

Wygraj **JAGUAR** oraz komputer: PC 486 lub Amigę!

ISSN 1230-8676 Indeks 324418

GAMBLER

MIESIĘCZNIK ELEKTRONICZNYCH SZULERÓW

12

ROK 94

grudzień cena 20 000 zł

Gramy! Might

Quarantine



& Magic



Coloni- -zation



System Shock

Master -ter of Ma gic



Fire! Fire!



Go away! You suck!



No way, Dude!



NOWA ELEKTRONICZNA REWOLUCJA

Kogel-mogel

Na tym miejscu, równo od roku, mniej lub bardziej zabawni dżentelmeni dawali upust swojemu talentowi literackiemu karmiąc Was kolejnymi wstępniakami. Mam nadzieję, że się świetnie bawiliście (choć mówi się, iż wstępniaków nikt nie czyta, poza autorami, oczywiście).

Tym razem jednak nie będzie zabawnie, nawet wręcz przeciwnie — będzie całkiem serio. Jeśli więc ogarnia Was senność, to raczej porzućcie tę lekturę na rzecz konferencji Dr DeStroyera (przed słowopotoczystym talentem którego, chylę czoła).

Nie będzie wesoło z dwóch powodów, a ściślej — z jednego powodu i jednej konsekwencji. Powodem jest rocznica ukazania się pierwszego numeru naszego genialnego miesięcznika (oby trwał wiecznie). Konsekwencją natomiast fakt, iż to ja właśnie (w charakterze szefa) wstępniak ten piszę. Otóż, w odróżnieniu od moich zacnych kolegów (wesołych młodzieńców) jestem człowiekiem, który już zęby zjadł (dławiąc się czasami) na wydawaniu różnych czasopism, nabywając przy tym specyficznego poczucia humoru, ni w ząb nie zrozumiałego dla innych — za próbki humorystycznego mojego talentu niechaj posłuży podtytuł Gamblera, który pozwoiliem sobie wymyślić. Nadto, powaga urzędu redaktora naczelnego zmusza mnie, z okazji tak ważnej jak rocznica narodzin Gamblera, do wystąpienia pryncypialnego, z zachowaniem całej należytej powagi.

Gambler powstał, bo taka była "polityczna" wola w Wydawnictwie LUPUS. Faktem jest, że poza wolą nie było w zasadzie nic więcej, tj. żadnego człowieka znajdującego się na giercowaniu (tak zasuwaliśmy przy robieniu wszystkich tych gazet o komputerach, że nie było już czasu na włączanie tychże komputerów do prądu). Zaczęło się więc od woli, potem był pomysł, co w takim piśmie znaleźć się powinno, następnie dołączyło do nas kilka osób (to właśnie ci faceci, którzy na co dzień pisują wstępniaki, i większość tekstów w numerze), wreszcie, po kilku tygodniach ostrej szarpaniny, w grudniu 1993 roku ukazał się numer zerowy Gamblera.

Od samego początku zakładaliśmy, że Gambler będzie pismem nieco innym od wszystkich pozostałych czasopism o grach ukazujących się w Polsce.

Z tego właśnie powodu w "ramówce" naszego miesięcznika znalazło się miejsce dla Variatkowa czyli materiałów różnych i różniastych, niekoniecznie o grach i komputerach jak również dla publicystyki na tematy, jak je nazywamy: "okołokomputerowe" (nota bene, ta publicystyka okazała się być dychawiczną szkapą, a ostatnio nawet jakby całkiem zdechła).

Nie inna jest przyczyna, iż gry i granie oraz Was czyli graczy, postanowiliśmy potraktować serio (czasami chyba nawet aż zanadto) — stąd do każdego numeru przygotowujemy temat przewodni, który nie jest ani opisem gry, ani recenzją lecz materiałem przeglądowym z ambicją całościowego przedstawienia kolejnych zagadnień związanych z graniem (ale zdanie...).

Uznaliśmy, że do rzeczy trzeba podejść profesjonalnie (bo choć tematyka pisma jest zabawowa, to przecież robimy z Wami interes — my przygotowujemy czasopismo a Wy nam za to płacicie), dlatego też wprowadziliśmy elementarne zasady porządkujące: rozdzielenie opisów, recenzji i doniesień (informacji), przygotowywanie indeksów, stałe paginy ułatwiające orientację w piśmie, jasne wydzielenie rubryk, ułatwienia w prenumeracie itp.

Wreszcie, doszliśmy do wniosku, że warto zaproponować niestandardową szatę graficzną (standard to: screeny plus tekst, od czasu do czasu z kolorkiem w tle), zresztą temat nieustających dyskusji w redakcji, przeradzających się nierzadko, na ocenach numerów, w obdzieranie naszego redakcyjnego grafika żywcem ze skóry przez zrozpaczonych autorów ("co on zrobił z moim tekstem???!!!").

Na ostatku, założyliśmy GamblerClub (pierwszą i jedyną, jak dotąd, taką instytucję), który obok zniżek przy zakupach, daje uczestnikom śliczności karty klubowe (ze złotymi, panie dziejku, literami GCI) — obiekt niemego zachwyty profanów i spalającego czytelników innych czasopism, pożądania...

Tak oto przygotowaliśmy genialny, bez wątpienia, kogel-mogel — Miesięcznik Elektronicznych Szulerów "Gambler" — który serwujemy Wam regularnie od roku i zamierzamy to robić dalej, i dalej, i dalej, i dalej... (ciekawe: ile można zjeść kogla-mogla?)

Grzegorz Eider

Ps. 1. Kogel-mogel to żółtka z kilku jajek utarte z cukrem (przypominam, bo w naszych czasach — ściślej: w Waszych czasach, jako że w moich było inaczej — wszystkie jajka zarażone są salmonellą i nikt przy zdrowych zmysłach kogla-mogla nie robi).

Ps. 2. Czy ktoś wie dlaczego podtytuł Gamblera brzmi: Miesięcznik Elektronicznych Szulerów???

Szulerphone, czyli dyżury redakcji
zawsze w środę 14.00 - 16.00

Za treść ogłoszeń redakcja nie odpowiada.

Redakcja nie zwraca nie zamówionych maszynopisów oraz zastrzega sobie prawo do dokonywania adiustacji i skrótów.

Naświetlenia:

SOFTdesign
01-164 Warszawa,
ul. Radziwie 13,
tel/fax 37 37 14, 37 05 65

Druk:

SUPER KOLOR S.A.
Warszawa
ul. Konstruktorska 3a
tel. 451256, fax 452736

DTP:

Piotr Kakiet

Redakcja techniczna:

Jolanta Balcer

Korekta:

Lidia Sadowska

Projekt graf. okładki

Piotr Kakiet

Ilustracja na okładkę

© Jacek Kopalski

Wydawca:

Grzegorz Eider

Redaguje kolegium:

Mirosław Domosud
(z-ca red. nac. Gramy! TeTe)
Grzegorz Eider
(p.o. red. naczelny)
Jacek Grabowski
(VARIAtkowo, News)
Elżbieta Jaworska
(sekr. redakcji)
Piotr Kakiet
(red. graficzny)
Andrzej Majkowski
(Konkursy)
Piotr Roszczyk
(red. graficzny)
Wojciech Setlak
(Temat numeru, Recenzje
z-ca red. nac.)
Rafał Wiosna

Maksymilian Wrzesiński
(Listy do redakcji)

Współpracownicy:

Dariusz Bujalski
Jacek Ilczuk
Jacek Piekara
Roman Sadowski
Przemysław Ścierański
Maciej Warzecha

Projekt graficzny (layout):

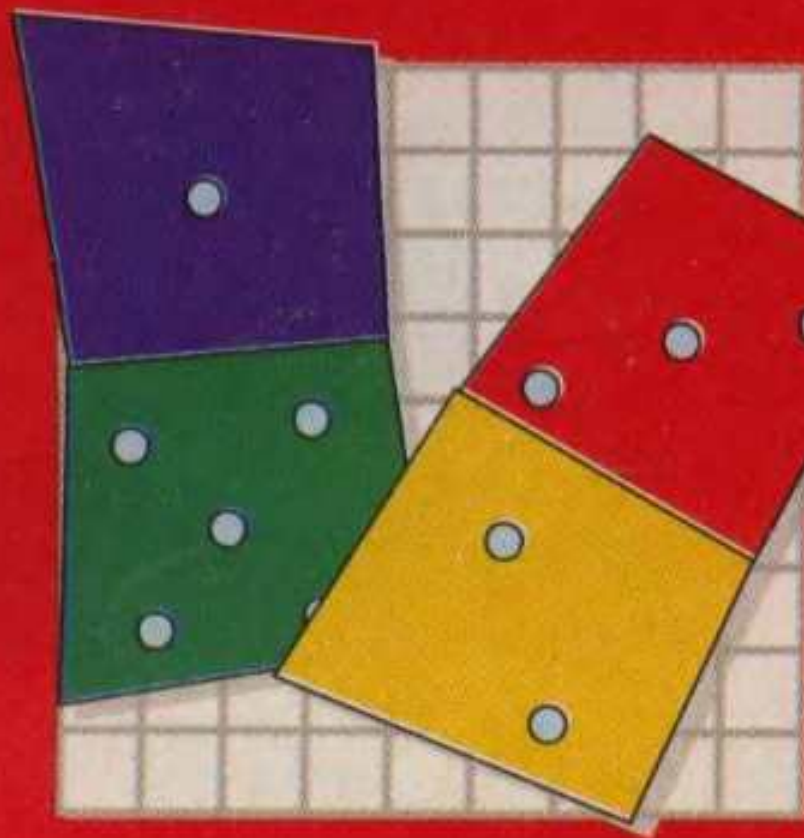
Piotr Kakiet
Piotr Roszczyk



Wydawnictwo LUPUS jest
członkiem Ogólnopolskiego
Stowarzyszenia Wydawców

Adres Redakcji:

00-739 Warszawa
ul. Stępińska 22/30
tel. (0-22) 41 00 31 w. 128, 154
415121
fax (0-22) 41 03 74
tlx 813527 omig pl
e-mail:lupus@sam.nask.com.pl



GRAMY!

Na podbój Ameryki
Świat Mocy i Magii
Bitwa o Guadalcanal
Pod piracką flagą
Tajfuny przeciwko Tygrysom
Lądowanie w Normandii

Katalog

Nowa elektroniczna rewolucja

VARIA'tkowo

Konferencja dr. De Stroyera
Komiks

Reakcje redakcji

RECENZJE

Śmietnik w USA
Terra incognita
System Shock
Armada
Królestwo w ruinie
Doom na kółkach
Gettysburg
Battle Bugs
Jazzy
Universe
Samowolka drogowa
Lista przebojów
dla łamidżojów
Nadesłano

GamblerClub

NEWS

Kronika Towarzyska
Świeże mięsko (software)
Skład złomu (hardware)

Telezgadula
Konkurs Ślimak

Galeria

Jacek Ilczuk str. 4
Jacek Piekara str. 9
Jacek Ilczuk str. 16
Jacek Ilczuk str. 21
col. "Red Killer" Kozlovski str. 28
Ściera & RobBo i Kot str. 31

..... str. 34

TEMAT NUMERU

Mirek Domosud
i Przemek Ściera str. 52

..... str. 60

Prosiak str. 61

LISTY DO REDAKCJI

Redaktor Reaktor str. 62

Szybki Lopez str. 64

Sire McSon str. 65

PiŁA str. 66

Maciej Warzecha str. 67

Zgredaktor str. 68

McDriver str. 69

Maciej Warzecha str. 70

Wojciech Setlak str. 71

Bob str. 72

Roman Sadowski str. 72

Ściera str. 73

Zgredaktor str. 74

..... str. 74

..... str. 76

In Nowator str. 78

..... str. 78

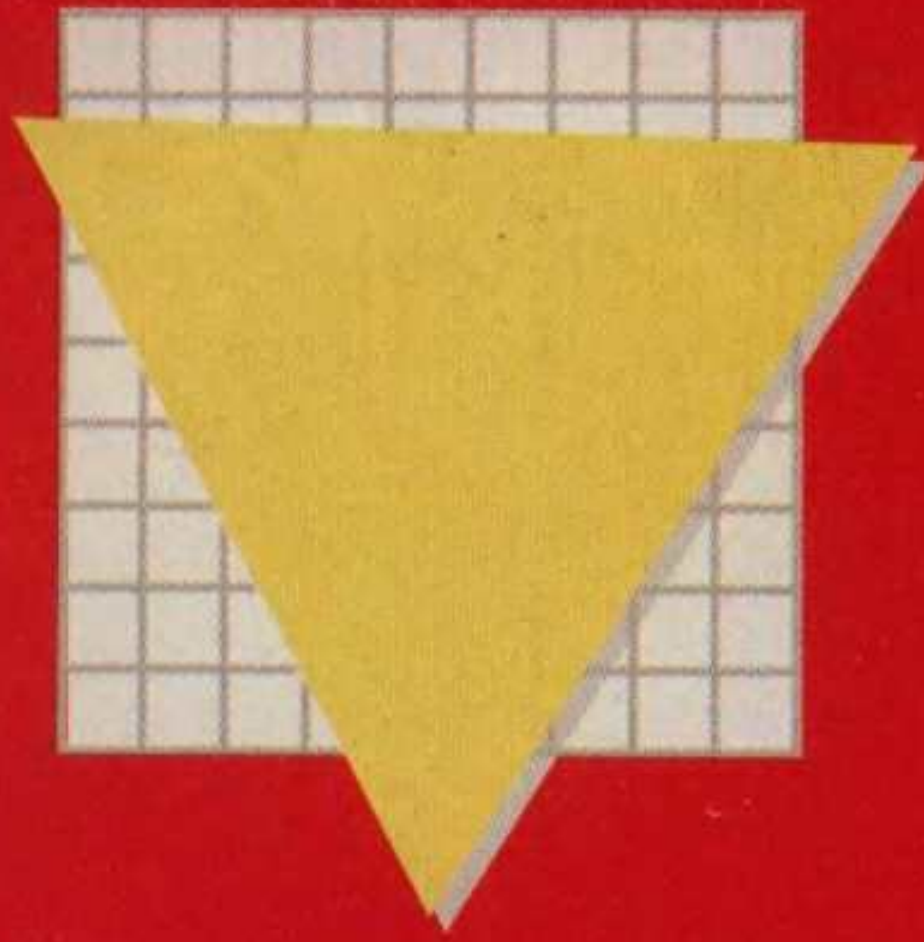
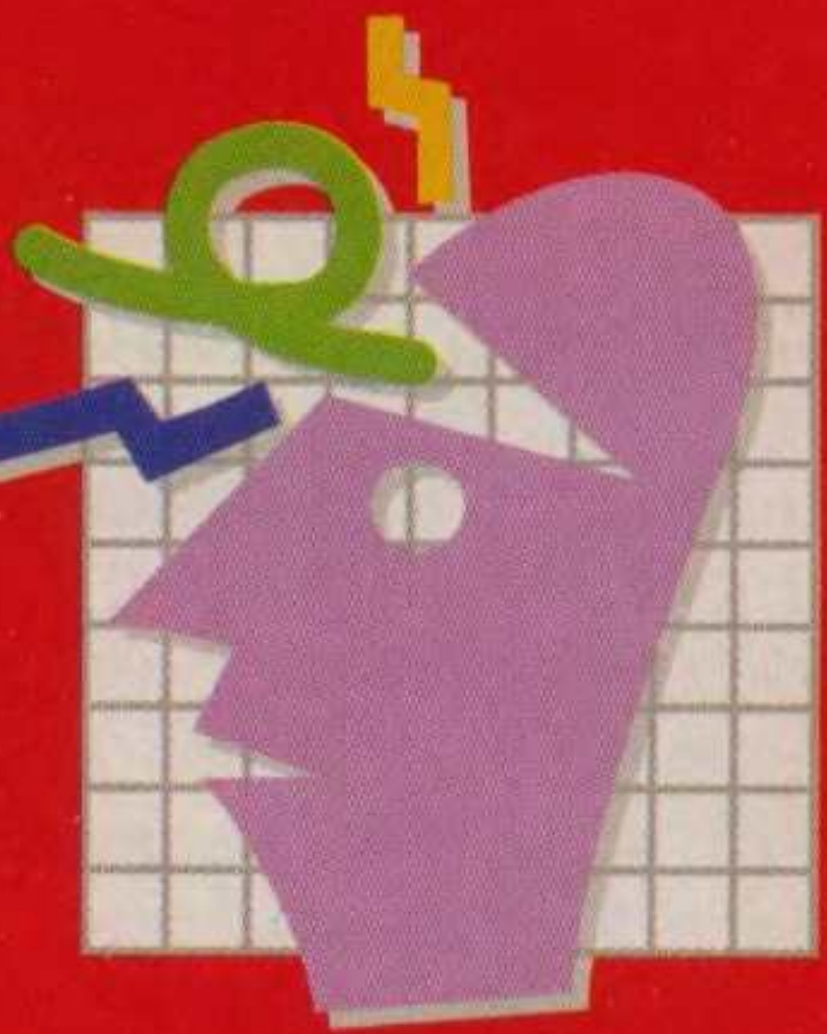
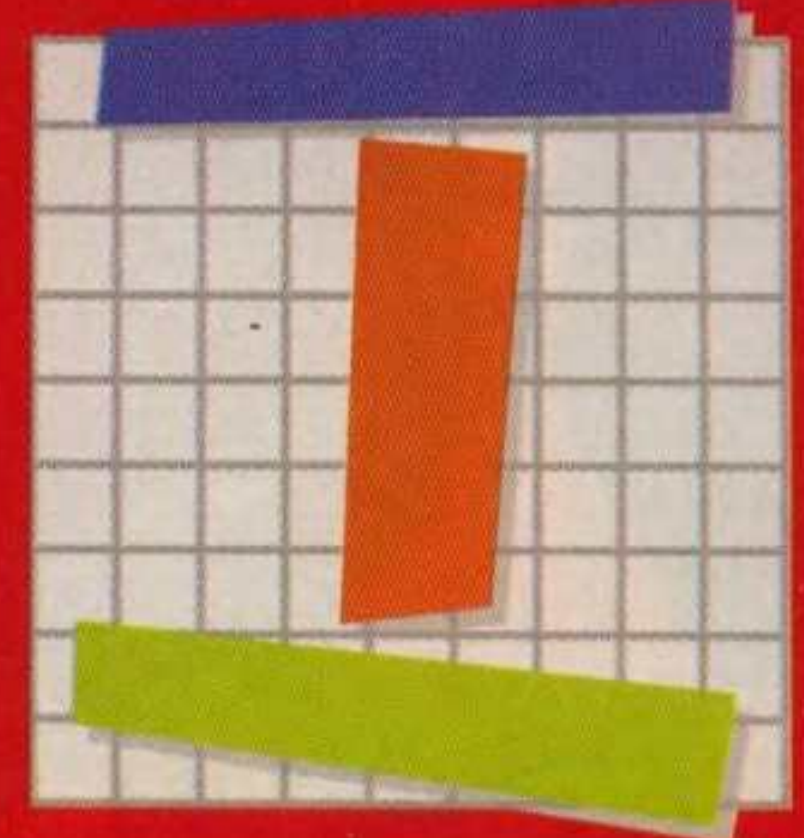
In Nowator str. 79

