt mi nie wmówi, że jest to

mniej ciekawe od grania w sieci. Według mnie, nic nie zastąpi żywo reagujących kumpi, choćby była to cieniutka gra. Wracając jednak do tematu, muszę stwierdzić, że NITRO RACERS jest niezłym urozmaicheniem skostniałego ostatnio gatunku. Gra oferuje dwie różne opcje rozgrywania turnieju. Jedną z nich jest Arcade. Umożliwia ona rozegranie 15 kolejnych wyścigów bez potrzeby zwracania uwagi na takie detale, jak rozbudowa samochodu czy tankowanie w trakcie wyścigu. Jedyny cel wówczas postawiony to jechać, wygrywać i dostawać się do kolejnych etapów. Zupełnie inaczej wygląda gra w opcji „menedżerskiej”. Wówczas to już będziesz musiał zadbać o kilka istotnych czynników. Za każde wywalczone miejsce otrzymasz pieniądze, które powinieneś zainwestować w swój team. Będziesz mógł nie tylko kupować nowe silniki czy lepsze opony, ale i m.in. wynajmując nowego mechanika. Ważne jest także zadbanie



o szybką ekipę w boksie. Najlepiej zbierać gotówkę na zakup od razu najlepszego wyposażenia, gdyż jeśli zakupisz jakąś tańszą część, to nie będziesz mógł jej później odsprzedać, czyli pieniądze pójdą w błoto.

Sam wyścig różni się znacznie od opcji Arcade. Jest on dużo bardziej atrakcyjny. Twoje auto może ulec uszkodzeniu, no i oczywiście spada w nim poziom paliwa. W takich momentach nieodzowne staną się zjazdy do boksu. Do objechania jest w tym trybie 15 wyścigów, rozgrywa-

FINISH

Były już superlatywy, czyli na koniec trzeba zrównoważyć zachwyty. Tradycyjne samotnicze granie szybko staje się nudne. Turnieje, mimo 30 torów, wygrywa się w kilkanaście minut nawet na poziomie Hard. Szkoda, że nie dorzuciono opcji wyścigów na czas, można by wtedy podobnie jak

w SLICKS toczyć korespondencyjne pojedynki z innymi graczami. Sama jazda jest za mało dynamiczna i samotny gracz nie wkłada do gry zbyt dużego ładunku emocjonalnego. Przyczyna tego może leżeć w mocno sterylnym otoczeniu tras, w którym brak jakiegokolwiek ruchu.

Sumując to wszystko, wychodzi nam tytuł, obok którego wielbiciele gatunku nie przejdą obojętnie. NITRO RACERS sprawdzi się także jako gra na przyjęcia. Trzech graczy naraz to naprawdę fajna zabawa.

NITRO RACERS 3D



nych na innych, niż w przypadku Arcade, torach. Jedyną wspólną cechą obu opcji, oczywiście oprócz ścigania, jest pojawianie się na torze tytułowego dopalacza.



wa. Szczególnie polecam, jeśli masz słabszy sprzęt. Aha, nie wspominałem o dźwięku i nie ma o czym.

Rif

Torc/Studio 3DO

DYSTRYBUTOR PC - MIRAGE CENA: -90
PC DOS/WIN'95 Min. 486 DX2/66, 8 MB RAM

OCENA: 4/10



społu wystawiają się na strzał, ale sami też strzelają lubią, czemu często dają wyraz. Ich siła ognia bardzo się przydaje, mimo że inteligencją nie grzeszą. Są równie głupi, jak

przez nich dzielnice miasta. Będziesz więc musiał zabezpieczyć sektor miasta, oczyścić budynek pod nową bazę operacyjną, eskortować pojazdy, zdobywać kontenery z wyposażeniem i medykamentami, przechwytywać informacje, a w końcu – wyruszyć na ostateczny bój przeciw nieumarłym i znisz-

pociski odbijają się od ścian w zamkniętych pomieszczeniach. Do użyteczności i skuteczności wyrzutu raket nikogo nie trzeba przekonywać. Na koniec prawdziwe narzędzie do masowej rzezi: nuklearny granatnik Rur-Tsarl. Po odpaleniu pocisku musisz jednak zmiatać gdzie pieprz rośnie albo pozostaną po tobie tylko wspomnienia. Granat obraca w ruinę całe otoczenie. Niektóre bronie można rozbudowywać, dodając kolejne moduły, zwiększając w ten sposób ich zasięg i siłę rażenia. Zdecydowanie warto to robić, gdyż nieumarli mają skłonności do atakowania w dużych grupach, z którymi zwykle Uzi się nie wyrabia.

LAST RITES

W dziejach ludzkości nastąpiły mroczne czasy. Najgorsze koszmary stały się rzeczywistością – umarli wstali z grobów, siejąc śmierć i zniszczenie. Ich niechęć do żywych była aż nadto widoczna. Nikt nie wiedział, kiedy się to zaczęło, ani jak. Znaleźli się jednak ludzie, którzy się nie poddali. Okazało się, że nieumarli byli tak samo wrażliwi na ból jak wszyscy. Walka o przetrwanie trwa...

LAST RITES całe przesiąknięte jest nastrojem grozy, prawie czuć odór zgnilizny wydobywający się z gnijących ciał, toczonych przez robaki. Hordy zombie przemierzają ulice w poszukiwaniu żywych. Nie czują strachu, mają tylko jeden cel: zabić!

Zombie nie są jedynymi nieumarłymi grasującymi w zajętych sektorach miasta. Wybór umarłaków jest całkiem spory. Niektóre martwiaki walczą nawet w kawałkach, gdy kule rozerwą im korpusy. Trafione kreatury sypią wokół robakami, rozpęzając się na wszystkie strony; ich nieartykułowane wrzaski wydo-

komputerowi przeciwnicy. Chodzą za tobą wszędzie i strzelają, jednak nie dzielą twojego instynktu samozachowawczego. Gdy zobaczą martwiaka, walą do niego, póki go nie rozwalą. Dlatego uważaj, gdzie prowadzisz swoich ludzi (na szczęście w każdej misji dostajesz nowych), bo łatwo możesz ich pogubić wewnątrz budynków i innych przybytków. Oczywiście, zawsze możesz po nich wrócić, o ile jeszcze żyją – o czym możesz się w każdej chwili przekonać, obserwując w prawym górnym rogu ekranu wskaźniki ich energii.

Zadania przydzielane na odprawach są różne, mają jednak jeden wspólny cel: wybić nieumarłych i odzyskać zajmowane

czyć portal, przez który całe to plugastwo dostało się do tego świata.

Nasz bohater posiada zwykły pistolet z nieograniczoną ilością amunicji, stanowiący standardowe wyposażenie każdego agenta wysłanego na terytorium nieumarłych. Bardziej skuteczne bronie znajdują się dopiero w czasie wykonywania misji. Uzi 9 mm jest wyjątkowo skuteczne na duże grupy przeciwników, których zazwyczaj roznosi na strzępy. Strzelba automatyczna swoje zalety ujawnia dopiero w walce bezpośredniej, podobnie jak miotacz ognia Inferno. Bardzo skuteczną bronią jest miotacz plazmowy. Moc wystrzelanego promienia zależy od czasu, przez jaki był trzymany spust przed jego zwolnieniem. Zazwyczaj wystarczy jeden strzał, by pozbyć się przeciwnika. Fajne jest działo strzelające trzema ładunkami plazmy naraz. Rozbudowane, stanowi doskonałą broń, gdyż

Grafika może nie pozwala z nóg, ale doskonale oddaje ponury nastrój panujący w grze. Szkoda, że w dobie QUAKE przeciwnicy nie są w pełni trójwymiarowi. Można by również zarzucić grafikom pewną niedokładność i oszczędność w podkładaniu tekstur, których czasem brakuje. Lecz na ten drobny szczegół jakoś nikt nie zwrócił specjalnej uwagi grając w MDK, więc i tutaj to niedopatrznie ujdzie. Gra posiada opcję multiplayer. W tym trybie twoi podkomendni zostają zastąpieni żywymi ludźmi. Grać można w sieci lokalnej, przez modem oraz połączenie portów szeregowych. Do wyboru masz deathmatch lub grę zespołową. Zakładający grę określa jej reguły i wybiera poziom, na którym walka będzie się toczyć. Dostępne są wszystkie poziomy znane z gry oraz dwa dodatkowe, specjalnie w tym celu przygotowane.

Ocena doskonale oddaje moje wrażenia po masakrze w LAST RITES – gra ma swój urok, można dłużej pograć. Nie jest to typowy doomklon, przeciwników jest naprawdę dużo i występują w znacznych skupiskach. Można się porządnie wyżyć, roznosząc ich hurtowo na strzępy, a rozpadają się

doprawdy malowniczo. I wbrew pozorom, nie śnią się po nocach!

Merlin

Ocean Software

DYSTRYBUTOR PC – MIRAGE CENA: 85,-⁰⁰
PC DOS/WIN'95 Min. P75, 16 MB RAM

OCENA: 6/10



bywające się z przeżartych zgnilizną gardel przyprawiają o dreszcze. Dobrze dobrana muzyka doskonale potęguje nastrój grozy, towarzyszący podczas całej gry.

Nie ma co się bać, do walk z zastępami umarłaków w tej nowej strzelaninie 3D delegowane są całe drużyny. Co prawda, kumple z ze-

Imperium straciło kontakt ze stacją na odległej planecie, ważnym centrum naukowo-badawczym. Wysłane na rekonesans oddziały wykryły na planecie odwiecznego wroga, który szykował się do zadania decydującego ciosu. Przed graczem postawiono trudne zadanie – jako dowódca wysłanych oddziałów Imperium musi pokonać przeciwnika i odbić planetę, aby zapobiec ostatecznej klęsce. Zrobić to może w pojedynkę lub w duecie, wedle woli.

Cechą charakterystyczną większości strzelanek jest scrolling. SIDELINE nie stanowi tu odstępstwa. Ruch ekranu wymusza zwykle poruszanie się w prawą stronę, co jest całkiem zrozumiałe i typowe. Problemy zaczynają się dopiero w momencie, kiedy trzeba lecieć w dół lub pod skosem. Wtedy bez odpowiedniej broni trudno sobie poradzić.

W grze można ustawić trzy poziomy trudności, lecz nie jest to jedyna opcja konfigurująca skomplikowanie gry. Programiści dodali jeszcze trzy tryby szybkości działania gry. Dla przeciętnego człowieka, przy odpowiednio szybkim sprzęcie, do przyjęcia jest poziom uznawany powszechnie za „normalny”. Ekran przesuwa się wtedy w zadowalającym tempie, wystarczająco wolno, by połapać się co i jak. Tryb szybkości „dużej” przeznaczony jest już dla graczy z nadludzkim refleksem i pewną ręką – chwilami nie można nawet nadążyć wzrokiem za poruszającym się statkiem, nie mówiąc już o zauważeniu jego pocisków. Jest też tryb „za dużej” szybkości, którego przeznaczenie pozostaje dla mnie zagadką.

SIDELINE jest grą, której trzeba nauczyć się na pamięć, by ją ukończyć.



Bez wiedzy o tym, co, kiedy i gdzie się zamknie, wystrzeli, spadnie, przeleci, trudno jest lawirować wśród korytarzy i ująć z życiem. Taki proceder rozwija się zazwyczaj na auto-

w przybliżeniu pół ekranu, z wymyślną bronią na wyposażeniu. Rozprawienie się z nim nie stanowi



SIDELINE

matach do gry, gdzie wszyscy wiedzą, co w danej grze się robi, kiedy i w jaki sposób. SIDELINE jest jednak na tyle atrakcyjna, że można poświęcić kilka godzin na poznawanie jej niuansów.

większego problemu, pod warunkiem, że zna się sposób w jaki on walczy, a takiego doświadczenia nabiera się bardzo szybko.

W SIDELINE dostępnych jest sześć typów uzbrojenia, każdy z typową dlań amunicją oraz dwa dodatkowe, zewnętrzne stateczki – skrzydła. Te ostatnie mogą być wykorzystywane na kilka sposobów, w zależności od potrzeb. Można je swobodnie przemieszczać od przodu lub wprawić w ruch kołowy. Ważną ich cechą jest zatrzymywanie większości wrogich pocisków, pełnią więc funkcje tarcz. Poza tym, przy kolizjach z wrogimi statkami to one wychodzą cało. Do wykorzystania są również tarcze chroniące przed wszystkim, ale mają one tę zaletę, że szybko się zużywają.



Poziomów w sumie jest osiem, niektóre prezentują się naprawdę okazale. Na końcu każdego z nich czeka statek-boss, zajmujący



W czasie lotu zbiera się różnokolorowe i różnokształtne, latające bonusy, będące symbolami określonych broni. Potrzeba zrozumienia tego, co sobą reprezentują jest raczej oczywista. Iskrzące się kulki zmieniają kolory, z których szybko należy nauczyć się wybierać ten, który

oznacza najodpowiedniejszą na daną chwilę broń.

Kiedy sytuacja wydaje się beznadziejna, można rzucić bombę, która nie dość, że zniszczy większość statków znajdujących się na ekranie, zneutralizuje wszystkie pociski wrogów, to pozwoli przelecieć przez najgrubszą ścianę – właściwość bardzo dziwna, ale pożyteczna. Warto stosować to wyjście z jeszcze jednego powodu, poza tym oczywistym – kiedy straci się uzbrojony po zęby statek, trudno jest się potem pozbiierać. Na dalszych poziomach oznacza to praktycznie koniec gry.

Doskonale gra się w dwie osoby, choć statki często się mylą. SIDELINE obsługuje wszystkie najpopularniejsze rodzaje sieci, w tym też Internet. Aby skorzystać z tej opcji, potrzebna jest znajomość adresu IP drugiego gracza, który w tym samym momencie będzie czekał na przyłączenie. Można również kazać grze samej szukać chętnych, ale prawdopodobieństwo połączenia w ten sposób jest raczej znikome. Poza tym, SIDELINE, jak na strzelankę przystało, posiada opcje gry w dwie osoby na jednej klawiaturze, w związku z czym taszczenie do domu komputera kumpla jest zbędne.

Grafika i dźwięk utrzymują się na przyzwoitym poziomie. Zwłaszcza pod wodą świat wygląda wyjątkowo ładnie. Często pojawiające się animacje nie są najwyższych lotów, lecz w wystarczający sposób ilustrują grę. SIDELINE przypomina niektóre strzelanki znane z automatów, choć w porównaniu z nimi wypada raczej słabo. Zważywszy jednak, że już od dawna nie było na PeCeta dobrej gry tego typu, może ona skusić niejednego gracza. Jeśli ktoś lubi ten rodzaj gier, z pewnością się nie zawiedzie.

Merlin

Union Systems/ Emag Co. Ltd.

DYSTRYBUTOR PC - MIRAGE CENA: -60PŁ
PC DOS/WIN'95 Min. 486 DX/33, 8 MB RAM

OCENA: 4/10



HOTH

Rendar wskutek zrządzenia losu przyłączył się do słynnego szwadronu Rogue, (którego liderem w tym czasie był nie mniej słynny – wieśniak z Tatooine, Luke Skywalker), aby walczyć z nacierającymi wojskami Imperium. Lecząc Snowspeederem, wykazywał się, umożliwiając skuteczniejszą ewakuację. Oczywiście biegu historii po zniszczeniu generatorów pola siłowego zmienić nie mógł. W tym momencie dalsza walka nie miała sensu i pozostało już tylko samemu wynieść się z niegospodniej planety. Problem w tym, że zniszczony generator spowodował uszkodzenie wrót hangaru, o czym nie zapomniał powiadomić Rendar jego pomocnik, robot Leebo. Walka przeciwko doskonale wyszkolonym oddziałom śnieżnych szturmowców i uruchomienie awaryjnego zasilania to było jedyne wyjście z tej sytuacji. Po załatwieniu tej drobnostki i rozwaleniu zabłąkanej maszyny AT-ST (?!), Dash wyleciał w przestrzeń. Tutaj czekał na niego Gwiezdny Niszczyciel wraz z wesolą hulastrą myśliwców Tie. Gdy dziesiątki statków wroga zamieniły się w ogniste kuleczki, można było ruszać w nadprzestrzeń.

FEEL THE FORCE

SOTE to zręcznościówka, która jest kontynuatką dobrych tradycji gier REBEL ASSAULT. Gry tamte w całości były bezmyślnym celownicznikiem, a tutaj występuje mieszanka konwencji. Masz do dyspozycji uproszczone symulacje i etapy doomopodobne, które dają dużą swobodę poczyną! Akcja w tych ostatnich może być widziana także z perspektywy trzeciej osoby, a nawet z kamery umieszczonej nad bohaterem. Jeśli uznawaleś, że XvT jest zbyt trudna albo zawiodła twoje oczekiwania, to spokojnie możesz sięgnąć po SOTE. Fan „Star Wars” znajdzie tu nowe wydarzenia, ukochanych bohaterów i niesamowitą, dynamiczną akcję. Po prostu „Gwiezdne Wojny” w pełnej krasie. Pozostali powinni przynajmniej rzucić okiem na tę produkcję, gdyż jest ona w stanie zadowolić nawet wybrednych graczy. Typowa, solidna konsolowa zabawa. Na dodatek wszystko okraszone jest doskonałymi renderowanymi wstawkami, których nie było na N64. Spotkać w nich można znanych już bohaterów np. Bobę Fettę i Skywalkera, ale i nowych, jak przywódca organizacji Black Sun, Xizor. W czasie scenek i podczas właściwej gry usłyszeć można nie tylko muzyczne tematy znane nam z filmowej Trylogii Lucasa, ale i stworzone specjalnie dla potrzeb projektu SHADOWS OF THE EMPIRE nowe fragmenty muzyczne, autorstwa kompozytora Joela McNelly’ego.

OD FANA DLA FANÓW

Ponieważ SOTE to bardzo ciekawa opowieść, a w dodatku mało znana, przedstawię historię tego, o którym dotychczas milczały wszelkie kroniki. Akcja gry toczy się w jedenastu etapach podzielonych na cztery części tematyczne, które są odzwierciedleniem wydarzeń z książki, a której jednym z bohaterów jest właśnie Dash Rendar. Pierwsza część obejmująca trzy poziomy to

W POSZUKIWANIU BOBY FETTA

...tak brzmi nazwa tej dwuetapowej części. Jak zapewne każdy pamięta, niedługo po walkach na Hoth, przyjaciel Dasha, Han Solo wpadł w łapy imperialnych. Zgodnie z umową został on następnie przekazany w ręce łowcy nagród – Boby Fetta. Celem łowcy było spokojne dotarcie z łupem do jednego z największych gangsterów galaktyki, Jabby Hutta. Jednak nie było to proste – w ślad za łowcą wyruszyli koledzy z branży. Jednemu z nich IG-88 udało się nawet uszkodzić statek Boby, ale to było wszystko co zdołał zrobić, zanim sam zmuszony został wziąć nogi za pas. Fett natomiast udał się na małą naprawę do portu kosmicznego Gall. Wieść o potyczce łowców szybko dotarła do Dasha, który postanowił spróbować odnaleźć Hana Solo. Trop za IG-88 prowadził na złomowisko



DOWNS OF THE EMPIRE PC

to jeden z wielu epizodów usytuowanych w czasie pomiędzy „Imperium kontratakuje”, a „Powrotem Jedi”. „Cienie Imperium” w formie gry komputerowej pojawiły się przed kilkoma miesiącami na Nintendo 64. Dzięki akceleratorom 3D mogła powstać konwersja PeCetowa, która wypada jeszcze lepiej niż oryginał! SOTE działa tylko i wyłącznie na komputerach wyposażonych w karty 3D i to te z mocniejszymi chipami (na razie 3Dfx voodoo, Rendition Verite 1000 i Permedia 2). Ja testowałem grę na Monsterze 3D i P133 – gra wyglądała totalnie w rozdzielczości 640x480 i w 65 tysiącach kolorów, a liczba klatek wynosi z pewnością około 30. Na szczególne wyróżnienie zasługuje motion capture. O ile postacie wyglądają na niedopieczzone, o tyle wygląd maszyn bojowych Imperium jest rewelacyjny. Chodzące pośród ośnieżonych terenów Hoth transportery klasy AT-AT i AT-ST zapamiętam długo. Wersja PeCetowa korzystnie różni się od pierwotnej, konsolowej. Większa pojemność płyty kompaktowej

pozwoliła chłopakom z LEC na wrzucenie muzyki w formacie audio i dodanie nowych renderowanych scenek pomiędzy etapami.



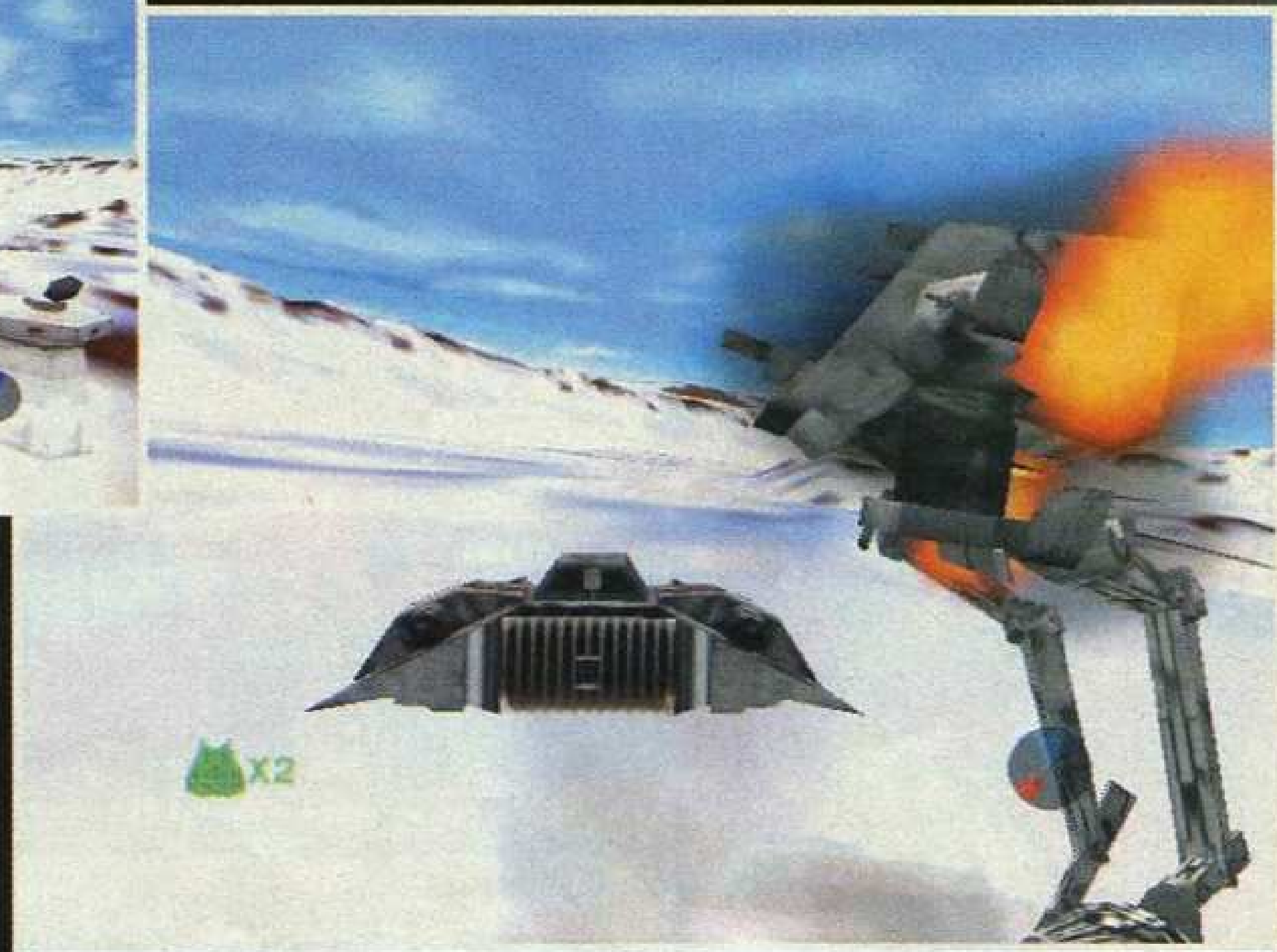
w Ord Mantell. Po przybyciu na miejsce okazało się, że najlepszy sposób dotarcia do łowcy to podróż kolejką. Droga ta nie należała do zbyt komfortowych. Trzeba było trochę poskakać, postrzelać do hien „złomowych”, a do tego

Nastal czas kryzysu. Imperialne sondy przemierzające galaktykę w poszukiwaniu serca Rebelii, ukrytej gdzieś w galaktyce, bazy. Właśnie natrafiły na postunek Sojuszu ukryty w lodowym świecie planety Hoth. Darth Vader ogarnięty obsesją odnalezienia Luke’a Skywalkera śle swoje oddziały do walki. W czasie, gdy zbliża się przerażająca Flota Imperium, do systemu Hoth przybywa mały frachtowiec... Jego nazwa to Outrider, zaś jego pilotem jest Dash Rendar, przemytnik i przyjaciel Hana Solo.

Tak rozpoczyna się nowa przygoda ze świata Gwiezdných Wojen, pod którą podpisują się oczywiście programiści z LUCASARTS. SHA-



jeszcze zmieniać przewoźników. Oplaciło się, na końcu czekał IG-88. Papla od razu wygadał, gdzie udał się Fett, ale zaraz potem zaczął się rzucać i machać przeszczepami. Rendar dopełnił formalności i udał się na Gall. Miejsce to nie należało do najbezpieczniejszych, szczególnie, że było pod władzą Imperium. Na szczęście „cynk” od IG-88 potwierdził się. Boba był tu, tylko że trochę bardziej w centrum. Trzeba się było więc do niego przespacerować. Z przechadzki tej przeszło do historii tylko kilkudziesięciu zabitych wojaków Imperium i parę ton zniszczonego cesarskiego mienia. Spotkanie z Bobą to niezapomniany moment, który niestety nic nie dał. Fett zabrał odwłoki w troki i tyle go widziano. Potem zno-



pałacu była trudna i brudna. Kanaly to na pewno nie było najbardziej uczęszczane przez turystów miejsce

wość zdrajcy. Wówczas siły rebelii skoncentrowały się na olbrzymiej konstrukcji. Rendar zniszczył

SHADOWS OF THE EMPIRE

wu go widziano i znowu zabrał ..., przy kolejnych jego objawieniach było podobnie. Taki był z niego gwiazdor, ale to już opowieść na inną okazję.

POLOWANIE MORDERCÓW

W czasie, gdy próbowano uratować Solo, w imperialnym mieście Coruscant miały miejsce dworskie intrygi. Xizor, przywódca organizacji Black Sun postanowił podstępem pozbyć się swego przeciwnika Lorda Vadera. Nie ujawniając się, zmienił rozkaz Czarnego Lorda, aby łowcy Jabby schwyтали żywego Luke'a Skywalker'a. Teraz miał on zginąć, a wina za to miała spaść na Vadera. Wieść o polowaniu dotarła do księżniczki Lei, która poprosiła Rendara o cichą opiekę nad Lukem. Dash udał się na Tatooine, gdzie Luke przybył na letnią szkołę Jedi. Przebywając w Mos Eisley, Dash zasłyszał, że gang swooperów Jabby rusza w kierunku farmy Kenobiego, gdzie ponoć jest Luke. Nie czekając, wsiadł na swojego swoopa (rodzaj skutera, tylko dla twardzieli) i ruszył na pomoc. W tym momencie rozpoczął się jeden z najbardziej pasjonujących etapów. Trasa wiodła przez ulice Mos Eisley i niebezpieczne tereny kanionu żebraków. Bynajmniej wyścig ten nie polegał na tym, aby dotrzeć na farmę na pierwszej pozycji, ale żeby po drodze wyeliminować wszystkich gangsterów – w tym ich szefa Big Gizza (Gizman). Po emocjonujących pojedynkach nasz bohater dotarł na farmę, w której rzeczywiście przebywał Luke. Po krótkiej roz-

mowie okazało się, że organizacja Xizora kombinuje coś z pewnym projektem. Informacje o niej, według szpiegów Rebelii miały znajdować się w superkomputerze umieszczonym na pewnym imperialnym frachtowcu. Oczywiście, kto miał tam się wybrać? Tak, tak, Dash Rendar. Po udanym dokowaniu przemytnik dostał się na teren wroga. Zaskoczeni imperiale tradycyjnie padali jak muchy w stycznii i nie pomogli im najbardziej wyrafinowany sprzęt. Superkomputer był w rękach Rebelii.

PAŁAC CIEMNEGO KSIĘCIA

Leia wpadła w ręce Xizora. Na ratunek ruszyli jej przyjaciele, pomimo że siedziba Ciemnego Księcia była w samej stolicy Imperium. Droga do

w Coruscant. No cóż, taki jest los rebelianta. Wszystko byłoby w porządku, gdyby nie ogromna zmutowana dianoga. Uścisk jej macek to jedno z najmniej przyjemnych uczuć. Uff... było ciężko, ale oplaciło się. Pałac Xizora stanął otworem. Na drodze do szefa stawali na przemian strażnicy, imperiale i roboty bojowe. Ich los był oczywiście z góry przesądzony. W momencie, gdy Dash już był bliski wygranej, okazało się, że Xizor zabrał zabawki i poleciał na Skyhook. Na pożegnanie zostawił jeszcze swojego najlepszego droida gladiatora. Walka z nim była wyzwaniem o najwyższym współczynniku trudności. Pociski fruwały na lewo i prawo.

Rendar następnie wsiadł na pokład Outridera i pognał, aby wziąć udział w wielkiej bitwie kosmicznej. Walka była wyrównana, aż tu nagle pojawił się Vader z Niszczycielem Gwiezdnych. Otóż Lord Sith dowiedział się o kno- waniach kolegi i postanowił sam wymierzyć sprawiedli-

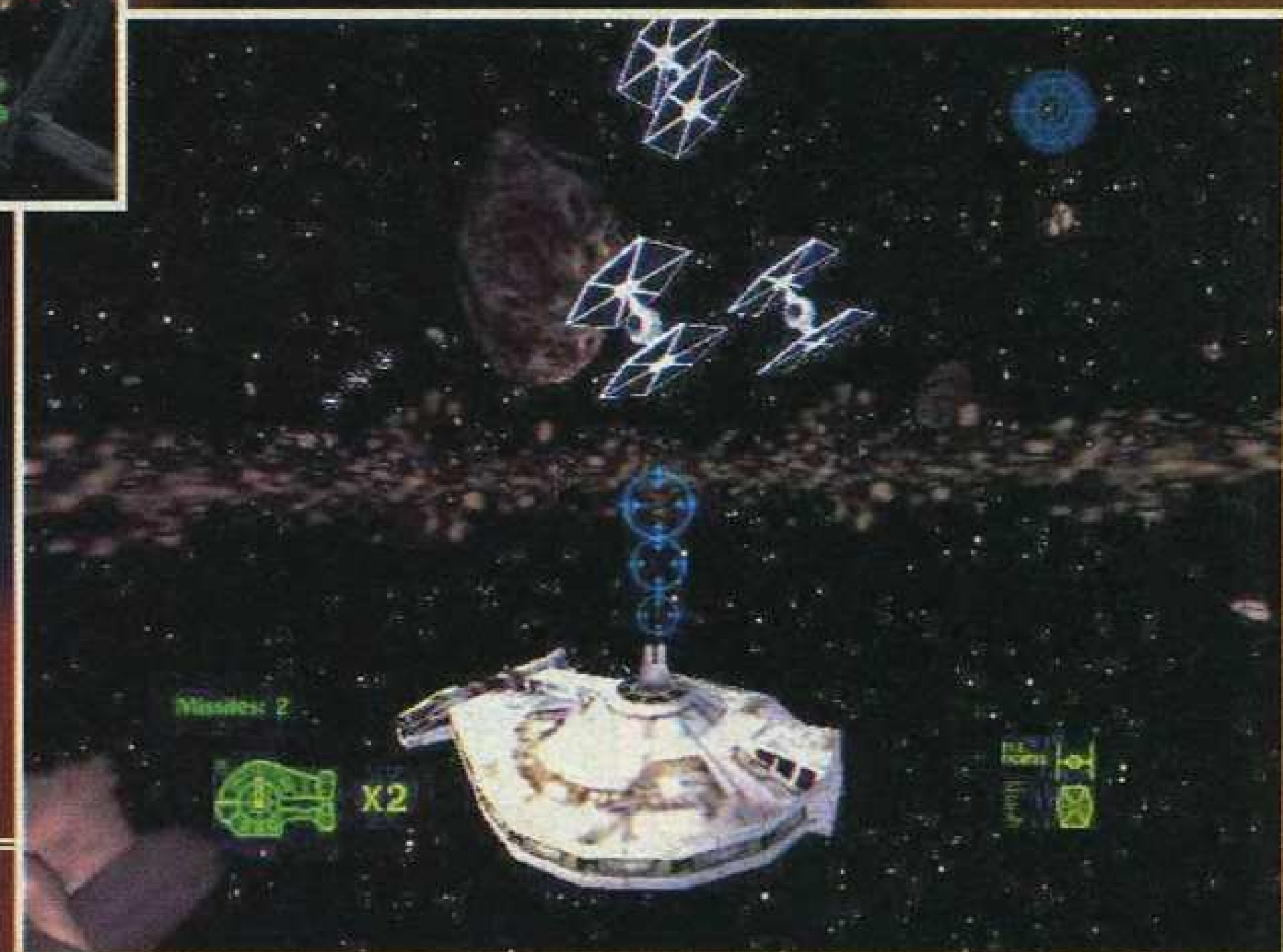
wszystkie wieżyczki i wleciał do środka, aby zniszczyć główny reaktor. Zadanie wykonał, ale... (chlip, chlip) nie wyleciał ze środka. Żegnaj przyjacielu, przyniosłeś nam tyle dobrej zabawy, a w dodatku bez ciebie i twoich bohaterskich czynów Jedi nigdy by nie powrócił.

Rif

LucasArts/VIE

DYSTRYBUTOR PC - IPS CENA: -99
TERMIN WYDANIA - GRUDZIEŃ
PC WIN'95 Min. P90, 16 MB RAM

DEMO: CD 49
OCENA: 8/10





Lo Wang. Po śmierci zamieniają się błyskawicznie w duchy manewrujące w powietrzu i plujące ognistą energią. Nad całą tą ferajną zwykłych wojowników ninja, mniejszych i większych istot koto-podobnych, półnagich kobitek z kuszami itp. królują skorpioniaści bossowie, na których nawet jedna atomówka to za mało.

3D, ciekawie prezentuje się Guardian Head – urwany łeb zielonego zakapiora, który pluje ogniem na trzy różne sposoby, wzniciając efektowne eksplozje. Ostatnią bronią jest wyrwane serce, które Lo Wang miazdzy w dłoń, osłabiając w ten sposób swych przeciwników. Analogia do laleczki voodoo z BLOOD jest aż nazbyt widoczna. Ar-

SHADOW WARRIOR jest trudny, głównie przez znikomą odporność Lo Wang, ale też dzięki szczątkowej sztucznej inteligencji przeciwników, którzy potrafią przykucnąć, gdy postać im raketkę. I dobrze, zawsze jest to bardziej realistyczne, mimo że gra staje się uciążliwa. Projekty leveli są bardzo udane, czasami wyjście znajduje się tuż obok (i „tylko” trzeba je znaleźć), częściej jednak trzeba pokonać spory labirynt, a nieraz i proste, logiczne, jak też zręcznościowe przeszkody. Ucieszą się więc nie tylko zwolennicy masowego wymiatania, ale i ci, którzy lubią czasem przewietrzyć szare komórki. W pełnej wersji znajdziemy cztery poziomy shareware'owe i 18 nowych, rozgrywanych w najróżniejszych sceneriach. A wszystko przy akompaniamentie orientalnej muzyki i tekstów sypanych przez Lo Wang'a łamaną angielszczyzną (budujący jest zwłaszcza jeden: „son of a bitch!”).

SHADOW WARRIOR jest szybszy od BLOOD i chodzi płynnie nawet w podwyższonej rozdzielczości. W sieci sprawuje się wyśmienicie, a dzięki pewnym swoim cechom (broń i dodatki) gra nabiera życia. Niczym nowym jednak nie grzeszy i nawet przejrzysta woda (nie wszędzie) nie jest już żadną rewolucją. Szkoda tylko, że zabrakło klimatu. Na pewno jednak znajdują się tacy, którzy klimatu się doszukają, dla których gra ta stanie się godnym następcą DUKE NUKEM 3D, lecz osobiście uważam, że SHADOW WARRIOR jest po prostu kolejną produkcją, jakkolwiek trzyma-



SHADOW WARRIOR

Od kiedy jako zepsuty do szpiku kości generał Caleb walczyłem z siłami Tchernoboga, minęło trochę czasu i BLOOD pokazał się wreszcie na półkach polskich sklepów. Teraz przyszło mi zagrać rolę Lo Wang, wojownika ninja samotnie przeciwstawiającego się bandzie niejakiego Zilli w grze pt. SHADOW WARRIOR. Jako zdeklarowany zwolennik DUKE NUKEM 3D, zainteresowałem się tym tytułem ze względu na fakt, że SW został zrobiony na jego engine i przez 3D REALMS. A muszę się przyznać, że DN3D zapisał się mi w pamięci na trwałe i nawet QUAKE go stamtąd nie wygrzył.

Wydawałoby się, że mamy do czynienia z DOOM-klonem, który przebiję wszystkie pozostałe niespotykanym nigdzie dotąd klimatem tajemniczego świata orientu. Tymczasem zamiast samurajów i zamaskowanych zabójców, wyrastających nagle spod ziemi, japońskich świątyń i rozległych pałaców o ścianach z papieru, mamy atmosferę slumsów z Hong-Kongu. Lo Wang mówi co prawda z azjatyckim akcentem, wygląda jak Azjata, ale zachowuje się niczym komandos marines.

Fakt, podstawową bronią jest miecz przypominający z wyglądu katana, są

sów (tych w rodzaju „wibrującej pięści”) oraz specjalnych zdolności każdego szanującego się wojownika ninja (takich jak błyskawiczne wspinanie się po pionowych ścianach, teleportacyjne skoki o zasięgu kilku metrów, uniki, kamuflaż godny kameleona itp.), Lo Wang dysponuje współczesnymi środkami masowej zagłady, od pary Uzi poczynając, na głowicy nuklearnej kończąc. Jatkana na ekranie, po zakosztowaniu widoku bryzgającej krwi w BLOOD, nie robi już takiego wrażenia, pozostaje tylko iść do przodu i młócić kogo wlezie. Na tle tych wszystkich wyrzutni raket, granatników i laserowych wymiataczy, widzianych już tyle razy w grach

senal wspomagają przeróżne dodatki znajdowane najczęściej w ukrytych miejscach, takie jak caltropy (stalowe „pajaki”) rzucające za siebie pod nogi goniących czy granaty gazowe lub oślepiające.

W niezbyt bogatej menażerii wrogów, jest kilku takich, którzy potrafią napsuć krwi. Szybki niczym cień (i wyglądający jak cień) wojownik ninja co chwila rzuca oślepiające granaty i ostrzeliwuje się z Guardian Head, co jest bardzo bolesne i najczęściej oznacza glebę. Denerwujący są wietnamscy (charakterystyczny słomiany kapelusz) samobójcy, dźwigający na głowie wielką bombę, którą detonują w pobliżu



jącą poziom, kolejnym doomklonem w kolekcji maniaków dwuwymiarowej zadymy 3D.

Hunter

Eidos

DYSTRYBUTOR PC - MIRAGE CENA: 156,00
PC DOS/WIN'95 Min. 486 DX4/100, 16 MB RAM

DEMO: CD 47

OCENA: 5/10

TUROK: DINOSAUR HUNTER to jedna z najlepszych gier wydanych dotąd na N64 (kosztowała bajorńskie 350 złotych). Ta najpotężniejsza konsola wraz ze swoimi rewelacyjnymi tytułami powodowała głęboką frustrację wśród PeCetowych graczy, aż do czasu pojawienia się chipu voodoo firmy 3Dfx. Okazało się bowiem, że tak wyśmiewany przez konsolowców PeCet, powoli acz systematycznie zaczął udowodniać swoją wyższość.

CZERWONOSKÓRY BRAT

Tytułowy bohater, w którego przyjdzie ci się wcielić, to czystej krwi Indianin, a świat w jakim, żyje to najprawdziwsza kraina wiecznych łowów. Z tym małym wyjątkiem, że celem łowów nie są sympatyczne misie czy też pieski preriowe, ale najprawdziwsze, krwiożercze dinozaurowe! Jeśli jeszcze dodam, że do tej ekstremy dołącza obca technologia, to już chyba rozumiesz, że nie jest to zabawa dla Lary Croft.

Arsenał, który ułatwia Turokowi polowanie jest naprawdę imponujący. Możemy odnaleźć aż 14 rodzajów broni i to bardzo oryginalnych. Na starcie masz tylko nóż, ale w miarę rozwoju akcji odnajdziesz narzędzia destrukcji z najszybszą krwawą wyobraźnią. Do moich ulubionych należą: tuk z ładunkiem wybuchowym (a'la Rambo) i sześciolufowa obrotówka (a'la Predator). Obie są niezłe, ale najbardziej efektywną siłą rażenia mają spluwy będące wytworem obcej cywilizacji. Jatka aż miło.

LOST WORLD

Przemykać się będziesz po malowniczej dżungli z dino-fauną. Przemierzać będziesz olbrzymie kaniony i skały, gdzie jeden nierozważny krok może doprowadzić do długiego, śmiertelnego lotu w dół, a pęk ptasich piórek wczepionych we włosy na niewiele się wówczas zda. Tajemnicze ścieżki doprowadzą cię do opuszczonych przed wiekami, zarośniętych miast, w których często pozostawiano pułapki na przypadkowych przechodniów. Nie obędzie się także bez nieprzyjemnych spotkań z istotami o pozaziemskim pochodzeniu. A wszystko w pięknych, naturalnych kolorach. Tak, tak, tu nie ma monotonii. To nie



jest QUAKE, gdzie praktycznie nic się nie zmieniło.

Podróżować po tym tajemniczym świecie radzę z włączoną opcją biegania, gdyż w trybie chodzenia postać porusza się zbyt wolno. Ponieważ dinozaurowe to nie Kurdle i najlepiej biorą rano, to przyjdzie ci polować wśród charakterystycznej mgiełki spowijającej doskonale plenery. Kli-



punktów. Notę trzeba jednak obniżyć, ponieważ cień na grę kładą dwie dość ważne sprawy. Po pierwsze, brakuje podstawowej w dzisiejszych czasach

TUROK DINOSAUR HUNTER

mat dżungli jak w „Czasie Apokalipsy” Coppoli. Szczególnie docenisz przyrodę, gdy będziesz gdzieś na wysokim szczyście. Kolejny bajerancki element tego świata to woda. Po raz pierwszy w grze 3D tak wiernie odtworzono środowisko wodne. Pociski rozbijają wodę jak w rzeczywistości, powodując wzbijanie się w górę kropli lub wydobywanie się z dna pęcherzyków powietrza. Podobnie pięknie wyglądają majestatyczne wodospady, które biją na głowę te z TOMB RAIDERA.

TUROK RULEZ

Turok mając w pamięci zło, które wyrządziła czerwonoskórą cywilizacja białych twarzy, zachowuje się jak doskonały ekolog. Widząc, że eksperymenty genetyczne obcych zmieniają ciut przyrodę, postanawia ich wykopać. Droga do tego celu nie jest zbyt prosta. Należy przebyć 8 zakreconych etapów, do których dostaniesz się poprzez tajemnicze portale.

Do ich otwierania służą odpowiednie klucze, które odnajdziesz, szwędając się po wspomnianych wyżej okolicach. Początkowo wszystko jest cacy – przeciwników mało, a klucze prawie same wpadają w ręce. Na szczęście tak wygląda tylko pierwszy etap. Potem jest już całkiem niezła wyżywka. Przeciwnicy są mocni, amunicji mało, a do tego nie wiadomo dokąd iść. Autorzy wprowadzili bowiem do strzelanki doomopodobnej, elementy zaawansowanej platformówki.

Podstawową umiejętnością, którą musisz opanować, będą skoki. Najlepiej wyczuwa się moment skoku patrząc na mapę wyświetlaną na ekranie. W paru ważnych momentach spotkasz się też z bossami, a wtedy lecą już tylko krótkie piłki. Są oni bardzo zwinni, posiadają niespożyte siły, a ich pociski ranią śmiertelnie – istny polygon nuklearny.

W grze występuje trzydziestu przeciwników (kilku różni się tylko uzbrojeniem) plus czterech bossów. Wykonanie postaci to światowa ekstraklasa. Zastosowany przy ich projektowaniu motion capture jest jednym z najlepszych, jakie mi było dane oglądać. Ruchy są bardzo naturalne, wrogowie biegają, strzelają, a po otrzymaniu trafienia widać się w konwulsjach. Każdy jest oryginalny, ale najlepiej prezentuje się ogromny, mechaniczny T-Rex (jeden z bossów), który ziewa ogniem, strzela laserami, a czasami uderza ogonem. Już za to chciałoby się dać 10

opcji multiplayer. Druga sprawa – konieczność posiadania karty 3Dfx, bo z żadnym innym chipsetem 3D gra nie współpracuje. Myślę, że dystrybutorzy z IGUANA mogliby trochę poprawić i dorzucić choćby obsługę Direct3D, co już wpłynęłoby na zwiększenie grona odbiorców.

Rif

Iguana/Acclaim

DYSTRYBUTOR PC – CD PROJEKT CENA: -^{PO}
TERMIN WYDANIA PL – GRUDZIEŃ
PC WIN'95, 3DFX Min. Pentium 90, 16 MB RAM

DEMO: CD 51
OCENA: 8/10





Bo moim sprzymierzeńcem jest Moc. A sprzymierzeniec to potężny. Życie ona tworzy i sprawia, że ono wzrasta. Jej energia nas otacza i łączy". Tak, tak, ta prosta dewiza życiowa Mistrza Yody dotarła nareszcie do pracowników LUCASARTS. Po raz pierwszy na poważnie (ten mniej poważny początek był w YODA STORIES) w swojej grze zastosowali oni mitologię Jedi i element władania mocą, dokładnie tak jak w Star Wars. Uratowało to JEDI KNIGHT przed sztafą, której nie uniknęło wiele gier – szumnie zapowiadanych, a słabych i wtórnych.

Z KART KALENDARZA

Swój debiut wśród gier doo- podobnych LUCASARTS miała w roku 1995, kiedy to ukazało się DARK FORCES. Gra ta w swoim czasie była najlepszą w tej kategorii. Jednak pozostał pewien niedosyt, gdyż brakowało w niej opcji multiplayer oraz możliwości zapisywania stanu gry, a później nie ukazały się żadne rozszerzenia i dodatki. Wieści o kolejnej próbie stworzenia takiej gry zaczęły się pojawiać już na początku 1996 roku. Pierwotnie premiera była wyznaczona na koniec owego pięknego roku. Nadeszła gwiazdka i rozpoczął się długi okres wyczekiwania. Kolejne obawy działały na graczy depresyjnie i skutkiem tego gwałtownie wzrastała liczba samobójstw. Ostatni wyznaczony termin 9-10-1997 wreszcie okazał się tym właściwym. Wszystkie tłumaczenia twórców, że doskonalili



engine, dopracowywali kolejne elementy gry, możemy odłożyć między bajki. Sprawa wydaje się nam prosta. Screeny, które pojawiały się rok temu, nie odbiegają niczym od tego, co widać obecnie na ekranach monitorów. Prawdopodobnie opóźnienie spowodowane było niedociągnięciami engine'u. Dopiero teraz odpowiednia liczba mocnych akceleratorów 3D znalazła się w posiadaniu graczy i grupa potencjalnych nabywców rozrosła się do tego stopnia, że potencjalna sprzedaż mogła wreszcie zadowolić Georga Lucasa. Brutalne, ale wielce prawdopodobne. Na szczęście już jest. Przywiązaliśmy mocno do stołu, żeby nie uciekła i zabieramy się za wiwisekcję.

CZY MIESZKA TU MONSTER?

Odpalenie JK na komputerach pozbawionych mocnych akceleratorów 3D absolutnie mija się z celem. Chyba, że nie przeszkadza ci na twoim P200 wielki piksel i niższa rozdzielczość z małą liczbą kolorów, czyli przeciwieństwo tego, co możesz zobaczyć u kolegi z P100 i fachową kartą 3D. Skoro jednak posiadasz taką kartę (zalecany chip 3Dfx voodoo) to



gra będzie chodzić jak marzenie. Jak to z 3Dfx bywa, wszystko wygląda po prostu świetnie, choć modele mogłyby być ciut ładniejsze. Mamy na myśli modele postaci, budynków i niektórych urządzeń. Brak jest efektu mgły znanego z TUROK i na przykład z SHADOWS OF THE EMPIRE. Dalej, animacja ruchu postaci i schematyczne momenta-

ga od ogólnie przyjętych norm.

W szkole engine gry dostałby ocenę 4+. Ale nauczyciel muzyki (oprawiania dźwiękowego) postawiłby już piątkę. Oprawa foniczna dopracowana została w najdrobniejszych szczegółach. Jak na LEC przystało, dźwięk jest kryształicznie czysty. Muzyka jak zwykle zmiękcza tydki. W końcu nie jest to problem dla firmy dysponującej najbardziej chyba znaną ścieżką filmową XX wieku, a stworzoną przed kilkunastoma laty przez Johna Williama na potrzeby Trylogii Lucasa.

JEDI WANNABE

Wszystko jest niezłe, ale nie najlepsze. Za co aż dziewięć punktów? Na tę ocenę pracują:



ciekawa i wciągająca fabuła, duża miodność i nowatorstwo zastosowane w trybach singleplayer i multiplayer. Fabuła w JK to nie jest dorabianie ideologii do strzelanin, gdzie Ziemię najeżdżają obcy, ale kolejny, obowiązujący rozdział sagi, którą pasjonują się miliony wielbicieli na całym świecie.

Opracowanie jej było więc dużym wyzwaniem dla twórców gry. Wszystko musiało pasować w najmniejszych szczegółach do historii znajdujących się w książkach, komiksach i wszystkich innych źródłach gwiazdno-wojennych. I sztuka ta udała im się znakomicie, a do tego dodane zostały jeszcze wspaniałe filmy z żywymi aktorami i pojawiającymi się dość często pojedynkami na miecze świetlne. Gracz, który poczuje tę atmosferę, będzie wkręcony w grę przez kolejne dni, zaintrygowany losami głównego bohatera. A trzeba tu jeszcze dodać, że nie są one jednoznaczne i zależą od nastawienia grającego. Nie jest to bowiem typowa strzelanina 3D. Na przykład w jednym z etapów, gracz musi wydostać się z uszkodzonego statku, na którym wysiadł system antygravitacyjny i panuje kompletny chaos. Nie wiadomo zupełnie, gdzie jest góra a gdzie

mi budowie przypominają stary DARK FORCES.

Brawa należą się za świetne tekstury i efekty świetlne. Każdy strzał na krótką chwilę oświetla okolice. Odpalenie miecza świetlnego rozjaśnia otoczenie i można go nawet używać zamiast latarki. Towarzyszy nam nieodparte odczucie, że mamy do czynienia z rozwiniętym engine'm z poprzedniej wersji gry, ale zauważalna jest duża dbałość o detale. Oznacza to, że nie trzeba się domyślać, co do czego służy, łatwo odnaleźć przełączniki na ścianach i bez problemu można odróżnić poszczególne rodzaje broni oraz poznać indywidualny charakter każdej postaci. Trzeba powiedzieć, że JK graficznie nie tarł tupeć jak TUROK, ale też nie odbie-

dół, oglupiali imperiale biegają, nie mogąc utrzymać równowagi, statek powoli zmierza ku przeznaczeniu, a czas biegnie nieubłagane (i to czas rzeczywisty!). Przypomina to ucieczkę ze stacji Citadel w klasyku SYSTEM SHOCK.

Patrząc na JK od tej strony, pochwalić trzeba twórców leveli za logiczne i wciągające zagadki, nasuwa tu się od razu skojarzenie z TOMB RAIDER. Bohater gry, Kyle Katarn swoim postępowaniem zmierza ku jednej ze stron konfliktu dobra ze złem i drogę tę wyznacza sam gracz. W praktyce wygląda to mniej więcej tak, że bohater może być ucieleśnieniem zła i dochodzić swych racji w sposób jak najbardziej bezwzględny (nie oszczędzając przy tym nawet bezbronych cywili) lub też być rycerzem Jasnej Strony, chroniącym bezbronych i starającym się unikać bezsensownej rzezi. Wybór ten dokonuje się praktycznie w każdym momencie i ma duży wpływ na rozwijającą się w trakcie gry postać. I to nie tak jak w przypadku wielu gier, gdzie jest to

biera kolejnych, bardzo ciekawych możliwości, przy których teraz się zatrzymamy. Katarn do momentu wyboru strony może posługiwać się jedynie czterema sztuczkami Jedi. Są to w kolejności: bieganie, skakanie, przyciąganie przedmiotów i wyostrzony wzrok. Gdy los Jedi zostaje już przesądzony, Kyle nabywa kolejnych pięciu umiejętności. Dla jasnej strony są to: absorpcja Mocy, uzdrawianie, oślepianie, perswazja i protekcja Mocy. Gracz będący po Ciemnej Stronie może dusić, rzucać przedmiotami, razić błyskawicami, siać zniszczenie i zabijać wzrokiem. Brzmi to może dość dziwnie, ale

gnowano z możliwości płynnego przechodzenia z trybu single player do multiplayer. Autorzy tłumaczą to samą fabułą, która według nich jest przeznaczona tylko dla jednego bohatera. No cóż, takie jest ich prawo, nie to nie, prosić nie będziemy.

Do dyspozycji sieciowych graczy stworzono dwie możliwości prowadzenia rozgrywki. Jedna to Capture The Flag, gdzie gracze grupują się w dwa oddziały, których zadaniem jest wykra-

specjalnie w tym celu skonstruowanych arenach jest niesamowita. Odpowiednie użycie Mocy może przynieść bardzo wymierne korzyści w postaci pozbawienia przeciwnika broni, uduszenia go lub poczęstowania serią błyskawic. Z kolei gracze stojący na tym samym poziomie umiejętności Jedi i posiadający spore doświadczenie w samej grze, rozgrywać będą swe pojedynki w sposób godny Rycerzy Jedi, czyli przy użyciu mieczy świetlnych. Jest to kolejna nowinka zaserwowana nam przez developerów z LEC. Miecz świetlny jest naprawdę wielce przydatny, ale zarazem wymagający dobrego wytrenowania od gracza. Można nim haratać przeciwników, parować uderzenia innego miecza, a także odbijać zagrażające życiu pociski.

NIECH MOC...

Jasna i ciemna strona Mocy Jedi, miecze świetlne, multiplayer i wciągająca fabuła,

JEDI KNIGHT



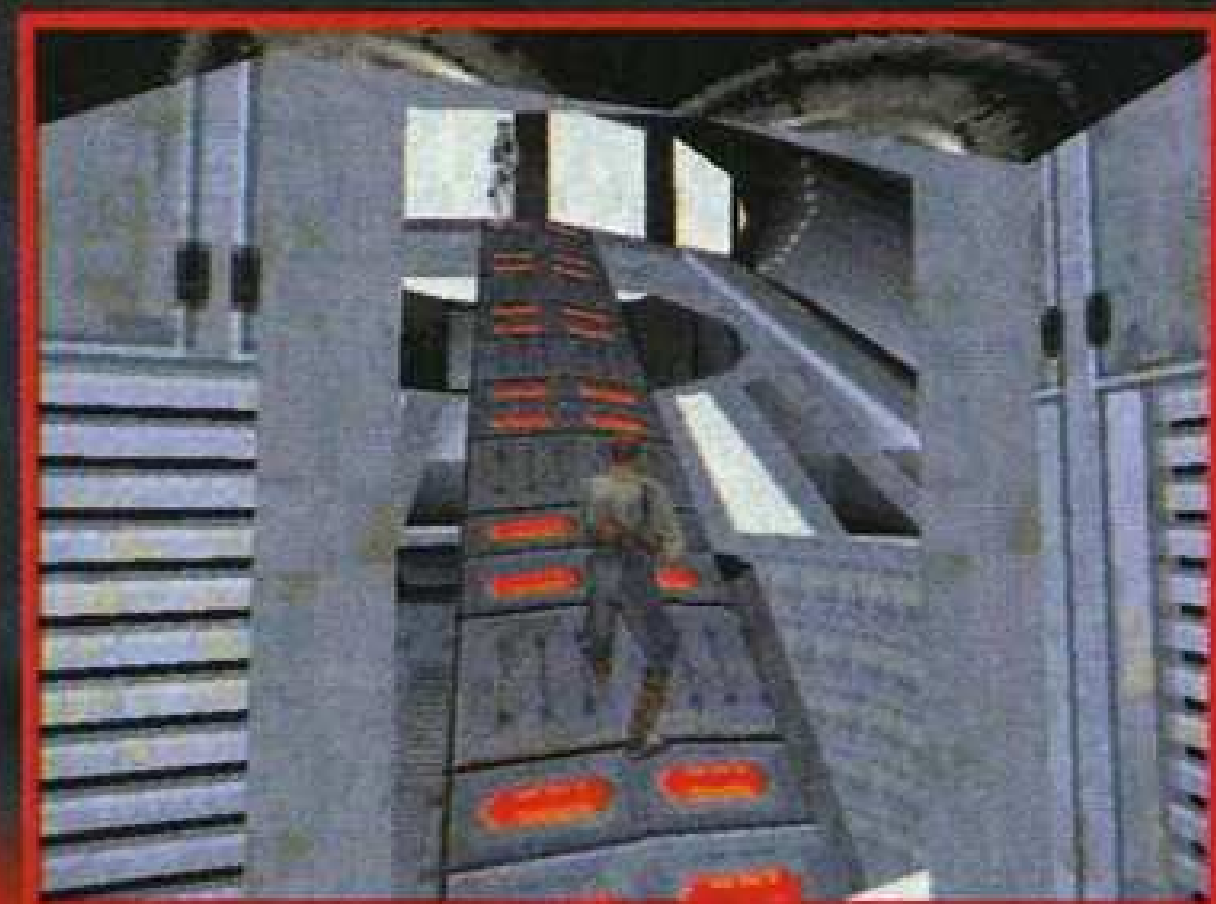
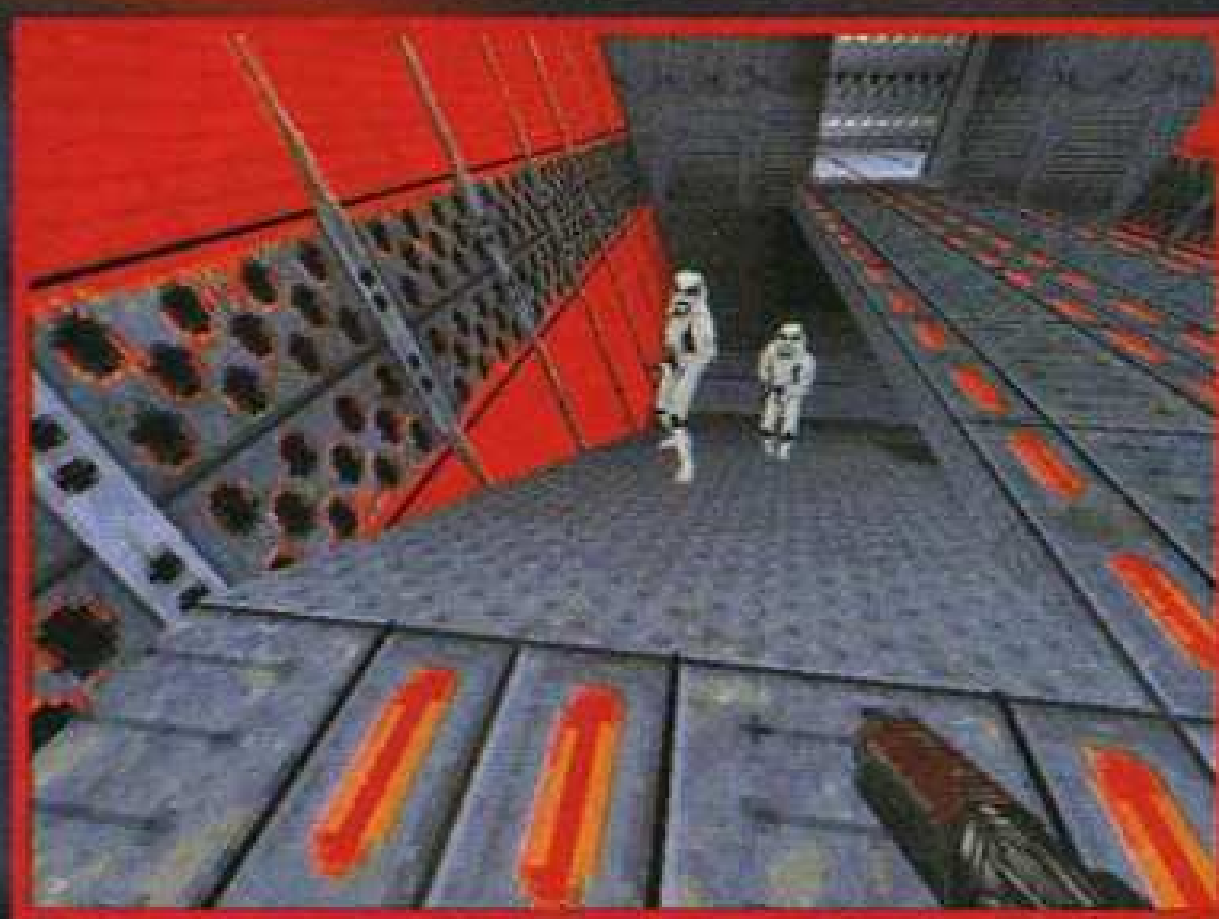
dzając przy tym nawet bezbronych cywili) lub też być rycerzem Jasnej Strony, chroniącym bezbronych i starającym się unikać bezsensownej rzezi. Wybór ten dokonuje się praktycznie w każdym momencie i ma duży wpływ na rozwijającą się w trakcie gry postać. I to nie tak jak w przypadku wielu gier, gdzie jest to



w akcji naprawdę się sprawdza i tworzy niesamowity klimat. Tego nie da się opisać słowami, to trzeba zobaczyć samemu.

JEDI vs. JEDI

Gry gwiazdno-wojenne LUCASARTS miały pecha do opcji multiplayer. Przez długi okres w ogóle jej nie było, a jak się wreszcie pojawiła w XvT (SS'46) to w 99% zabiła tryb pojedynczego gracza. Dlatego też z dużą dozą ostrożności programiści podchodzili do multiplayera w JK. Ostatecznie zrezy-



praktycznie niezauważalne. Katarn początkowo jest „tylko” doskonale wyćwiczonym najemnym komandosem, ale w trakcie gry ujawniają się jego zdolności Jedi (wyczuł to Darth Vader na zakończenie DF1), które w znaczny sposób zwiększają jego możliwości. To jest właśnie najpiękniejsze w tej grze i stanowi duży plus dla nabywców.

Jeszcze jeden plusik? Prosimy bardzo. Postępowanie się Mocą. Wraz ze swoją inicjacją, Kyle rozpoczyna nauki Jedi. Początkowo potrafi tylko szybciej biegać, ale wraz z rozwojem wypadków na-



a właściwie kombinacja tych czterech składników z klimatem właściwym tylko „Gwiazdnym Wojnom” tworzy niesamowitą, kultową wręcz grę. JEDI KNIGHT jest w stanie zaspokoić pragnienia wielu graczy, a zwłaszcza wielbicieli Trylogii. Wystarczy tylko poczuć Moc... i przebić się przez pierwsze trzy etapy, bo początkiem można się zrazić. Ale tylko początkiem.

Rif & LMK

dzenie czegoś z terenu przeciwnika i dostarczenie do własnej siedziby. Druga zaś to Jedi Training, czyli ogólna walka na śmierć i życie z możliwością użycia wszystkich dostępnych rodzajów władania Mocą. Walka na

Lucas Arts/VIE

DYSTRYBUTOR PC - IPS CENA: -,-
TERMIN WYDANIA PL - GRUDZIEŃ
PC WIN'95, 3Dfx Min. Pentium 90, 16 MB RAM

DEMO: CD 51
OCENA: 9/10



Dawno nie było tylu kontrowersji, co przy HEXEN 2. Wszyscy jednogłośnie się zgadzają, że gra jest prześlizgnięta, ale niektórzy kręcą nosem na słaby sterownik, nie taką fabułę czy jakieś bitmapowe przedmioty. My jednak wywrotowcom mówimy „nie” i uparcie twierdzimy, że to jedna z porządniejszych gier wydanych w tym roku. Bardzo oryginalna, bogata treściowo, głęboka, długodystansowa, dopieszczona, przemyślana i dająca satysfakcję. Kto nie czytał recenzji w SS'50, powinien tam natychmiast sięgnąć, a zaraz potem powrócić do niniejszego poradnika.

UWERTURA

W grze bardzo dużo się biega i nieuniknione jest zwiedzanie tych samych okolic po kilkanaście razy. Przedmioty są porozmieszczane bardzo sprytnie i trudno je znaleźć. Sporo jest tajnych przejść i skrytek, do których dociera się rozwalając mury lub okna. Gdybyście chcieli więc opisywać wszystko krok po kroku, zeszłoby się długo i na pewno nie udało by się uniknąć rysowania map. Ale nie warto iść po czymś sznurku, gdy można samodzielnie smakować tajniki gry. Za dużo jest jednak trudnych miejsc, gdzie można się sromotnie zaciąć – stąd poniższy opis koncentruje się na zadaniach, nie jest zaś ścieżką zdrowia.

ŚREDNIOWIECZE

Początki są trudne, musisz bowiem poćwiczyć władanie bronią oraz nauczyć się znajdować przełączniki w ścianach. Bez orientacji w terenie i bystrego oka, nie ma co marzyć o sukcesach. Wal mieczem bądź inną bronią po wszystkich charakterystycznych elementach otoczenia, za wyjątkiem beczek z narysowaną mordą (wybuchają). Wystające cegły, znaki runiczne na ścianach i podejrzenie wyglądające murki też zasługują na to, by je popieścić mieczem. Jeżeli natomiast drewniana szafa nie chce się rozpaść, to pewnie za nią znajduje się tajne przejście, czyli trzeba szukać klucza. Uwaga, ważne przedmioty często znajdują się pod wodą, zaś otwierając ciężkie drzwi uważaj, by nie przygniotły cię do ściany!

Wiele użytecznych informacji znajduje się na kartach ksiąg (tych, które nie rozpadają się po uderzeniu bronią) – czytaj je dokładnie. Staraj się nie tracić orientacji w terenie – są nazwy. Pamiętaj, że każde pomieszczenie do czegoś służy i postaraj się wydedukować jego przeznaczenie, bo nawet niepozorny pokój może kryć tajne przejście. Ogólnie biorąc, interakcja z otoczeniem i macanie wszystkiego ostrzem są wysoce pożądane.

Po dłuższym bieganiu powinieneś znaleźć grób króla Lorica i posiąść jego kości. Mając klucz do młyna, będziesz mógł przerobić znalezisko na pył, który z kolei posłuży do wytworzenia mikstury przemiany ultratwardego metalu mithrill w drewno. Musisz tylko odnaleźć drzwi z tego metalu – znajdują się pod wodą, w fosie z drugiej strony zamku. Tam też znajdziesz klucz do wewnętrznych obszarów zamczyska.

Gdy znajdziesz się na dziedzińcu, podążaj w stronę domostw rzemieślników, do stajni. Tam wspinaj się do wysokiego pomieszczenia, gdzie pod sufitem znajduje się pokój z dźwignią – wejdiesz tam po belkach. Dźwignia odkryje łopatę – tą kop w okolicach drzewa przy kuźni, a wykopiesz klucz do skarbcza. Zapomnij na chwilę o kluczach i odnajdź salę z gilotyną. Sprytny skok w kierunku witraża, cios mieczem i znajdziesz się w pasażu prowadzącym do zapomnianej kaplicy – tam jest klucz do szafy krawca. W szafie, za tylną jej ścianą znajdziesz rękopis łamania magicznych barier – dzięki niemu pryśnie szklana zaporą broniąca dostępu do pałacu. Wewnątrz dotrzyj do położonego w piwnicach skarbcza, a wzbogacisz się o amulet głodu. Ten z kolei przyda się, gdy odnajdziesz ołtarz głodu w sklepie na piętrze.

Mając wskazówki o piasku, szkle i kamieniu, udaj się do kuźni, gdzie na piętrze obok komina ujawni się znak runiczny. Po naciśnięciu, go komin obróci się, ujawniając przejście – po paru krokach zdobędziesz klucz do stajni. Zamknięte drzwi znajdują się tam na piętrze, a na ujawnionym właśnie obszarze znajdziesz kupkę piasku. Wystarczy teraz zbliżyć się z nią do komina, by stopić piasek, otrzymując bryłkę szkła. Bryłkę tę należy zgrabnie oszlifować na wielkim kamieniu, który znajduje się na piętrze jednego z domostw, w pomieszczeniu, do którego wspina się przez wygasły komin (trzeba ukucnąć). Dzięki powstałej w ten sposób soczewce ujrzysz teleport ukryty za sztuczną ścianą, gdzieś w okolicach wewnętrznego dziedzińca zamkowego. On przeniesie cię do pomieszczenia z kryształowym łukiem, który pozwoli ci pokonać kryształowego golema – ten znajduje się w pobliżu podziemnego więzienia, gdzie wchodzi się z jednej z chałup wewnętrznego dziedzińca, po odkryciu przejścia za szafką.

Gdy pokonasz golema, zniknie magiczna bariera broniąca dostępu do czerwonego portalu – przeniesie cię on do siedziby Famine. Twarda to sztuka, ale zarazem już ostatnia przeszkoda przed kolejnym światem.

AMERYKA ŚRODKOWA

Potwory są tu znacznie silniejsze, za to teren mniej rozległy. Jagarołaki i skorpiony potrafią się dobrze dać we znaki, więc trzeba umiejętnie wykorzystywać magiczne własności artefaktów, bo sama broń nie na wiele się zdaje. Zadanie polega na odnalezieniu żywiołów Ognia, Wody, Ziemi i Powietrza, które umieszczone na swoich miejscach otworzą dostęp do Studni Duszy.

Po wciśnięciu przycisku ukrytego za klatką golema i przełożeniu dźwigni na balkoniku nad lawą, należy przejść przez most i wspiąć się na galerijkę. Tam, skręcając w lewo, przeniesiesz się w okolice Księżycego Obelisku, gdzie musisz znaleźć rzeźbiony klucz. Trzeba najpierw nacisnąć dwa kamienie w podłodze, co spowoduje otwarcie trzech alków w tej sali. Klucz znajdziesz podążając korytarzem jednej z nich. Otworzy on dwoje drzwi ze Słonecznej Plaży do Czterech Strumieni oraz Auli Tysiąca Wojowników.

Kręcąc się wciąż na terenie Plaży, znajdziesz wielką halę pełną lawy.

Skacząc z półki na półkę, wciśnij jeden po drugim trzy przyciski, a otworzy się most do położonej na środku skrytki, w której spoczywa pierwszy żywioł – Ognia. Warto zjechać windą na dół i wyczyścić tamte tereny, następnie zaś czeka Aula Wojowników, gdzie znajdziesz żywioł Ziemi oraz ukrytą pod wodą i chronioną przez stalowe pręty jadeitową czaszkę. Teraz czas udać się do Czterech Strumieni i znaleźć w małej salce otwór wypełniony wodą. Labirynt zalanych korytarzy (naprawdę trudno go pokonać) prowadzi do komnaty, gdzie znajduje się żywioł Wody. Eksplorując dokładnie okolice, można jeszcze znaleźć serce węża i umieszczając je na ołtarzu, uzyskać kryształową czaszkę.

Z obiema czaszkami udaj się do Obelisku, gdzie umieszczone na postumentach spowodują otwarcie drogi do portalu, przenoszącego cię do Pałacu. Tam z kolei, mając oczy szeroko otwarte na tajne przejścia i przyciski, odnajdź grób Kapłana, gdzie w trumnie spoczywa żywioł Powietrza. Wszystkie cztery żywioły umieszczone w odpowiednich miejscach na Moście Gwiazd spowodują otwarcie przejścia do Studni Duszy (schodki przy ostatnim teleporcie). Jeśli cudem uda ci się pokonać szalejącą na pegazie Śmierć, znajdziesz się w Egipcie.

EGIPT

Szaleją tu jadowite skorpiony oraz strzelające ogniem minotaury, można też spotkać uzbrojoną wersję golema. Walka staje się ekstremalnie trudna, trzeba wykorzystywać wszelkie zdolności magiczne i ekwilibrystyczne. Teren jest ogromny, za to bardzo przyjemny dla oka i łatwo zapamiętać charakterystyczne okolice. Jak to w Egipcie, na porządku dziennym są tajne przejścia, czekające na rozwalenie popękane mury, iluzoryczne ściany, przesuwne bloki skalne i mury, przyciski oraz śmiertelne pułapki. Trzeba mieć oczy dookoła głowy i pamiętać, że każdy korytarz dokądś prowadzi, a jeśli kończy się ślepo, to jest to wskazówka – trzeba szukać ukrytego przejścia. Jeśli ponadto widzisz jakieś fanty wysoko na niedostępnej półce, to znaczy, że można się tam na pewno dostać. Zadanie jest więc skomplikowane ponad miarę, częściowo wyjaśniają je inskrypcje. Znany egiptolog potwierdził nie tylko mitologiczne podłoże fabuły, ale i odcyfrował hieroglify – wszystko, co jest wyrzeźbione na ścianach i obeliskach, zgadza się z naukową wiedzą o starożytnym Egipcie!

W Świątyni Horusa bez trudu znajdziesz Oko Horusa, które otworzy drogę do Komnaty Słońca, skąd prowadzą trzy portale. Po drodze nie lekceważ samotnej kładki i wal w popękane ściany. Przenieś się teleportem do Pałacu Faraona i rozpocznij zwiedzanie od tunelu znajdującego się z prawej strony schodów. Nie zapomnij o przycisku! Gdy znajdziesz wewnątrz skarabeusza, obejdź wszystko co tylko się

da i wracaj do rozstajów. Przenieś się do Świątyni Nefretete.

Umieść skarabeusza na miejscu i przedostań się do portalu, który przeniesie cię tysiąc lat wstecz, do starożytnej Świątyni. Uważnie oglądaj ściany i rozwalaj te różniące się odcieniem. Dotrzesz do kolejnego teleportu, przenoszącego do Sanktuarium. Przycisk otwierający wrota jest pod amforą z lewej strony. Wewnątrz znajdź windę, zabierz Klucz Strażnika i po odczytaniu z jednej ze ścian układu kropek w trzech matrycach 3x3, wracaj do starożytnej Świątyni. Znajdziesz tam pierwszą urnę. Ustaw na Kole Czasu konstelację hipopotama, wciskając przycisk ze znany już okiem.

Dzięki kluczowi dostaniesz się do pomieszczenia z grobowcem kryjącym kamień szlachetny. Droga w lewo pro-

u i ustaw go na godzinę dwunastą. Możesz wrócić do Świątyni Horusa – teraz drzwi z symbolem słońca rozpadną się, uwalniając Laskę Nefretete. Wiesz, gdzie masz z nią iść – do współczesnej Świątyni Nefretete. Laskę ustaw pośrodku Koła Czasu, dzięki czemu ujawni się przycisk z symbolem oka. Wciskaj go tak długo, aż koło obróci się, wskazując konstelację bogini Izis, wówczas w pomieszczeniu zmaterializuje się Korona Górnego Egiptu.

Wracaj do głównej sali Świątyni Horusa. Postaw obie korony na właściwych miejscach, a następnie w odpowiednim momencie zjedź windą i wskocz w czerwony portal, który przeniesie cię do labiryntu. Dosiadający byka Pestilence wyskoczy, gdy dotkniesz obelisku na środ-

strzałki zgodnie z rysunkiem góra-prawo-dół. W ten sposób posiadasz Berlo oraz Królewską Koronę, potrzebny będzie najwyżej jeden sprytny skok tam, gdzie będzie widać małe okienko. Z fantami możesz wracać do Basenu i odnaleźć portal prowadzący do Świątyni Marsa. Przedtem musisz oczywiście złożyć daninę na odpowiednich miejscach.

Uważnie zwiedzając okolice, powinieneś wejść w posiadanie trzech magicznych kamieni. Nie można się tu zgubić, pamiętaj o przyciskach i płytach. Ważne rzeczy znajdują się w sali z latającymi toporami. Wkrótce dostaniesz się do tarasu z posągami Marsa. Położenie kamieni na postumentach otworzy studnię, w której czerwieni się portal do Koloseum. Czeka tam Wojna i pragnie się z tobą zmierzyć.

FINAL

...ja też myślałem, że to już koniec, a tymczasem znalazłem się z powrotem w Średniowieczu. Jeśli doszedłeś tak daleko, to nie będziesz miał problemów ze znajdowaniem tajnych przejść, przycisków i uruchamianiem tajemniczych mechanizmów. Okolica trochę się zmieniła, wszystko trzeba poznać na nowo.

Znajdź Wieżę Złego Maga. Na najwyższym piętrze ukryta jest złota kula, zaś piętro niżej,

za tapetą z lwami przechodzi się do laboratorium, z którego trzeba zabrać zeszyt z nutami. Zamontuj też kulę za fotelem. Po przeteleportowaniu się zabierz pierścień latania i wykorzystaj go, zabierając Księgę Maga. Kolejne wydarzenia rozegrają się w Katedrze. Zagraj na organach, następnie wspinaj się na dzwonnice i odpowiednio spadnij, zabierając święty krzyż. Obmyj go w wodzie święconej, następnie poświęć ołtarz, który odłoni tajne przejście. Wskakując znajdziesz się w kanałach, które musisz dobrze poznać. Jest tam sporo przełączników i rozwidleń – wszystko trzeba zbadać i pootwierać, by dostać się do piedestału, na którym trzeba złożyć Księgę Maga. Przeczysz wszystkie nie zbadańe jeszcze miejsca, a następnie wkrocź w podwójne drzwi, prowadzące w kierunku kryjówki Eidolona. W sali z trzema witrażami stłucz ten środkowy, a następnie chyżo przemknij po moście strzeżonym przez armaty. Zaczyna się bieganie, skakanie i wciskanie przycisków. Wysoko, na koniec biegu przełajowego, znajdziesz Klucz Duszy, z którym odważnie wkrocź do labiryntu Eidolona. Reszta jest formalnością.

Martinez

PS. Na SS CD'51 znajduje się elektroniczny solution do HEXEN 2, w postaci demek nagranych do pliku. Można obejrzeć, jak gra przechodzi się sama!

Raven/Activision

DYSTRYBUTOR PC – OPTIMUS BIS CENA: 1599⁰⁰
PC DOS/WIN'95, 3dfx Min. 486 DX2/66, 8 MB RAM

DEMO: CD 50

OCENA: 8/10

HEXEN 2

wadzi na kładkę, gdzie ujrysz dziewięć ruchomych płyt. Naciskaj je, wypróbując po kolei sekwencje przepisane w Sanktuarium, a w końcu uda ci się przedostać na drugą stronę, do pierwszej urny. Zabierz ją i wracaj do naszych czasów, do Świątyni Nefretete, a następnie przez Horusa do Piramidy Anubisa.

Zwróć uwagę na półkę nad schodami i dostań się tam, ostrożnie skacząc po kolumnach. Wciskając fragment ściany odłoni ankh, który po naciśnięciu ujawni Berlo Złego Faraona. Możesz teraz wkroczyć do piramidy. Trzy figury w ścianie w grobowcu Anubisa musisz wciskać w różnych kombinacjach tak długo, aż otworzy się krypta kryjąca klucz. Po uzyskaniu dostępu do dalszych części piramidy znajdź małe pomieszczenie z postumentem, na którym umieść kamień szlachetny w miejscu jego przeznaczenia, następnie wciśnij cztery przyciski u podstawy, co uruchomi proces obróbki. Otrzymańe Wężowe Oko zanieś do ogromnego kamiennego węża, który ożyje. Gdy go zabijesz, będziesz mógł zabrać drugą urnę. Musisz jeszcze odwiedzić rzeźbę zamkniętą w szklanej kolumnie, gdzie po użyciu Berla będziesz mógł zdobyć trzecią urnę.

Przez portale Horusa wracaj do Pałacu Faraona i znajdź komnatę z prochami. W sąsiedztwie znajduje się czwarta urna. Wszystkie cztery, po ustawieniu na swoich miejscach, przygotują czekającą łódź do drogi. Możesz na nią wskoczyć, popłyniesz wówczas w stronę portalu prowadzącego do Świątyni Światła. Nie jest ona duża – przestaw dźwignię, znajdź Klucz Ra, po czym wskocz do studni, gdzie znajdziesz Koronę Dolnego Egiptu. Odnajdź też zegar słoneczny

STAROŻYTNY RZYM

Gdyby nie potwory, a szczególnie wstrętne meduzy, byłaby to sielanka – krótko i przyjemnie. Drobiazgowo penetruj okolice i wciskaj wszystkie przyciski. W Pasażu Bohaterów znajdź czerwony kryształ (poniżej górnej sali z wodą). Podładuj kryształ w sali, którą otworzy przycisk w ogrodzie, potem umieść go tam, gdzie jego miejsce – w sali z ruchomą kładką. Po naciśnięciu znalezionego na górze przycisku, odnajdź teleport do Forum Zeusa.

Pod wodą jest wejście do kryjówki, oczywiście z przyciskiem. Na górze jest drugi przycisk – oba powodują wysunięcie się półki prowadzącej do niedostępnych wcześniej drzwi. W odkrytej części penetruj korytarze i wciskaj przyciski, aż dotrzesz do sali z soczewkami. Ustaw je w pionie, używając przycisków. Znajdź drogę na mostek powyżej – po naciśnięciu znajdującej się tam płyty, kolejne przejście stanie otworem. W sali na tronie Zeusa znajdziesz sztabkę srebra.

Czas na ogrody Ateny – dostaniesz się tam przez Pasaż Bohaterów. Na początku rozwal ścianę w basenie, następnie dostań się na wysoką półkę, skąd prowadzi droga do Świątyni Ateny. Systematycznie penetruj zakamarki, wciskaj wszystkie przyciski, w tym jeden wysoko na suficie. Sztabkę złota powinieneś znaleźć bez trudu. Możesz zatem udać się w kierunku Basenu i jako daninę umieścić sztabki u wrót świątyni. Stamtąd szybko przeniesiesz się do Łaźni Demetriusa, gdzie masz do rozwiązania dwie proste zagadki: na górnym piętrze wcisnąć przyciski w kolejności ogień, para, woda, powietrze, zaś na dolnym ustawić

Ten screen nie pochodzi z gry, tylko z filmu. W grze prawie nie ma Kevina



WATERWORLD jest sprytnym połączeniem kilku popularnych nurtów strategii na rynku PC. Mieszanka to dosyć smakowita, acz nie pozbawiona fatalnych w skutkach błędów konstrukcyjnych.

Gra została oparta na filmie pod tym samym tytułem, który nie należał do najbardziej udanych (choć był jednym z najdroższych, gdyż zatonała konstrukcja atolu na wodzie). Akcja dzieje się na Ziemi, ale nie jest to Ziemia, którą znamy. Po stopieniu się czap lodowych na biegunach, cały glob został zalany przez wodę. Ludzie, którzy uratowali się z kataklizmu, żyją w pływających na powierzchni osadach, zwanych atolami. Niewielu pamięta o tym, co naprawdę wydarzyło się przed laty, a jeszcze mniej wierzy w istnienie mitycznego Suchego Łądu.

W WATERWORLD wcielamy się w postać przywódcy grupy bojowej na jednym z atolów. Gra rozpoczyna się, gdy wskutek ataku pozbawionych skrupułów bandytów, zwanych Dymiarzami, nasze miejsce zamieszkania ulega zniszczeniu i nie mamy innego wyjścia, jak znaleźć nowy dom lub też raczej odebrać go innym. To jest właśnie pierwsza misja – kolejne będą prowadzić powoli

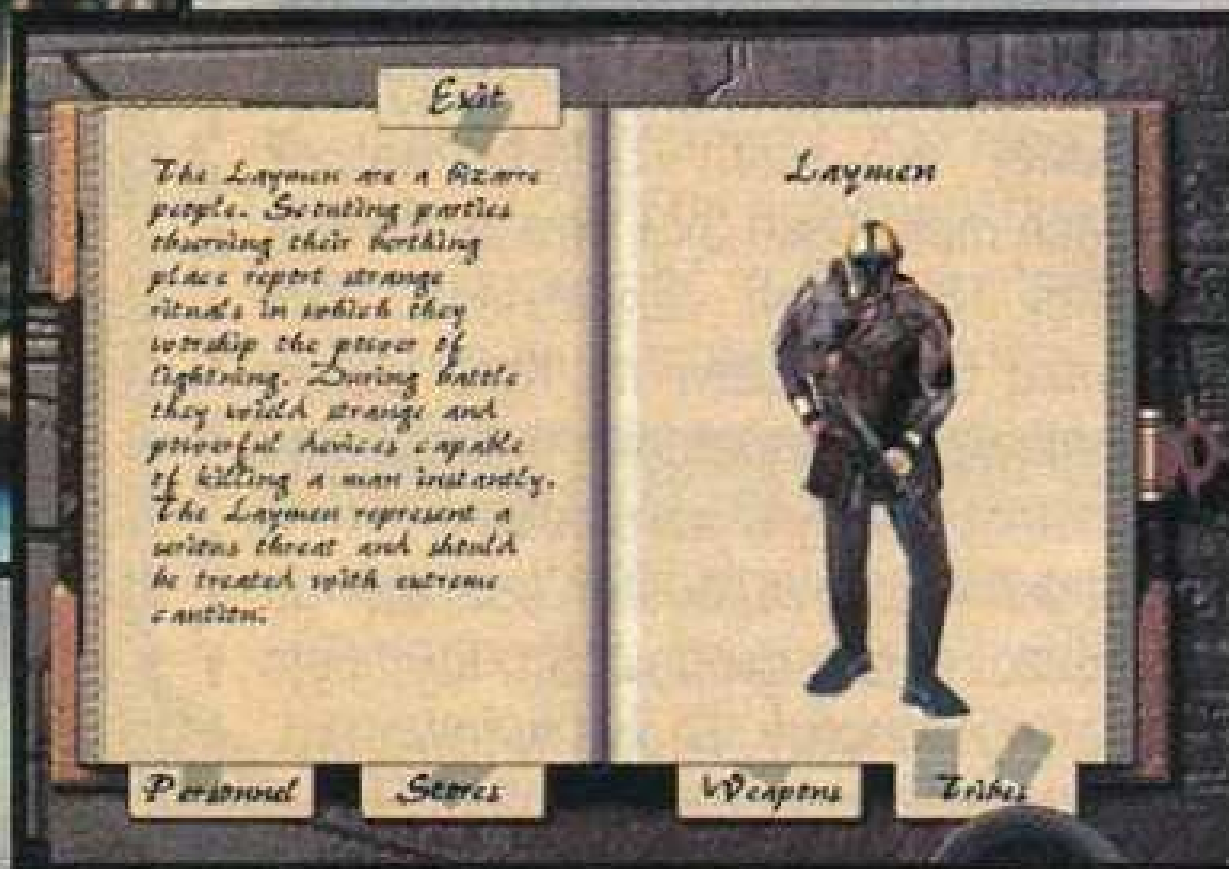
do szczęśliwego zakończenia, jakim jest odnalezienie Suchego Łądu.

Właściwa gra polega na wydawaniu rozkazów grupie uzbrojonych wojowników wypełniających cel misji i z wyglądu przypomina to inne strategie czasu rzeczywistego. Dokładniej przebiegiem misji zajmie się później.

Na uwagę zasługują pojawiające się w WATERWORLD przerywniki filmowe. Są to kompilacje scen niewykorzystanych w filmie oraz sekwencji nakręconych wyłącznie dla potrzeb gry, przy czym w tych ostatnich występuje zaledwie pięciu aktorów. Czasami, jak w scenie, gdy przywódca przemawia do mieszkańców atolu, efekt jest wręcz komiczny, zasadniczo jednak filmiki pozostawiają dobre wrażenie. Kilka razy będzie nam nawet dane obejrzeć Kevina Costnera, choć oczywiście zawsze od tyłu, ewentualnie z daleka.

Przed każdą misją, poza obejrzeniem wstawki obrazującej losy naszego atolu, możemy zapoznać się ze stanem magazynu. Stąd możemy dowiedzieć się, ile posiadamy materiałów uznawanych tu powszechnie za środki płatnicze, a więc hydro (tak w Wodnym Świecie mówi się na słodką wodę), metalu oraz najcenniejszego z wszystkich surowców: ziemi. Znajdziemy tu także dane na temat zawartości zbrojowni, wraz z krótkim opisem każdego z dostępnych rodzajów oręża. Poza tym możemy poinformować się w temacie napotkanych wrogich plemion, takich jak wspomniani Dymiarze.

Następnym etapem jest dokładne zapoznanie się z zadaniem jakie nas czeka. Odprawa została zrobiona nienagannie; w tle słyszymy głos lek-



tora, a na niewielkiej mapce odznaczają się wymieniane przez niego cele, potencjalne obiekty zagrożenia oraz miejsca o znaczeniu strategicznym. Inna sprawa, że misje nie należą do specjalnie skomplikowanych. Najczęściej mamy do czynienia z zabijaniem wszystkich i niszczeniem wszystkiego, zdarza się jednak i uwalnianie więźniów czy wykradanie surowców. Niestety, WATERWORLD nie pozwala na zapisywanie stanu gry w czasie właściwej walki – możemy go wykonać jedynie teraz, czyli na ekranie odprawy. Trudno to w tym wypadku uznać za wadę – misje rozgrywają się szybko i w praktyce nie czuje się potrzeby takiej opcji.

Po uzyskaniu wiedzy na temat czekającego na nas wyzwania mamy możliwość pohandlowania z kupcem. Oferuje on całą gamę różnych przedmiotów, które gotów jest odstąpić za odpowiednią ilość drogocennych surowców. Działa to także w drugą stronę, tak że możemy bez problemów opchnąć zbędną część dobytku handlarzowi. Wspomnieć trzeba, że oferta kupca jest tworzona losowo, tak że nie zawsze znajdziemy tu to, co nas w danej chwili interesuje. Poza tym ma on tylko te rodzaje uzbrojenia, które już znamy – inne pojawiają się w toku gry i oczywiście im są lepsze, tym więcej kosztują.

A może ktoś zastanawia się, gdzie podział się mutak, pół człowiek pół ryba, główna postać filmowego „Wodnego Świata”? Tutaj bohater ten nie odgrywa już pierwszoplanowej roli, a konkretnie występuje w funkcji najemnika i jako takiego możemy wynająć go do pomocy w niektórych misjach. Problem w tym, że nie jest to specjalnie efektywny sposób zarządzania swoimi zasobami. Mutak żąda sówitej zapłaty, a jego przydatność nie jest

znowu tak ogromna. Jako że gracz nie może gościa kontrolować, a ten pcha się cały czas w najgorszą zawieruchę, jedyną drogą utrzymania go przy życiu jest ciągle podążanie za nim i służenie pomocą. Większość graczy będzie zapewne

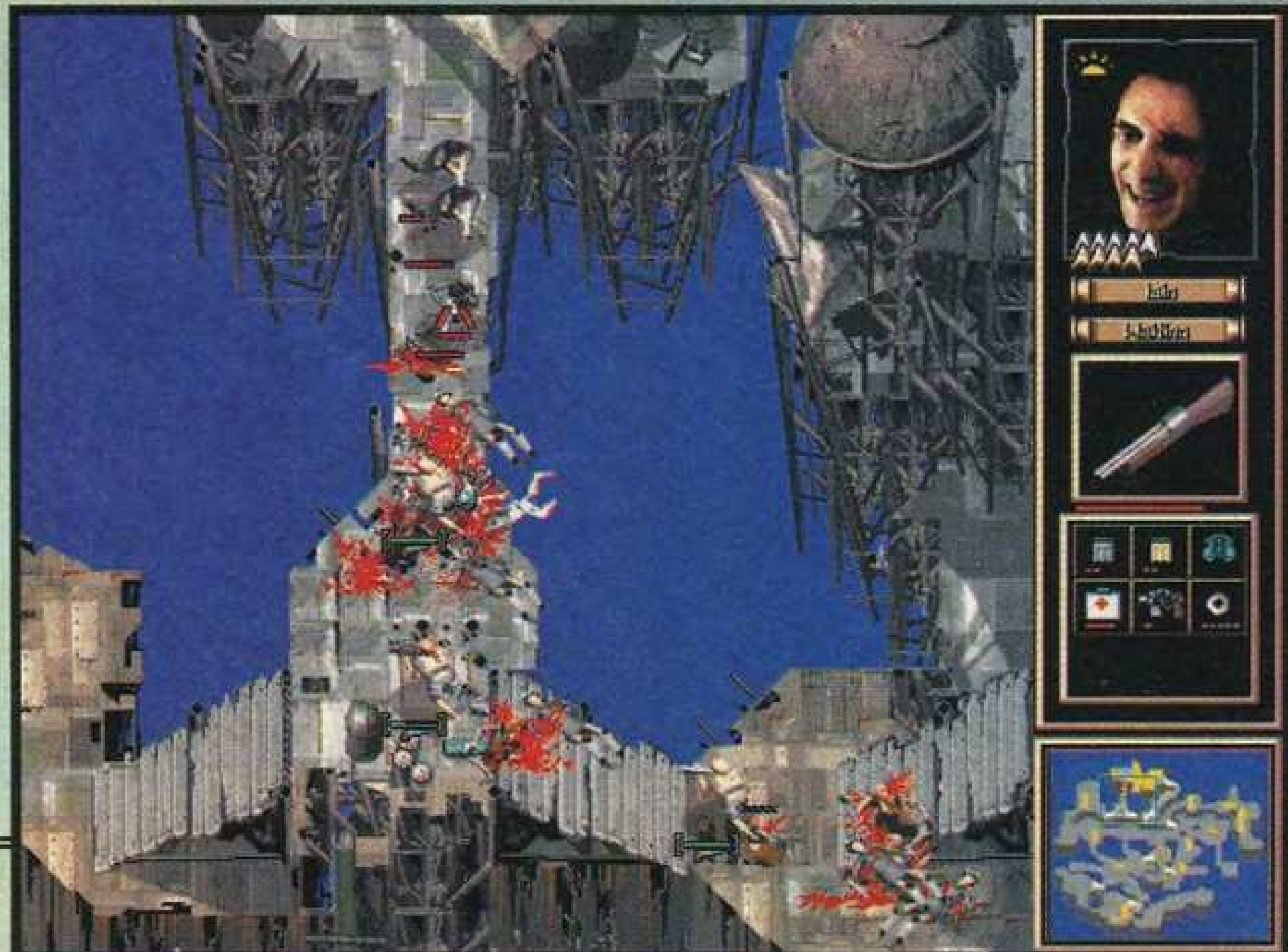
wolała wziąć sprawy w swoje ręce, zwłaszcza że najemnik jest bardzo drogą rozrywką. W sumie ciekawy, ale zupełnie nieprzydatny dodatek.

Zaopatrzwszy się, przechodzimy do ekranu wyboru drużyny. Na ekranie widzimy podpisane imieniem obrazki przedstawiające naszych ludzi. Przy każdym znajduje się informacja o liczbie załatwionych gości, niestety trudno doszukać się jakiegoś praktycznego przełożenia tej cechy. W praktyce wychodzi na to, że wszyscy wojownicy prezentują taką samą wartość bojową.

Teraz, rozdając broń, wyznaczamy osobników, którzy wezmą udział w następnej misji. Myliłby się jednak ten, kto sądziłby, że ich wyposażenie ogranicza się tylko do osprzętu bojowego. W magazynie znajdziemy dla naszych wojaków także apteczki zwiększające ich żywotność, buty pozwalające na poruszanie się ze zwiększoną prędkością czy power-upy podnoszące siłę ognia. Do tego dochodzą dodatkowe magazynki do sprzętu strzelającego, miny, a także trzy rodzaje kamizelek, z których każda chroni przed innymi rodzajami obrażeń. Daje to szerokie możliwości tworzenia specyficznych jednostek, o wyznaczonej sile i sposobie natarcia, a przy tym przystosowanych do przyjmowania określonych ataków wroga. Nie bez znaczenia pozostaje tu fakt, że dostępna broń jest niezwykle zróżnicowana. Na początku mamy do czynienia jedynie z kuszami i mieczami, jednak z czasem pojawią się pistolety, strzelby, karabiny maszynowe, a nawet miotacze ognia i piły mechaniczne! Nasi podwładni nie mogą zmieniać broni w czasie trwania misji – raz przypisana, towarzyszy im aż do jej zakończenia, a wypadku śmierci przepada bezpowrotnie.

Nader ważki jest problem amunicji, która w różnych rodzajach uzbrojenia zużywa się w innym tempie. Np. przez długi czas najlepszą bronią pozostają standardowe pistolety, które łączą sporą siłę zadawanych ran z dużym, a więc bezpiecznym, zasięgiem. Mimo to gracz musi ograniczać ich użycie właśnie ze względu na szybko wyczerpujące się magazynki. Co ciekawe – rodzaj amunicji jest tylko jeden, taki sam dla każdej pukawki. Jest to oczywiście nielogiczne (kusza na naboje?!), lecz przyznać trzeba, że bardzo dobrze sprawdza się w grze, nie powodując zbędnych komplikacji.

W WATERWORLD, zależnie od misji i dostępnego uzbrojenia, należy odpowiednio dobierać liczbę osób wysyłanych do walki, szczegól-



nie, że ilość zasobów ludzkich jest ograniczona i po kilku masowych, samobójczych akcjach nie będzie już komu walczyć. Niekiedy do osiągnięcia sukcesu w zupełności wystarczy łatwa do kontrolowania grupka czterech–pięciu wojaków, kiedy indziej trzeba ślać do boju pełną dwunastkę. W ten sposób walki raz przypominają te z C&C, kiedy indziej zaś są dużo bliższe SYNDICATE czy GENDER WARS.

Przed właściwą akcją mamy czasem możliwość rozlokowania naszych ludzi na różnych pozycjach, możemy więc np. stworzyć dwie grupy startujące z przeciwnych krańców planszy. Choć zasadniczo nie opłaca się dzielić oddziałów, są sytuacje, gdy daje to znaczące korzyści, a niekiedy jest to nawet niezbędne do wykonania powierzonego zadania.



też problemy z odszukaniem konkretnego osobnika – wygląd naszych podopiecznych jest zależny od rodzaju oręża utrzymanego w łapach i jeśli mamy kilku gostków z takim samym sprzętem bojowym, to nie raz będziemy musieli tracić niepotrzebnie czas na klikanie na każdym i sprawdzanie, czy to przypadkiem nie ten szukany. Z pomocą przychodzi tu opcja znajdująca się właściwie w każdej takiej strategii, tu jednak posiadająca większe niż zwykle znaczenie – chodzi o możliwość zmiany



skrać przydatne informacje: np. o właściwościach poszczególnych ubiorów ochronnych. Znacznie ważniejsze są jednak schematy rozbudowy uzbroje-

mu, nie dający sobie najwyraźniej rady z taką ilością danych. Objawia się to dużymi jak na taką grę wymaganiami sprzętowymi (16 MB RAM) i koniecznością uruchomienia przed rozpoczęciem zabawy programu buforującego operacje dyskowe (np. Smartdrive), gdyż inaczej gra non stop doczytuje coś z dysku, co niemal całkowicie uniemożliwia granie.

WATERWORLD posiada jeszcze kilka poważnych usterek. Na przykład nie zawsze dobrze uchwycono równowagę między poszczególnymi rodzajami sprzętu bojowego. W momencie zdobycia karabinów maszynowych i mini-gunów cała reszta śmiecia walającego się w zbrojowni przestaje mieć jakiegokolwiek większe znaczenie. Nieliczna drużyna wyposażona w te zabawki nie powinna mieć problemów z żadną misją. Szkoda trochę, że takie bronie, jak koktajle Mołotowa, piły mechaniczne czy granaty okazują się być naciągana rozrywką, a nie ważnym elementem strategicznym.

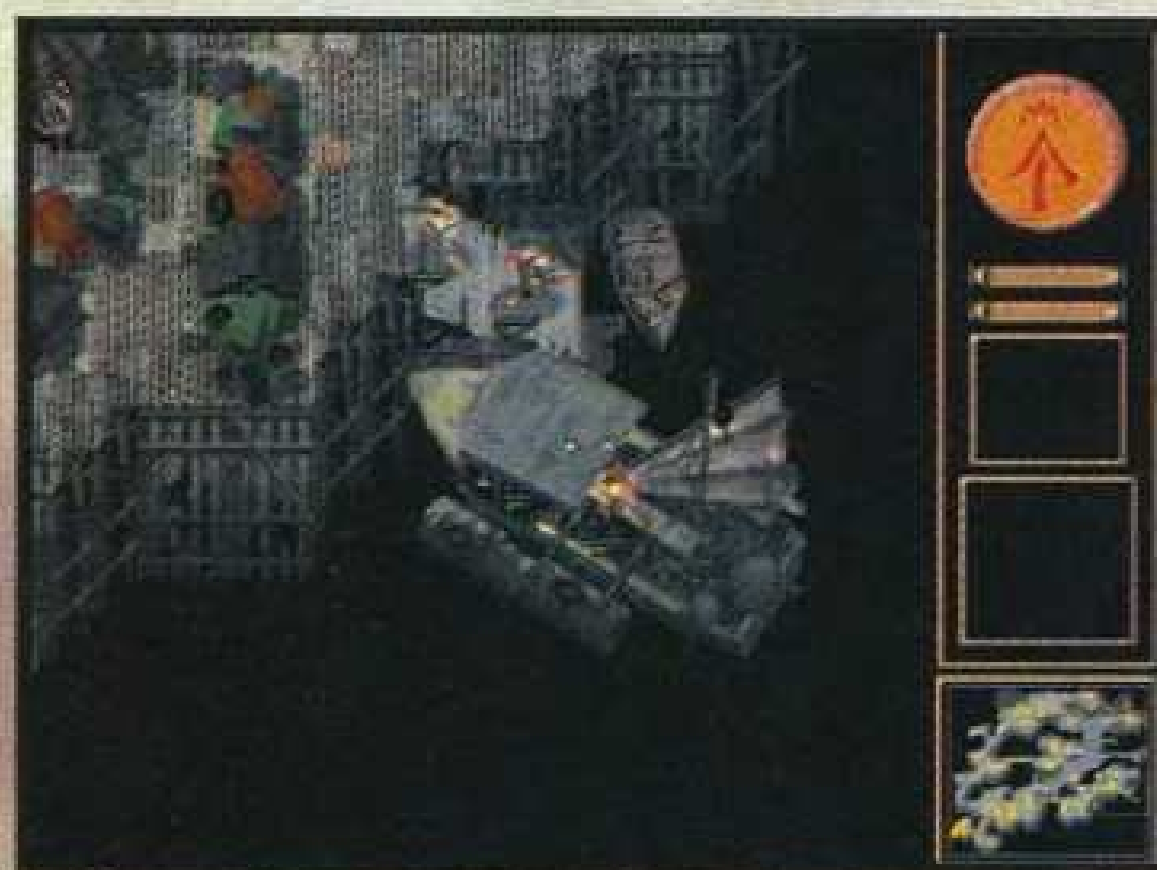
Tu pojawia się jeden z większych mankamentów WATERWORLD – gra w pewnym momencie robi się zbyt prosta. Po kilku łatwych misjach następują schody, parę razy jest rzeczywiście ciężko – kulminacja następuje w czasie walk z pierwszym plemieniem postępującym się karabinami maszynowymi, ale zaraz potem sami dostajemy takie w swoje brudne łapska i stajemy do walki z gostkami postępującymi się głównie... białą bronią! Co z tego, że są niekiepsko napakowani, skoro giną nim zdążą dojść do któregoś z naszych ludzi. I tak, mimo przejściowych kłopotów, nim się człowiek obejrzy, a już ma te 23 misje za sobą. Tak, misji jest zdecydowanie za mało i są w większości zbyt proste. Zadziwiający jest w dzisiejszych czasach brak opcji gry dla wielu graczy, co mogłoby chociaż w części rekompensować krótki czas zabawy jednej osoby.

Banzai

WATERWORLD



Na pierwszy rzut oka bitwa nie różni się zbyt od tego, do czego zdążyły przyzwyczaić nas inne strategie czasu rzeczywistego. Sposób zarządzania jednostkami przypomina bardzo ten z C&C, przy czym olbrzymie znaczenie ma w WATERWORLD możliwość przypisywania klawiszy oddziałom. Przy zaznaczeniu grup doskwiera natomiast brak wskaźników energii poszczególnych żołnierzy na panelu kontrolnym. Przez to często w chaosie walki przestaje być widoczne kto jak stoi ze zdrowiem i nie jesteśmy w stanie na czas wycofać osłabionego wojownika. Trudno także zrozumieć braku sensownego systemu centrowania. Jedynym sposobem na szybkie odnalezienie zaznaczonej jednostki jest użycie i natychmiastowe wyłączenie trybu śledzenia, w którym ekran podąża za wybranym delikwentem. Są



tempa upływu czasu. Przyda się to szczególnie w misjach obrony atolu przed najazdem, gdzie na początku trudno się obejść bez dobrze umieszczonych min i rozsądnego rozstawienia wojowników.

Na planszy można znaleźć liczne bogactwa, takie jak amunicję, hydro czy ziemię. Nie mniej ważne są zapisane strony papieru. Niekiedy są to kawałki gazet, z których można uży-



nia, dzięki którym zakupiony za tę samą cenę sprzęt ma w praktyce dużo większą wartość bojową. Doskonałym przykładem mogą tu być kusze, które po rozbudowie potrafią wystrzeliwać eksplodujące ładunki, stając się bronią efektywną, a jednocześnie zużywającą mało amunicji. Spotkamy się także z elementami stałymi, przy czym chodzi tu przede wszystkim o dźwignie otwierające przejścia. Innym ważnym elementem są stacjonarne działka, które mogą zostać zajęte przez obie strony konfliktu.

Inteligencja przeciwników specjalnie nie zaskakuje, ale też nie razi. Zwykle jesteśmy świadkami zmasowanego ataku, jednak nie powinno uciec uwadze gracza, że zranieni wrogowie niejednokrotnie wycofują się, by wrócić większą grupą. Poza tym trzeba pamiętać, że oni także potrafią zbierać przedmioty i z nich korzystać.

Sceneria, w której rozgrywa się walka, nie należy do najpiękniejszych. Ważne, że plansza jest jednym dużym obrazkiem, a nie efektem poskładania małych części. Byłoby to zaletą, gdyby nie słaby kod progra-

Interplay

DYSTRYBUTOR PC - CD PROJEKT CENA: 159,00
PC DOS/WIN/95 Min. 486 DX2/66, 8 MB RAM

OCENA: 6/10



kim świecie. Wspominałem o śmigłowcu. Oto on: Bell 206B JetRanger. Dobra rada: bez choćby namiastki throttle'a i rudder'a, próby okietznania tej maszyny można uznać za stratę czasu. Była to kolejna pochwała



Po krótkim zapoznaniu się z FLIGHT SIMULATOR '98 można dostrzec pewne zmiany w stosunku do poprzednich jego wcieleń. Pierwsze, co rzuca się w oczy, to ogromna ilość scenerii. Jest to właściwie cały świat włożony w ponad 170 MB w kilkuset plikach. Następną sprawą to wykorzystanie akceleratora 3D poprzez Direct3D. Ważnym rozszerzeniem jest wbudowanie w FS98 modelu dynamiki lotu śmigłowca. No-



wością jest też możliwość grania poprzez Internet. Bardzo przydatne okazuje się zastąpienie instrukcji papierowej elektroniczną i poświęcenie tych kartek w Pilot's Handbook na mapy.

Żeby być w zgodzie z regulami, kilka słów o samym symulatorze. Grafika w FS98 na pierwszy rzut oka nie oszałamia ilością szczegółów i wygląda dość zgrzebnie. Na dłuższą metę jednak przekonuje i pozwala w miarę łatwo orientować się w przestrzeni. Każde miasto ma swój niepowtarzalny charakter. Bez trudu rozpoznać można charakterystyczne budowle.

Zresztą wystarczy przelecieć się nad Paryżem czy Nowym Jorkiem z prawdziwą mapą w rękę – i wszystko będzie się zgadzało. Do specyficznego odwzorowania warunków lotu też trzeba się przyzwyczaić. Krótko mówiąc, jakość symulacji może wystraszyć początkujących. Ważne tutaj jest wszystko, każdy błąd zemści się na pilocie. FS98 oddaje pracę praktycznie każdego urządzenia, w które wyposażony jest samolot, od podwozia do odbiornika radio-latarni. Ale po pewnym treningu na prostszych samolotach, takich jak Cessna, można się odnaleźć w tym wiel-



realizmu symulacji. Kto wie, jak działa śmigłowiec, będzie wiedział dlaczego.

Pora napisać, czym naprawdę jest FLIGHT SIMULATOR. Dla mnie jest to „Symulatorowy System Operacyjny” – coś, co można rozbudowywać, przerabiać, zmieniać i dostosowywać do własnych potrzeb. Oczywiście wiele innych programów można również mocno konfigurować i uzbrajać w dodatki, ale nie jest to tak spektakularne jak w przypadku FS. Ilość istniejących rozszerzeń jest po prostu nieprawdopodobna. Przeglądając tylko jeden poświęcony FS (www.flight-sim.com) znalazłem prawie 4 tysiące plików z modelami najróżniejszych samolotów. Wśród



cych scenarii, modeli samolotów i wszelkich ich właściwości. Do dyspozycji są też najróżniejsze dodatki ułatwiające nawigację, jak np. odbiorniki GPS. Są programy, które po odczytaniu z Internetu aktualnej prognozy pogody w podanym rejonie świata potrafią symulować na trasie przelotu zmiany zachodzące w warunkach atmosferycznych.



na latanie jakimś małym samolotem pasażerskim i pewną liczbę lotów do wykonania. Po każ-

miłośników latania. FLIGHT SIMULATOR przeznaczony jest dla osób kochających samoloty

SIMULATOR 98

i wszystko, co z nimi związane. Wyobraź sobie, znużony pilocie F-16, ośmiodziesiętny lot z Los Angeles do Tokio tylko po to, aby tam wylądować... Dla miłośników prawdziwego latania są to po prostu kolejne przyjemnie spędzone przed komputerem godziny, dla nich to normalka.

LMK

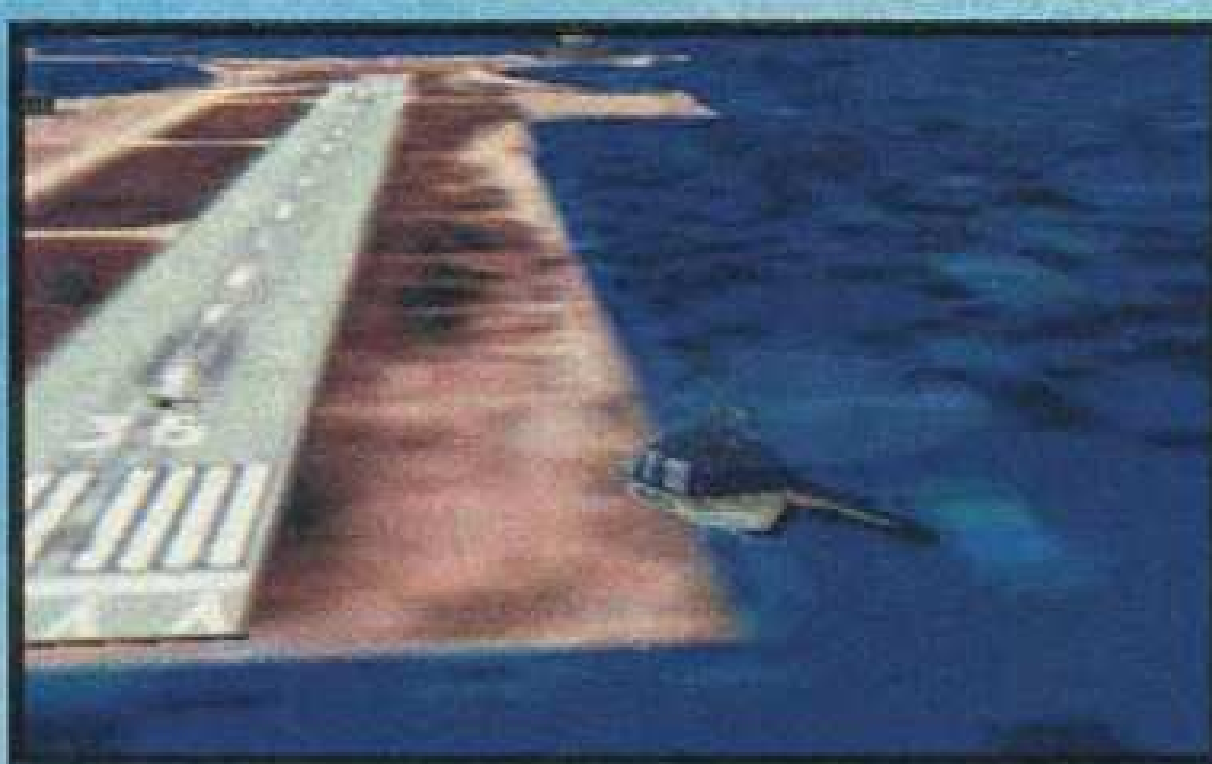
nich były na przykład Boeingi polskiego Lotu, a nawet B-17. Pomijając charakterystyczne malowanie, znaki, itd., ten właśnie B-17 został uszkodzony podczas wykonywanego nalotu i jego uszkodzenia widać. Co więcej, autor tak zmienił właściwości dynamiki lotu, aby odpowiadały uszkodzeniom!

Kolejna kategoria rozszerzeń to scenerie. Tworzą je fani FS na całym świecie. Dzięki temu wśród scenerii można znaleźć bardzo egzotyczne miejsca, jak również scenerie znane z FS, ale wzbogacone o drogi, budynki, mosty i charakterystyczne obiekty, np. Wieża Eiffla, Statua Wolności. Jest ich mnóstwo i jeśli dobrze poszukać, można znaleźć prawie każde znane miejsce na Ziemi. Są też edytory pozwalające na tworzenie własnych i modyfikowanie istnieją-

Tych dodatków i rozszerzeń jest naprawdę wiele. Jeśli dodać rozliczne kąciki pogawędek (chat), listy newsowe, listy dyskusyjne i publikacje elektroniczne, to zajęcie na długie zimowe wieczory gotowe.

Specyficzną atmosferę wokół FLIGHT SIMULATOR tworzą też wirtualne linie lotnicze. Zasada działania jest prosta. Po zapisaniu się, świeżo upieczony pilot linii lotniczych otrzymuje licencję

dym locie przełożony ocenia wykonane zadanie. W miarę jak rośnie doświadczenie pilota (wylatane godziny), sukcesywnie otrzymuje on licencje na co-



raz większe samoloty. Jeśli ktoś myśli, że to proste, proponuję spróbować.

Po tej wyliczance robi się jasne, że nie jest to program dla wszystkich

Microsoft

DYSTRYBUTOR PC - MICROSOFT CENA: -99
TERMIN WYDANIA PL - NIEZNANY
PC WIN'95 Min. Pentium 133, 16 MB RAM

OCENA: 8/10





tę w śmietniku w bibliotece). Praktycznie możemy je wszystkie zebrać, robiąc kółko między paroma pomieszczeniami. Nikt nie potrudził się, żeby karty znajdowały się w losowo wybieranych przez komputer



dodaje fakt, że głosów postaciom udzielili ci sami aktorzy, co w filmie), czy obejrzeć śmieszna animację. Mamy unikalną możliwość pobuszowania po rodzinnym gnieździe naszych bohaterów. Możemy podglądać sąsiadów (zobaczyć np. co zchowają w barku Flandersi), czy odkryć tajny schowek dyrektora Skinnera. Mamy również okazję pomyszkować w szufladach nauczy-

lokalizacjach. Jesteśmy także zmuszeni do kołowania po ulicach Springfield, bo mimo oznaczenia ważnych miejsc na planie, nie możemy się do nich od razu przenieść,



niowymi: nigdy nie wiadomo, co się wyciągnie. Perypetie żółtawych ludzików wnoszą do naszego życia

THE SIMPSONS

VIRTUAL SPRINGFIELD

Jeżeli ktoś zada wam pytanie, który animowany serial opowiadający o przygodach zwiariowanej rodziny osiągnął niebywałą popularność w USA (i nie tylko), a w ciągu swojej kariery telewizyjnej zdobył między innymi Nagrodę Peabody, cztery Nagrody Environmental Media, trzy Nagrody Genesis i dziesięć nagród Emmy, to zapewne nie będziecie mieli trudności z odpowiedzią. Oczywiście, jest to film o rodzinie Simpsonów, mieszkańcach miasteczka Springfield. Wprawdzie przeciwnicy tego serialu twierdzą, że jest to jeszcze jeden płytki produkt zdegenerowanej kultury końca XX wieku, kultury komputerów (i pism opisujących gry komputerowe), Internetu, Coli i Spice Girls, ale dla niezliczonej rzeszy fanów serialu o rodzinie Simpsonów te zarzuty nie mają najmniejszego znaczenia. Kiedyś i my wygodnie mościliśmy się przed telewizorem z paczką chipsów i oglądaliśmy przygody zwiariowanej rodziny, ich znajomych, wrogów i przyjaciół. Simpsonowie są jak zawartość torebki z cukierkami imie-

odrobinę radosnego i zwiariowanego humoru. W USA niedługo transmitowana będzie już dziewiąta seria przygód Simpsonów i mieszkańców Springfield. Z tej okazji studio, które tworzy film, postanowiło zorganizować niebywałą promocję. Fox, Pepsi-Cola Company i firma zajmująca się budowaniem domów ogłosiły konkurs, w którym główną nagrodą ma być domek, będący dokładną repliką animowanego domu Simpsonów.

W ramach świętowania tego jubileuszu stworzono także grę komputerową THE SIMPSONS: VIRTUAL SPRINGFIELD, dzięki której możemy zwiedzić rodzinne miasto naszych bohaterów. Produkt ten jest typowym przykładem gry w rodzaju „point and click”, czyli „wskaz i pacnij”. Po najechaniu na jakiś przedmiot i kliknięciu na nim myszą możemy usłyszeć naprawdę zabawne komentarze (dodatkowego smaczku

cielek. Słowem, zwiedzamy Springfield od podszewki.

Po pewnym czasie grania, taka wycieczka staje się uciążliwa. Wejść możemy tylko do kilku pomieszczeń, kliknąć na niektórych przedmiotach. Nieunikniony jest moment, kiedy okazuje się, że w Springfield niewiele już mamy do zdziałania. Takie wrażenie odnosimy po dwóch, trzech godzinach zabawy. Wprawdzie dodatkową atrakcją tego produktu są rozmaite wstawki zręcznościowe (jest nawet sekwencja parodiująca DOOM), ale ile czasu można się bawić we wrzucanie Krustiemu do buzi monet, czy obrzucać rodzinę balonami z wodą? Pewnym urozmaicheniem mogłoby być również zbieranie specjalnych 74 kart z postaciami z filmu, które ukryte są w mieście. Pomysł nie byłby może taki głupi, gdyby nie fakt, że karty porozmieszczane są dokładnie tych samych kilku miejscach (np. prawie zawsze możesz odnaleźć nową kar-

tylko musimy zmusznie wędrować po miasteczku. Oczywiście miło jest poglądać kolorowe Springfield, ale chyba nie o to w grach chodzi?



Odniosłam wrażenie, że grę stworzono głównie dla zacieklek miłośników serialu. Ludzi, którzy nie pałają miłością do Simpsonów, może nieźle rozżłościć. Owszem, grafika jest bajecznie kolorowa, zachowano humor, z którego film słynie, ale zabawy nie wystarczy na długo. Nawet cierpliwy gracz może się w końcu znudzić klikaniem na ekranie. Można by przyjąć, że jest to produkt dla dzieci, ale czasami jego zawartość temu zaprzecza. Muszę przyznać, że miałam kłopoty z oceną tej gry. Moja emocjonalna więź z serialem sprawiła, że długo walczyłam ze sobą. Postanowiłam obiektywnie popatrzeć na sprawę oczami gracza. Tak więc film otrzymuje ode mnie 10, ale gra tylko 3.

Krupik

Fox Interactive/E.A.

DYSTRYBUTOR PC - IPS CENA: -90
PC WIN'95 Min. P75, 8 MB RAM
MAC SYSTEM 7.0 Min. Power PC 66 MHz 16 MB RAM

OCENA: 3/10



Posiadanie żywego zwierzątka, oprócz wielu plusów, ma także minusy. Z psem trzeba wychodzić na spacer o zabójczych najczęściej porach dnia, koty drapią meble, mogą powodować alergię, a kanarkom trzeba sprzątać klatki. Teraz jednak można mieć zwierzątko doskonałe. Skąd? Należy zaopatrzyć się w DOGZ, CATZ lub ODDBALLZ. Każdy z tych programów oferuje ulubieńców o innych cechach osobniczych oraz walorach hodowlanych. Dla miłośników klasycznego inwentarza – psy i koty, a dla bardziej wymagających – kosmiczne stworki, nazwane oddballami. Wystarczy na początku wybrać jednego z kilku małych szczeniaków, kociaków lub oddballów, a potem poświęcić się jego wychowaniu. Nasz pupil rośnie, rozwija się i... nigdy nie umrze (co jest następnym plusem posiadania komputerowego zwierzątka z zaznaczeniem, że zostanie on skazany na osierocenie).

Nasi podopieczni mają różne cechy charakteru. W przypadku kotów możemy wybrać np. pieszczocha, strachliwego puszcza, czy odważnego łowcę gryzoni domowych. Dbanie o naszego faworyta polega na dostarczaniu mu jedzenia oraz zapewnianiu rozrywki. Mamy do wyboru kilka rodzajów zabawek, takich jak np. piszcząca gumowa laleczka czy kłębek wełny. Wspaniałą przygodą jest dla kotka łapanie myszy. Można ją wywabić z dziury za pomocą sera – metoda ta skutkuje również poza rzeczywistością wirtualną. Zwierzęta możemy nagradzać głaszcząc lub oferując smakołyki, jak i karać (choć rzadko jest za co) za pomocą np. zraszacza z wodą. Mamy także możliwość zmienienia koloru futerka naszych ulubieńców, a do wyboru jest kilka kolorów farby. Trzeba przyznać, że odporność futrzaka komputerowego jest poważną przewagą nad żywym kotem, który nie wyszedłby bez szwanku po takim zabiegu.

Odniosłam wrażenie, że programy te zostały zrobione przez ludzi, którzy wiele czasu poświęcili obserwowaniu zachowania zwierząt. Porównując mojego żywego, kociego ulubieńca z jego komputerowym konkurentem, muszę stwierdzić, że ich zachowanie jest bardzo podobne. Koty mają takie odruchy, które można zaobserwować dopiero po dłuższym obcowaniu i gra to oddaje. Wydają także bardzo realistyczne dźwięki, począwszy od okrzyków przerażenia, a na radosnym pomrukiwaniu kończąc. Wprawdzie niektórzy miłośnicy myszy skarżą się, że niezbyt korzystnie przedstawiono te gryzonię, ale po możliwościach programistów z PF MAGIC sądząc, tytuł dotyczący pielęgnowania myszek jest tylko kwestią czasu.

Nasi ulubieńcy mogą wiernie pilnować dostępu do naszych komputerowych danych, ponieważ specjalne opcje pozwalają nam na używanie bohaterów DOGZ, CATZ, ODDBALLZ jako wygaszaczy ekranu, które można wyłączyć dopiero po podaniu odpowiedniego hasła. Jeśli tego nie zrobimy, a zdarzy się, że na dłuższą chwilę oddalimy się od monitora, nad pozostawionym uśpionym zwierzątkiem pojawi się chmurka zawierająca treść jego snu. Niekiedy są to prawdziwe koszmary, z których wynika, że popełniliśmy dziesiątki błędów wychowawczych.

Po dużym sukcesie DOGZ i CATZ niedawno zagościły na komputerach także ODDBALLZ. Są to bardzo dziwne zwierzątka, przypominające postacie z kreskówek. Możemy je zabawić przy pomocy różnych urządzeń, spośród których warto wymienić takie jak transformer (zmienia wygląd naszego oddballa strzelając w niego falami energetycznymi), seismo-ball (ciężka metalowa kula), gravitron (wydziela fale magnetyczne). Ulubioną formą spędzania przez oddballe czasu wolnego jest śpiew i taniec, ale uwielbiają one również słuchać muzyki z Pop Boxu.

Odballe buszują ostatnio w Internecie. Można pochwalić się swoim „kulodziwniakiem” przed znajomymi, a poza tym ogłoszony został na sieci konkurs, który polega na zaprojektowaniu swojego własnego oddballa. Zwycięski projekt doczeka się realizacji z pomocą komputera przez specjalistów z PF MAGIC.

Produkt firmy PF MAGIC właściwie nie jest grą, lecz nakładką na system Windows, która może uprzyjemnić nam dni i lata spędzone przy komputerze. Program ten może

być również doskonałą zabawą dla dzieci i pomóc im w łagodny sposób „oswajać” się z komputerem. Dziecko może się także nauczyć, że każde zwierzątko wymaga opieki i poświęcania mu uwagi. Jedyne do czego mam zastrzeżenie w przypadku CATZ, to zbyt okrutnie przedstawione łapanie myszki i torturowanie jej przez miłego kotka.

Bawiąc się DOGZ, CATZ czy ODDBALLZ nie sposób nie zauważyć, że obecnie na rynku coraz większą popularnością cieszą się programy edukacyjno-rozrywkowe. W programach tych opiekujemy się „żywymi” istotami, próbujemy wychować je za pomocą nagród oraz kar i w końcu zapominamy, że są to tylko postacie z komputera. Być może są to raczkujące próby stworzenia autonomicznego

się przeobrażać. Natomiast w najbardziej poważny sposób do problemu sztucznego życia podeszli twórcy CREATURES (SS'45). W grze tej możemy ingerować w życie zabawnych stworzeń i wychowywać kolejne, coraz doskonalsze ich pokolenia. To już pachnie prawdziwą sagą.

Koty, psy i kulodziwniaki mogą wspaniale uprzyjemnić nam czas i bardzo wiernie bronić naszego kom-

YOUR COMPUTER PETZ

stworka o inteligencji może nie za wysokiej, ale za to samodzielnej? O ile DOGZ i CATZ nie wnoszą wiele nowego, o tyle ODDBALLZ aspirują do traktowania ich jako stworów niezależnych, potrafiących



putera. Po pewnym czasie zaczynamy traktować naszego komputerowego druha jak prawdziwego domownika. Prawdziwe staje się hasło: DOGZ, CATZ i ODDBALLZ – najlepszymi przyjaciółmi gracza.

Krupik

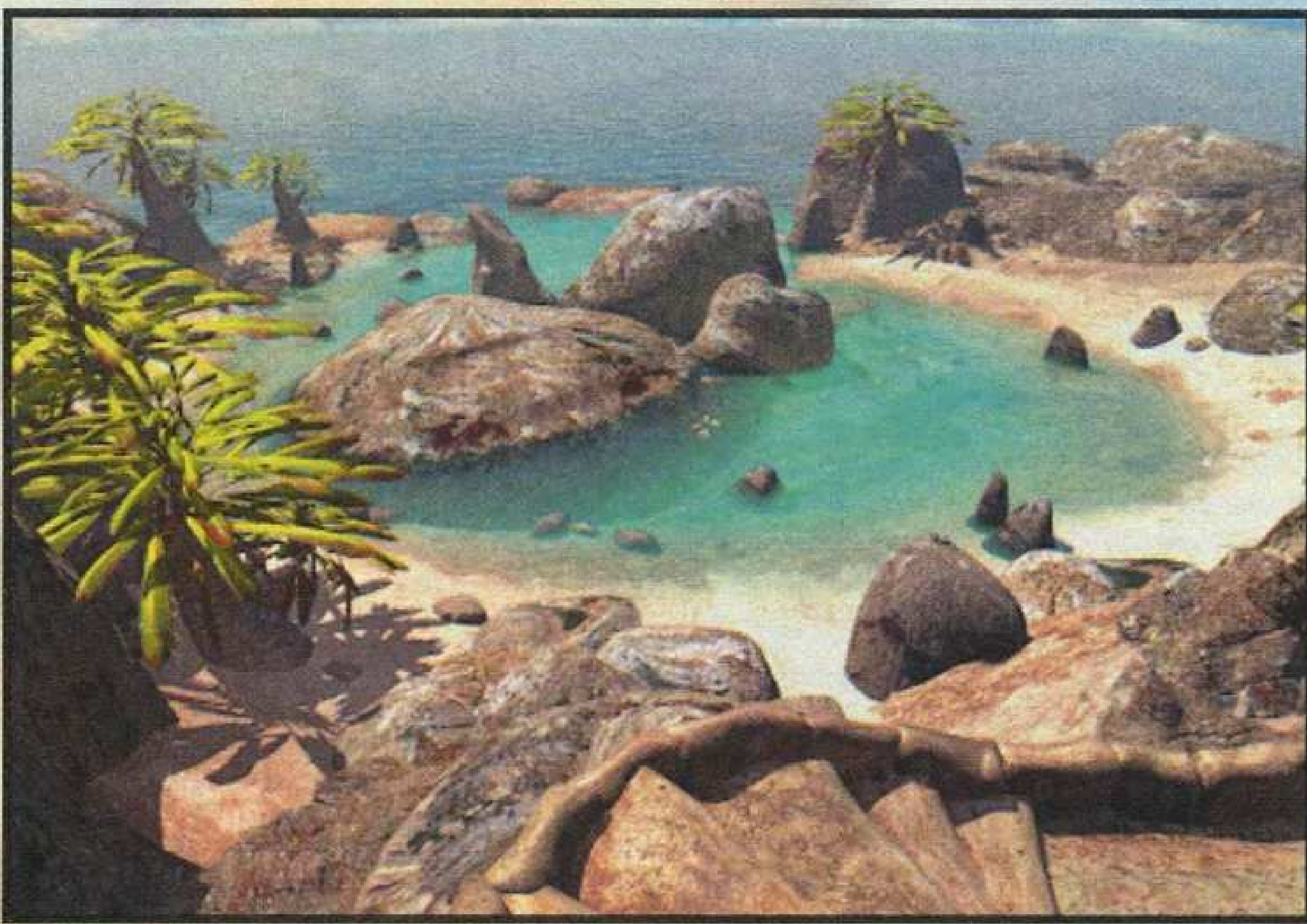
PF Magic

DYSTRYBUTOR PC – NIEZNANY CENA: –90
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'3.x/WIN'95 Min. 486 DX2/66, 8 MB RAM

OCENA: 7/10

SECRET SERVICE #51

41



Gdyby zapytać psychologów o wpływ gier komputerowych na młodzież, wszyscy grobowym tonem orzekliby, że jest on niezwykle szkodliwy. Od razu rzuciliby sztamowe przykłady (MORTAL KOMBAT i DOOM), po czym głębokim tonem zaczęliby nas informować



o degeneracji pokoleń młodych graczy. Mówiliby o tym, jaką popularnością cieszą się gry ociekające krwią i pełne bezsensownej przemocy. I o tym, jaki to zepsuty i szkodliwy element żywi się takimi grami. Ciekawe, dlaczego nie wspominają nic o pewnym zjawisku. Zjawisku nie mającym sobie równych w historii gier komputerowych, zupełnie bezprecedensowym i niezwykle interesującym... czyli o MYST.

Ilość legalnie sprzedanych na całym świecie egzemplarzy tej gry wystarczyłaby dla wszystkich mieszkańców Libii; ilość kopii, które trafiły na monitory komputerów innymi źródłami, jest już tylko słodką tajemnicą piratów. Dość powiedzieć, że żadna pozycja na rynku komputerowym z popularnością MYSTA równać się po prostu nie może, bowiem pomimo całego szumu, jaki wokół DOOMA czy MORTAL KOMBAT się robi, to właśnie MYST jest oknem, przez które wielu graczy pierwszy raz zajrzało do świata rozrywki komputerowej. I zostało tym światem oczarowanych. Dlatego, choćby przez grzeczność, fenomenem tym wypadałoby się zająć.

GRA?

RIVEN, drugą część MYST, nie powinno się w zasadzie nazywać grą. Dzięki sukcesowi, jaki pierwsza część odniosła na świecie oraz kultowi, jaki się wokół MYST wytworzył, staje się on czymś więcej. Słowa „coś więcej” nie oznaczają w tym wypadku demonstracji nieprawdopodobnych możliwości obliczeniowych naszego sprzętu ani niezwykle realistycznej rekonstrukcji działania silnika spaliniowego w naszym autku. W tym bowiem przypadku rozgrywka odbywa się w takim samym stopniu



w naszej wyobraźni, jak i na ekranie komputera.

Z przykrością muszę jednak stwierdzić, że słowa te są zupełnie pozbawione sensu dla osób, które lubią na samym początku gry zostać powalone rewelacyjnym intrymem, aby zaraz potem wbić się w sam środek niezwykle emocjonującej i pełnej napięcia akcji. RIVEN nie trafi do takich osób. Nie ma na to szans, bo na pierwszy rzut oka, gra wydaje się bez polotu.

Podobno liczy się pierwsze wrażenie – wiecie: „pokaż mi swoje mieszkanie, a powiem ci kim jesteś”. To prawda. Obecnie jest tyle tytułów na rynku, że aby któryś z nich zapadł w pamięć, musi się czymś wyróżniać, a już na pewno zachęcać do dalszej gry po pierwszym kontakcie. Właśnie: czy musi?

Trudno powiedzieć. Wiadomo na pewno, że dzięki reklamie, jaką zrobił MYST sam sobie, druga część nie musiała stawiać na efekciarstwo i modę. Sequel musiał po prostu podtrzymać dobre imię, co

wcale nie oznaczało, że miał powalać od razu na wejściu – z takim przekonaniem odpalałem tę grę.

No i nie pomyliłem się, bo sam początek gry, można to powiedzieć z ręką na sercu, jest absolutnie przeciętny. Taki taśmowiec z fotorealistyczną grafiką. Wiecie – OBSIDIAN, BLUE ICE, LIGHTHOUSE, 7th GUEST – to już było. Obejrzałem niezbyt wciągające wprowadzenie, poklikałem sobie trochę niespecjalnie atrakcyjnym kursorem po ekranie, porzuciłem

z miejsca na miejsce, powcisnąłem parę dźwigni... Niektóre zdjęcia mnie ujęły, parę animacji mile zaskoczyło i... koniec. Nieco zdegradowany wyszedłem z arcyciekawego świata Riven. Okazało się, że ma zatrzęsająco niską mierność. Tak przynajmniej mi się wydawało.

Niestety, nie mogę powiedzieć, że przy drugim podejściu RIVEN nagle się zmienił i mnie zaskoczył.

Wcale też nie okazało się, że w ferworze walki z opakowaniem zapomniałem o instrukcji pełnej bardzo użytecznych informacji, podnoszących atrakcyjność gry o 200%. Żadnych walk, tajemniczych dodatków ani rund bonusowych. Nic ponad klikanie, oglądanie, klikanie, podziwianie, klikanie, główkowanie i jeszcze raz klikanie. Oraz wchłanianie tego wszystkiego, co z monitora się na nas wylewa i co jesteśmy w stanie zauważyć i wydedukować.

Żadna inna gra nie potrafiła oddać tego, co czujemy, czytając książkę. Ok, wiem, że dziś czytanie to anachronizm, ale jednak ze wstydem muszę się przyznać, że ja to lubię. Podobno nic nie rozpala wyobraźni i zmysłów bardziej niż dobra, wciągająca książka. Medium elektronicznym wciąż nie udało się zapewnić wrażeń, jakich dostarcza porządna lektura. Cóż, RIVEN jest chlubnym wyjątkiem, który potwierdza tę regułę. W RIVENIE, oprócz tego, co widzimy na monitorze, zmuszeni jesteśmy bu-

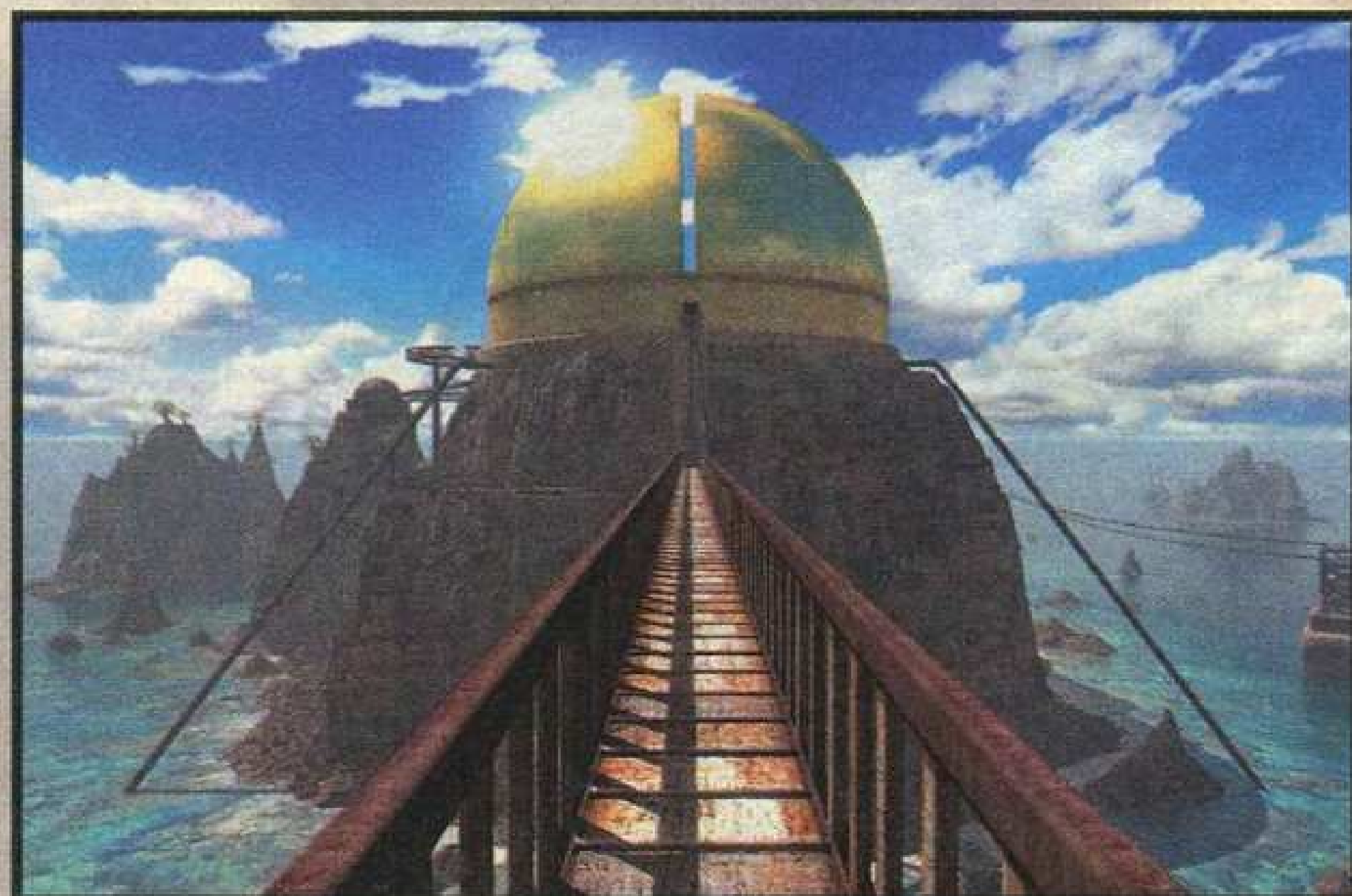


dować równoległy obraz w wyobraźni i jeżeli podczas gry w odpowiedni sposób interpretowaliśmy fakty, oba te obrazy ułożą się w finale w spójną całość.

Gra? Zdecydowanie nie. RIVEN jest doświadczeniem, przeżyciem porównywalnym do tego, jakim jest obcowanie z głęboką lekturą. Ten produkt jest bliższy wizji multimedialnej książki bardziej niż jakiegokolwiek tytuły w rodzaju „Interaktywnych Bajek”.

MYST 2?

RIVEN jest klasycznym sequelem. Ten sam świat, ten sam główny bohater, podobne zagadki i interfejs. Teoretycznie nic nie stało na przeszkodzie, aby tytuł RIVENA brzmiał po prostu: MYST 2. Jednak autorzy



ambitnych pozycji starają się, aby kolejne części tytułu zachowywały pewną odrębność, przynajmniej pozorną. W wypadku RIVENA, mimo tych wspólnych mianowników obu części, chłopakom z RED ORB się to udało.

RIVEN nie jest dolepionym na siłę dalszym ciągiem historii Atrusa. Otwarte zakończenie MYSTA nie pozostawiało wątpliwości, że nastąpi część druga, a ta, mimo że również koncentruje się na podróżach z jednej krainy do drugiej i obraca się wokół ksiąg pisanych przez Atrusa, to jednak daje graczowi poczucie uczestniczenia w zupełnie innej przygodzie. I rzeczywiście, znajomość MYSTA jest zupełnie zbędna przy grze w RIVENA, choć oczywiście osoba, która ukończyła MYSTA, o wiele lepiej zrozumie to, co dzieje się w świecie Riven.

Do gry w RIVEN jest niezbędny zmysł obserwacji i umiejętność kojarzenia faktów – i to na skalę znacznie większą niż w innych przygodówkach, bo chociaż tu także natrafimy na standardowe zagadki typu: „przesuń dźwignię tu i zobacz, co stanie się tam”, to jednak ich rozwiązanie nie wystarczy, by popchnąć akcję naprzód. Brzmi to dość zawile, ale ma sens. Najlepiej wytłumaczyć to na przykładzie.

We wprowadzeniu do gry, podczas którego zostajemy przez Atrusa wprowadzeni do świata Riven, widzimy, jak pewien tubylec zostaje zabity przez rebelianta. Zabójca wyzwala nas z klatki, w której lądujemy po przeniesieniu się do Rive-

nych urządzeń natykamy się na tajemnicze oczy osadzone w skałach, basenach i innych dziwnych miejscach. Oczy te są wykonane z drewna, dają się obracać i są pokryte dziwnymi symbolami. Po obróceniu oko wydaje zwierzęcy dźwięk i wraca na swoje miejsce. Wydaje się, że nie ma to sensu. Potem jednak, z notatek rywala Atrusa, jego ojca Gehna, dowiadujemy się, że oczy są osadzone w skałach przez jakieś nieprzyjazne mu siły, to znaczy ruch oporu. Dopiero gdy skojarzymy parę innych faktów, zrozumiemy, czemu służą rzeźbione oczy – wyryte na nich symbole to liczby, zapisane w riveńskim systemie, które ułożą się w potrzebny później kod.

Może ten przykład nie wygląda groźnie, jednak wierzcie mi – w RI-



głębić, zaangażować się całym duchem – obserwować wszystko, widzieć i kojarzyć. Gdy umknie jakiś

RIVEN

pozornie nieistotny szczegół, może to oznaczać długotrwały zastój. Na szczęście fabuła RIVEN jest na tyle nieliniowa, że nawet jak gdzieś ugrzęźnicie, możecie poprobować swych sił gdzie indziej.

BYT

Po zapoznaniu się z bogactwem tego tytułu (staram się omijać słowo „gra” w odniesieniu do

RIVENA), muszę przyznać, że daleko innym pozycjom do jego głębi. Dla osób lubiących wyrafinowany i wysmakowany klimat będzie to produkt wysmienity, zaś dla każdego innego średnio ciekawy eksperyment, nie zachęcający do grania. O ile wydany w 1993 r. MYST był doskonałą demonstracją możliwości graficznych PeCeta i przyciągnął nawet fanów innych gatunków, którzy z zapartym tchem patrzyli na śliczną grafikę, o tyle dzisiaj grafika RIVENA, po ATLANTIS czy DARK EARTH, nie robi już takiego wrażenia. Oczywiście, nie można jej nic zarzucić, jest bardzo staranna, kolorowa, estetyczna, ale... wtórna. W erze ręcznie malowanych telf, postaci przenoszonych na monitor technikami rodem z filmów Disneya, fantastycznych animacji i zaawansowanego motion capture, mało jest miejsca na statyczne zdjęcia, jakie by nie były piękne. Chociaż nie uważam, że o sukcesie MYSTA zadecydowała śliczna grafika, to jednak na pewno była jednym z głównych czynników składających się na sukces tego dzieła. A w przypadku RIVENA grafika na pewno rewolucyjna nie jest. Hardcore'owy RIVEN może już nie odnieść sukcesu równego MYSTOWI. Przynajmniej w Europie, bo Stany są raczej nieobliczalne.

Banana Split

Broderbund/Red Orb

DYSTRYBUTOR PC – MIRAGE CENA: -90
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC DOS/WIN'95 Min. 486 Pentium 100, 16 MB RAM
Macintosh/OS Min. PowerPC 90, 9 MB RAM

OCENA: 8/10



VENIE jest bardzo wiele momentów, w których bezradnie wślepiamy się w monitor, nie wiedząc, co dalej robić. I to nie dlatego, że nie potrafimy otworzyć zamkniętych drzwi czy uruchomić jakiejś maszyny – to by było zbyt banalne. Tutaj czasem można mieć w ręku wszystkie elementy zagadki i nie wiedzieć, co z nimi zrobić, bo w RIVENIE nie ma podpowiedzi, subquestów i rozmów, w których ustalamy kolejne zadania do wykonania. Jeżeli nie jesteś w stanie ogarnąć całej sytuacji i wykorzystać tych nielicznych wskazówek, jakie są ci dane, to skazany jesteś jedynie na solution – mordercę przygodówek.

Aby móc w pełni rozkoszować się RIVENEM, trzeba się w nim za-

na, i znika. Po tym początkowo niezrozumiałym wydarzeniu, rozgrywka toczy się zwykłym torem – rozwalamy jakieś łamigłówki, na przemian, to wściekamy się, gdy nic nam nie wychodzi, to cieszymy się z sukcesu, uruchamiamy różne urządzenia i przemieszczamy się na sąsiednie wyspy. Na jednej z wysp, pośród różnych intrygują-





Gra ACHTUNG SPITFIRE! przenosi graczy na front zachodni II wojny światowej w latach 1939–1943. Rozpoczyna się po klęsce Polski w kampanii wrześniowej. Nie będziemy mieli jednak okazji dowodzić żadnymi czołgami czy innymi dywizjami. Naszym zadaniem będzie zestrzelić jak najwięcej samolotów wroga lub zbombardować mnóstwo obiektów, bo ACHTUNG SPITFIRE! to rasowa i klasyczna strategia lotnicza. Walczysz na wysokich nieboskłonach, czasem tuż nad ziemią, ale zawsze w powietrzu.

AS! wydaje się być tym dla wszystkich strategów lotniczych, czym seria STEEL PANTHERS dla maniaków czołgów. Przy tym AS! jest właściwie kolejną częścią wykorzystującą engine wydanej w 1996 r. gry OVER THE REICH (SS'44). Obie produkcje oferują spójną historię wojny powietrznej na szczeblu taktycznym (walki powietrzne i misje bojowe) i operacyjnym w opcji kampanii. Gra prowadzi gracza ścieżkami rozwoju taktycznych zdolności w kierowaniu eskadrą samolotów i wykonywaniu przeróżnych misji. Nieopierzony pilot zacząć musi od walk powietrznych (Dogfight), których przygoto-

ACHTUNG SPITFIRE

wano 71 (jest więc w czym wybierać). Walki te polegają zazwyczaj na krótkich zwarciach z danymi samolotami sformowanymi w jakiś szyk. Ćwiczymy manewr i umiejętność wyprowadzania samolotu na pozycję strzelecką.

Doświadczony lotnik znajdzie w tej grze wszystko, co jest potrzebne, by rozgrywać podniebne walki, ale bez potrzeby oglądania starcia z kokpitu samolotu. Można natomiast wcielić się w dowódcę grupy samolotów francuskich (?!), brytyjskich oraz niemieckich. Następnie czekają gracza misje bojowe (Combat Mission), których też przygotowano niemało (76). Różnią się one od zwykłych walk powietrznych tym, że zanim dotrzemy do celu mi-

si, mogą nas spotkać niespodzianki – awaria silnika jednego z samolotów albo też patrol myśliwców wroga. Gdy przebrniemy przez te generowane losowo niespodzianki, nadlatujemy nad cel, którym może być ugrupowanie bombowców, most czy składy amunicji przy linii kolejowej albo budynki, wagony, czołgi, armaty...

Gdy uznamy, że wystarczająco posiadliśmy sztukę walki i pilotażu, czas przejść do najmocniejszej części gry – do kampanii (Tour Of Duty). Zazwyczaj rzecz sprowadza się do serii misji bojowych, powiąza-



no nowicjusza po tygodniowym kursie teoretycznym, jak i weterana, który zamęczył niejednego joya.