KONKURSY

Andrzej Majkowski str. 80

Przemek Ściera str. 82

..... str. 83



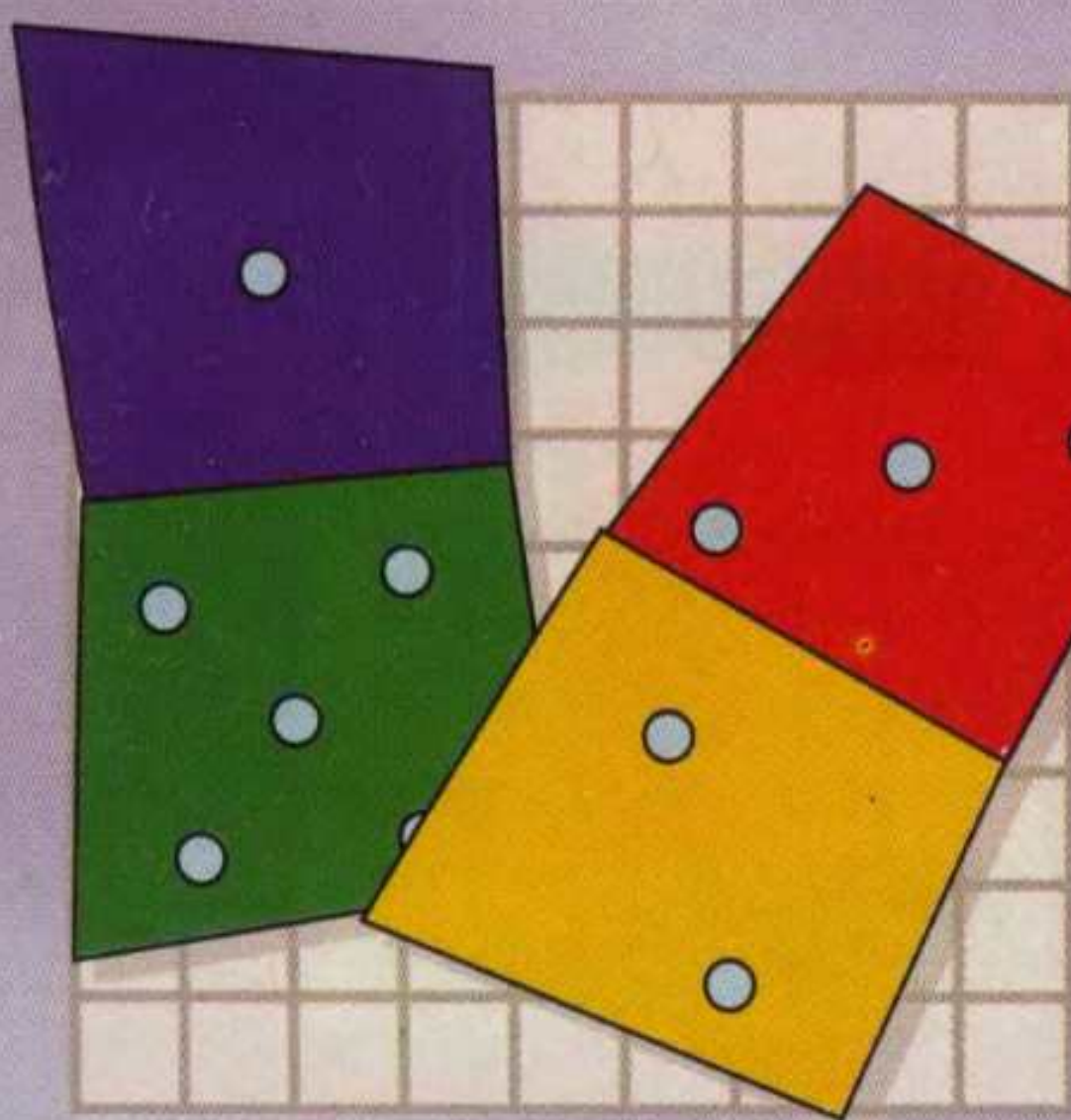
Tips & Tricks **tete**
Mutator str. 35
Indeks gier
w 1994 roku str. 41

Indeks programów numeru

Program	Artykuł	Strona
Aces over Europe	Tajfuny przeciwko Tygrysom	str. 28
Agent Cz	Nadesłano	str. 74
Albion	News	str. 78
Alien Target	Nadesłano	str. 74
Battle Bugs	Battle Bugs	str. 71
Bump'n'Burn	Samowolka drogowa	str. 73
Colonization	Na podbój Ameryki	str. 4
Cyclemania	News	str. 79
D-DAY	Lądowanie w Normandii	str. 31
Death Gate	News	str. 79
Dragon Crystal	News	str. 78
F1 World Championship	News	str. 78
Gettysburg	Gettysburg	str. 70
Hardball 4	News	str. 79
Jazzy the Jack-Rabbit	Jazzy	str. 72
Legends	News	str. 79
Live Action Football	News	str. 79
Lords of the Realm	Królestwo w ruinie	str. 68
Master of Magic	Terra incognita	str. 65

Might&Magic 3	Świat Mocy i Magii	str. 9
Might&Magic 4	Świat Mocy i Magii	str. 9
Might&Magic 5	Świat Mocy i Magii	str. 9
Mortal Kombat II	News	str. 79
Pirates! Gold	Pod piracką flagą	str. 21
Powerslide	News	str. 79
Quarantine	Doom na kółkach	str. 69
Retribution	News	str. 78
Spherical Worlds	News	str. 79
Spy Master	Nadesłano	str. 74
Star Crusader	News	str. 78
Superhero League of Hoboken	Śmietnik w USA	str. 64
System Shock	System Shock	str. 66
Task Force: 1942	Bitwa o Guadalcanal	str. 16
Unnecessary Roughness '95	News	str. 79
Wild West	Nadesłano	str. 74
Universe	Universe	str. 72
Whale's Voyage II	News	str. 78
Wing Commander Armada	Armada	str. 67

Świat Mocy i Magii	str. 9
Świat Mocy i Magii	str. 9
Świat Mocy i Magii	str. 9
News	str. 79
Pod piracką flagą	str. 21
News	str. 79
Doom na kółkach	str. 69
News	str. 78
News	str. 79
Nadesłano	str. 74
News	str. 78
Śmietnik w USA	str. 64
System Shock	str. 66
Bitwa o Guadalcanal	str. 16
News	str. 79
Nadesłano	str. 74
Universe	str. 72
News	str. 78
Armada	str. 67



"Bitwa rozpoczęła się o godz. 7.00 rano pojedynkiem artyleryjskim; dym z wystrzałów rozciągnął się nad polem walki. Pierwsi ruszyli do ataku Anglicy z prawego skrzydła dowodzonego przez ppłk. Webstera. Atak regularnych oddziałów piechoty, idących z bagnetami wysuniętymi do przodu, tak przestraszył milicję, że większość nawet nie starała się oddać choćby jednego strzału. Z pola bitwy zaczęły uciekać całe jej kompanie. Tylko jedna piechota de Kalba, na prawym amerykańskim skrzydle, nie poddawała się ogólnej panice i starała się nawiązać kontakt ogniowy z nieprzyjacielem. De Kalb, bez konia, utrzymał swoich ludzi na miejscu i zagrzewał ich do walki. Nawet rany głowy nie zmusiły go do wycofania się. Ze swoim malejącym w trakcie bitwy oddziałem usiłował raz po raz kontratakować. Gen. Cornwallis nakazał okrążyć ludzi de

Kalba; kiedy 58-letni dowódca prawego skrzydła amerykańskiego został śmiertelnie ranny, resztki jego oddziału, nie widząc innych amerykańskich oddziałów na polu bitwy, zaczęły również uciekać (...)

Amerykani, uciekając, porzucali broń, bagaże, nawet ubrania (...). Generałowie Horatio Gates, Richard Caswell i William Smallwood zostali porwani z pola bitwy przez pierwszą falę uciekających. Gates z 6 żołnierzami gwardii przybocznej, konno, przybył do Charlotte. W ciągu jednej nocy przebył 60 mil, podczas gdy oddział piechoty mógł wówczas przejść najwyżej 20 mil dziennie (...) Czyżby bał się dostać do niewoli? Może też tak podziałał na niego widok jego uciekających żołnierzy? Najbardziej zdumiewa wszystkich szybkość, z jaką uciekał: około 200 mil w ciągu dwóch dni. Adiutant Waszyngtona, Alexander Hamilton, złośliwie zauważył, że »były w historii przypadki, iż generał uciekał, ale czy znalazł się taki drugi, jak nasz Gates, który to uczynił z całą armią, a nawet ją w tym wyprzedził?«".

Sid Meier jest chyba najslawniejszym twórcą gier komputerowych. Każdy miłośnik gier strategicznych czeka niecierpliwie na nowy wytwór jego wyobraźni. Nie tak dawno pojawiły się zapowiedzi gry Colonization, a już możemy w nią zagrać!

Colonization nawiązuje do innych znanych gier: Civilization, Pirates, Pirates Gold i Seven Cities of Gold. Najbliższe związki łączą Kolonizację z Cywilizacją, występuje tutaj znaczne podobieństwo gatunkowe — oba produkty równie dobrze mogłyby być grami planszowymi. Tak-

że oprawa graficzna i sterowanie są podobne, a Colonizopedia jest odpowiednikiem Civildopedia. Z pozostałymi grami łączy Kolonizację jedynie: okres historyczny i rejon geograficzny, w których toczy się akcja gry.

Można się zastanawiać, czy przypadkiem Kolonizacja nie jest

Czołówka gry nie zachwyca, także jej sekwencja końcowa jest wykonana przeciętnie. MicroProse nie poszła w modnym ostatnio kierunku przerostu formy nad treścią i bardzo dobrze!

Natomiast można przebieierać w tematach muzycznych (jest ich 25!).



POBIŁEM ICH! POBIJĘ WSZYSTKICH AMERYKANÓW! — KRÓL JERZY III, NA WIEŚĆ O ZDOBYCIU FORTU TICONDEROGA.

zapowiadaną i oczekiwaną drugą częścią Cywilizacji. Jednak zasadnicze różnice w scenariuszach obu gier wykluczają takie spekulacje.



INSTRUKCJA

Zdecydowanie nadmiarowa, jak w przypadku wszystkich instrukcji MicroProse i zawiera błędy, które prawdopodobnie są skutkiem przyspieszonego cyklu wydawniczego gry. Większość tekstu to właściwie powtórzenie informacji zawartych w Colonizopedii. Ponieważ Colonization do przetestowania otrzymaliśmy od firmy IPS Computer Group jeszcze przed światową premierą tej gry, nie możemy oceniać jakości polskojęzycznej wersji Kolonizacji, obiecanej przez MicroProse.



OPRAWA GRAFICZNA I DŹWIĘKOWA

Grafika jest pod pewnymi względami lepsza niż w Cywilizacji. Większe są ikony jednostek i miast, ale ładniejsze symbole terenu na mapie powodują jej słabszą czytelność i utrudniają orientację, np. rozróżnianie typów lasów.



SCENARIUSZ I... REŻYSERIA

Colonization nawiązuje do fabuły Pirates (i Pirates Gold). W tamtych grach brakowało możliwości tworzenia własnego imperium — budowy miast, fortów. Tutaj tych atrakcji mamy pod dostatkiem.

Istnieje możliwość przeżycia rzeczywistego podboju Ameryki, można też wygenerować własną — nową mapę. Sytuacja jest podobna do tworzenia własnych planet w Civilization.

Gracz wciela się w postać wicekróla zamorskich kolonii jednych z potęg tamtej epoki: Anglii, Francji, Niderlandów lub Hiszpanii.

- Anglicy dysponują większą liczbą dobrowolnych kolonistów.
- Francuzi potrafią nawiązać dobre stosunki z tubylcami.
- Holendrzy mają stabilną politykę gospodarczą, ceny w Amsterdamie nie skaczą tak gwałtownie jak w innych stolicach europejskich. Ponadto rozpoczynają podbój Ameryki z nowoczesnym (na owe czasy) statkiem handlowym, a nie z przestarzałą karawelą.
- Hiszpanie otrzymują 50% dodatku przy ataku na indiańskie miasta i wioski.

Grę rozpoczynamy od budowy kolonii. Koloniści uprawiają kukurydzę, trzcinę cukrową, tytoń i bawełnę. Wycinają lasy, wydobywają rudy żelaza i srebra, polują na zwierzęta futerkowe. Surowce przetwarzają (lub sprzedają) na towary, które potem sprzedają z większym zyskiem.

Ponadto można stawiać budowle usprawniające życie w kolonii (np. kuźnię, tartak), ułatwiające szkolenie specjalistów (szkoły), zwiększające grono zwolenników niepodległości (wydawnictwa), a także umożliwiające skuteczniejszą obronę przed atakiem wroga (palisadę, fort, fortecę).

Celem gry jest uzyskanie niepodległości dla kolonii. Im wcześniej to nastąpi, tym lepiej dla... gracza. Dlatego nie ma większego sensu przeciąganie gry. Oczywiście, trzeba się dobrze przygotować do momentu ogłoszenia deklaracji niepodległości.

Akcja gry rozpoczyna się w 1492 r. odkryciem Nowego Świata. Kończy się w momencie zdobycia niepodległości, albo w roku 1850.

PORADY PRAKTYCZNE

Oczywiście, aby podać cenne wskazówki, trzeba pograć w Colonization dużo dłużej, niż ja mogłem. Dlatego będą to raczej moje spostrzeżenia, a nie wypracowane i skrupulatnie sprawdzone metody postępowania.