Gdy już przejdziemy wszystkie walki powietrzne i misje bojowe, mamy jeszcze możliwość wyedytowania sobie walki powietrznej (Design Your Own Dogfight). Każda ze stron może mieć do 36 samolotów w 3 dywizjach, ale możliwości edytora są ograniczone i w sumie służy on raczej do celów treningowych, niżli do stworzenia nowego scenariusza z prawdziwego zdarzenia.

AS! jest bardzo wymagającą grą – musimy bowiem posiadać chociaż trochę wyobraźni przestrzennej (szczególnie, gdy wybierzemy poziom trudności zakładający różnice wysokości). Rzecz bowiem nie sprowadza się w tej grze do podejścia przeciwnika i ostrzelenia go. Trzeba tu przypomnieć sobie wszystkie sztuczki, które my lub nasi koledzy stosowali w symulatorach lotniczych. Zmniejszając prędkość robimy ciaśniejsze koła, możemy robić zwroty przez plecy lub „usiąść” przeciwnikowi na ogonie.

Dzięki przejrzystemu i wygodnemu interfejsowi, gracz może się skupić tylko i wyłącznie na walce i wykonywaniu zwrotów. Wielość scenariuszy i misji oraz ciekawe rozwiązanie kampanii (szczególnie Bitwy o Anglię), zadowalająca grafika, a także niezła muzyka i odgłosy – szcęk działek i huk eksplozji, warkot silników wyjących na najwyższych obrotach bądź cisza gasnących wskutek śmiertelnego trafienia (lub wycieknięcia całego oleju) – zapewniają dobrą rozrywkę, ale grze brakuje (podobnie jak OVER THE REICH) tego niewypowiedzianego czegoś, co miał

nych ze sobą losami jednej eskadry, którą dowodzimy. Od naszego wyboru zależy, którzy piloci wezmą udział w danej misji. Sprawa komplikuje się w przypadku kampanii obejmującej Bitwę o Anglię – głównego epizodu gry.

Dowodząc Anglikami musimy tak rozplanować loty swojej eskadry, by uchronić porty i lotniska przed niszczycielskimi nalotami nazistów. Przed Niemcami zaś stoi zadanie odwrotne. Muszą przemknąć się między patrolami Spitfire'ów i Hurrica-



ne'ów by dopaść Londynu czy Dover. A piloci męczą się, maszyny muszą tankować i uzupełniać amunicję. To już nie proste przesuwanie samolotów po niebie i strzelanie do maszyn wroga. To już prawdziwa układanka, która wymaga perfekcji w przydzielaniu zadań poszczególnym zespołom (na które można podzielić eskadrę).

AS! posiada pięć poziomów trudności, które mogą zaspokoić zarów-

FLIGHT COMMANDER 2, nie mówiąc już o STEEL PANTHERS.

Berger

Avalon Hill

DYSTRYBUTOR PC – MIRAGE CENA: -90
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNY
PC WIN'95 Min. Pentium 75, 8 MB RAM

DEMO: CD 50
OCENA: 7/10



Plansza 10x10 kwadratów. Sześć okrętów. Dwóch graczy. Obaj mają po jednym strzale – pierwszy strzela A1. Pudło. Każdy przeżył okres fascynacji starą, dobrą grą w okręty. Przepisy były często modyfikowane – każdy mógł oddać po trzy strzały zamiast jednego, ukazywały się planszowe lub podręczne odmiany i wydania gry.

I oto proszę. Już nie trzeba kupować ołówka lub długopisu oraz pożyczyc od kolegi kartki wydartej z zeszytu. Znana z takich przebojów jak RISK czy MONOPOLY firma HASBRO INTERACTIVE daje nam do ręki grę BATTLESHIP (bardziej podoba mi się niemiecki tytuł – FLOTTEN MANOEUVRE). Na szczęście klasyczna rozgrywka „gry w okręty” jest zaledwie jednym ze scenariuszy działu treningowego, gdzie poznajemy tajniki ste-



tekstowe menu), co nie równoważy braków grafiki. HASBRO powinno było się bardziej przyłożyć, ponieważ gra ta wyraźnie adresowana jest dla młodszej części PeCetowych maniaków.

W grę może zagrać maksymalnie do czterech osób w trybie multiplayer. W grze pojedynczej gracz może przydzielić sobie do trzech komputerowych przeciwników, co przy słabej inteligencji komputera jest wręcz wskazane (by wygrać z przyjemnością). Na początku każdego scenariusza należy skomple-



społy składają się z okrętów podwodnych, a które z nawodnych.

Okręty zostały potraktowane bardzo standardowo. Do wyboru są 3 rodzaje lotniskowców (różna liczba eskadr na pokładzie), pancerniki (zwane od dawna okrętami liniowymi), krążowniki, fre-

BATTLESHIP

rowania zespołami okrętów i samolotów. Uczymy się niszczenia platform wiertniczych oraz zdobywania ufortyfikowanych wysp przeciwnika (jak powiedział mi ostatnio kumpel, w armii polskiej nie wolno używać słowa nieprzyjaciel). W drugiej (World Domination) możemy rozegrać jeden z szesnastu scenariuszy, obejmujący wszelkie możliwe w tej grze zdarzenia, a celem jest wyeliminowanie wszystkich przeciwników. Trzecia część gry to podzielonych na 5 podtematów 16 scenariuszy (osłona lub zwalczanie konwojów, starcia o wyspy, walka o ropę oraz wojna totalna).

Właśnie. Sama rozgrywka znana ze szkolnych zabaw posłużyła do stworzenia obrazu walki taktycznej. I tyle gra ma wspólnego z pierwotnym pomysłem. Rzecz została bardzo uproszczona, by grało się szybko, gracz się nie naklikał i raczej wygrał. Interfejs jest czytelny (lewy i prawy klik oraz

tować okręty w zespołach (a może być w zespole do 6 okrętów, w tym do dwóch lotniskowców). Zazwyczaj jest ich 2-5 (maksymalna liczba zespołów). Niestety, swoboda w doborze okrętów jest ograniczona dwoma czynnikami. Pierwszy z nich to ilość gotówki (czy też punktów), jaką dysponuje się na początku scenariusza (w World Domination do 2500). Poza tym komputer ustala samodzielnie, które ze-



gaty i niszczyciele. Okręty podwodne dzielą się na dwa rodzaje – raketowe i klasyczne. Wybór, jak widać, nie jest wielki, ale wystarcza by tworzyć złożone zespoły dysponujące różnorodnym uzbrojeniem. Okręty mogą bowiem być wyposażone w rakiet Cruise, rakiet wielogłowicowe i średnie, działa różnych kalibrów, działa szybkostrzelne, torpedy.

Groźną bronią lotniskowców są oczywiście samoloty, czyli samoloty i helikoptery. Samoloty zgrupowane w eskadrach mogą rozpoznawać poszczególne kwadraty planszy (bardzo przydatne w bitwie), zwalczają okręty i samoloty przeciwnika oraz bombardować wyspy. Helikoptery także służą do rozpoznania, ale gdy zobaczycie co robią z okrętami podwodnymi przeciwnika, zrozumiecie, w czym tkwi ich siła.

Lotniskowiec stanowi rdzeń każdego zespołu, i przynajmniej jeden lotniskowiec powinien wejść w skład zespołu nawodnego. Na pewno przyda



się okręt liniowy z jego wielkimi działami i raketami samosterującymi. Dla osłony przeciwraketowej i lotniczej niezbędne będą też krążowniki, fregaty i niszczyciele (torpedy). Różnorodność uzbrojenia i typów okrętów pozwoli nam zaskoczyć przeciwnika.

Rozkazy określają stopień alarmu (różnicuje prędkość i przygotowania obronne) dla okrętów, wyznaczają drogę przemieszczania, a co najważniejsze, decydują o wyborze opcji obrony (jedną z czterech – żadna, przeciwlotnicza, przeciwraketowa, przeciwpodwodna). Można zastosować jedną taktykę obrony dla wszystkich rodzajów jednostek.

W wielu scenariuszach pojawiają się bazy umieszczone na wyspach, dysponujące własnymi wyrzutniami rakiet, radarami, lotnictwem i dokami, w których można szybko zreperować okręty. Opanowanie wyspy polega na zniszczeniu jej sił obronnych i podpięnięciu zespołem nawodnym. Wskazujemy rozkaz Invade i po sprawie.

Kilka słów trzeba poświęcić bitwie. Jest to klasyczna plansza 10x10. Wybieramy nasz okręt, następnie jedną z jego broni i wskazujemy cel na mapce przeciwnika. Jeżeli przeciwnik jest nierozpoznany, to strzelamy z wybranej broni na oślep. Jeżeli rozpoznamy go, to walimy na pewniaka, ale pociski mogą często nie trafiać (nie jest więc tak, że mówimy A5 i po walce).

BATTLESHIP nie rzuca na kolana jeżeli chodzi o grafikę, ale filmiki w pełni to wynagradzają. Gra jest szybka, prosta i wciągająca. Może bez ambicji, może nie dla rasowych strategów, ale nie można przecież żyć ciągle na poważnie.

Berger

Hasbro Interactive

DYSTRYBUTOR PC - HASBRO POLAND CENA: 155,00
PC WIN'95 Min. Pentium 75, 8 MB RAM

OCENA: 6/10





świata, misja, która sprowadza się do wyboru pewnych celów strategicznych.

Autorzy gry wprowadzili, oprócz wspomnianego wariantu taktycznego rozgrywania starcia, również: wybór stolicy, fortyfikacje (zwiększają obronność terytoriów), możliwość wynajęcia generałów, co wpły-

wa na efektywność militarną, rebeliantów, którzy zajmują opuszczone terytoria i atakują słabo bronione, jeńców, których można wymieniać, losowe zakłócenia akcji gry – powodzie, trzęsienia ziemi, epidemie, zmiany pogody, rebelie. Wpływa to na efektywność działań. Oprócz tego możliwy jest wariant Blind („fog of war”), który wiąże się z zakryciem niezdobytych terytoriów.

Jednostką kalkulacyjną jest batalion, co odpowiada epoce, z której wzięto mapy. Batalion piechoty był wtedy podstawową jednostką kalkulacyjną i taktyczną, jednak były nimi również szwadron kawalerii i bateria artylerii, czego już autorzy gry nie uwzględnili. A szkoda, bo RISK w takim wariantcie mógłby być bardzo ciekawą grą planszową. Rozgrywka składa się z tur, a każda z nich, w wariantcie klasycznym, z następujących faz: uzupełnienia, które trzeba dyslokować na swoich terytoriach, walki, czyli ataku lub obrony, manewru jednostkami, które można przemieszczać między sąsiadującymi terytoriami, losowaniu karty ryzyka. W wariantcie taktycznym tura rozpoczyna się od fazy dyplomatycznej, w której można zneutralizować groźnego sąsiada, żeby łatwiej pokonać tych słabszych. Pozostałe fazy są podobne.

Jest to RISK z nowymi rozwiązaniami, które mogą się spodobać miłośnikom tej gry. Zagrać w nią może każdy, ponieważ nie jest to

RISK



Wydawało się, że tematyka RISKów została już zupełnie wyeksploatowana. Opisałiśmy je w SS11 i w SS18. Poza jednym wyjątkiem były to produkty shareware'owe. I nic dziwnego. To przecież z założenia prosta planszówka strategiczna. Jednak HASBRO INTERACTIVE, największa europejska firma zabawkarska pokazała co jeszcze można z RISKĄ zrobić. Opracowany przez HASBRO, RISK został wydany ze spolszczoną instrukcją przez firmę HASBRO POLAND teraz, czyli rok po premierze na Zachodzie. Niestety, nie jest to najlepszy przekład językowy. Rażą niektóre zwroty i nieporadność w stosowaniu terminologii militarnej. Za to rozwiązania konfiguracyjne gry są efektem

ją dwa sposoby grania: w klasycznego RISK (Classic Risks) z losowaniem kostkami oraz w taktycznego (Ultimate Risks), gdzie losowanie wyniku starcia zostało zastąpione algorytmem uwzględniającym ukształtowanie terenu, manewru taktycznego, wielkości armii obu stron, fartu, wzmocnienia armii generałem. W drugim wariantcie na uwagę zasługuje możliwość dokonania manewru taktycznego, co ma wpływ na wynik starcia. Dotyczy to zarówno ataku, jak i obrony. Jednak i w tym wariantcie dostępne są kostki.

Cel gry może być określony przez gracza, a do wyboru są: zupełny podbój świata, ograniczony podbój



wprowadzenia pewnych innowacji. Te przekształciły klasycznego RISK-a w małą strategię planszową.

RISK twórców z HASBRO ma przyzwoitą grafikę i elementy animacji. Podobny poziom reprezentują dźwięk, muzyka i efekty specjalne. Zakres konfiguracji gry jest dość szeroki, a interfejs do zaakceptowania. Można grać na kilku mapach: zbliżonej do współczesnej z 7 kontynentami i 70 krajami oraz na mapach Europy, Azji i Ameryki z ok. 1880 r. Na każdej jest od kilkudziesięciu do ponad setki terytoriów do zdobycia. Autorzy proponu-



skomplikowana strategia, zarówno dla początkujących – dla nauki, jak i doświadczonych – dla relaksu. Dla tych doświadczonych polecam ULTIMATE RISKS.

Doc

Hasbro Interactive

DYSTRYBUTOR PC – HASBRO POLAND CENA: 155,00
PC WIN'95 Min. 486 DX4/100, 16 MB RAM

OCENA: 5/10

WAR INC. to kolejna gra strategiczna rozgrywana w czasie rzeczywistym, której korzenie sięgają wiecznie młodego **COMMAND & CONQUER**. Wiemy więc, czego można się po niej spodziewać. I rzeczywiście! Podstawą rozgrywki, choć nie jedynym jej elementem jest rozbudowa własnej bazy, poszukiwanie surowców oraz produkowanie rozmaitych pojazdów i jednostek piechoty. Wszystko to żeby pobić wroga – wybić jego jednostki i zniszczyć bazę. Standard.

W tym standardzie sporo jednak namieszano. Przede wszystkim otoczka gry przypomina teraz ni to **SYNDICATE**, ni **WAGES OF WAR**. Nie toczysz bowiem walk dla idei. Jako prezes korporacji najemników, przyjmujesz rozmaite zlecenia i wypełniasz je po to, by zarobić parę tacek mile szleszczącej waluty i tym samym upewnić udziałowców, że interes się kręci w dobrym kierunku. Business is business! Wojna, jak się okazuje, to tylko inny rodzaj biznesu.

GET READY

Zanim rozejrzysz się za pierwszym zleceniem, warto spojrzeć na stan posiadania. Na początku gry twoje zaplecze jest mizerne, a technologia dopiero w powijkach. Na szczęście

pierwszy kontrakt jest niesamowicie prosty i można go wypełnić jednostkami, które już masz na planszy. Zarobione pieniądze trzeba jednak mądrze ulokować w badaniach naukowych, by zapewnić sobie przewagę techniczną nad następnymi przeciwnikami. Badania to jednak dziedzina dość nieprzewidywalna, jak wkrótce zauważysz, nie zawsze można ufać datom, na które twoi naukowcy obiecują ukończyć jakieś wynalazki. Im bardziej jednak mieszasz, przerzucając badaczy z jednego projektu na drugi, tym więcej tracisz na efektywności. Cóż z tego, że zatrudnisz 100 naukowców, jeśli na początku będą pracować tylko na 20% gwizdka? Ważna jest tu więc cierpliwość i dalekosiężne planowanie.

Same wynalazki jednak nie walczą. Musisz jeszcze złożyć je do kupy w projekt jakiegoś sensownego pojazdu. I tu zaczyna się moja ulubiona część gry – projektowanie. Z początku nie masz zbyt wielu możliwości, lecz w miarę postępu technicznego możliwych do wykorzystania komponentów zaczyna przybywać. Nic tylko grzebać, kombinować, dopasowywać broń do kadłuba, moc do ciężaru itd., itp. Od tego, jakie prototypy zbudujesz, zależy los twoich wojsk. Ponieważ w trakcie walki pojazdy budujesz z rudy, której na planszy występują dość ograniczone zasoby, dobrze jest budować pojazdy o dużym zasięgu ognia i dobrze osłonięte polem siło-



wym. Po to oczywiście, by mogły dłużej przeżyć na polu walki i odnosić mniejsze uszkodzenia (pole regeneruje się samo, podczas gdy poszatkowany pancernik trzeba mozolnie naprawiać). Niestety, generatory pola zuży-

C&C, mapę... strategiczną. Zaznaczone są na niej pozycje twojej bazy, zwykle trzech baz przeciwnika i wszelkie przemieszczające się między nimi grupy bojowe. Tak, tak,

WAR INC.

wają makabryczne ilości mocy silnika i dla niektórych, mniejszych jednostek, będą po prostu nieprzydatne. W każdym razie pole do popisu jest spore. Można spokojnie poeksperymentować i wybrać według własnych preferencji – czy budować dużo lekkiego i szybkiego sprzętu, czy stawiać na powolne pancerne giganty.

START

Jeśli masz z czym wejść do gry, pora na prawdziwe zadanie – wybierasz kontrakt i do roboty. Po wstępnej odprawie i omówieniu zadań zauważysz dość nietypową, jak na klon

na tym poziomie wojsk nie przeruca się pojedynczo – trzeba wpiąć je z bazy opcją Modify Forces, formując grupę bojową (można ich mieć maksymalnie pięć). Teraz wypada już pojechać do bazy wroga i zrobić mu totalną demolkę. Gdy grupa bojowa znajdzie się w bazie przeciwnika (także grupa przeciwnika w twojej!) lub zetknie z inną, przenosisz się na mapę taktyczną, już nie odbiegając od standardów **COMMAND & CONQUER**.

Walkę możesz prowadzić na dwa sposoby: albo wysyłasz na obcą bazę swoją pięść pancerną, by wyczyścić planszę jednym uderzeniem, albo przeciwnie – podsyłasz ciężarówkę z ruchomym punktem dowodzenia, zrzucając w pobliżu trochę żołnierzy, inżynierów i ... zakładasz własną bazę w bazie wroga!!! Ma to tę zaletę że możesz skorzystać z zapasów rudy, jakie posiada prze-

ciwnik, a poza tym walkę możesz poprowadzić znacznie spokojniej, umacniając zdobyty teren, naprawiając jednostki, uzupełniając amunicję. Jednak jeśli przeciwnik energicznie skontratakuje, stracisz tylko żołnierzy i pieniądze.

Niestety, gra nie ustrzegła się drobnych niedoróbek. Jednostki np. nie strzelają w ruchu, więc jeśli pošlesz gdzieś jednostki (mowa o walce taktycznej) i nie sprawdzisz, czy nie płacze się koło nich jakiś przeciwnik, możesz się przykro rozczarować. Drugą bolączką jest niezbyt czytelny widok ogólny (mała mapka w prawym, górnym rogu), przez co często musisz przeczesywać całą mapę, by odnaleźć tę ostatnią jednostkę przeciwnika.

W sumie **WAR INC.** prezentuje dobry poziom na tle innych klonów **C&C**, a na uznanie zasługuje dorobiona otoczka „zarządzania” korporacją najemników. Najciekawszym, rzadko spotykanym w grach elementem jest budowa własnych jednostek. Grać można w kampanię lub w pojedynczą losową bitwę. W trybie multiplayer dostępna jest rozgrywka przez sieć obsługiwaną protokołem IPX, modem lub kabel.

Pejott

Interactive Magic

DYSTRYBUTOR PC – MARKSOFT CENA: –90
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC DOS/WIN'95 Min. Pentium 90, 16 MB RAM

DEMO: CD 47

OCENA: 6/10



SYSTEM 3 to niewątpliwie firma, która może poszczycić się niejednym przebojem. Wielu z nas pamięta chociażby LAST NINJA, który trzymał nas przed ekranami pocziwych C64, Atari i Spectrum przez niejedną noc. Jednak ostatnio wydawało się, że firma zawiesiła swoją działalność, a chłopcy korzystali z życia i zielonych pieniążków, które wcze-

wią, że reklama pomaga w sprzedaży produktu). Na szczęście moje pesymistyczne nastawienie okazało się niesłuszne. CONSTRUCTOR kryje w sobie pomysł zaczerpnięty z serii SIM CITY (opis w SS'11), okraszony dużą dawką humoru podobnego np. do tego z THEME PARK (SS'18). Daje to mieszankę istic wybuchową, która zapewnia nam zabawę na wiele długich dni.

MAŁY BUDOWLANIEC

W całej zabawie chodzi o jedno: o kobiety, wino i śpiew. Nie, przepraszam. Naszym celem jest wzbogacenie się i osiągnięcie sukcesu zawodowego jako szef firmy zajmującej się rozbudowywaniem miasta. Na początku jesteśmy dosyć ubodzy, mamy małe możliwości i niedostatek siły roboczej, jednak z biegiem czasu stajemy się coraz potężniejszymi magnatami. Jeżeli jednak myślicie, że po zdobyciu pozycji na rynku będziecie mogli spędzić resztę żywota z nogami na stole w przytulnym biurze, to bardzo się mylicie. Musicie w dalszym ciągu dbać o wiele rzeczy, bo nie tylko wy zamierzacie odnieść sukces w świecie finansjery. Inni podstępni niegodziwcy tylko czyhają, żeby wdrzeć się na wasz teren i wzbogacić się na cudzej krzywdzie. Musicie jakoś wyperswadować im te głupie pomysły.

CONSTRUCTOR opiera się na pomysle: postaw budowlę, to dzięki temu postawisz inną. Wiadomo, że bez tartaku nie zbuduje się domu, a bez szkoły nie będzie wykształconych obywateli (inteligenci więcej płacą za wynajmowane przez sie-

bie domy). Budowle, które możesz postawić, dzielą się na kilka kategorii. Do pierwszej z nich należą budynki przemysłowe, bez których rozwój miasta nie byłby możliwy. Ta kategoria obejmuje tartak, cementownię, cegielnię i hutę stali. Dzięki nim można budować domy, które później wynajmuje się obywatelom. To właśnie budynki mieszkalne są głównym elementem, wokół którego kręci się cały CONSTRUCTOR. To w nich przecież mieszkają ludzie, którzy rodzą dzieci (w jakiś sposób trzeba przecież powiększać populację budowlańców czy policjantów), płacą czynsz albo odwdzięczają się w jakiś inny sposób. To wreszcie dla nich stawia się budynki z następnej kategorii, czyli



śniej zarobili. W tym roku powrócili jednak z tarczą, czyli całkiem dobrym produktem.

Do CONSTRUCTORA zasiadałam z mieszanymi uczuciami. Gra miała tryskać humorem, a jednocześnie gwarantować inteligentną rozrywkę na dłuższy czas. Poprzeczka została postawiona wysoko i obawiałam się, że produkt okaże się niewypałem (czego przykładem jest pewna gra w podobnym stylu, która pod przykrywką humoru kryła totalną pustkę). Pocieszałam się jedynie tym, że o CONSTRUCTORZE nie było tak szumnie i głośno, jak o innych produktach (a mó-

II ECSTATICA

KONKURS

PYTANIA:




- 1 Podaj pełny tytuł gry Ecstatica 2.
- 2 Czy można sterować kobietą, tak jak w pierwszej części?
- 3 Jaki teren znany z Ecstatica 1, spotykamy w Ecstatica 2?
- 4 Jak przejść czarne kałuże?
- 5 Kto mieszka w wieży na końcu gry?

ODPOWIEDZI

wyłącznie na kartkach pocztowych z dopiskiem „Konkurs Ecstatica”, prosimy przysyłać pod adresem:

SECRET SERVICE
skr. poczt. 21
00-800 Warszawa 66

NAGRODY:

-  1 odlotowa skórzana kurtka z logiem gry Ecstatica 2
-  7 wspaniałych gier komputerowych
-  10 kompaktów wypełnionych po brzegi muzyką z gier

nagrody ufundowała firma

CD-PROJEKT



budowle użytkowe, takie jak szkoła, park, fabryka produkująca różnorakie akcesoria (czyż nie jest miło postawić sobie w ogródku krasnala-koszmarka?).

Nie wypada nie wspomnieć o najzabawniejszych inwestycjach budowlanych. Są to mianowicie budowle zaczepno-obronne. Jak już wspomniałam wcześniej, ważnym elementem całej zabawy jest utarczka z konkurentem (którym może być komputer lub miły kolega). Zarówno on, jak i my możemy korzystać z różnorodnych form dyplomatycznych. Jedną z nich jest wykorzystywanie zasobów ludzkich: możemy wybudować komunę hippisowską i namówić jej mieszkańców do przeprowadzenia małej pikietki, np. pod fabryką naszego rywala (peace, brothers and



przewodnim będzie zarabianie pieniędzy, zadowalanie mieszkańców, czy wybudowanie piramidy na naszą cześć. Sprawę dodatkowo utrudniają zadania, które od czasu do czasu zleca nam władza. Mamy np. wybudować park albo charakterystyczne się odpowiednimi parametrami budynki. Nasi mieszkańcy również nie ułatwiają nam pracy. Kiedy mają mały ogród, to nie są z niego zadowoleni, a i duży ich w pełni nie usatysfakcjonuje, bo szybko chcieliby



charakter i słabostki. Możemy wybierać np. między zwariowanymi ekologami, pedantycznymi naukow-

trudno oprzeć się wrażeniu, że świat przedstawiony w grze naprawdę żyje swoim własnym życiem. Postacie mają nawet swoje własne imiona i nazwiska.

Dużą zaletą CONSTRUCTORA jest także opracowanie graficzne. Postacie są ładne, śmieszne i kolorowe, czasami aż duma rozpięta człowieka na widok pięknych żywopłotów, które zasadził. Można też pooglądać

sobie w zbliżeniu naszych robotników czy mieszkańców (nie ma to jak widok dorodnego zapłutego bobasa, który w przyszłości będzie kładł 1000 cegieł na minutę).

Powiedzmy sobie szczerze: CONSTRUCTOR nie jest twardą strategią dla zaciekłych miłośników tego gatunku. Na pewno podczas zabawy nie przegrzejecie sobie mózgow. Pomysł jest prosty, jednak opracowany bardzo starannie i naprawdę wart polecenia. Jednym słowem, wreszcie pojawił się dobry produkt. Okazuje się, że można zrobić grę, która będąc śmieszną, nie ztraci także poczucia sensu i celowości. Tak trzymać.

CONSTRUCTOR

mieć w nim drzewa. Opracowanie odpowiedniej taktyki na pewno zabierze wam trochę czasu, dlatego na samym początku radzę poćwiczyć i wybrać opcję gry bez przeciwnika.

Tak więc zabawy starczy nam na dłuższy czas. Nie ma jednak tutaj sztucznego przedłużania rozgrywki, a wręcz przeciwnie, czasami można odnieść wrażenie, że minuty stają się coraz krótsze. W pewnym momencie gra zamienia się prawie w zręcznościówkę: miotamy się między domkami, gasimy pożary, bronimy się przed wrogami i jeszcze usiłujemy rozbudowywać swoją posiadłość.

SZCZEGÓŁY, SZCZEGÓŁY

Kolejnym elementem, który sprawia, że CONSTRUCTOR ma szansę osiągnąć sukces, jest dopracowanie szczegółów. Każdy z dziesięciu rodzajów obywateli ma swój własny

charakter i słabostki. Możemy wybierać np. między zwariowanymi ekologami, pedantycznymi naukow-



sisters!), postawić pizzerię i korzystać z usług mafiozów, ale także zafundować sobie blok z miłymi mieszkańcami, którzy tylko czekają, żeby zrobić komuś awanturę (trzeba mieć w życiu jakieś przyjemności). Jeżeli dodamy do tego jeszcze sklep ze złodziejami, policję i „dom, w którym straszy”, to chyba już wiecie, że walka będzie ostra. Można w niej użyć także bardziej bezpośrednich metod, czyli wysłać na przeciwnika swoich robotników z bronią w ręku i próbować przejąć jego posiadłości. Ostrzegam jednak przed siłowymi rozwiązaniami tego typu konfliktów. W takiej walce możesz stracić zbyt dużo wartościowych rąk do pracy. Od czego zresztą mamy główkę?

GRAJ SZYBKO, BO SIĘ ŚCIEMNIA

W CONSTRUCTORA można bawić się naprawdę długo i człowiek nie ma nawet czasu pomyśleć o nudzie. Wyzwanie, które zostaje przed nami postawione, wcale nie jest łatwe. Na wybranej przez nas mapie (od dżungli poczynając, na równinach kończąc) możemy rozegrać jedną z 5 różnych misji. Wybieramy między innymi, czy naszym celem

A teraz, kochani, chwytajcie za klawiatury. Hej ho, hej ho, do pracy by się szło.

Krupik

System 3/Acclaim

DYSTRYBUTOR PC - CD-PROJEKT CENA: 155,00
TERMIN WYDANIA PL - październik
PC DOS Min. 486 DX2/66, 8 MB RAM

DEMO: CD 51

OCENA: 8/10



Rozzerwane zwłoki rycerzy, poszarpane ciała łuczników, zmasakrowane truchła krasnoludów i porzucane członki berserkerów. Strumienie krwi zlewające się w wielkie kałuże w miejscach mniejszych potyczek i w prawdziwe jeziora tam, gdzie miały miejsce większe starcia. Leje po minach i koktajlach Mołotowa, popalona wokół ziemia i porzucane wnętrzności. Leżące wszędzie stopy połamanych strzał i oszczepów, powbijane w ziemię miecze, dwusieczne noże, tarcze i topory. I twój ostatni, stawiający czoła hordom nieumarłych, machający szpadlem podróżnik – mag. Rozniesiony na toporach thralli w kilka sekund.

Przygotuj się graczu. W takich bowiem okolicznościach będziesz szlifował swoje dowódcze umiejętności w grze MYTH: THE FALLEN LORDS.

NIEUMARLI I BEZDUSZNI

Kometa na niebie była pierwszym i jedynym zwiastunem plagi, jaka spadła na nas ze wschodu. Powstałe z ziemi armie nieumarłych, dowodzone przez zgraję potężnych czarowników – generałów podjęły swój marsz zniszczenia. Bestie ciemności i sługi Panów Mroku pozostawiały za sobą cmentarzyska trupów. Żadne miasto, osada czy warownia nie były w stanie oprzeć się przeważającym siłom Zła.

Zjednoczone Armie Północy stanęły murem przed nacierającymi oddziałami thralli i goblinów. Ludzie stanęli z krasnoludami ramię w ramię do walki, która miała zadecydować o tym, czy jeszcze kiedykolwiek dla żywych zaświeci słońce. Jednak w obliczu niestrudzonych sił powstających z ziemi thralli czy bezdusznych oszczepników, wynik tej walki wydawał się być z góry przesądzony.

OSTATNIA NADZIEJA?

Niewesoło jest stawać na czele żołnierzy Leonidasa walczących pod Termopilami, ponure perspektywy mają także ci, którzy w roli generała Paulusa spróbują utrzymać Stalingrad czy postawić się w pozycji Davy'ego Crocketta podczas oblężenia Alamo. Jednak wszystko to jest niczym w porównaniu z tym, co zastaniemy podczas potyczek z zastępami Upadłych Generałów w MYTH.

W zasadzie walka ludzi wygląda z góry na przegraną i twoje, graczu, marne wysiłki mają na celu jedynie opóźnienie marszu wrogich sił. No, chyba, że uda ci się pokonać nieumarłych. Jednak nie tudy się zbytnio, gdyż to oni zawsze mają liczebną przewagę oraz dysponują potężną magią czarowników miotających błyskawicami, w mgnieniu oka zwęglającymi każdego śmiałka ważącego się nieostrożnie zbliżyć. A twoje i tak wątle szeregi dodatkowo trzebi plaga tchórzostwa i zdrady.

Masz tylko garstkę gotowych na wszystko ludzi... I wiedzę, jaką wyniosłeś z gier strategicznych oraz podręczników do historii i fizyki – może pomoże twym Armiom Północy stać się czymś więcej, niż tylko napompowaną krwią tkanką, czekającą na radosne rozlanie się po ziemi.

PRAWDA CZY MYTH?

Wszystko, co do tej pory mówiono o tej grze, jest prawdą. Począwszy od wspaniałe wyrenderowanych krajobrazów z grafiką generowaną w czasie rzeczywistym, przez piękne plenery w najprzeróżniejszych strefach klimatycznych, aż po animację postaci (szczególnie z akceleratorem 3Dfx) i czysty, przejrzysty dźwięk. Cała oprawa zasługuje na Oscara.

Jednak widok na ekranie to zaledwie przedsmak tego, co gra kryje w sobie. Tak skomplikowany model fizyczny walczących jednostek i całego pola bitwy, jaki BUNGIE zaserwowało nam w MYTH, jeszcze nie gościł na PC w żadnej strategii w czasie rzeczywistym. Dla zilustrowania tych słów dobrze posłuży przykład eksplozji miotanych przez krasnoludy mieszanek zapalających.

Rzucane przez krasnoludy koktajle Mołotowa stanowią w grze doskonałe środki pacyfikowania tłumów. Celnie ciśnięte, potrafią poczynić poważne spustoszenie w zwartych szeregach wroga. Wow! – zakrzyknie teraz niejeden gracz. To zupełnie inaczej niż w innych grach, gdzie mamy jednostki miotające przeróżne granaty czy inne środki wybuchowe – doda zaraz po tym, z ironicznym uśmiechem. Ale nie tak prędko – o ile bowiem w każdej innej grze granat wybuchu z dokładnością taką samą siłą i z takim samym efektem, o tyle w MYTH na skutki jego działania ma wpływ mnóstwo czynników.

Tak więc – przede wszystkim – warunki pogodowe: aby mieszanka w butelce zadziałała, musi palić się lont, więc od razu zapomnij o próbie rozwalania jednostek wroga, które właśnie forsują jakąś rzekę. Wrzucone do wody butelki jedynie smętnym „psss” skomentują zetknięcie z mokłą powierzchnią H₂O, co niestety na wrogie jednostki działa niezbyt odstraszająco. Po drugie, kiedy walczymy podczas deszczu, koktajle stają się równie bezużyteczne. Wreszcie po trzecie, z niewiadomych przyczyn niektóre z tych profesjonalnie spreparowanych granatów po prostu zawodzą. Wiadomo – lont zostaje zapalony, butelka koziołkując w powietrzu upada pod nogi maszerujących thralli i... nic. Niewypał. Najwyraźniej w tym wypadku komputerowa symulacja zawartości chemicznej butelki decyduje o jej efektywności. Trudno.

Jednak wyobraźmy sobie, że oto trafiła się nam szansa jedna na tyśiąc. Założmy, że butelka (z zapalonym lontem) właśnie upadła pod nogi jakiegoś drania i ma zaraz wybuchnąć. Gościa mamy z głowy, o ile nie złożyło się tak niefortunnie, że stał on na szczycie jakiegoś wzniesienia – wówczas butelka zgodnie z prawami, które zawdzięczamy sir Newtonowi, powoli sturla się z powrotem w dół i eksploduje, urywając naszemu poczciwemu krasnoludowi w gejzerze krwi wszystko, co tylko da się urwać. A propos eksplozji, za każdym razem jej efekt jest inny, co zależy od tego, jak daleko i gdzie stała ofiara, od siły wybuchu i kierunku wiatru, przeszkód terenowych itp. Tak więc można mieć pewność, że do dwóch identycznych eksplozji w MYTH nigdy nie dojdzie. Niesamowicie!

Jednak dopiero szokujący był eksperyment, który przeprowadził pewien beta-tester gry. Rozłożył on 12 min, które krasnoludy noszą w swoich plecach, na środku tego wszystkiego ustawił ghoul, po czym rzucił w sam środek trzy koktajle Mołotowa. Nastąpiła eksplozja, ghoul został unicestwiony i w ogóle było bombowo. Jednak po dwudziestu sekundach czasu rzeczywistego nagle w okolicy miejsca wybuchu spadła z nieba broń ghoul. Okazało się, że w tym czasie kosa przeleciała tak z 500 metrów, po czym wróciła, wbijając się w ziemię. No cóż, jeżeli nie robi na was wrażenia engine gry, która potrafi przez prawie pół minuty kontrolować sytuację obiektu, który znika z pola widzenia i przemierzając odległość prawie trzykrotnie większą niż aktualne pole bitwy, to sorry. Bo na mnie robi.

I tak jest też ze wszystkim. Postacie rzucają generowane w czasie rzeczywistym cienie, przechodzący przez most wojowie odbijają się



w taflı wody, na śniegu pozostawiają ślady stóp... Ta gra nie jest po prostu kolejną strategią w czasie rzeczywistym. To raczej bardzo rzeczywista strategia rozgrywana w czasie (też rzeczywistym).

ROZKAZUJ I WYKONUJ

MYTH składa się z blisko 30 misji, w których kolejno przyjdzie nam wykonywać różne zadania, mające w rezultacie doprowadzić nas do ostatecznego zwycięstwa. Jednak droga ta jest bardzo długa i niezwykle niebezpieczna...

Na szczęście jednak wszyscy początkujący dowódcy mają możliwość bardzo dokładnego zapoznania się z możliwościami swoich

ją miny, a podróżnicy leczą). I to w zasadzie wystarczy do efektywnego sterowania siłami twych ludzi. Na szczęście w MYTH zupełnie pominięty został element jakiegokolwiek zarządzania surowcami i możemy się skoncentrować na przyjemności płynącej z samego masakrowania przeciwnika.

Misje są poukładane w sensowną kampanię. Np. w pierwszej musimy obronić pewnej wioski przed atakiem wynurzających się z rzeki topielców, w drugiej, wyruszając do sąsiedniego miasteczka, należy dokonać likwidacji pewnego burmistrza, który chce za cenę ratowania własnej głowy wydać pozycje Armii Północy, w trzeciej zaś



w walkach, tak że cała kampania jest niejako jego autobiografią.

Sama walka nie należy do najprostszyc, chociaż raczej ze względu na konieczność wskazywania każdemu wojownikowi z osobna innego celu ataku. A biorąc pod uwagę, że walka często toczy się przy udziale kilkudziesięciu jednostek przypadających na każdą ze stron, bywa to męczące. Tym bardziej, że podczas walki bardzo ważna jest dobra koordynacja wojsk. Z reguły najlepiej jest zawsze wysuwać do przodu łuczników, przed nich krasnoludów i czekać. Następnie zaatakować krasnoludami (mają mały zasięg i jeżeli

li każe im się atakować koktajlami z naszych linii, to często kończy się to dużymi stratami własnymi), wycofać ich, potem zaatakować łucznikami i też ich wycofać, by wreszcie postać rycerzy, a krasnoludami zająć wroga od tyłu. Niestety, realizacja tego planu w praktyce wygląda dużo gorzej.

W MYTH dowodzimy pojedynczymi wojownikami, z których każdy ma swoje własne imię (rycerze – arturiańskie, łucznicy – elfickie, krasnoludy – typowo tolkienowskie, berserkowie – howardowskie, podróżnicy – nie wiem... indiańskie?



itd.). Każdego z nich postrzegamy więc jako oddzielną osobowość, a nie mięso armatnie, tym bardziej że każdy zdobywa podczas kolejnych walk doświadczenie, zależne od ilości pokonanych przeciwników. Im dalej nasz wojak zajdzie i dłużej przeżyje, tym staje się silniejszy – ci z naszych śmiałków, którzy przeżyli starcie, przenoszeni są do kolejnych misji.

POCZĄTEK LEGENDY

Biorąc pod uwagę wszystkie elementy gry – realizm, grafikę, miodność, nowatorstwo i krwistość, nie ma wątpliwości, że oto stajemy przed nowym wyznacznikiem jakości. RED ALERT trafi do lamusa, TOTAL ANNIHILATION z zazdrości się schowa i na placu boju pozostanie niewzruszony MYTH. Ludzie z BUNGIE mogą czuć się dumni, przełamali bowiem utarte schematy i stworzyli zupełnie nowy standard. Składam im najszczerze gratulacje, a zarazem kondolencje wszystkim przyszłym wydawcom C&C–klonów.

Banana Split

Eidos

DYSTRYBUTOR PC – MIRAGE CENA: -155,00
TERMIN WYDANIA PL – LISTOPAD
PC WIN'95 Min. P90, 16 MB RAM

OCENA: 9/10

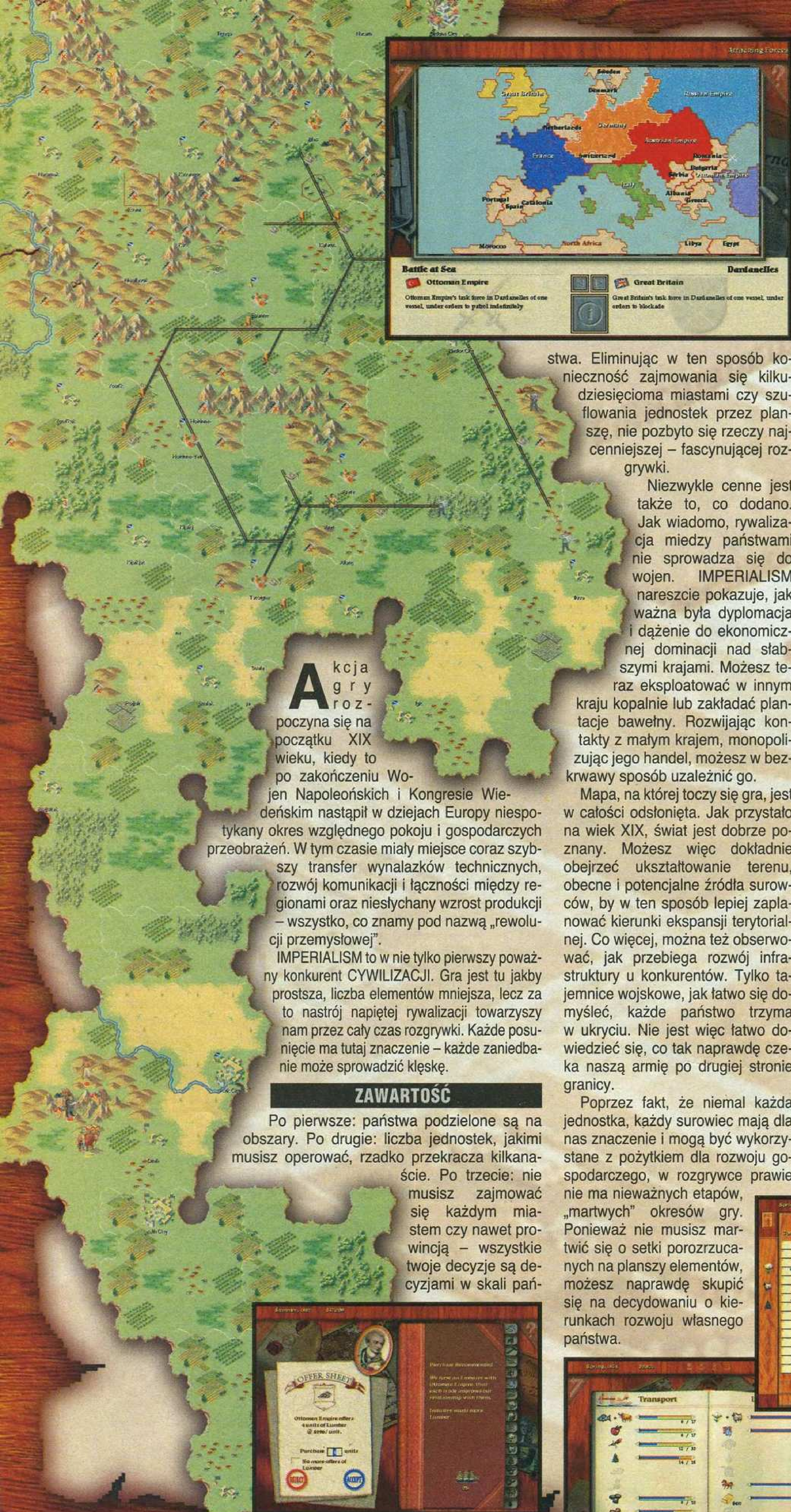
MYTH

wszystkich wojów już w pierwszej – szkoleniowej misji. Poznajemy w niej wszystkie tajniki dowodzenia poszczególnymi jednostkami, uczymy się operować kamerą pokazującą nam pole bitwy, a także uczymy się ustawiać formacje bojowe. Jest to bardzo ważny element gry – mamy bowiem aż 9 różnych szyków, w jakie mogą ustawiać się wojowie. Od prostych linii, przez półkola, czworoboki, romby itp. Każda z tych formacji ma swoje wady i zalety, o których jednak przekonamy się nie wcześniej niż podczas starć z wrogiem.

W tym momencie nadchodzi, tradycyjnie już w przypadku MYTHA, czas na pochwały. Sterowanie jest bardzo proste i odbywa się głównie przy pomocy myszy. Mamy więc oczywiście grupowanie oddziałów, wskazywanie miejsc docelowych i celów do ataku. Przy pomocy klawiatury sterujemy kamerą (możemy robić zbliżenia, oddalenia, możemy ją przesuwać do przodu i do tyłu, dowolnie obracać), wybieramy szyki (cyfry od 1–9) i specjalne umiejętności niektórych jednostek przy pomocy klawisza T (np. krasnoludy stawia-

posłużyć za wabia i wciągnąć w pułapkę wojska, z którymi chciał pertraktować zdradziecki burmistrz. I tak dalej i tak dalej. Wszystkie misje są poprzedzone krótkimi, bardzo ładnie animowanymi filmikami (nad rysunkami pracowali goście z Canuck Studios – ci sami, którzy robili przy SPACE JAM), pokrótce zapoznającymi nas z kolejnym zadaniem. Narratorem wydarzeń jest jeden z wojowników biorących udział





Akcja

gry rozpoczyna się na początku XIX wieku, kiedy to po zakończeniu Wojen Napoleońskich i Kongresie Wiedeńskim nastąpił w dziejach Europy niespotykany okres względnego pokoju i gospodarczych przeobrażeń. W tym czasie miały miejsce coraz szybszy transfer wynalazków technicznych, rozwój komunikacji i łączności między regionami oraz niesłychany wzrost produkcji – wszystko, co znamy pod nazwą „rewolucji przemysłowej”. IMPERIALISM to w nie tylko pierwszy poważny konkurent CYWILIZACJI. Gra jest tu jakby prostsza, liczba elementów mniejsza, lecz za to nastrój napiętej rywalizacji towarzyszy nam przez cały czas rozgrywki. Każde posunięcie ma tutaj znaczenie – każde zaniedbanie może sprowadzić klęskę.

ZAWARTOŚĆ

Po pierwsze: państwa podzielone są na obszary. Po drugie: liczba jednostek, jakimi musisz operować, rzadko przekracza kilkanaście. Po trzecie: nie musisz zajmować się każdym miastem czy nawet prowincją – wszystkie twoje decyzje są decyzjami w skali pań-

stwa. Eliminując w ten sposób konieczność zajmowania się kilkudziesięcioma miastami czy szuflowania jednostek przez planszę, nie pozbyto się rzeczy najcenniejszej – fascynującej rozgrywki.

Niezwykle cenne jest także to, co dodano. Jak wiadomo, rywalizacja między państwami nie sprowadza się do wojen. IMPERIALISM nareszcie pokazuje, jak ważna była dyplomacja i dążenie do ekonomicznej dominacji nad słabszymi krajami. Możesz teraz eksploatować w innym kraju kopalnie lub zakładać plantacje bawełny. Rozwijając kontakty z małym krajem, monopolizując jego handel, możesz w bezkrwawy sposób uzależnić go.

Mapa, na której toczy się gra, jest w całości odsłonięta. Jak przystało na wiek XIX, świat jest dobrze poznany. Możesz więc dokładnie obejrzeć ukształtowanie terenu, obecne i potencjalne źródła surowców, by w ten sposób lepiej zaplanować kierunki ekspansji terytorialnej. Co więcej, można też obserwować, jak przebiega rozwój infrastruktury u konkurentów. Tylko tajemnice wojskowe, jak łatwo się domyśleć, każde państwo trzyma w ukryciu. Nie jest więc łatwo dowiedzieć się, co tak naprawdę czeka naszą armię po drugiej stronie granicy.

Poprzez fakt, że niemal każda jednostka, każdy surowiec mają dla nas znaczenie i mogą być wykorzystane z pożytkiem dla rozwoju gospodarczego, w rozgrywce prawie nie ma nieważnych etapów, „martwych” okresów gry. Ponieważ nie musisz martwić się o setki porzrzuconych na planszy elementów, możesz naprawdę skupić się na decydowaniu o kierunkach rozwoju własnego państwa.

To, że w twoim państwie znajdują się jakieś surowce, nie gwarantuje ci bogactwa. Musisz jeszcze pobudować kopalnie, rozwinąć infrastrukturę rolniczą, a co najważniejsze, dociągnąć do złóż i przemysłu je obsługującego linie transportowe. Budujesz tory kolei żelaznej lub porty dla śródlądowej i przybrzeżnej żeglugi. Jeśli nawet masz już możliwość dotarcia do surowców, to jeszcze nie koniec twoich zmartwień. Trzeba teraz pilnować odpowiedniej ilości wagonów i statków, aby było czym przewieźć surowce. Na koniec, trzecim wąskim gardłem jest zdolność przerobowa twoich fabryk – aby je rozbudować, musisz zużyć część surowców, które mógłbyś wykorzystać do produkowania czegoś innego. Dopiero po pokonaniu tych trudności możesz cieszyć się bogatym państwem.

Przy prawidłowej rozbudowie kraju, twoje prowincje z czasem same rozwiną lokalny przemysł i zaczną dostarczać ci gotowe produkty. Działalność ta odciąży przemysł stolicy.

W zasadzie istnieje tylko jeden błąd w mechanice gry. Po zdobyciu prowincji przeciwnika można w następnym etapie wyprowadzić z niej wszystkie siły, a i tak pozostanie ona w naszych rękach. To niedopatrzenie umożliwia stosowanie mojej ulubionej taktyki „hordy Czyn-gis-Chana” – przewalania się przez kraj nieprzyjaciela, metodą „wszyscy do przodu”, bez zaprzętania sobie głowy obroną zajętych prowincji. Komputer skupi się oczywiście na obronie stolicy, kontrataki przeprowadzając dopiero po zebraniu znaczących sił. Gdyby trzeba było pozostawiać np. jedną jednostkę dla utrzymania (okupacji) prowincji, taki blitzkrieg z każdą zdobytą prowincją traciłby na sile, co byłoby o wiele bardziej realistyczne. Ponadto, o ile w walkach taktycznych komputer gra poprawnie (ale tylko po stronie przeciwnika, w auto-play



gra zachowawczo i czasem bez sensu), na poziomie strategicznym można wykazać własną wyższość.

Grunt – nie załamywać się. Liczy się tylko atak.

Jednak pamiętaj, że najlepiej przeprowadzona wojna nie da ci nic, jeśli jej owoców nie będziesz w stanie wykorzystać gospodarczo. Czasem wystarczy zdobyć jedną prowincję, by solidnie podperować swoją sytuację. Innym razem podbicie nawet kilkunastu prowincji nie da ci nic. Podstawą jest bowiem ekonomia – to czy jesteś w stanie wykorzystać gospodarczo zdobyte tereny.

Twórcy wykazali się inwencją, wprowadzając do rozgrywki instytucję Kongresu Gubernatorów, na którym prowincje raz na 20 lat głosują na najsilniejsze państwo globu. Wyeliminowano dzięki temu nużącą i niepotrzebną konieczność podbija-

pierw, a co później. Deski na przykład możesz zużyć do produkcji mebli z myślą o ich sprzedaży lub wykorzystaniu do pozyskania nowych robotników, te same deski możesz jednak ulokować w produkcji nowych środków transportu, budowie floty handlowej lub wojennej lub rozbudowie jakiejś fabryki. Szczerze mówiąc, przez cały czas gry mamy do czynienia z nękającymi nas niedoborami surowców – efekt któregoś z „wąskich gardeł”.

kategoriach, jak handel, wojsko, transport itp.). Gracze przyzwyczajeni do CYWILIZACJI zapewne będą

dohistorycznych scenariuszy, rozgrywających się na różnych obszarach naszego globu (przecież nie zawsze musi to być cały kontynent!). Bardziej emocjonujące jest przecież zdobycie Moskwy niż jakiejś tam prowincji o dziwnej, nic nie mówiącej nazwie.

IMPERIALISM oferuje także grę przez Internet. Walka z żywym przeciwnikiem jest oczywiście znacznie ciekawsza niż granie w kółko z maszyną. Jedynym uproszczeniem w sieci jest brak możliwości własnoręcznego rozgrywania bitew. Jest to jednak zrozumiałe, wszak gdyby dwóch graczy rozgrywało jakąś skomplikowaną bitwę, pozostali mogliby w tym czasie pomierzać z nudów.

Pejotl

IMPERIALISM

nia wszystkich pozostałych skrawków łądu czy uganiania się za niedobitkami wojsk rywali.

PODSTAWY

IMPERIALISM przedstawia nam dziewiętnastowieczną gospodarkę w sposób niezwykle uproszczony, lecz nie pozbawiony sensu. Mamy więc dziewięć podstawowych surowców, trzy półprodukty i pięć produktów finalnych. Surowce to trzy rodzaje żywności (zboże, mięso i owoce) oraz węgiel, ruda żelaza, drewno, wełna i bawełna. Później jeszcze ropa naftowa. Produkty, jakie możemy uzyskać to: stal, płótno i deski, a po dalszym przerobieniu: meble, ubrania, broń, konserwowana żywność, narzędzia, papier. Pod koniec gry, także elektryczność.

Produkcja jednak nie posuwa się sama. Musisz inwestować w rozbudowę fabryk (stal i deski), środków transportu (jw.) oraz pozyskiwać siłę roboczą (konserwowana żywność, meble i ubrania) oraz szkolić ją (papier plus pieniążki), by m.in. móc wystawić specjalne jednostki np. inżynierów mogących budować tory kolejowe lub farmerów podnoszących wydajność rolnictwa. Armia wymaga z kolei odpowiednio wyszkolonych ludzi, broni i koni. Potrzeby floty to z kolei duże ilości desek, płótna, broni, a w późniejszych etapach także stali i węgla. Uff, chyba wystarczy.

Jak widać, komplikacji jest sporo i niestety, nie da się ułożyć prostej siatki zależności do rozpisania grafiku, co produkować naj-

A to mamy za mało środków transportu, aby przewieźć surowce, a to znów za mało siły roboczej, by je wszystkie przerobić, kiedy indziej fabryki okazują się zbyt małe...

Najważniejszym produktem jest stal. Umożliwia ona produkcję broni, bez której twój kraj szybko zniknie z mapy. Stal i deski są konieczne, by rozbudować swój potencjał przemysłowy (fabryki, środki transportu), dlatego na zapewnieniu sobie stałej ich produkcji powinieneś skupić się przede wszystkim. Nie znaczy to oczywiście, że resztę spraw możesz sobie odpuścić. Sieć wzajemnych zależności „działów gospodarki” jest w IMPERIALISM tak ścisła, że rozwój twojego państwa musi przebiegać harmonijnie w wielu dziedzinach lub... nie przebiegać wcale.

PODSUMOWANIE

To niesamowite, że w tak prostej grze trzeba pokonywać tak wiele przeszkód, borykać się z trudnościami gospodarczymi, meandrami polityki czy dotrzymywaniem kroku w wyścigu zbrojeń.

Sterowanie grą właściwie jest bezproblemowe. Jedyną dziwną decyzją projektantów było schowanie wykresów pokazujących pozycję poszczególnych mocarstw (w takich



da zaskoczeni małą liczbą jednostek na planszy i relatywnie niewielką liczbą czynności, jakie trzeba wykonać w jednym etapie. To dobrze! IMPERIALISM pozbywając się wielkiego balastu mikrozarządzania, umożliwia skupienie się na realnych problemach ekonomicznych. Pewnym brakiem jest tylko mała ilość scenariuszy historycznych.

Rozgrywka może się jednak toczyć także na mapach generowanych losowo – wystarczy kliknąć na stylowy globus. Jeśli w tym czasie trzymałbyś klawisz CTRL, program umożliwi ci wpisanie specjalnego słowa-klucza, według którego generowana jest mapa. Czasami możesz w ten sposób uzyskać naprawdę ciekawe efekty: kontynenty pokryte w większości lasem lub górami lub kraje zawierające nieprawdopodobną ilość surowców. Tym niemniej ciekawszy byłby duży zestaw pseu-

SSI
DYSTRYBUTOR PC – OPTIMUS BIS CENA: --
TERMIN WYDANIA PL – PAŹDZIERNIK
PC WIN'95 Min. Pentium 90, 16 MB RAM

DEMO: CD 48
OCENA: 8/10





Nie ma lepszego podsumowania nowego produktu firmy EIDOS ponad określenie barokowość. Szeroko reklamowana, znakomicie oceniana na podstawie różnych wersji alfa i beta, gra ukazała się w wersji finalnej. CONQUEST EARTH spadła na graczy jak sonda Galileo na Jowisza.

Od tej sondy ponoć wszystko się zaczęło. Spadło toto na powierzchnię planety, wzbudzając za przeproszeniem gazy trujące, które nijak nie były do przelknięcia przez tamtejszą społeczność (też gazową, tylko inaczej). Nasze produkty zawarte w sondzie nie smakowały specjalnie gazowym mieszańcom największej planety Układu Słonecznego, bo zapanowała wśród nich tajemnicza epidemia. Nie to jednak było powodem do niepokoju dla owych mglistych postaci. Okazało się, że nie są sami w kosmosie, a ponadto, że ci drudzy we wszechświecie są z zupełnie innej gliny.

Nie wiedzieć czemu, mieszkańcy Jowisza (którym przeca po epidemii, przestrzeni życiowej było chyba dość) zapragnęli podbić Ziemię nie zważając na trującą (ach ten tlen niedobry) atmosferę. Od czegoś są przecież zadymiacze, a rzecz była warta świeczki, bo na Ziemi znajdowały się bogate pokłady Siliconu – cenionego na Jowiszu surowca, z którego wyrabiano tam wszystko, łącznie z biustem miejscowych elegantek.

Nie ma się przy tym co silić na jakąś logikę wydarzeń, bowiem gdy gracz dostrzeże zaawansowanie technologiczne obcych (a są ze trzy długości przed ziemskimi bladawcami) to zdziwi się niepomiernie, jak mogli żyć tak długo w zaślepieniu i nieświadomości obecności innej rasy i tak bogatych surowców pod nosem.

Dzięki CONQUEST EARTH gracz dostaje do rąk tak naprawdę dwie gry. Nie jest to bowiem produkt, który jak DARK COLONY przedstawia dwie bardzo sobie obce strony konfliktu w podobny sposób (różnica polega jeno na wyglądzie postaci i budynków – reszta jest symetryczna). W CE nie! Zarówno interfejs jak i budowle oraz jednostki, a także filozofia działania są zupełnie różne dla każdej ze stron. I jest to absolutna nowość.

Grę można rozgrywać standardowo w dwóch kampaniach (każda właściwa dla jednej z ras) składających się z kilkudziesięciu misji (typowy COMMAND & CONQUER) lub w formie rasowej gry strategicznej upodobnionej z lekka do UFO/X-COM (poprzedni tryb



zręcznościowy jest wykorzystywany w bitewkach taktycznych).

Ziemiańskie dysponują standardowymi jednostkami znanymi z wielu podobnych gier. Piechota (parę rodzajów, z których godni polecenia są moździerzyści oraz raketnicy, chociaż czasami i grenadierzy potrafią zarządzić), czołgi, jeepy, wieże obronne i worki z piaskiem mają pokazać obcym, co potrafi ludzkość. Oczywiście nie można nie wspomnieć o samolotach (Harriery – gra jest angielska) czy śmigłowcach (Mi-24D), które bombardują i zaopatrują. Nie bez znaczenia są też odziedziczone po dziadku Reaganie satelity meteo, geologiczne i laserowe, które rozpoznają, informują i niszczą (w bitwie).

Nasi krajanie mają za zadanie w poszczególnych misjach oczyszczać Ziemię z trującego gazu, budując wytwórnię tlenu oraz niszczyć kopalnie wroga jak i jego siły żywe. Poszczególne misje kampanii zawierają różne cele do osiągnięcia, nie bez znaczenia będzie też czas wykonania zadania. Natomiast w grze strategicznej wszystko jest podporządkowane większej całości.

Obcy nie dysponują typowymi jednostkami bojowymi. Ich odmienność polega na tym, że morfują oni wszelkie budowle z Siliconu, a jednostki bojowe to tak naprawdę sklonowani (gaz klonowany – dajcie im Nobla!) piechurzy w zewnętrznych eko-pancerzykach. Dopiero z tych piechurów morfuje się pojazdy (czołgi, latawki) i... tarcze obronne, tarcze niewidzialności. Gazowi piechurzy morfować się także mogą w ziemskie pojazdy, strzelców, drze-

wa. Daje to możliwości nieograniczone w zasadzkach i skrytych napadach.

Broń obcych jest szybsza i skuteczniejsza, ich pancerze bardziej wytrzymałe (tężeją na powietrzu – w miarę upływu czasu zmienia się kolor pancerza i wzrasta jego odporność). Ale i zadanie mają trudne. Muszą wybudować zatrważalnię powietrza, kopalnię Siliconu, bazy transportowców do przewozu surowca, a przy tym zwalczając wyrzutnie satelitów, fabryki, koszarę no i samych Ziemiań.

Misje jak misje. Trzeba je przejść niszcząc, paląc i strzelając (budując za każdym razem bazę od nowa). O wiele ciekawsza wydaje się wersja strategiczna gry, przypominająca na pierwszy rzut oka UFO.



Nie jest ona tak rozbudowana, ale toczy się na mapce Ziemi z zaznaczonymi lokalizacjami wybranych miast, z których najważniejszy jest Londyn, baza i oparcie Ziemiań. Gracz ziemski ma za zadanie produkować jednostki, przemieszczać je do innych lokalizacji (ale opuszczenie



czegokolwiek poza Londynem i Nowym Jorkiem powoduje utratę zwierzchnictwa nad miastem) by móc w nich wynajdywać i wytwarzać. Przede wszystkim trzeba zapewnić osłonę miastom z największą koncentracją Siliconu, bo tam być może uderzą obcy. Gdy nastąpi atak, wystarczy przetrwać co się da

do zaatakowanego obszaru i przejść do misji taktycznej. Tylko w niej możemy przyłożyć wrogowi, a także założyć wytwórnię tlenu i wystrzelić satelity.

Jowiszanie mają z gruntu inne zadanie. Nie zajmują żadnej lokalizacji. Muszą wybrać cel ataku, obfitujący w Silicon i zaatakować całą mocą, przeznaczając do tego duże ilości surowca. W trakcie misji warto eksploatować teren poprzez kopalnie i przesyłać surowiec do bazy. Równie kapitalnym celem będzie założenie zatrważalnię, skutki której będzie można zobaczyć na mapie świata w postaci pasów dymu zasnuwającego Ziemię (cel – wytrucie jej miesz-



kańców lub zmniejszenie ich woli walki). Oczywiście w trakcie planowania i przeprowadzania misji bojowych, kosmici winni prowadzić badania nad morfowaniem w pojazdy, tarcze i ludzkie wyobrażenia – co niestety także kosztuje sporo twardego surowca. A gdy ten ostatni się wyczerpie, zakończymy grę.

Jak z pobieżnego oglądu widać, nie było jeszcze gry, która w jednym kawałku oferowałaby przyjemność młodszemu lub początkującemu (tryb misji w stylu C&C) oraz starszemu lub bardziej doświadczonemu (tryb strategiczny w stylu UFO). Poza tym w jednej grze pomieszczono dwie strony konfliktu znacząco różniące się od siebie. Okazuje się więc, że nie jest to jedna czy dwie, ale cztery gry!

Jakby tego było mało, dźwięk jest bez zarzutu (a nawet więcej), muzyka świetna, a grafika na najwyższym poziomie (ponoć 65 tysięcy kolorów, ale przestałem liczyć przy trzydziestym piątym). Ale chyba właśnie w tym skomasowaniu wszystkich zalet i doskonałości leży słabość tej ambitnej gry.

Misje w stylu C&C są bardzo słabe. Przede wszystkim interfejs użytkow-

nika był chyba robiony pod Jowiszem. Człowiek sobie z nim nie poradzi. W oknie obcych, menu jest na dole, na ramce okna (w postaci tajemniczych ikon – a przy tym brakuje helpe pod ruch myszką) co powoduje, że przy najechaniu myszą na ikonę, przesuujemy obraz gry (scrolling myszy). W trakcie gorącego starcia, nie tylko przyprawia nas to o mdłości, ale i doprowadza do klęski. Poza tym zaznaczanie oddziałów dokonuje się przy przytrzymanym prawym klawiszu myszy, podobnie wskazuje się cel marszu, a strzelanie wykonujemy lewym klawiszem. Odwrotnie niż w większości tego typu gier, co prowadzi do wielu zupełnie nieśmiesznych pomyłek.

Wcale nie lepszy jest ziemski interfejs, który uruchamiamy za pomocą spacji (a przy tym musimy cały czas trzymać), wybierając jednocześnie pozycję z menu – i te dwie czynności przy

szczególnie widać, gdy zdołamy ustawić linię bojową. Jeden kretyń wejdzie na drugiego w drodze na pozycję. Wszystko zaczyna się mieszać, goście wchodzi pod ostrzał wroga, a przy tym ruszają się tak niemrawo, że już spod niego nie wychodzą. A jeszcze w tym wszystkim podeślij pojazdom paliwo i amunicję. Przecież jak je zostawisz, to nie będziesz miał do czego wracać z ropą czy pociskami.

Ba, najgorszy jest algorytm powodujący, że nasza linia obronna zacznie

techniczna lub ilościowa, i że jak palantom nie pokażesz celu i nie zmusisz do strzelania, to nic z tego nie będzie (piechota obcych po wydaniu im rozkazu ataku nie jest w stanie samodzielnie przejść zapory ogniowej moździerzy sterowanych przez komputer). Ponad-

CONQUEST EARTH

real timie. Koszmar. Dodatkowo małe lokacje poszczególnych misji powodują, że gracz nie ma swobody taktycznej, ani miejsca na manewr. Więc co to ma być? Krwawa nawałanka, czy jakby wskazywały rozwinięte rozkazy – wysublimowana bitewka.

Głośno było wśród wiewiórek o inteligencji komputera. W walce taktycznej zastosowane zostały rozkazy ofensywne i defensywne, które miały urealnić dowodzenie i wyrównać szanse człowieka w walce z maszyną (de facto stawać mieliśmy komputer do walki z nim samym). Niestety. Żołnierze, obcy i pojazdy chodzą jak chcą. Błędy programu

ostrzał dopiero wtedy, gdy zostanie ostrzelana. Nie ma co mówić, co się dzieje, gdy wroga kupa postrzela w naszą linię obronną. Nie dość, że połowa obrońców zginie od razu to jeszcze reszta się przestraszy (tak – to też tu jest) i zacznie pod ogniem niemrawo

to dostrzec można znany już z CIVILIZATION mechanizm, że komputer ma możliwości, których nie posiada gracz (np. widzi przez dym, a przesłania on często pole walki).

Nie lepiej sytuacja przedstawia się w warstwie strategicznej. Pomijając wydumane przepisy dotyczące zajmowania miast oraz produkowania w nich i wynajdywania (raz opuściliśmy lokację i stała się neutralna, innym razem po odtworzeniu gry opuściliśmy tę samą lokację i nie stała się neutralna), dobijający jest interfejs. Przy najprostszych czynnościach trzeba się naklikać myszą. Przemieszczanie jednostek nie odbywa się na głównym globusie, tylko na otwieranej mapie. Wymyśla-

przeladowany możliwościami i niespełnionymi marzeniami okręt liniowy VASA, który zatonął tuż po zwodowaniu (w Szwecji w XVII wieku). W sumie nie wiadomo też do kogo CE jest skierowana, bo żadnej z potencjalnych grup odbiorców nie usatysfakcjonuje w stopniu odpowiadającym rozmachowi przedsięwzięcia. A do tego te wymagania sprzętowe. Zwykły Pentium 90 czy 100 dostają zadyszki. Nie ma co marzyć. A i z MMX całość chodzi letnio. Szkoda, bo jest to gra piękna, bardzo dokładna w warstwie szczegółowego zróżnicowania ras walczących.

Na koniec coś, co mnie bardzo w tej grze rozbawiło. Całość składa się z 2 kompaktów. Gra się zazwyczaj na drugim. Gdy przy którejś z rozgrywek znowu mnie rozwalili (mysz mnie się omskła), komputer ogłosił, że przegrałem. Poleciał włożyć kompakt nr 1. Włożyłem. Pokazał się filmik dobitnie podkreślający moją klęskę (kilka sekund) po czym komputer triumfalnie poprosił o włożenie kompaktu nr 2, by kontynuować grę. Ręce mi opadły, szuflada cedeka zawyla. Horror.

Berger

Eidos Interactive

DYSTRYBUTOR PC – MIRAGE CENA: 155,00
PC WIN'95 Min. Pentium 90, 16 MB RAM

DEMO: CD 51

OCENA: 5/10

nie oraz produkowanie budowli i oddziałów jest może ładnie rozwiązane graficznie, ale powolne i nieczytelne (wystarczyłyby dwa kolorowe paski – listy budowli i jednostek).

Po prostu ileś elementów włożonych do gry, z których każdy indywidualnie jest świetny – nie zagrało. CE to

uciekać (patrz wyżej, co dalej). I nagle okazuje się, że zwycięstwo zapewni nam objęcie osobistego dowodzenia, że znaczenie ma miążdząca przewaga





Ogarnął mnie niedawno głód strzelania. Straszliwy i nieodparty, a to w wyniku nadmiernego obcowania z tytułami w ekspresji zbliżonymi do szachów. Dlatego dałem się porwać wiatrom dziejów i silnikom rakiet w odległe czasowo i przestrzennie krainy galaktyczne, a po to, by wziąć udział w wojnie domowej. Tu spotkałem swojskie klimaty, to znaczy gwiazdno-wojenne.

Jest XVII stulecie, był kataklizm nuklearny, jest Imperium kontrolujące zasoby wody i sprawujące władzę nad tysiącem światów, są też rebelianci (Freedom Guard), którzy heroicznie walczą, by przełamać monopol ciemnego rządu na władzę, wodę i cokolwiek tam jeszcze. Przyświeca im jasność wiekuista i szereg spraw eschatologicznych. Nie mają tylko szans wobec imperialnej superbroni, będącej w stanie niszczyć całe planety. Jednak pojawia się ostatnia nadzieja – ziemski naukowiec, zestrzelony czy też rozbity w systemie słonecznym Strata. Dzierży on

klucz do świetlanej przyszłości ludzkości, trzeba go tylko odzyskać, zanim siepacze oficjalnej władzy zrobią mu coś brzydkiego.

Od tej chwili masz wcielić się w szefa ekspedycji poszukującej naukowca, czyli rozpocząć kampanię po stronie Freedom Guard lub... Imperium, w zależności od tego, czy przyświecają ci szczytne idee spisane w Konstytucji USA, czy raczej te mniej szczytne, pozwalające za to sprawować nieograniczoną władzę nad światem. Nazwijmy to roboczo dylematem Luke'a Skywalker'a.

PARADA ATRAKCJI

Jak zwykle wykręty szarych komórek twórców scenariusza nie mają większego znaczenia. Spisano je w kilku tomach i spragnieni lektury powinni przejrzeć sobie archiwum. Natomiast treścią kolejnej strategii czasu rzeczywistego pt. DARK REIGN jest budowanie bazy i/lub niszczenie tej należącej do wroga, rzadziej uwalnianie kogoś czy przechwytywanie czegoś. Wzory misji kampanijnych nie wykraczają więc poza schemat COMMAND & CONQUER.

Scenerie natomiast są bardziej zróżnicowane, kąpią bogactwem flory przedziwnych i urokliwych ciał niebieskich. Także jednostki są nowiutkie i dopieszczone, jak najnowszy zestaw klocków lego, chociaż nie grzeszą oryginalnością. Mają za to rozbudowane opcje dowodzenia – każdej można

kazać walczyć do śmierci lub do momentu utraty określonej części paska energii, po nastąpieniu czego samodzielnie oddelegowuje się do remontowni, czyli Repair Station. Można również rozkazać poszczególnym z nich walkę podjazdową, nękanie z doskoków, obronę lub ściganie, a nawet zwiad – odkrywanie obcych baz i okolic, co przeważnie kończy się zesłaniem odkrywcy na Iono Abrahama. Fajnie, tylko że w ferworze bitwy nie ma chwili, żeby zobaczyć co się dzieje, nie mówiąc o przemyślanym i zaplanowanym wydawaniu rozkazów za pomocą najprzyjaźniejszego nawet menu, z funkcją zwalniania czasu.

Analogiczne dobajzerzenie twórcy zafundowali przy rozbudowywaniu baz. Postawienie pełnowartościowego ustrojstwa produkującego, przetwarzającego lub leczącego, trwa. Rozbabrana budowla nie funkcjonuje i jeszcze nie wygląda należycie. O jej kondycji i zaawansowaniu informuje szybko lub wolniutko wypełniający się kolorowy pasek, co zależne jest od stanu posiadania potrzebnych zasobów: wody i jakiegoś zielonego świństwa, które nazywa się Tefafon. Dopiero wypełniony pasek gwarantuje właściwy wygląd, pełną wydolność produkcyjną i odporność na razy. Jednak to nie wszystko, ponieważ żeby produkować najcenniejsze jednostki – trzeba upgrade'ować fabryki broni i koszary, co dodatkowo kosztuje, ale, uatrakcyjnia ich stronę wizualną a także ma znaczenie militarne. Bez dostępnych wówczas artylerii, silnych jednostek fruujących i kilku mających zdolności projektilowe, nie ma większych szans na powodzenie. Wciskaj więc opcję Upgrade, twoje budynki to lubią.

MARTWE PUNKTY

Projektanci wyposażyli obie strony konfliktu w bardzo silną broń defensywną w postaci laserowych i neutronowych wież obronnych. W bezpośrednim starciu żadna jednostka nie ma z nimi szans, gdyż rażą bardzo silnym promieniem i mają dużą odporność. Inteligentnie ustawione ośnają się wzajemnie ogniem, a wsparte wieżyczkami

przeciwlotniczymi pozostają praktycznie nie do zdobycia. Zadają straty, których zrekompenzowanie wykracza poza możliwości przemysłowe bazy. Zanim zdołasz wyprodukować armię, która będzie w stanie je (khe, khe) zmieść, wyczerpiesz surowce i energię. Zmiecie je natomiast bardzo specjalny typ jednostek działających jak połączenie pożaru, lawiny z tajfunem: Sky Fortress po stronie Imperium i Shock Wave w szeregach Freedom Guard. Trzeba takiego kiciusia doprowadzić jak najbliżej przejawów myśli architektonicznej nieprzyjaciela, wskazać cel i odpalić. Im bliżej podejdziesz, tym lepszy efekt, ale z wyżej opisanych względów podejście nie jest łatwe, tym bardziej że przed odpaleniem, jednostki owe wykazują dziewczęcą kruchość i delikatność. Działają jednorazowo, ale potrafią utorować nie tylko drogę, ale nawet całą arterię przez wrogie bazy.

PAT

Konwencjonalna broń, nawet artyleryjska, nie rozstrzygnie sprawy z dwóch powodów – w pierwszej linii jest nieodporna i łatwa do zniszczenia, natomiast ustawiona w drugiej, musi widzieć cel, żeby wystrzeliwać swe ciężkie pociski. W praktyce jakąś jednostką trzeba podejść tak blisko, by cały czas miała na widoku obiekt ostrzeliwany, a oznacza to, że cel również ma wtedy widok na jednostkę podchodzącą i raczej nie będzie czekał na propozycje wypicia kolejki przy barze. Po reakcji wroga na ten wyszukany manewr następuje efekt jak po upojeniu alkoholem metylowym i zapadają ciemności zapobiegające dalszemu rozlewowi krwi.

Specyfika tej konwencji wizualnej jest nienowa i raczej znana, ale w przypadku DARK REIGN wprowadzono niepospolite urozmaicenie. Fog of War występuje w dwóch rodzajach: pełnej, kosmicznej czerni i swoistej, przezroczystej mgły. Ta druga spowija tereny odkryte, ale w danej chwili nie obserwowane przez nikogo z twoich. Twórcy widocznie założyli, że jeżeli odkryjesz położenie jakiegoś ważnego strategicznie obiektu np. budki z wodą niekoniecznie sodową (Water Launch Pad), to nie obserwując jej cały czas, nie możesz strzelać, gdyż w chwilę po sprzeniewierzeniu grupy podglądającej, budka mogła sobie pójść na piwo i wcale nie stoi tam, gdzie stała. Górą są więc strusie, których filozofia manipulowania okoliczną rzeczywistością polega wyłącznie na trzymaniu głowy w różnych miejscach. Jakby tego było mało, wprowadzono zasadę specyficznych miejsc na mapie, w których trzeba stanąć, by już mieć np. wieżę w polu widzenia (aktywny celownik strzału),



ale tak, żeby ona cię nie widziała (brak reakcji na spadające pociski). Wypadałoby zatrudnić ze dwóch zegarmistrzów, żeby co do milimetra wyczuli ten moment zatrzymania i potem taktykę tę stosować konsekwentnie do momentu pojawienia się pierwszych torsji, gdyż monotonia takiego podchodzenia do dziesiątek wież zdecydowanie wymęczy błędnik.

ZABAWY ZWIERZĄT

Potęga broni defensywnej sprawia, że DARK REIGN okazuje się strategią gospodarczo-budowlaną,

dzięciola. Swoją drogą mogliby w tych ko(s)micznych bojach wymyślić wreszcie trotyl lub dynamit. Zamiast tego wymóżdżają niezliczone ilości różnorodnych dewiantów o skomplikowanych przeznaczeniu, specyfice i wyglą-



CIEMNOŚĆ WIDZĘ

nie kasuje jej w promieniu kilku metrów lub przynajmniej nie wyrzuca spektakularnie w górę! Tak wiele trzeba inwencji, żeby na to wpaść? Nie wyżyłem się należycie i o to mam żal do Deve'a Lopera z kolegami...

Gra najwidoczniej została zrealizowana z myślą o młodszych graczach i im ma szansę się spodobać na 7/10, bo przeważa w niej dbałość o słodkie efekty wizualne i dźwiękowe, a nie o miód bi-

DARK REIGN

THE FUTURE OF WAR

na, która słabo eksponuje walkę. Rozwalać najlepiej z dystansu artylerią lub projectilami specjalnych jednostek. Te są kosztowne i cherlawe, więc zmagania szybko przechodzą w fazę statyczną. Przeciwnik boryka się z tymi samymi problemami i nikt nie może przeprowadzić ofensywy, więc pat trwa długo, czasem do zupełnego wyczerpania środków. Cały zamysł taktyczny można by sprowadzić do elementu... budowania wież coraz dalej od bazy, co zapewnia najtańsze i najefektywniejsze zdobywanie terenu. Ciekawe, że podobny pomysł pozwalał wygrać w misjach z mrówkami w RED ALERT COUNTERSTRIKE, a także w 7TH LEGION.

Kiedy jakimś sposobem uda się przebić przez linie obrony i dopaść czyjąś fabrykę, masz obrazek pt. zacięta płyta, a mianowicie oddziały odpalają raz po razie kilkadziesiąt pocisków, aż ów twór fantazji budowlańców eksploduje, pozostawiając ciemny dół w gruncie. Najidiotyczniej wygląda jakiś bezkarny piechur, który usiłuje wystać w niebyt kolosalną konstrukcję przy pomocy ręcznej pukawki. Trwa to do kilkunastu minut i scenka przychodzi na myśl konsekwentnie stukającego

dzie, a ci przydają się w walce jak monokl przy nurkowaniu. Wiadomo, że trzeba zakreślić kupę woja i skierować ją na cel, a nie bawić się w skrupulatne wydawanie rozkazów i dyspozycji. Misterny plan ataku kończy się szybkim ćsiu ćsiu i wojacy padają jak muchy.

Zanim to nastąpi możesz podziwiać trójnogie gazowniki o zmysłowym, kobiecym głosie, czołgi imperium gadające Darth Vaderem czy krzykliwych wojowników kamikaze (Martyrs), którzy detonują się przy każdej okazji, wyrządzając zazwyczaj znikome szkody. Są jeszcze mechanicy, lekarze, sabotażyści, inwigilatorzy, sanitariusze itp. psychicy. Moimi ulubionymi pozostają równie efektowne, co nieskuteczne, żuk i kosiarka do piechoty. Zabawki wojowników jasności (armii zbawienia?) jakoś mniej przypadły mi do gustu, może za sprawą Spider Bike'a, którego ujrzałem na początku i od razu skojarzyłem z psem Pluto na wrotkach.

Szereg nienajmądrzejszych misji szybko mi się znudził, całe szczęście, że oprócz multiplayera i generatora, gra została wyposażona w opcję Instant Action, w której można wybrać ogromną mapę, kilku wrogów (maksymalnie ośmiu) z pełnym i różnorodnym wyposażeniem oraz typ ukształtowania terenu za co twórcom chwala, chwala, chwala. Zdobywanie takich obszarów ma zalety starych, dobrych strategii konstruowanych z myślą o podboju świata. W DARK REIGN jednak daje się odczuć dotkliwy brak śmiałych rajdów i desantów, desperackich ataków i walki w terenie. Jednym słowem nie postrzelałem sobie dostatecznie, bo niezbyt było do czego, a i eksplozje cierpiały na anemię. Wyjaśnijcie mi przy okazji, dlaczego ciężki pocisk wybuchający pod nogami piechoty

tewny. Pozostaje mić tylko nadzieję, że jacyś twórcy w końcu spróbują odejść od zabawkarstwa i zdynamizują niektóre motywy. Konwencja real-time, czyli strategii klikanej sama niczego nie załatwi. Tymczasem wypada smakować produkty dzieciinne, starając się traktować je z należytą wyrozumiałością.

Decybeliusz



Activision

DYSTRYBUTOR PC - OPTIMUS BIS CENA: -PP
PC DOS/WIN'95 Min. P90, 16 MB RAM

OCENA: 5/10



Nieoczekiwana awaria generatora spowodowała przerwanie energetycznej bariery chroniącej ludzką kolonię na Scayra. Ziemskie wirusy wydostały się na zewnątrz i wywołały mutację wśród rdzennych mieszkańców planety. Pokojowo nastawieni Scay'Ger zamienili się w krwiożercze bestie łaknące ludzkiego mięsa. Niewielkie siły zbrojne stacjonujące w Scay-Hallwa nie utrzymają długo miasta. Obecnie trwają zaciekle walki o kolonię, ale Ziemianie są na straconej pozycji i przygotowują się do ewakuacji.

Ty, jako dowódca jednego z oddziałów Space Marines, masz powstrzymać bestie wystarczająco długo, by umożliwić cywilom bezpieczny powrót do domu... Jednak w jednym ze starć udaje się wam uratować dra Reicha, znakomitego wirusologa, który zaginął na początku ataku Scay'Ger. Czy uda mu się znaleźć lekarstwo na wirusa? Czy wystarczy mu czasu? To już zależy od was, kapralu Bratt.

Okres przedgwiazdkowy jest jednym z najmiłszych dla każdego gracza. Właśnie wtedy pojawia się mnóstwo nowych gier, tak że za-

wsze można wybrać coś dla siebie. Poza tym atmosfera Świąt dobrze wpływa na portfele rodziców, które otwierają się dużo chętniej niż zwykle. Życ, nie umierać!

Tegoroczny wysyp gier już się rozpoczął. Po kilku strategiach w czasie rzeczywistym, np. TOTAL ANNIHILATION (SS'50) czy DARK COLONY (SS'50), nareszcie pojawiła się strategia z podziałem na tury. W INCUBATION gracz przejmuje dowodzenie nad oddziałem Space Marines, a jego zadaniem jest ochrona kolonii Scay-Hallwa przed atakami Scay'Ger. INCUBATION, jak większość z was zapewne już się domyśla, przypomina takie hity jak cykl UFO (SS'14, SS'25, SS'47) czy JAGGED ALLIANCE (SS'27). Na szczęście nie jest to bezmyślna kopia tych przebojów. Wiele nowatorskich rozwiązań sprawia, że gra zapowiada się na prawdziwy hit.

CZY TE OCZY MOGĄ KŁAMAĆ?

Od razu po odpaleniu gierki rzuca się w oczy wyśmienita oprawa graficzna. Oczywiście INCUBATION potrafi wykorzystać możliwości akceleratorów 3Dfx, ale i na „zwykłym” sprzęcie wygląda miódnie. W grze wykorzystano ten sam engine 3D, co w EXTREME ASSAULT (SS'48), a daje on naprawdę



duże możliwości. Dzięki niemu można obserwować pole bitwy z 3 różnych perspektyw. Po pierwsze, widok z lotu ptaka – moim zdaniem najwygodniejszy do planowania i wykonywania ruchów żołnierzy.

Po drugie, first person perspective (zarówno z oczu żołnierzy, jak i z oczu widzianych przeciwników) – z tego punktu widzenia najlepiej obserwuje się lot pocisków oraz skutki ich działania – wrażenia zupełnie jak w QUAKE (SS'38) czy DUKE NUKEM 3D (SS'34)! Po trzecie, ewolucja rzutu izometrycznego – został on wzbogacony o jedną tylko możliwość, ale za to jaką – dowolne ustawienie kamery! Wrażenia są niesamowite – tego nie da się opisać, to trzeba po prostu zobaczyć!

Nawet najlepsza oprawa graficzna nie zapewni jednak sukcesu, jeśli gra nie będzie zawierać interesującej treści. Na szczęście tego w INCUBATION nie zabraknie. Do wykonania jest ponad 30 różnego rodzaju misji, od wybicia wszystkich wrogów do eskortowania uratowanych kolonistów. Pierwsze zadania są stosunkowo proste i bardziej mają za zadanie zaznajomić gracza ze sterownikiem, niż przyprawić go o ból głowy. Jednak w miarę upływu czasu obcych przybywa, pojawiają się nowe gatunki i sytuacja staje się coraz trudniejsza. Jeśli zaś chodzi o sam sterownik, to jest on bardzo prosty i niezwykle łatwy w obsłudze. Do dyspozycji gracza jest jedynie 6 poleceń i w zupełności wystarczają one do utrzymania pełnej kontroli nad oddziałami.

ZA MUNDUREM PANNY SZNUREM

Na początku masz do dyspozycji jedynie trzech słabo wyszkolonych

żołnierzy, ale w miarę rozwoju akcji ich liczba oraz umiejętności będą wzrastać. Część przyłączy się do ciebie, gdyż ich oddział został wybity przez obcych, innych będziesz mógł pozyskać, prosząc przełożonych o rekrutów.

Trzema najważniejszymi cechami opisującymi każdego z żołnierzy są: Punkty Życia, Kon-

dycja Psychiczna oraz Punkty Akcji. Te ostatnie określają, jak wiele czynności może w jednej turze wykonać twój podwładny – każda z dostępnych akcji pochłania jeden punkt, a strzał z niektórych typów broni aż 2 punkty. Początkowo każdy z żołnierzy ma tylko po 3 PA, ale w dalszych misjach dostępne są specjalne systemy wspomagające, pozwalające zwiększyć liczbę PA do 4 oraz środki stymulujące zwiększające PA o 1 lub 2 na okres jednej tury. Znaczenia pierwszej z cech nie trzeba chyba wyjaśniać, natomiast jeśli wielkość drugiej znacznie spadnie, to Marines



spanikuje, jego PA zejść do 1 i nie będzie chciał atakować wrogów.

Wyszkolenie bojowe każdego z Marines opisane jest 6 cechami, które decydują o jego możliwościach na polu bitwy. Wysoka Sprawność Bojowa (Battle Fitness) pozwala nosić grubszy pancerz oraz dodatkowe magazynki; Biegłość w Postugiwaniu się Ciężką/Lekką Bronią (Light/Heavy Weapon Proficiency) określa, z których jej typów żołnierz będzie mógł strzelać; Zdolności Techniczne (Technical Ability) wpływają na możliwość postugiwania się skanerem odczucia lub celownikiem; Umiejętność Pierwszej Pomocy (First Aid Skills) określa, czy Marines będzie umiał skorzystać z apteczki i środków stymulujących; wreszcie Umiejętności Przywódcze (Leadership Skills) wpływają na morale podległego oddziału i zachowanie żołnierzy w przypadku otrzymania obrażeń.

Żołnierze, biorąc udział w kolejnych misjach, przechodzą swego rodzaju przyspieszone szkolenie i po pewnym czasie ich umiejętności w postugiwaniu się posiadanym ekwipunkiem wzrastają na tyle, że można ich wyposażyć w bardziej skomplikowany, ale za to lepszy sprzęt. W pierwszej kolejności proponuję wymienić lekkie pistolety na te posiadające bagnet oraz wyposażyć Marines w pancerze – można wtedy walczyć wręcz i oszczędza się naboje. Warto jest również wyposażyć żołnierzy w dodatkowe magazynki, systemy wspomagające ruch oraz środki sty-

mulujące – Marines nabierają wtedy szybkości, a amunicji prawie zawsze starczy do końca misji. Dobrze jest, gdy kilku Marines posiada apteczki; inwestycja w pancerze jest równie opłacalna – strata któregoś z podszkolonych żołnierzy jest bardzo dotkliwa. Dalsze dozbrajanie powinno uwzględniać karabiny snajperskie, aby można było eliminować strzelających z daleka wrogów, oraz broń zadającą poważne obrażenia (miotacz min, miotacz płomieni, karabin maszynowy, dwururka...), przeznaczoną na bardziej żywotne bestie. Bardzo ważny jest odpowiedni dobór sprzętu, tak aby drużyna była w stanie walczyć z każdym z przeciwników. W jednej

w niechronione pancerzem plecy. W następnych misjach napotkasz Cy'Goo. Posiada on tak gruby pancerz, że można go zlikwidować wyłącznie w chwili, gdy otwiera się do strzału. Na szczęście bestia strzela w miejsca, w których twoi żołnierze stali w poprzedniej turze, stąd łatwo jest uniknąć obrażeń, po prostu zmieniając pozycję. Trudnym przeciwnikiem jest Squee'Goo. Po pierwsze – uzbrojony jest w broń strzelającą, po drugie – jest wysoki i może strzelać ponad przeszkodami, a po trzecie – jest niezwykle żywotny i nawet ciężko ranny próbuje dopaść Marines i ugryźć ich ostrymi szczękami. Groźnym wrogiem jest również Ee'Ther.

tu, jak i sieci lokalnych czy modemu. Jednocześnie może bawić się do czterech osób i dopiero wtedy w pełni odkrywa się miodność tej gry, gdyż nawet



INCUBATION

TIME IS RUNNING OUT

z misji odzyskujesz nawet porzuconego robota bojowego – ComBota, co

Mutant potrafi się doskonale maskować, tak że ledwo go widać, a poza tym jest dość szybki i posiada pancerz. Jednak najgroźniejszym przeciwnikiem jest Al'Goo. Bestia ta jest grubo opancerzona i niezwykle żywotna, wielkością dorównuje robotowi bojowemu i, co cieka-



na krótki czas daje ci olbrzymią przewagę. Później jest już tylko gorzej...

Z ARCHIWUM X

W grze pojawia się kilkanaście gatunków obcych i pokonanie każdego z nich wymaga zastosowania innej techniki walki. Najłatwiejszym przeciwnikiem są zieloni Ray'Ther – wystarczy podpuścić ich w miarę blisko i strzelać jak do kaczek. Należy jednak uważać, gdyż są oni niezwykle szybcy, a broń, jaką na początku posiadasz, szybko się przegrzewa. Następnym przeciwnikiem jest uzbrojony w broń strzelającą Ray'Goo. Bestia jest lekko opancerzona i dzięki długim nogom może strzelać ponad niższymi przeszkodami. Poza tym Ray'Goo może skoczyć w dowolne miejsce pola bitwy, co czyni go dość trudnym przeciwnikiem (na szczęście w pierwszych misjach pojawia się rzadko). Kolejnym, niezwykle kłopotliwym do pokonania obcym jest Gore'Ther. Bestia ta posiada niezwykle gruby pancerz oraz potężne kleszcze i w zwarciu nikt nie ma z nią szans. Można ją zabić wyłącznie strzałem



we, wygląda dokładnie jak obcy! Jedyny sposób, aby ją wyeliminować, to skoncentrować na niej ogień wszystkich posiadanych broni ciężkich – inne nic jej nie zrobią!

CIP, CIP KURCZACZKU

Większość nowych gier umożliwia zabawę w kilka osób, co już jest standardem, bez którego trudno myśleć o sukcesie. Również INCUBATION zapewnia możliwość wspólnej rozrywki, zarówno przy wykorzystaniu Interne-

najlepszy komputer nigdy nie będzie prawdziwym przeciwnikiem. Poza tym, zwycięstwo nad rywalami zawsze poprawia samopoczucie i sprawia, że choć przez chwilę czujemy się naj...

INCUBATION jest swego rodzaju rewolucją w dziedzinie gier strategicznych. Pokazuje, że nawet do dość statycznych gier, jakimi są strategie z podziałem na tury, można wprowadzić dynamiczną akcję. Ze względu na swoją oprawę graficzną oraz umiarkowany stopień trudności, powinna spodobać się zarówno początkującym strategom, jak i miłośnikom DOOM-klonów. Kto wie,

może dzięki niej zagorzali Quakeowcy przekonają się do strategii, a strażnicy do Doomów...

Blue Byte

DYSTRYBUTOR PC – CD PROJEKT CENA: –⁹⁹
TERMIN WYDANIA PL – GRUDZIEŃ
PC DOS/WIN'95 Min. P90, 16 MB RAM

DEMO: CD 51
OCENA: 8/10





No dobrze – powie ktoś – ale by podnosić własną rangę jako dowódcy i otrzymywać więcej pieniędzy, trzeba zniszczyć jednostki wroga własnymi jednostkami (a nie działami). Ha, tak, tylko że ranga poza pieniędzmi nam nie daje, a przy taktyce defensywnej czekanie w ni-

można przejść scenariuszy specjalnych, w których nie mamy oparcia we własnej bazie i jej budowlach.

czym nam nie przeszkadza (czekanie – bo otrzymywane mniejsze fundusze nie pozwalają na szybką rozbudowę).

SYNDROM COLONIZATION

W COLONIZATION wprowadzono wiele świetnych budowli i rozwiązań, które w żaden sposób nie były potrzebne do osiągnięcia zwycięstwa. Grę dawało się przejść bez budowy przemysłu i tym podobnych. Niestety, podobne zjawisko wystąpiło w 7TH LEGION. Rzecz polega na tym, że w większości (poza 2-3 wyjątkami) karty odnoszą się do jednostek bojowych przeciwnika, a nie do budowli. W klasycznych scenariuszach i wersji multiplayer, gdy walczy się z komputerem, karty przestają mieć znaczenie, gdy zastosuje się taktykę „budowlaną” (szerzej o niej za chwilę). Oprócz bezradności kart wobec budynków, ma tu swój udział błąd w przedstawieniu siły obronnej i ofen-

KLASYCZNA WALKA

Warto przybliżyć taktykę budowlaną. Ma ona dwie wersje. Pierwszą stosujemy, gdy w danym scenariuszu poziom technologii nie pozwala na budowę wież obronnych. Po założeniu bazy budujemy szybko dwie elektrownie i dwa koszarowce. W koszarach budujemy full piechoty (po-



przeciwnika), specjalne (zadanie do wykonania wydzielonymi siłami) oraz takie wewnątrz budowli (przypomina to łażenie po podziemiach w WARCRAFT, ale jest bardziej oszczędne w formie). Oprócz tego przygotowano 9 (tylko!) map do gry w trybie multiplayer (to dziś przecież standard), z których można



Pocisk został wystrzelony dość dawno temu (opis prenatalny gry w SS'46), ale nie wiedzieć czemu, jego lot przedłużał się nadmiernie. I nagle – bum! Jest i traf! Zapowiadana od miesiąca gra 7TH LEGION ujrzała światło dzienne w pełnej krasie. Okazało się, że stare legendy nie kłamały. Przed laty, gdy Ziemia już ledwo dyssała od przeludnienia i rządów Ligi Narodów, rzeczywiście powstał plan ewakuacji ludzkości w kosmos. Jednak, jak to zwykle bywa, zabrakło miejsca dla wszystkich i do gwiazd polecieć tylko najlepsi – Wybrani. Ci, którzy pozostali, nie mieli innego wyjścia, jak tylko oczyścić środowisko naturalne i odbudować ekosferę. Udało im się, tym bardziej że cała wierzuszka odleciała. Odrestaurowaną Ziemię podzieliło między siebie siedem legionów, zbrojnych zastępów, z których najsilniejszym był tytułowy 7 Legion. Jednak legiony nie miały mitego życia, cały czas czekały bowiem, aż spełni się legenda o powrocie Wybranych.

I oto pewnego dnia przylecieli synowie marnotrawni. Przekonali się, że nigdzie nie ma tak dobrze, jak na starej, słodkiej Matce-Ziemi, tym bardziej że pozostawiona horda ładnie ją wysprzątała. Cokolwiek by jednak mówić, racja była po obu stronach. Nie było złych i dobrych. Obie strony konfliktu miały prawo mieszkać na tej planecie – ale miejsca było już tylko dla jednej ze stron.

MOŻLIWOŚCI

7TH LEGION to mieszanka pomysłów z C&C i WARCRAFT. Gra zawiera kampanię (po 15 misji dla każdej ze stron), na którą składają się trzy rodzaje misji: klasyczne (zbuduj własną bazę i zniszcz bazę

skorzystać samemu, wybierając opcję skirmish.

Schemat klasycznego scenariusza jest typowy dla strategii w czasie rzeczywistym. Budujemy bazę z prochu i pyłu, wystawiamy jednostki, by ją bronić, a po chwili przechodzimy do natarcia. Od innych produkcji odróżnia jednak tę grę sposób potraktowania sprawy zasobów finansowych. Nie musimy żmudnie taplać się w bloku ropy, kosić drzew czy kryształów Tiberium. Co jakiś czas dostajemy spore sumki pieniędzy, zależnie od naszej rangi uzyskiwanej wskutek wykańczania przeciwnika. I już. Nasza zrzęczość objawiać się musi w ich wydawaniu.

ACH TE KARTY

Drugim aspektem wyróżniającym 7TH LEGION jest zastosowanie specjalnych kart, które wprowadzają do rozgrywki zupełnie nową jakość. Możemy dzięki nim niszczyć wroga, a nie mając już na to siły, mieszać w głowie jego żołnierzom, uzupełniać gotówkę, dodawać sił własnym jednostkom lub czynić je niewidzialnymi. Tego dotąd jeszcze nie było. Pole bitwy zyskuje drugi wymiar, gdy o zwycięstwie może przesądzać element zewnętrzny – karty. Dość powiedzieć, że bez biegłości w postugiwaniu się kartami (a warto wspomnieć, że jest ich aż 52) nie



leciam mózdzierze z osłoną machinogunów), by odeprzeć każdy atak przeciwnika. Ten okres jest trudny, bo zazwyczaj jest w ruchu dużo kart (startuje się z 3 kartami, co jakiś czas otrzymujemy kolejną kartę – aż do max 5). I my i komputer trzaskamy po swoich oddziałach tymi kartami, aż iskry lecą. Po tej burzy budujemy elektrownię (idąc w stronę bazy przeciwnika), zaraz za nią (znow w stronę przeciwnika) koszary. Ta taktyka pozwala zbliżyć się do wroga naszym zapleczem socjalno-bytowym. W razie ciężkich strat, nie musimy już ściągać posiłków przez całą mapę.

Epic Megagames

DYSTRYBUTOR PC – IPS CENA: –99
TERMIN WYDANIA PL – PAŹDZIERNIK
PC WIN'95 Min. Pentium 90, 16 MB RAM

DEMO: CD 51
OCENA: 6/10

Mało tego – bliskość naszych koszar pozwala w krótkim czasie zdobyć przewagę liczebną nad przeciwnikiem, co daje pewne zwycięstwo nad komputerem.

Drugą metodą powinniśmy zastanowić się, gdy możemy budować wieże obronne. To już bułka z masłem. Budujemy jak poprzednio, tylko teraz każdą czołową budowlę osłaniamy 3-4 wieżami artyleryjskimi. Powinno wystarczyć. W bazie zaś stawiamy koniecznie centrum wynalazczości, by upgrade'ować możliwości elektrowni. Działa wymagają dużo energii, a gdy jej zabraknie, przestaną strzelać i będzie z nami koniec. Komputer w tym czasie bezradnie będzie miedlił swoje karty w megabajtach pamięci operacyjnej, czekając na nasze jednostki bojowe, których nie znajdzie na planszy (te, z którymi zaczynamy scenariusz, wytnie pewnie od razu). Takim wężykiem budowli dochodzimy do bazy wroga i stawiamy wieże wśród jej zabudowań, co eliminuje każde-

go potwora konstruowanego w koszarach czy fabrykach broni (słynne mechy i czołgi pryskają jak bańki mydlane). Teraz mamy czas, by samemu zbudować własne fabryki i wystawić armię, która zmiażdży bazę przeciwnika. Ale uwaga! Pierwsze jednostki wyprodukowane przez nas zostaną bankowo zniszczone przez komputer posiadany przez niego kartami. Dlatego warto wyprodukować najpierw kilka jednostek piechoty – niech sobie chłopak użyje, a nam to krzywdy nie zrobi.

Powyższy schemat zachowania jest godny polecenia tym, którzy za nic mają polot i rozdęci są jedynie wolą dokopania przeciwnikowi bez wysiłku. Naiwni, którzy lubią się pocić, muszą bawić się inaczej – zgodnie z intencjami autorów gry. Ale to już ich sprawa.

POZOSTAŁE MISJE

Misje specjalne, które zaczynamy z daną liczbą i rodzajem jednostek są kamieniami milowymi kampanii. Albo są banalnie proste i mają nas chyba zrelaksować, albo bywają piekielnie trudne i ich przejście wymaga niezłego główkowania i zaprzyjaźnionej myszy (żeby zdążyć w odpowiednim momencie kliknąć). Przejście trudnej misji specjalnej wymaga biegłości w rzucaniu kartami (trzeba poczytać kilka razy instrukcję, by sobie wbić w głowę ich znaczenie). Mi-

się taką przechodzi się po kilka razy, by poznać dokładnie mapę scenariusza, a przy okazji trafić na inne karty, jeżeli poprzednie nam nie pasowały. Trudno tu cokolwiek zresztą doradzać, misje te są w końcu jedyną trudnością w całej grze.

Innego rodzaju są misje rozgrywane we wnętrzu baz przeciwnika. Nasi trzej dzielni strzelcy mogą się wykazać ogniem swych karabinków, ogniem przeciwpancernym i snajperskim. Wybieramy oczywiście ten ostatni. Idziemy krok po kroku wszystkimi komandosami, a gdy zauważymy gdzieś wrogi żołnierza, wysyłamy jednego z naszych, by go zwałił. Przeciwnik nic nie przeczuwając, goni za naszym prowokato-

wzorców wyglądu czołgów Wybrańców z Warhammera 40000. Dano za to jakieś Abramsopodobne. Nie to jest jednak najgorsze. Przy dużych wymaganiach sprzętowych gra nie oferuje żadnych genialnych rozwiązań graficznych czy pozwalającej inteligencji komputera. Wręcz przeciwnie. Komputer gra bardzo słabo, często nie atakuje naszych budynków, ugania się za to za jednostkami bojowymi, pozostawiając budynki sobie.

Grafika gry nie jest jednak najgorsza, a dopełnia ją genialna muzyka. Ale ile można wytrzymać, gdy



kładnie na wążuterki pasek stanu budowli. A w ogniu walki ręce nam latają i nie mamy precyzji kasiarza w łapkach.

7TH LEGION jest naprawdę dobrze zrobioną grą, ale jego walory wychodzą dopiero w trybie multiplayer, gdy gramy z żywymi przeciwnikami. Wtedy coś warte są karty, a rozgrywka staje się zmienna i ciekawa. Ba, ale do multiplayera jest tylko 9 plansz, które starczą na jedną, maksymalnie dwie popołudniowe sesje. Dlatego też gra nie przyniesie nam zbyt dużej porcji rozkoszy, a szkoda, ponieważ zastosowany system kart jest

naprawdę świetny i nigdzie w tej formie nie spotykany. Wydaje się, że niepotrzebnie rozbudowano przesadnie obronę bierną bazy i skupiono oddziaływanie kart na jednostkach żywych. Te błędy przy zalewie klonów C&C mogą sporo kosztować. Na szczęście już nie nas, graczy.

Berger



7th LEGION

rem, a w tym czasie dwuosobowy pluton egzekucyjny dwoma strzałami pozbawia nieprzyjaciela kolejnego wojaka. I tak przez kilkaset metrów korytarzy. Gdy coś nie wyjdzie, czasami otrzymamy lub napotkamy apteczki, które pozwolą naprawić błędy, a nawet zrealizować cel scenariusza.

CZARNE CHMURY

7TH LEGION zapowiadał się znakomicie, jednak dłuższa gra ujawniła masę słabych punktów. W ostatecznej wersji pogorszyła się grafika piechurów. Zrezygnowano z pełnego wykorzystania

muzyka gra nerwowe akordy, obraz jest kolorowy, a mysz z trudnością zaznacza grupę oddziałów (czasami nie udaje się to za pierwszym razem). Pamiętać przy tym trzeba, że w strategii w czasie rzeczywistym niezaznaczenie w porę jednostki kończy się jej eliminacją. Jeszcze lepszy numer jest z naprawą budowli. Owszem, można ją zaznaczyć i wcisnąć R z klawiatury, ale czasami aż by się chciało skorzystać z myszy (wciśnięcie klawisza odrywa uwagę od ekranu w środku bitwy). Cóż z tego, skoro by zreperować budowlę, trzeba kliknąć do-





Cykl WARLORDS zyskał sobie olbrzymią popularność dzięki kilku banalnym, ale także miodnym rozwiązaniom. Po pierwsze, baśniowy klimat fantasy, herosi, magiczne przedmioty, smoki i inne potwory. Po drugie, tury i prosty system rozstrzygnięcia walk. Wreszcie po trzecie i najważniejsze – multiplayer. Prawdziwa frajda z gry w WARLORDS była dopiero wtedy, gdy do jednego komputera zasiadało kilku znajomych i po kolei wykonywało ruchy na zasłoniętej (przed wzrokiem innych) mapie. Nie inaczej jest w WARLORDS 3: REIGN OF HEROES.

TRYBIKI

Wypracowanie efektywnej taktyki wymaga na początku rozgryzienia systemu rozstrzygnięcia starć, a później zapoznania się z możliwościami naszych jednostek. W WARLORDS 3 każda jednostka jest opisana przez 6 podstawowych cech i ewentualne dodatkowe, związane ze specyfiką danej jednostki. Mamy więc: Siłę Ataku, Wytrzymałość, Ruch, Zasięg Widzenia, Czas Produkcji i Żołd. Najważniejsza jest oczywiście Siła Ataku, bowiem to ona decyduje o początkowej przewadze zyskanej nad przeciwnikiem i do niej to dodawane są różne bonusy. Na przykład konnica zyskuje od +1 (leka jazda) do +2 (ciężka i rycerze) podczas walki w otwartym polu (zapewne w ten sposób premiuje się impet szarzy), maszyny oblężnicze zyskują +2, gdy szturmują miasta (zrozumiałe), pegazy w tej sytuacji dostają +1, gdyż jako jednostki latające ignorują (zapewne) mury obronne. Z kolei Wytrzymałość o odporności jednostki: wartość 1 oznacza, że po jednym ataku (wybuszku na jednostce w oknie starcia) jednostka znika. Gdyby miała 2, to może zdążyłaby jeszcze pokonać przeciwnika. Wartość 3 to dużo i w praktyce jeden taki oddział robi za dwa. Wagę Ruchu odkrywamy wówczas, gdy nam się spieszy, a piechota wlecz się niemilosiernie, w dodatku trudniejszy do pokonania teren, jak las czy wzgórze, zmniejsza liczbę punktów Ruchu. Okazuje się, że czasem szybki, lotny oddział więcej jest wart niż silniejszy, ale powolny, zwłaszcza gdy chodzi o zajęcie neutralnego miasta przed przeciwnikiem. Zasięg Widzenia sprawdza się w zasadzie przy włączonej opcji zakrycia mapy – wtedy głupi, słabutki nietoperz okazuje się nieocenionym zwiadowcą. Czas Produkcji ważny jest o tyle, że decyduje o tempie wzrostu naszej armii. Co z tego, że ustawimy w miastach produkcję najsilniejszych jednostek, jeśli pojawiają się one co 3 tury, a przecież w tym czasie przeciwnik zdąży nam już zająć zamek trzy razy. Warto czasem naprodukować zwykłych chłopków–piechocińców, którzy mają przynajmniej tę zaletę, że co turę przybywa jeden. Żołd natomiast jest tą wartością, która nie pozwala nam wystawić zbyt potężnej armii – po

prostu, po jakimś czasie zaczyna brakować kasy i jednostki dezercerują – o to jednak nie ma co się martwić, bo z reguły zanim to nastąpi, zdążymy dwa razy zdmuchnąć wrogów z planszy.

Kiedy podczas walki pojawia się okno starcia, widać w nim wszystkie toczące właśnie bój jednostki – po lewej nasze, po prawej wrogie. Ponadto na górze pojawiają się często tajemnicze białe cyfry opatrzone znakiem „+” lub „-” dla nas i dla przeciwnika. Owe cyfry są wynikiem zsumowania modyfikatorów walki, wyróżnionych symbolami w pionowych rzędach po obu stronach okna starcia – dla nas i dla wroga. W kolejności od góry są to: Dowodzenie, Chaos, Strach, Fortyfikacja i Oblężenie. Na wartości przypisane tym modyfikatorom mają wpływ specyficzne jednostki uczestniczące w starciu, obecność wódza i ewentualnie posiadane przez niego magiczne przedmioty i rzucone wcześniej czary. W efekcie wartość Siły Ataku jednostek może wzrosnąć aż dwukrotnie! Warto tu zauważyć, że Dowodzenie jest przeciwieństwem Chaosu, a więc tylko jeden z tych modyfikatorów będzie miał wartość dodatnią, co zależy przede wszystkim od wódza. Wodzowie dobrych (w kampanii: Sirianie) czerpią premię z Dowodzenia, zaś złych (Lord Bane i Sartrek) z Chaosu. Strach jest modyfikatorem ujemnym i jeżeli np. nasz wódz rzuci odpowiedni czar lub posiada przedmiot magiczny rozciągający aurę strachu, to przeciwnik odejmuje wartość tego bonusu od swojej ogólnej wartości bonusu Siły Ataku. Nieco podobnie ma się rzecz z Fortyfikacją – oddziały broniące się w mieście zyskują bonus (od +1 do +3, zależnie od rodzaju miasta: wioska, zamek, cytadela), który może zostać zniesiony przez maszyny oblężnicze (wystarczy jedna) nieprzyjaciela. Plusy (i minusy) modyfikatorów wpływają na ogólną Siłę Ataku, dodawaną do SA każdej jednostki w grupie.

Na wynik starcia wpływa także liczebność wojska – wiadomo: gdy luda kupa tam Herkules dupa. Niemniej jednak, zawsze największe plusy zyskuje się za wodza, dlatego właśnie skład naszej głównej grupy (maks. 8 jednostek) ofensywnej powinien wyglądać tak: wódz + 7 silnych i szybkich jednostek, przy czym jeden wódz w grupie wystarczy; dwóch i więcej to marnotrawstwo – lepiej stworzyć oddzielne oddziały.

DEFILADA

Wybierając jeden z 12 scenariuszy możemy zostać warlordem jednej z kilku ras/nacji (np. ludzie, krasnoludy, mroczne krasnoludy, elfy itp.), z których każda dysponuje swoimi własnymi rodzajami jednostek (8 rodzajów dla każdej). Różnicowanie rasowe sprowadza się głównie do nazewnictwa, wyglądu i cech specjalnych (np. swobodne poruszanie się w danym terenie, latanie, ostrzelanie, trucizna czy za-

sztyletowanie od tyłu), rozkład wartości punktowych jest dość podobny, aby wszyscy mieli równe szanse. Ponieważ mam tylko dwie strony, skupię się na kampanii.

Dowodzimy w niej ludźmi, a ściślej Sirianami. Możemy produkować w miastach następujące jednostki (podaję w kolejności od najsłabszych do najsilniejszych): katalpuly, piechotę, jazdę lekką, jazdę ciężką, rycerzy, pegazów, rycerzy lordów i reaverów. Uwzględniając Siłę Ataku i Wytrzymałość, dwie ostatnie są najlepsze, jednak z drugiej strony są drogie, niewystarczająco ruchliwe i długo się produkują. Uniwersalne okazują się konnica, rycerze i pegazy. I właśnie na te ostatnie należy postawić. Pegazy, mimo dużego kosztu (500 sztuk złota) i zołdu (10) sprawdzają się wy-

chy wodza nie mają większego znaczenia, bo w grupie zawsze stoi za plecami pozostałych jednostek. Wniosek taki, że należy inwestować przede wszystkim w tych, którzy posługują się magią.

Każdy wódz zdobywa podczas gry punkty doświadczenia i osiąga kolejne jego poziomy (maks. 10). Kiedy zdobywa nowy poziom, otrzymuje kilka punktów, za które może wybrać różne umiejętności, podwyższyć swoje cechy lub nauczyć się czarów. Zdecydowanie warto powiększać wartość Ruchu (wolny wódz opóźnia marsz całej grupy), decydować się na umiejętności (leadership, morale) dające bonusy całej grupie i czary (np. fortify, mighty feast) oddziałujące nań. Troszczymy się przy tym tylko o trzech wodzów, bo tylko trzech najlep-

ku miastach, a później zacząć już formować armię ofensywną. Dość szybko przekonujemy się, że kasa ma tu olbrzymie znaczenie, bo pozwala wystawiać w zdobywanych miastach takie jednostki, jakie chcemy. Gdy brakuje pieniędzy, trzeba wybrać to, co jest (zwykle konnicę); niestety, w późniejszych scenariuszach podbite miasta najczęściej nie mają nic do zaoferowania. Lepiej jednak zdobyte miasto okupować niż złupić, bo plądrowanie nie przynosi zbyt wiele gotówki, a kosztuje nas możliwości produkcyjne (no, chyba że kasę koniecznie chcemy zainwestować w inne miasto). Pamiętajmy jednak, by miasta położone w sąsiedztwie wroga były zawsze strzeżone przynajmniej przez kilka słabszych jednostek. Z kolei, gdy jeden z naszych oddziałów wejdzie

wówczas w ogóle możemy sobie darować okupowanie nowych miast i stosować taktykę Hunów, niszcząc wszystkie spotkane po drodze miasta. Metodą na szybkie zakończenie scenariusza kampanijnego jest wykończenie w pierwszej kolejności wojsk Lorda Bane'a i Sarteka – nawet za wszelką cenę. Gdy padną ich ostatnie twierdze, istnieje duże prawdopodobieństwo, że pozostali warlordowie (jeśli nie ma wśród nich złych) ugną się przed naszą potęgą i zaproponują rozejm, którego zawarcie oznacza nasze zwycięstwo.

Niestety, komputerowi przeciwnicy są niemożliwie głupi. Program zarządzający sztuczną inteligencją działa według prostego algorytmu, nakazującego podbój miast neutralnych, wrogich, rozpoznanie terenu i badanie miejsc magicznych. Jego głupotę łatwo zauważyć, gdy podejdziesz się silnym oddziałem pod wrogie miasto i zaczeka – komputer zamiast bronić się za murami kupą, rozdziela siły i wysyła nam na spotkanie. Potrafi też atakować małymi grupkami dużo od siebie silniejszych, co jest posunięciem iście samobójczym. Ekran dyplomacji służy chyba tylko temu, by co

WARLORDS 3

śmienicie, dzięki swej dużej ruchliwości, umiejętności latania i bonusom +1 w ataku na miasta oraz na morale.

WARLORDS 3 oferuje w kampanii możliwość ulepszania jednostek w momencie przechodzenia ze scenariusza do scenariusza. Ulepszone stopniowo pegazy zyskują następujące maksima: Siła Ataku 6, Ruch 26, Wytrzymałość 3, zaś Czas Produkcji 1 (!!!). W ten sposób staną się jednostką uniwersalną, tworzącą główny trzon armii ofensywnej. Na zapleczu można produkować i trzymać piechotę – tanie mięso armatnie, które powstrzyma lotne jednostki rozpoznawcze wroga.

Czasami udaje się pozyskać jednostki sojusznicze (allies) – smoki, archontów czy poślednich pegazów. Początkowo trzy smoki stanowią niezłą siłę, ponieważ jednak sojusznicy trafiają się rzadko (wodzowie spotykają ich, badając różne miejsca lub wypełniając misje), tracą na znaczeniu, gdy armię zdominują już pegazy. Podobnie ma się rzecz z najemnikami.

PROWADZ WODZU

Dobry wódz to połowa sukcesu. W WARLORDS 3 występuje ich kilku w obu pociach (bez znaczenia), których z grubsza można podzielić na wojowników i magów. Ci pierwsi mają wyższe cechy potrzebne w walce, ci drudzy potrafią za to rzucać czary. Ponieważ jednak wodzów nie należy puszczać samopas (nawet mały oddziałik wroga mógłby mu zrobić krzywdę), wysokie ce-

szych przechodzi do następnego scenariusza. Niestety, nie zabierają oni ze sobą wszystkich zebranych magicznych przedmiotów, najwyżej kilka, więc lepiej przed zakończeniem scenariusza pozbyć się bezwartościowego złomu, by zabrać to, co najlepsze.

Tylko wodzowie mogą badać różne miejsca, jak ruiny, pieczary i lochy oraz podejmować się w miastach wykonania różnych misji. I jedno, i drugie pozwala zyskać magiczne przedmioty, sojuszników i kasę. Dlatego warto, by przynajmniej jeden z wodzów był szybki – miał dużą wartość cechy Ruchu i mógł przelatywać ponad przeszkodami, aby oczyścić „magiczne miejsca”, zanim zrobią to przeciwnicy.

TAKTYKA

Sprawa jest prosta: wystawiać nowe jednostki, zajmować neutralne miasta, by zbudować potęgę, która zmiażdży przeciwników. Pierwsze tury mają tu decydujące znaczenie. W ich trakcie należy:

a) zająć (wybierając okupację) jak najwięcej neutralnych miast; b) przeszukać wszystkie magiczne miejsca w zasięgu Ruchu. Aby tego dokonać, należy rozdzielić siły – na kilka pobliskich miast posłać minimalne oddziały wystarczające do ich zdobycia, a w tym czasie wysłać samotnie wodzów, by zbadali miejsca. Jeśli wodzowie znajdą pieniądze, trzeba zakupić produkcję pegazów w kil-

zbyt daleko na terytorium wroga, lepiej jest spalić ewentualną zdobycz, niż ryzykować odbicia go przez nieprzyjaciela. Pamiętajmy, że osłabiamy w ten sposób jego potencjał produkcyjny i że wrogi warlord przegrywa po utraceniu miast.

Po pewnym czasie będziemy mieć już tyle jednostek, że z trudem da się nad nimi wszystkimi zaprowadzić. Przydatna okazuje się wówczas opcja Set Vectoring, dzięki której można automatycznie przesyłać produkowane nieustannie jednostki do wybranych miast. W ten sposób łatwo zgrupujemy siły przed ostatecznym atakiem. Trzeba jednak pamiętać, że kosztuje to więcej kolejek czekania na każdą z nich.

Gdy nasza armia stanie się już wystarczająco silna,

macji służy chyba tylko temu, by co jakiś czas obserwować, jak zmienia się nastawienie neutralnych warlordów i w porę przygotować się na atak z flanki, gdy atakując tych złych zawadzimy niechcący o terytorium sąsiada.

Stosując się do powyższych wskazówek, można ukończyć kampanię w niecały tydzień, by stwierdzić to, co już dawno zostało dowiedzione: WARLORDS jest kapitalną grą, jeśli tylko przy jednym komputerze zasiądzie paru kumpli.

Hunter

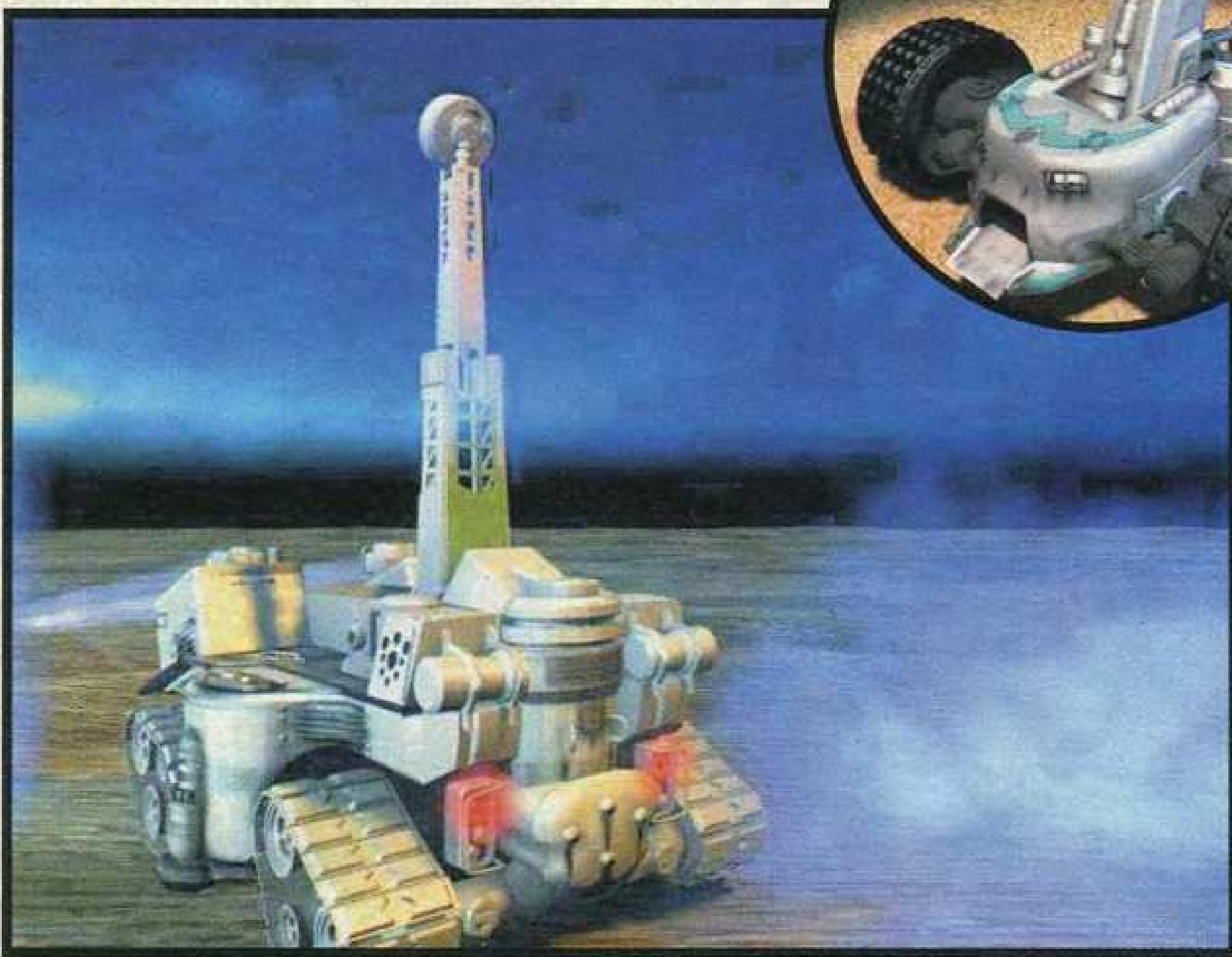
SSG

DYSTRYBUTOR PC – MIRAGE CENA: 145⁰⁰
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC DOS/WIN'95 Min. Pentium 90, 16 MB RAM

DEMO: CD 48

OCENA: 7/10





Weszłym miesiącu była recenzja. Teraz podjęliśmy się przygotowania dla was małego poradnika strategicznego, który pomoże wam (albo i nie) przebrnąć przez misje, jakie oferuje DARK COLONY. Ponieważ gra ludźmi przebiega analogicznie jak obcymi, to skoncentrujemy się na poczynaniach tych drugich.

Krótki przegląd wszystkich dostępnych jednostek można znaleźć w poprzednim opisie, natomiast najpełniejsza ich specyfikacja znajduje się w encyklopedii zawartej w grze. Bez sensu jest więc powtarzać, co dana jednostka robi, czym strzela i dlaczego. Zamiast tego postanowiłem rzucić okiem na słabe strony każdej z jednostek i odpowiedzieć, jak je wykorzystać (na naszą korzyść).

Piechota. Przez długi czas będą to jedyne jednostki, które są w stanie niszczyć cele latające. Z tego powodu powinny zawsze (w ilości 4-5) ostaniać większe zgrupowania innych formacji (np. Atrilów czy Sy-Demonów), odganiając natrętne Ospreye wroga. Co prawda Ospreye nie są zbyt groźne, ale zawsze lepiej jest mieć je pod kontrolą. Z tych samych powodów dobrze jest ustawiać, wokół wydobywającego Petrę Brozaara, kilku piechurów, gdyż Ospreye lubią zatrzymywać się nad jednostkami pozbawionymi ochrony przed atakami z powietrza i powoli je rozwalają.

Słabą stroną piechoty jest niska wytrzymałość. Dlatego też do kiedy pojawią się misje, w których możemy produkować Zispy, trzeba ostrożnie zarządzać jej szeregami, tzn. podczas marszu na wrogą bazę, żołnierzy z tylnych szeregów należy przesuwać na czoło oddziału, uzupełniając straty. W ten sposób na linii frontu dysponować będziemy zawsze świeżymi siłami, a ranni przesunięci do tyłu i tak będą służyć wsparciem ogniowym. Natomiast przy rozwalaniu wrogich baz należy zawsze koncentrować ogień wszystkich żołnierzy na jednym segmencie – budowle te są tak odporne na zniszczenie, że trzeba walić ze wszystkiego, co ma się pod ręką.

Sy-Demony. Ich prędkość, siła i wytrzymałość czynią z nich najlepsze jednostki do walki w pierwszej linii. Jednak nie wolno dopuścić, aby same atakowały większe zgrupowania wroga. Dobrze ustawione przed żołnierzami i Atrilami stanowią świetną osłonę dla swoich wytrzymałych kolegów. Kiedy przed atakiem na wroga rozpoznamy teren i okaże się, że gdzieś zgrupowane są Barragery, wyślijmy najlepiej kilka Demonów w celu zlikwidowania ciężkiej artylerii przeciwnika. 3-4 Demony rozwalają w mig każdy z tych pojazdów, czasem więc dobrze jest szybko przebiec się nimi przez szeregi ludzi, nie wdając w większe walki z innymi oddziałami, dopaść jak najszybciej Barragery i zacząć je rozwalać. Niestety, taka akcja jest raczej samobójcza – potem nie ma szans, żeby Sy-Demonom udało

się wrócić; ale za to dobrze jest wtedy zaatakować Atrilami kocioł, który robi się wokół Demonów. Zanim ludzie się przegrupują, stracą sporo jednostek.

Ponadto Sy-Demony są wspaniałymi pogromcami piechoty, o ile nie dadzą się zamknąć w pierścieniu żołnierzy – wtedy nawet specjalny układ kostny nie ochroni ich przed zniszczeniem. Podczas ataku wroga na naszą bazę warto mieć w pobliżu grupkę Sy-Demonów gotowych zająć się Barragerami, które zawsze są w ostatniej linii ataku. Oczywiście z tych samych powodów, co wyżej. Natomiast druga grupa winna wiązać grupy Reaperów – te bowiem stanowią największe zagrożenie. Jeżeli tylko jest to możliwe, należy starać się otaczać Demonami przeciwnika – potrafią one bowiem, w przeciwieństwie do Reaperów, walczyć tylko w zwarciu. I o ile Reapery stojące w drugim szeregu mogą nawalać ze swojego działka do naszych jednostek znajdujących się przed nimi, o tyle Demony mogą to robić tylko w bezpośrednim kontakcie z wrogiem. Dlatego należy starać się brać wroga w dwa ognie i zachodzić go od tyłu.

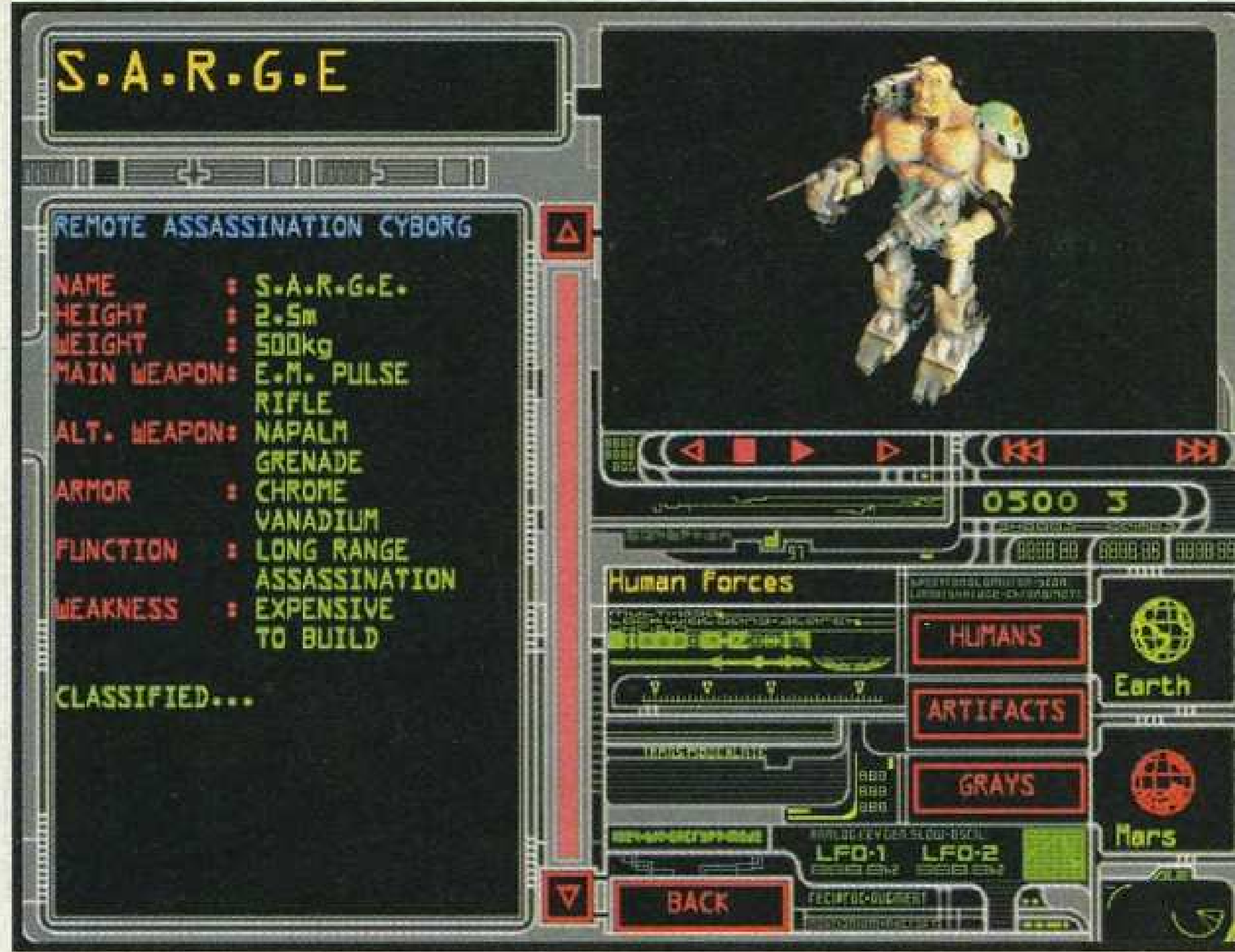
Atrile to proste jednostki. Oprócz zasięgu i siły rażenia mają chyba same wady. Są wolne, słabe i pewnie jeszcze śmierzą. Ale trudno. Atrile nigdy nie mogą być puszczane samopas. Muszą mieć opiekę nie tylko żołnierzy, lecz również Demonów. Te ostatnie trzymamy na wypadek spotkania z jednostkami wroga. Prawie zawsze Atrile stają się bowiem łakomym kąskiem dla jakiegoś Reapera. A sama piechota, bez pomocy Demonów, nie da rady rozwalić Reapera, zanim ten skończy z Atrilem. Oczywiście ataki wszystkimi jednostkami obcych należy przeprowadzać nocą. Wtedy szaraki mają lepszą widoczność i łatwiej jest koordynować ataki z zaskoczenia. Ważne jest, aby sterując jednostkami uważać na opcję atakowania wszystkiego, co napotkają po drodze, gdyż to ustawienie jest automatyczne. Gdy o to nie zadbasz, może się okazać, że twoim jednostkom nie udało ci się utrzymać szyku, ponieważ w połowie marszu kilku żołnierzy zatrzymało się, żeby rozwalić jakiegoś wiszącego sobie spokojnie Ospreya. Aby zapobiec takim sytuacjom, ustawiaj tę opcję tak, aby twoje jednostki zmierzały do celu ignorując przeciwnika. Mówię o tym akurat przy Atrilach, ponieważ mają one duży zasięg i czasami mogą atakować cele, których nawet nie zauważyłeś. Jest to o tyle ważne, że wystarczy jeden strzał i przeciwnik natychmiast rzuca się w twoją stronę. A nie chcesz przecież, żeby zaatakował twoje nieuszeregowane jednostki.

Pamiętać należy również o tym, żeby samemu wybierać cele – Sy-Demony potrafią stać o dwa metry od miejsca walki i absolutnie nic nie robić. No i jeszcze jedno – służowe worki Atrilów są bronią obosieczną i należy uważać, aby nie wybuchły za blisko twoich jednostek. Może się to dla nich skończyć bar-

dzo nieciekawie. A Atrile, niestety, lubią sobie czasem popożyczyć i atakują nawet wrogów zwartych w morderczych uściskach z Demonami, co kończy się kiepsko i dla tych pierwszych, i dla drugich. Dlatego też należy cały czas kontrolować poczynania Atrilów i wycofywać je, kiedy okaże się, że doszło już do „walki w zwarciu”. Za to przy rozwalaniu wrogich baz te powolne i słabe stwory są wprost niezastąpione – szczególnie jeżeli chcemy zrobić to dość szybko. Dlatego też, zamiast wycofywać Atrile z placu boju w oczekiwaniu na rozbiórkę bazy, można zrobić to już podczas samej bitwy – jednak trzeba się upewnić, że nie zrobi się przy tym kuku pozostałym naszym jednostkom.

Teraz tylko trzeba zobaczyć, które przechodzą przeciwnicy (lub gdzie są rzucane ich desanty) i to miejsce gęsto usłać naszymi chodzącymi bombami wodorowymi. Taka bariera nie będzie łatwa do przebycia dla wrogich jednostek, zwłaszcza jeżeli w pobliżu stacjonują gotowe do rozwałki Xenoworty. Słomy doskonale sprawują się też na mostach i w wąskich przejściach.

Jednak najbardziej wartościowymi jednostkami są Gorremy. Pomijając nawet ich umiejętności wykradania pieniędzy, są oni najlepszymi dostępnymi wojownikami. Ich ataki psychiczne czynią spustoszenie w szeregach wrogów, a po upgrade'owaniu dysponują także atakiem epidemiologicznym, który najlepiej sprawdza się



DARK COLONY

sząć się za Portalisem grupą 5-6 Zispów – sam jeden doktorek bardzo długo będzie naprawiał nasz wspaniały „talerz śmierci”. Po czwarte – należy bardzo uważać na S.A.R.G.E. – są to praktycznie jedyne jednostki zdolne poważnie uszkodzić naszego Portalisa (albo Gorremy – Esgarda). Czasem dzieje się bowiem tak, że pojazd nie zauważa atakującego go cyborga. Wtedy trzeba manualnie skierować jego ogień na niesforne goźnierzyka. Trzeba to jednak zrobić szybko – bo w ostatniej misji tylko cheater poradzi sobie bez jego pomocy.

Banana Split

Xenoworty to doskonale, choć nie- zbyt tanie systemy obronne. Ich zadaniem jest masakrowanie wrogich Ospreyów, obserwujących naszą bazę oraz wspieranie obrony samej bazy. Jako stacjonarne wieżyczki, Xenoworty są dobre, ale przydałby się im nieco większy power. Dlatego nigdy za mało upgrade'owania tych (oraz oczywiście innych) jednostek. Xenoworty dobrze luzują baczących na naloty Ospreyów żołnierzy. Mają dobry zasięg, są stosunkowo wytrzymałe i świetnie nadają się do ochrony Brozaarów. W początkowych misjach wystarczy kilka Xenów rozrzuconych wokół bazy i po 2-3 przy Brozaarach. W późniejszych misjach stawiałem po 3-4 w każdym rogu bazy plus jeszcze kilka w miejscach narażonych na najczęstsze ataki ludzi. I pewnie by to wystarczyło, gdyby nie te przeklęte Barragery. Mają one większy zasięg niż Xenoworty i spokojnie mogą je rozwałać z dystansu. W tej sytuacji przydają się Sy-Demony, które dobrze sobie radzą z Barragerami. Xenoworty nieźle sprawdzają się same, ale w połączeniu ze Słomami mogą stworzyć zaporę praktycznie nie do przejścia.

Słomy to bardzo dobra broń, o ile użyje się jej w rozsądny sposób. Najlepiej jest zaobserwować, z której strony najczęściej przebiegają ataki przeciwnika, po czym skierować tam kilka Słomów (oczywiście mówię o najbliższym terenie wokół bazy).

Gametek/SSI

DYSTRYBUTOR PC - LEM CENA: 1399p
PC WIN'95 Min. Pentium 90, 16 MB RAM

DEMO: CD 48

OCENA: 7/10

podczas ataku na wrogie bazy – ważne jest, aby jak najlepiej go wykorzystać i objąć nim jak największą ilość wrogich jednostek. Gorremy, dzięki dużemu zasięgowi, można trzymać w trzeciej linii z Atrilami, są one bowiem niezbyt wytrzymałe. Na szczęście nadrabiają to swoją szybkością.

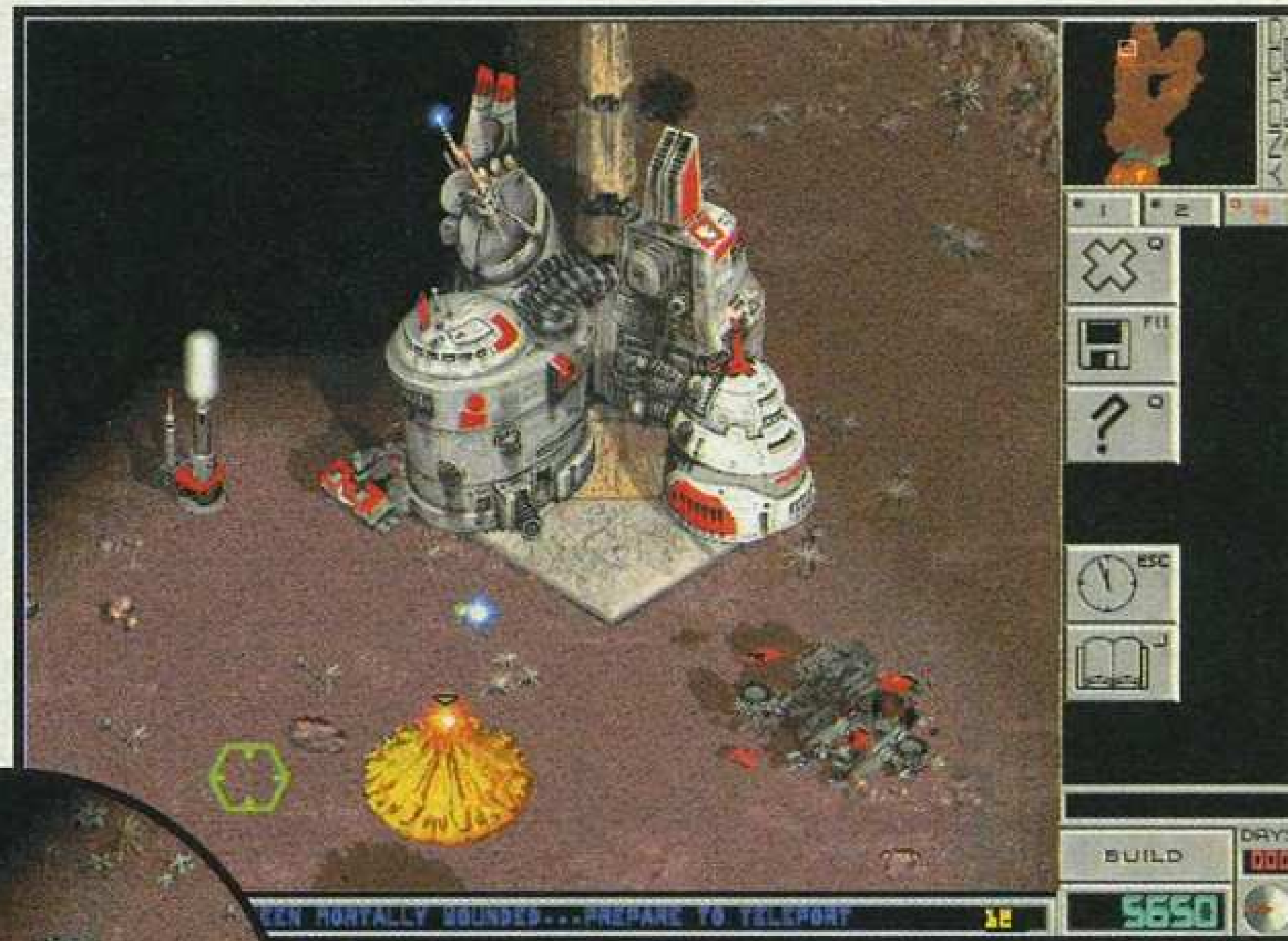
Nie wolno również pogardzić Ortu – pojazdem bombardująco-zwiadowczym. Tę pierwszą funkcję możemy sobie z góry darować – Ortu mają tak małą siłę rażenia, że można o niej spokojnie zapomnieć. Na pierwszy plan wysuwa się więc funkcja zwiadowcza, i z niej Ortu wywiązuje się nadspodziewanie dobrze. Trzeba tylko pamiętać o nakazie ignorowania celów po drodze – wtedy Ortu nie będzie się wdawał w głupie potyczki, zmierzając do obranego przez nas punktu.

No i wreszcie Zispy. Ci lewitujący nad ziemią lekarze są w stanie uleczyć nawet najbardziej posiekane istoty. Najlepiej trzymać ich gdzieś w pobliżu bazy (podczas obrony) lub trzeciej linii (w chwili ataku) i podszywać im rannych gości. Lekarze powinni raczej unikać kontaktu z lufami przeciwnika – są niezbyt odporni.

Jeżeli chodzi o artefakty, to pojawiają się na tyle rzadko i są na tyle użyteczne, że nie ma co się o nich rozpisywać. Warto tylko przybliżyć sprawę Portalisa czy też Esgarda. Są to przepotężne bronie, ale można je stracić. Dlatego należy pamiętać o paru zasadach. Po pierwsze, poruszać się nimi należy kroczyk po kroczyku – wte-

dy same atakują najbliższe wrogie jednostki. Po drugie, bazy wroga należy niszczyć w porach odpowiednich dla każdej z ras – grając obcymi należy niszczyć bazy ludzi w nocy i vice versa. Po trzecie, dobrze jest poru-

dy same atakują najbliższe wrogie jednostki. Po drugie, bazy wroga należy niszczyć w porach odpowiednich dla każdej z ras – grając obcymi należy niszczyć bazy ludzi w nocy i vice versa. Po trzecie, dobrze jest poru-





W jednym z dużych instytutów naukowych Stanów Zjednoczonych prowadzono ważne badania z zakresu fizyki. Oczekiwania na wyniki trwały nieprzystojnie długo. Z nudów naukowcy zaczęli więc opracowywać grę strategiczną. Efekt zabijania dłużącego się czasu był lepszy, niż efekt właściwego zajęcia badawczego. Tak w 1978 r. powstała EMPIRE – pierwsza duża strategiczna sztabowa gra planszowa.

Następne jej wersje opracowano w latach 1982, 1983 i 1987. Firmował je Walter Bright. W 1988 r. powstała spółka autorska: Mark Baldwin & Walter Bright, która opracowała nową wersję EMPIRE na PeCeta z grafiką EGA i ze sterowaniem myszą. Była to wówczas najlepsza strategia planszowa, w pełni wykorzystująca niewielkie wtedy możliwości PeCeta. Grało się w niej tylko trzema stronami: „białymi”, „czerwonymi” i „żółtymi”. Graliśmy zwykle „białymi” – był to czas „zimnej wojny”, więc trzeba było dolożyć Żółtkom i czerwonym. Kilka lat później w nowej wersji z poprawionymi algorytmami, edytorem scenariuszy i map, z niezłą grafiką SVGA, z elementami animacji i z efektami dźwiękowymi wydała tę grę firma QQP. Był to EMPIRE DELUXE w wersji pod DOS i Windows (opis w SS'03). Współpracownikiem M. Baldwin został wtedy Bob Rakovsky. Razem założyli zespół WHITE WOLF (znany z PERFECT GENERAL), pracujący dla QQP. Wprowadzono więcej stron rozgrywki i rozszerzono zakres konfigurowania gry, a podziały rasowe zniknęły stosownie do zmian w sytuacji politycznej.

W 1996 r. QQP wydała EMPIRE DELUXE 2 w wersji pod DOS, a później w wersji pod Windows'95. Niestety, nie jest to już klasyczny EMPIRE. Koncepcją przypomina UNIVERSAL MILITARY SIMULATOR, chociaż przewyższa go znacznie grafiką, algorytmami gry i interfejsem użytkownika.

Wszystko wskazuje na to, że EMPIRE nie będzie już dalej rozwijany. Wymagałoby to zmiany algorytmów i koncepcji projektowej, a więc wiązałoby się z opracowaniem właściwie nowej gry. Piszemy o EMPIRE nie tylko dlatego, że była to pierwsza duża i dopracowana strategia, ale również i z tego

powodu, że jej rozwiązania projektowe wprowadziły pewne standardy stosowane nadal we wszystkich grach wojennych i nie tylko w nich. Rozwiązania te są tak dobre, że gdyby popra-

POŻEGNANIE WIELKICH HITÓW

wić grafikę, animację i dźwięk oraz wprowadzić poziom bitwy, to EMPIRE przewyższyłby wszystkie hity sztabowe z ostatniego roku!

Wszystkie rozwiązania projektowe z EMPIRE zastosował zespół ATOMIC GAMES, dodając do tego dobrą grafikę z elementami animacji, dźwięk i muzykę, a przede wszystkim doskonałe algorytmy wraz z tzw. sztuczną inteligencją, czyli z programem sytuacyjnej symulacji akcji gry. Projektanci ATOMIC GAMES wykorzystali również swoje doświadczenie z gier planszowych przy realizacji kolejnych projektów. I tak powstała V FOR VICTORY, będąca hitem gier strategicznych w pierwszej połowie lat dziewięćdziesiątych, którą przebił dopiero PANZER GENERAL. Zespół ATOMIC GAMES współpracował z dwoma wydawcami: pierwszych pięć gier serii wydał TREE – SEXTY PACIFIC, zaś dwie ostatnie AVALON HILL.

VFV wciąż uważa się za jedną z najlepszych strategicznych sztabowych gier planszowych, a okrzykany BATTLEGROUNDS, w którym grafika i dokumentacyjne szczegóły górują nad zdrowym rozsądkiem, nijak ma się do tej gry. V FOR VICTORY ma przyjazny interfejs oraz bardzo dobre: symulator akcji gry przydatny do planowania operacji oraz przelicznik niezbędny do oceny wariantów decyzji taktycznych. Jak dotąd żadna z wydanych dotychczas gier strategicznych nie może pochwalić się czymś lepszym. W dziedzinie sztucznej inteligencji (gier strategicznych) poważnymi konkurentami ATOMIC GAMES są tylko SSG i SSI oraz, być może, zespół WHITE WOLF (ten od EMPIRE).

Fabulą serii VFV są przełomowe operacje, które miały miejsce na europejskich frontach II w. św. (opisy w SS'17, 18, 22, 23 i 24). Wszystkie gry serii są świetnie dopracowane – nie ma tu żadnej wpadki. I przy dużej ilości szczegółów pełna zgodność z historią i geografą. Aż dziw bierze, że udało się to amerykańskim projektantom, których inne gry z okresu II

wojny światowej roły się od błędów i nie zawsze były dopracowane. Na uwagę zasługuje również bardzo oszczędny kod programu, co teraz rzadko już się spotyka. Świadczy to

czy tematyki scenariuszy i przyjętego sposobu sterowania akcją gry. W EMPIRE 2 sterowanie jest jednak o wiele prostsze, bo intuicyjne. Ponadto dostępne opcje są uzasadnione potrze-

EMPIRE &

bardzo dobrze o projektantach i programistach z ATOMIC GAMES. Oprócz dobrego interfejsu, przyzwoitej grafiki i algorytmów, gra wyróżnia się też wszystkimi niezbędnymi opcjami, które pozwalają graczom wczuć się w rolę generała dowodzącego operacją. Dlatego interfejs jest trochę skomplikowany, ale za to umożliwia podejmowanie wszystkich decyzji istotnych dla głównodowodzącego. Każda z gier serii ma kilka rozbudowanych scenariuszy, których kolejność w menu wiąże się z poziomem trudności, i bardzo duży zakres konfigurowalności akcji gry. Umożliwia to tworzenie kilkudziesięciu wariantów gry.