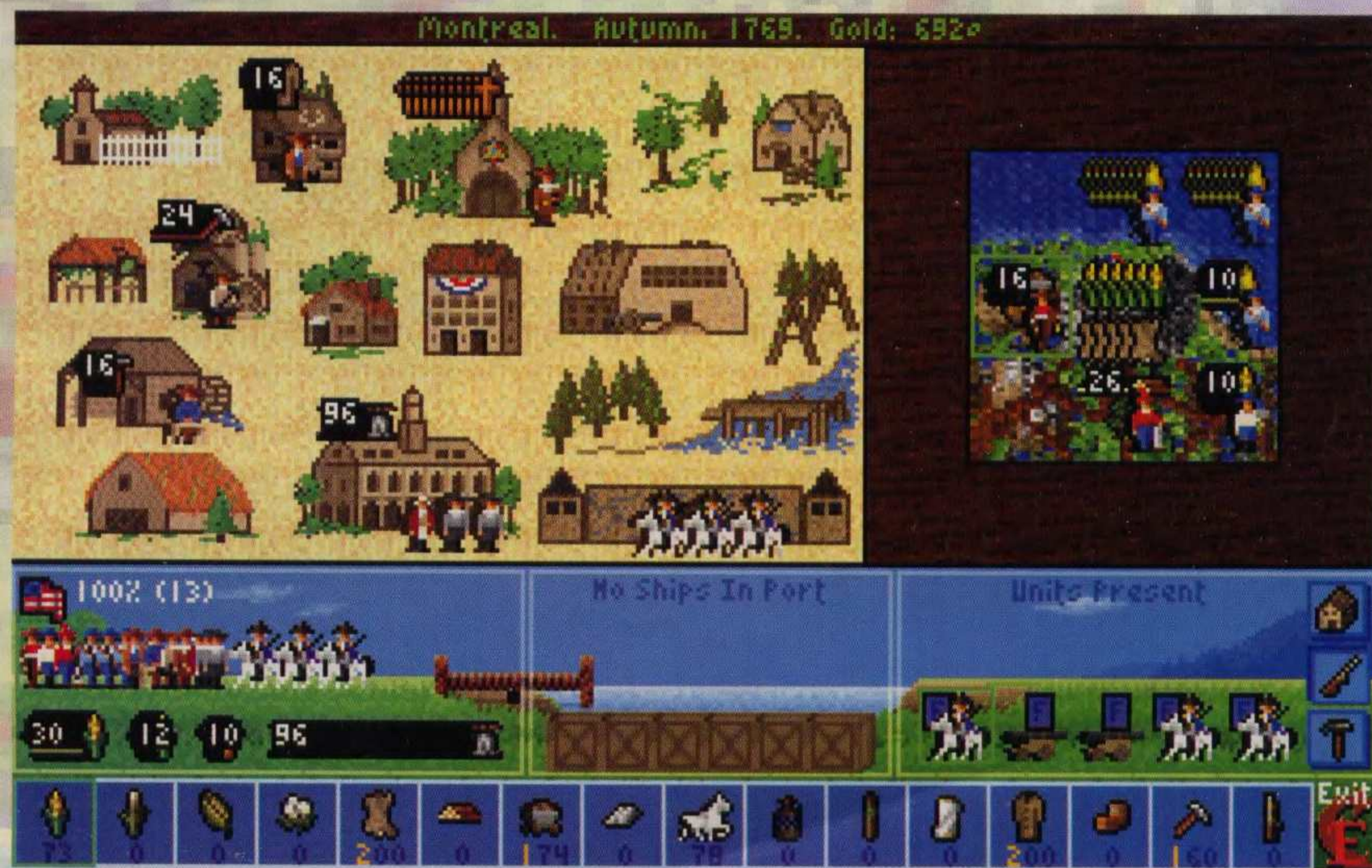
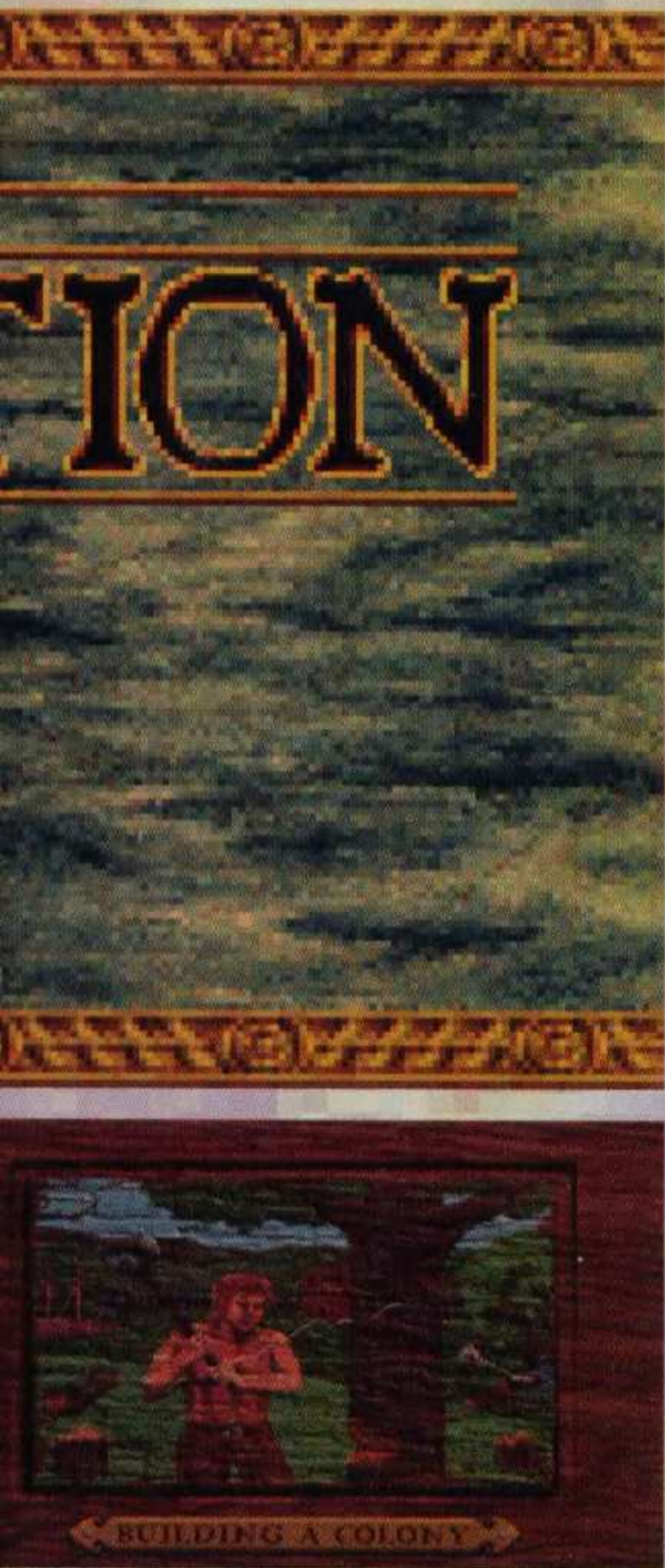
Trudne początki

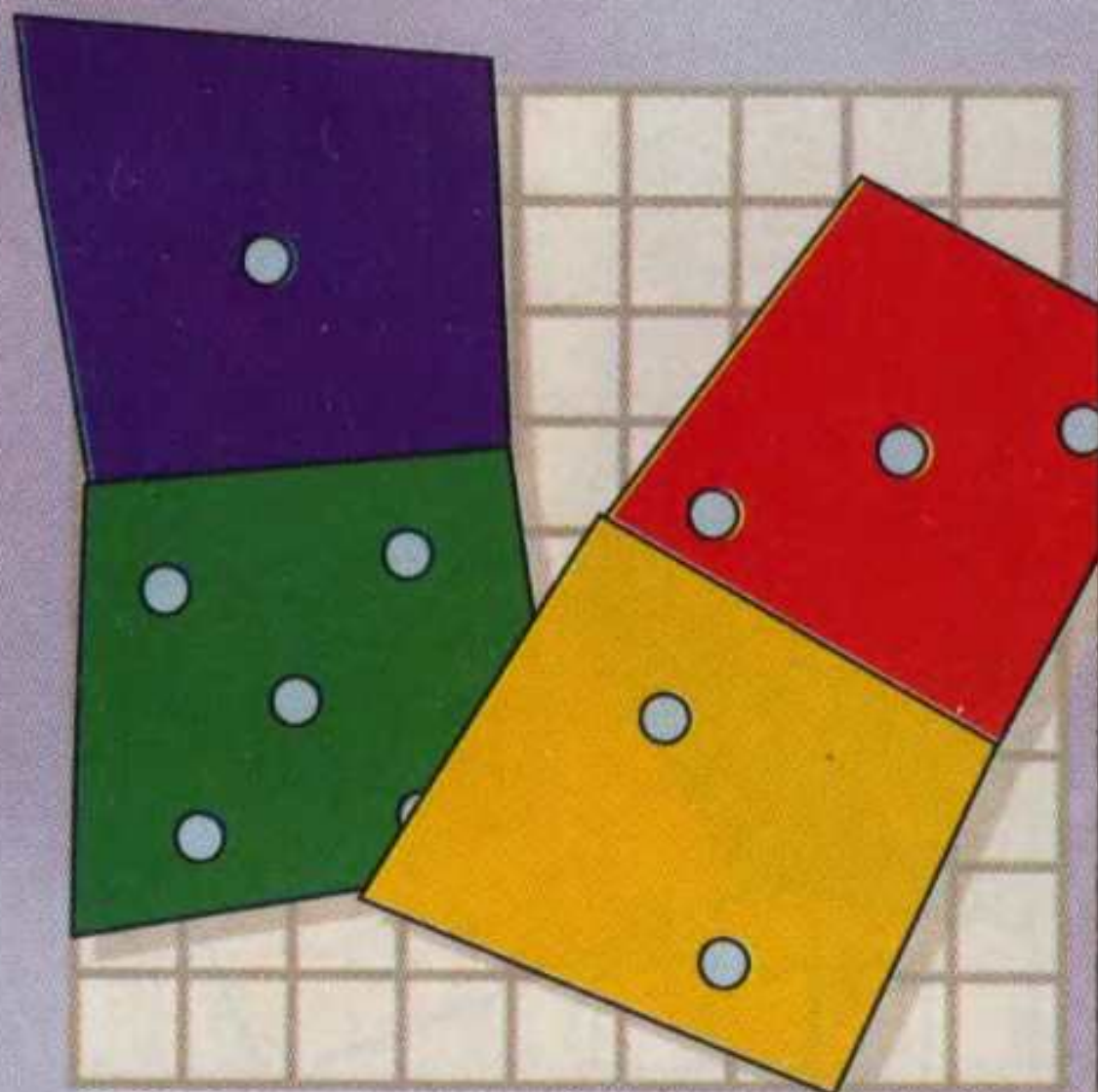
Pierwszą kolonię należy założyć jak najszybciej, uważnie badając teren pod zabudowę. W okolicy pierwszej osady powinny znajdować się bogate obszary leśne i złoża rudy żelaza. Bliskość lasów umożliwia ogólnie pojętą produkcję, czy budownictwo. Posiadanie bogatych złóż rudy żelaza jest bardzo ważne, bardziej nawet niż np. złóż rudy srebra, chociaż jeśli występuje srebro (ważne źródło dochodu w pierwszej fazie gry), to na pewno są tam też pokłady rudy żelaza. Żelazo jest podstawowym surowcem przy wytwarzaniu pierwszych narzędzi, produkcji uzbrojenia, artylerii, okrętów, a także przy wznoszeniu większości budowli.

Do każdego miasta należy przywieźć konie, przynajmniej po kilka sztuk. Później stadniny same się rozwiną.

Najlepiej, jeśli jednym z pierwszych ojców kolonii będzie

NA POD- BÓJ AME- RY- KI





Sieur de La Salle. Jego obecność zwiększa możliwości obronne miast — każda osada (o populacji 3) zostaje wtedy automatycznie otoczona palisadą.

Miasta nie powinny być od siebie zbyt oddalone. Ułatwia to transport towarów i jest szczególnie istotne podczas walki o niepodległość (można szybko przetrzącać posiłki do zagrożonego rejonu).

Miasta portowe są bardziej narażone na atak, dlatego lepiej nie budować ich za dużo, ale to z kolei utrudnia komunikację. Transport lądowy odbywa się wtedy za pomocą wozów (konieczność budowy sieci dróg), za to znacznie ułatwia obronę podczas walk o niepodległość.

W każdym mieście powinna być przynajmniej jedna jednostka artylerii — wspomaga w walkach z Indianami. Artylerię należy kupować możliwie najszybciej, natychmiast po zgromadzeniu funduszy. Jednak najważniejszym zakupem jest galeon — do transportu skarbów (do Europy).

Opłaca się wysyłać zwiadowców. Jeden lub dwa oddziały powinny przemierzać cały kontynent, uzyskując "audiencję" u każdego z przywódców wiosek i miast in-



diańskich. Skauci mogą otrzymać wartościowe upominki od Indian. W wielu miejscach znajdują się starożytne ruiny (na mapie wyglądające jak złote monety). Przeszukanie ruin może dać różne efekty, w najlepszym wypadku kilka tysięcy złotych monet, w najgorszym — nic. Jeżeli ruiny znajdują się blisko siedzib plemion indiańskich, to mogą stanowić lokalną świętość. Wszelkie poszukiwania na ich terenie uznane są wtedy za profanację i kończą się atakiem na zwiadowców.

Nie warto zbyt pracować nad obszarami położonymi wokół kolonii. Można zabrać niektóre pola oraz wyciąć nieco lasu. Jednak należy zajmować się



głównie drogami, które znacznie usprawniają komunikację między koloniami. Do pracy na terenach otaczających miasta konieczne są narzędzia, których nigdy nie mamy zbyt wiele. Duża liczba odpowiednich narzędzi jest wręcz niezbędna w końcowej fazie gry, np. do umacniania fortyfikacji, produkcji muszkietów i artylerii.

W pierwszej fazie gry warto nieco powalczyć z koloniami innych państw. Niezbyt dużo, żeby nie popsuć sobie zbyt wielu stosunków dyplomatycznych na później — gdy dojdzie do wojny o niepodległość. Walki takie umożliwiają tanie (bo darmowe) zdobycie nowych osadników. Należy atakować jednostki podchodzące pod nasze kolonie. Warto mieć w bronionej osadzie jednostkę artylerii i dragonów. W pierwszej turze atakujemy

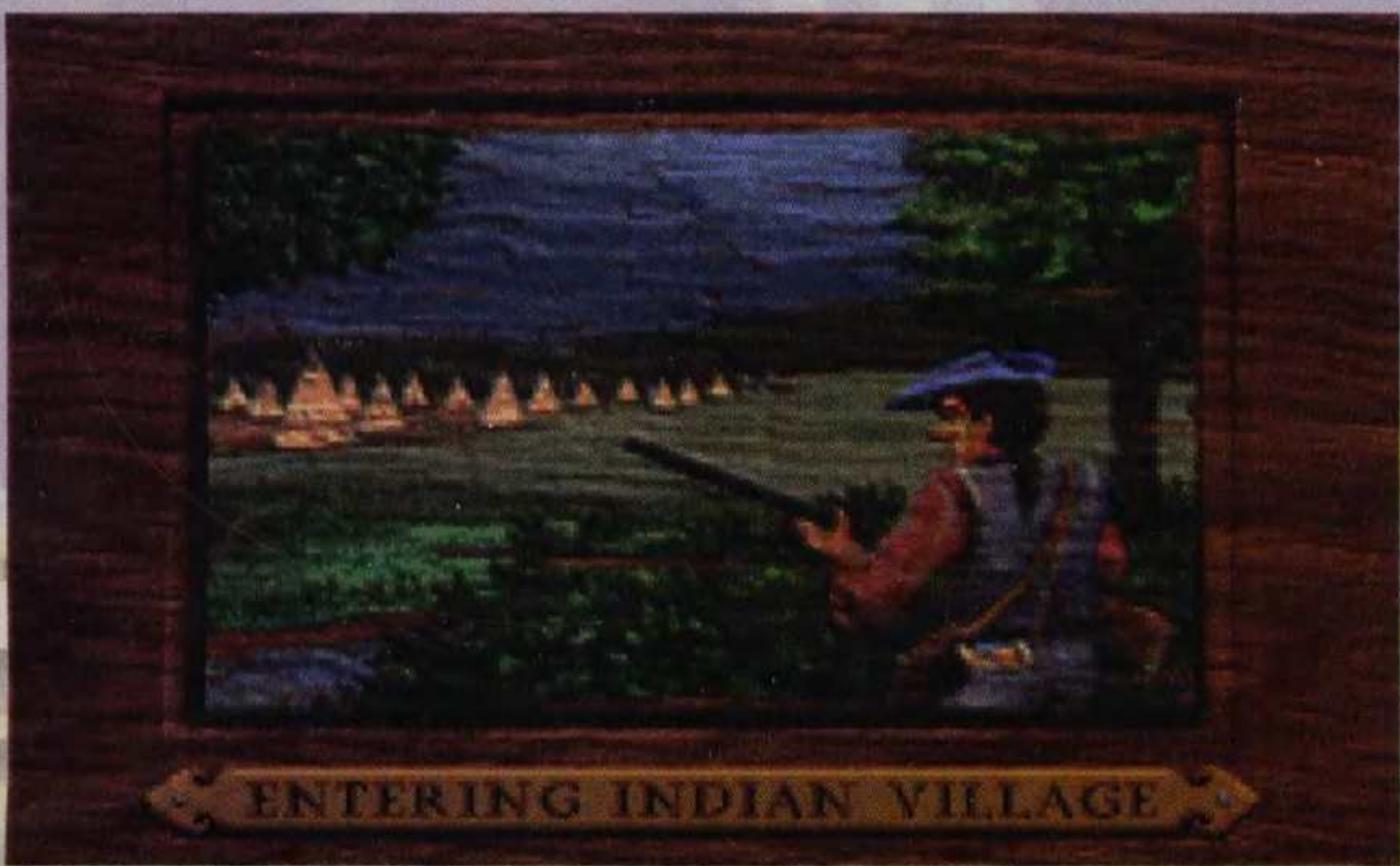


tylko za pomocą artylerii — w większości wypadków dragoni przeciwnika stają się wtedy zwykłymi żołnierzami. W następnej turze ponownie atakujemy artylerią, wtedy żołnierze przeciwnika powinni stać się zwykłymi kolonistami.