Ostatnie, siódme VFV dotyczy kompleksowo potraktowanej operacji w Normandii (z podkreśleniem wysiłku armii amerykańskiej w operacji D-Day), przy czym w stosunku do poprzedniej – szóstej (STALINGRAD) nie nastąpiły już istotne zmiany w konfigurowaniu i sterowaniu grą. Świadczy to o tym, że rozwój serii został zakończony i w dobie eksplozji grafiki i efektów specjalnych, VFV (standard VESA) traci w stosunku do słabszych, nowych strategii, ale z lepszymi efektami audiowizualnymi. W dotychczasowej konwencji VFV nie będzie już chyba rozwijana, dlatego czekamy na jej nowe wydanie, które znowu zdominuje rynek sztabowych gier strategicznych.

EMPIRE DELUXE 2. Podobieństwo EMPIRE do UNIVERSAL MILITARY SIMULATOR doty-

bami pola bitwy i możliwymi do wykonania rozkazami. Wszystkie scenariusze dotyczą bitew, w kilku wypadkach kampanii potraktowanych przez autorów gry, jako wielkie bitwy rozgrywane na dużej przestrzeni i w dłuższym czasie. Gra przebiega w turach, przy czym na uwagę zasługuje (nowość!) możliwość wyboru trybu przebiegu akcji gry. Może on być sekwencyjny albo fazowy. Sekwencyjność (zbliżone do trybu gry w czasie rzeczywistym) polega na tym, że rozkazy wydaje się grupom oddziałów przewidując działania przeciwnika, ale jeszcze przed jego kontrdziałaniami. Może się wtedy okazać, że twoje ataki trafiają w próżnię, zaś nieprzyjaciel (komputer) wykorzystuje to w sposób bezwzględny, nie dając ci czasu na naprawienie błędów. Każda tura gry (w takim trybie) składa się z kilku sekwencji ruchów (twoich i nieprzyjaciela). Fazowy tryb przebiegu akcji gry to standard – najpierw ty wydajesz natychmiast wykonywane rozkazy oddziałom, później przeciwnik lub odwrotnie. Początkujący lub mało doświadczeni stratedzy niech nie ryzykują potyczki w sekwencyjnym trybie. Jestem pewny, że przegrają.

Wygrywa ten, kto zada większe straty przeliczane na Victory Points (punkty zwycięstwa), ale nie jest to regułą. W wielu scenariuszach przy przeliczaniu VP, oprócz relacji strat, bierze się pod uwagę zajęcie lub utrzymanie pewnych wyznaczonych obiektów: miast, wzgórz czy przepraw.

Do wyboru są aż 33 scenariusze. Tematycznie dają się one podzielić na cztery grupy:

1. Historyczne: Arbela (Aleksander Wielki – przełomowa bitwa w czasie kampanii perskiej), Agincort (bitwa w czasie wojny stuletniej, w której zwycięstwo odnieśli angielscy łucznicy), Canae (Kanny, gdzie Hannibal rozgromił armię rzymską), Lepanto (wielka bitwa morska w średniowieczu, w której flota Ligi odniosła przełomowe zwycięstwo nad flotą turecką), Blenheim (w 1704 roku dwie armie austriackie rozbiły dwie grupy wojsk francuskich atakujących Bawarię. Ta kampania rozstawiła Marlborougha, głównodowodzącego wojsk austriackich), Bunker Hill (znana bitwa z okresu amerykańskiej wojny o niepodległość), Austerlitz, Waterloo i Waterloo 2 (słynne bitwy z okresu wojen napoleońskich), Antietam, Hamptoad i Shiloh (bitwy wojny secesyjnej), Islandia (wojny kolonialne Anglii), Afrikakorps, Bulge i Guadalcanal (II w. św.). We wszystkich scenariuszach mapy przedstawiają dokładne odwzorowanie terenu, położenie i sity walczących stron, zaś przebieg bitew jest zbliżony do historycznego.

sea 2, Invade – to typowe scenariusze kosmiczne opracowane w podobny sposób, jak poprzednie. W zasadzie nic nowego, poza rodzajami wojsk, mapy tylko standardowe – poprzednie są lepsze.

Na uwagę zasługuje fakt, że we wszystkich scenariuszach rodzaje i charakterystyki oddziałów są odpowiednie do epoki, której dotyczy scenariusz.

Obsługę i sterowanie akcją gry opracowano dobrze. EMPIRE DELUXE 2 ma menu wstępne i ekran główny, z którego można wywoływać okna informacyjne oraz okna sterowania akcją gry. Menu wstępne zawiera podstawowe opcje systemowe i umożliwia przejście do okien konfiguracyjnego i sterowania akcją gry oraz uruchomienie edytora map i scenariuszy. Ekran główny umożliwia sterowanie akcją gry oraz udostępnia niezbędne informacje. Opcje sterowania akcją gry oraz miejsce na komunikaty znajduje się w panelu z prawej strony ekranu głównego. Na uwagę zasługuje „help” do opcji sterowania – informacje wyświetlane są u dołu ekranu.

Miłośnicy gier strategicznych, przyzwyczajeni do dowodzenia na szczeblu kaprała czy sierżanta, chyba nie od razu dadzą sobie radę z EMPIRE 2, gdzie dowodzi się na szczeblu generała i gdzie nie ma miejsca na zwykłą nawałkę. W EMPIRE 2 trzeba planować swoje działania i przewidywać ruchy przeciwnika. Ale myślę, że warto spróbować. EMPIRE może być niezłym treningiem przygotowującym do zwycięstw we wszystkich nowych, skomplikowanych strategiach.

V FOR VICTORY VII, czyli D – DAY: AMERICA INVADES Scenariusze, z wyjątkiem ostatniego, to poszczególne elementy tej operacji rozgrywane kolejno, co odpowiada chronologii historycznej. Ostatni scenariusz jest połączeniem i jakby podsumowaniem tych operacji. Jest trudny ze względu na obszar oraz liczbę i różnorodność oddziałów, którymi dowodzisz. Dlatego zalecamy grać w kolejne, po sobie następujące scenariusze, tym bardziej że sporo

4. Operation Cobra – operacja, której celem było ostateczne rozbitcie wojsk niemieckich, broniących Normandii. Warunkowało to rozwinięcie armii sprzymierzonych i zorganizowanie logistyki niezbędnej dla ofensywy w głąb Francji. Dowodzisz 1 US Army (Korpusy VII, VIII i XIX wraz z przydzielonymi oddziałami pancernymi, artyleryjskimi i inżynieryjnymi) i masz wsparcie lotnicze potężnej 8th Air Force. Okres 25/VII – 29/VII 1944.

5/6. Utah Beach (VII Korpus) oraz Omaha Beach (V Korpus), czyli desant wojsk amerykańskich i rozwinięcie ofensywy w głąb półwyspu Normandzkiego. Okres 7/VI – 2/VII 1944.

7. America Invades, czyli cała kampania Amerykanów w Normandii. Dowodzisz wszystkimi amerykańskimi siłami inwazyjnymi i masz potężne wsparcie floty (US Navy & Royal Navy) i lotnictwa (8th Air Force & RAF). Otrzymujesz również znaczne posiłki w trakcie realizacji operacji. Musisz osiągnąć wyznaczone cele w określonym czasie. Okres 7/VI – 2/VII 1944.

Możesz również bronić Normandii dowodząc siłami Wehrmachtu i SS. Zadanie masz ułatwione, jeśli rozegrasz scenariusze po stronie Aliantów. W rzeczywistości obrona niemiecka była w znacznym stopniu chaotyczna i improwizowana, a to wskutek zaskoczenia oraz dezorganizacji łączności i dowodzenia. Możesz, przynajmniej w części, tego uniknąć. Masz przecież pełny przegląd sytuacji i dowodzisz wszystkimi oddziałami niemieckimi na obszarze określonym w scenariuszu. Wygrasz, jeśli utrzymasz (w określonym czasie) wyznaczone miasta.

W sterowaniu akcją gry rozbudowano okna wsparcia floty i lotnictwa, co jest zrozumiałe ze względu na ich wielkość. Poza tym menu, jak w VFV VI, czyli Stalingradzie.

Wszystkie gry serii V FOR VICTORY wciąż są szczytem osiągnięć projektowych w zakresie strategii sztabowych. Właściwie nie są to już zwykłe gry, są to już symulatory gry wojennej.

Doc

Żegnając gry, które były wielkimi hitami, myślę, że ich autorzy pokuszają się o realizację ich nowych wersji, czego wszystkim jajogłowym strategom i sobie życzę.

V FOR VICTORY

2. Fantasy: Elfmount, Fantasy, Ragnarok i Wizard War. Scenariusze oparte są na znanych pozycjach z literatury fantasy. Występuje duże podobieństwo do scenariuszy historycznych z okresu starożytności i średniowiecza (rodzaje wojsk, taktyka). Akcja gry jest jednak mniej interesująca, czego powodem są schematycznie opracowane mapy.

3. Współczesne: Sands, Marines, Terrain i Tutorial. Tematem pierwszego scenariusza jest kampania iracka, w której oswojono Kuwejt i rozbito wojska Saddama Hussaina. Drugi przedstawia hipotetyczną akcję jednostek amerykańskiej piechoty morskiej, zaś dwa pozostałe to typowe akcje zielonych беретów.

4. Science fiction: Chess i Chess 2, Conquest, Defense, Fromsea i From-

EMPIRE 2 ma również edytor map i scenariuszy. Ekran edytora jest wzorowany na ekranie głównym. Dostępne są trzy rodzaje opcji: projektowania terenu walki, wyboru lub projektowania i lokalizacji jednostek oraz ustalania parametrów gry (scenariusz). Korzystając z tego edytora można zaprojektować własne mapy i scenariusze lub zmienić istniejące. W EMPIRE 2 można grać z komputerem, poprzez modem i w sieci.

Podsumowując, jest to niezła gra sztabowa, mimo nienowoczesnej już grafiki. Polecamy ją ze względu na bardzo dobre algorytmy i scenariusze. Niestety, nie będzie to łatwa gra dla początkujących strategów wychowanych na tzw. zręcznościówkach strategicznych (vide COMMAND & CONQUER itp.).

elementów jest z nich przeniesionych do ostatniego. Do dyspozycji masz wszystkie rodzaje oddziałów bojowych i potężne wsparcie lotnictwa oraz floty sprzymierzonych w trzech scenariuszach (Utah Beach, Omaha Beach i America Invades). D-DAY zawiera następujące scenariusze:

1. Bradley Nightmare, w którym siłami powietrzno-desantowymi masz zająć i utrzymać Caumont. Okres 12/VI – 13/VI 1944.

2. SS Counterattack, gdzie bronisz miasta Carentan siłami 101 Dywizji Powietrzno-Desantowej przed kontruderzeniem doborowych jednostek SS. Okres 13/VI – 15/VI 1944.

3. St. Lo, w którym celem twojego ataku (dowodzisz V i XIX Korpusami) jest strategicznie położone miasto St. Lo i obszar wokół niego. Okres 8/VII – 19/VII 1944.



PlayStation

SONY

- świat wirtualnej przygody!

Sony zaprezentowało PlayStation we wrześniu 1995 roku. Od tamtej pory sprzedano już ponad dziesięć milionów egzemplarzy tych konsol na całym świecie.

O tak wielkim sukcesie zdecydowały:

- rewelacyjna trójwymiarowa grafika;
- oszałamiająca szybkość systemu (praktycznie wszystko dzieje się w czasie rzeczywistym!);
- krystalicznie czysty dźwięk (jakość odtwarzacza CD!).

Dołącz do najlepszych!!!



TORNADO

A U T O R Y Z O W A N Y D Y S T R Y B U T O R

<http://www.tornado.com.pl>

e-mail: tornado@tornado.com.pl

CENTRALA WARSZAWA:
ODDZIAŁ BYDGOSZCZ:
ODDZIAŁ GDAŃSK:
ODDZIAŁ KATOWICE:
ODDZIAŁ KRAKÓW:
ODDZIAŁ ŁÓDŹ:
ODDZIAŁ POZNAŃ:
ODDZIAŁ SZCZECIN:
ODDZIAŁ WROCŁAW:

ul. Kierbedzia 4, 00-957 Warszawa, tel./fax (22) 651-24-01, 41-00-56, 40-21-71
ul. Emilii Plater 15, 85-664 Bydgoszcz, tel./fax (52) 400-800
ul. Jana Uphagena 27, 80-237 Gdańsk-Wrzeszcz, tel./fax (58) 41-44-79, 41-62-91
ul. Grabowa 3, 40-097 Katowice, tel./fax (32) 58-44-46, 58-62-59
ul. Królowej Jadwigi 33, 30-209 Kraków, tel./fax (12) 267-36-80, 267-16-56
ul. Stefanowskiego 24, 90-537 Łódź, tel./fax (42) 36-78-82, tel. 36-20-14, 36-20-73
ul. Latawcowa 17, 60-407 Poznań, tel./fax (61) 847-72-93
ul. Babińskiego 31, 71-051 Szczecin, tel./fax (91) 83-43-68
Plac Strzegomski 5/7, 53-681 Wrocław, tel./fax (71) 55-70-42, 73-54-42, 73-54-47



Zwykle na kupnie komputera wydatki z nim związane się nie kończą. Z upływem czasu przybywa nowego sprzętu. Jednym z pierwszych zakupów jest przeważnie drukarka. Obecnie ze względu na najlepszy stosunek możliwości do ceny ogromną popularnością cieszą się drukarki atramentowe. Ostatnia propozycja z tej dziedziny należy do debiutanta na tym rynku – koncernu Samsung.

Kiedy otrzymałem drukarkę do testów, zastanawiałem się, jak Samsung poradził sobie przy tak dużej konkurencji z czymś, z czym do tej pory nie miał do czynienia. Jednak moje wątpliwości rozwiały się, gdy okazało się, że serce urządzenia stanowią elementy firmy Lexmark – weterana na rynku drukarek komputerowych.

Model MyJet 630 należy do klasy małych, kompaktowych drukarek, przeznaczonych do użytku domowego lub biurowego. Mechanizm drukujący opiera się na systemie wymiennych cartridge'y, w których głowica zintegrowana jest z pojemnikami na atrament. W komplecie znajduje się jeden cartridge z tuszem czarnym i jeden z trzema kolorami (cyan, magenta, żółty), w którym czerni uzyskiwana

verami. Program do obsługi jest rozbudowany, umożliwia wiele kombinacji z jakością wydruku i rodzajem papieru, a przy tym łatwy w obsłudze. Mało kto drukuje jeszcze w DOS, ale dla tych nielicznych wbudowano polskie znaki w standardzie Mazowia i Latin-2.

Najważniejsze jest jednak to, jak drukarka sprawdza się w praktyce, czyli jakiej jakości są wydruki. Podstawowa rozdzielczość w MyJet 630 to 300x300 dpi. Nie jest to rewelacja, ale do czarno-białego tekstu w zupełności wystarczy. W tej konkurencji drukarka poradziła sobie znakomicie. Czcionki są staranne, zaokrąglone, bez śladów ujawniających ewentualnie zapchane dysze głowicy. Również złożona grafika wektorowa jest

w wyższym trybie „presentation quality”, w którym wypełnienia gradientowe kaszały się totalnie. Po walce z konfiguracją dałem sobie w końcu spokój, ustawiając wszystko na automat. Duże rysunki wychodziły bez zarzutu (przypominam jednak, że to tylko 300x300 dpi), wypełnienia były staranne, kolory czyste. Przy niedużej grafice wektorowej pojawiły się problemy z odwzorowaniem niektórych drobniaków, prawdopodobnie to już wina drivera, a nie samej drukarki. Kłopotliwe okazały się również krawędzie i krzywe, które momentami rozdzielały się lub zamieniały w ciąg kolorowych punkcików. To już poważny mankament. Na pochwałę zasługuje niewątpliwie jakość uzyskiwanego z połączenia kolorów – czarnego, który nie odbiega daleko od swojego monochromatycznego odpowiednika.

Ostatecznie przeszedłem do finalnego testu, który miał zadecydować: grafika rastrowa, czyli zdjęcia. Na warsztat poszła jedna z pań spośród mojej obszernej kolekcji internetowych Azjatek. Poszedłem na całość, rozciągając panienkę na format A4. Cierpliwie czekałem jakieś dziesięć minut i muszę przyznać, że efekt miło

Kolory według Samsunga

jest poprzez zmieszanie trzech podstawowych barw. Cartridge stosuje się zamiennie w zależności od tego, czy chce się drukować w czerni, czy w kolorze. Jest to powszechnie stosowana metoda w tej klasie drukarek, gwarantująca łatwą obsługę i kolor za niedużą cenę.

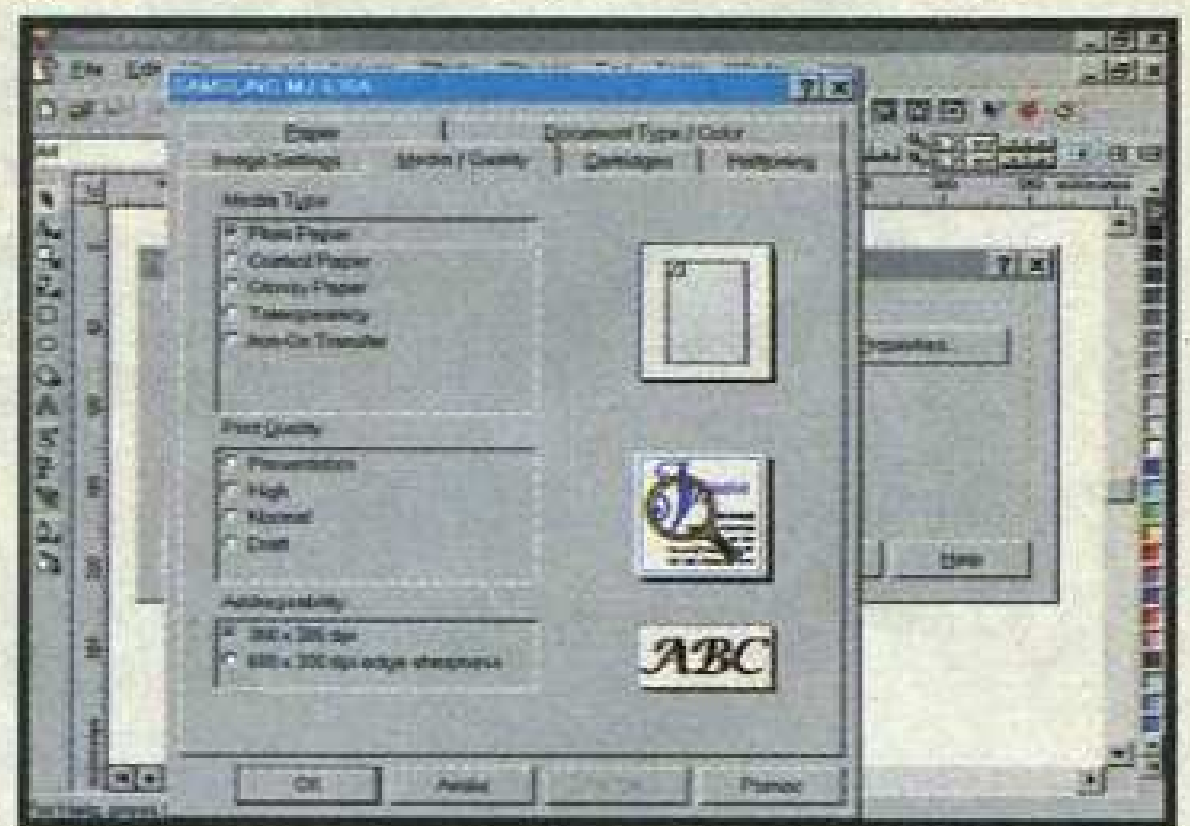
Warto zwrócić uwagę na samą konstrukcję drukarki. Niewielkie gabaryty sprawiają, że łatwo jest znaleźć wolne miejsce w pobliżu komputera. Papier wprowadzany jest od góry ręcznie lub przy pomocy automatycznego podajnika mogącego pomieścić 100 arkuszy papieru o standardowej gramaturze (grubości). Miejsce wyjścia jest w przedniej części urządzenia. Papier przesuwany jest przez rolki, a droga jaką odbywa jest w miarę prosta. Umożliwia to korzystanie z grubszych nośników bez obawy połamania ich w momencie zagięcia na wałku.

Samsung MJ 630 jest drukarką Plug & Play, więc w trakcie uruchamiania Windows'95 system automatycznie ją wykrywa i prosi o dyski i t k ę z dri-

starannie odtwarzana, a wszelkie krzywizny są gładkie, bez efektu schodkowości.

Wymagania użytkownika rosną znacznie przy wydruku kolorowym. Tutaj zachciewa się wyższej rozdzielczości. W tej konkurencji Samsung wypada trochę archaicznie, pozwala bowiem uzyskać maksymalnie 600x300 dpi „edge sharpness”. Nie jest to szczyt techniki i ma jedynie zapewnić bardziej ostre, wyraźne krawędzie. W praktyce jednak okazuje się, że nie ma żadnej różnicy między wyższą a niższą rozdzielczością. Pozostaje więc tylko zmieniać sugerowaną jakość wydruku. Ale okazuje się, że i tu nie jest kolorowo. Przy ustawieniu „high quality” uzyskałem dużo lepsze rezultaty niż

mnie zaskoczył. Zdjęcie wyszło wyraźne, kolory niemal idealnie i nigdzie nie widać było śladu po przechodzącej głowicy. Próbę powtó-



rzyłem kilka razy, uzyskując wciąż dobre rezultaty. Cóż, tutaj drukarka sprawiła się bez zarzutów.

Po burzliwej dyskusji w mojej głowie werdykt przedstawia się następująco: drukarka Samsung MJ 630, choć nie jest szczytem techniki, dobrze spełnia swoje zadanie jako urządzenia taniego, przeznaczonego do domu i biura. Szybkością druku i niewygórowanymi kosztami eksploatacji zadowoli tych, którzy drukują przede wszystkim tekst albo kolorowe zdjęcia.

Lukasz Bura



Dostarczył: P.H. „Ab” Oddz. Warszawa, ul. Prymasa Tysiąclecia 78D, tel./fax (022) 37-40-60

Cena z VAT: 599,- zł
Cartridge (czarny): 119,- zł przy 5% wypełnieniu 1000 ark. A4
Cartridge (kolor): 154,- zł przy 15% wypełnieniu 200 ark. A4



Parę miesięcy temu testowałem obszerny zestaw nowych padów i joyów. Miłośnicy samochodowych symulacji mogli poczuć po nim mały niedosyt. Ale spokojnie, nie zapomniałem o was. Specjalnie dla fanów czterech kółek zdobyłem i poddałem ostrym testom trzy obecne w tej chwili na polskim rynku kierownice do PeCeta.

Dwie z nich to produkty firmy Thrustmaster. Pierwszy model Grand Prix 1. Dość stara produkcja. Gumowa kierownica (wielkością zbliżona do tej z prawdziwych bolidów) osadzona w czymś w rodzaju deski rozdzielczej, przykręcana jest do blatu stołu. Jako gaz i hamulec służą dwie czerwone dźwignie umieszczone zaraz za nią. Do zmiany biegów służą do wyboru dwie pary fire'ów.

Drugi zestaw to Formula T2. Nowszy, droższy, ale za to bardziej realistyczny. Wykonany podobnie jak jego poprzednik. Dźwignie za kierownicą zniknęły, a ich funkcję przejęły prawdziwe pedały (oczywiście bez sprzęgła). W T2 gaz i hamulec znajdują się na specjalnej podkładce pod nogi, a zmiany biegów

nę, co jest trochę mało, drugiego już 140 stopni.

Producent chwali się, że jego produkt działa ze wszystkimi znanymi wyścigami, ale stuprocentową satysfakcję mają ponoć zapewniać produkty PAPHYRUS, czyli serie INDY CAR i NASCAR. Postanowiłem to sprawdzić. Faktycznie, w tych grach bez problemu udało mi się przecentrować obydwa urządzenia. W innych miałem niewielkie problemy z odpowiednią konfiguracją zestawu z pedałami. Nie udało mi się jednak uruchomić żadnej z nich w moim ulubionym rajdzie RAC RALLY CHAMPIONSHIP.

Obydwie posiadają niewątpliwą zaletę. Przy mocniejszym skręcaniu stawiają silniejszy opór, co przypomina jazdę prawdziwym samocho-

przednim modelu pedały działają w systemie analogowym, co oznacza że im mocniej depniemy na gaz tym szybciej przyspiesza maszyna. V3 doskonale sprawdził się we wszystkich testowanych przeze mnie wyścigach (łącznie ok. 13), zarówno pod DOS jak i Windows. Nie zawiódł mnie także w RAC RALLY CHAMPIONSHIP, którego uroki odkryłem na nowo, dzięki właśnie temu zestawowi. Czuję się jak Krzysztof Cholewczyc jadący Subaru po mistrzostwo Europy.

Kąt wychylenia kółka wynosi 150 stopni w każdą stronę, a czułość można sobie ustawić wedle uznania (dla mało, średnio i ostro narwanym). Dzięki najnowszej technologii, kierownica bardzo dokładnie odwzorowuje ruch (rejestruje różnice

Za kółkiem

dokonuje się miniaturowym joystickiem umieszczonym obok kierownicy. Niestety, nie jest to prawdziwa skrzynia biegów, a tylko gałka zastępująca dwa przyciski fire.

Oba urządzenia podłącza się do standardowych wejść joystickowych w kontrolerze lub karcie dźwiękowej.

Podstawowa różnica między nimi, oprócz zmiany biegów i dodatkowych pedałów, to kąt skrętu.

Obrót pierwszego wynosi tylko 90 stopni w jedną stro-

dem i działającą na zakrętach siłę odśrodkową.

Trzecia i najświeższa propozycja to zestaw SV-280 firmy INTERACT. I proszę! Rok produkcji 1997 i ile nowych rozwiązań. Po pierwsze, zerwano z regułą przykręcania urządzenia do biurka. V3 RACING WHEEL po prostu ustawia się na blacie albo jeszcze lepiej umieszcza się między nogami. Podstawa zbudowana jest w ten sposób,

że zapewnia absolutną stabilność w obu wariantach. Swobodne przystosowanie kierownicy do wszelkich warunków, dotyczących wysokości stołu czy wzrostu gracza umożliwia regulacja długości kolumny kierownicy oraz regulacja kąta jej nachylenia. Na komplet składa się również podstawa z dwoma pedałami. Podobnie jak w po-

wychyłu co 2 stopnie) oraz posiada wiele ciekawych dodatkowych opcji. Po pierwsze, dzięki umieszczeniu na minipada z czterema przyciskami kierunkowymi i czterema fire'ami można korzystać z zestawu dodatkowo, jako pada (na wysokiej podstawce) do innych gier. Po drugie, jest również programowalny autofire i możliwość wzajemnego przekonfigurowania wszystkich dwunastu przycisków. Brakowało mi trochę silnego oporu przy zakrętach, ale jeżeli jesteś fanem czterech kółek i uważasz, że jesteś niezły, to musisz zagrać z kierownicą. Wtedy dopiero zaczyna się jazda. Cóż, Interact po raz kolejny pokazał klasę. Czekam na modele obu firm z Force Feedback (trzęsącym i odbijającym kierownicę). Thrustmaster ma być u nas już niedługo. Ciekawe, kiedy zaczną montować poduszki powietrzne...

P.S. Interact wprowadził również wersje do Playstation i Nintendo 64, ale o nich będzie już w „NEO”.

Łukasz Bura



Dostarczył:
Modele Thrustmaster:
 Techni-Co. Warszawa, Al. Stanów Zjednoczonych 20B lok.60
 tel./fax (022) 672-90-64
Cena (z VAT): T2 - 390,- zł
GP1 - 240,- zł
Model InterAct:
 Multi-Styk 04-744 Warszawa
 Międzyzlesie, ul.Kossakowskiego 42
 tel. (022) 15-68-44, fax 15-68-43
Cena z VAT: 309,99 zł



NOWY MAGAZYN KONSOLOWY NEO >

scenariusz i reżyseria **GULASH** w rolach głównych **PLAYSTATION, SATURN, NINTENDO 64, GAMEBOY**
 kamera **JOSEPH** dźwięk **WICK** światło **BANANA SPLIT** dialogi **DRAGONLANCE** produkcja **PROSCRIPT**
 muzyka **TECHNO** zdjęcia **TRUEVISION TARGA 4000** na motywach **SECRET SERVICE**

SZUKAJ WE WSZYSTKICH PORZĄDNYCH KIOSKACH NA TERENIE KRAJU >

82-300 Elbląg,
ul. Skrzydlata 1a
<http://www.lanser.com.pl>

**LAN
SER**

TYLKO U NAS
JEDYNY W POLSCE
SYSTEM WYSYŁKOWEJ
SPRZEDAŻY RATALNEJ

Sprzedaż detaliczna
Tel. 0-55 33-59-44
Sprzedaż hurtowa
Tel. 0-55 33 61 36
Fax/sekretarka 24 godziny
0-55 33 93 65
NAGRAJ SWOJE ZAMOWIENIE

PlayStation

Rewelacyjna 32-bitowa konsola do gier. W zestawie Joypad, kabel połączeniowy do TV poprzez gniazda Chinch lub Euro, instrukcja w języku polskim, 1 rok gwarancji.



Aby zamówić PlayStation wpłać 79 zł na adres firmy LANSER, pozostałą kwotę zapłacisz przy odbiorze

PlayStation

konsola 32-bitowa, pad, kable podłączeniowe, dysk demo, instrukcja w języku polskim

699 zł

PlayStation Game Pack I

j.w. + jedna gra do wyboru
Stricker 96
Pro Wrestling 3D

789 zł

PlayStation Game Pack II

j.w. + jedna gra do wyboru:
Mechwarrior 2
Steel Harbinger

839 zł

PlayStation Hit Pack

j.w. + jedna gra do wyboru
Rage Racer <PL>
Rally Cross <PL>

879 zł



PlayStation™

Wybrane tytuły Sony PlayStation:

Actua Soccer 97
Adidas Power Soccer 97
Agent Armstrong
A IV Evolution Global
All Star Soccer
Area 51
Ballblazer Champions
Battle Station
Broken Hellx
Bubsy 3D
Bug Riders
Carnage Heart <PL>
City of Lost Children <PL>
Command & Conquer
Contra
Crash Bandicoot <PL>
Croc (październik)
Crusader: No Remorse
Crypt Killer
Dark Forces
Darklight Conflict
Deathtrap Dungeon
Destruction Derby 2
Die Hard Trilogy
Discworld 2
Epidemic
Exhumed
Fantastic 4
Fatal Fury
FIFA 97
Fighting Force (październik)
Final Fantasy VII (listopad)
Formula 1 97 <PL>
G-Police (październik)
Hard Boiled
Haven's Gate
Herc's Adventure
Herkules (październik)
Hexen
Hyper Final Match
Independence Day
Inter. Superstar Soccer 97
Joe Blow
Kings of Fighters 95
Little Big Adventure
Machine Hunter
Magic The Gathering
Mass Destruction
Mechwarrior 2
Mega Man 8
Mega Man Battle Chase
Micro Machines V3
Midnight Run
Monster Truck
Moto Racer
Motor Mash
Nanotek Warrior
Nascar 98 (październik)
NBA in the Zone 2
NBA Life 97
Need For Speed II
NHL Open Ice
Nightmare Creature (paźdz.)
Note
Nuclear Strike
Oddw.: Abe's Oddysee
Over Blood
Overboard (październik)
Pandemonium 2 (paźdz.)
Pandemonium
Perfect Weapon
PGA Tour 98
Pitfall 3D
Porsche Challenge
Ray Storm
Ray Traces
Rabel Assault II
Resident Evil 2 (listopad)
Return Fire
Riot
Sentient <PL>
Soul Blade <PL>
Street Fighter EX Plus (paźdz.)
Street Racer
Super Pang Collection
Syndicate Wars
Tekken 2 <PL>
Tenka <PL>
Tiger Shark
Tobal No. 1
Tom Raider 2 (listopad)
Tomb Raider
Total NBA 97
Transport Taccoon
Vandal Harts
Jurassic Park
V-Rally <PL>
Warcraft II
Wargods
WCW VS The World
Wing Commander IV
Wing Over
X-COM 3 Apocalypse
Xevius 3D

Oferta miesiąca na PlayStation:

programy w cenie **99 zł**

Air Combat Platinum
Tekken Platinum
Wipeout Platinum

programy w cenie **149 zł**

Strike 96
Pro Wrestling
Soccer 97
Steel Harbinger
Olympic Soccer

programy w cenie **159 zł**

2Xtreme <PL>
PO'ed
Tempest 3D
Supersonic Racer
Jet Raider

programy w cenie **169 zł**

Raven Project
Twisted Metal 2 <PL>
Project Overkill
Impact Racing
Black Down

programy w cenie **179 zł**

King's Field <PL>
NHL Face Off
Samurai Shadow
Rally Cross <PL>
Speedster <PL>

programy w cenie **189 zł**

Rage Racer <PL>
Warhammer

Polecamy akcesoria do PlayStation



Memory Card	89 zł
Kabel RFU	119 zł
Multi Tap	189 zł
Kontroler Standard	109 zł
Kontroler Analogowy	129 zł
Mysz	129 zł
Analogowy Joystick	279 zł



PS Super Pad	70 zł
PS Pro Pad	85 zł
Joystick Arcade	204 zł
Program Pad	134 zł
MemoryCard	84 zł
MemoryCardPlus	174 zł
Light Gun	114 zł
Kierownica	294 zł
Manetka lotnicza	234 zł
CD Game System	
Cleaner	91 zł



Controler Station	64 zł
Controler Station	69 zł
Controler Master Station	79 zł
Link Cable	69 zł
Extension Cable	39 zł
Pistolet Predator	139 zł
Torba	139 zł



Wybrane tytuły na Saturna:

Atlantis (październik)
Bomber Men
Command and Conquer
Croc (październik)
Dark Savior
Darklight Conflict
Digital Pinball
Discworld 2
Dragon Force
Fighters Mega Mix
Fighting Vipers
Formula Karts
Last Bronx (listopad)
Madden NFL 98
Manx TT
Mechwarrior 2
Mr. Bones

NHL 98 (październik)

Nights Warriors
Nights
Resident Evil
Sega touring Car (listopad)
Shinig The Holy Ark
Sonic 3D
Sonic Jam
Street Fighter Alpha 2
Swagman
The Crow
Tomb Raider
Trash It
Trico Gekka Mugentan
Tunel B1
Jurassic Park (listopad)
Virtual Pool
Warcraft II
Wipeout 2097
WorldWide Soccer 98 (październik)

Oferta miesiąca na Sega Saturn:

programy w cenie **139 zł**

Battle Monster
Black Fire
Blam Machine Head
Daytona USA
Ghan War
Hi Octan
Hiway 2000
Impact Racing
Primal Range
Virtua Racing
Lemmings 3D

programy w cenie **149 zł**

NBA Jam Extreme
In The Hunt
Off World Interceptor
Olympic Soccer
StarFighter 3000
Street Racer

programy w cenie **159 zł**

Sega Rally
Virtua On
Hexen
Doom

programy w cenie **169 zł**

Panzer Dragon II
Pebble Beach Golf
Pinball Graffiti
Spot Goes To Hollywood

programy w cenie **179 zł**

Alhlete Kings
Gun Grifon
Grin Run
World Wide Soccer 97

programy w cenie **189 zł**

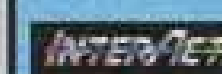
Alien Trylogy
NBA Live 97
NHL 97
Virtua Fighter Kids
Bug Too

programy w cenie **199 zł**

Amok
Area 51
Die Hard Arcade
FIFA 97
Die Hard Trylogy
Virtua Cop 2
Virtua Fighter 2

Akcesoria do SegaSaturn:

Conteoller Sega 119 zł
RF-Unit 119 zł



Super Pad 8	74 zł
Eclipse Pad	95 zł
Joystick Eclipse Stick	144 zł
Memory Card Plus	154 zł
Starter Kit	154 zł
Game Shark + Memory Card	224 zł



Terminator Pad	64 zł
Voyager Pad	74 zł
Explorer Pad	79 zł
Pistolet Predatorz!	139 zł
Torba	139 zł



Sega Saturn Game Pack

32-bitowa konsola do gier. W zestawie joypad, dysk demo, kabel do podłączenia do TV z Euro-Scart, instrukcja w języku polskim, 1 rok gwarancji.

Aby zamówić konsolę wpłać 79 zł na adres firmy LANSER, pozostałą kwotę zapłacisz przy odbiorze

SEGA SATURN
+ karta pamięci

689 zł

SEGA SATURN
+ karta pamięci

789 zł

zestaw: konsola + gra do wyboru:
Primal Range - pojedynek dinozaurów
Lemmings 3D - logiczna
Battle Monster - bijatyka

SEGA SATURN
+ karta pamięci

963 zł

+ Sega Rally
+ Pad Terminator

Jedna gra GRATIS !!



do wyboru: Tunnel B1, Virtual On, Doom, Olympic Soccer

Kupując dwie gry - Pad GRATIS



Taniej - nie można

- Nowa atrakcyjna oferta sprzedaży
- Darmowe materiały reklamowe
- Wysokie rabaty
- Możliwość negocjacji cen
- Terminy płatności
- Największy wybór produktów
- Konkursy dla sklepów z atrakcyjnymi nagrodami

Kupując konsolę wraz z inną dowolną grą otrzymujesz jednorazowo **10 zł** dodatkowego rabatu



NINTENDO 64

749 zł

NOWOŚĆ NA RYNKU POLSKIM!

Najnowsza, rewelacyjna 64 bitowa konsola do gier. Zestaw zawiera jedego pada analogowego, kable łączące z TV. 1 rok gwarancji.

Akcesoria do Nintendo 64

Nintendo Controller	111 zł
Memory Card	59 zł
Super Pad	94 zł
Fun Pad Plus	114 zł
Super Pad Plus	114 zł
3D Shark Pad Pro	134 zł
Arcade Shark	204 zł
Manetka Lotnicza	294 zł
Kierownica	294 zł
Memory Card Plus (X4)	119 zł

Dostępne oprogramowanie:

Blast Corps
F1 Pole Position
Hexen 64
Lylat Wars-Starfox 64
Multi Racing Champ. (paźdz.)
Super Mario 64
Super Mario Kart 64
Killer Instinct Gold 64
Pilot Wings 64
Wave Racer
Star Wars
Turok

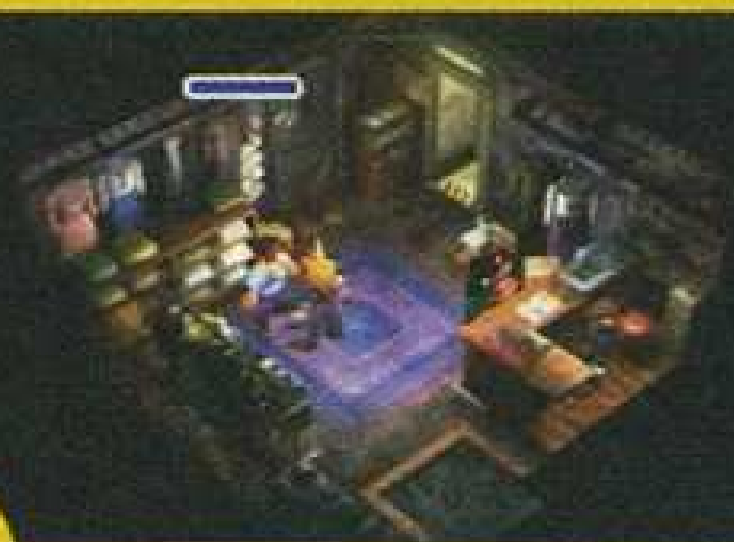
ZADZWOŃ !!!

Mamy wszystko co jest potrzebne do twojej konsoli !!!

PlayStation PlayStation PlayStation PlayStation

● PlayStation jako niekwestionowany lider znakomicie trzyma się na rynku. Do końca września liczba użytkowników szarej maszyny przekroczyła grubo ponad 25 milionów! To napawa SONY optymizmem, dzięki któremu pompuje coraz większe pieniądze w zespoły autorów pracujących nad nowymi grami. Na przykład zespół odpowiedzialny za nową, firmową produkcję SONY o tytule **BLASTO** twierdzi, że udało mu się za pomocą sprytnych trików dokonać niemożliwego i zrealizować programowo grafikę, którą do tej pory było w stanie przetworzyć jedynie Nintendo 64. Podobno na statycznych screenach **BLASTO** nie wygląda tak dobrze jak w akcji - poczekamy i sami ocenimy.

● Z innej beczki: w USA we wrześniu rozpoczęła się sprzedaż **FINAL FANTA-**



SY 7 - podobnie jak w Japonii, gra błyskawicznie wskoczyła na pierwsze miejsca list przebojów, zaś użytkownicy PlayStation do końca września 1997 kupili ponad 500 tysięcy kopii **FF7**! Nie możemy się już doczekać europejskiej premiery, która odbędzie się na początku listopada.



● Przydało by się też nieco uspokoić wszystkich narwańców pytających o następczynię PlayStation, czyli 64-bitowe PlayStation 2. Chodzą słuchy, że premiera PlayStation 2 będzie mieć miejsce dopiero pod koniec 1999 roku lub nawet w roku 2000 (swoją drogą, ładna nazwa dla nowej konsoli - PlayStation 2000) Prawda jest taka, że konsola w momencie startu musi mieć gry demonstrujące jej możliwości, zaś żadna z firm nie zabrała się jeszcze za pisanie gier, bo po prostu sprzęt, na którym można by je pisać, jeszcze nie został nawet nikomu pokazany. Można więc w spokoju grać na szarej maszynie, nie przejmując się zbytnio przyszłością.

● Podczas targów ECTS właśnie PlayStation wiodło prym; wszędzie widać było szare maszyny z kolorowym logo SONY. Dzieje się tyle, że nie sposób nadążyć za PSX-owym rynkiem. Oto kilka gier, które mogą zarządzić w najbliższym czasie.



◀ **BATMAN & ROBIN** - Tak, wiemy jak kiepski był ten film, ale gra zapowiada się znakomicie. ACCLAIM tym razem nie robi na podstawie licencji zwykłego platformera 2D (ufff), to będzie w pełni trójwymiarowa przygodówka z mordobiciem i szybką jazdą batmobilami.



▲ **JERSEY DEVIL** - Wprawdzie wszystkie firmy przygotowują teraz trójwymiarowe platformówki, jednak JERSEY DEVIL wygląda na jedną z najlepszych propozycji w tym gatunku. Firmuje go OCEAN, który powoli podnosi się znad krawędzi bankructwa.



◀ NIGHTMARE CREATURES

- Francuska firma KALISTO przygotowuje prawdziwą ucztę dla głodnych krwi wojowników; XIX-wieczny Londyn, zombiaki biegające po ulicach i ostatni sprawiedliwy. Krwawa jatka z widokiem zza pleców, gdzie flaki bez przerwy fruują po ekranie. Miodzio.



T.O.C.A. CAR CHAMPIONSHIP

- To nowy projekt zdolnych developerów z CODEMASTERS. Utrzymują, że niedługo do naszych rąk trafi wyścig o miodności MICRO MACHINES V3 z grafiką i kraksami lepszymi niż w DESTRUCTION DERBY 2.



OUTCAST

- Tajemniczy projekt kolejnych Francuzów, tym razem z INFOGAMES. Po V-RALLY wiemy już, na co stać tę firmę. W pełni trójwymiarowa strzelanina zadziwi znakomitą grafiką i bogactwem detali.

▲ **STREET FIGHTER EX** - W Japonii już jest, w USA i Europie będzie pod koniec roku. Trójwymiarowy STREET FIGHTER, który choć pod względem grafiki nie idzie w parze z SOUL BLADE, powala swoją miodnością. Wspaniały prezent dla wielbicieli serii i zaproszenie dla nowych.



● Wokół firmy SEGA ostatnio krąży sporo plotek. Okazuje się, że prace nad nową, 64-bitową konsolą prowadziły równolegle dwa zespoły. W USA opracowywano konsolę „Black Belt”, której sercem miał stać się chip 3Dfx voodoo. W tym samym czasie w Japonii drugi zespół pracował nad konsolą „Dural”, w której grafika opierać się miała na nowym chipie PowerVR 2 produkcji NEC. Po kilku miesiącach prac SEGA podjęła decyzję – 3Dfx do gazu, w nowej konsoli będzie PowerVR. Na tym jednak nie koniec; zbuntowała się firma 3Dfx i sprawa trafiła do sądu – jeśli SEGA przegra, będzie musiała wypłacić 200 milionów dolarów firmie 3Dfx. Zdziwiający jest fakt, że SEGA w dalszym ciągu posiada część akcji 3Dfx. Z drugiej zaś strony specyfikacja konsoli „Dural” wygląda naprawdę niewiarygodnie – oprócz nowego chipa graficznego, konsola prawdopodobnie będzie wyposażona w system operacyjny produkcji MICROSOFT,

który ma umożliwić szybkie konwersje z i na PC. Jeśli jednak plotki są prawdziwe, to niedługo (najwcześniej w grudniu 1998) będziemy mieć



w domach konsolę potężniejszą od płyty MODEL 3, na której hula VIRTUA FIGHTER 3 w salonach gier. Chodzą też plotki, że VF3 pojawi się dopiero na konsoli „Dural” (kulisy tej sprawy i przypuszczalna specyfikacja nowej konsoli w NEO'1).



● Uwaga, miła wiadomość: SEGA wraca! Na początku października firma LANSER została oficjalnym wyłącznym dystrybutorem SEGI w Polsce! Już od ponad tygodnia konsolę Saturn można kupić za 699 zł, a więc jest o 50 zł tańsza niż Sony PlayStation. Na rynku pojawią się też komplety z grami VF2, MANXTT w bardzo atrakcyjnych cenach.

Mimo prac nad nową konsolą, SEGA nie przestanie produkować gier na Saturna Oto kilka tytułów, które pojawią się jeszcze w tym roku:

DUKE NUKEM – Gra pojawi się także w wersji na PSX. Czy naprawdę trzeba przedstawiać jedną z najpopularniejszych PeCetowych strzelanin first-person perspective? Co najciekawsze, grafika jest szybka i płynna, zaś efekty świetlne przewyższają te na PC o całą długość! ▼



NBA ACTION 98 – Wiadomo, że SEGA wypięła się na EA SPORTS i sama musi dbać o sportowe gry na swojej konsoli. NBA ACTION 97 był całkiem niezłym kosztem, którego zalety przyćmiła nieco rozmazana grafika. Na szczęście w nowej edycji developerzy obiecują wyraźniejsze kontury zawodników. ▼



WORLDWIDE SOCCER 98 – Ubiegłoroczna edycja tego tytułu (do czasu INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO na PSX) maksymalnie podbiła serce Wicika; na widok tej gierki dostawał amoku i zmuszał wszystkich do wielogodzinnych meczy. WWS '98 na pewno będzie równie miódny. Ciekawe co zmieniło się w samych mechanizmach gry? ▼



SEGA TOURING CAR CHAMPIONSHIP ▲

– O tej konwersji mówiło się już od dawna. Kolejne wyścigi autorów SEGA RALLY CHAMPIONSHIP mają szansę ponownie zgarnąć królewską koronę. Dla nas SEGA RALLY do dziś rządzi i nie ma na żadnej konsoli wyścigu, który podobałby się nam bardziej. Z niecierpliwością czekamy na STCC.

BURNING RANGERS – Sekretne projekt, nad którym przez rok pracowali mistrzowie z SONIC TEAM. Używająca zmodyfikowanego engine z NIGHTS gra jest jedną z najlepiej wyglądających na Saturnie pozycji i może sprawić prawdziwą niespodziankę wszystkim wiernym fanom niebieskiego loga SEGA. Sama zaś gra to trójwymiarowa, platformowa strzelanina z mnóstwem gadżetów i lataniem na jetpackach! Na pewno jeszcze napiszemy o tej grze.



● Oprócz tego będą jeszcze:

LAST BRONX i SONIC R (o których mogliście przeczytać miesiąc temu), a także WIPEOUT 2097, THE LOST WORLD: JURASSIC PARK, ATLANTIS, QUAKE (Saturn Exclusive!) i kilka innych pozycji.

Właśnie ukazały się następujące tytuły: SONIC JAM, RESIDENT EVIL i DRAGON FORCE – jest więc w co grać.

● Ostatnio chyba wszyscy zauważyli, że coś złego dzieło się z europejską dywizją Nintendo. Polityka „mało a dobre” w przypadku Europy znaczy „jeszcze mniej niż mało”. To prawda, że obok niewielkiej liczby śmieci (FIFA 64) jest kilka wstrząsających gier (MARIO 64, WAVE RACER, ISS 64, SHADOWS OF THE EMPIRE

teki przydatne przy produkcji gier), to nowych produktów wciąż jak na lekarstwo. Firmy narzekały na ceny licencji (za każdy egzemplarz gry trzeba płacić Nintendo), więc koszty zostały obniżone o połowę. Teraz powinno coś się zmienić – na lepsze.



● Po targach ECTS zaświtał potężny promyk nadziei. Do końca roku w Europie ma pojawić się co najmniej 15 gier, w tym długo oczekiwane WAR GODS 64, DUKE NUKEM



64 i HEXEN 64. Na koniec roku Nintendo zapowiada też kilka wyścigów – LAMBORGHINI 64, TOP GEAR RALLY i coś dla młodszych – sequel MARIO KART, zatytułowany DIDDY KONG RACING (będzie można ścigać się także na wodzie!). Do miana najlepszej gry na Nintendo 64 w 1997 roku jako pierwsza kandyduje GOLDENEYE 007 – strzelanina z gatunku first-person perspective, w której gracz wciela się w samego Jamesa Bonda (Recenzja + Szkoła Przetrwania GOLDENEYE 007 w drugim numerze NEO). Firma ACCLAIM obiecuje zaś, że swoim (bardzo ładnym zresztą) EXTREME G zdetronizuje obecnego króla futurystycznych wyścigów – WIPEOUT 2097. Będzie też nowy BOMBERMAN produkcji niezmordowanej kompanii HUDSON – tym razem do orgii wybuchów dodany zostanie element przygodowy. Wszystko to dobrze wróży tej konsoli – nareszcie będą gry!



i TUROK), ale jest tego stanowczo za mało. Gdzie te wszystkie gry, które Amerykanie i Japończycy ostro ćwiczą już od ładnych kilku miesięcy? Szczerze mówiąc, Nintendo 64 najmocniej trzyma się właśnie w USA – w Japonii kontroluje jedynie 4% rynku gier video, daleko w tyle za PlayStation i Saturnem. W ostatnich miesiącach w Japonii sprzedano więcej konsolek GameBoy niż Nintendo 64! Prawda jest taka, że jeden MARIO 64 po prostu nie wystarczy. I choć Howard Lincoln – szef Nintendo USA niedawno publicznie przeprosił wszystkich developerów za arogancję, a także brak pomocy ze strony swojej firmy (nawet przekazał im nowe, lepsze biblio-

● Właśnie pojawiły się następujące pozycje:



LYLAT WARS – Wreszcie jest europejska wersja strzelaniny, znanej w USA i Japonii jako STAR FOX 64. Gra jest śliczna i bardzo rozbudowana; może do siebie strzelać jednocześnie aż 4 graczy. Najatrakcyjniej przedstawia się jednak fakt, że w komplecie z grą sprzedawana jest przystawka Rumble Pack, która wibruje joypadem w odpowiednich momentach. Rumble Pack będzie działać też w innych grach Nintendo – np. GOLDENEYE 007.

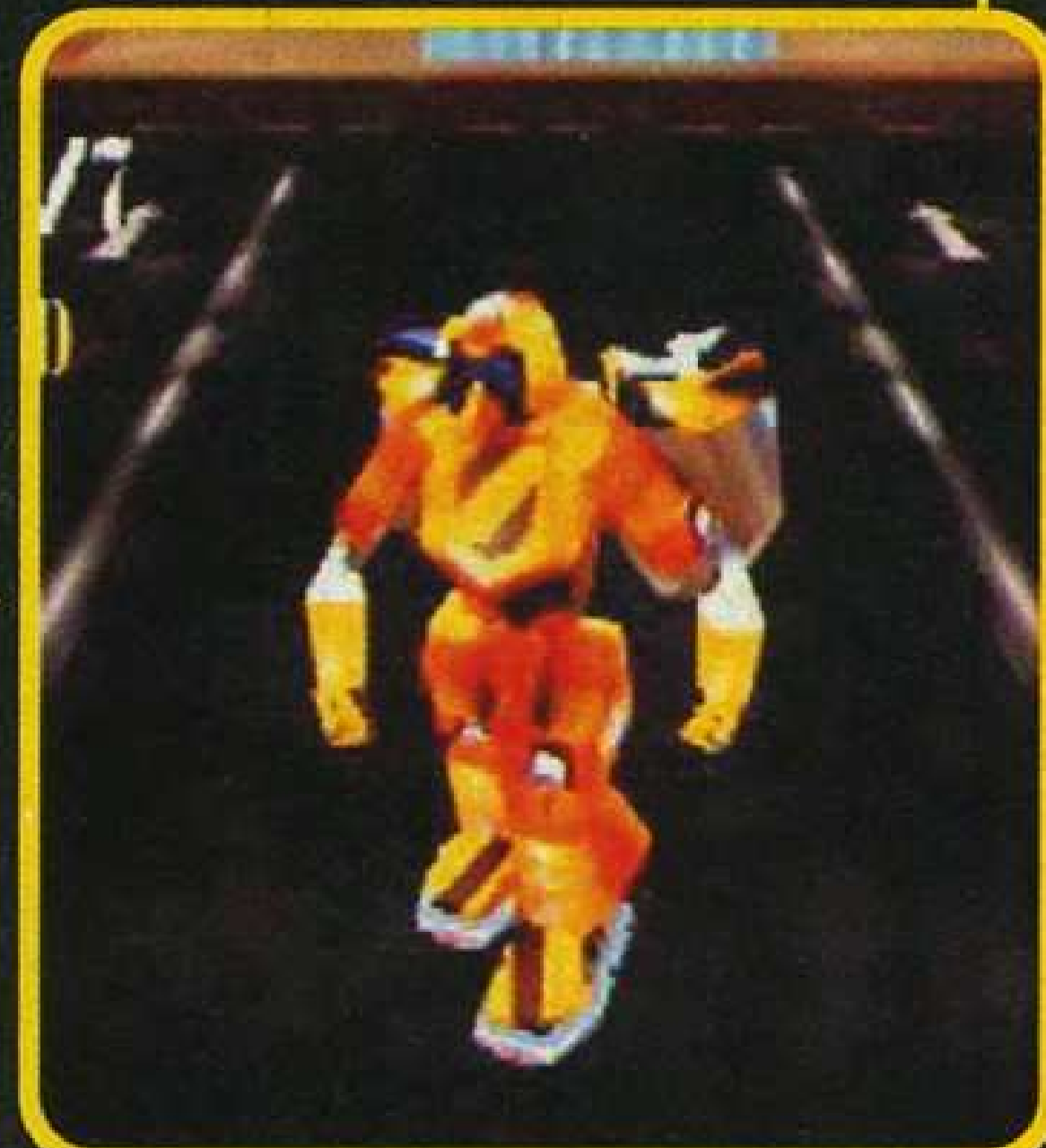


MULTI RACING CHAMPIONSHIP

– Właściwie pierwsze porządne wyścigi samochodowe na Nintendo 64. Opcja ścigania się dla dwóch graczy jednocześnie, trasy, na których znajduje się wiele rozgałęzień, i osiem samochodów do wyboru. Multum opcji i kilka trybów wyścigu (Grand Prix, Time Trial) zapewnią tej grze wielu zwolenników, zwłaszcza że w tej chwili praktycznie nie ma konkurencji.



BLAST CORPS – Kolejna gra, która gości już od miesięcy w Japonii i przez ten czas zdołała zapewnić sobie olbrzymią liczbę wyznawców. W ciężarówce wiozącej ładunek nuklearny zablokowała się kierownica – gracz jako członek oddziałów specjalnych kieruje pojazdami, których głównym zadaniem jest demolowanie otoczenia, tak, aby ciężarówka mogła przejechać dalej. Świetna grafika, jeszcze lepszy dźwięk i cała masa miadu.



Legenda powstania Rzymu i fakt niesłychanej potęgi Imperium elektryzował mnie na lekcjach historii jak elektryczny węgorz. Na temat Imperium Rzymskiego powstało wiele powieści, dzieł historycznych oraz filmów i gier. Najznamienitszym osiągnięciem na polu elektronicznej rozrywki, bazującym na dokonaniach paczki Juliusza Cezara, była strategia CENTURION, która zaskarbiła sobie serca milionów graczy na 16-bitowych komputerach. Pamiętam, że przy pierwszych kontaktach z Amigą, ta gierka była jedną z moich ulubionych. Porwała mnie w niej rozbudowana fabuła, wyśmienita grafika oraz supermiodność. Po kilku latach temat wrócił na poletko strategii jak bumerang, „odświeżony” przez rodowitych Włochów w postaci strategii LEGENDS of ROME.

Celem gry jest najprostsza czynność pod słońcem – podbicie wszystkich krain otaczających basen Morza Śród-



powyższych czynności nie powinno sprawić ci najmniejszego kłopotu. Podatki zbierane są niemal automatycznie, zaś rekrutację do armii przeprowadzasz spośród tubylców podbitych terenów. Żołnierzem staje się każdy rekrut wyposażony w broń. Zbrojenie uzależ-

W trakcie walki widać animowane jednostki bojowe, które przemieszczają się w czasie rzeczywistym, wykonując twoje rozkazy. Można mieć wiele zastrzeżeń do jakości grafiki i animacji z pola walki. Po stoczony bitwie komputer poinformuje cię o jej wyniku

LEGENDS of ROME

ziemnego, co zważywszy na ogrom Cesarstwa zapewni ci kilkadziesiąt godzin nieprzerwanych mordów. Specjalnie używam określenia mordów, ponieważ pragnę być złośliwy w stosunku do redaktorów pism kobiecych (posądzają nas o propagowanie brutalności). Zasada takiego sformułowania wynika z sposobu podbijania nowych terenów. Grać możesz sam przeciw komputerowi lub z kumplem. Szranki z komputerem polegają na podboju wszystkich krain, zaś z kolegą trzaskasz się w jednej bitwie. Grając z żywym oponentem nie musisz martwić się o finansowe i ludzkie zaplecze, co jest sporym uproszczeniem i zarazem wyluszczeniem esencji gry. Twoje zadanie ogranicza się do zniszczenia przeciwnika w bezpośredniej konfrontacji. Wygląda to podobnie jak w rewelacyjnej NORTH&SOUTH, gdzie ganiacie się z kumplem po całej planszy, aby w końcu wroga dopaść i wpakować kulę w łeb. W rzeczywistości nie są to jednak tak miodne zmagania. Prawdziwa zabawa rozpoczyna się w walce o prymat z komputerem. Wtedy to, oprócz podbojów, musisz martwić się o kabonę, defensywę i rozwój armii. Wykonywanie

nione jest od twojej fantazji i gotówki w skarbcu. Jeśli chcesz, możesz mieć armię opartą na piechurach wyposażonych w dzidy lub miecze obosieczne. Wybór jest naprawdę spory i nie podlega ograniczeniom. O tym, jakich jednostek najbardziej potrzebujesz, powinna zdecydować praktyka, taktyka walki i zdrowy rozsądek. Operacje militarno-rekrutacyjno-ruchowe wykonujesz w prosty sposób, ponieważ korzystasz z trzech ikonki. Najważniejsza jest walka. Po najechaniu na mapie głównej oddziałem na poletko do podbicia, przenosisz się na otwarty teren, gdzie ma się odbyć bitwa. Oczom twym ukazą się oddziały uformowane w szyki. Po lewej stronie są twoi ludzie, zaś po prawej przeciwnicy. Przed przystąpieniem do walki, masz wgląd w ustawienie szyków wroga, co pozwoli ci dostosować własną taktykę. Jest to pomyślane ubogo i mało precyzyjnie. Poza tym nie wyczuwa się w trakcie bitwy zbyt wielkiego związku z tym co ustalisz. Na pewno ten element gry był lepiej opracowany w rewelacyjnej CENTURION.

z uwzględnieniem ofiar. Na pewno lepiej prezentuje się szata graficzna w statycznych elementach gry, jednak i tak nie jest to szczyt marzeń.

Na oprawę dźwiękową składa się klasyczna muzyka nawiązująca do historii i filmów o Rzymianach. Mnie się ona podoba, podobnie jak odgłosy walczących ze sobą nacji. Wyżynane w pień oddziały niemilosiernie wyją, pozostawiając po sobie sporo ścierwa. Wygląda to trochę nieapetycznie, ale oddaje dobry obraz tego, co zrobiłeś. Moim skromnym zdaniem, gra pozostawia pewien niedosyt, ponieważ z jednej strony jest rozbudowana, ma sporo terenów do podbicia, ale z drugiej – zbyt mało przerywników. Wycinanie w pień tubylców musi się przecieć kiedyś znudzić. Co prawda wrażliwość poziomu trudności, zmieniają się przeciwnicy, ale na tym koniec. Dobra gra musi wciągać jak orzeszki i basta! Spłylenie aspektu strategicznego czyni z gry zręcznościówkę z elementami strategii, co raczej nie było zamierzeniem producenta.

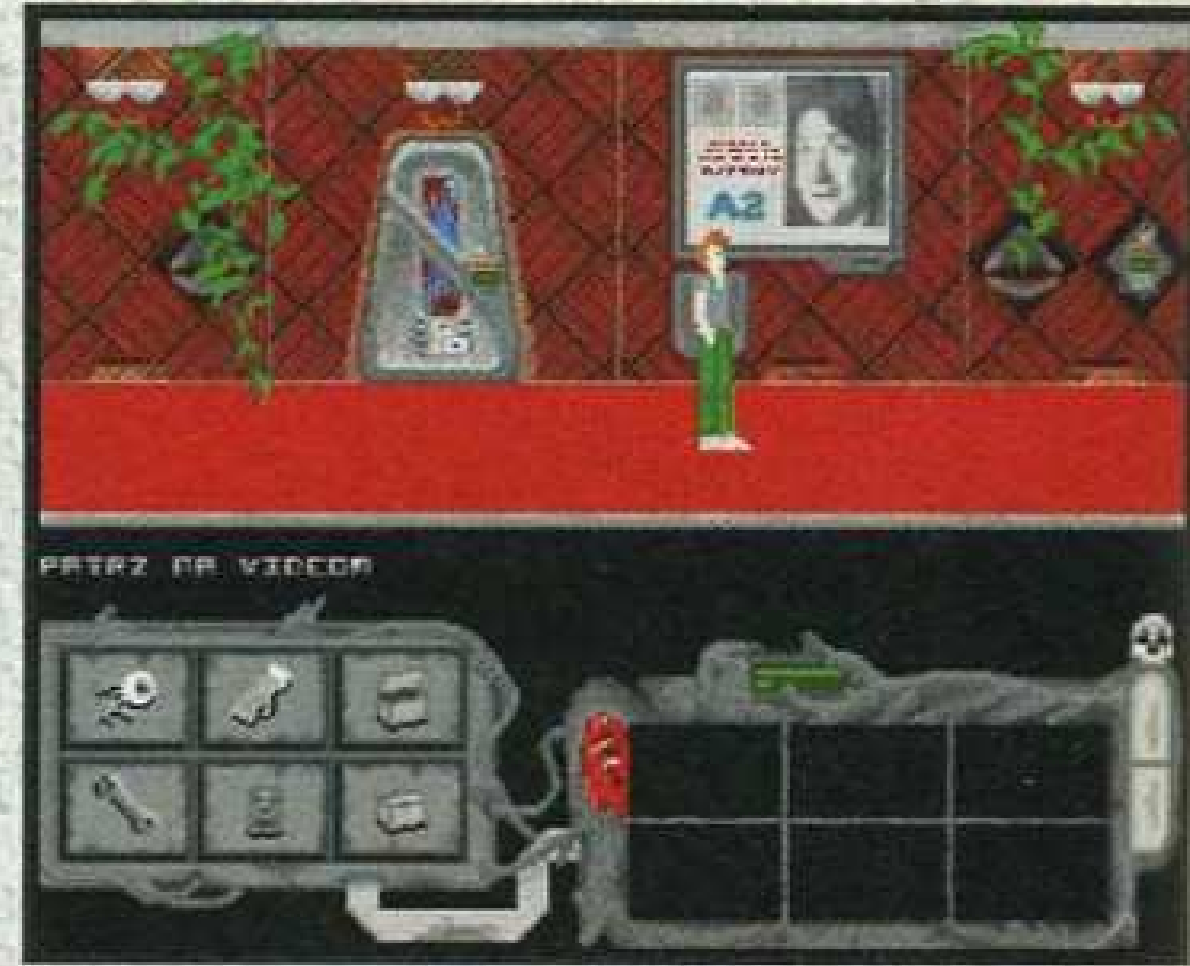
Na koniec smutna refleksja. Od czasu, gdy wielcy producenci i wydawcy nie wydają gier na Amigę, obniżył się poziom gier, pomimo szczerych chęci młodych zapaleńców. Jeśli tak dalej pójdzie, stratedzy nie będą mieli w co grać. Pozostanie im zadowolić się zręcznościówkami lub rodzynkami z innych dziedzin, które trafiają się raz na rok świetlny przy potopie tytułów na inne platformy.

Wicik

MBM Software

AMIGA 1200, DYSTRYBUTOR - NIEZNANY CENA: -PP

OCENA: 5/10



Historia tej gry jest ciekawa, ponieważ nikt z naszych wydawców nie chciał umieścić tytułu w swoim katalogu. Ale dla jej dwóch autorów nie okazało się to bynajmniej problemem, ponieważ wypuścili ją własnym sumptem w postaci shareware, co oznacza, że każdy ją może mieć, odstąpić kumplowi, ale używać dopiero po uiszczeniu 15.00 zł.

CIEMNA STRONA jest przygodówką rozgrywaną się w dalekiej przyszłości, w odległej galaktyce. Intryga, na której opiera się fabuła, poświęcona jest bestialskiemu wtargnięciu na statek kosmiczny, na którym miałeś przyjemność się znaleźć. W praktyce wygląda to tak, że po przebudzeniu się z hibernacji odnalazłeś swoich bliskich i załogę w postaci krwistych plam lub rozszarpanych płatów ludzkiego mięsa. Ten widok specjalnie tobą nie wstrząsnął, ale poruszył na tyle, że postanowiłeś zbadać sprawę. W końcu także mogłeś zostać ofiarą. W tym momencie zaczyna się twoje zadanie porucznika Sacher.



Pinballowy szlak na Amidze przetarła firma 21st Century, która zarobiła na tego typu gierkach mnóstwo kabony. Ostatnio temat ten stał się obcykany, co widać po znikomej ilości nowych tytułów. Całkiem niedawno pojawiła się na Amigę udana PINBALL BRAINDRAIN, nawiązująca do wyśmienitych korzeni.

Gra oparta jest na dwóch bardzo fajnych stołach i kilku ciekawych patentach graficzno-technicznych. Przy pierwszym kontakcie od razu daje się zauważyć profesjonalne podejście producenta, które bije miłością i znajomością komputera na wylot. Stoły są zaprojektowane bardzo dobrze. Wszystko jest przemyślane, bonusy są następstwem dobrej i precyzyjnej gry. Poziom szaty graficznej kładzie na łopatkach. Kolory mieniają się odcieniami tęczy, czasem aż oślepiają jaskrawością. Animacja kulki jest bombowa, a ta wędruje po odbiciach jak szalona. Tak samo rewela-



Akcja rozgrywa się na pokładzie promu kosmicznego, co może być sporym ułatwieniem a zarazem ograniczeniem w ilości lokacji. Na początku potrzebna okazuje się mapa, lecz już po godzinie grania jesteś w stanie dobrze się orientować w terenie. Sterowanie bohatera odbywa się przy

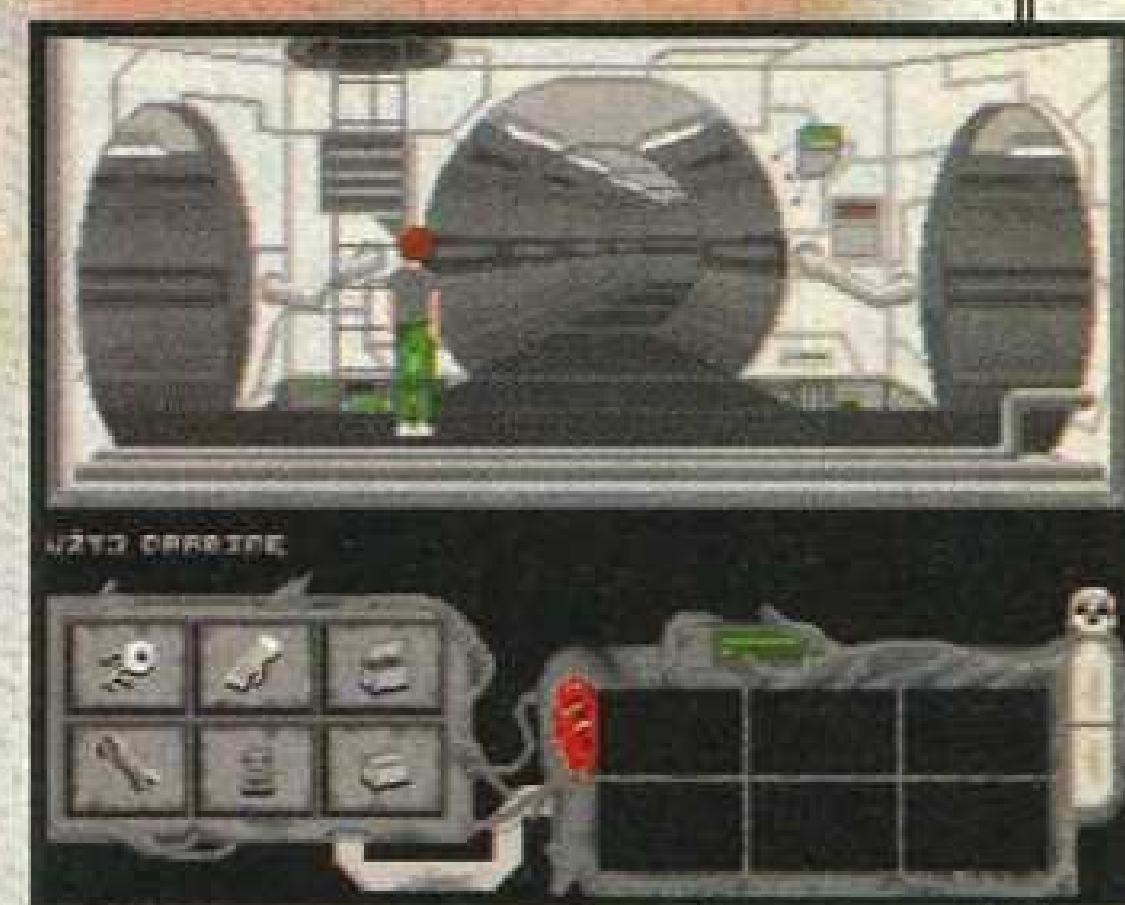
pomyłkach jest to uciążliwe i niewygodne. Drugim mankamentem jest cieniutko zrobione przemieszczanie się Kurta. Aby koleś przeszedł z jednego końca ekranu na drugi, musisz kilka razy kliknąć po drodze. Jeśli trafi na przeszkodę, to klops, ponieważ musisz ją własnoręcznie ominąć

dane przykłady nie są moją fantazją!!!). Wydaje mi się, że proporcje dobrego smaku zostały zachwiane na korzyść nieprzemysłanych i niepotrzebnych zwrotów. Poziom graficzny gierki również nie zachwyca. Dominują ciemne kolory, ubogie wykończenia, detali jest jak na lekarstwo. Nienajlepsza jest również

animacja. Za to całkiem przyjemnie przygrywa monotonna muzyczka. Za wyjątkiem niskiej ceny, języka polskiego, CIEMNA STRONA nie oferuje nic ciekawego. Wybór należy do ciebie.

Wicik

CIEMNA STRONA



żmudnym klikaniem. Jest to wynik niedopracowania i lenistwa.

W grze pełno jest dialogów. Czasami są one śmieszne, czasem wręcz żenujące. Najgorsze są te, które nie mają końca. Rozumiem, że rozmowy to podstawa w przygodówkach, ale gracz ma swoją cierpliwość, a poza tym nie

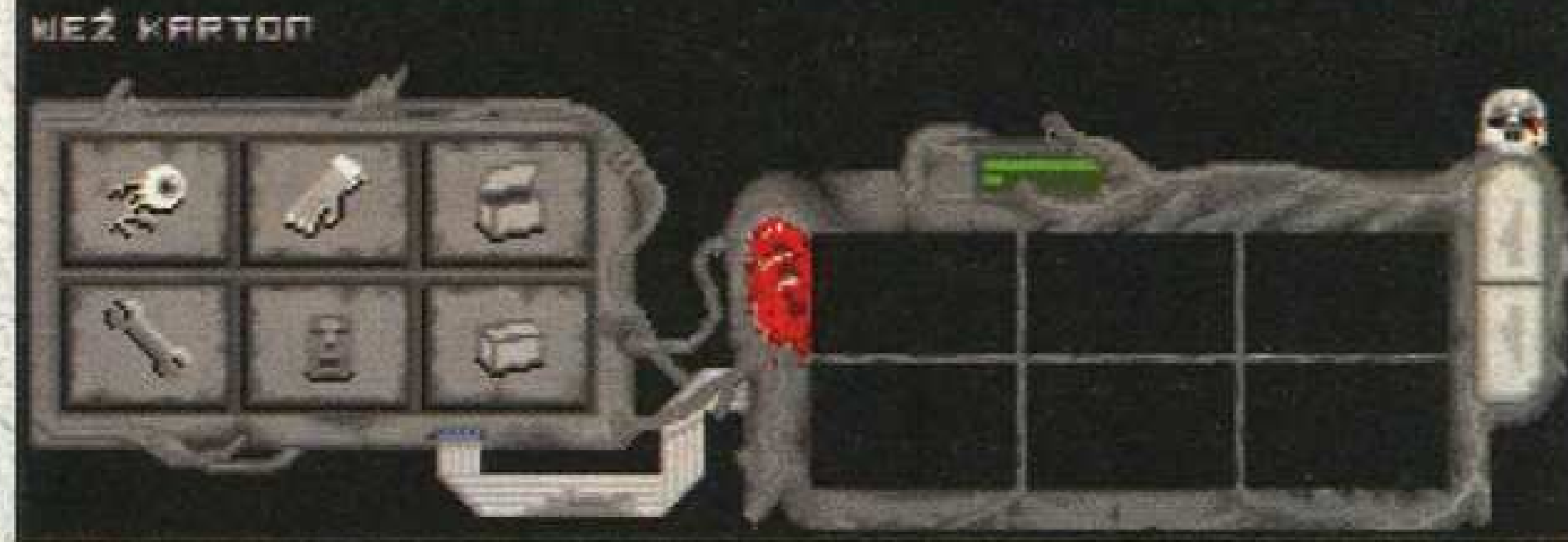
każdego śmieszą dowcipy o podpaskach, tamponach, czy wielkich jajach własnego ojca (pomocy starszkołnego interfejsu point&click znanego z SECRET OF MONKEY ISLAND czy innych Lucasowych produkcjach. Jest on mocno niedopracowany. Pierwszym mankamentem jest brak możliwości skasowania czynności, którą wybrałeś. Przy częstych

o podpaskach, tamponach, czy wielkich jajach własnego ojca (po-

Diogenes Software

AMIGA 500/1200, DYSTRYBUTOR - NIEZNANY CENA: 15,90

OCENA: 4/10



PINBALL BRAINDRAIN

cyjna jest animacja stołu, która demonstrowuje prawdziwe oblicze Amigi. Scrollowanie w górę i dół nie sprawia żadnego problemu nawet PC, podobnie w poziomie. Ale gdy scrolling zaczyna się po przekątnej to już jest nie lada wyzwanie dla PC. Amiga radzi sobie z tym bez zarzutu. Podoba mi się patent przełączania rozdzielczości, dzięki któremu jesteś w stanie mieć przed oczami stół w pełnej krasie. Scrolling odbywa się wtedy jedynie w pionie. Szczerze powiedziawszy, trzeba do tego trybu mieć super monitor albo świetne oczy, ponieważ w tak wysokiej rozdzielczości



drga obraz. Dla mniej wybrednych przeznaczono niską rozdzielczość ze stołem wielkości „lotniska”. W tym trybie gra zyskuje na dynamice, co jest bardzo ważne dla miłośników gier z jajem.