NAVAL ADVISER REPORT		
Ship	Cargo	Location
Caravel		Quebec
Galleon		(4, 30)
	Colonists	(4, 30)
	Colonists	(4, 30)
	Pioneers	(14, 56)
Privateer		(14, 56)

Dopiero teraz wprowadzamy do akcji dragonów. Przechwytywają oni kolonistów i uprowadzają do naszego miasta. Warto pomyśleć o przyjęciu w poczet założycieli kolonii Benjamina Franklina. Pomoże on zawrzeć pokój z



to dobrze zaplanować liczbę zakładanych kolonii. Jeżeli jest ich zbyt mało, przynoszą za małe zyski. Utrudnione jest także zdobycie niepodległości z powodu małej liczby ludności, a w efekcie — posiadania niewielkich sił zbrojnych. Z drugiej strony, każda późno założona osada nie będzie wystarczająco umocniona. Dlatego może stać się łatwym łupem wojsk królewskich,



a później — ich bazą wypadową.

W okresie rozwoju kolonii należy skoncentrować się na rozbudowie wszystkich pokojowych działów przemysłu oraz budowie szkół i drukowaniu gazet. Należy także stworzyć podstawy przemysłu zbrojeniowego. W niektórych miastach portowych należy wybudować stocznie umożliwiające nie tylko naprawę, ale także konstruowanie nowych okrętów. W przypadku okrętów należy skoncentrować się na budowie fregat, gdyż mają one całkiem dobrą ładowność i są jedynym przeciwnikiem, który może stawić czoło flocie królewskiej.

W tym okresie gry możemy już mieć pewne problemy z handlem — coraz wyższe podatki i niższe ceny towarów kolonialnych w Europie. Dlatego warto nawiązać stosunki handlowe z innymi koloniami w Nowym Świecie. Jest to możliwe, o ile

wśród ojców—założycieli kolonii znajdzie się Jan de Witt. Można także rozpocząć bardziej ożywione kontakty handlowe z osiedlami indiańskimi. Ceny powinny być niższe niż w Europie. Taki handel jednak się opłaca, ponieważ nie jest opodatkowany i można kupić tanio potrzebne surowce.

Okres rozwoju, to także czas na wyszkolenie specjalistów we wszystkich potrzebnych zawodach. Do tego celu służą szkoły. Także Indianie potrafią szkolić kolonistów w pewnych, określonych zawodach. Warto skoncentrować się na szkoleniu zawodowych żołnierzy.



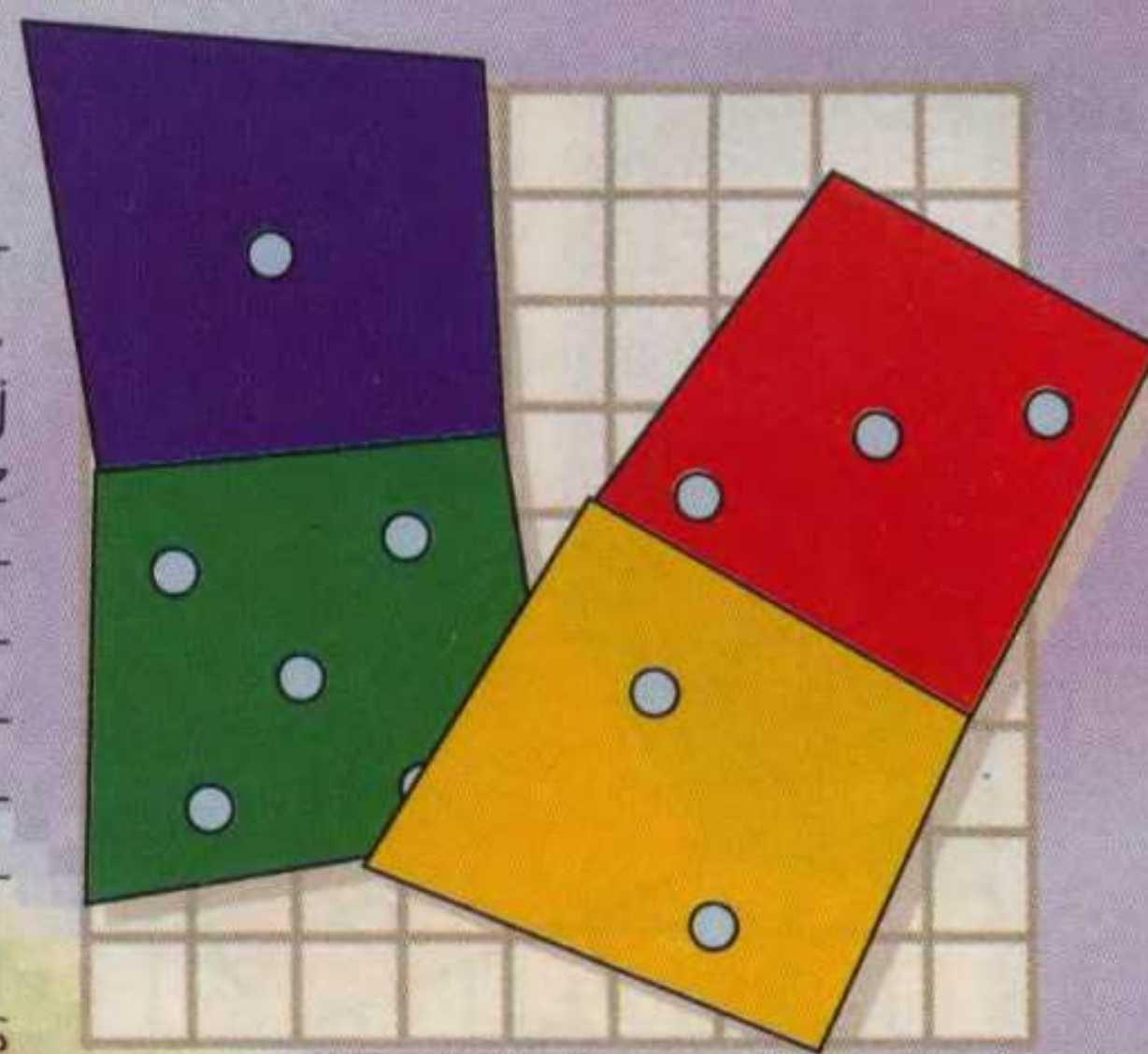
W tym czasie wszystkie miasta nadmorskie powinny posiadać fortece, a każde śródlądowe — przynajmniej fort. Należy kupić lub wybudować kilka fregat oraz nabywać artylerię do



momentu, gdy jeszcze będzie to opłacalne (każda nowa jednostka jest droższa o 100). Niekiedy pojawia się propozycja zakupu zawodowych żołnierzy od którejś z potęg europejskich. Jeżeli ceny są przystępne — warto skorzystać. Należy pamiętać o aktualnej cenie jednostek artylerii oraz cenie wyszkolenia zawodowego żołnierza w Europie (2000).

Walka o niepodległość

Jeżeli wśród ojców—założycieli kolonii znajduje się Thomas Paine, to nie warto



protestować przeciwko nadmiernym podatkom (nakładanym przez króla). Wraz z ich wzrostem rośnie liczba "dzwonów wolności".

Należy wyszkolić dużą liczbę zawodowych żołnierzy; wybudować fortece, przynajmniej w miastach nadmorskich; wyprodukować artylerię (miasta portowe powinny mieć przynajmniej po dwie jednostki artylerii).

Każda kolonia powinna posiadać zapas muszkietów (minimum 100 sztuk, oprócz używanych przez aktywne oddziały wojskowe). Dobrze posiadać dużą stadninę koni (200 szt. w każdym mieście).

Tuż przed podjęciem decyzji o buncie przeciwko Koronie, należy wszystkich żołnierzy pracujących w koloniach uzbroić i zaopatrzyć w konie. Wszystkie jednostki weteranów podwyższą swój poziom siły — staną się od-



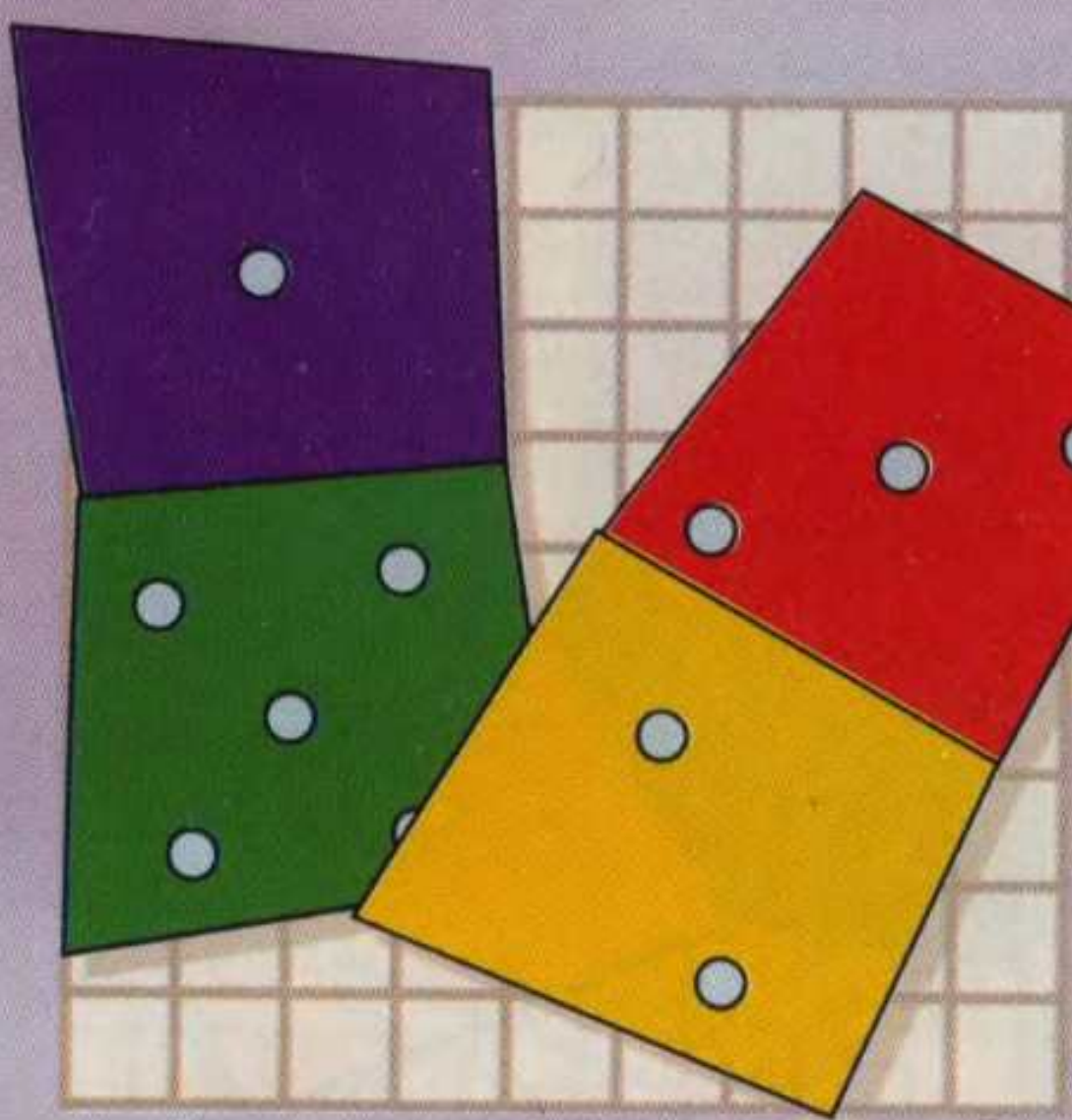
niedawnymi przeciwnikami, przy możliwie najniższych kosztach.

Rozwój kolonii

Drugi etap gry to przejście od zakładania nowych miast, do rozwijania już istniejących. War-

Dystrybucja w Polsce:

IPS Computer Group
02-916 Warszawa
ul. Okrężna 3
tel. 642-27-66, 642-27-68
fax 642-27-69



powiednikiem amerykańskiej Armii Kontynentalnej.

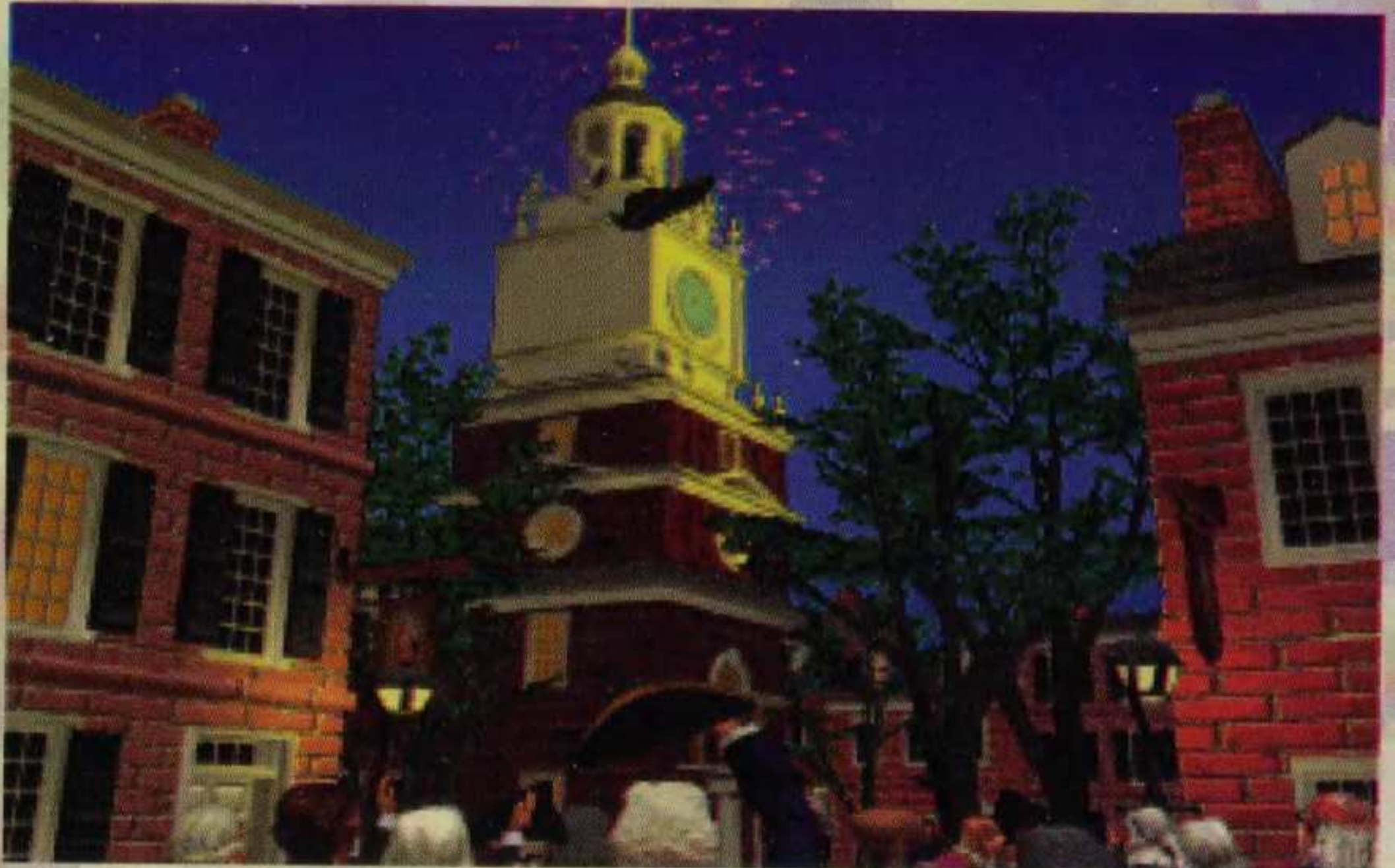
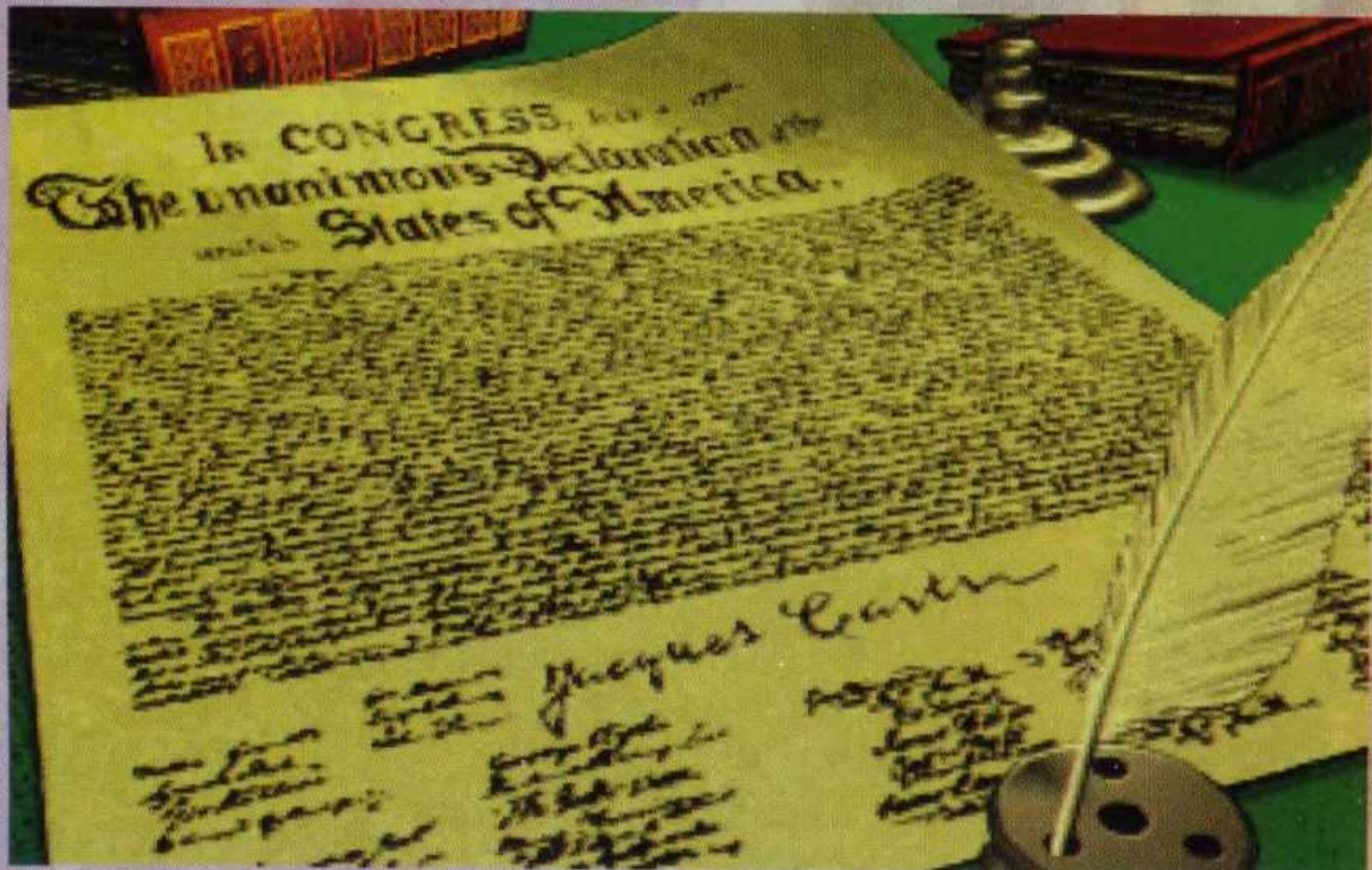
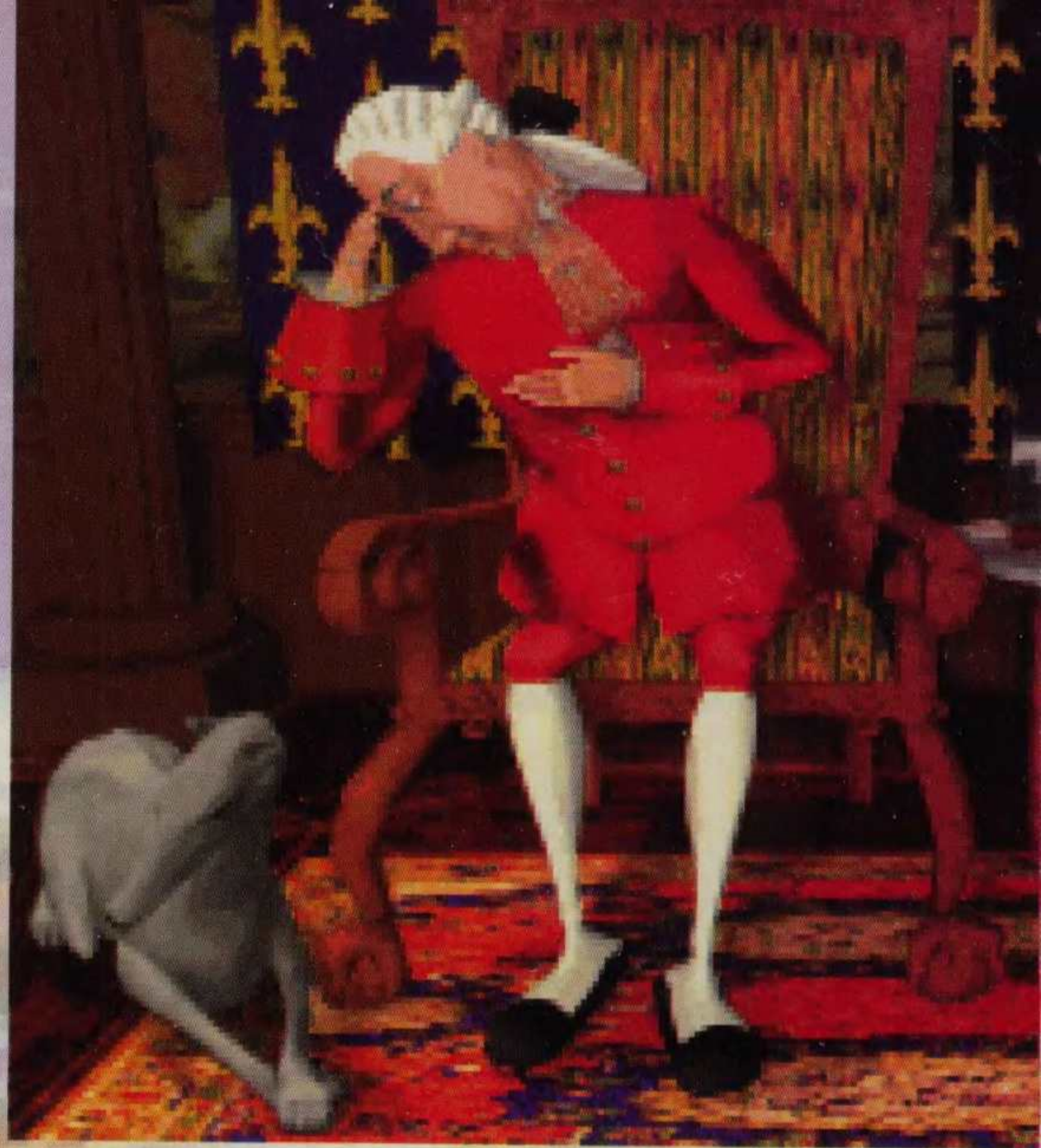
Kontratak wojsk królewskich jest naprawdę straszliwy. Król dysponuje silną flotą złożoną z wielkich wojennych galeonów. Dlatego należy umieścić kilka fregat w okolicy miast portowych, co znacznie utrudni lądowanie kolejnych transportów wojsk królewskich. Fregaty mają jakieś szanse w walce z flotą królewską (pod warunkiem, że

klęsce traci najpierw je, a potem broń. Dlatego po każdej przegranej walce warto ponownie wyposażyć żołnierzy w konie.

Wielką pomocą w walce o uzyskanie niepodległości jest interwencja innych państw europejskich. Połączone siły kolonii i wojsk interwencyjnych są znacznie silniejsze od wojsk wiernych Koronie.

PODSUMOWANIE

Colonization może wydawać się trochę skomplikowana. Są to jednak tylko pozory. Obsługa gry jest bardzo prosta i szybko da się ją opanować. MicroProse stworzyła grę, o której można powiedzieć (nie będąc wielkim prorokiem), że będzie kolejnym wielkim przebojem. Poprzedni



nie przewożą żadnych ładunków i są stroną atakującą).

W walce bardzo ważne są konie. Kawaleria po pierwszej



Polisce, również dlatego, że będzie ją można legalnie kupić w pełnej polskojęzycznej wersji!

WYMAGANIA SPRZĘTOWE

Komputer minimum PC 286 lub 386 — MicroProse podała w instrukcji obie wersje, 1 MB RAM, wolne 5 MB na HDD, karta VGA i zalecana mysz. Karty dźwiękowe: AdLib, Sound Blaster, Roland.

Jacek Ilczuk

Cytat z książki I. Rusinowa, "Saratoga — Yorktown 1777 — 1781. Z dziejów wojny amerykańsko-angielskiej", Wydawnictwo MON, Warszawa 1984.

taki przebój — Civilization, została sprzedana w Europie w nakładzie ponad 200 tys. egzemplarzy! Która z gier jest lepsza? Nie można udzielić jednoznacznej odpowiedzi na tak zadane pytanie, obie gry są po prostu

bardzo dobre.

Czekam na następny strategiczny przebój z firmy MicroProse (może Civilization 2?). Na razie mamy Colonization, która na pewno stanie się jedną z najbardziej popularnych gier w

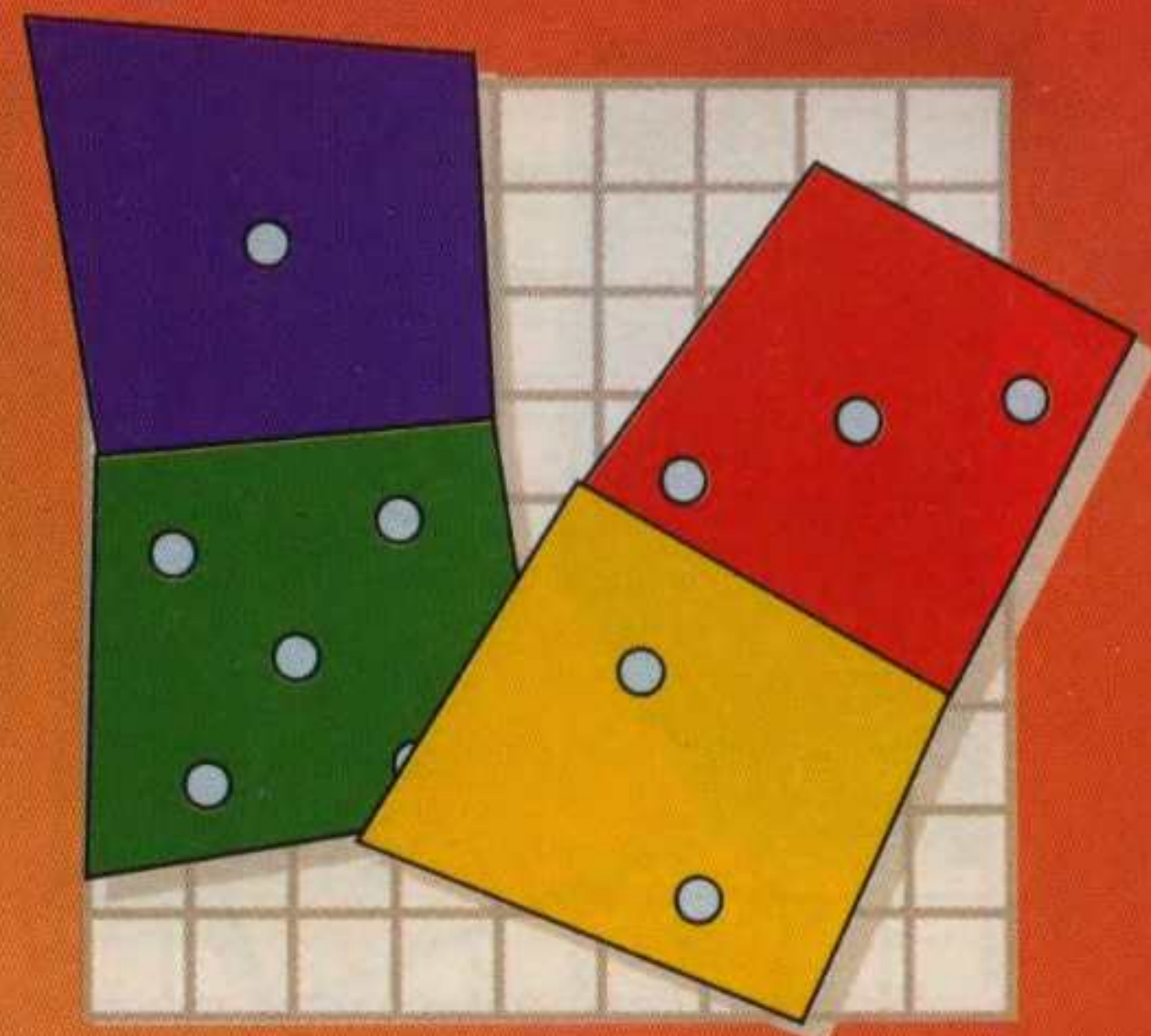


COLONIZATION

MicroProse 1994
Strategiczna
IBM PC

Grafika		85%
Dźwięk		75%
Grywalność		90%
Pomysł		95%
Ogółem		90%

ŚWIAT MOCY I MA- GII



Świata Mocy i Magii rozpoczyna się dopiero od części trzeciej (Isles of Terra) powstałej w 1991 r. Tam właśnie stworzono interfejs użytkownika, prawie nie zmieniany w późniejszych częściach cyklu. Tam położono podwaliny pod budowę świata gry i historii tegoż świata, tam ustalono niezmienne (lub zmieniane w małym stopniu) elementy rekwizytorni i scenografii. Tam też narodził się Wróg, z którym grupa bohaterów miała walczyć we wszystkich częściach cyklu — Wróg, czyli groźny Sheltem, potwór ogarnięty manią wielkości i żądzą podboju świata. Pojawił się też odwieczny przeciwnik Sheltema — tajemniczy Corak. I to właśnie na jego rzecz będzie pracować grupa bohaterów.

me-
rytorycznym,
ale swego czasu zdobyła
popularność. Prawdziwa historia

**JEST JUŻ REGUŁĄ, ŻE PROGRAMY
ODNOSZĄCE SUKCES DOCZEKUJĄ SIĘ
SZYBKO KONTYNUACJI. TAK BYWA I
W FILMIE, I LITERATURZE, CZEMU W
GRACH KOMPUTEROWYCH MIAŁOBY
BYĆ INACZEJ?**