Bardzo podoba mi się oprawa dźwiękowa, która wystrzeliwuje na inną planetę. Szybkie i świetnie zagrane kawałki nie pozwalają obojętnie odejść od komputera. Część utworów ma techniczne, mocne brzmienie, inne są za to oryginalnym wytworem elektroniki końca XX wieku! Zdziwiłem się, że Amiga jest w stanie coś takiego odegrać! Szkoda, że gra wymaga minimum Amigi 1200 z 4MB pamięci i HD, ponieważ ograniczy w ten sposób potencjalny krąg graczy.

Niestety, a może wreszcie, większość gier przeznaczona jest tylko na te maszyny, więc chcąc być na czasie musisz pomyśleć o rozbudowie.



PINBALL BRAINDRAIN uważam za grę dobrą, momentami zostawiającą w tyle najlepszych w tym gatunku.

Wicik

APC TCP

AMIGA 1200, DYSTRYBUTOR - NIEZNANY CENA: -90

OCENA: 7/10

Aloha! Internet!

W związku z wielkim odzewem na opisy gier sieciowych, w dzisiejszym odcinku Alohy przyjrzymy się bliżej najlepszemu produktowi ubiegłego roku – QUAKE. Jak zapewne większość z was miała już okazję słyszeć, produkt ID SOFTWARE, chociaż niezły w wersji dla pojedynczego gracza, prawdziwie oblicze ukazał dopiero w trybie multiplayer – od zabawy 1 na 1 (modem) po łaźnię dla 32 osobników miotających się po Quakeworldzie. Jak grzyby po deszczu powsta-

wały kompilatory umożliwiające budowanie nowych, rewelacyjnych plansz przeznaczonych wyłącznie do zabawy wieloosobowej, bardziej wymyślnych pułapek i potworów, rodzajów broni, kubraczków.

Wraz z ukazaniem się QW, nastąpił kolejny przełom w życiu zapaleńców internautów – zaczęły kształtować się klany, eksterminujące osoby niezrzeszone. Istnieje kilkanaście naszych rodzimych, polskich klanów. Wszelkie informacje na ich temat znajdziesz na stronach

Yooniora (strona poświęcona włości Q, mnóstwo linków i programów, m.in. ponad megowy plik QW <http://www.pk.edu.pl/~pmj/quake>).

Istnieje także rozgrywka w Team Fortress. W wypadku tego cudenka wybieramy sobie postać jaką gramy (snajper, zwiadowca, podpalacz, medyk itp.), a następnie wybieramy team. Celem gry jest zdobycie flagi przeciwnika, która znajduje się przeważnie w zamkach, stojących na przeciwko sobie. Trzeba latać od jednego do drugiego i modlić się, żeby snajperzy akurat patrzyli w innym kierunku.

W okresie wakacyjnym pojawił się poświęcony tylko i wyłącznie tej wspaniałej grze także polski site z mnóstwem pożytecznych informacji, linków itp.:

<http://www.quake.org.pl>

Osobom poszukującym niesamowitych wrażeń polecam poniższe adresy wszystkich serwerów, na których trwają mordercze potyczki:

<http://www.pipo.com/quake>

<http://www-home.calumet.yorku.ca/dcardoso/www/quake.htm>

<http://www.dcs.napier.ac.uk/~st5029>

<http://www.stomped.com/servers.html>

<http://www.bluenews.com>

Z <http://www.panix.com/~sheaslip/qspy> można ściągnąć prosty w obsłudze programik Quake Spy wyszukujący miejsca rzeźni.

Oczywiście, jeśli chcesz grać w sieci, musisz decydować się na komputery stojące jak najbliżej twojego miejsca zamieszkania, by jak najmniej odczuwać opóźnienia związane z transferem danych (lagi i duży ping to pewna śmierć).

PIEKŁO - POLSKIE CENTRUM GIER SIECIOWYCH

Wprawdzie jest jeszcze za wcześnie, by o tym szeroko pisać, ale możemy zdradzić, że wraz z firmą Polbox organizujemy potężny serwer do grania w QUAKE, QUAKE 2, HEXEN 2, MUDy i wiele innych gier. Działa już QuakeWorld (można podłączać się pod adres pieklo.polbox.com) oraz strona WWW z informacjami. Serwis ruszy za 2-3 tygodnie. Zapraszamy wszystkich zainteresowanych do współpracy. Kontaktowy e-mail: mefisto@pieklo.polbox.com.

NIEUSTRASZENI

Przedstawiamy kolejną grę e-mailową, której twórcami są Tomasz Szczepiek, Radosław Karolak i Jędrzej Tarkowski – „NPSiU”. „Nieustraszeni pogromcy smoków i utopców” jest grą e-mailową, opartą na zasadach RPG. Gracz po-

dróżuje po rozległej krainie, wykonując najróżniejsze zadania, odwiedzając wioski, zamki, cmentarze i inne temu podobne miejsca. Walczy z niewinnymi potworami i ratuje przebiegłe dziewice :)

Obecnie istnieją cztery krainy osadzone w świecie Andrzeja Sapkowskiego (ur. 1948, pisarz, autor zbiorów opowiadań „Wiedźmin” 1990, „Miecz przeznaczenia” 1992, „Ostatnie życzenie” 1993 oraz powieści „Krew elfów” 1994, utrzymanych w konwencji fantasy), a każdej z nich gra około 15 ludzi połączonych w grupy bądź działających samotnie. W każdej krainie są przynajmniej dwa zwalczające się stronnictwa, które werbują graczy „niezależnych”. Gracz może brać zlecenia odgórne lub wymyślać własne misje i pozostawiać interpretacje czuwającemu nad przebiegiem rozgrywki Guru.

Gracze mogą werbować NPC-ów (graczy niezależnych, prowadzony przez Guru – może to być np. żołnierz, poborca podatków itp.) i wspólnie podejmować się wykonania trudniejszych zadań. Jak zapewnia Tomek, nie jest wprowadzony ścisły podział na profesje – każdy może wybrać sobie dowolne umiejętności i w zależności od nich kształtować losy swego herosa, np. jeżeli tylko uczestnik NPSiU ukrywający się pod płaszczkiem wojownika postanowi posługiwać się magią, nikt mu tego nie zabroni.

System gry to mieszanka WARHAMMER, SHADOWRUN i gier spod znaku AD&D.

<http://www.nieustraszeni.sitech.pl>

DIABLO PARTY

W dniach 16-17.08 w Warszawie odbył się zlot diablomaniaków z całej Polski. Wśród przybyłych do redakcji zaprzyjaźnionej z nami „Maggii i Miecza” była cała czołówka gry – weterani walczący na Battle.netcie od niepamiętnych czasów: Mariya, Radosny, Kaemikaze (nasz człowiek z H'ameryki), Holger, Evil Eye, Silver, Snake, Golonko, Samuel, Trutiej (chłopie, ty to masz łeb), Pepan, Koliber, Mider, el barto, Acid, Ania, Yossa, der, falcon jak i osoby, które „odkryły” ten produkt dopiero niedawno np. Sheeana i inni... – w sumie ok. 45 osób. W przyjemnej i przyjacielskiej atmosferze, przy dostarczonym przez organizatorów piwku, wesoło płynął czas.

ICQ

W związku z coraz bardziej licznymi apelami odnośnie omawianego w poprzednim odcinku ICQ, podaję adres, pod którym możecie znaleźć spis polskich użytkowników tego programu:

<http://www.cybernet.krakow.pl/icq>

Aloha! współtworzyli:

miguel@ssonline.com.pl

ivan@quake.org.pl

sirian@nieustraszeni.sitech.pl

Red Alert, Duke Nukem 3D
<http://www.polbox.com/f/jasam>
Nieoficjalna strona zespołu T.Love
Bartek Olewiński
<http://www.polbox.com/b/bartman/>
Gry, bajery, komiks
<http://friko.onet.pl/ka/shuvar>
Polska Strona Pakerowa
Tomek Luchowski
<http://free.polbox.pl/l/lusior>
Internet
Łukasz Badura
<http://friko.onet.pl/badlucas/index.htm>
Prywatna strona Sailor Moon
Dorota Kurczyńska
<http://tempac.okwf.fuw.edu.pl/~dkurcz>
Nieoficjalna gry WARHAMMER 40.000
Przemysław Socha
<http://www.polbox.com/s/sochapr>
Polish Grand Prix 2 Page
<http://www.polbox.com/f/jankes>
Klub Piłkarski Widzew
Jordan Busiakiewicz
<http://free.ld.onet.pl/~jordan>
OOBE, Voodoo, Hip-Hop
Camil Majewski
<http://free.polbox.pl/f/jammar>
Najlepsza strona w Internecie
<http://free.polbox.pl/s/super111>
Manga, anime, świetna galeria.
<http://free.polbox.pl/s/smiecho>
Oficjalny serwer GKS KATOWICE
<http://www.gks.katowice.pl>
Polska strona fanów Star Wars
<http://free.polbox.pl/t/turbos/>
Polska strona fantastyki i nie tylko
<http://www.polbox.com/p/piomat>
Internet: Historia, Rozrywka, Nowości
Łukasz Badura
<http://friko.onet.pl/op/badlucas/>
Gry, kody, muzyka i galeria fantazy
Wojtek „Maveric” Dudziński
<http://free.polbox.pl/w/wd1604>
Strona klasy 3d z I LO w Jaśle
<http://www.polbox.com/k/kldz1995>
Łukasz „Gulash” Wojciechowski
<http://www.waw.pdi.net/~gulash>
Tom's Meg Ryan Page
Tomasz Kaniak
<http://www.polbox.com/t/tomkat>
Diablo, Klub, Irc, Icq, X-Files
Jakub Urbaniak
<http://www.polbox.com/p/plbox>
Animowane gify, interaktywne pytania
Michał Marcinkowski
<http://free.polbox.pl/m/mic2000>
Gwiezdne Wojny i nie tylko
Piotr Kasprzyk
<http://www.geocities.com/Hollywood/5287>
<http://free.polbox.pl/v/virtauto>
Paweł Ziółkowski
Wirtualny Auto-Salon - krwista grafika 3D
Kaczuch z Krakowa
<http://free.polbox.pl/k/kaczuch>
Anime, Filmy, Jim Carrey, IRC
Szymon (Saimek) i Marta (Yarethe) Buszkiewicz
<http://www.team.com.pl/ludzie/witek/>
Klub Sailor Moon
Adam Janowski
<http://friko.onet.pl/wa/sailorm>
Kometa Halle Bopp'a i ciekawe informacje
Szymon Rozwadowski
<http://free.polbox.pl/s/szymon5>
Grzegorz Gaj
<http://www.polbox.com/f/fazi100>

Internetowy Klub „X-Files”
Tomasz Łukaszewicz
<http://friko.onet.pl/po/xclub/>
Sebasoft on Internet
Sebastian A. Dusza
<http://www.polbox.com/s/sebasoft>
BASKETBALL WORLD
Tomasz Gerung, Paweł Morawiecki i Filip Pawlicki
<http://www.rubikon.net.pl/basket>
„Ciemna Strona Lola” - strona XvT
Dariusz „Lolo” Michniak
<http://free.polbox.pl/lolo3>
RPG, WFRP, KC, MERP, ZC, itp.
Marcin Kawalerowicz
<http://friko.onet.pl/op/bigger/>
Hackerstwo, terroryzm, giełda itp.
Oskar Mróz
<http://polbox.com/o/oskar1/oskar1.htm>
Secret Service (1-5), Star Wars
Michał Macierzynski
<http://friko.onet.pl/ra/michalm/>
IRC, przeszukiwarki, FTP
<http://www.sprint.com.pl/~tom>
Michaelowi Jordan – informacje
Jacek Pieczętka
http://free.polbox.pl/f/jp23/M_Jordan.html
Spis ludzi na ICQ, linki, chat, klub graczy
Grzegorz Mołdawski
<http://www.polbox.com/s/scsi>
Wojciech Wrona
<http://www.polbox.com/w/wojtas12>
Obszar 51, UFO, X-Files, Roswell
Marcin „Spooky” Osipiński
<http://priv.onet.pl/wa/spooky>
Newsy, testy sprzętu, opisy gier, adresy
Krzysztof Remlinger
<http://free.polbox.pl/k/krzyrem/>
Klan Diablo, IRC dla początkujących
Mariusz Sobol
<http://www.polbox.com/l/lordbolo>
Diablo i Battle.net
<http://www.free.polbox.pl/l/lothar>
GRAND PRIX 2
Marek „Jankes” Jankowski
<http://www.polbox.com/f/jankes>
Gra e-mailowa na bazie Privateera
Maciej Gliwa
<http://free.polbox.pl/w/wmac>
Wszystko o Diablo
Lord.Daab
<http://www.polbox.com/f/fatc>
Humor, NBA, Jordan, Metallica
Paweł Domino
<http://panda.bg.univ.gda.pl/~padom>
Strona polskiej sceny komputerowej
Przemysław Osuch
<http://free.polbox.pl/u/ufoludek>
Opisy najlepszych gier sieciowych
Radosław Rawiński
<http://www.polbox.com/r/ravin>
Gwiezdne Wojny, opowiadania s-f
Paweł Tomczuk
<http://www.geocities.com/Area51/Corridor/7347>
Tupac Snoop Doggy Dogg i Prodigy (zdjęcia)
Marek Ekes
<http://www.polbox.com/e/ekez>
Wszystko o grach i IRC-u. Lista przebojów
Piotr Łój
<http://polbox.com/l/lojek>
Diablo, Babylon Zoo
Kuba Ebert
<http://www.wlkp.top.pl/~uniartpl/q-ba.htm>
Minerały, meteoryty, benchmarki
Marcin Cimała
<http://www.polbox.com/m/mmmccc>
Zgłoszenia: stronywww@ssonline.com.pl

KGB NEWS

KOLOROWY
GROUWY
BIULETYM

**BARDZO TANI
SPECJALNY
DODATEK DO
SECRET SERVICE**

**PARAMILITARNY
MAGAZYN DLA
WOJOWNIKÓW**

Pięćdziesiątka już za nami, do setki coraz bliżej. To do czegoś zobowiązuje. Trzeba nam odmiany albo raczej – powiewu świeżości. Zmiany, jakie zamierzamy wprowadzić, nie będą żadną rewolucją, wykształcą się samoistnie (czyli przy drobnej pomocy redakcyjnej kolegiaty i waszej) w drodze ewolucji, tak abyście nie przeżyli szoku i zdążyli się z nimi oswoić.

1. Na dobry początek poważne zmiany przeszedł dział, zwany dotychczas Poradnikiem Gracza, a obecnie: W Imadle. Postanowiliśmy nadać mu nową formułę i wyodrębnić od reszty materiałów. W SS'51 przechodzi właśnie pierwsze stadium rozwojowe, a ostatecznie ustabilizuje się już po kilku najbliższych numerach. Po pierwsze, będzie go łatwo rozpoznać po rampach pomalowanych w ostrzegawcze czarno-żółte pasy. Po drugie, będzie więcej tekstu, a mniej screenów, czego pierwowzorem jest

już poradnik do HEXEN 2. I może kiedyś powstanie też strona strategiczna, otwierająca dział i omawiająca różne ważne dla każdego gracza zagadnienia – taktykę sztucznej inteligencji, rozgrywkę multiplayer itp.

zji, tylko różne informacje dla fanów PlayStation, Saturna i Nintendo 64. Kowboje konsoli jednak nic na tym nie tracą, a nawet zyskają – kupując nowe pismo NEO, w całości poświęcone grom konsolowym i automatom.

cały towar jest prosto z pieca, a najświeższe wypisujemy na okładce. Z ręką na sercu, gdyby tylko SS miał więcej stron... kolejka gier jest przepotworna. Za miesiąc planujemy rozwiązać i tę kwestię i sczyścić ją do zera, żeby zdążyć przed Gwiazdką.

The Day After

2. Rubryka HELP prawdopodobnie pójdzie w niepamięć, a to z powodów czysto praktycznych – po prostu, zanim odpowiedź ukaże się w druku, większość z was zdąży już uporać się z problemem. Natomiast Tipsy pozostają, są w końcu wybawieniem dla wszystkich, którzy cierpią na brak cierpliwości. A chyba lepsze jest piętnaście gorących Tipsów na temat niż czterdzieści zwiędłych, prawda?

3. Rzut Okiem już w SS'49 przeżył małą transformację; obecnie nazywa się SSerwis Informacyjny i gromadzi świeże wiadomości z rynku gier, nie tylko o samych grach. Rolę zapowiedzi lepiej spełnia teraz dział W Przygotowaniu, prezentując obszerniejszy treściowo i bogatszy ilustracyjnie materiał. Podobnie strony konsolowe – już nie będzie recen-

3. Amigi są gatunkiem skazanym na wymarcie... My jednak (a Wicik przede wszystkim) ręki do tego nie przyłożymy i rezerwatu nie zlikwidujemy, o ile jeszcze znajdą się jacyś ostatni Amigowcy (hej, odezwcijcie się!).

W numerze mamy sporo premierowego materiału, w tym trochę exclusive'ów. Tym razem zawalczyliśmy głównie o JEDI KNIGHT, INCUBATION, RIVEN i TUROK, ale to nie jedyne gwiazdy numeru! Aby nie kłuć w oczy zrezygnowaliśmy z wklejania wszędzie słynnego żółtego jajka. I tak

W sumie sporo tego nowego. A co Wy o tym wszystkim sądzicie? Jak podobają się Wam zmiany? Napiszcie, a z pewnością wykorzystamy Wasze uwagi. Wszak nie zapominamy, że każdy numer musi być lepszy od poprzedniego.

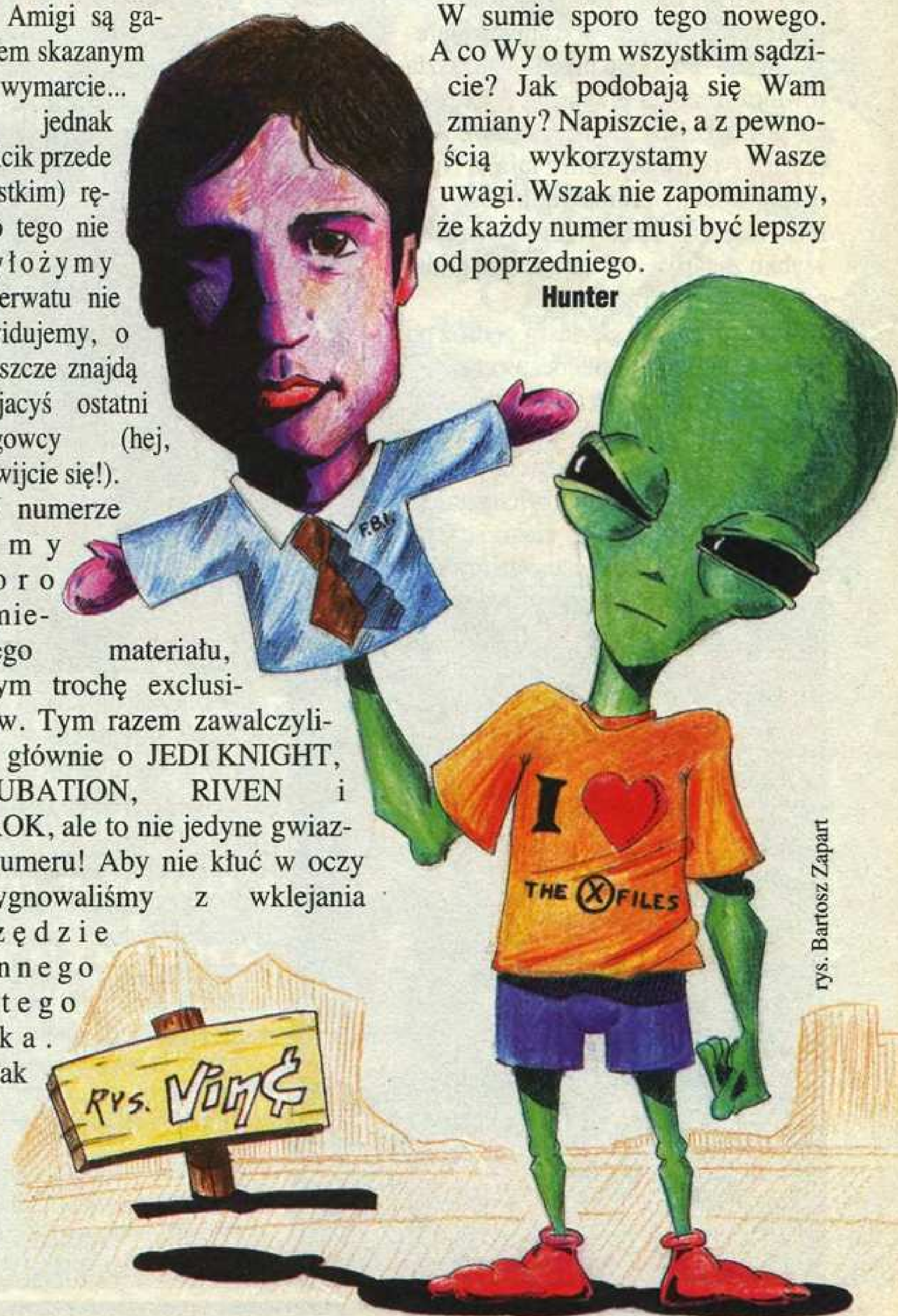
Hunter

W NUMERZE	
ALOHA! INTERNET!	str. 76
X-FILES	str. 80
GRY FABULARNE	str. 80
STAR WARS	str. 82
TIPS & TRICKS	str. 84
PRZECIEKI + SUPERY	str. 86
VOODOO KORNER	str. 88
PRENUMERATA	str. 90

SPROSTOWANIE

Wszystkich zainteresowanych opisywaną w ubiegłym numerze kartą Diamond Monster Sound informujemy, że oficjalnym jej dystrybutorem jest firma:

ULTRAMEDIA
Warszawa, ul. Nowogrodzka 4
tel/fax (022) 628 80 74
Za pomyłkę przepraszamy



rys. Bartosz Zapart



X 25 sierpnia 1996 roku Randy Perry, jeden z X-Files (fani X-Files), napisał list, w którym starał się podsumować ówczesną wiedzę amerykańskich widzów o wydarzeniach w serialu. Obecnie Polacy są mniej więcej opóźnieni o rok w stosunku do naszych zaoceanicznych przyjaciół, więc analiza porównawcza może się przydać dla rozjaśnienia sytuacji i podsumowania wątków. W liście Perry'ego czytamy:

"W jakimś momencie zdołaliśmy (my, czyli ludzka rasa) wejść w posiadanie obcego DNA, prawdopodobnie w wyniku rozbicia UFO. Sądzę, że miało to miejsce pod koniec drugiej wojny światowej. Do Ameryki sprowadzono niemieckich i japońskich naukowców, którzy przed i w czasie wojny dokonywali straszliwych eksperymentów na ludziach. Naukowcom tym zapewniono azyl i bezpieczeństwo, pozwolono im prowadzić próby stworzenia ludzko-obcej hybrydy; podobnych działań dopuszczali

się także naukowcy amerykańscy (np. doktor „Erlenmeyer Flask”, o ile był Amerykaninem). Eksperymenty się powiodły, a hybrydy – ze względu na obce DNA – uzyskały paranormalne cechy (umiejętności lecznicze

wiednie do hybrydyzacji. Wiemy, że data kolonizacji jest już blisko..."

X Teraz, po śmierci X'a, spotkaniu z klonem Samantha i wyleczeniu matki Foxa przez zmiennokształtne, wiemy du-

THE X-FILES

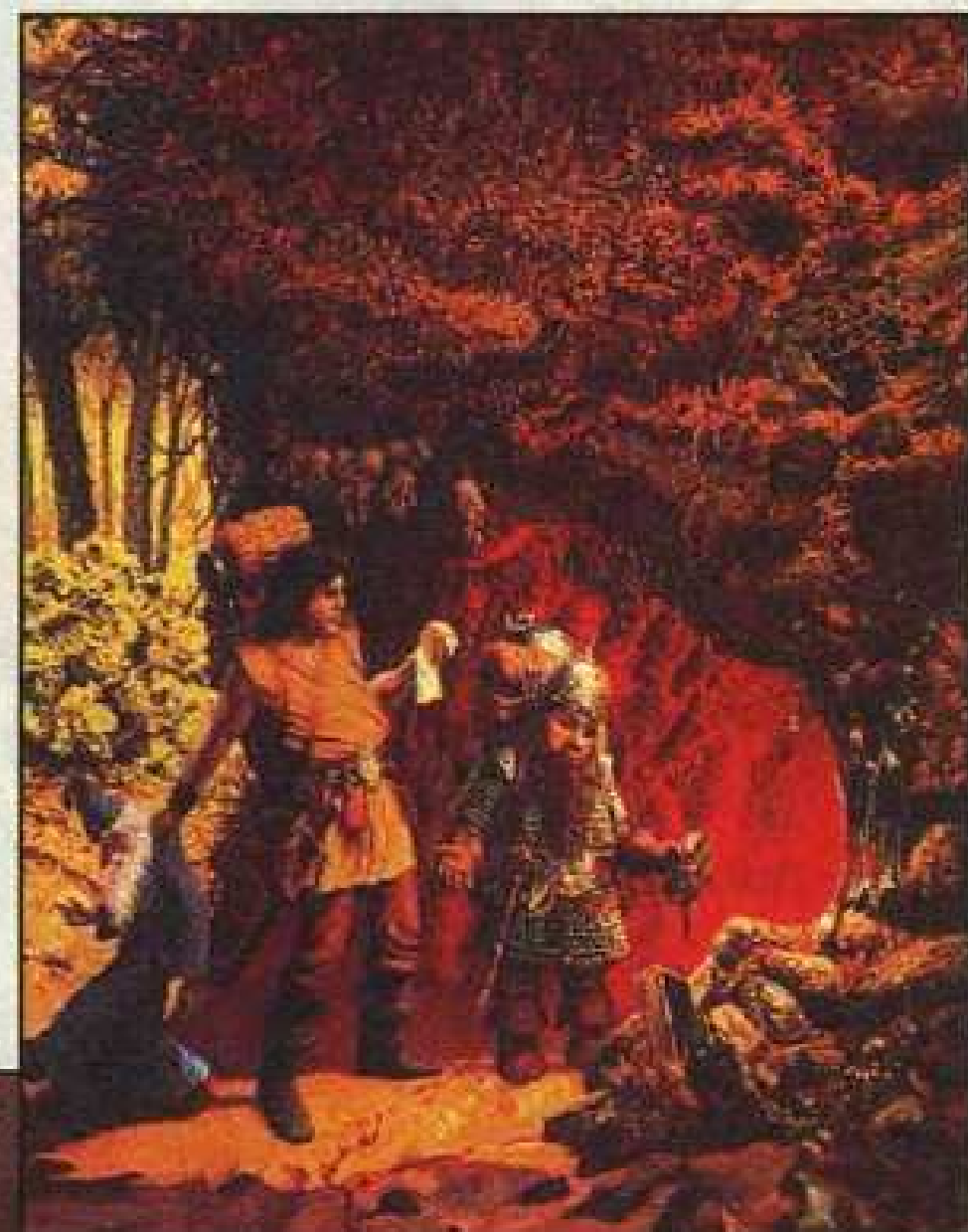
Jeremiasza Smitha, zdolność oddychania pod wodą Secare'a, itd.). Dodatkowo, hybrydy zostały sklonowane, by wypełnić i w rezultacie skolonizować Ziemię (prawdopodobnie za niektóre sznurki pociągają nieznani nam bliżej Obcy). Niektórzy ludzie, jak Człowiek Pałacy Papierosy, otrzymali propozycję objęcia władzy w tym świecie Nowego Porządku – w zamian za pomoc przy projekcie. To było za dużo dla Billa Muldera: chciał odejść. Jako zabezpieczenie, jego byli współpracownicy porwali Samantha. Oprócz tego, naukowcy porwali także (obdukcje) ludzi, których DNA zdawało się być odpo-



Pewnego dnia moja osobowość uległa radykalnej zmianie. Po kilku rzutach dziwnymi kostkami stałem się młodym, rudobrodym krasnoludem, który wraz z odziedziczonym po swoim walecznym dziadku młotem bojowym, pieszczotliwie nazywanym „Różdżką”, rusza na poszukiwanie przygód w krainach Starego Świata. Podobna przemiana zaszła również u moich przyjaciół – teraz są to: początkujący złodziej z Altdorfu, utytułowany bard z miasta Nuln oraz ostrouchy czarodziej z Lasu Loren. Wszyscy niezbyt doświadczeni, szybko zadarliśmy z największą gildią czarodziejów w okolicy.

Tak rozpoczęła się nasza podróż po pełnym przygód i niebezpieczeństw świecie Warhammera. Na każdym kroku czyhały na nas niespodzianki, zupełnie inne niż w codziennym życiu. Zamiast niezapowiedzianego sprawdzianu z fizyki ciała stałego i chemii organicznej, musieliśmy sta-

wiać czoła potężnym czarnoksiężnikom (i to częściej niż się tego spodziewaliśmy) i bestiom z głębin Królestwa Chaosu, zwiedzać cuchnące podziemia pełne przerażających szcurołudzki czy też opętane przez złe moce zamczyska. Szybko zdaliśmy sobie sprawę, że odgrywanym przez nas postaciom, mimo że wiecznie narażonym na niebezpieczeństwa, jest w tym wymyślanym świecie chyba



znacznie lepiej niż nam w naszym realnym. Dlatego też z niecierpliwością oczekiwaliśmy każdego następnego spotkania, na którym choć na kilka godzin mogliśmy się tam przenieść i przeżywać przygody, znane nam dotąd tylko z ulubionych książek. Krainy z gier fabularnych czekały na nas otworem.

Gry fabularne, na zachodzie zwane role-playing games, wielu osobom mogą się kojarzyć z takimi tytułami, jak EYE OF THE BEHOLDER, ULTIMA czy LANDS OF

LORE. Nie o nich jednak chciałbym teraz opowiedzieć. Prawdziwe (niekomputerowe) gry role-playing powstały znacznie wcześniej. Były to czasy, gdy o komputerze na domowym biurku nikt nawet nie marzył. Wtedy to dwóch panów z za „wielkiej wody” stworzyło

Rebelii (Star Wars Role Playing). Najbardziej popularnymi stały się jednak systemy oparte na światach wymyślonych od podstaw – Advanced Dungeons & Dragons, Warhammer, Runequest, Traveller, Ars Magica, Pendragon, Cyberpunk 2020, Shadowrun, Mutant

Gry fab

- inne (lepsze)

pierwszą grę RPG, zwaną Dungeons & Dragons. Tymi pionierami byli Gary Gygax i Dave Arneson. Gdy sprzedano pierwsze egzemplarze D&D, nikt nie przypuszczał, że ta pełna błędów i niejasności, wydrukowana na domowej drukarni gra przetrwa choć chwilę na twardym rynku amerykańskim. Okazało się, że D&D, nie dość że się utrzymała na rynku, to zdobyła olbrzymie rzesze zwolenników. Rozpoczął się szybki rozkwit tego rodzaju gier. Od tego czasu powstały dziesiątki różnych systemów. Twórcy czerpali pomysły, opierając się na literaturze fantastycznej lub filmie bądź wymyślali swoje światy zupełnie od początku. Powstały systemy bazujące na literaturze Tolkiena (Śródziemie), Moorcocka (Stormbringer), Żelaznego (Amber), Lovecrafta (Zew Cthulhu) oraz na znanych seriach filmowych, takich jak Gwiezdne Wojny czy Star Trek. Mamy zatem możliwość wzięcia udziału w Wojnie o Pierścień (Middle Earth Role Playing) czy też jako agenci Biura Bezpieczeństwa Imperium rozpracowywać działającą we Flocie siatkę wywiadowczą Sojuszu

Chronicles, Wampir: Maskarada czy Kult. Każdy z tych systemów jest wyjątkowy i różny od pozostałych, i każdy ma swoich zagorzałych zwolenników. Łatwo się o tym przekonać, surfując po Internecie, gdzie do każdego wydanego systemu RPG można znaleźć całe tony materiałów przygotowywanych przez graczy na całym świecie.

Często grający w RPG spotykają się z pytaniami: jak to działa, o co w tym wszystkim chodzi. Każdy



zo więcej na temat tego, co dzieje się wokół Muldera i Scully. Nie ma się jednak czego obawiać: cały czwarty sezon to jeszcze bardziej mroczna i zaskakująca opowieść o losach naszych ulubieńców (przypominam: Scully dowiaduje się, że ma nieuleczalny nowotwór), kończąca się – przeskoczcie do następnego aka-

pit, jeśli nie chcecie wiedzieć – samobójstwem Muldera po tym, jak Scully pokaże mu niezbity dowód, że wszystkie jego teorie dotyczące UFO są fałszywe. Jednak, czy ciało z przestreloną skronią faktycznie należało do Foxy, okaże się dopiero w listopadzie (w USA zaczną być nadawane odcinki 5-tej, najprawdopodobniej ostatniej serii Archiwum-X).

Na nasze szczęście, nawet jeśli pogłoski o zakończeniu serialu efek-

townym filmem kinowym (premiera w USA w lecie 1998) okazały się prawdziwe, mamy jeszcze „Millennium”. Co to takiego? Twórcą „Archiwum-X” jest Chris Carter. Rok temu uznał, że same przygody Muldera i Scully nie zadowolają go i wymyślił serial „Millennium”, który od miesiąca nadawany jest późnymi sobotnimi wieczorami w telewizji TVN (praktycznie dostępnej na terenie całego kraju). Bohaterem filmu jest Frank Black, były pracownik FBI, który posiada zdolność wnikania (empathia) w myśli ludzi przesiąkniętych złem (np. seryjni mordercy). Frank należy do organizacji o nazwie „Millennium”, która zajmuje się walką z nasilającą się przestępczością. Przełomy wieków zawsze wywoływały emocje, ale teraz mamy do czynienia z przełomem tysiącle-

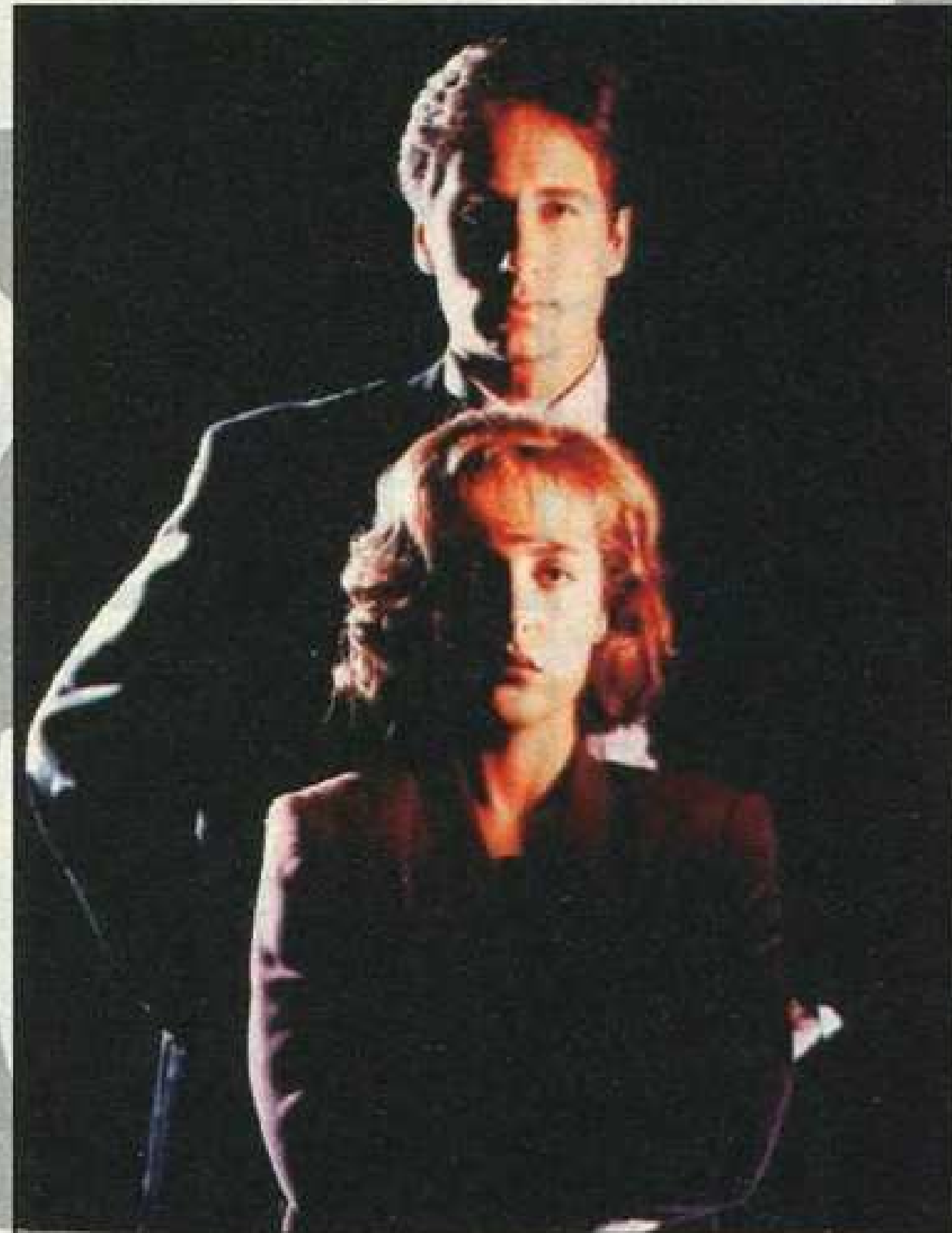
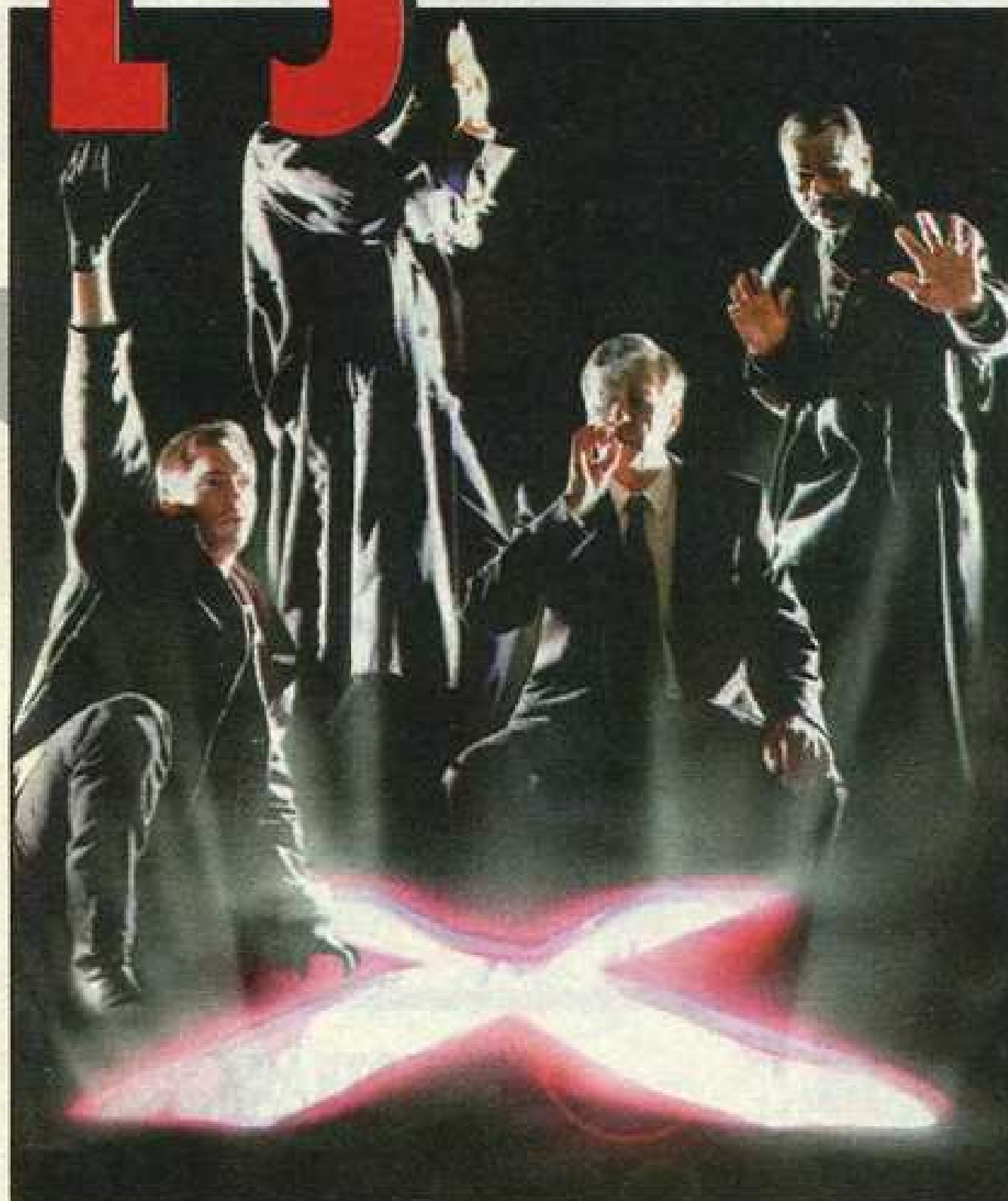


rys. Marcin Wilkoszewski

ci i wszystkie siły zła zostają wypuszczone na wolność...

Uwaga: choć serial jest mieszanką fantastyki i rzeczywistości, trudno w nim szukać zabawy i ciepła. Jeśli weźmiecie tak drastyczne odcinki „Z Archiwum-X” jak „Revelations” czy „The Field When I Died” i pomnożycie przez sześć sześć sześć, może wtedy uda wam się objąć wyobraźnią mroki, jakie otaczają „Millennium”. Chris Carter na pewno w młodości wbił lalkom gwoździe w oczy...

Hard Drinking Man



z systemów ma swoje własne zasady i mechanikę gry, jednak pewne kanony, które obecnie charakteryzują gry fabularne, zostały nakreślone w już Dungeons & Dragons. Gracze nie występują przeciwko sobie, lecz tworzą jedną, zwartą drużynę, której zada-

Każdą postać charakteryzuje szereg cech, dzięki którym przekłada się ją na język zasad, pozwalając określić szanse powodzenia wykonywanych przez nią czynności. Każdy system nazywa te cechy inaczej, z reguły są to np. Siła, Zręczność, Inteligencja, Wytrzymałość, cechy charakteru i wyglądu.

W RPG wszystko rozgrywa się w wyobraźni graczy i Mistrza, dlatego właśnie ten ostatni musi się bardzo napracować, by gra była udana. Powinien tak opisywać otaczający bohaterów

świat, aby grający widzieli go oczami swojej wyobraźni i dobrze wczuli się w prowadzone przez siebie postaci. Dzięki temu gra nie jest ograniczona wielkością planszy, ustalonymi formami zachowań, ilością megabajtów czy szybkością procesora. W grach fabularnych jedyne granice wyznacza nam własna wyobraźnia.

Youzi



ularne

światy

niem jest wypełnianie misji wyznaczanych im przez Mistrza Gry na kolejnych przygodach, czyli spotkaniach graczy. Ale niemal każdy gracz dąży do potęgi, bogactw, sławy i szczęścia.

Świat w RPG opiera się na realiach fantasy, science fiction lub horroru. Gracze dowiadują się o nim, słuchając Mistrza Gry – opisów sytuacji, okolicy, wydarzeń. Gracz będący Mistrzem Gry jest najważniejszą osobą – kontroluje przebieg gry, wymyśla przygody, które będą przeżywali bohaterowie i opisuje efekty ich działań. Jest przeciwnikiem graczy w tym sensie, w jakim dla nas jest samo życie.

Gracze tymczasem prowadzą swoje postacie, stworzone według ustalonych zasad i mieszczące się w realiach wyimaginowanego świata. Można dzięki temu stać się uczniem czarodzieja w świecie fantasy, gwiazdą przemyślnikiem w świecie SF czy też agentem specjalnym FBI, prowadzącym sprawę trudnych do wyjaśnienia morderstw w pobliżu starego cmentarza dla zwierząt, grając w system oparty na horrorze.

ALONE IN THE DARK



UWAGA
NAJWIĘKSZY
FALSTART NASZYCH
CZASÓW
SZCZEGÓŁY WKRÓTCE!!!

PRAWIE
DARMO
29,90
PC CD

Nikt do tej pory nie śmiał sprzedawać gier tak tanio

Alone In The Dark - GRA
Alone In The Dark 2 - Demo
Alone In The Dark 3 - Raport z produkcji
Dziennik Edwarda Carnaby - KOMIKS 52 strony
Opis przejścia gry (SOLUTION) - po polsku
dodatkowo **SUPER KONKURS**
i wiele radości...

Gra 3D, Pełna wersja z udźwiękowionymi dialogami
Małe wymagania sprzętowe – PC 386 i napęd CD-ROM
Fabula oparta na prozie Lovecrafta
Wyróżniona Licznymi Prestiżowymi Nagrodami

Jak dochodowym interesem są „Gwiezdne Wojny”, George Lucas przekonał się już dawno. Nie dziwi zatem nikogo, że właściciel najzasobniejszego konta w Hollywood stara się eksploatować swoją złotodajną żyłę bez umiaru.

HISTORIE NIEDOPOWIEDZIANE

Zapewne każdy fan zadawał sobie kiedyś pytanie: co działo się z jego ulubionymi bohaterami w czasie pomiędzy „Imperium Kontratakuje” a „Powrotem Jedi”. Otóż okazało się, że działo się i to bardzo dużo. Tę czasową lukę wypełnia właśnie opowieść Cienie Imperium. Taki epizod 5 i 1/2. Co ciekawe, historia ta nie jest jednostronna. Dzięki kilku firmom możemy się cieszyć nią z kilku perspektyw. Poszczególne elementy tego epizodu opisują akcję widzianą oczami kilku bohaterów i kładą silniejszy nacisk na inne wydarzenia. Podstawą wszystkiego jest książka „The Secret of Star Wars: SOTE”, która porusza te przemilczane sprawy.

Natomiast w książce Steve’a Perry’ego „Shadows of the Empire”, która ukazała się na Zachodzie również w wersji audio, znajdują się główne wątki całej akcji, widziane m.in.

przez Luke’a i Leię. Pojawiają się nowi bohaterowie, jak przemytnik Dash Rendar czy przywódca przestępczego podziemia Xizor (czyt. Szi-Zor).

Kolejny rozdział to sześcioczęściowa seria komiksowa wydana przez Dark Horse. W komiksie główną rolę odgrywa łowca nagród Boba Fett, który ma za zadanie dowieźć do pałacu Jabby zamrożonego w karbonicie Hana Solo. W rzeczywistości nie była to przyjemna podróż, nawet dla takiego cwane go liśa jak Boba. Jego problem polegał na tym, że po ucieczce z Miasta w Chmurach w ślad za nim ruszyli

przyjaciele Solo z Rendarem na czele. Jeszcze inaczej widzimy akcję w grze komputerowej SHADOWS OF THE EMPIRE. Tutaj pierwsze skrzypce odgrywa Dash Rendar. W nową postać panteonu gwiazd wciela się gracz, który ma przed sobą kilka zadań: ucieczka z Hoth, odnalezienie Hana Solo i uratowanie Skywalkera przed Xizorem.

MAŁO?

Wymienione powyżej dobra to tylko wierzchołek góry lodowej. Dla fanów gier fabularnych niestrudzona firma WEST END GAMES przygotowała



siały ukazać się nowe figurki z Kennera i z serii Micro Machines. Poza tym jeszcze kilka mniej znanych firm dorzuciło swoje dwa grosze w postaci np. masek i figurek winylowych

STAR WARS™

inni łowcy, którzy chcieli przejąć nagrodę. W pościg udali się także

dodatek w postaci sourcebook. Jeśli ktoś gra w RPG SW, a nie dotarł jeszcze do wydarzeń z „Powrotu Jedi”, to powinien uzupełnić swoją kolekcję. Książka RPG zawiera tradycyjnie charakterystyki postaci, opisy nowych pojazdów i uzbrojenia. Wielbiciele karteczek w niedługim czasie będą mogli nabyć rozszerzenie do swojej gry. Ma się ono ukazać zaraz po dodatku Endor. Trochę nie chronologicznie, ale tak odnalazłem w zapowiedziach Decipher. Na rynku zabawek obowiązkowo mu-

SOUNDTRACK

Jakież było moje zdziwienie, gdy w sklepie muzycznym natknąłem się na płytę z muzyką opartą na... książce „Cienie Imperium”. Pomysł stworzenia muzyki powstał zaraz na starcie projektu SOTE. Ciężar tego zadania wziął na swoje barki Joel McNeely. („Terminal Velocity”, „Young Indiana Jones Chronicles”). Soundtrack z „Shadows...” to nie jest przeróbka znanych utworów Johna Williamsa, ale zupełnie nowa produkcja (oczywiście poza głównym



Czarne charaktery w Galaktyce

Star Wars, jak każdy inny film, nie zaistniałby bez czarnych charakterów. Przerazający może być fakt, że są oni bardziej uwielbiani od bohaterów pozytywnych. W swoich listach czytelnicy udowodnili to już wielokrotnie. Nie pozostaje nam więc nic innego, jak przybliżyć sylwetki tych najczarniejszych.

Oto oni, wasi ulubieńcy:

Darth Vader

W roku 55 PRS miało miejsce wydarzenie, które wpłynęło na historię Ga-

Galaktyki. Urodził się wtedy mały chłopczyk, Anakin Skywalker. To dziecko tylko z pozoru było normalne, bowiem drzemała w nim potężna siła. W 35 roku PRS Anakin zaprzyjaźnił się z o pięć lat starszym od siebie Benem Kenobim. On to właśnie odkrył potęgę Mocy chłopaka i postanowił nauczyć go wykorzystywać ją do czynienia dobra. Nie takie jednak było przeznaczenie Anakina. Wbrew naukom swojego Mistrza poznał sekretne nauki pradawnych Sithów i dzięki nim odkrył potęgę Ciemnej Strony Mocy. Gdy Ben przejrzał na oczy, było już za późno, i nie udało mu się przeciągnąć młodego adepta na ścieżkę dobra. Ich przyjaźń zakończyła się śmiertelnym pojedynkiem rozegranym w wulkanicznej scenerii. Przyniósł on klęskę ciemnemu Jedi, który runął w jezioro lawy. Wydarzenie to ostatecznie miało nakreślić dalsze losy Anakina, który od tego momentu był już tylko Darthem Vade-

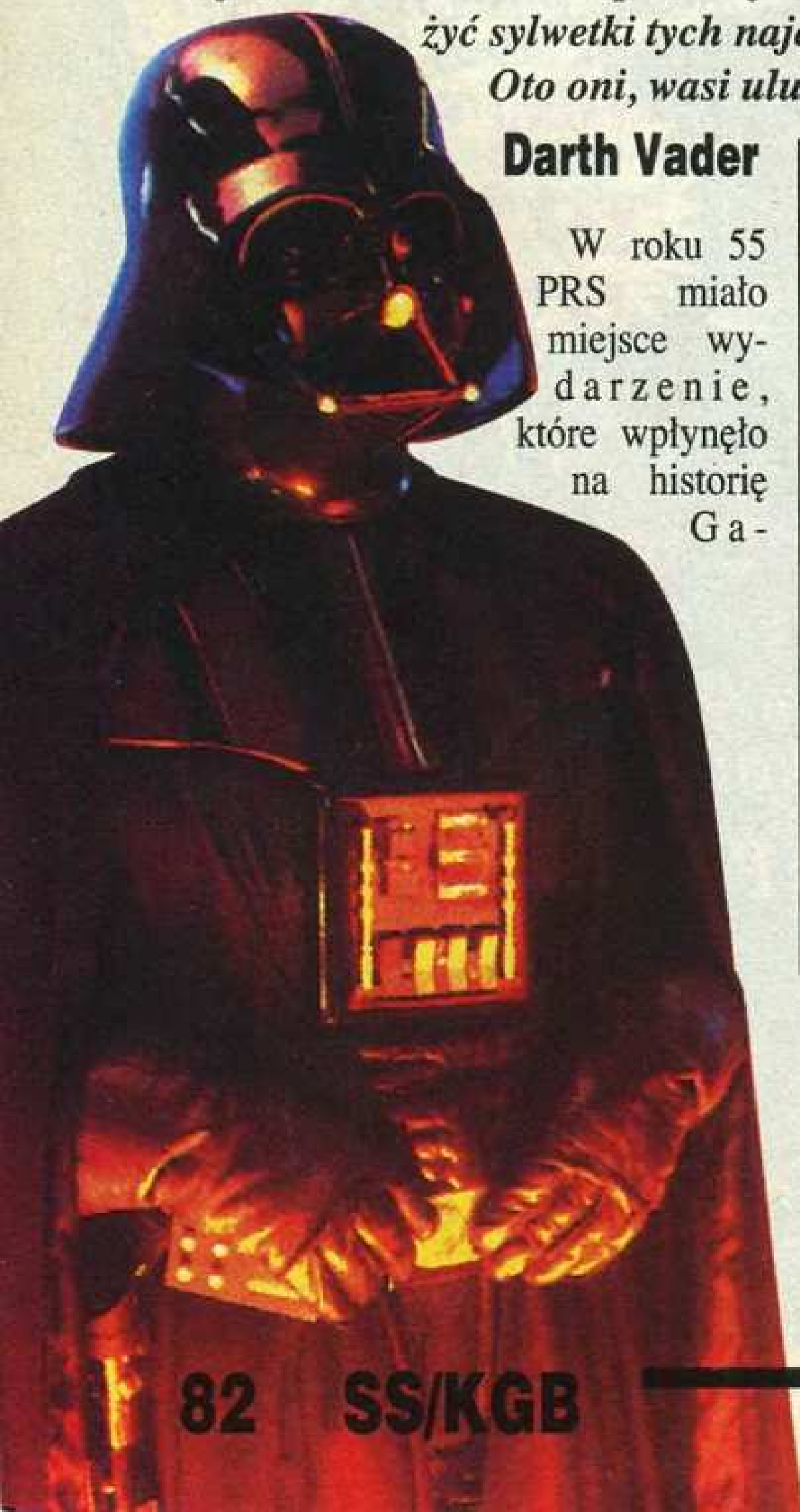
rem – ciemnym Jedi, o władniętym obsesją służenia siłom mroku. Od tego pojedynku przestał być człowiekiem w pełni tego słowa znaczeniu. Jego procesy życiowe podtrzymywane były tylko dzięki specjalnej zbroi, która siała nie mniejszy postrach niż jej właściciel. Widząc to, Ben Kenobi postanowił rozdzielić i ukryć dzieci Anakina, Leię i Luke’a.

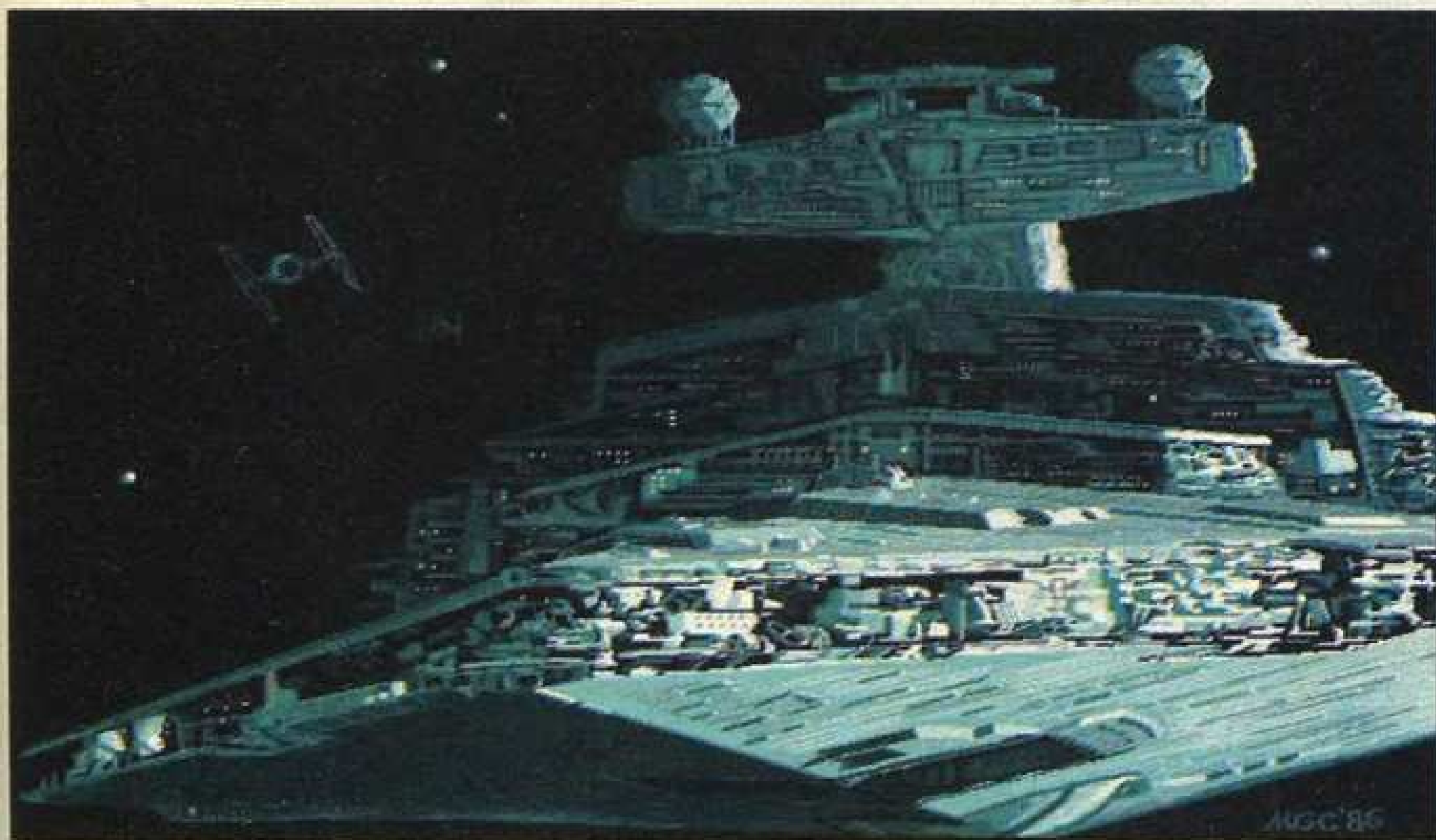
Vader zaczyna jednak robić swoje. Złą sławę przyniosło mu dowodzenie eksterminacją wszelkich istot posługujących się Mocą. Przysłużył się tym samym swojemu nowemu Mistrzowi, Imperatorowi Palpatinowi. Vader został prawą ręką Imperatora i miał nieograniczoną swobodę działania oraz olbrzymie wpływy w całym Imperium. Mimo to nie przykładał on w ogóle uwagi do tak przyziemnych spraw, a tłumy dworskich dostojników i petentów, kręcących się wokół Imperatora, uważał za zgraję bezczelnych prymitywów. Głównym narzędziem terroru, oprócz jego mitycznej siły, była dla Vadera imperialna flota, a szczególnie jego okręt „Executor”. Ten potężnie uzbrojony okręt klasy Super Star Destroyer mógł sam sprostać niemal każdej napotkanej przez Imperium sile. Z drugiej strony „Executor” cieszył się złą sławą nie tylko przez swą



siłą bojową, ale i największą liczbę zwolnień, których udzielał osobiście Czarny Lord. Każde pojawienie się Vadera w dowolnej sekcji tego okrętu budziło strach wśród załogi. Nikt nie mógł być pewnym swojego losu, szczególnie w czasie gotowości bojowej. Lecz mimo to niemal każdy odważny oficer imperialnej floty chciał na nim służyć, gdyż to była najszybsza droga do awansu.

Nie można jednak traktować Lorda Sith jako bezmyślnej maszyny na usługach Imperatora. Gdy na scenę wkroczył jego syn Luke, w głowie Vadera zaczął powstawać plan. Zamierzał przeciągnąć na stronę mroku





tematem). Skomponowaną muzykę nagrano przy udziale Royal Scottish National Orchestra wraz z chórem w Glasgow. Klimat jest mniej gwiazdny, a bardziej przyziemny. Powodem tego są miejsca, w których toczy się akcja. Mamy więc m.in. Gall, Coruscant i Beggar's Canyon. Ciekawostką jest walc, przy którym Leia tańczy pod wpływem Xizora. Muzyka może stanowić świetny podkład muzyczny do sesji Role Playing. Na płycie ponadto można znaleźć pierwsze strony komiksu, kilka minut z książki audio i galerię rysowników Star Wars.

END?

Spotkałem się ostatnio ze stwierdzeniem, że mody szybko mijają i taki sam los spotka niedługo Gwiazdne Wojny. To prawda, że boom na SW po roku 1983 opadł, ale od 1993, czyli od ukazania się pierwszej powieści Timothy Zahna, a także X-Winga z LUCASARTS, powrócił i to z niespotykaną wcześniej energią. Książki, komiksy, gry, Special Edition, wszystko przynosi milionowe zyski producentom.

W żadnym przypadku najbliższe lata nie przyniosą ze sobą zmniejszenia zainteresowania, a wręcz przeciwnie. Książki i komiksy będą dalej się ukazywać (w tym oczekiwana nowa powieść Timothy Zahna), LUCASARTS zapowiada kolejne gry, a najważniejsze wydarzy się w roku 1999, kiedy to na ekrany wejdzie pierwszy epizod gwiazdnej sagi.

Rif



swojego syna, by wraz z nim zdezonizować Imperatora i wspólnie rządzić galaktyką. Ale nie wszystko potoczyło się tak, jak zamierzał. Dziś możemy już tylko gdybać, jak by wyglądała Galaktyka pod rządami Vadera.

Opinii o naszym bohaterze jest wiele. Ma on szerokie grono swoich zwolenników wśród wielbicieli Sagi. Ciekawe, czy więcej ma ich ojciec czy syn?

Jak widzi Dartha Vadera redakcja SS?

Decybeliusz: „Niesamowita postać – najbardziej charakterystyczna i najwdzięczniejsza z całej Trylogii, astmatyk, okryty mroczną tajemnicą, człowiek (?) noszący piętno jakiejś dawnej tajemnicy lub gorycz porażki, której ledwie można się domyślać.”

Hunter: „Vader? To taki gościu w czarnym kostiumie, dyszący jak przy orgazmie. Zdrajca Imperium.”

Rif: „Kultowa postać. Sceny z jego udziałem są najlepsze. Ach, mieć taką Moc.”

LMK: „Moja ulubiona postać! Bezwzględny i okrutny. Mam do niego sentyment. Raz się z nim nawet spotkałem w... grze RPG.”

Rif & LMK



HURTOWNIA PROGRAMÓW

i gier komputerowych PC CD ROM

JEŻELI CHCESZ POZNAĆ WSZYSTKIE NOWOŚCI PC CD ROM ZOBACZ NASZĄ STRONĘ W INTERNECIE.

www.play-cd.com

W NASZEJ OFERCIE ZNAJDZIECIE PONAD 400 POZYCJI PC CD ROM 60 PRODUCENTÓW I DYSTYBUTORÓW OPROGRAMOWANIA Z CAŁEJ POLSKI.

WIRTUALNE NOWOŚCI PC CD

OUTLAWS - tel.

AFTER MATCH TO RED ALERT - tel.

WARLORDS III - 110 zł

NO RESPECT - tel.

TOTAL ANNIHILATION - 110 zł

INTERNATIONAL RALLY

CHAMPIONSHIP - 100 zł

CONQUEST EARTH - 110 zł

CONSTRUCTOR - 100 zł

NHL 1998 - 110 zł

BROKEN SWORD 2 - tel.

JEDI NIGHT - tel.

(przykładowe ceny zbytu netto)

PLAY[®]

OPROGRAMOWANIE CD-ROM

PEŁNA OFERTA POLSKIEGO SHAREWARE

(200 tytułów)

JUŻ OD 9 ZŁ NETTO !!!

SKONTAKTUJ SIĘ Z NAMI

my pomożemy Ci stworzyć

najlepszy sklep multimedialny w Twoim mieście !!!

NAWIĄŻEMY WSPÓŁPRACĘ ZE SKLEPAMI KOMPUTEROWYMI I KSIĘGARNIAMI NA TERENIE CAŁEJ POLSKI.

GWARANTUJEMY :

- NAJWYŻSZE Z MOŻLIWYCH RABATY HURTOWE
 - NAJNIŻSZE Z CEN W KRAJU
 - NAJWIĘCEJ MATERIAŁÓW REKLAMOWYCH
 - DARMOWĄ REKLAMĘ
- W PRASIE FACHOWEJ I INTERNECIE !!!

BIURO HANDLOWE WARSZAWA:

WARSZAWA 01-652

ul. Potocka 14 pawilon 2

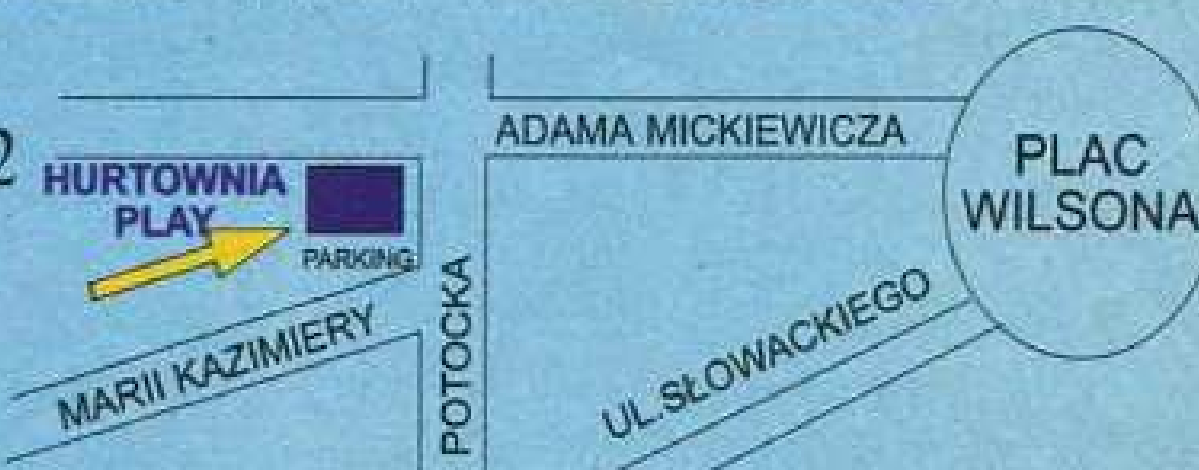
tel. (022) 33-08-09

tel. (0601) 22-50-96

fax (022) 33-08-09

e-mail: play-cd@poland.org

internet : www.play-cd.com



tips & tricks



BETRAYAL IN ANTARA (PC)

Cheaty wpisuje się po wciśnięciu Ctrl - Shift - Z:
 gotta have magic - Aren dostaje wszystkie zaklęcia
 why am i so dull - dopala wszystkie statystyki
 man does my leg hurt - leczy gościa
 supermarket for the rich - rzeczy, rzeczy, rzeczy
 some call me tim - zabija (w czasie walki) wszystkich przeciwników.



HEXEN 2 (PC)

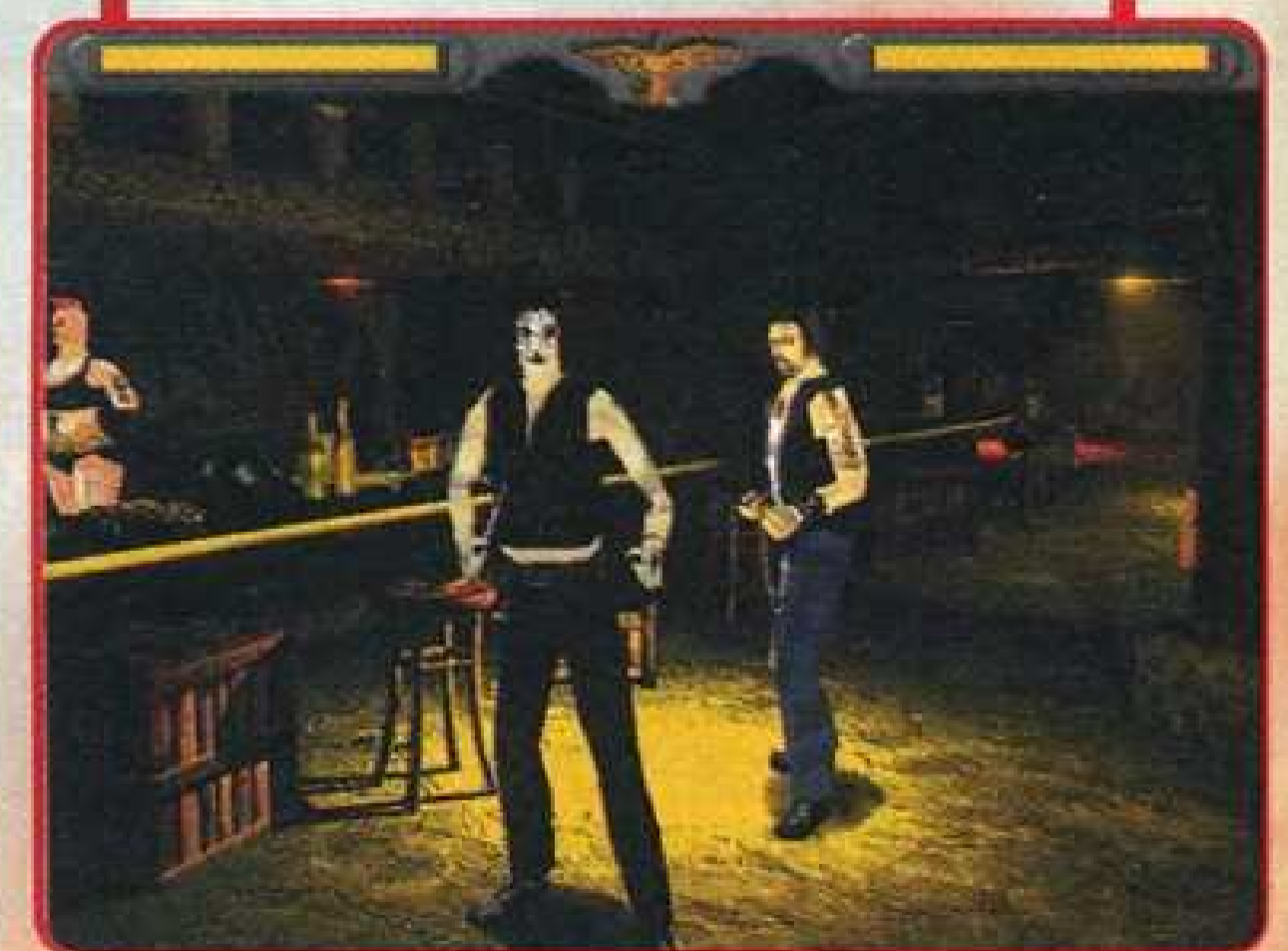
god - godmode ON/OFF
 noclip - to co zwykle ON/OFF
 notarget - przeciwnicy cię nie rozpoznają ON/OFF
 changelevel X - zmienia level (X= level)
 restart - restartuje level
 name X - zmienia twoje imię (X= nowe imię)
 give h X - daje zdrowie (X= ilość punktów - maksimum 999)
 give 2 - broń 2
 give 3 - broń 3
 give 4 - broń 4
 impulse 9 - wszystkie bronie i mana
 impulse 14 - owca
 impulse 23 - pochodnia
 impulse 43 - bronie, mana, przedmioty
 impulse 44 - papa przedmiotku
 impulse 10 - zmienia broń
 impulse 13 - podnosi przedmiot
 impulse 100 - używa pochodnię
 impulse 101 - używa flaszkę

impulse 102 - używa Mystic Um
 impulse 103 - używa Krater
 impulse 104 - używa Chaos Device
 impulse 105 - używa Tome of Tower
 impulse 106 - używa Summon stn
 impulse 107 - używa Invisibility
 impulse 108 - używa Glyph
 impulse 109 - używa buty
 impulse 110 - używa Repulsion
 impulse 111 - używa No Peep
 impulse 112 - latanie
 impulse 113 - używa Force Cube
 impulse 114 - używa Icon Defn
 chase_active 1 - kamera



THE CROW: CITY OF ANGELS (PC)

Podczas gry wciśnij następujące klawisze:
 F6 - energia
 F8 - następna część levelu
 F9 - brak przeciwników



DUNGEON KEEPER (PC)

W Świątyni złóż ofiarę najpierw z Damy, potem z Demona Żóciowego i Trolla. W nagrodę dostaniesz Rogatego Rozpruwacza (to ten wielki koleś z kosą z intra). Uwaga: łatwo się wkurza.