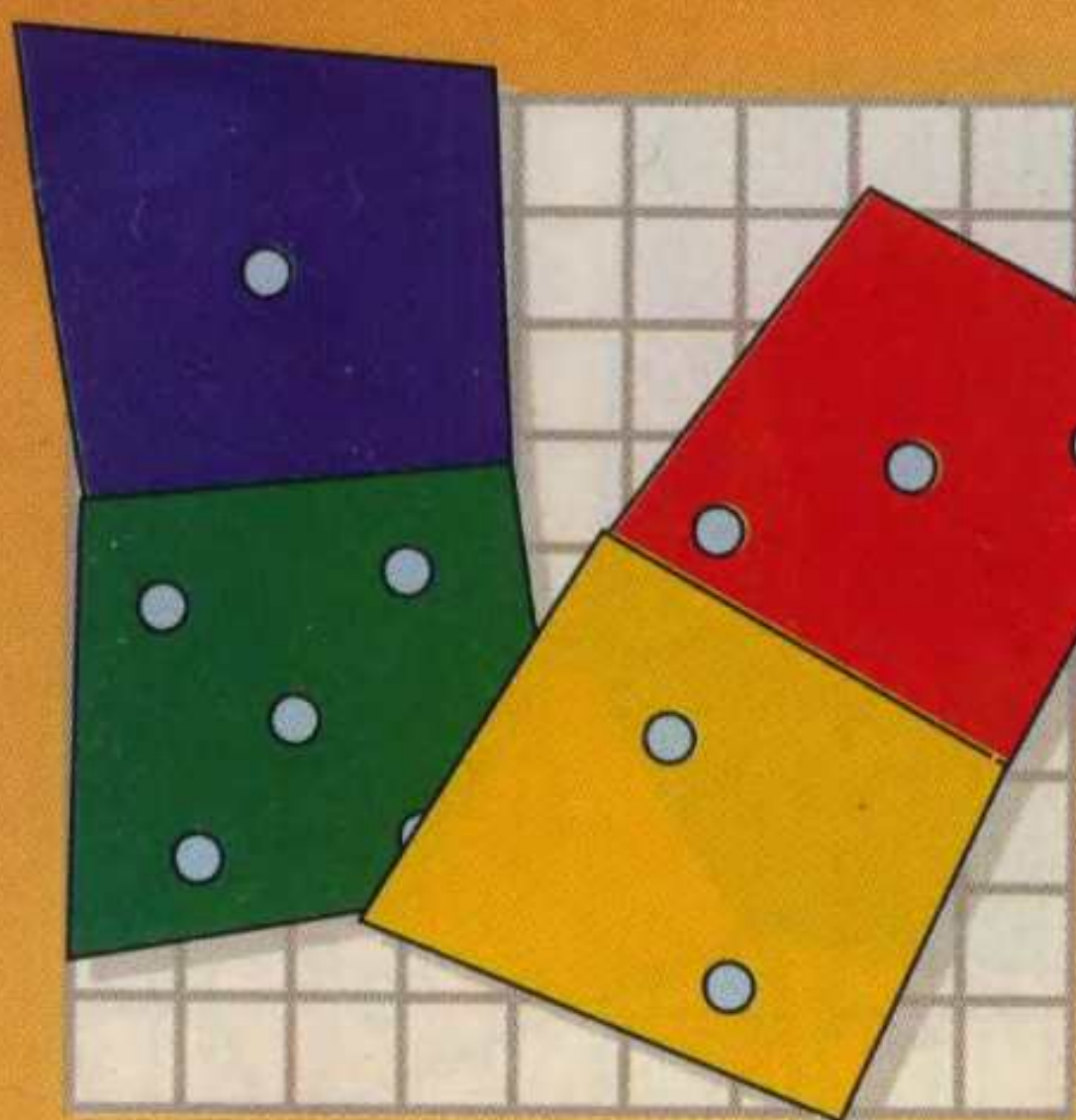
Najstynniejsze cykle role-playing to oczywiście Ultima i Eye of the Beholder. Sam nie wiem, ile wersji Ultimy już się ukazało, aktualnie jest na rynku Ultima 8, ale niektóre były numerowane podwójnie. Popularne są także cykle: Bard's Tale, Krynn, Magic Candle czy Wizardry (7 części). Nie można też zapominać o serii Ishaar (poczynając od Crystals of Arborea) francuskiej firmy Silmarils. Jest już Darksun 2, a przygotowywane są kontynuacje gier: Arena, Lands of Lore i nawet starożytnego Dungeon Master! Nic dziwnego, że autorzy komputerowych gier chcą zdyskontować dawne sukcesy oraz zarobić trochę szmalu dla siebie i dla producenta.

Historia cyklu

Might&Magic zaczyna się ładnych parę lat temu. Ile konkretnie, trudno mi powiedzieć, gdyż nie znam nikogo, kto pierwszą część Might&Magic widziałby na oczy. Również druga część nie jest warta uwagi, kiepsko zrealizowana pod względem graficznym i



Walka — M&M 3



Świat Mocy i Magii

jest niezwykle bogaty i nasycony. Drużyna na każdym kroku spotyka liczne hordy wrogów, ma okazję penetrować zamki, lochy, wieże i labirynty, otrzymuje ważne zlecenia i informacje od napotkanych po drodze nieznanym. To właśnie bogactwo świata jest cechą, która wyróżnia ten cykl spośród znakomitej większości programów RPG. Bowiemy w Might&Magic zawiera się zarówno Eye of the Beholder z jego przepastnymi labiryntami i niezliczoną ilością zagadek, jak Ultima z całą złożonością świata czy Darklands z ogromem penetrowanych terenów. Twórcy M&M pokusili się o wykreowanie świata kompletnego, bogatego nie tylko w zadania i intrygi, ale także zróżnicowanego pod względem klimatyczno—geograficznym. Grupa odważnych wojowników przemierza bowiem pola, równiny, i obszary górzyste, zwiedza pustynie, pola ognistej lawy, czy lodowe bezkresy.

Bohater w M&M



MIGHT & MAGIC 3

New World Computing 1991
Role-playing
Amiga, IBM PC

Grafika		80%
Dźwięk		70%
Grywalność		80%
Pomysł		90%
Ogółem		80%



Kostucha — M&M 3



Pegaz — M&M 3



Plazmoid — M&M 3

W grach RPG mamy do czynienia z dwoma sposobami pozyskiwania bohaterów. Pierwszy (znany z Ishar 1 i 2) polega na tym, że bohater jest "ofiarowany" przez twórców programu. Bohater, którego cech i predyspozycji gracz nie jest w stanie zmienić. Drugi sposób, zdecydowanie częściej spotykany (i wykorzystany właśnie w M&M) to system kreowania postaci (Ishar 3, Eye of the Beholder).

W M&M 3 grupa może ponadto zwerbować w tawernach najemników (Ishar 1 i 2), ale w na-



Karczma — M&M 4



Świątynia — M&M 5



Lord Xeen — M&M 4



Gildia — M&M 4

stępnych częściach cyklu zrezygnowano już z tej możliwości. Zresztą, moim zdaniem, niesłusznie.

Charakterystyka (czyli cechy i zdolności) bohatera nie jest w M&M rozbudowana w tak olbrzymim stopniu, jak np. w Wizardry 7 czy serii Magic Candle. Ale nie jest to bynajmniej charakterystyka uboga. Oczywiście, można ubolewać nad faktem, iż nie wprowadzono chociażby zróżnicowanej zdolności posługiwania się odmiennymi typami broni (Darklands, Wizardry 7). Również nie uzależniono wielkości niesionego bagażu od siły postaci — w M&M bohater może nieść tyle przedmiotów, ile zmieści się na "karcie inwentarza", tzn. bardzo dużo. Także nie wprowadzono

innych zdolności, np. umiejętności oceny artefaktów.

Umiejętność oceniania artefaktów to bardzo ważna cecha postaci w grach fabularnych. Często się bowiem zdarza, iż grupa znajduje przedmiot, o którego

Rycerz — M&M 4



Karzeł — M&M 4



Cechy postaci

1. **Siła** — decyduje o mocy uderzenia, a także skuteczności rozbijania przeszkód.
2. **Celność** — wskazuje szansę dościa ciosu lub czaruj do celu.
3. **Wytrzymałość** — określa liczbę Punktów Życia (Hit Points).
4. **Szybkość** — decyduje o kolejności wchodzenia do walki.
5. **Inteligencja** — określa maksymalną liczbę Punktów Czarów u czarodzieja, ramera, łuczніка i druida.
6. **Osobowość** — wpływa na Punkty Czarów u kleryka, ramera, paladyna i druida.
7. **Szczęście** — określa skuteczność złodzieja.



Banda Orków — M&M 4

sowano tę opcję (np. Wizardry 7 i Arena). We wspaniały sposób uatrakcyjnia ona wszelkie poszukiwania, wprowadzając element niepewności i niespodzianki.

Bohater w M&M rozwija się na trzy sposoby. Po pierwsze i najważniejsze, otrzymuje punkty doświadczenia (w miarę wypeł-



Trener — M&M 5



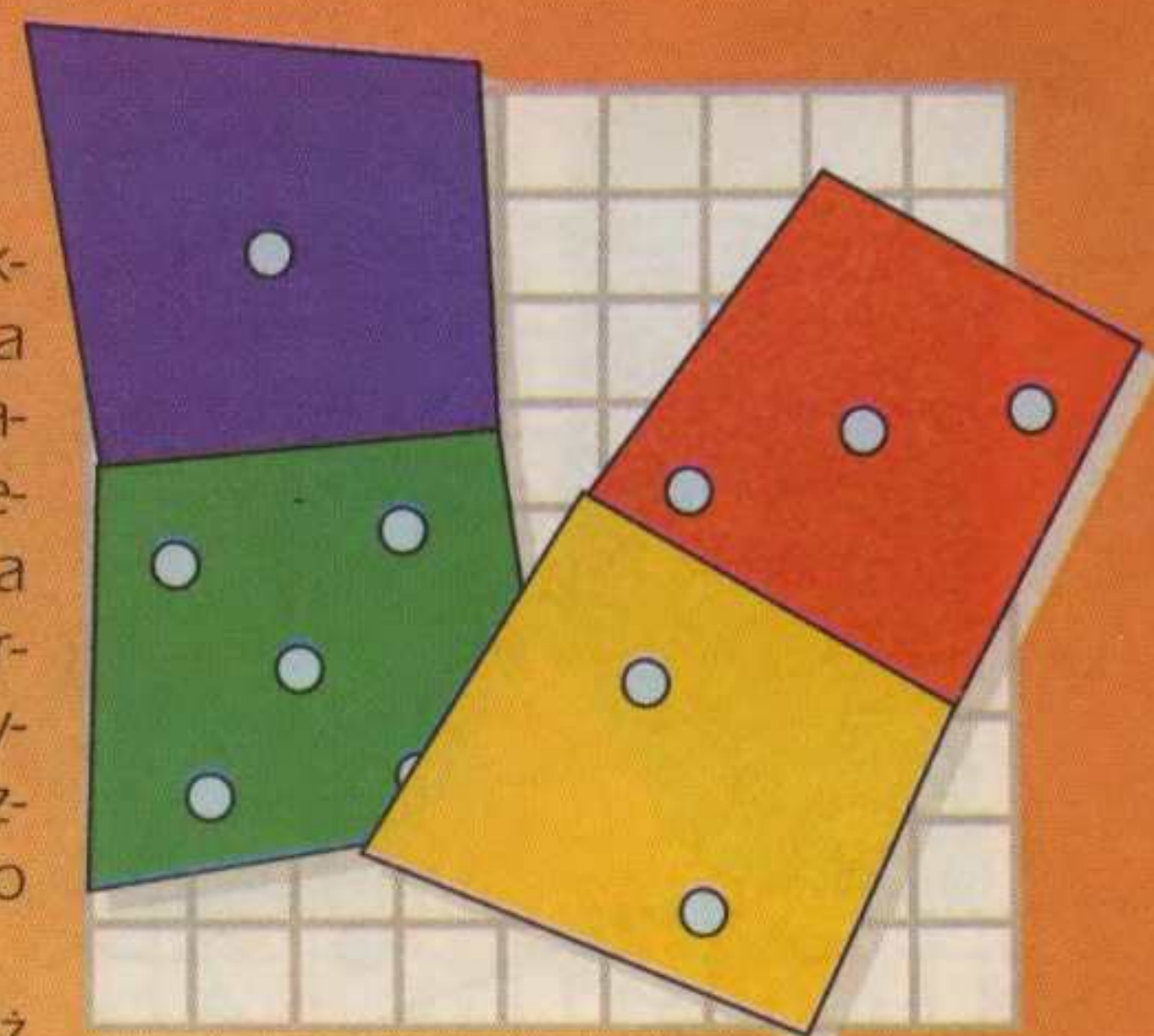
Gildia — M&M 5

przeznaczeniu nie ma pojęcia — np. zwykły żelazny pierścień może być potężnym źródłem magii. W komputerowych grach RPG zasto-

niania zleceń i niszczenia wrogów), które umożliwiają zdobywanie kolejnych poziomów doświadczenia. A im wyższy poziom

doświadczenia, tym więcej Punktów Czarów i Punktów Życia otrzymuje postać. Cechy zmieniają się pod wpływem picia tajemniczych mikstur, czy jedzenia magicznie oddziałujących pokarmów. Natomiast zdolności nabywa się, przechodząc specjalistyczne szkolenie u odpowiedniego instruktora.

Serii M&M zarzucić można, iż bohater od pewnego etapu gry rozwija się w sposób wręcz niekontrolowany. Tak jak początkowo dość trudno zdobyć kolejne poziomy doświadczenia, tak w dalszej fazie zabawy drużyna sta-



Potwory

Liczba spotykanych monstrów jest wręcz gigantyczna. W M&M 4 występuje przeszło sto gatun-



Gryf — M&M 5



Atak Wampira — M&M 5



Stażniczka Wieży — M&M 5



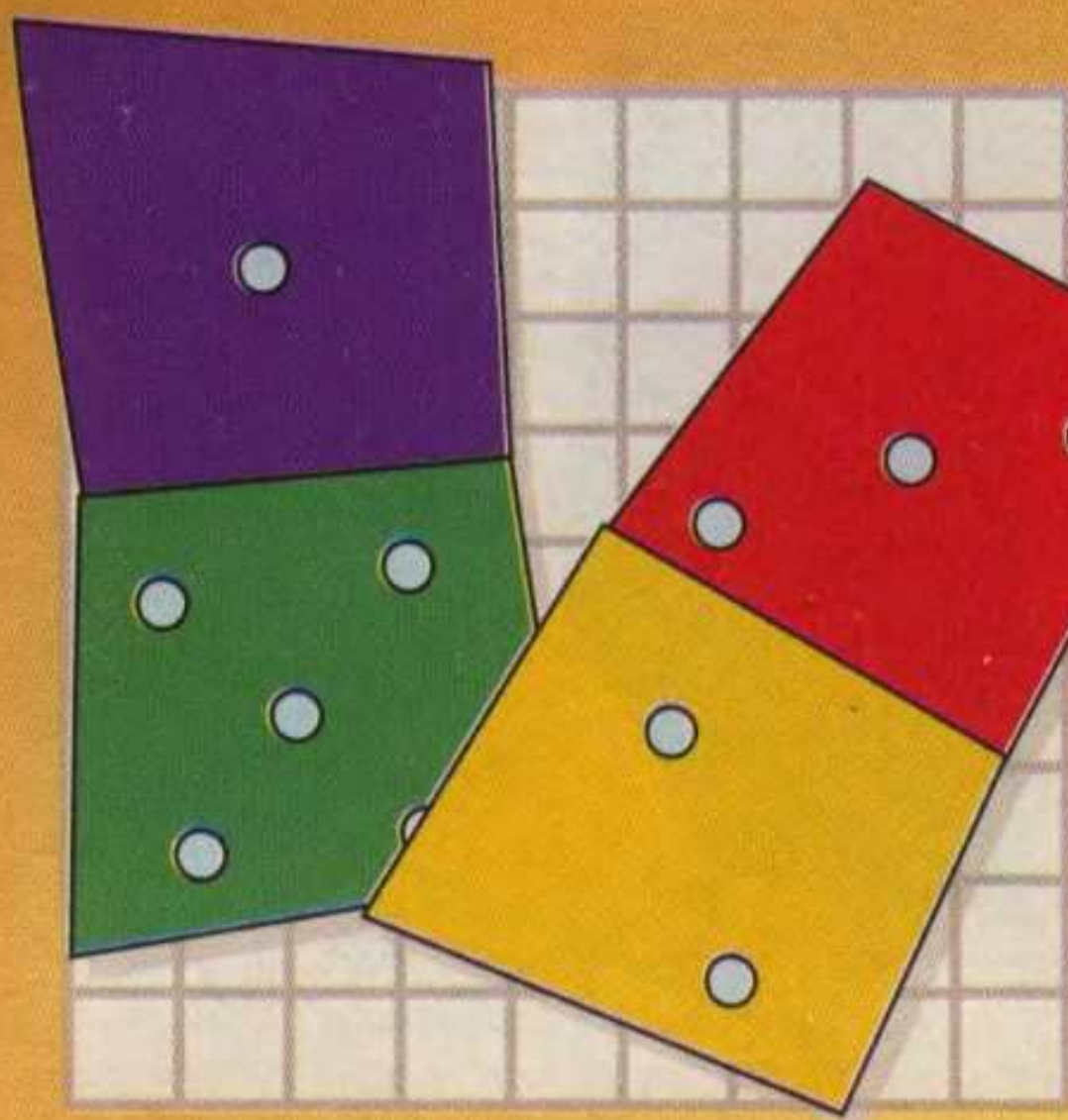
Alamar — M&M 5



Strażnik miasta — M&M 5

je się właściwie niepokonana i dysponuje możliwościami, do prawdy, nieograniczonymi. Zwłaszcza bardzo wyraźnie widać to w M&M 3, gdzie od pewnego momentu gry prawie każdy potwór pada po pierwszym uderzeniu mieczem.

ków potworów, a podejrzewam, że w dwóch pozostałych częściach serii rzecz się ma podobnie. Warto dodać, że w walce z różnego typu przeciwnikami obowiązuje różny styl walki. Niektórych trzeba więc atakować z daleka za pomocą czarów (raczej nie łuków i kusz, bo w M&M broń miotająca jest słabiotką), do in-



problemowo uleczyć w świątyni. Gra pod tym względem jest zbyt prosta. Twórcy programu zdecydowali się nie robić graczowi specjalnej krzywdy. Niestety, odbija się to na atrakcyjności zabawy, gdyż walka bez elementu ryzyka nie jest już tak interesująca (czar Time Distortion przerywa bitwę i odsyła grupę w bezpieczne miejsce — i prawie zawsze działa).

nych wręcz przeciwnie, należy się zbliżyć i stanąć z nimi twarzą w twarz. Jedni przeciwnicy wyspecjalizowali się w obronie przed magią, innym znowu bardzo ciężko dobrać się do skóry za pomocą posiadanej broni.