CAPITALISM PLUS (PC)

Aby zarobić 100.000.000\$, wciśnij \$\$\$****\$\$



JEDI KNIGHT (PC)

Wpisywać w okienku dialogowym:
 eriamjh – latanie
 red5 – broń
 wamprat – przedmioty
 deeznuts – poziom w górę
 bactame – zdrowie
 whiteflag – przeciwnicy
 slowmo – zwolnione tempo
 thereisnotry – koniec poziomu
 imayoda – Mistrz Jasnej Strony
 sithlord – Mistrz Ciemnej Strony
 5858lvr – mapa
 yodajammies – mana na full



NFS2 (PC)

Nowe kody do wpisania w menu:
 ARMY TRUCK, BUS, MERCEDES, SEMI,
 LANDCRUISER, BMW, VOLVO.



SHADOW WARRIOR (PC)

Podczas gry naciśnij klawisz T i wpisz:
 SWCHAN – god mode
 SWGIMME – wszystkie przedmioty
 SWGHOST – clip mode
 SWSTART – restart
 SWRES – zmiana rozdzielczości
 SWLOC – FPS
 (liczba klatek na sekundę)
 SWMAP – auto mapping
 SWSAVE – zapisuje stan gry



POSTAL (PC)

Wpisz SHELLFEST w czasie gry, to dostaniesz broń zbliżoną do karabinu maszynowego na amunicję do shotguna.



PANDEMONIUM (PC)

Kody do leveli:

- | | |
|-------------|--------------|
| 1. OMAAEBIA | 10. AHICBAJE |
| 2. NAABEBAI | 11. LOCACMGI |
| 3. ENAIKBI | 12. KACACIIM |
| 4. PEIAIBBA | 13. OAIIDL |
| 5. KFCACICE | 14. ELIAODC |
| 6. AFICBAIM | 15. OEIAIELJ |
| 7. NGIAIBJJ | 16. OGIAJEEB |
| 8. EHIAKAC | 17. AHMCBCMD |
| 9. NIIAIBKB | 18. AJECBDEF |



Kody z bronią:
 ogień: AOIMFPIJ
 lód: AOEMDPIJ
 zmniejszanie:
 AOMMHPIJ

OTTOFIRE – daje nieskończoną amunicję, kiedy znajdziesz broń
 VITAMINS – 31 żyć

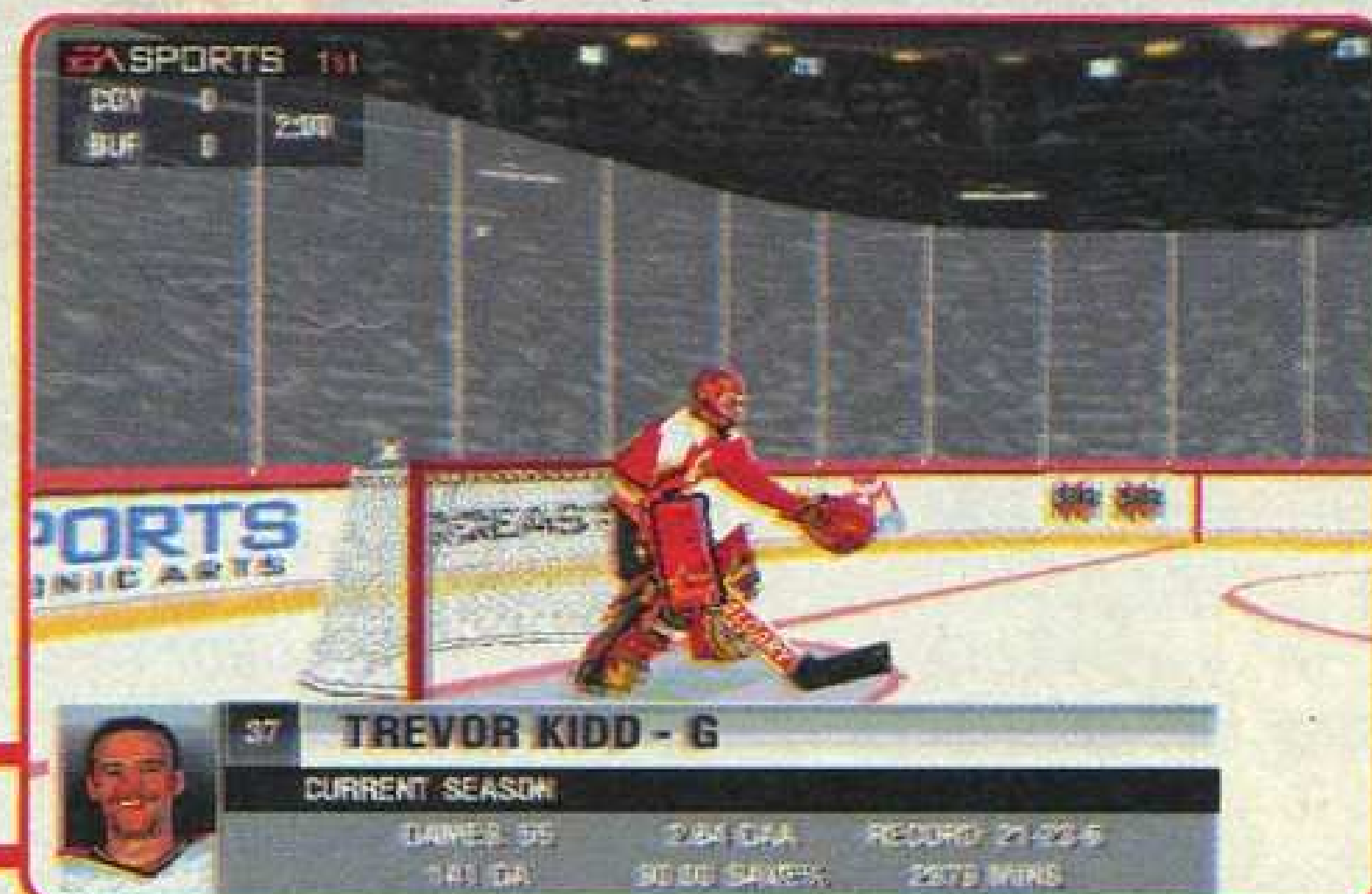


TUROK (PC)

Nieskończone życia:
 JFFSPNGDNBRG

NHL'98 (PC)

Kody do wpisania w czasie gry:
 MANTIS – zawodnicy dostają przedłużone ręce, nogi i szyje
 NHLKIDS – zawodnicy „dziecinnieją”
 HOMEGOAL – drużyna – gospodarz dostaje bramkę (tzn. strzela)
 AWAYGOAL – odwrotnie do poprzedniego
 PENALTY – karny
 INJURY – kontuzja
 ZAMBO – ???
 VICTORY – petardy
 FLASH – flesze z kamer
 SPOTS – oświetlenie
 CHECK – każdy zawodnik automatycznie robi „bodiczka” najbliższemu przeciwnikowi, na którego wpadnie
 GRAB – podobnie jak poprzednie, tyle że trzymanie
 Kody do wpisania, kiedy menu CREDITS jest podświetlone:
 STANLEY – odgrywa sekwencję z końca sezonu
 EAEAO – dostajesz chłodny zespół
 ULTIMATEJUDGE – zgadnij...



tips & tricks

Tipsy nadesłali: Ecstasio, Ghoul, Marek, Pinio, Shark, Szybowiec, Tin, Woocash & Kuba.

Materiał przygotował: *Banana Split*



Znowu nakapało tu i ówdzie. Zanim zima zrobi z rubryki sopol, zamierzam przeprowadzić odlot do ciepłych krajów, tzn. odlot od pytań sprzętowych. Wynika z nich więcej nieporozumień, domysłów i waśni niż pożytku, a jak wiadomo, co spec to opinia. Myślę, że listonosz (względnie Internet) przyniesie nie mniej porywające listy.

Decybeliusz

Na początek jedna przykra sprawa, która spowodowała małą burzę listów.

Chciałem złożyć skargę. W SS'49 na stronie 73 znajduje się reklama Games Center Club, która mówi, że jeżeli zostanie wysłany kupon zamieszczony obok wraz ze znacznikiem za 5 zł to otrzyma się dwie zamówione u nich pełne gry. Tak też zrobiłem, ale w efekcie tego, zamiast dwóch pełnych gier otrzymałem płytę z demami 23 gier. Co mam o tym myśleć? TYMOTEUZ

Firma oszukała zarówno ciebie jak i nas. Nie wiedzieliśmy, że są to naciągacze, a sprawa się wydała dopiero po wydrukowaniu ogłoszenia. Bardzo jest nam z tego powodu przykro, ale nie możemy nic zrobić, oprócz podania zainteresowanym numeru telefonu oraz adresu owego „clubu”. Nie możemy ich niestety opublikować, gdyż nie odpowiadamy za treść reklam i nie możemy w nie ingerować. Już nigdy nie zamieścimy ich ogłoszenia.

Wszystkiego najlepszego na nowej, krętej drodze życzę Krupikowi i C(w)alinczce. Już niedługo będą biegać po redakcji małe Krupiko-C(w)aliny lub C(w)alino-Krupiki, łamiąc dżoje, śliniąc klawiatury i plamiąc paluszkami monitory. Dzięki za zdjęcia, teraz wiem, jak wyglądacie! Martinez! Ty nie masz brody i baków? Joseph, gdzie twoje przyszyty? Ojej... QUASI, Zembrów

Dziękujemy bardzo, ale trzeba dopracować te imiono-ksywy dla dzieci młodych małżonków, może Krulinki? Pewne jest, że będzie to potomstwo stu-procentowo multimedialne, mające we krwi obsługę dżoja, wyczucie klawiatury oraz patrzące w monitor zamiast w okno dla sprawdzenia pogody (w Internecie przecież wszystko wiedzą lepiej). Nie wiadomo tylko, kiedy potomstwo owo się pojawi.

Mamy cichą nadzieję, że zdjęcia nie poprawiły wam zanadto humoru (syndrom Woody Allena) i że nie widać na-

SYSTEM OCEN

- 1/10 – unikaj za wszelką cenę
- 2/10 – za darmość można obejrzeć
- 3/10 – można raz zagrać
- 4/10 – może się nawet komuś spodobać; dobra tylko jeśli tania
- 5/10 – normalna gra, nadaje się do pogrania
- 6/10 – ma swój urok, fachowa robota
- 7/10 – bardzo fajna gierka, można dłużej pograć
- 8/10 – super; prawdziwa perełka, warta swej ceny
- 9/10 – rewelacja; gra roku
- 10/10 – absolutny megahit

szych śladów po smyczkach łączących nas przez lwią część doby z blaszakami.

Mój list miałem wystać wcześniej, ale dorwałem SS'50 i znalazłem list Anty-kombatmana, który ma coś do mnie. Burzy się, że nazywam redaktorów „Urody” mianem głupków. Ten człowiek powinien kupić sobie okulary – gdzie takie słowo było w moim liście? Jak dalej coś będzie miał do mnie i do Decybeliusza to niech wyskoczy na solowę (chlastną raz, a nie dwa i się skończy). I druga sprawa: Co zrobić, żeby przekonać koleżankę z klasy (rok młodsza), aby zechciała ze mną chodzić (i to nie po bułki, ale serio). Ona woli starszych, ale mam chyba szansę. Raz mi odmówiła, ale powiedziała, że może za jakiś czas. Radźcie co zrobić, bo się załamie! Już chodzę przybity i nocami marzę o dwóch rzeczach: o niej i o PC. JARO, Skarżysko Kamienna

Widzę, że kodeks mortalowy nie idzie w las, a brak komputera w domu wyraźnie wzmaga agresję... Kobiety ze Skarżyska są rzeczywiście trudne, może klimat nie taki? Bez charakterystyki oblubienicy niewiele mogą pomóc, pamiętaj jednak, że kobieta zmienną bywa, ale także, że przeważnie zmienia się na niekorzyść... Twoje szanse wzrosną, gdy a) będziesz starszy, b) panna wyjdzie za mąż i po 2 miesiącach będzie miała dość nudnego życia w trwałym związku, c) upijesz ją w jakimś przytulnym, atmosferycznym miejscu. Jeśli powyższe metody zawiodą, spróbuj kupić kwiatki i wręczyć jej za jakiś czas.

Ciekaw jestem, kto przeczyta ten list. Ciekaw jestem, kto zatwierdzi go do druku (albo nie zatwierdzi). Najbardziej jestem jednak ciekaw, po co robiliście wywiad z tymi debilami z M.O. Facio, który prowadzi ten program wygląda i gada jak pedał. Jak zobaczyłem u niego Josepha, Bananę i Wicika to myślałem, że stracę przytomność (Joseph chyba mu się spodobał). MARCIN, Kalisz

A to się chłopaki ucieszą. Wtargnęli do MO z taką siłą, że program wyrzuciło z anteny. Pan Rubik natomiast gustuje raczej w kobietach, zresztą, kto dziś jest normalny, pisałem już o tym.

Czytałem sobie „Przecieki” (50) i patrzę na list miesiąca. Mało co nie spałem z krzesła. Podłapałem pomysł. Zapraszam w sobotę taką jedną laskę ze szkoły i sam to wypróbuję. Tylko nie wiem co jej włączyć. Może TOMB RIDER albo WIPEOUT 2097? Albo może RELOADED? TOMEK

Jaro, jesteś jeszcze? Zupełnie o tym zapomniałem. Zanim wyjedziesz z roślinością ozdobną wypróbuj ten sposób, nich będzie to punkt d).

Odnosnie doboru gier dla Tomka – najlepiej sprawdzają się takie inne tytuły z cyklu „dziwa X” czy jakoś tak, natomiast z tych, które podałeś, zdecydowanie Lara. Strzelaniny nie działają aż tak bardzo na zmysły niewiast.

Piszę do waszego pisma, bo tego jeszcze nie robiłem, a muszę się wyzalić. Zaczęła się szkoła, a to oznacza, że nie będę

miał tyle czasu, żeby grać. To straszne! A ten rok to mam totalnie przesrane. Właśnie zacząłem 4 klasę IX L.O. we Wrocławiu, matura, a ja właśnie się zorientowałem, że jedyną lekturą, jaką przeczytałem w 3 klasie był „Zmierzch” (prawdopodobnie Prusa), miał całe 4 strony. A ci nauczyciele też życia nie ułatwiają... Czy oni myślą, że my w domu nie mamy co robić? Co 2 tygodnie sprawdzian z matmy, z polskiego materiału jeszcze więcej... a jakie chamstwo miało miejsce podczas powodzi, cały obszar od placu szkolnego był zalany, szkoła z zewnątrz też była zalana, ale od wewnątrz to tylko piwnice jej zalało. Chamstwo. KMICIC, Wrocław

Pozostaje ci czekać na zbawienne działanie innych kataklizmów (huragany, trzęsienia ziemi itp.). Wywodzą się z innego obszaru kulturowo-geograficznego, więc chamstwo w rodzimym wydaniu jest im obce. Na pewno nadejdzie w końcu taki, któremu szkoła się nie oprze. Co do matury to popracuj nad literaturą, bo jak polonistka dowie się o tym autorze, to nadejdzie twój... zmierzch.

Ostatnio dużo się mówi o przemocy, chamstwie, zabijaniu ludzi itp. Co do stymulowania agresji przez gry: Ostatnio była u mnie ciocia i przy okazji chciała obejrzeć swój ulubiony serial na WOT 51 pt. „Pogarda”. Ludzie na emeryturze lubią takie rzeczy, ale po 10 minutach oglądania zaczęło się, ciocia zaczęła mówić do bohaterów (?). Coś w stylu: „...uważaj on tam jest”, „ty chamie, przecież ona i tak się dowie, że to ty”, „świnio, jak mogłeś” i wiele innych, podobnych. Takich seriali jest mnóstwo. Ludzie, zobaczcie jak te arcydzieła wpływają na ludzi. LUC, Legionowo

Niedługo dostanę list, z którego jasno będzie wynikało, że jak ktoś jest ciutkę szajbnięty to i poradnik turystyczny zdolna sprowokować go do nieodgadzionych aktów agresji. Ciekawe, jak zastępy ciotek zareagowałyby na propozycję wprowadzenia zakazów: grania dla dzieci i oglądania seriali dla niewiast powyżej 40 roku życia. A może by tak jeszcze ograniczyć dostęp do głupawej prasy kobiecej? Niech żyją cyklisci!

Jestem też psychopatą, jak my wszyscy. Nie jesteśmy jak normalni ludzie, bo nie prowadzimy rzeczywistych wojen, nie wydajemy milionów dolarów na narkotyki i nie szwendamy się po knajpach. Ale i tak jesteśmy psychopatami, bo tak wyrokują media i autorytety. Te bardziej zajmuje nawiedzenie, który wyszedł na ulicę z kijem baseballowym i zabił kolegę czy koleżankę. Dlaczego? Zdobył on rozgłos, wzbudził zainteresowanie, stał się „głosem pokolenia”, bo złamał stereotyp, bo sprzeciwił się. Taki człowiek staje się sławny, mówią o nim w mediach. Został zauważony i stał się postacią kultową dla określonych środowisk. Każdy chce mieć swoje pięć minut, ale sęk w tym, że pracą raczej tego się nie osiągnie. Wiec sfrustrowany delikwent idzie z baseballom na ulicę i historia się powtarza. My gracze natomiast wyładowujemy nagromadzoną codziennie agresję na komputerowych przeciwnikach. BORYS, Busko Zdrój

Cześć wam. Piszę do was po raz drugi. Jestem niesamowicie zaskoczony, że ktoś przeczytał mój poprzedni list (SS'48 – o podprowadzonych rysunkach siostry – Dec.). Bardzo się wstydzę tego, co napisałem. Gdy pojąłem, że tekst jest mój to pobiegłem pokazać go siostrze a ta po-

LISTY MIESIĄCA

Mam siostrę bliźniaczkę (najgorsza jedza jaką kiedykolwiek widziałem) o imieniu Gośka (z łac. perła – też mi coś). Wiek 12 lat. Chętnie bym ją oddał, ale ostatnio zauważyłem, że macie już nadmiar tych siostr-demolek. Moja siostrunia wyjechała na obóz wędrowny, a moim zadaniem było nagranie ostatnich odcinków Sailorek (świnstwo gorsze od niej). Niestety, wiecie jak to bywa: koledzy, piłka, zła pamięć i ostatni odcinek pa pa. Na powtórkę zasnęłam i teraz spać nie mogę, gdyż Gośka poluje na mnie z nożem. Tak więc proszę, opiszcie jej dwusetny odcinek. To moja ostatnia szansa by przetrwać. BRAT, Andrychów

Spróbuj w „Animegaido”, bo jeśli chodzi o „Sailor Moon” jestem świeżutki jak bułeczki o 4 rano. Poza tym widać czarno na białym, że „Sailor Moon” wywołuje agresję u dwunastoletnich miłośniczek marszrut obozowych.

Wiecie jak wygląda deszcz? (łatwe, żeby was nie zmiażdżył). Dobrze. Po deszczu czasem pojawia się tęcza. Jak ją poznać? Ma różne kolory w przeciwieństwie do waszych CeDeków. Litości! To już trzeci raz była różowa płytka. Wiem, że różowy to ładny kolor, ale bez przesady.

Następnie rzuciłem okiem na recenzję, kusił mnie projekt najnowszej metki (klepsydry). Podniosłem wzrok i...

- Boże, za co?
- za przeklinanie, synu...
- Wiem, że ostatnio sporo przeklinałem, ale to kara za morderstwo!
- Nie trzeba było zabijać, Krupa...
- Hej, Rogal jestem!
- Ooops, to ja najmocniej przeproszam, ja cię nie poznałem...

Są takie chwile, że człowiek ma ochotę chwycić kogoś za łeb i tak długo nim

tluc o ścianę, aż ... Tak miałem właśnie ochotę zrobić po przeczytaniu wszystkich recenzji Gulasha. Po lekturze SS'a wiedziałem jedno – nienawidzę tego słowa. Jakiego? Tak, „developerów”.

Jest piękny lipcowy dzień. Zaglądam do skrzynki i widzę dużą białą kopertę. Jak otworzyć skrzynkę? Nagle olśnienie! Wybiegłem z klatki i zagadnąłem przechodzącego nieopodal skina:

- W mojej skrzynce jest Murzyn
- Który numer?
- Dziewiętnasty.

W dwie minuty później byłem szczęśliwym posiadaczem SS'a, trochę zajęła mi ucieczka, zanim tysy skapował się, że go nabrałem. Zabarykadowany w domu wzięłem się do oglądania. Było to bardzo przyjemne – uświadomiłem sobie, że żadna dziewczyna nie ma tak gładkiej skóry, jak wasza okładka. Ale bez obaw, nie było orgazmu, nie jestem przecież zboczony. Wreszcie dowiedziałem się kto pisze do działu „W przygotowaniu”. Zdradzili go developerzy. ROGAL, Tarnów

Rogal dał czadu, z którego możemy opublikować tylko wybór, bo całość zajęłaby całe Przecieki do marca. Podebrałem ten list Martinezowi (zanim przeczytał) i napawałem się, kiedy tylko było mi źle. Zawsze działał kojąco.

Poważnie (hi, hi) Rogalu, bierzemy sobie (oprócz Martineza i Gulasha, bo nie chciałem ich dobijać) do serca wszystkie twoje krytyczne uwagi. Ostatni CeDek był zdaje się, hm, złoty... podobnie litery na egzemplarzach prenumeratorów, klepsydry zaś są teraz czytelne, przejrzyste i nie nasza wina, że dystrybutorzy ociągają się z wydawaniem gier, stąd te „nieznany” itp. w rubrykach.

przečitaniu chwyciła bliżej nieokreślony przedmiot i przyłożyła mi w czerep... ale bolało. Teraz już jest spokojna i obiecała dać mi rysunki opatrzone jakimiś tam prawami. Nieważne jak do wystania listu nie pokłóć się z tym 19-letnim wynalazkiem, to powinniście coś znaleźć w kopercie. Tak szczerze mówiąc, właśnie wróciłem z imprezy, czyli układania worków z piaskiem na wały, plecy to mnie tak nasuwają, że ledwie żyję, ale trzeba Oławę chronić przed powodzią [13.07]. Mała doczepka do listu. Jakoś nie miałem czasu go wystać, ale jutro już idę na pewno. Miałem po prostu mały konflikt z polskim prawem, którego nie rozumiem, bo niby od kiedy nie można jeździć motorem po polu? Smerfy nieźle mnie ścigali, jakieś 17 km po dołach, wałach i polach. Jak policja oddała mi motor to nie bardzo był podobny do czegośkolwiek, bo wjechałem na kamień i wywaliłem się. Gdyby nie to, przysnąłbym. Walczę dalej, zapłaciłem karę i dostałem zakaz robienia prawa jazdy przez 3,5 ro-

ku. Dobra, kończę, bo list trzeba w końcu wystać i wziąć się do centrowania koła w motorze [15.08]. Mała doczepka do tamtego i poprzedniego listu. Jak widziacie nie dałem rady wystać tamtych listów, ale już mam założone buty i zaraz wycho-dzę. Niestety, po raz drugi musiałem wykraść siostrze rysunki, bo nie dotrzymała słowa, a tak schowała wszystkie dzieła, że musiałem powyrywać z jej zeszytów ze szkoły. Wraca dopiero w czwartek, więc miałem kupę czasu. Idę na pocztę [7.10] DJ CZŁON, Oława.

Gratuluje, wszystko doszło. Boimy się jedynie, czy mając skłonność do takich przygód dożyjesz wydania niniejszego numeru. W końcu siostra po powrocie jakoś zareaguje na sprofanowanie jej zeszytu do religii. Poprzednie rysunki były o wiele ciekawsze, jednak dopóki nie przyśle (da) ich sama autorka, niczego nie możemy wykorzystać. Może sam spróbowałbyś coś narysować, w końcu takie zdolności bywają rodzinne.

Yo!, kochani i do przeczytania!

super

S U P E R Y

Widać szkoła wam nie służy, superancka inwencja korespondencji jakby podupadała, chyba że zaliczyć do ich grona pocztówki konkursowe, wykali-grafowane najwymyślniejszym piśmem artystyczno-technicznym, za to bez naklejonego rożka... Jazda.

Dec.

aktualności – SS'50 jest super, ale nie mogę cieszyć się, bo Andrzej Gołota prze-grał walkę i mam żalobę.

wokół szkoły – Polska to wolny kraj (po-dobno – trzeba to powiedzieć rodzicom albo nauczycielom); Antek marzył jeszcze wiele razy, żeby mu wójtowa choć jeden raz rękę położyła; Tadeusz żył seksualnie z Telime-ną, a Zosię całował po kątach; Przeciwnicy Adama Mickiewicza zarzucali mu, że spro-wadza do Polski reumatyzm; Rydel chodził bez gatek, bo chciał pokazać chłopom, że są sobie równi; „Pan Tadeusz” Mickiewicza jest nieśmiertelny, bo są w nim opisy wscho-dów i zachodów słońca, a słońce ciągle jesz-cze wschodzi i zachodzi.

– mądrości belferskie: wycieczka – przeniesienie szkoły w teren; Wydaje mi się, że wasza głupota przechodzi mutację; Najczęstszą przyczyną zgonów jest śmierć; Uczcie się tak dalej, to będziecie sprzedawać pampersy; ...bo rzucę kluczami i połamie ci te włosy.

– lekcja informatyki: Główną częścią komputera jest stacja dysków, zwana też przez niektórych matką; W niektórych komputerach dysk twardy jest zintegrowany z kartą graficzną i dźwiękową; Dysk twardy składa się z maksymalnie 8 talerzy, każdy maksymalnie po 32 MB.

– help: Co zrobić z wychowawczynią, która czyta takie gazety: „Ozdobne Klomby”, „Wszystko o Pszczolach”, „Tatrzań-ska Jesień”, „Przyroda w Bałtyku”? Gdy się z niej śmieją, mówi, że to lepsze od tego, co ja czytam, czyli SS.

– z dzienników: Demonstruje na fizy-ce zabawki; Uczeń przeszkadzał pani w lek-cji, m.in. leżał na podłodze, robił zamieszanie; Podpalił koledze teczkę na lekcji i zapy-tał, czy może wyjść po gaśnicę; Bije kolegę po dzwonku; Schowany za podręcznikiem fizyki wydaje odgłosy przyprowadzające mnie o mdłości; Wysłany w celu namocze-nia gąbki wrócił z mokrą głową i suchą gąbką; Syn lata z gołym brzuchem po bło-

cie; Kowalski w trakcie lekcji uprawiał zie-mię cyrklem w doniczkę.

– wybory'97: Kompatybilna Partia Prze-ginania Pały, Polska Partia Przyjaciół Play-erzenia, Stowarzyszenie Maniaków Gier Sprzętu Różnego – Frakcja Walcząca, Pierwszy Interaktywny Sojusz Multimedial-no–Odłotowy, Fundamentalistyczne Ugru-powanie Graczy Anonimowych Duże Ugrupowanie Psycholi Anarchistów Graczy Oszołomów Łuprawiających Anihilację.

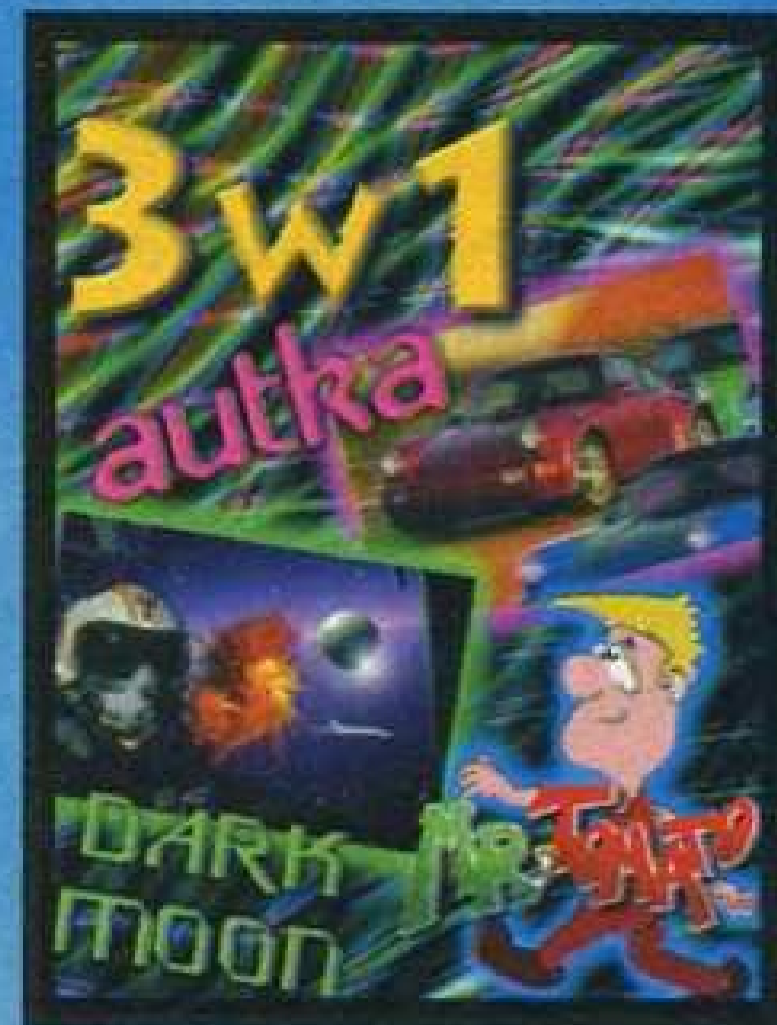
– postulaty: Objąć ochroną gatunkową kobiety grające, zwiększyć liczbę godzin wolnych od pracy z przeznaczeniem na gierowanie, wprowadzić karę więzienia dla osób przeszkadzających w tym szla-chetnym zajęciu.

– list z pola boju: Jest godzina 18.45 czasu rzeczywistego; Przecież SS to pismo o grach, a nie bazar pełen Ruskich.

– kontakty towarzyskie: Sonyu (SS'49) nie jesteś godna miana kobiety. Jesteś god-na miana laski. Daj mi adres to pogramy ra-zem... mam fajny joystick, a mam nadzieję, że twoją myszką też da się pograć; So-nya!!! Ja nie mam przyszczy, garba i zeza i nie jestem inwalidą. Nie mam na imię Przemek, lubię dziewczyny, które mają 87–56–87, 168, 17 i są nieblondynkami z Wrocławia. Mam psa – nie za duży, ale flaków trochę będzie; Wydrukujcie pełny adres Sonyi. Jest mi on potrzebny w celach korespondencyjno – badawczych. Ja też za-gryzłem swojego psa i chciałbym wymie-nić doświadczenia. Jaką techniką zagryzła psa – norweską czy tybetańską?; Drogi Ma-chinegunie (SS'49) nie bądź konserwato-rem! Chcą mieć mangę niech mają!; A nie-ktorzy tu wyprawiają prima debilis; Jak się nazywa człowiek bez lewego ucha, lewego oka, lewej ręki i lewej nogi? All Right; Co tak zbłądła sarenko, weź głęboki oddech aż ci biustonosz zatrzęszczy; Kocham deszcz, tylko on na mnie leci.

– polityka: Jak Kuba Bogu, tak Bóg Ku-bańczykom.

– w blasku jupiterów: Nazywam się Ge-nowefa Korcipała. Jestem światowej sławy sprinterką. Gdy ja jestem w ruchu moja podpaska nie zawsze pozostaje na miejscu. Po treningu w szatni często znajduję ją w rękawie lub w bucie. Potrzebuję czegoś, co zapewni mi bezpieczeństwo w te naj-szybsze dni – bardzo mocnego kleju.



Mr. Tomato - gra platformowa.
•Szesnaście poziomów
•Mnogość rozmaitych przeciwników
•Cztery rodzaje grafiki
•Muzyka prosto z CD

Dark Moon - typowa strzelanka.
•Dwanaście poziomów
•Trzy urozmaicone rodzaje grafiki
•Setki przeciwników i przeszkód
•Znakomite efekty dźwiękowe

Trzy premierowe gry na krążku CD

CD



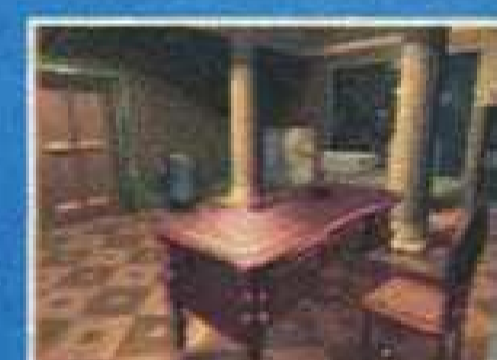
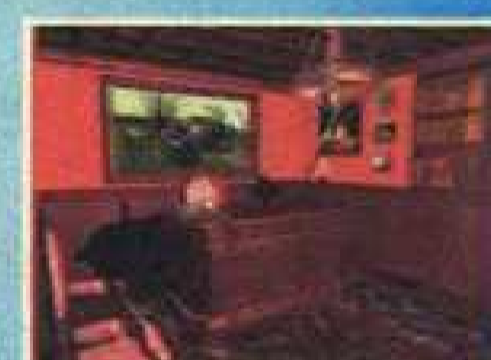
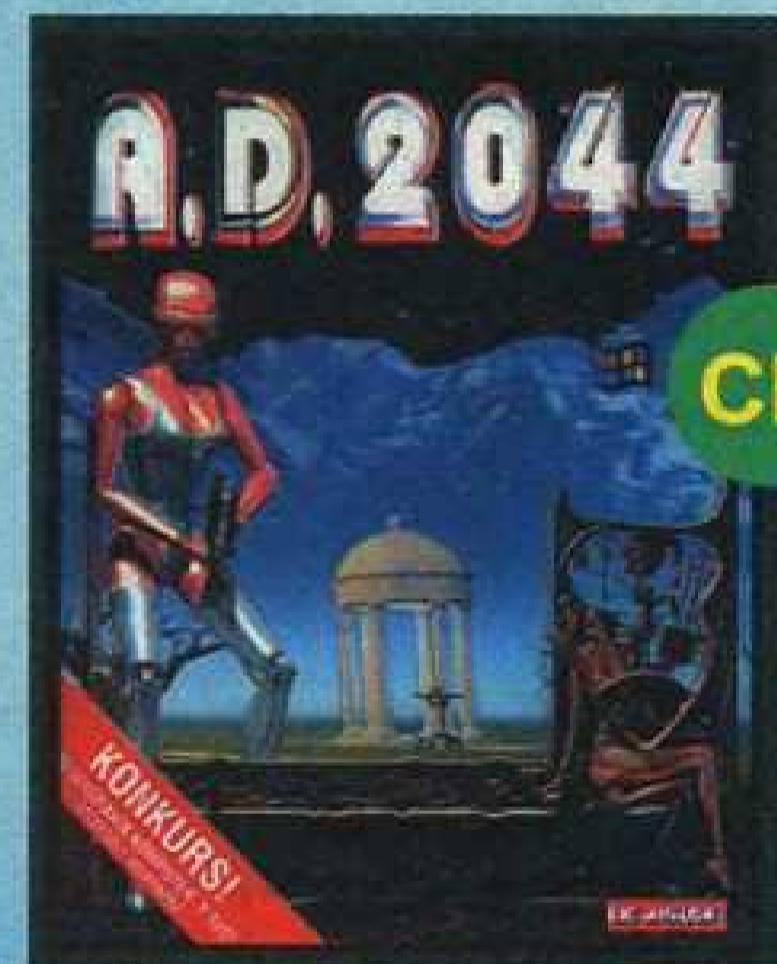
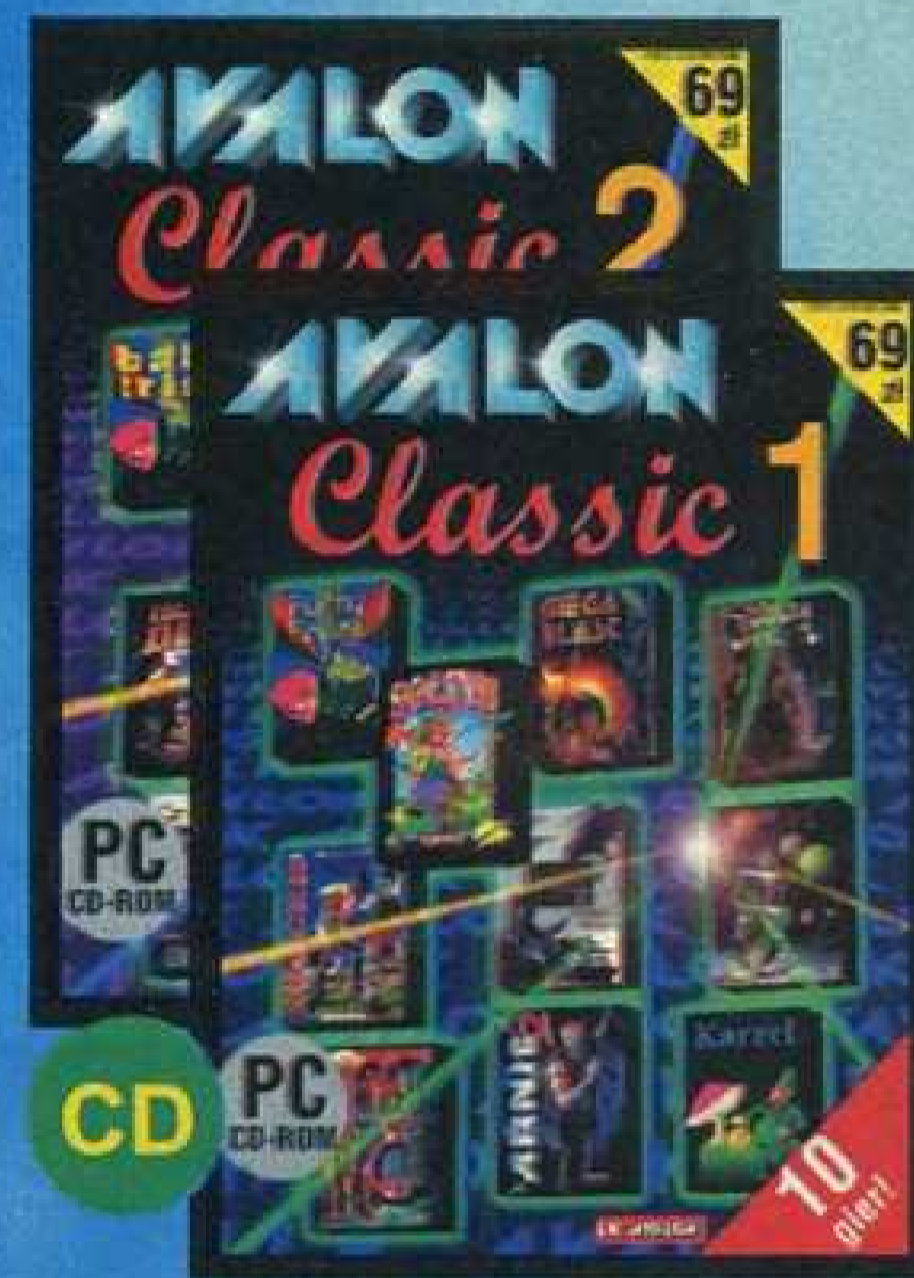
Autka - szaleństwo małych czterech kółek.
•Dwadzieścia mocno urozmaiconych torów
•Miny, rakiety, płamy oleju - walka o przetrwanie
•Możliwość gry przez dwóch graczy jednocześnie na tym samym komputerze
•Znakomite efekty dźwiękowe

TYRIAN
KOSMOS
CA STARSHIP
ISLE OF THE DEAD
SSSM
INT.TENNIS
FRANKENSTEIN
BS WRESTLING
SPY MASTER
BALLTRIS

Krążek CD
pełen
zabawy!!!

Dziesięć
gier w
każdym
zestawie!

SOŁTYS
MEGA BLAST
STALOWE NERWY
INT. SOCCER
OP. COMBAT II
THE MACHINES
SINK OR SWIM
ARNIE II
KARZEŁ
FUNNY FRUITS



AD2044 - 2 krążki doskonałej multimedialnej przygody opartej na scenariuszu Juliusza Machulskiego do filmu SEKSMISJA! Gra wyróżniona została wieloma nagrodami za najlepszą polską grę przygodową! (Gra tylko pod WINDOWS95)

Niepowtarzalna okazja zdobycia wiedzy w przyjemny i łatwy sposób! Nauka aktualnych przepisów, testy psychomotoryczne, wiele innych opcji! Aktualne testy egzaminacyjne!

- pełny tekst ustawy o ruchu drogowym
- zasady przeprowadzania egzaminu państwowego
- pytania egzaminacyjne kategorii A, B, C, D, T
- sprawdzian wiadomości w formie testów
- łącznie ponad 2000 pytań i 300 ilustracji



LK AVALON

Gry dostępne we wszystkich dobrych sklepach komputerowych oraz w sprzedaży wysyłkowej. Ceny gier: 3w1- 69zł, AD2044- 120zł, Classic1- 69zł, Classic2- 69zł, Prawo Jazdy- 44zł. Przy zamówieniu poniżej 100zł do łącznej ceny gier doliczane są koszty wysyłki 5zł.

Nasz adres: LK AVALON, skr. poczt. 66, 35-959 Rzeszów 2

Zamówienia można również składać przez internet:
<http://www.lkavalon.com> e-mail: zakupy@lkavalon.com

Na zamówieniu należy podać swój dokładny adres z kodem pocztowym oraz typ komputera!

Witamy wszystkich wyznawców nowej religii, jaką niewątpliwie jest voodoo. Burza, jaką wywołał wśród was test kart Monster 3D i Rigtuous 3D przeszła nasze najśmielsze oczekiwania. Postanowiliśmy zatem utworzyć nowy dział. Przez kilka najbliższych miesięcy, aż do momentu, w którym wszystkie gry na PC będą wspomagać 3Dfx postaramy się informować posiadaczy voodoo, w co mogą zagrać. Wszystkie patche i dema będziemy umieszczać też na SECRET SERVICE CD. Dobrze wieści dla posiadaczy voodoo – niemal wszystkie gry PSYGNOSIS i ELECTRONIC ARTS będą skutkiem umowy licencyjnej współpracować z kartą.

Voodoo Korner



Oto nowy stuff, który niedawno pojawił się na 3Dfx. Jeśli wydano już demo gry, to znaczy że w niedługim czasie powinna być już dostępna pełna wersja produktu.

– Prosto od korporacji 3Dfx nowe drivery: Glide 2.42, Direct3D 2.10 oraz wersja alpha driverów OpenGL

– Pakiet DirectX 5.0 niezbędny przy nowych grach wykorzystujących Direct3D

– Ukazały się też gry:

Demo GOLGOTHA

firmowane przez CrackDot-Com, połączenie strategii, strzelaniny i symulacji. Szerzej opisywaliśmy grę w dziale W Przygotowaniu przed wakacjami (SS'48).



SHADOWS OF THE EMPIRE

Produkcji LucasArts – gra znana do tej pory jedynie posiadaczom Nintendo 64. Strzelanina w świecie STAR WARS, widok first/third person. Wszyscy fani SW powinni to zobaczyć, w demie znajduje się tylko pierwszy poziom – bitwa na planecie Hoth.



TAKE NO PRISONERS

Strzelanina przygotowywana przez firmę RAVEN. Samotny komandos przemierza bazę wroga strzelając ile wlezie, widok z góry.



X-CAR: EXPERIMENTAL RACING

przygotowana przez firmę Bethesda [SS'50]. Wyścigi samochodowe prototypowych maszyn.



HARDCORE 4x4

firmy VIRGIN, wyścigi ciężarówek Monster Truck [SS'50]. W wersji dla voodoo gra czasem paskudnie zwalnia, gdy na ekranie pojawia się kilka ciężarówek jednocześnie. Gdy wyprzedzi się już przeciwników jest lepiej, ale nie perfekcyjnie.



ZAPOWIEDZI

W chwili obecnej brakuje wyścigów samochodowych wykorzystujących życiodajną moc voodoo, dodawany w niektórych zestawach do karty FATAL RACING/WHIPLASH rozbudza tylko ochotę na prawdziwie dobrą grę.

Sytuacja ta ma się wkrótce zmienić, przygotowywanych jest bowiem aż osiem wyścigów z prawdziwego zdarzenia! Za miesiąc rzucimy okiem na shootery first-person perspective.

NEED FOR SPEED II Special Edition

Zupełnie jak w przypadku pierwszej części. ELECTRONIC ARTS zdecydowało się przygotować nową wersję tej gry, która na przeciętnym komputerze w wysokiej rozdzielczości zachowuje się niczym slide-show. W wersji specjalnej będzie oczywiście support dla 3Dfx, trzy nowe samochody (Ferrari 355, Ford Mustang Mach 3 i Italdesign Nazca C2, nowe tryby wyścigów i kilka nowych tras. Nie jest przewi-

dywany patch, ale będzie bonifikata dla użytkowników NFS2. Z ostatniej chwili – gra już się ukazała!

SCREAMER 2 RALLY

Skruszyła się też firma VIRGIN, która przygotowuje nową wersję swojego megamiędnego wyścigu pod tytułem SCREAMER 2 RALLY rodem ze słonecznych Włoch. Nie wiadomo jeszcze, czy jest to poprawiony SCREAMER 2 czy też zupełnie nowa gra. [SCREAMR*.pcx]

ULTIMATE RACE

Gra dodawana do zestawu PowerVR lada chwila doczeka się swojej wersji dla voodoo (ha!). Wyścig ma bardzo zręcznościowy model, a przy tym wygląda ślicznie. ULTIMATE RACE przygotowuje firma KALISTO.

INTERNATIONAL RALLY CHAMPIONSHIP

Kontynuacja znakomitej gry RALLY CHAMPIONSHIP, tym razem oczywiście z akceleracją! Jeden z kandydatów na wyścigi samochodowe roku.

INDY RACING

Na razie nie wiadomo zbyt wiele o tym produkcie. Firmowana przez ABC SPORTS produkcja ma być jedyną grą posiadającą oficjalną licencję ligi Indianapolis. Poczekamy i zobaczymy.

MANX TT SUPERBIKE

Znane z salonów gier (i z konsoli Saturn) superszybkie wyścigi motorów z niebieskim logo firmy SEGA. Trzy trasy, kilka motorów różniących się parametrami. Konwersję na PSX przygotowuje PSYGNOSIS, gra ma współpracować z voodoo przez sterowniki Direct3D. Ciekawe, czy MANX TT będzie bardziej miódny niż znakomity MOTO RACER?

SAN FRANCISCO RUSH

Konwersja z robiącego prawdziwą furorę automatu firmy ATARI GAMES (nie mylić z ATARI CORPORATION), w środku którego siedzi właśnie chip voodoo. Szalone wyścigi w mieście pełnym gór i dołków.

TEST DRIVE 4

Come-back jednej z najbardziej znanych serii wyścigowych. Na potrzeby czwartej części firma ACCOLADE zakupiła licencję aż 10 samochodów, w tym 5 zupełnie nowych i 5 najbardziej lubianych przez graczy z poprzednich części. Tym razem trasy będą wiodły przede wszystkim przez miasta, między innymi przez San Francisco i Kyoto. Na soundtracku zagra znany zespół techno Orbital.

NOWE PATCHE

Przez ostatnie kilka miesięcy pojawiły się patche odpalające moc voodoo w następujących grach: GLQUAKE v 0.94, CARMAGEDDON, INTERSTATE 76, MECHWARRIOR 2: MERCENARIES, FLYING CORPS, JETFIGHTER 3, SWIV 3D, DIE HARD TRILOGY, OUTLAWS, MDK, ARCHIMEDEAN DYNASTY, OUTLAWS, EXTREME ASSAULT i inne...

SECRET SERVICE: Nasi czytelnicy prawdopodobnie w ogóle nie słyszeli o TopWare. Czym ta firma się zajmuje?

Dirk Hassinger: TopWare jest największym niemieckim wydawnictwem software'owym, z siedzibą w Mannheim. Obecnie na rynku oprogramowania w Niemczech wydawane przez nas gry stanowią 18%, zaś 40% inne programy. To już dużo, a w przyszłości będzie jeszcze więcej. Działamy przede wszystkim w Niemczech, ale mamy nasze biura także w Hiszpanii, w Madrycie, a nawet w Polsce, w Krakowie i w Bielsku Białej. Ponadto współpracujemy w zakresie dystrybucji z wieloma innymi firmami z całego świata. Nasze logo można znaleźć niemal w każdym europejskim kraju, nawet daleko na wschodzie. W przyszłości zamierzamy wejść na rynek USA i Australii.

SS: Jakie były początki TopWare?

DH: Wszystko zaczęło się prawie 11 lat temu, od programów do nauki języków, sprzedawanych na licencji mało znanych wówczas firm. I tak, od programowania i pracy usługowej, doszliśmy do tego, czym TopWare jest dziś.

SS: Od kiedy tworzycie własne gry i co Was do tego skłoniło?

DH: Opracowywaniem własnych gier zajęliśmy się ponad dwa lata temu. Powodem tego był fakt, że większe firmy nie chciały nam sprzedać praw do swoich najlepszych gier w celu ponownego

ich wydania po prokonsumenckich cenach.

SS: Jaka była Wasza pierwsza gra? Którą grę uważacie za swój bestseller?

DH: Pierwszą grą przerobioną na wersję niemiecką była SHADOWS OVER RIVA, której sprzedaliśmy ponad 100 tys. egzemplarzy. Z ko-

Rozmowa z

Dirkiem Hassingerem Prezesem TopWare



DH: Tak, taką politykę cenową prowadzimy u siebie, w Niemczech, i taką zamierzamy prowadzić w Polsce. Zgodnie z naszym hasłem: „Gry dla każdego”, będziemy sprzedawać nasze pozycje za 39,95 zł. Dzięki temu unikniemy konkurencji

lei pierwszą grą, którą opracowaliśmy od podstaw, była strategia EARTH 2140. Ukazała się w czerwcu i błyskawicznie stała się w Niemczech przebojem. Sprzedaliśmy jej 150 tys. egzemplarzy.

SS: Słyszeliśmy, że dział twórczy TopWare mieści się w Polsce?

DH: Tak, to prawda. Cóż, żeby mieć dobre gry, trzeba mieć doskonałych programistów i właśnie dlatego zdecydowaliśmy się zainwestować w Polskę.

SS: Podobno będziecie sprzedawać dobre gry po zaskakująco niskich cenach?

w postaci piratów. Strategia naszej firmy zakłada, że zarabiamy na ilości, a nie na cenie sprzedawanych produktów. Wielka kampania reklamowa pozwala sprzedać większą ilość sztuk każdej pozycji. Uważamy, że wszystkich powinno być stać na kupno oryginalnej gry po „pirackiej” cenie.

SS: Jakie gry zamierzacie wydać w Polsce w najbliższym czasie? Ile będą one kosztować?

DH: Jeszcze przed Gwiazdką chcemy wydać trzy gry: strategię EARTH 2140, animowaną przygodówkę JACK ORLANDO i zręczno-

ściówkę FREDDY. Każda z nich będzie kosztować nie więcej niż 39,95 zł i każda będzie w pełni spolszczona.

SS: Polski rynek growy jest nietypowy. Polski dystrybutor odnosi sukces, gdy uda mu się sprzedać już 5 tys. egzemplarzy jakiejś gry. Czy to Wam wystarczy?

DH: Nie ma w tym nic dziwnego, skoro w Polsce dobra gra kosztuje przeciętnie 150 zł. Obliczyliśmy, że na każdy egzemplarz legalnie sprzedanej tak drogiej gry przypada 10 sprzedanych tanich pirackich kopii. Ponieważ nasze gry będą tanie, każdego powinno być na nie stać.

SS: Polityka cenowa TopWare

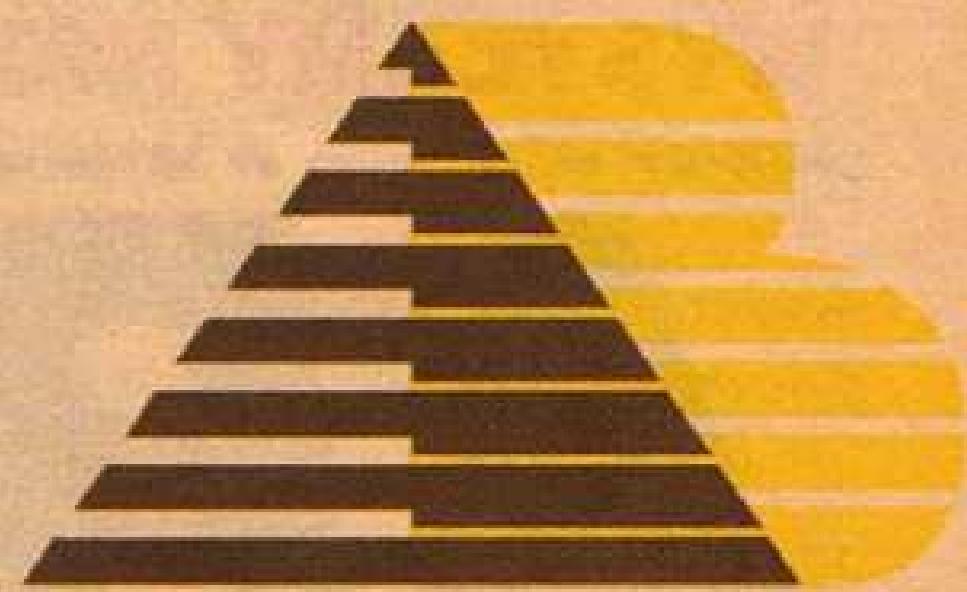
może wywołać na naszym rynku prawdziwą wojnę. Jak zamierzacie poradzić sobie z polskimi dystrybutorami?

Nie ma mowy o żadnej wojnie. To raczej wyzwanie. Każdy, kto podniesie rzuconą przez nas rękawicę, odniesie taki sam sukces jak my. Pragniemy nawiązać współpracę z polskimi dystrybutorami i skłonić ich do wynegocjowania u amerykańskich wydawców niższych cen na sprzedawane w Polsce gry. Chcemy, aby wszyscy byli zadowoleni, a przede wszystkim gracze.

SS: Dziękujemy za rozmowę.

PRIMAX™

PROMOCJA! PRENUMERATA ZA DARMO!



SECRET SERVICE wraz z firmą AB

zapraszają wszystkich do udziału w promocji skanerów Primax 4800 Direct 30 bit

Zasady promocji:

- Akcja promocyjna dotyczy tylko i wyłącznie skanerów Primax 4800 Direct 30 bit
- Promocja trwa od 1.11.1997 do 31.11.1997
- Warunkiem wzięcia udziału w promocji jest nadesłanie na adres redakcji SECRET SERVICE, 00-800 Warszawa 66, skr. poczt. 21, wyciętego z opakowania zakupionego skanera Primax 4800 Direct 30 bit znaku promocyjnego oraz kodu kreskowego
- Każdy*, kto spełni powyższe warunki, otrzyma bezpłatną roczną prenumeratę SECRET SERVICE

* dotyczy tylko pierwszych dwustu osób



znak promocyjny

Primax 4800 Direct 30 bit Nowy 30-bitowy skaner kolorowy

jest jednoprzebiegowym, stacjonarnym skanerem, współpracującym z komputerami klasy PC, instalowanym w systemie Plug & Play. Do skanera dołączony jest pakiet oprogramowania: MGI PhotoSuite SE, ReadIris OCR.

- 2 lata gwarancji

Parametry techniczne

rozdzielczość optyczna: 300x600 dpi
max. rozdzielczość interpolowana: 4800 dpi
interface: Centronics
tryb skanowania: 30-bit True Color
10-bit Grey Scale
max. wielkość skanowanego dokumentu: 216x296 mm



PRENUMERATA

ZASADY PRENUMERATY:

SECRET SERVICE można zaprenumerować w jednym z dwóch wariantów:

Wariant 1:

6 x SECRET SERVICE +
6 x SECRET SERVICE CD

Wykupując prenumeratę
w listopadzie, dostajesz promocyjną
cenę 99,- zł za SS + SS CD

Wariant 2:

12 x SECRET SERVICE

Tylko w listopadzie promocyjna cena

Wszystkie ceny dotyczące prenumeraty zawierają koszty przesyłki pocztowej.

Wpłaty należy dokonywać na „czerwonych przekazach pocztowych”, dostępnych w każdym urzędzie pocztowym. Na odwro-

cie, w miejscu „na korespondencję” (środkowy odcinek) prosimy przykleić wycięty z czasopisma kupon. Przekaz oraz kupon należy starannie wypełnić WIELKIMI LITERAMI. Pozwoli nam to uniknąć pomyłek przy wprowadzaniu danych do komputera. Podanie niepełnych danych, jak również bazgranie i skróty nazw mogą być przyczyną kłopotów w realizacji zamówienia lub je uniemożliwić.

Prenumerata wysyłana jest na 3 dni przed dostarczeniem numeru

do kiosków, co oznacza, że dociera do czytelników w tym samym tygodniu, co czasopismo do kiosków.

W przypadku jakichkolwiek wątpliwości prosimy dzwonić pod warszawski numer telefonu (0-22) 624-91-47 tylko w dni powszednie (godz. 9⁰⁰-16⁰⁰). Wydawnictwo uwzględni reklamacje zgłoszone nie później niż 60 dni od daty zamówienia.

Aby rozpocząć prenumeratę od grudnia, należy dokonać wpłaty do 15 listopada! Po tym terminie zamówienia

przechodzą na następny miesiąc. Decyduje data stempla pocztowego.

Płyty CD są także dostępne w wyznaczonych punktach sprzedaży na terenie całego kraju w cenach detalicznych.

CENY PRENUMERATY:

**Wariant 1: 6 wydań
SECRET SERVICE + SS CD 99.⁰⁰ zł**

**Wariant 2: 12 wydań
SECRET SERVICE 39.⁰⁰ zł**



Przekazy prosimy kierować pod adresem:
SECRET SERVICE
00-800 Warszawa 66, skr. poczt. 21

KOMPENDIUM

**UWAGA! ZAMÓWIENIA PRZYJMUJEMY
WYŁĄCZNIE W FORMIE OPŁACONYCH
PRZEKAZÓW POCZTOWYCH. NIE
WYSYŁAMY NIC ZA ZALICZENIEM!**

Przygotowane jest rozszerzone i uzupełnione wydanie KOMPENDIUM 1, które funkcjonuje pod nazwą **KOMPENDIUM 1 BIS**. Zawiera przewodnik po Internecie dla początkujących. Stara wersja KOMPENDIUM nie jest już dostępna.

Rozpoczynamy przyjmowanie zamówień na długo oczekiwane i owiane tajemnicą **KOMPENDIUM 3**, które będzie gotowe i rozsyłane do klientów od 10 stycznia.

Zamówienia będą realizowane w kolejności ich napływania, czyli jeśli zamówisz teraz, dostaniesz je już w styczniu.

KOMPENDIUM 1 BIS - 11,90 + 3,00 = 14,90
KOMPENDIUM 2 - 11,90 + 3,00 = 14,90
KOMPENDIUM 3 - 13,90 + 3,00 = 16,90

Szczegóły o zawartości KOMPENDIUM 3 już za miesiąc!

ARCHIWALIA

Prosimy o bardzo dokładne zapoznanie się z nowym kuponem zamówienia oraz przeczytanie całej niniejszej informacji przed jego wypełnieniem.

Aby dokonać zamówienia na numery archiwalne, należy na kuponie oznaczyć krzyżykiem zamawiane numery SS, SS CD lub KOMPENDIUM WIEDZY. Następnie, korzystając z zamieszczonych cen, dokładnie wyliczyć należną kwotę. **KONIECZNIE DODAC KOSZTY PRZESYŁKI** wg ta-

belki. Wyliczoną kwotę wpisać na przedniej (czerwonej) stronie przekazu. Druki przekazów dostępne są we wszystkich urzędach pocztowych na terenie kraju. Wypełniony przekaz z przyklejonym kuponem opłacić na poczcie wpisując WIELKIMI LITERAMI na wszystkich trzech częściach swój dokładny adres z kodem pocztowym, ulicą, numerem domu i mieszkania.

Braki w danych, złe obliczenie kwoty, bazgranie

mogą być przyczyną kłopotów w realizacji zamówienia lub je uniemożliwić.

W przypadku jakichkolwiek wątpliwości prosimy dzwonić pod numer telefonu (0-22) 624-91-47 w godz. 9⁰⁰-16⁰⁰ w dni powszednie. Redakcja uwzględni reklamacje zgłoszone nie później niż 60 dni od daty zamówienia.

Możliwe jest również zakupienie archiwaliów osobiście w autoryzowanym punkcie sprzedaży: **Warszawa, ul. Żelazna 69a, KIOSK „U SZCZEPCIA”.**



SS'06 - 1,80 zł SS'07 - 1,80 zł SS'08 - 1,80 zł SS'09 - 1,80 zł SS'16 - 1,80 zł SS'27 - 2,- zł SS'28 - 2,- zł



SS'32 - 2,- zł SS'33 - 2,- zł SS'34 - 2,- zł SS'35 - 2,- zł SS'36 - 2,50 zł SS'37 - 2,50 zł SS'38 - 2,50 zł SS'39 - 2,50 zł



SS'40 - 2,50 zł SS'41 - 2,50 zł SS'42 - 2,50 zł SS'43 - 2,50 zł SS'44 - 2,50 zł SS'45 - 2,50 zł SS'46 - 3,- zł SS'47 - 3,50 zł

PAMIĘTAJ DODAC KOSZTY PRZESYŁKI POCZTOWEJ!

od 1 do 2 szt. - 1,20 od 14 do 18 szt. - 3,00
od 3 do 4 szt. - 1,30 powyżej 18 szt. - 6,00
od 5 do 8 szt. - 1,60 SS CD 1-3 szt. - 3,00
od 9 do 13 szt. - 2,00 SS CD 4-6 szt. - 5,00

ARCHIWALNE KOMPAKTY

SS CD'38 - 9,90 zł
SS CD'39 - 9,90 zł
SS CD'40 - 9,90 zł
SS CD'41 - 9,90 zł
SS CD'42 - 9,90 zł
SS CD'43 - 9,90 zł
SS CD'44 - 12,90 zł
SS CD'45 - 12,90 zł
SS CD'46 - 12,90 zł
SS CD'47 - 12,90 zł

Produkty firmowe

NOWA KOLEKCJA



Gwiazdkowa
promocja z ufokiem

10 + 11 + 12 = 149.⁹⁰

T-SHIRT BLUZA TORBA
"KONSOLÓWKA"

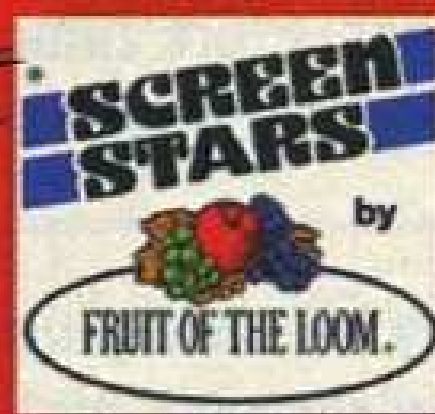
アニメガイ
Animegaido



wszystkie
produkty
wysyłamy
na nasz koszt!

Już teraz pomyśl
o świętach!!!

Nowa kolekcja wykonana jest na:



Nadal dostępne są:



UWAGA ŚWIĘTA!!!

Z okazji zbliżających się świąt poszerzamy gamę produktów firmowych o 3 nowe wzory, które dają w sumie 8 produktów!!! Są nimi 4 kolorowe, grube bluzy (w tym jedna z kapturem), 3 kolorowe, grube koszulki oraz torba na ramię z ufokiem.

Torba do zadań specjalnych pomieści książki, podręczne zakupy lub konsolę z osprzętem. Krzyk mody w innych galaktykach!

Odzież wykonana jest w fabrykach FRUIT of the LOOM, z najlepszej bawełny! Daje to gwarancję jakości i niezawodności. PRÓBKI KOLEKCJI z UFOKIEM wykonane są na podstawie danych sondy kosmicznej z MARSA! Tego jeszcze na Ziemi nie było!

Ponadto cały czas, do wyczerpania zapasów, dostępna jest złota kolekcja pięciu koszulek (nr 1, 2, 3, 4, 9). Oprócz tego można stać się posiadaczem koszulki z wielkim logo SECRET SERVICE na kłacie (nr 7) oraz plecaka z prawdziwym, dwukolorowym haftem (nr 5 i 6).

Z okazji świąt zestaw z ufokiem (koszulka nr 10, bluza nr 11, torba nr 12) dostępne są po promocyjnej cenie: 149,90 zł.

Zasady zamawiania:

1. Wyciąć zamieszczony poniżej kupon.
2. Zaznaczyć na nim numery i rozmiary wybranych produktów.
3. Pójść na pocztę.
4. Wypełnić czerwony przekaz.
5. Przykleić kupon z tyłu środkowej części.
6. Opłacić w okienku.
7. Czekać.
8. Odebrać u listonosza i dumnie nosić.
9. Jeżeli przesyłka nie nadejdzie w przeciągu 28 dni, zadzwonić do redakcji

tel. (0-22) 624-91-47 w godz. 9:00-16:00 w dni powszednie.

UWAGA! Koszulki i bluzy prać w temp 40°C, bez użycia wybielacza i jadowitych proszków.

Uważnie wypełnić - odcinek dla redakcji

Kupon ważny do dnia 15.11.1997 r.

ARCHIWALIA Zamawiam następujące numery SECRET SERVICE:

6	7	8	9	16	27	28	32	33	34	35	36	37
38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48		

Zamawiam następujące numery SECRET SERVICE CD:

CD'38	CD'39	CD'40	CD'41	CD'42
CD'43	CD'44	CD'45	CD'46	CD'47

Kompendium 1 BIS Kompendium 2 Kompendium 3

wpisz numer ze swojej naklejki adresowej _____

Numer prenumeratora (dotyczy osób, które mają lub miały już wcześniej prenumeratę)

PRENUMERATA

Prosimy zaznaczyć krzyżykiem z lewej strony wariant, którego dotyczy zamówienie.

Wariant 1: 6 miesięcy SECRET SERVICE + SS CD

Wariant 2: 12 miesięcy SECRET SERVICE

PRODUKTY FIRMOWE	KOSZULKI			BLUZY		
	M	L	XL	M	L	XL
1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	11	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	13	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	15	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	17	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	komplet święteczny	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	INNE		
10	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Plecak granat. 5	<input type="checkbox"/>	
14	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Plecak czerw. 6	<input type="checkbox"/>	
16	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Torba 12	<input type="checkbox"/>	



Firma Wysyłkowa

Wirtualny Świat®

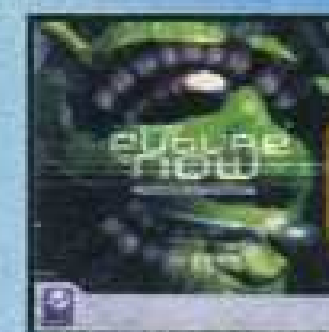
Skrytka Poczтовая 25, 00-956 Warszawa 10

tel./fax (0-22) 25-81-71

tel. 0-90 287-611

Pracujemy Pn-Pt od 9 do 18

UWAGA - SUPER PROMOCJA

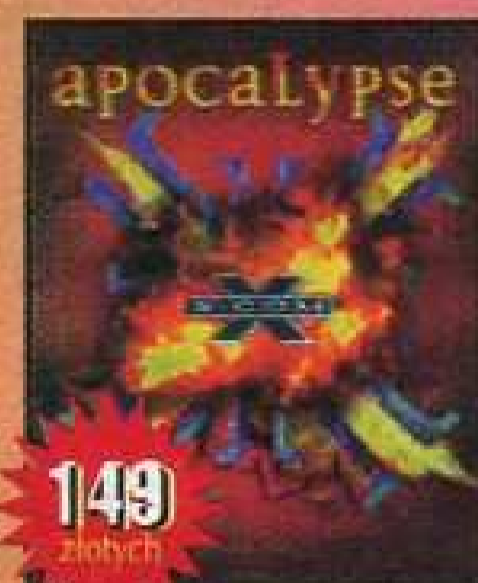
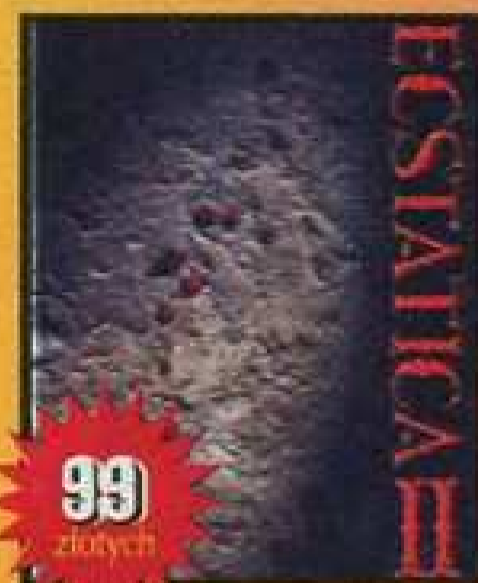
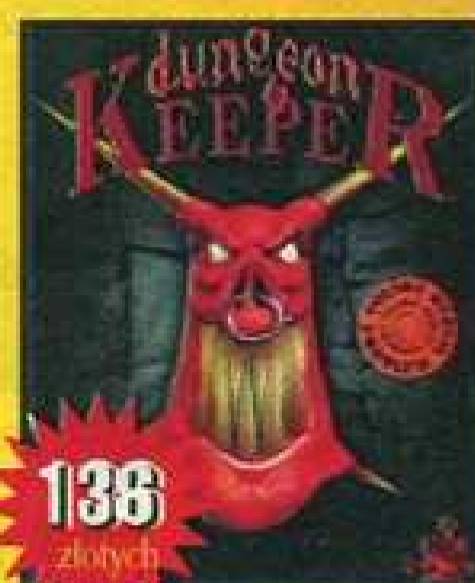
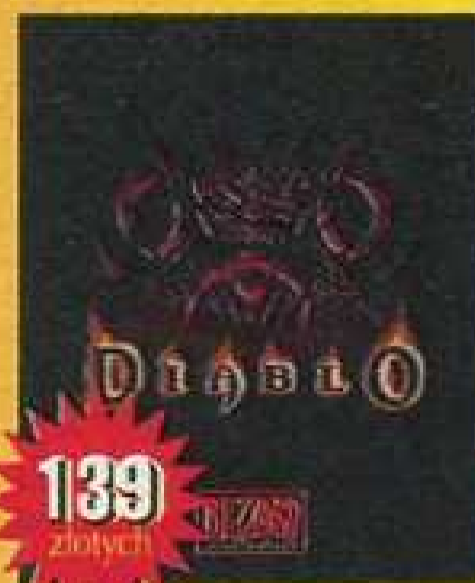
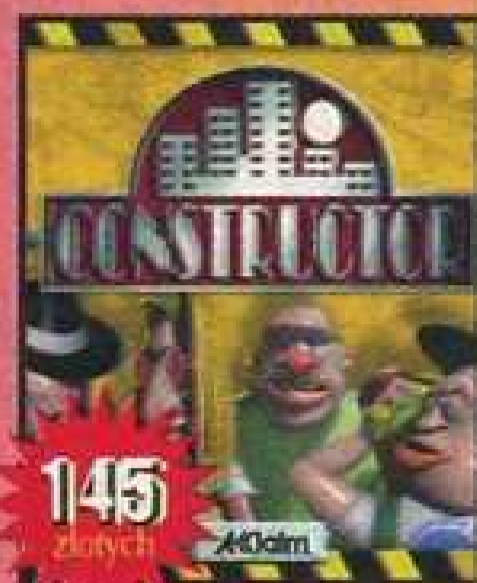
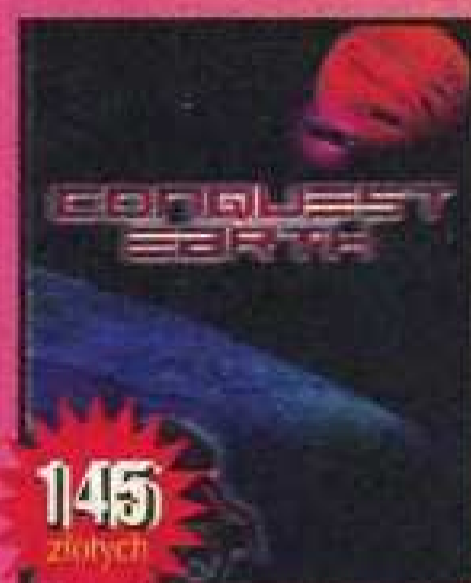


DLA KAŻDEGO KLIENTA
PŁYTA GRATIS

DO WYGRANIA

SZCZEGÓŁY PONIŻEJ

NIE CZEKAJ NA OSTATNIĄ CHWILĘ – GWIAZDKOWY PREZENT KUP JUŻ DZIŚ!



Wirtualny Świat poleca * Wirtualny Świat poleca



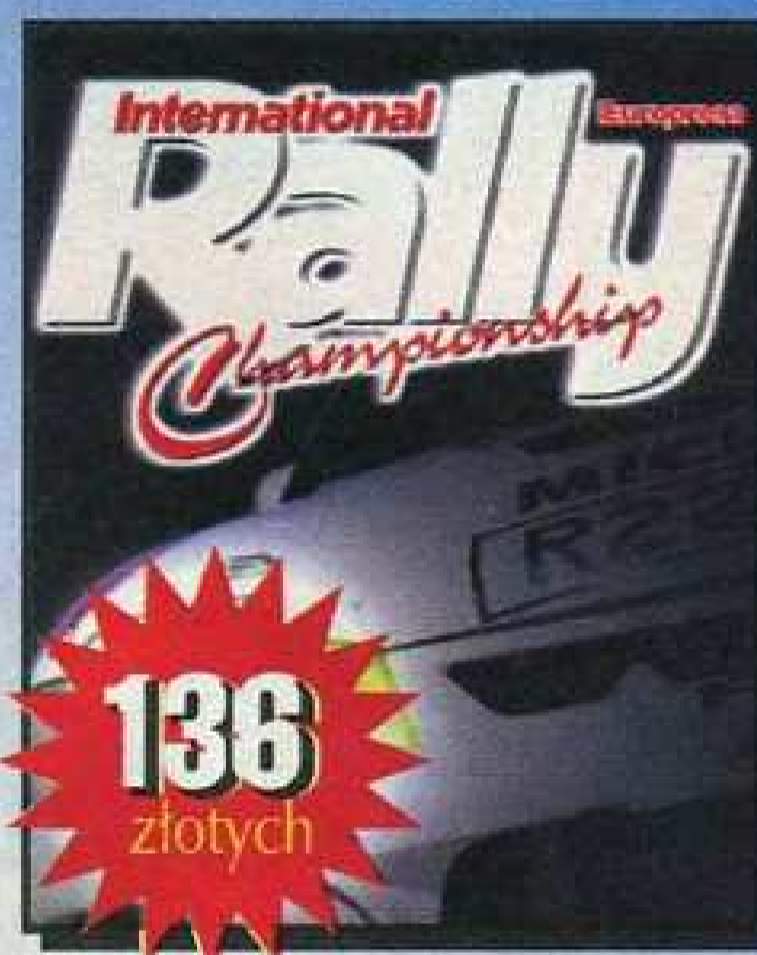
HEXEN II

Hexen II daje możliwość gry w czterech różnych światach, a każdy z nich to kilkanaście rozległych poziomów. Do wyboru mamy cztery postacie, każda obdarzona innymi cechami i charakterystycznym dla siebie uzbrojeniem. Gra oparta jest na poprawionym engine Quake'a. Grafika w wysokiej rozdzielczości, obsługuje również karty graficzne z chipsetem 3D.