Potwory atakują również na przeróżne sposoby. Jedne standardowo walą mieczami czy pałkami, inne potrafią zadawać ciosy energetyczne, pluć trucizną, czy wysyłać płomienie. Istnieją monstra potrafiące zamieniać w kamień, wywoływać zatrucie, szaleństwo lub chorobę.

Niestety, każdy rodzaj obrażeń (ze śmiercią włącznie, choć nawiasem mówiąc, trudno śmierć nazwać obrażeniem) można bez-

problemowo uleczyć w świątyni. Gra pod tym względem jest zbyt prosta. Twórcy programu zdecydowali się nie robić graczowi specjalnej krzywdy. Niestety, odbija się to na atrakcyjności zabawy, gdyż walka bez elementu ryzyka nie jest już tak interesująca (czar Time Distortion przerywa bitwę i odsyła grupę w bezpieczne miejsce — i prawie zawsze działa).

Potwory są zwykle pieczołowicie wykonane od strony graficznej, choć i tutaj jest kilka błędów. Słowa uznania należą się zwłaszcza M&M 4 i 5, gdzie monstra w czasie walki wykonują logiczne ruchy, zmieniają wyraz twarzy (jeśli posiadają coś takiego jak twarz) lub ulegają fizycznym przeobrażeniom (np. efektownie wyglądająca cza-

Burlock, czy księżę Roland?

Zadania zostały potraktowane po macoszemu w M&M 3. Tutaj przede wszystkim dostarczycielem punktów doświadczenia są wszelkie potwory, a rekwizyty niezbędne do ukończenia gry znajdują się w ich siedliskach (sześć kart holograficznych). Jedynie w celu otrzymania Blue Priority Pass

Nadii klucz do Wieży Ellingera. Dostarcza Ellingerowi Dyski Energetyczne, które pozwalają odczarować Zamek Kalindra. W Zamku bohaterowie poznają szefa gwardii królewskiej, który przekaże im hasło dla jednego z rycerzy. Rycerz, kiedy usłyszy hasło, przewiezie grupę gryfem do Zamku Blackfang. W Zamku Blackfang uwię-

Czarodzieje

Might&Magic 3



Might&Magic 4



Kapłani

Might&Magic 3



Might&Magic 4



Might&Magic 5



Might&Magic 5



Card należy któremuś z rywalizujących władców dostarczyć dziesięć Jablek Władzy. Pozostałe zlecenia (ocalenie księżniczki, odnalezienie rogu jednorożca, wyzwolenie magów od klątwy) są alternatywne i nie muszą być wykonane w celu ukończenia gry. Inaczej jest w dwóch następnych częściach serii (M&M 4 i 5). Tam liczba zadań jest już ogromna i polegają one głównie albo na odnalezieniu jakiegoś artefaktu, albo na wykończeniu określonego przeciwnika (nieelegancko nazywa się to płatnym zabójstwem). Za wykonanie zadań otrzymuje się sporą liczbę punktów doświadczenia, natomiast sama eksterminacja potworów nie przynosi ich wiele.

W Clouds of Xeen (M&M 4) i Darkside of Xeen (M&M 5) obserwujemy również przyczynowo-skutkowe relacje pomiędzy zleceniami. Najprościej wyjaśnić to na pierwszym z brzegu przykładzie. Drużyna odnajduje Onyksowy Naszyjnik i w zamian dostaje od

ziono królową, itd. Należy jednak z radością nadmienić, że zadania są proste (ale czasochłonne) i, przede wszystkim, jasne. A więc gracz nie musi się zastanawiać czegoś to, na Boga, chcą od niego. Wszystko ma wyjaśnione od A do Z. Zagadki są, na szczęście,

rodziejka na skutek ciosu zmienia się w ohydny wiedźmę z biustem obwisłym do pasa).

Cel gry, zadania, zagadki

Cel gry jest jasny: trzeba uratować świat. Złuszczanie bardzo mocno jest to zarysowane w M&M 5, gdzie dowiadujemy się, że Sheltem pragnie skierować całą planetę w przestrzeń kosmiczną, co będzie się równało zagładzie wszelkiego życia na niej. Co prawda, zważywszy, że Xeen zamieszkuje głównie wszelakiego rodzaju bestie, nie byłaby to strata taka wielka, ale nad czym wtedy panowałiby: królowa Kalindra, król



MIGHT & MAGIC 4

New World Computing 1993
Role-playing
IBM PC

Grafika		90%
Dźwięk		90%
Grywalność		90%
Pomysł		90%
Ogółem		90%

Zwiedzamy Świat Mocy i Magii

Isles of Terra (M&M 3) — 5 miast (pod każdym podziemiem), 3 zamki, 5 rozległych jaskiń, 5 labiryntów, piramida.

Clouds of Xeen (M&M 4) — 6 miast, 3 zamki, kopalnie należące do karłów (po 9 poziomów), 3 jaskinie (kilkupoziomowe), 3 labirynty, 3 wieże (kilkupiętrowe), rozległe obszary w chmurach, sfinks.

Darkside of Xeen (M&M 5) — 5 miast (pod każdym podziemiem), 5 wież, 3 zamki, 2 ogromne labirynty, piramida, liczne niewielkie kopalnie, gigantyczne przestrzenie w chmurach.

The World of Xeen (połączony świat M&M 4 i 5) — wszystko to, co w M&M 4 i 5 plus dodatkowo: sfinks, labirynt, 2 wieże.

Might&Magic 3



również niespecjalnie skomplikowane, a co najważniejsze, nieporadzenie sobie z nimi nie wywołuje najczęściej żadnych konsekwencji.

Spotkamy w M&M zagadki jakby rodem z "Hobbita" Tolkiena. Na przykład co to jest: wystarczające dla jednej osoby, za mało dla dwóch, nic dla trzech? Odpowiedź: sekret. Znajdziemy także proste zadania arytmetyczne ograniczone do czterech działań, czy zagadki—wierszyki, np.: Between fire and water I travel, I have a clue for you to unravel. What is my cargo?

Często zdarza się, iż na pewne poziomy labiryntów, zamków lub wież, można wejść dopiero po podaniu hasła. Ale można je usłyszeć od napotkanej osoby (np. uwolnionego więźnia), czy też poznać w inny sposób (przyglądając się układowi korytarzy na mapie). Spotkamy się też z koniecznością przestawiania dźwigni czy nastawiania zegarów na odpowiednią godzinę, ale wszystko to jest naprawdę proste dla osób, które miały przyjemność rozwiązywać problemy w Eye of the Beholder bądź Lands of Lore. Oczywiście w M&M nie musimy pilnie wślępić się w ściany w poszukiwaniu ukrytych przycisków

czy też obstukiwać mury, próbując odnaleźć tajne przejścia.

Rekwizytornia

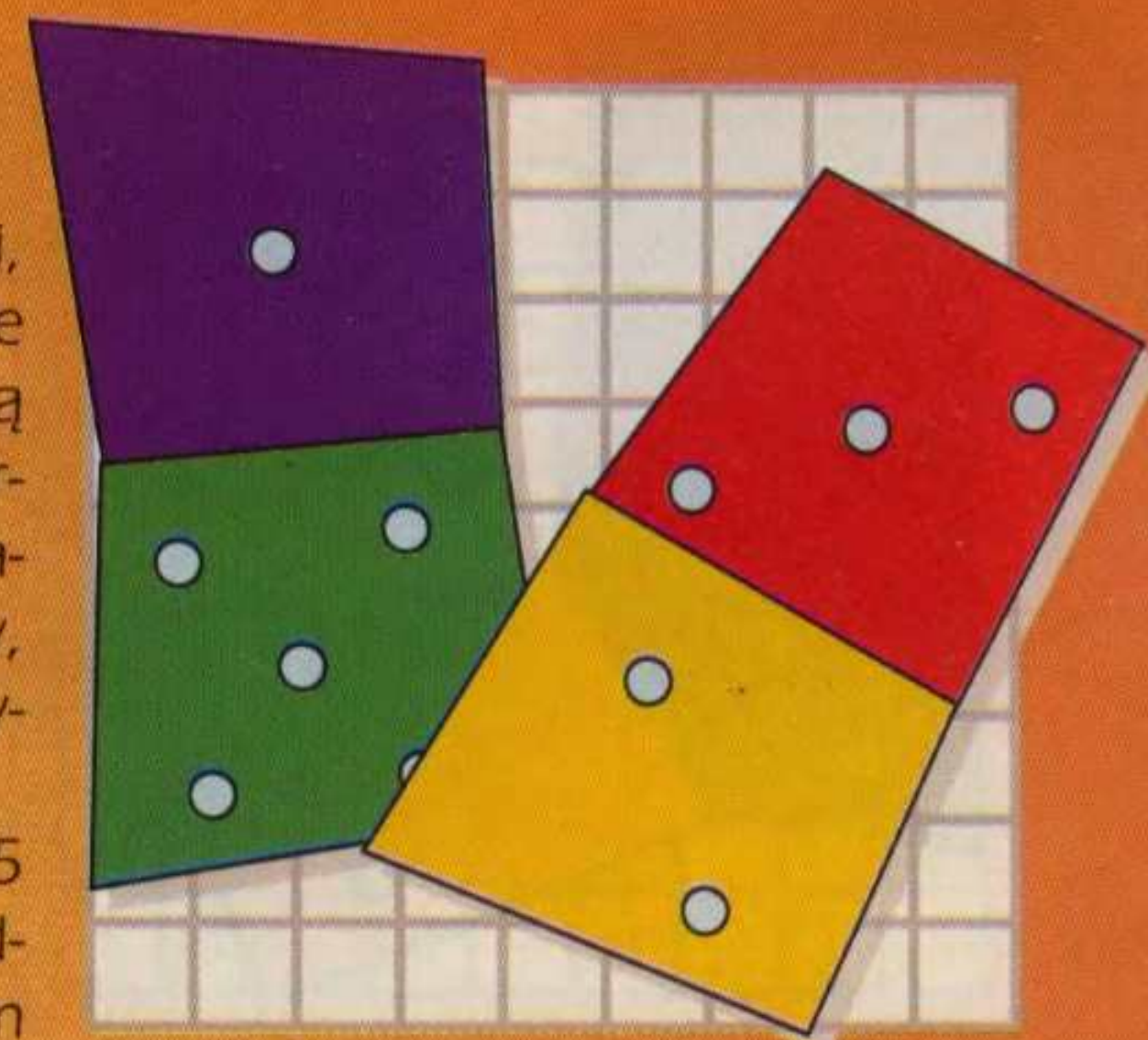
Przedmiotów wszelkiego autoramentu tu dostatek. W M&M stworzono zabawny, fantastyczny system określania broni i uzbrojenia. I tak mamy np. kryształową kolczugę, platynowe rękawice czy szklany łuk. Mało to ma wspólnego z rzeczywistością, ale taki jest styl i urok tej gry. Bohaterów ubrać możemy w 8 gatunków zbroi (od padded armor do plate armor), a każdy gatunek występuje w 23 rodzajach (od wooden do obsidian). Prócz tego odziewamy ich w płaszcze, kaftany, rękawice, buty, a na głowy zakładamy im hełmy, tiary bądź korony. Do rąk dajemy, rzecz jasna, broń (przeszło 30 gatunków, poczynając od procy i kija, poprzez topory, włócznie aż do naginaty i halabardy). Znajdziemy też mnóstwo różnorodnych

wisiorków, amuletów, pierścieni, różdżek czy pendantów. Niektóre z tych przedmiotów posiadają moc magiczną i zwiększają wartość cech (np. szybkości), ochraniają przed działaniem żywiołów, czy nawet mają możliwość wysyłania czaru.

Na szczęście w M&M 4 i 5 zrezygnowano z obarczania jednego przedmiotu nadmiarem specjalnych właściwości (np. accelerator gold ring mail of sanctuaries). Niestety, wszystkich tych przedmiotów gracz nie może zobaczyć, a w inwentarzu występują one jedynie jako spis. Szkoda, bo w innych programach jest to rozegrane o wiele lepiej (np. Arena).

Magia

Tutaj autorzy cyklu napracowali się naprawdę solidnie. Sy-



idyczną, a pozostawiając tylko podział na kleryczną i czarodziejską. Działanie zaklęć ofensywnych określono wartościami liczbowymi i uatrakcyjniono, pod względem graficznym, efekty niektórych z nich.

Nie ma sensu opisywanie poszczególnych czarów, bo jest ich naprawdę bardzo dużo. Poza tym, informacje o wszystkich czarach podawane są w Gildiach. Warto jednak wspomnieć o jednym z nich, który wspaniale ułatwia całą zabawę. Zaklęcie to nazywa się Lloyd's Beacon i pozwala na powrót do punktu, gdzie zostało uprzednio rzucone. W ten sposób gracz nie musi przemierzać w kółko ogromnych przestrzeni, chcąc znaleźć się w miejscu, które wypada często

Might&Magic 4



Might&Magic 5

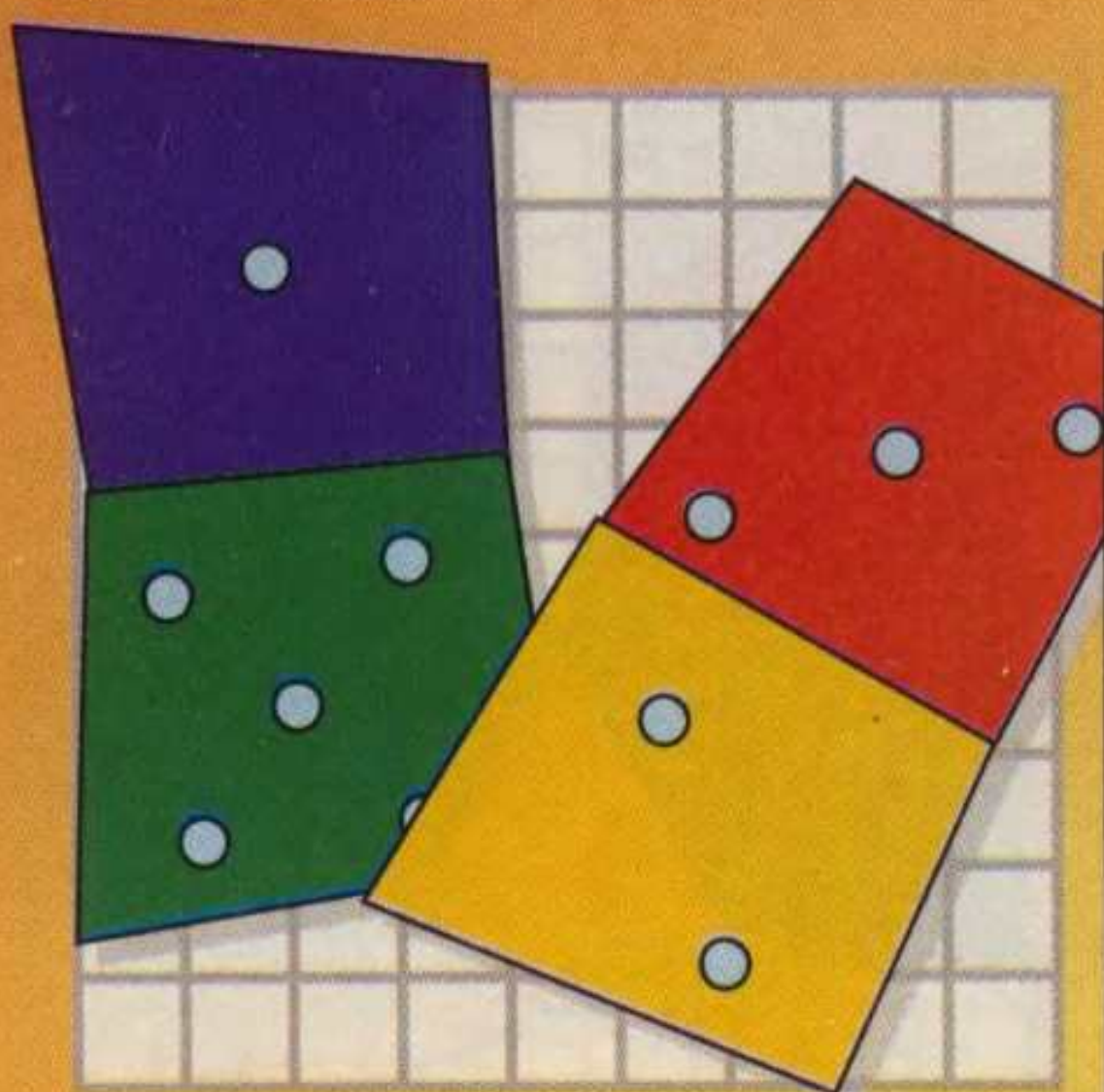


stem czarów jest jasny, spójny i logiczny, a działanie każdego zaklęcia dokładnie wyjaśniono w Gildii. Pomiędzy trzecią, a następnymi częściami gry występują jednak znaczące różnice. Otóż w M&M 3, aby kupić w Gildii zaklęcie trzeba nie tylko posiadać jej kartę członkowską, ale i mieć odpowiedni poziom doświadczenia. Z tego drugiego warunku zrezygnowano w M&M 4 i 5, uznając słusznie, że bohater mało doświadczony i tak nie skorzysta z najpotężniejszych zaklęć, gdyż nie starczy mu Punktów Czarów. Wprowadzono też kilka nowych czarów (Day of Sorcery, Day of Protection), likwidując magię dru-

odwiedzać, np. przy fontannie dającej dodatkowe Punkty Życia (Hit Points).