SETTLERS II ZŁOTA EDYCJA

Słynna Gra ekonomiczno-strategiczna powraca w nowym wydaniu i zawiera w jednej edycji Settlers II, Settlers II Nowe Misje, 130 nowych map i edytor własnych scenariuszy.



INTERNATIONAL RALLY CHAMPIONSHIP

Dzięki unikalnemu edytorowi tras, nowym funkcjom i opcjom, większej ilości samochodów i nowej doskonałej fabule gra oferuje jeszcze więcej niż jej znakomita poprzedniczka.

W naszej ofercie znajdziesz również:

Gry i programy w wersji PC CD-ROM

GRY	PROGRAMY
688 (I) Hunter/Killer 136 zł	3D Atlas pl. 144 zł
A.D. 2044 pl. 110 zł	Encyklopedia PWN 199 zł
Admiral Sea Battle 138 zł	Euro Plus+ Pro. Pack 365 zł
Ace Ventura pl. 119 zł	Euro Plus+ Deutsch level 1 205 zł
Baba Jaga i zaklęte Gęsi pl. 89 zł	Dyktando 95 zł
Beast & Bumpkins 136 zł	Prof. Henry - Słownictwo 68 zł
Blood 135 zł	Słownik Colinsa 189 zł
C&C Red Alert Counterstrike 86 zł	
Carmageddon pl. 146 zł	ZAPOWIEDZI NA LISTOPAD
Comanche 3.0 137 zł	Diablo Expansion Pack: Hellfire 79 zł
Command & Conquer Red Alert 145 zł	Incubation 79 zł
Cywilizacja 2 pl. 136 zł	Jedi Knights 49 zł
Die Hard Trilogy 136 zł	Longbow 2 79 zł
Dungeon Keeper pl. 136 zł	NBA 98 69 zł
Extreme Assault 139 zł	Panzer General 2 89 zł
Fifa Soccer Manager 137 zł	Total Annihilation 89 zł
Flying Corps 139 zł	
Formula 1 179 zł	
Guts'n Garters 135 zł	
Heroes of Might and Magic 2 pl. 145 zł	
Interstate '76 136 zł	
Inwestor pl. 125 zł	
Jet Fighter III 149 zł	
Katharsis + Lew Leon + Teenagent CD pl. 119 zł	
KKnD 139 zł	
Lomax 89 zł	
M.A.X. + Ready & Alert 129 zł	
Master of Orion 2 137 zł	
MDK pl. 135 zł	
Megapak 7 169 zł	
Monopol 145 zł	
Monster Truck Psychosis 135 zł	
Moto Racer 137 zł	
MS Close Combat 109 zł	
NBA Live 97 137 zł	
Need for Speed 2 137 zł	
Polanie CD pl. 79 zł	
Podwójne kłopoty Buda Tuckera pl. 95 zł	
Redneck Rampage 135 zł	
Rally Championship 2 Tel.	
Settlers 2 Nowe Misje 69 zł	
Settlers 2 "Veni, Vidi, Vici" 119 zł	
Smurfy „Smurfoteletransporter” pl. 99 zł	
Speedster 129 zł	
Theme Hospital 137 zł	
Time Warriors 136 zł	
Tomb Raider 136 zł	
Waterworld Strategy 139 zł	
Wipeout 2097 169 zł	
X-Wing vs. Tie-Fighter 169 zł	
SUPER CENA	
Albion 79 zł	
Alien Trilogy 79 zł	
Archimedean Dynasty 79 zł	
Destruction Derby 2 + Koszulka 99 zł	
Discworld 2 99 zł	
Iron Man X-0 Manowar In Heavy Metal 79 zł	
Katharsis 59 zł	
Krazy Iwan 79 zł	
Lew Leon 79 zł	
Riot 79 zł	
Shattered Steel 79 zł	
Teenagent CD 49 zł	
UFO + X-Com 79 zł	
Virtual Pool 69 zł	
Lords of the Realms 2 89 zł	
Dragon Lore 2 89 zł	

PEŁNA OFERTA GRATIS - ZADZWOŃ LUB NAPISZ

UWAGA - SUPER PROMOCJA



x1

Wśród osób, które zamówią dowolny produkt z naszej oferty między 1.11.1997 a 31.12.1997 zostanie rozlosowana konsola Sony Playstation.



dla każdego

Każdy klient kupujący dowolny program w naszej firmie między 1.11.1997 a 31.12.1997 otrzyma GRATIS prawdziwy hit, płytę muzyczną z tematami muzycznymi z takich gier jak: Wipeout, Wipeout 2097, Destruction Derby 1 i 2, Speedster, Formula 1, Assault Rigs. TEJ PŁYTY NIE KUPISZ W ŻADNYM SKLEPIE.

Co zyskujesz kupując u nas:

- Nie płacisz dodatkowo za przesyłkę, gdyż jest ona wliczona w cenę programu,
- Program otrzymujesz najpóźniej w 5 dni (roboczych) od złożenia zamówienia,
- Ceny zawierają podatek VAT,
- Płacisz przy odbiorze przesyłki.

W SPRZEDAŻY RÓWNIEŻ KONSOLE:

SONY PLAYSTATION

SEGA SATURN, NINTENDO 64

ORAZ GRY I AKCESORIA NA TE PLATFORMY

SKLEP
00-576 WARSZAWA
ul. Marszałkowska 28
tel. 628-52-69

MediaSoft

Sony PlayStation Nintendo 64 PC-CD

GRY KOMPUTEROWE

CD-ROM PC, ENCYKLOPEDIA, SŁOWNIKI
PROGRAMY DO NAUKI JĘZYKÓW OBCYCH

KONSOLE

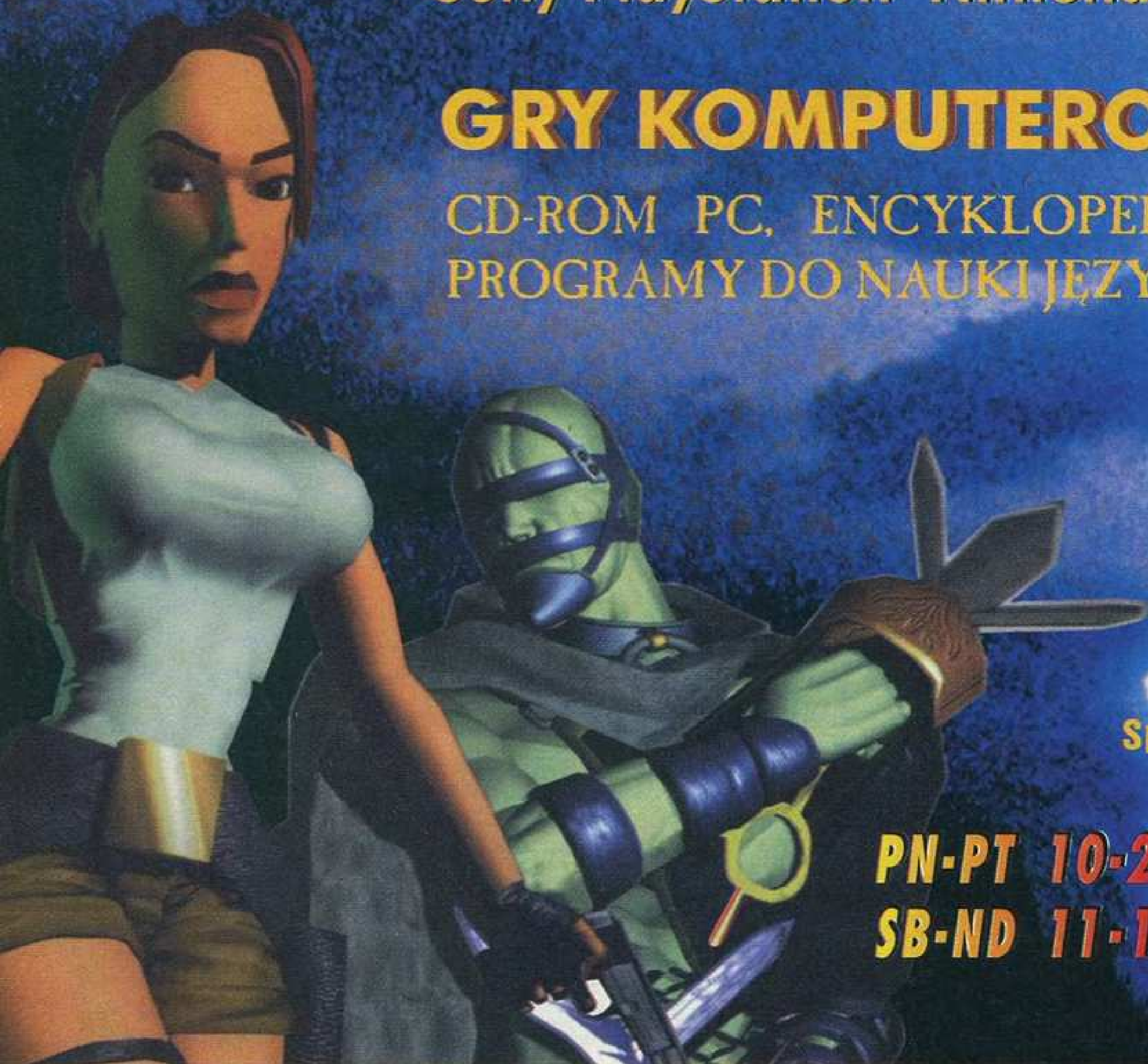
SONY PLAYSTATION,
NINTENDO 64,
GRY I AKCESORIA
(wypożyczalnia i wymiana Nintendo 64)

Sprzedaż - detaliczna

- wysyłkowa (realizacja max. 3 dni)

- hurtowa

PN-PT 10-20
SB-ND 11-19



DSW SAGITA

02-903 Warszawa
ul. Powsińska 40/24

tel./fax (22) 42-93-68
tel. (22) 42-92-79

Zatelefonuj i złoż zamówienie. Jeśli zgłosi się automat, podaj miejscowość i numer telefonu wraz z kierunkowym – oddzwonimy.
Lub wytnij po czerwonych liniach blankiet, zaznacz zamawiany program z lewej strony w kratce, i wyślij. Jeśli jesteś dorosły – podpisz się, albo poproś o podpis Rodzica. Nie podpisane zamówienia i takie, na których podpis nie budzi zaufania – idą do kosza.

Większość przesyłek realizujemy w ciągu 3 dni.

Nazwisko i imię

Kod, Miasto, Ulica, Nr Domu i Mieszkania, Telefon wraz z kierunkowym

(podpis Rodzica / osoby dorosłej)
Płatne przy odbiorze plus koszty wysyłki

AMIGA

<input type="checkbox"/>	Agent Czesio	25.00
<input type="checkbox"/>	Alfabet Śmierci A500	39.00
<input type="checkbox"/>	Alfabet Śmierci A1200	39.00
<input type="checkbox"/>	Alfred Chicken A1200	24.00
<input type="checkbox"/>	Alien Breed 3D A1200	99.00
<input type="checkbox"/>	Alien Target	29.00
<input type="checkbox"/>	American Poker+Data Disk	20.00
<input type="checkbox"/>	Andromeda	13.00
<input type="checkbox"/>	Arnie	17.00
<input type="checkbox"/>	Arnie 2	25.00
<input type="checkbox"/>	Astral	29.00
<input type="checkbox"/>	Atlantyda	17.00
<input type="checkbox"/>	Bez Kompromisu 500+,600,1200	34.00
<input type="checkbox"/>	Blinky's Scary School	17.00
<input type="checkbox"/>	Body BL Gal. A1200	80.00
<input type="checkbox"/>	Brydz	25.00
<input type="checkbox"/>	Budokan	18.30
<input type="checkbox"/>	Cardiacc	15.00
<input type="checkbox"/>	Coala	88.00
<input type="checkbox"/>	Crazy Cars 2	19.00
<input type="checkbox"/>	Cyber Kick	17.00
<input type="checkbox"/>	Cyberforce	29.00
<input type="checkbox"/>	Dan Wilder	20.00
<input type="checkbox"/>	Date Girl	28.00
<input type="checkbox"/>	Date Girl A1200	28.00
<input type="checkbox"/>	Discer	17.00
<input type="checkbox"/>	Doc Croc's Adv. A500	17.00
<input type="checkbox"/>	Doman-Grzechy Ardana	34.00
<input type="checkbox"/>	Dragonstone	35.00
<input type="checkbox"/>	Dreenshar Dzieło Magów	35.00
<input type="checkbox"/>	Eksperyment Delfin	34.00
<input type="checkbox"/>	Energy Mover	24.00
<input type="checkbox"/>	Epic	25.00
<input type="checkbox"/>	Eskadra	29.00
<input type="checkbox"/>	Exile	49.00
<input type="checkbox"/>	Explorer	17.00
<input type="checkbox"/>	F-1 Tornado A500	17.00
<input type="checkbox"/>	F-29 Retaliator	38.00
<input type="checkbox"/>	First Samuraj	28.00
<input type="checkbox"/>	Forest Dumb	29.00
<input type="checkbox"/>	Forest Dumb Forever	29.00
<input type="checkbox"/>	Frankenstein A500	17.00
<input type="checkbox"/>	Franko-The Crazy Revenge	24.00
<input type="checkbox"/>	Funturatum A500+	39.00
<input type="checkbox"/>	Gear Works	15.00
<input type="checkbox"/>	Gielda Światowa	24.00
<input type="checkbox"/>	Gloom A1200	59.00
<input type="checkbox"/>	Gloom De Luxe A1200	61.00
<input type="checkbox"/>	Guardian A1200	33.00
<input type="checkbox"/>	Harold's Mission	43.00
<input type="checkbox"/>	Heimdall 2 A500	36.00
<input type="checkbox"/>	Heimdall 2 A1200	36.00
<input type="checkbox"/>	Heliosfera	31.00
<input type="checkbox"/>	High Seas Trad. A1200	51.00
<input type="checkbox"/>	Hokej na Lodzie	17.00
<input type="checkbox"/>	Intercalaris	38.00
<input type="checkbox"/>	International Soccer	25.00
<input type="checkbox"/>	International Tennis A500	17.00
<input type="checkbox"/>	Ishar 3 A500+, 600	41.00
<input type="checkbox"/>	Jaguar XJ220	24.00
<input type="checkbox"/>	James Pond 3 A1200	29.00
<input type="checkbox"/>	Janosik	15.00
<input type="checkbox"/>	Jurajski Sen	20.00
<input type="checkbox"/>	Kajko i Kokosz	39.00
<input type="checkbox"/>	Karciarz	16.00
<input type="checkbox"/>	King's Table	36.60
<input type="checkbox"/>	Kosmobit	18.00
<input type="checkbox"/>	Kupiec	29.00
<input type="checkbox"/>	Lasermania 2	17.00
<input type="checkbox"/>	Last Soldier	14.00
<input type="checkbox"/>	Lazarus	29.00
<input type="checkbox"/>	Legends A1200	61.00
<input type="checkbox"/>	Liga Polska Manager	29.00
<input type="checkbox"/>	Links - Golf	18.30
<input type="checkbox"/>	Lost in Mine	24.00
<input type="checkbox"/>	Magic Balls	18.00
<input type="checkbox"/>	Manhunter 2 San Frisco	24.40
<input type="checkbox"/>	Mean Arenas	22.00
<input type="checkbox"/>	Mega Blast	25.00
<input type="checkbox"/>	Metal Kombat	31.00
<input type="checkbox"/>	Miasto Śmierci	29.00
<input type="checkbox"/>	Miki	38.00
<input type="checkbox"/>	Mistrz Polski'96 500+,600,1200	37.00
<input type="checkbox"/>	Mnemotron	15.00
<input type="checkbox"/>	Mr Tomato	29.00
<input type="checkbox"/>	Okrety	17.00
<input type="checkbox"/>	Olimpiada 96	29.00
<input type="checkbox"/>	Out to Lunch A1200	24.00
<input type="checkbox"/>	Overkill A1200	24.00
<input type="checkbox"/>	Pechowy Prezent	29.00
<input type="checkbox"/>	Pinball Illusions A1200	55.00
<input type="checkbox"/>	Pinkie	18.00
<input type="checkbox"/>	Pole Walki	25.00
<input type="checkbox"/>	Polltarget	30.00
<input type="checkbox"/>	Primal Rage A1200	98.00
<input type="checkbox"/>	Pro Tennis Tour 2	28.00
<input type="checkbox"/>	Project Battlefield	25.00
<input type="checkbox"/>	Pulsar	29.00
<input type="checkbox"/>	Qwak	31.00
<input type="checkbox"/>	Rajd przez Polskę	29.00
<input type="checkbox"/>	Rally Champ.A600,1200	48.00
<input type="checkbox"/>	Reversi	17.00
<input type="checkbox"/>	Risky Woods	18.30
<input type="checkbox"/>	Road Rash	18.30
<input type="checkbox"/>	Sen	29.00
<input type="checkbox"/>	Sink or Swim	25.00
<input type="checkbox"/>	Skarabeusz-Pakiet	17.00
<input type="checkbox"/>	Skarb Templariuszy	29.00
<input type="checkbox"/>	Skaut Kwatermistrz	29.00
<input type="checkbox"/>	Skeleton Krew A1200	39.00
<input type="checkbox"/>	Smuś	17.00
<input type="checkbox"/>	Soccer Sup. A500+,600	60.00
<input type="checkbox"/>	Soccer Superst. A1200	60.00
<input type="checkbox"/>	Speris Legacy A1200	89.00
<input type="checkbox"/>	Storm Master 500+,600,1200	30.00
<input type="checkbox"/>	Street Hassle	9.00
<input type="checkbox"/>	Summer Camp	15.00
<input type="checkbox"/>	Super Stardust A1200	60.00
<input type="checkbox"/>	Super Taekwondo Master	38.00
<input type="checkbox"/>	Super Tennis Champs	49.00
<input type="checkbox"/>	Szyf	17.00
<input type="checkbox"/>	Szachista	35.00
<input type="checkbox"/>	Tag Team Wrestling A500	17.00
<input type="checkbox"/>	Tajemnica Bursztyln.Komnaty	30.00
<input type="checkbox"/>	The Games	25.00
<input type="checkbox"/>	Titanic Blinky	17.00
<input type="checkbox"/>	Total Carnage A1200	22.00
<input type="checkbox"/>	Total Football	48.00
<input type="checkbox"/>	Traps & Treasures	30.00
<input type="checkbox"/>	Trolls A500	23.00
<input type="checkbox"/>	Trolls A1200	26.00
<input type="checkbox"/>	Truck Racing	17.00
<input type="checkbox"/>	Tyran 500+,600,1200	38.00
<input type="checkbox"/>	Ubek A1200	48.00
<input type="checkbox"/>	Universe	21.00
<input type="checkbox"/>	Uridium 2	28.00
<input type="checkbox"/>	Vabank	17.00
<input type="checkbox"/>	Vicky	17.00
<input type="checkbox"/>	Vital Light	18.00
<input type="checkbox"/>	W Potrzasku	35.00
<input type="checkbox"/>	Wacus the Detective	35.00
<input type="checkbox"/>	Watchtower A1200	48.00
<input type="checkbox"/>	Wild West	17.00
<input type="checkbox"/>	Wizkid	18.00
<input type="checkbox"/>	Wolfchild	20.00
<input type="checkbox"/>	World Rugby Manager	17.00
<input type="checkbox"/>	Worms Directors Out A1200	100.00
<input type="checkbox"/>	Zombie	17.00

<input type="checkbox"/>	Digi Booster	25.00
<input type="checkbox"/>	Edukacja	30.00
<input type="checkbox"/>	FIRMA v.6.5	140.00
<input type="checkbox"/>	Fiskus	34.00
<input type="checkbox"/>	Geografia	14.90
<input type="checkbox"/>	Geografia Polski	10.00
<input type="checkbox"/>	Geometria dla każdego	21.00
<input type="checkbox"/>	Hiperst.ang-pl,pl-ang,500+,600	22.00
<input type="checkbox"/>	Historia kl.9	30.00
<input type="checkbox"/>	Historia szk.p + Lic kl.1	14.90
<input type="checkbox"/>	Jez. Angielski	35.00
<input type="checkbox"/>	Jez. Niemiecki	35.00
<input type="checkbox"/>	Korepetytor z Fizyki	28.00
<input type="checkbox"/>	Korepetytor z Gram.J.Pol.	28.00
<input type="checkbox"/>	Nauka Jazdy	39.00
<input type="checkbox"/>	Novapaint IV	49.00
<input type="checkbox"/>	Ortograf-Słownik J.Polskiego	15.00
<input type="checkbox"/>	Ortografia	22.00
<input type="checkbox"/>	Pisarz 3.0	47.00
<input type="checkbox"/>	Pitagoras kl.5-8 Podst.	25.90
<input type="checkbox"/>	Pitagoras Lic.kl.1,2	25.90
<input type="checkbox"/>	Pitagoras Lic.kl.3,4	25.90
<input type="checkbox"/>	Pitagoras Matura	25.90
<input type="checkbox"/>	Planetarium	13.00
<input type="checkbox"/>	Polonista	39.00
<input type="checkbox"/>	Program Eksperta Gield	50.00
<input type="checkbox"/>	Super Bull 500+,1-3 kl.Podst.	32.00
<input type="checkbox"/>	Super Memo v.3.0 A	49.00
<input type="checkbox"/>	Telexpres	28.00
<input type="checkbox"/>	Wisielec	19.00
<input type="checkbox"/>	You and Me ang.	35.00
<input type="checkbox"/>	You and Me franc.	35.00
<input type="checkbox"/>	You and Me niem.	35.00

<input type="checkbox"/>	ABC Chemii	29.50
<input type="checkbox"/>	AMISłownik Ang-Pol, Pol-Ang	22.00
<input type="checkbox"/>	AMISłownik Niem-Pol, Pol-Niem	22.00
<input type="checkbox"/>	AMITEKST GOLD	44.50
<input type="checkbox"/>	AMITEKST Mini	12.00
<input type="checkbox"/>	ASystem	14.00
<input type="checkbox"/>	ASystemt PRO	25.00
<input type="checkbox"/>	Brain Fodder	30.00

CD32

<input type="checkbox"/>	Alfred Chicken	24.00
<input type="checkbox"/>	All Terrain Racing	60.00
<input type="checkbox"/>	Chaos Engine	37.00
<input type="checkbox"/>	Fears	71.00
<input type="checkbox"/>	Fire & Ice	37.00
<input type="checkbox"/>	Legends	61.00
<input type="checkbox"/>	Overkill + Lunar-C	24.00
<input type="checkbox"/>	Pinball Illusions	58.00
<input type="checkbox"/>	Speedball 2	43.00
<input type="checkbox"/>	Speris Legacy	95.00
<input type="checkbox"/>	Strip Pot	31.00
<input type="checkbox"/>	Whizz	49.00

Sony PlayStation

tel. 0-601 202-118

e-mail: sagita@polbox.com

<input type="checkbox"/>	Alien Trilogy	120.00
<input type="checkbox"/>	Casper	150.00
<input type="checkbox"/>	Command&Conquer (ang.)	200.00
<input type="checkbox"/>	Contra	190.00
<input type="checkbox"/>	Cool Boarders	190.00
<input type="checkbox"/>	Crash Bandicoot	200.00
<input type="checkbox"/>	Crow	180.00
<input type="checkbox"/>	Destruction Derby II	195.00
<input type="checkbox"/>	Die Hard Trilogy	200.00
<input type="checkbox"/>	Disruptor	150.00
<input type="checkbox"/>	Excalibur	195.00
<input type="checkbox"/>	Exhumed	190.00
<input type="checkbox"/>	FIFA 97	180.00
<input type="checkbox"/>	Formula 1	200.00
<input type="checkbox"/>	Hexen	190.00
<input type="checkbox"/>	Jurassic Park: The Lost World	190.00
<input type="checkbox"/>	Legacy of Kain (ang.)	190.00
<input type="checkbox"/>	Little Big Adventure	190.00
<input type="checkbox"/>	Micro Machines v.3	190.00
<input type="checkbox"/>	Mortal Kombat Trilogy	195.00
<input type="checkbox"/>	NBA 97	170.00
<input type="checkbox"/>	NBA Jam Extreme	150.00
<input type="checkbox"/>	Need for Speed II	195.00
<input type="checkbox"/>	NHL 97	180.00
<input type="checkbox"/>	Pandemonium!	180.00
<input type="checkbox"/>	Porsche Challenge	190.00
<input type="checkbox"/>	Rage Racer	200.00
<input type="checkbox"/>	Rebel Assault II (ang.)	200.00
<input type="checkbox"/>	Re-Loaded	150.00
<input type="checkbox"/>	Soccer 97	200.00
<input type="checkbox"/>	Soul Blade	210.00
<input type="checkbox"/>	Soviet Strike	180.00
<input type="checkbox"/>	Star Gladiator	150.00
<input type="checkbox"/>	Street Fighter Alpha 2	150.00
<input type="checkbox"/>	Sulkoden	190.00
<input type="checkbox"/>	Syndicate Wars (ang.)	210.00
<input type="checkbox"/>	Tekken 2	200.00
<input type="checkbox"/>	Tigershark	180.00
<input type="checkbox"/>	Tokyo Highway Battle	195.00
<input type="checkbox"/>	Tomb Raider	200.00
<input type="checkbox"/>	Total NBA'97	195.00
<input type="checkbox"/>	Vandal Hearts	195.00
<input type="checkbox"/>	V-Rally	195.00
<input type="checkbox"/>	Warcraft II	200.00
<input type="checkbox"/>	Wing Commander IV (ang.)	200.00
<input type="checkbox"/>	Wipeout 2097	195.00
<input type="checkbox"/>	Worms	150.00
<input type="checkbox"/>	KONSOLE SONY PLAYSTATION	TEL.

PlayStation

646,-

- roczna gwarancja
- serwis SONY w całym kraju
- polska instrukcja obsługi

- **GRY**
- **AKCESORIA**
- **SEGA SATURN**
- **NINTENDO 64**
- **SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA**

Przykładowe ceny gier:

- DESTRUCTION DERBY 2 - 209 zł
- DIE HARD TRILOGY - 209 zł
- FIFA '97 - 209 zł
- GEX - 189 zł
- LOADED - 178 zł
- MORTAL KOMBAT TRILOGY - 209 zł
- PANDEMONIUM - 209 zł
- RESIDENT EVIL - 189 zł
- SIM CITY 2000 - 199 zł
- TEKKEN 2 - 189 zł

- WYSYŁKOWA WYPOŻYCZALNIA GIER



01-019 Warszawa ul. Nowolipki 14/37
pon.-pt. 8³⁰-16³⁰ tel. (022) 636-1004 fax. (022) 636-9335

skr.pocz. 35/z 05-200 Wołomin

DSW SAGITA

02-903 Warszawa
ul. Powsińska 40/24

tel./fax (22) 42-93-68
tel. (22) 42-92-79

Zatelefonuj i złoż zamówienie. Jeśli zgłosi się automat, podaj miejscowość i numer telefonu wraz z kierunkowym – oddzwonimy.
Lub wytnij po czerwonych liniach blankiet, zaznacz zamawiany program z lewej strony w kratce, i wyślij. Jeśli jesteś dorosły – podpisz się, albo poproś o podpis Rodzica. Nie podpisane zamówienia i takie, na których podpis nie budzi zaufania – idą do kosza.

Większość przesyłek realizujemy w ciągu 3 dni.

Nazwisko i imię

Kod, Miasto, Ulica, Nr Domu i Mieszkania, Telefon wraz z kierunkowym

(podpis Rodzica / osoby dorosłej)
Płatne przy odbiorze plus koszty wysyłki

PC 3.5"

7 Dni 7 Nocy.....40.00	EDUKACYJNE I UŻYTKOWE	Alien Breed Tower Assault.....99.90	Eraser Turnabout.....94.00	Moto Racer.....137.00	Speedboat Attack.....137.00	Dyktańdo.....95.00
Alien Breed.....37.00	2x2 Arytmetyka WIN.....46.00	Alien Trilogi.....64.00	Excalibur.....137.00	Moto X.....93.00	Speedster.....129.00	E-Teacher 4.0 ang.....88.00
Alien Breed Tower Ass.....79.00	ABC Arytmetyki.....25.00	Alone in the Dark 2.....37.00	Extreme Pinball.....46.00	Navy Strike.....104.00	Spirou.....84.00	E-Teacher 4.0 niem.....88.00
Armie 2.....29.00	Belfer - Fizyka kl.6.....48.00	Alone in the Dark Trilogy.....145.00	Eye of the Beholder III.....37.00	NBA '98.....tel.	SS CD 51.....19.00	Encyklop. Am.Płd-Tony Halik.....155.00
Athletics.....19.90	Edukacja.....59.50	AMOK.....69.00	F-16 Fighting Falcon.....138.00	NET Zone.....74.00	Star Rangers.....44.00	Encyklop. Broni.....66.00
Battle Isle.....28.00	Eteacher Deutsch 3.0 WIN.....59.00	Archimedean Dynasti.....64.00	F/A-18 Hornet 3.0.....138.00	NHL '98.....tel.	Starlighter 3000.....139.00	Encyklop. Kosmosu Opt.....99.00
Body Slam Wrestling.....29.00	Eteacher English 3.0 WIN.....59.00	Assasin 2015.....68.00	Fable.....132.00	Noc.....49.00	Stars.....138.00	Encyklop. Przyrody 2.0.....66.00
Budokan.....18.30	Eteacher Francaise 3.0 WIN.....59.00	ATF.....120.00	Fallen Haven.....138.00	Offensive.....59.00	STORM.....48.00	Encyklop. Przyrody Opt.....168.00
Car & Driver.....30.50	Geografia.....34.50	ATrain.....36.00	Fatal Racing.....49.00	Olympic Games.....94.00	Strife.....49.00	Encyklop. Ptaków.....155.00
Crazy Cars 2.....20.00	Geometria dla każdego.....23.00	Avalon Classic 1.....69.00	FIFA '98.....tel.	Olympic Soccer.....94.00	SU-27 Flanker.....138.00	Encyklop. Samochodów.....88.00
Eksperyment Delfin.....52.50	Geophobla.....36.60	Avalon Classic 2.....69.00	FIFA Internat Soccer.....39.00	Orion Burger.....85.00	Super EF2000 WIN'95.....155.00	Encyklop. Seksu.....91.00
Epic.....28.00	Historia Szk.P+1 Lic.....34.50	Award Winners No.1.....138.00	Fire Wind.....65.00	Oscar.....65.00	T-MEK.....112.00	Encyklop. Sportu.....88.00
F-29 Retaliator.....39.00	Historia Polski 966-1795 WIN.....31.00	Axelerator.....118.00	Fishing Fanatic.....113.00	Outlaws.....185.00	Tactcom.....37.00	Encyklop. Wszechświata Opt.....159.00
Franko.....37.00	HYPER ang.pl+ang.WIN.....49.00	B.I.G.....85.00	Flight of Amazon Queen.....49.00	Over the Reich.....113.00	Tales of Atlantis PL.....tel.	Encyklop. Zw. Ssaki.....138.00
Gandalf.....38.00	Jezyk Angielski.....34.50	Battlecruiser 3000.....85.00	Formula 1.....179.00	Perfect Weapon.....139.00	The War College.....73.00	Historia Eur.1918-39 i Kamp.Wrz.....88.00
Gear Works.....15.00	Jezyk Niemiecki.....34.90	Battleground-Antietam.....115.00	Frangible Allegiance.....85.00	Phantasmagoria 2.....99.00	Tilt.....77.00	Historia Swiata 2.0.....66.00
Hannibal PL.....39.00	Korepetytor z Fizyki.....28.00	Battleground-Ardeny.....115.00	Frankenstein.....66.00	Picture Perfect Golf.....96.00	Time Gate-Knight Chase.....49.00	Historia Swiata 2.0.....158.00
Harpoon 2.....48.80	Korepetytor z Gram. J.Polskiego.....28.00	Battleground-Gettysburg.....115.00	Front Lines.....73.00	Pinball 3D-VCR.....79.00	Time Paradox.....65.00	Jak to działa PL.....159.00
Heimdall 2.....37.00	Korepetytor z Historii.....28.00	Battleground-Shiloh 1862.....115.00	Gene Machine.....39.00	Pinball Constr. Kit.....99.00	Time Warriors.....136.00	Klik uczy czytać.....99.00
High Seas Trader.....59.00	Literki Cyferki v.3.0.....35.00	Battleground-Waterloo.....115.00	Gnome.....138.00	Pinball Illusions.....79.00	Tintin in Tibet.....87.00	Kot w Butach.....89.00
Imperium Galactica.....20.00	Matematyka III-IV.....25.00	Battleship.....144.00	Great Prix 2.....127.00	Pinball World.....79.00	Toonstruck.....59.00	Kredka.....89.00
Inferno.....49.00	Matematyka VII-VIII.....30.00	Beasts & Bumpkin's.....136.00	Great Battles of Alexander.....138.00	Piranha.....37.00	TOONSTRUCK.....59.00	Leksykon Polskich Filmów Fab.....139.00
Inferno - Special Edition.....59.00	Matematyka VII-VIII+egz.wst.....39.00	Big Red Racing.....49.00	Harpoon Class.'97 WIN95.....139.00	POD.....126.00	Total Annihilation.....147.00	Let's Draw.....89.00
Internat Ninja Rabbits.....19.00	Matma 1-4 Lic.....79.00	Bioforce.....39.00	Harvester.....88.00	Polanie CD.....79.00	Total Annihilation.....147.00	Literat 2.0 WIN.....96.90
International Soccer.....29.50	Matmania.....37.50	Blam! Machinehead.....89.00	Heimdall 2.....35.00	Power House.....61.00	Tomb Raider.....136.00	Marzenia Złotej Rybki.....70.00
International Tennis.....19.90	Matniś 1-3 podst.....36.00	Bloodwings.....89.00	Helicops.....94.00	Privateer 2-The Darkening.....149.00	Touche PL.....112.00	Matematyka z komputerem.....39.00
Ishar 3.....44.00	Matniś 1-3 podst.....36.00	Buried in Time.....105.00	Hexen 2.....144.00	Pro Pinball Timeshockl.....127.00	Trolls.....65.00	Moje Pierwsze ABC.....88.00
KA-50 Hokum.....48.80	Ortopedia-PRO.....25.00	C&C Red Alert+Counterstrike.....210.00	High Seas Trader.....73.00	Psychic Detective.....39.00	Tunnel B1.....58.00	MS Cinemania'97.....138.00
Kajko i Kokosz.....48.00	Ortomania.....34.50	Capitalism Plus.....138.00	Hind.....138.00	Pyrotechnica.....29.00	UFO I + UFO II.....77.00	MS Encarta '97 Encyclopedi.....138.00
King's Quest 1.....30.50	Pitagoras 1, 5-8 WIN.....49.00	Charmagedon.....146.00	IF22 Raptor.....147.00	Quaterback Club.....66.00	Under a Killing Moon.....74.00	MS Encarta World Atlas'97.....138.00
Klik & Play.....50.00	Pitagoras 2, szk.p.+egz.do Lic. WIN.....49.00	Chaos Control.....85.00	Ignition.....138.00	Race Mania.....65.00	Universe.....35.00	Multimed.Plan Warszawy.....93.00
Leisure Suit Larry 6.....48.80	Pitagoras 3, Lic. II WIN.....49.00	Chaos Overlords.....49.00	IM1A2 Abrams.....139.00	RALLY CHAMPIONSHIP.....124.00	US Navy Fighters'97.....138.00	Multimed.Sl. Ang-Pol-Ang.....144.90
Liga Polska Man.'97 WIN.....48.00	Pitagoras 5, Matura WIN.....49.00	Chronomaster.....85.00	IMPERIUM GALACTICA.....144.00	RALLY CHAMP -dodatki 10 torów.....64.00	Virtual Tennis.....65.00	Multimed.Sl. Niem-Pol-Niem.....138.00
Lords of the Realm.....59.90	Polonista szk.p.+egz.do Lic.....35.00	City of Lost Children.....128.00	Independence Day.....138.00	Rally Championships.....67.00	Virus.....137.00	Multimedialne la la la.....68.00
Manager Pitkarski.....20.00	POP English.....49.00	Clandestiny.....74.00	Infogrames Pack.....138.00	Ravage DCX.....127.00	Wages of War.....129.00	Najpiękniejsze Miasta Swiata.....69.00
Mega Blast.....20.00	Samar Chemia.....37.00	Comanche 3.0.....136.00	Insane Speedway.....69.00	Realms of the Haunting.....99.00	Warlords 3.....144.00	Ojciec Święty.....95.00
Mega-lo-Mania.....28.00	Szkolny Atlas Polski.....100.00	Complete Onside Soccer.....139.00	International Rally Championship.....136.00	Red Ghost.....110.00	Waterworld Strategy.....139.00	Oksfordzka Enc.Hist.Sw. v.1 PL.....110.00
Michael Jordan in Flight.....24.00	Test na Prawo Jazdy.....48.00	Conquest Earth.....144.00	Interstate 76.....129.00	Reloaded.....85.00	Wersal 1685 PL.....138.00	Oksfordzka Enc.Hist.Sw. v.2 PL.....120.00
Operation Combat 2.....20.00	TESTY-Historia Najnowsza.....50.00	Constructor.....145.00	Investor.....122.00	Riddle of Runes.....29.00	Wetlands.....85.00	Perekty Europy Srodkowej.....129.00
Oscar.....38.00	TESTY-Matematyka.....50.00	Creatures.....128.00	Iron Man X-O Man.in H-Metal.....64.00	Rise of Triad.....37.00	Winter Supersports.....65.00	Poland.....122.00
Pinball Illusions.....59.00	TESTY-Swiat Współczesny.....50.00	Crow: City of Angels.....129.00	Isis.....134.00	Risk.....147.00	Wipeout 2097.....169.00	Prof.Henry-gramatyka.....89.00
Polanie.....53.00	Ulamki.....25.00	Cyber Judas.....103.00	Josephine Assasin.....79.00	Road Warrior.....49.00	World Cup Year'94 (4gry).....73.00	Przebiegi.....84.00
Rally Championships.....38.00	Wieloscianny II 3D geom.....90.00	Dark Colony.....136.00	Judge Dredd.....66.00	Robby 1 Przyjaciel.....84.00	World Rally Fever.....85.00	Przedmiotki po Warszawie.....75.00
Skaut Kwaternaster.....42.90	World Transl. Ang. WIN.....144.50	Darklight Conflict.....138.00	Kajko i Kokosz.....68.00	Robby 2 Metal.....84.00	Worlds of Legend.....29.00	Ptaki Polski.....120.00
Smau.....19.90	3 w jednym MS.....138.00	Davis Cup Tennis.....122.00	Katharsis.....59.00	Sandwarriors PL.....69.00	Worms Reinforcements.....66.00	Sekrety Króla.....82.50
Soccer Superstars.....60.00	3DO Decathlon.....49.00	Death Rally.....39.00	KICK OFF'96.....88.00	SCARAB.....59.00	Zestaw DuoPack CDP.....94.00	Simpson Cartoon Studio.....138.00
Solity.....43.90	688i Hunter Killer.....136.00	Decathlon.....110.00	Killing Time.....49.00	Scarcher.....69.00	Zestaw Futuro CDP.....189.00	Słownik Jęz. Polskiego PWN.....138.00
Suicide Speed.....39.00	A4 Network\$.....115.00	Destiny.....138.00	KKND.....87.00	Shadow Warrior.....144.00	2-ga Wojna Swiatowa.....89.00	Smurfowe Przedszkole 1.....94.00
Swirus WIN.....39.00	Absolute Zero.....49.00	Destruction Derby 2.....99.00	Korea - Longbow Misje.....58.00	Shellshock.....85.00	3D lektury do szkoły sredniej.....33.00	Smurfowe Przedszkole 2.....94.00
Tajemnica Statuetki.....25.00	Ace Ventura PL.....116.00	Deus PL.....94.00	Krazy Ivan.....64.00	Shockwave Assault WIN'95.....39.00	3D Atlas PL.....139.00	Smurfowe Przedszkole 3.....94.00
TFX.....59.00	Action Soccer.....74.00	Die Hard Trilogy WIN'95.....87.00	Last Rites.....91.00	Sideline.....65.00	Arka Noego.....89.00	Super Memo 7.5 Multilang.....180.00
The Games.....24.00	AD 2044 WIN'95.....110.00	Discworld 2.....98.00	Legacy of Kain.....149.00	SIM Antl.....36.00	Atlas of Europe.....89.00	Syracuse L.S.+Recog English.....99.00
Tyrian.....43.50	AD COP.....94.00	Down in the Dumps.....59.00	Little Big Adventure.....138.00	SIM Earth.....36.00	Atlas Polski.....129.00	Syracuse L.S.+Recog German.....99.00
Ultimate Soccer Manager.....73.00	Admiral Sea Battles.....138.00	Dragon Lore 2.....59.00	Lomax.....89.00	SIM Farm.....36.00	Chatka Maloliatka.....122.00	Tomek i Oskar.....109.00
Uncover It.....25.00	Age of Sail.....134.00	Dreamweb.....44.00	Marco Polo.....49.00	Smoczce Historie.....85.00	Atlas Swiata v.3.0.....66.00	Urodziny Prosiaczka.....69.00
Valhalla.....19.00	Air Warrior II.....138.00	Dungeon Keeper PL.....136.00	Master of Orion 2.....137.00	Smurfy Komiks.....84.00	Czarodziej 5000 W'95.....138.00	World Translator Ang-Pol.....145.00
Virtuoso.....34.00	Albion.....64.00	Earthworm Jim WIN'95.....126.00	MDK PL.....147.00	Smurfy PL.....112.00	Czarownia Agata.....85.00	World Translator Niem-Pol.....145.00
Walls of Rome.....29.00	3 w jednym MS.....138.00	Elk Moon Murder.....119.00	Mega Morph.....65.00	Soccer Stars'96.....85.00	Zamek Królewski w W-wie.....120.00	Zarownia Agata.....95.00
World Cup Year 94.....73.00	3DO Decathlon.....49.00	Eradicator.....113.00	Metall Rage.....49.00	Speed Haste.....39.00	Zmienia we Wszechświecie.....120.00	Domowy Astrolog.....25.00
World Rally Fever.....59.00	688i Hunter Killer.....136.00		Millenia.....73.20	Speed Rage.....134.00	Zwierzaki-Encykl.Przyrody.....79.00	Domowy Kompozytor.....25.00
	A4 Network\$.....115.00		Monopoly.....144.00		Zwierzta Swiata SSAKI.....69.00	
	Ace Ventura PL.....116.00		Monster Truck.....135.00			
	Action Soccer.....74.00					
	AD 2044 WIN'95.....110.00					
	AD COP.....94.00					
	Admiral Sea Battles.....138.00					
	Age of Sail.....134.00					
	Air Warrior II.....138.00					
	Albion.....64.00					

Sprzedaż Wysyłkowa TOMsoft
ul. Krzywa 4
05-077 Wesola 4
Gier Komputerowych
Termin realizacji: tel: (0-22) 773 1982
tel: (0-90) 297 165
TYLKO 5 DNI !!! fax: (0-22) 773 1982

OKAZJA! Czynne 7 dni w tygodniu Niskie Ceny!

PRZEDSTAWIAMY FRAGMENT NASZEJ OFERTY:

IBM PC Ceny w zł.

Franko	37,00
Gandalf	38,00
Ishar III	44,00
Liga Polska Manager '97 - win.	48,00
Megalomania	28,00
Polanie	53,00
Skaut Kwaternaster	43,00
Test na Prawo Jazdy	48,00
Ultimate Soccer Manager	77,00
Urban	34,00
Worms	110,00

IBM PC-CD ROM

688 Hunter Killer	139,00
Ace Ventura	122,00
Adidas Power Soccer	tel.
Asterix & Obelix	87,00
Beasts & Bumpkins	142,00
Blood	139,00
Capitalism Plus	139,00
Carmagedon	161,00
Cheesmaster 5000	139,00
Civilization II - wer. pol.	139,00
Comanche 3.0	139,00
Conquest Earth	149,00
Constructor	147,00
Crow: City of Angels	131,00
Dark Colony	139,00
Diablo	147,00
Die Hard Trilogy	139,00
Dungeon Keeper - wer. pol.	142,00
Ecstasia II - wer. pol.	141,00
Encyklopedia Ptaków	155,00
F 16 Fighting Falcon	139,00
Flying Corps	147,00
Gf Racing '97	tel.
Great Battles of Alexandria	139,00
Guts 'N' Garters	139,00
Hexen II	149,00
IF 22	147,00
Imperium Galactica	tel.
Independence Day	139,00
Interstate 76	139,00
K.K.N.D	139,00
Legacy of Kain	149,00
Little Big Adventure II	142,00
Lion King	131,00
Lords of the Realm II	139,00
Lost Vikings II	tel.
Manx TT	tel.
Master of Orion II	139,00
M.A.X.	99,00
M D K - wer. pol.	139,00
Megapark VII	181,00
NBA Live 97	139,00
Need for Speed II	139,00
Outlaws	tel.
Perfect Weapon	139,00
Plan Miasta Warszawa	93,00
Premier Manager, 97	tel.
Propinball - Timeshock	127,00
POD	127,00
Rally Championship II (International)	139,00
Redneck Rampage	tel.
Sensible World of Soccer 96/97	93,00
Smurfowe Przedszkole (3 części)	94,00
Tales of Atlantis	tel.
Terraside	tel.
Theme Hospital	139,00
Tintin in Tibet	87,00
Tomb Raider	138,00
Total Anihilation	tel.
Ufo Enemy Unknown + X-Com Terror...	78,00
War Gods	tel.
Warlords III	tel.
Wipeout 2097	169,00
Worms II	tel.
X-Com Apocalypse	147,00
X-Wing vs Tie Fighter	185,00

AMIGA

Dreenshar - Grzechy Magów	36,00
Funturatum	39,00
Ishar III	41,00
Liga Polska Manager '96	37,00
Mistrz Polski '96 (AMIGA 600)	37,00
Pinball Hazard	35,00
Rajd przez Polskę	30,00
Street Fighter II	48,00
Total Football	48,00
Watch Tower (AGA)	48,00
Wacuu The Detective	36,00

Posiadamy w sprzedaży:
SONY PlayStation
NINTENDO 64
w formie wysyłkowej

Wybrane tytuły gier (w sprzedaży wysyłkowej):

Sony Playstation	Nintendo 64
Add Oddworld, Agent Armstrong, Allied General, Bubsy 3D, Carnage Heart, Crash Bandicoot, Exhumed, Fatal Fury, Fifa '98, Formula 1 '97, Jurassic Park 2 - the Lost World, Machine Hunter, Mass Destruction, Micro Machines V3, Mortal Kombat Trilogy, NHL '98, Nuclear Strike, Pandemonium, Parappa the Rapper, Perfect Weapon, Porsche Chall., Raystorm, Ray Tracers, Real Bout, Soul Blade, Strike Point, Syndicate Wars, Tekken 2, Tenka, Tigershark, Transport Tycoon, Trash It, Total NBA '97, Tomb Raider, V-Rally 97, Warcraft 2, Warhammer X-Com (Ufo 2) i wiele innych...	Blast Corps, Doom 64, Fifa 64, Internat. Soccer Pro, Killer Instinct Gold, Mario Kart 64, Mortal Kombat Trilogy, NBA Hang Time, Pilot Wings, Star Wars, Super Mario 64, Turok, Wave Racer, Wayne Gretzky
	Sega Saturn
	Allen Trilogy, Baku Baku, Daytona USA, CCE, Die Hard Trilogy, Fifa '97, Fighting Vipers, Guardian Hero, Loaded, Manx TT, NBA Live '97, NHL '97, Nights, Panzer Dragon II, Resident Evil, Sonic Jam, Trash It, Tomb Raider, Torico, Ultimate Mortal Kombat 3, Virtua Cop 2 + Gun, Virtua Fighter 2, World Wide Soccer '97, Worms i wiele innych...

Pełny katalog wysyłamy po otrzymaniu zaadresowanej koperty zwrotnej ze znacznikiem (prosimy podać typ komputera) oraz dołączamy do każdej przesyłki.
Podane w złotych ceny detaliczne zawierają podatek VAT.
Przesyłka płatna przy odbiorze (+ koszty wysyłki).
W przypadku braku danego tytułu na rynku (konieczność sprowadzenia na zamówienie) termin realizacji może się wydłużyć.

Zamówienia oraz wszelkie pytania przyjmujemy listownie, telefonicznie lub faxem pod numerem:
(0-22) 773-19-82 lub (0-90) 29-71-65.

zapraszamy w godz. 10⁰⁰-15⁰⁰
poniedziałek, środa, piątek
tel./fax 
(0-22) 635 26 67

zamówienia na nowy bezpłatny katalog ver. 3.0 przyjmujemy wyłącznie na kartkach pocztowych lub telefonicznie.
Poniższe ceny obowiązują do odwołania

漫画星
JAPONSKI
KOMIKS
FILM

planet manga

KASETY VIDEO

PIONEER

- Armitage III #1, #2, #3, #4 (DUB) 45⁹⁰ zł
- Tenchi Muyo! #1, #2, #3, #4, #5, #6 (DUB) .. 55⁹⁰ zł
- Moldiver #1, #2, #3 (DUB) 55⁹⁰ zł
- The Hakkenden #1, #2 (DUB) 55⁹⁰ zł
- Kishin Heidan #1, #2, #3, #4 (DUB) 55⁹⁰ zł
- Green Legend RAN #1, #2, #3 (DUB) 49⁹⁰ zł

- NOWOŚCI:**
- The Hakkenden #3 (DUB) 55⁹⁰ zł
 - The Hakkenden #4 (DUB) 55⁹⁰ zł

oryginalne kasety, angielski dubbing
oznacza numer części w serii, brak # oznacza samodzielny produkt



KOMIKSY

- wersje polskojęzyczne
- Aż Do Nieba ... Tom 1 7⁸⁰ ... Tom 2 8⁶⁰ zł ... Tom 3 7⁹⁰ zł
 - Czarodziejka z Księżycą Tom 1 7⁹⁰

KARCIANA GRA PRZYGODOWA

Ani-Mayhem

Wersja angielska z pełną polską instrukcją
szczegóły w SECRET SERVICE 44

Startery - 29.90
Boostery - 6.90

- do ceny produktów należy dodać koszty przesyłki:
- 1-3 szt. = cena produktów + 4⁰⁰ zł
 - 4-6 szt. = cena produktów + 8⁰⁰ zł
 - 7-9 szt. = cena produktów + 12⁰⁰ zł

i tak dalej... obliczoną w ten sposób należność prosimy nadać na poczcie pod adresem firmy używając „czerwonego przekazu pocztowego”

Uwaga!!! na odwrocie przekazu prosimy podać zamawiane tytuły!!!
Wszystkie ceny dotyczą pojedynczych kaset lub tomów, a nie całych serii

Prosimy o bardzo czytelne podawanie swoich danych: imię, nazwisko, adres wraz z kodem pocztowym oraz wiek zamawiającego. Szczegóły w katalogu firmowym.

A.D. VISION

- GunSmith Cats #1, #2 (SUB) 59⁹⁰ zł
- Burn-Up W #1 (SUB), #2 (DUB) 59⁹⁰ zł
- 801TTS AirBats #1, #2, #3 (SUB) 59⁹⁰ zł
- Dragon Half (SUB) 59⁹⁰ zł
- Princess Minerva (SUB) 59⁹⁰ zł
- Super Atragon #1 (DUB) 59⁹⁰ zł

- filmy tylko dla dorosłych
- Sukeban Deka #1 (SUB), #2 (SUB) 59⁹⁰ zł
 - Hanappe Bazooka (SUB) 59⁹⁰ zł
 - Suikoden #1 (SUB) 59⁹⁰ zł
- Filmy od 18 lat. Wymagamy oświadczenia, że jest się pełnoletnim.

- Ellicia #1 (DUB) 59⁹⁰ zł
- Neon Genesis Evangelion #1, #2, #3 (DUB) .. 59⁹⁰ zł
- Power Dolls (DUB) 59⁹⁰ zł
- Gunsmith Cats #3 (SUB) 59⁹⁰ zł
- Super Atragon #2 (SUB) 59⁹⁰ zł

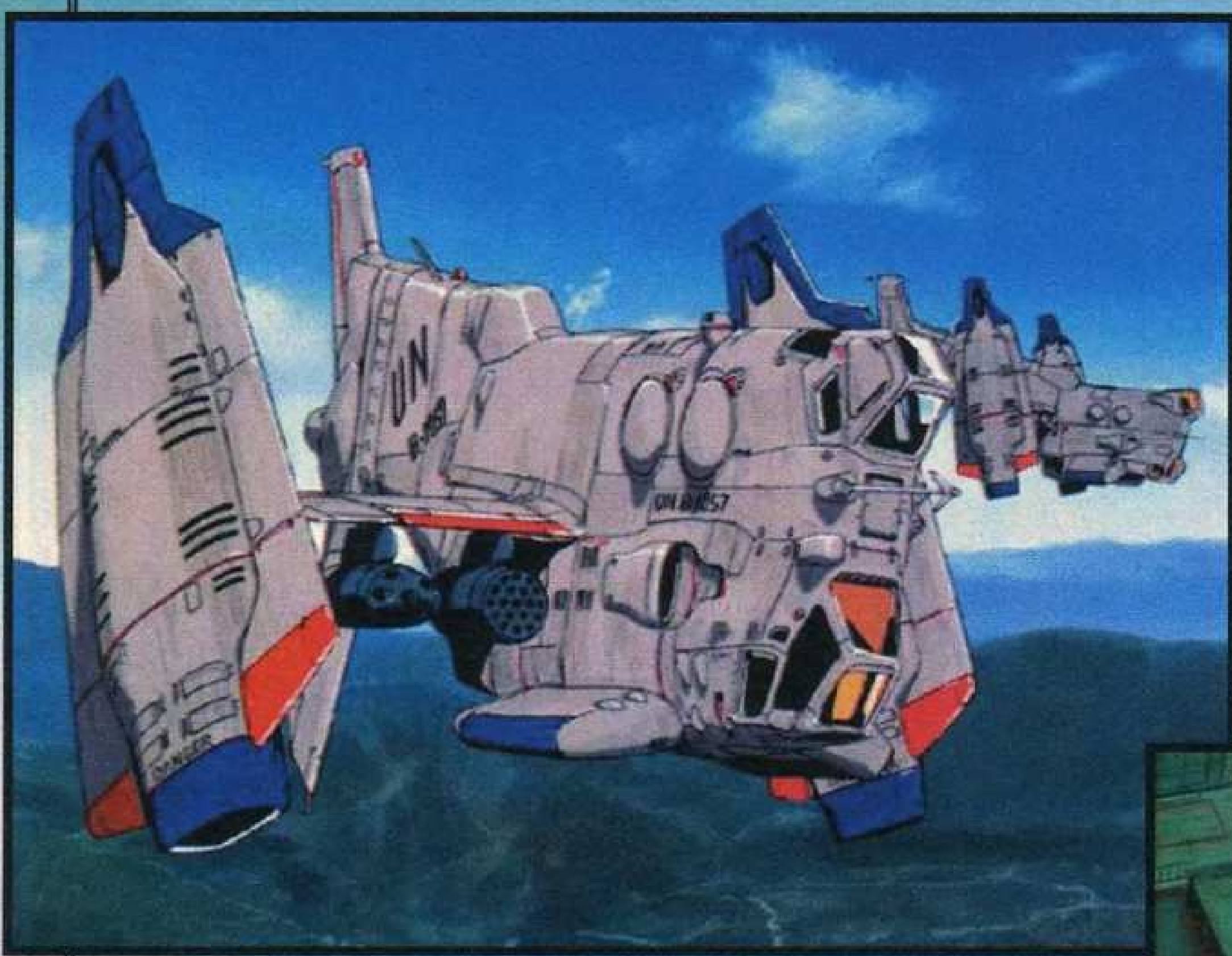
oryginalne kasety, SUB - napisy, DUB - dubbing
oznacza numer części w serii, brak # oznacza samodzielny produkt



TANIEJ NIŻ GDZIEKOLWIEK W EUROPIE



planet manga
skr. poczt. 74
00-954 Warszawa 84



Jest rok 2015. Delikatny, prawie nie wyczuwalny wietrzyk smaga trawy i krzewy, w których grają japońskie cykady. Popołudniowe słońce ogrzewa opustoszałe ulice i domy, ale również stojące na pobliskich wzgórzach czołgi. Tu i ówdzie przeleci spłoszony ptak. Ten spokojny obraz w żadnym wypadku nie zapowiada tego, co ma się za chwilę wydarzyć. Piętnaście lat wcześniej, na przełomie tysiąclecia, Ziemia zostaje prawie kompletnie zniszczona przez uderzenie potężnego mete-

Pewnego spokojnego popołudnia potężny potwór niespodziewanie uderza na Tokio 3, miasto mające być ostatnią twierdzą ludzkości i będące jednocześnie kwaterą główną agencji NERV pracującej nad tajnym projektem o kryptonimie Eva. Gdy w walce z Aniołem cała



konwencjonalna broń zawodzi, wojskowi dowódcy dają Projektowi Eva zielone światło. I tak ludzkość musi stawić czoła przerażającym Aniołom z pomocą wielkiego, biomechanicznie stworzonego robota o nazwie Evangelion. Jednak tylko dzie-

Bardzo trudno było mi zasiąść do pisania tego artykułu. Zastanawiałem się, w jaki sposób ugryźć ten temat – czy spo-



© Gainax
Project EVA,
TXV, NAS



orytu w polarne czapy Antarktyki. Poziom mórz podniósł się tak bardzo, że zalaniu uległy wielkie potacie kontynentów. Ponad połowa populacji ludzkiej ginie w tej katastrofie nazwanej „Drugie uderzenie”. Aby stawić czoła trudnym warunkom powstałym po uderzeniu meteorytu oraz zwiększyć ludzką populację, naukowcy koncentrują się na inżynierii genetycznej, która przez ingerencję w przyspieszenie ewolucji,



rządzić nadętą i suchą recenzję czy raczej dać ponieść się emocjom zuroczonego otaku. Szczerze mówiąc, o serii telewizyjnej „Shinseiki Evangelion (Neon Genesis Evangelion)” można by pisać z najróżniejszych perspektyw, gdyż seria ta zawiera w sobie potężny ładunek twórczych myśli zespołu profesjonalistów, w dodatku jedynych w swoim rodzaju, gdyż wywodzących się ze środowiska fanów. Mo- wa oczywiście o Studio Gainax.



swój projekt: liczący 26 odcinków serial telewizyjny, wymyślony, napisany i wyreżyserowany przez Hideaki Anno, który od początku związany był ze Studiem Gainax i pracował jako główny animator przy filmie „Wings Of Honneamise”, a później jako reżyser serialu OAV: „Aim For The Top! Gunbuster” i telewizyjnej „Nadii”. Dokładnie 4 października 1995 roku o godzinie 18:30 w środę, japońscy fani wstrzymali oddech, gdyż na ekranach telewizorów ukazał się pierwszy epizod „Evangeliona”, serii stworzonej przez fanów dla fanów, serii, która już przeszła do historii.



może być ratunkiem dla ludzkości. Jednak ta zabawa w Boga przywołuje nowe zagrożenie, również z otchłani kosmosu: tajemniczych Obcych, nazywanych Aniołami. Pierwszy atak został odparty. Nie minęło jednak piętnaście lat gdy ponownie zaatakowali.

ci urodzone po uderzeniu meteorytu są w stanie pilotować Evangeliony, zaś młodziutka Rei, pilotka testowa wielkiego robota jest wciąż w krytycznym stanie po wypadku jaki wydarzył się podczas przeprowadzania testów z robotem. Dlatego też główny szef i dyrektor agencji NERV oraz Projektu Eva – Gendou Ikari, posyła po swojego syna, czternastoletniego Shinjięgo Ikari, aby ten pilotował wielkiego Evangeliona przeciw atakującemu Aniołowi.

Bardziej dzięki szczęściu niż chłodnej kalkulacji, Shinjiemu udaje się pokonać potwora po krótkiej acz zażartej walce. Później, nie mogąc jednak dojść do porozumienia w kontaktach ze swoim oj-



EVANGELION

Pomysł i Projekt: GAINAX
Produkcja: TV Tokyo/NAS '96/97
Wydawca: A.D. Vision
Scenariusz: Akio Satsukawa
Reżyseria: Hideaki Anno,
Tsuyoshi Kaga, Hiroyuki Ishido
Chara designer:
Yoshiyuki Sadamoto
Mecha designer: Ikuto Yamshita
Czas trwania: 13 kaset po 60 min.
Dystrybucja w Polsce:
Planet Manga wersja
z angielskimi dialogami
Cena: 59.90



cem, Shinji zostaje przygarnięty przez Misato Katsuragi, 29-letnią atrakcyjną i wesołą kobietę, będą-

ką zmierzamy jako gatunek? Jakiej jest powiązanie ludzkości z jej Bogiem? Czy Bóg w ogóle istnieje? Co by znaczyło dla ludzkości, gdyby to ostatnie pytanie znalazło swoją definitywną odpowiedź? Zresztą Gainax nie stroni od odniesień do zachodniej religii chrześcijańskiej. Podobnie jak w innych anime, tak i w Evangelionie, obrona ludzkości przed Obcymi to tak naprawdę obrona Japonii. I to nie tylko przed inwazją militarną, ale również przed inwazją ideologiczną. Nie jest przypadkiem, że Obcy nazwani są Aniołami, zaś wywołane przez nich eksplozje formują się w znak krzyża. Czy Evangelion stara się być

wcześniej produkcji Gunbuster (w tym przypadku postaci Kazumi Amano) i zmienili ją w wariant Misato Katsuragi, to jeszcze zatrudnili znaną seiyuu Mitsushi Kotonu grającą przez wiele lat postać Usagi z Sailor Moon. Żeby tego było mało, postać spokojnej Rei została zagrana przez Megumi Hayashibare, znaną wszystkim fanom z roli rozwrzeszczanej dziewczęcej wersji

podczas walki przez Shinjiego „Nie mogę teraz uciekać” (I musn't run away) są również odniesieniem do poczynań reżysera, który po ponad czterech latach przywrócił sobie i Studio Gainax pierwotną sławę.

Mimo wszystko „Evangelion” jest wspaniałą historią, gdzie

NEON GENESIS EVANGELION

ca jednocześnie Szefem Operacyjnym Projektu Eva oraz osobą nie stroniącą od alkoholu i zabawy. Shinji zostaje posłany do nowej szkoły i jak każdy „nowy” jest izolowany przez resztę klasy. Jednak wszystko się zmienia w momencie, gdy wychodzi na jaw, że Shinji jest pilotem potężnego robota, który ma ich bronić przed pojawiającymi się coraz częściej Obcymi. Czy jednak tylko Shinji ma pilotować wielkiego Evangeliona Unit-01? Jeszcze dwa roboty czekają na swoich pilotów, a ludzkość na ocalenie.

Ludzie z Gainax, wiedząc czego oczekują otaku, połączyli fascynującą historię rodem z najlepszych powieści Arthura C. Clarka, dramaturgię w przedstawianiu ludzkich postaci, bardzo prawdopodobne i realistyczne elementy technologiczne oraz uwielbiane przez wszystkich duże roboty w jedną rewelacyjną całość, dodając do tego mnóstwo odniesień do innych anime i filmów. Twórcy scenariusza nie tylko chcieli dostarczyć widzom czystej rozrywki, ale podobnie jak w „Ghost In The Shell” starali się dać im trochę do myślenia, zadając pytania: „Jaka jest natura ewolucji? Do-

przez to antyzachodni? Gainax nie zamierzają tu nikogo przeproszać.

Najważniejsza jest historia i postaci, które zauroczyły fanów. Już teraz bohaterowie Evangeliona – Shinji i spokojna, lecz permanentnie kontuzjowana Rei, znaleźli swoje miejsca na penteonie postaci „bogów” anime, wśród takich sław, jak Nadia, Nausicaa, Lum czy Ryo Saeba (City Hunter). Dużą rolę odegrali tu seiyuu głównych bohaterów. I tu Gainax dokonał kilku kontrowersyjnych posunięć. Nie dość, że twórcy ścignęli pomysł postaci „starszej siostry” ze swojej

przez to antyzachodni? Gainax nie zamierzają tu nikogo przeproszać. Studio Gainax nigdy nie było zbyt poważane przez innych rekinów animowego biznesu, w szczególności po tym, jak z produkcji anime przenieśli się na produkcję gier komputerowych. Cały żal i uczucie odrzucenia Anno przełał na swoje postaci w „Evangelionie”, a przede wszystkim Shinjiego Ikari. Postaci odrzuconej przez świat i ojca. Jednak słowa wypowiedane

Ranmy Saotome. Na tym tle prawie bezbarwnie wypada głos Megumi Ogaty grającej rolę Shinjiego. Jednak wszyscy ci znani seiyuu dzięki Evangelionowi zyskali popularność porównywalną z gwiazdami Hollywood czy muzyki pop. To całe pasmo sukcesów jest udziałem jednego człowieka – Hideaki Anno.

Hideaki Anno zdobył nagrodę Grand Prix prestiżowego pisma Animage za reżyserię „Nadii”, lecz nam, europejskim fanom, najbardziej kojarzy się ze wspomnianą już serią OAV: „Gunbuster”. Po latach glorii studia Gainax, Hideaki Anno został prawie w ogóle zapomniany i odrzucony przez środowisko twórców anime. Zresztą całe

w nie-normalnej sytuacji. Mimo wielu kontrowersji, jak wspomniany już antychryścianizm czy sam element wykorzystywania dzieci do walki z wrogiem, historia często chwyta za serce widzów i dostarcza im wielu wrażeń. „Evangelion” nie schodził z okładki najlepszego japońskiego pisma Newtype przez blisko rok. Przyszedł już czas, abyśmy i my otworzyli szeroko oczy na tę serię, będącą kolejnym, podobnie jak „Ghost In The Shell” kamieniem milowym w historii animacji.

Mr.Root



INTERACT
by MULTI-STYK
PRZEDSTAWIA
Serię głośników
multimedialnych



*Najczystszy dźwięk
i wysoka jakość
potwierdzona
12 miesięczną
gwarancją!*



AC

30W PMPO
150 - 15000 Hz



AC

30W PMPO
150 - 15000 Hz



AC

40W PMPO
150 - 18000 Hz



SV 810

70W PMPO
100 - 20000 Hz



SV 815

90W PMPO
90 - 20000 Hz



SV 820

120W PMPO
80 - 20000 Hz



SV 840

160W PMPO
40 - 20000 Hz



SV 845

240W PMPO
40 - 20000 Hz



SV 850

120W PMPO
80 - 20000 Hz



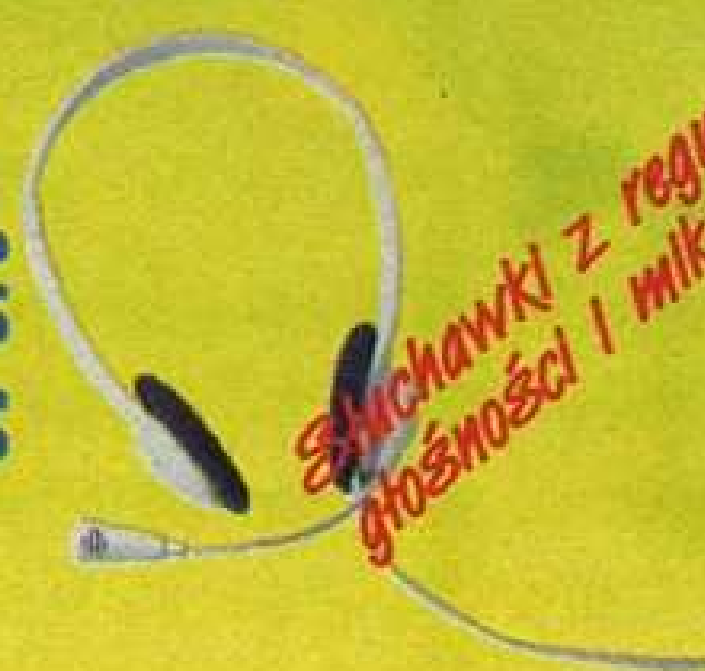
SV 860

140W PMPO
40 - 20000 Hz

- regulacja głośności
- gniazdo słuchawkowe
- AC** wbudowany zasilacz
- regulacja barwy dźwięku

- regulacja tonów wysokich
- regulacja tonów niskich
- surround

SV 870



*Słuchawki z regulacją
głośności i mikrofonem*

Uwaga!
Właściciele salonów komputerowych jeżeli w Państwa salonie prowadzona jest sprzedaż zestawów głośnikowych SOUNDLINK lub joysticków INTERACT prosimy o kontakt z naszym działem marketingowym w celu umieszczenia Waszego adresu w reklamach prasowych w/w produktów.

Sprzedaż detaliczna:

Białystok: COMPACT, ul. Św. Rocha 10; Bydgoszcz: ARTOM Bis ul. Śniadeckich 25; Bytom: JOY COMPUTER, ul. Moniuszki 18; Częstochowa: EMPIK, al. N. M. P. 63/65; SuperMarket REAL; „GOLDREGEN”, al. N. M. P. 11; Elbląg: EMPIK, ul. 1-go Maja 37; Gdańsk: AMI-COMM, ul. Wały Jagiellońskie 1; Gdynia: JTC FEST, ul. Gniewska 21, ul. Ujejskiego 17; Katowice: EMPIK, ul. P. Skargi 6; GEPARD, ul. P. Skargi 6; CATOM - SDH „Skarbek” III p, ul. Mickiewicza 4; Kielce: ASCOM COMPUTER, ul. Mała 6; Kraków: CD PROJEKT, ul. Starowiślna 65; JOY COMPUTER, ul. Grzegorzewska 103; GIGA, ul. Wiślicko 10; Łomża: FOX COMPUTERS, ul. Dmowskiego 1F,G; Łódź: EMPIK, ul. Piotrkowska 81; MEGAMEX, ul. Piotrkowska 153; MIKRO, ul. Piotrkowska 51; MPM, ul. Zachodnia 21; Nowy Sącz: JOY COMPUTER, ul. Jagiellońska 3; Poznań: MPIK, ul. Ratajczaka 44; BI&K Computer, ul. Wierzbiewicza 37; ON-LINE, ul. 3-go Maja 47; Radom: HST, ul. Żeromskiego 4; Rzeszów: IMM VOBIS MICROCOMPUTER, ul. Piłsudskiego 34, ul. Lisa-Kuli 1, ul. Zamkowa 13; Stalowa Wola: MIKROLAND, ul. Narutowicza 6; Szczecin: STAR COMPUTERS, ul. Parkowa 7; SZTORMLAND, ul. Mazurska 42, SuperMarket REAL; Tarnobrzeg: GAMBIT-TESAL, ul. B. Głowackiego 20; Toruń: EMPIK, ul. Wielkie Garbary 18; Warszawa: EMPIK MEGASTOR, rondo de Gaulle'a; EMPIK, ul. Marszałkowska 116/122; CD PROJEKT, ul. Indyjska 25a, ul. Pereca 2; KOMPUTERLANDIA, ul. Armii Ludowej 15; ULTRAMEDIA, ul. Nowogrodzka 4; CMR DIGITAL, al. Jerozolimskie 2; KOLT, ul. Grzybowska 30; STATIM, ul. Bartycka 20; Wrocław: EMPIK, pl. Kościuszki 21/23; DYSKLAND, DH FENIX 4p, DH. PODWALE, ul. Św. Mikołaja 56; Zielona Góra: EMPIK, ul. Boh. Westerplatte 19. Salony sprzedaży oraz firmy holdingu OPTIMUS S.A. Wybrane produkty w sieci sklepów VOBIS.

Aby dowiedzieć się więcej skontaktuj się z Multi-Styk:
ul. Kossakowskiego 42, 04-744 Warszawa Międzyzlesie,
tel. (022) 15-68-44, 613-39-04, fax 15-68-43.
pracujemy od poniedziałku do piątku w godz. 10 - 16



„Wiedźmin”

Andrzeja Sapkowskiego

to jeden z naszych nowych projektów

Możesz być jednym z jego twórców

Przez 3 miesiące Metropolis będzie otwarte dla nowych, utalentowanych ludzi, którzy cenią sobie profesjonalizm i jakość wykonywanej pracy

Poszukiwani:

- **graficy 3D: modelowanie i animowanie.** Softimage, Real 3D lub 3D Studio
- **graficy 2D:** zarówno **papier** (szkice, obrazy) jak i **grafika komputerowa** (tekstury, obróbka obrazu)
- **programiści:** perfekcyjna **znajomość** C/asmblera oraz **programowania** 3D i DirectX
- **muzycy:** umiejętność poruszania się po **różnych** stylach muzycznych, **znajomość** pracy z komputerem
- **inżynierowie dźwięku:** **samplowanie** i **tworzenie** filmowej jakości efektów dźwiękowych

Prace graficzne prosimy nadsyłać na dyskietkach lub CD (format PC), lub kasetach video (PAL/NTSC)

Przykłady kodu lub gotowe programy prosimy przysyłać na dyskietkach lub CD (format PC)

Utwory muzyczne i sample prosimy nadsyłać na dyskietkach lub CD (format PC), lub kasetach magnetofonowych i CD-audio

pod adresem:

Adrian Chmielarz
al.Jana Pawła II 65/137
01-038 Warszawa



SONY

90 m
80 m

FIGHT FLIGHT SIMULATOR

STIMULATOR



G-Police to ekscytująca strzelanina powietrzna z elementami symulacji.
W podrasowanym śmigłowcu będziesz przemierzał futurystyczne miasto.



„PS” i PlayStation są zarejestrowanymi znakami towarowymi Sony Computer Entertainment Inc.
© 1997 Psygnosis Limited. Wszystkie prawa zastrzeżone.
G Police Psygnosis i Psygnosis są znakami towarowymi Psygnosis Limited.



Nie daj się zrobić w gry pirackie! Polska instrukcja i hologram to znak, że wszystko jest O.K.!
Konsole PlayStation z oryginalną kartą gwarancyjną objęte są pełną roczną gwarancją.