Ogólnie

programy z serii Might&Magic imponują ogromem stworzonego świata, jego logiką i jasnością. Mnóstwo walk, zadań, zagadek, a przy tym wszystkim wspaniałe interfejsy użytkownika oraz liczne, jak ja to nazywam, "umilacze" (dokładne automapowanie, czary Wizard Eye, Town Portal, Lloyd's Beacon, notatnik ze spisem zadań, notatnik ze spisem ważnych miejsc i informacji). Dzięki temu zabawa nie jest nużąca ani



przesadnie skomplikowana. Gracz nie musi robić sobie żadnych map ani notatek, nie musi kręcić się po terenach dawno już wyeksplorowanych, czy szukać ważnego miejsca, o którego lokalizacji właśnie zapomniał.

Isles of Terra (M&M 3) należy traktować jako wprawkę autorów przed późniejszymi częściami cyklu, ale biorąc pod uwagę rok powstania tej gry (1991), można tylko chylić czoła przed jej twórcami.

The World of Xeen (połączony świat M&M 4 i 5) to gra naprawdę niewiarygodna. Moim zdaniem takie tytuły, jak Ishar, Shadowcaster, Lands of Lore, Eye of the Beholder, Arena (wymieniając tylko najsłynniejsze), pozostają daleko w tyle. Śmiem nawet twierdzić, iż nieprędko powstanie gra RPG, która przebije Might&Magic. Niestety, muszę przyznać, że także M&M nie jest tworem doskonałym. Zrezygnowano z elementu niesłychanie ważnego dla każdej gry RPG. Nie występuje tu bowiem rozmowa.



Grupa otrzymuje pewne informacje od napotykaných osób, ale mają one formę jednostronnego komunikatu. Natomiast rozmowę wspaniale wykorzystano w grze Darksun (firmy SSI).

New World Computing zapowiada od pewnego czasu Might&Magic 6, ale prawdopo-

Czarownice

Might&Magic 3



Might&Magic 5



dobnie będzie ona wydana tylko w wersji kompaktowej. Ponieważ na M&M 3 zakończono tworzenie wersji na Amigę, to chętni do udania się w podróż po Świecie Mocy i Magii amigowcy muszą dokupić PeCeta (najlepiej z CD-ROM), albo całkowicie zmienić barwy klubowe na "niebieskie".

Jacek Piekara



MIGHT & MAGIC 5

New World Computing 1993
Role-playing
IBM PC

Grafika		100%
Dźwięk		90%
Grywalność		90%
Pomysł		100%
Ogółem		95%



Zdolności postaci

- Cartographer** — rysuje mapy.
- Arms master** — zwiększa umiejętności walki wręcz.
- Pathfinder** — postać może zwiedzać tereny leśne (pod warunkiem, że w grupie są dwie osoby obdarzone tą zdolnością).
- Mountainer** — postać może przemierzać góry, jeśli w grupie są dwie osoby posiadające tę zdolność.
- Crusader** — w M&M 3 tylko krzyżowiec może odwiedzić zamki.
- Merchant** — umożliwia sprzedawanie towarów w cenie zakupu.
- Swimmer** — jedynie pływacy mogą poruszać się po płytkich wodach przybrzeżnych.
- Thievery** — dla złodziei i ninja, tylko oni mogą otwierać zamknięte skrzynie lub drzwi.
- Prayermaster** — wpływa na liczbę Punktów Czarów u klero.
- Prestidigitator** — zwiększa liczbę Punktów Czarów u czarodzieja.
- Astrologer** — powiększa liczbę Punktów Czarów u ranga.
- Navigator** — umożliwia penetrowanie pustyni.
- Linguist** — pomaga odczytywać obcojęzyczne komunikaty.
- Bodybuilder** — wpływa na liczbę Punktów Życia.
- Direction sense** — wywołuje pojawienie się kompasu.
- Danger sense** — uprzedza o czyhającym w pobliżu wrogu.
- Spot secret doors** — wykrywanie tajnych przejść.

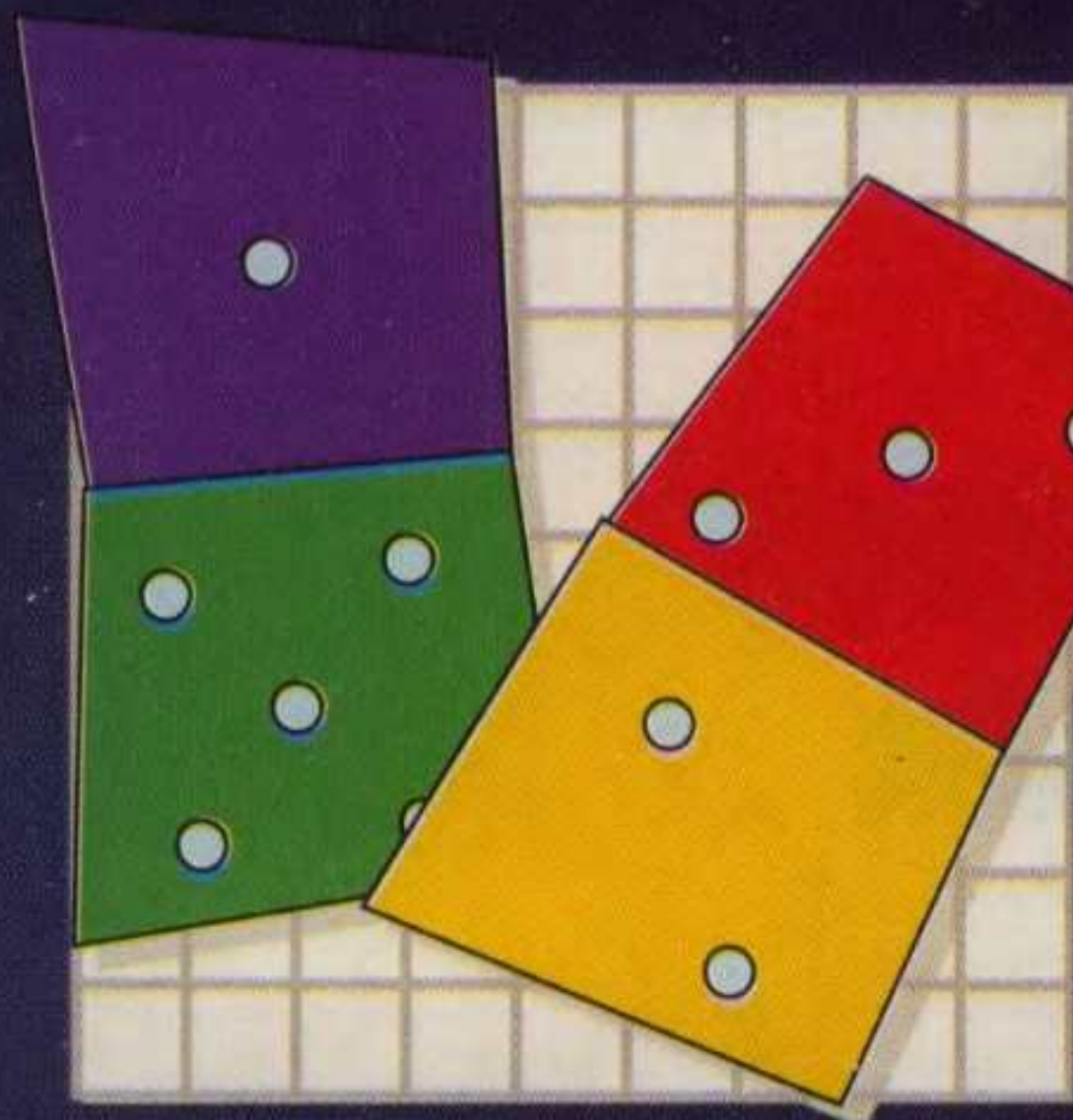
NOWA Fantastyka

**TRACISZ KONTAKT Z RZECZYWISTOŚCIĄ?
NA MARZENIACH SIĘ NIE OSZCZĘDZA**



Miesięcznik poświęcony literaturze, plastyce, kinu i wideo, nauce oraz zjawiskom z kręgu science fiction, fantasy i horroru. Kilkakrotny laureat Prix Européen de Science Fiction w kategorii najlepiej redagowanego europejskiego magazynu SF. Największe pismo tego typu na świecie. Dwunasty rok na rynku.

**Jeżeli jakimś cudem nie miałeś jeszcze
NOWEJ FANTASTYKI
w ręku, kup ją lub od razu zaprenumeruj.
W prenumeracie taniej niż w kiosku!!!**



BITWA O GUADALCANAL

ZABIJAJ JAPONCÓW, ZABIJAJ JAPONCÓW, ZABIJAJ JAPONCÓW, ZABIJAJ JAPONCÓW —

TRANSPARENT W BAZIE AMERYKAŃSKIEJ NA WYSPIE TULAGI Z CZASÓW II WOJNY ŚWIATOWEJ.

klejone, w efekcie błyskawicznie mamy przed sobą stertę latających kartek. Czyżby były to podręczniki jednorazowego użytku?

Gra Task Force: 1942 powstała z okazji 50. rocznicy kampanii pod Guadalcanalem. Firma MicroProse chciała kontynuować serię rozpoczętą przez grę Silent Service. Przy okazji można było wykorzystać doświadczenia i efekty pracy nad Silent Service 2 z poprzedniego roku. Jest to wyraźnie widoczne: podobna grafika oraz system sterowania. Jeżeli jednak Silent Service 2 można zaliczyć do klasyki gatunku, to w przypadku Task Force stało się inaczej — przeszła bez echa.

INSTRUKCJA

jest wysokiej klasy. Miejscami nawet ZBYT dokładna. Oprócz opisu dołączona jest książeczka identyfikacyjna okrętów. Ponadto dostajemy dużą mapę Guadalcanalu i okolic. Dodatek to całkiem sympatyczny, choć m i ę d z y

bajki można włożyć teksty z instrukcji, jakoby miała być ona pomocą w nawigacji — raczej czymś, co jest (zapewne) polskim odpowiednikiem nakładki na klawiaturę.

Niestety, instrukcja do gry i książka kodowa są

OPRAWA GRY

Animowany wstęp jest krótki, ale doskonały. Może być przykładem dobrej pracy dla autorów innych gier.

Przy tworzeniu Task Force użyto systemu trójwymiarowej grafiki z F-117A. Programiści dodali nowe efekty (woda oraz krajobraz wulkaniczny) — u z y - skali w ten sposób nie- złe wyniki. Wzrost z zewnątrz (z pokładu samolotu obserwacyjnego) jest bardzo

dobry. Szczególnie efektownie wyglądają walki nocne: flary, lecące pociski, płonące okręty...

Podobnie dobrze prezentują się obrazy w dalekocelniku. Są one bardzo zbliżone do tego, co można zobaczyć w Silent Service 2.

"Pięc, a może sześć nieprzyjacielskich okrętów w szyku torowym wynurzało się teraz wyraźnie z mroków nocy. Najbliższy był o 5000 metrów, 30 stopni z prawej przed dziobem — zbliżał się kursem niemalże równoległym. Przelknąłem ślinę. Serce biło mi z podniecenia.

— Cel z prawej burty, 30 stopni na zbliżeniu. Regulowany kąt strzału 15 stopni. Nawigatorzy kręcić w prawo, iść na zbliżenie po hiperboli.

Dystans zmniejszał się stale i zbliżaliśmy się z szybkością zsumowaną 60 węzłów. Miyoshi wlepił we mnie oczy, ale nie zwracałem na niego uwagi. Nieprzyjaciel, o dziwo, nie otwierał ognia. Gdyby to nawet uczynił, i tak nie mógłby nakryć mnie podczas wykonywania hiperboli, mimo że byliśmy oddaleni tylko o 3000 metrów.

— Uwaga na aparatach!

— Pal!

Osiem wielkich cygar wyskoczyło błyskawicznie z wyrzutni i popędziło swoją drogą. Uderzenia wiatru przygwoździły nas na pomoście, byliśmy zalewani bryzgami wyrzucanymi przez pędzący okręt. Gdy dokonaliśmy znowu zwrotu w lewo, zmniejszając szybkość, następne pociski wypełniły światłem niebo, zarysowując szyk czterech nieprzyjacielskich niszczycieli, idących w odstępach kilkuset jardów. Działa niszczyciela "Yudachi", zionąc ogniem, wbijały pociski w jego szyk prawie dosięgając dziobu niszczyciela "Aaron Ward".

Pragnąc uniknąć japońskich salw,

wykonał gwałtowny zwrot, a idący za nim ni-

szczyciel "Barton" nagle zmniejszył szybkość, by uniknąć zderzenia. W tym momencie, w dwie minuty po wyrzuceniu moich torped, dwa słupy ognia wystrzeliły w powietrze z "Bartona". I ten gwałtowny fajerwerk zniknął tak nagle, że nie dowierzając przetrząłem oczy. Odetchnąłem głęboko. Było to pokazowe zwycięstwo i na moim okręcie wybuchła burzliwa owacja. Odczuwałem raczej satysfakcję niż uniesienie."

Cytat z książki "Na wodach Guadalcanalu", Zbigniewa Flisowskiego, Wyd. Poznańskie, Poznań 1990, s. 197-198.



Mapa operacyjna

Niestety, także w Task Force okręty toną "na równej stepce".

Jednak te wszystkie atrakcje są zwykle niedostępne. Owszem, można oglądać okręty z zewnątrz, czy strzelać z dział, jednak podstawą gry są mapy. Tylko sterowanie okrętami z poziomu mapy może zapewnić sukces, więc wszystkie te "ładne obrazki" są raczej rzadkim widokiem dla gracza.

Dźwięk jest także dobrej jakości — sympatyczna muzyka oraz efekty dźwiękowe (wybuchy, transmisje radiowe). Wszystko to pod warunkiem, że ktoś jest posiadaczem karty dźwiękowej. Przez głośniczki słychać dźwięki, które każdą osobę mogą doprowadzić do straszliwego bólu głowy.

SCENARIUSZ

Gry jest bardzo dobry. Nic dziwnego — konsultantem był William P. Mack, wiceadmirał US Navy w stanie spoczynku, który brał udział w walkach o Guadalcanal jako oficer artylerii na niszczycielu. Gracz ma do wyboru: udział w historycznych bitwach, przebycie całej kampanii lub stworzenie przypuszczalnej sytuacji bojowej.

Bitwy historyczne

Opracowane zostały na podstawie rzeczywistego przebiegu wydarzeń histo-



Mapa gry w kampanii, zwiad powietrzny



Pancernik Washington

rycznych. Wykorzystano tu wszystkie ważniejsze bitwy kampanii, oprócz tych, w których uczestniczyły lotniskowce. Uważam to za poważny brak gry. Przecież można było wykorzystać siły lotnicze na podobnej zasadzie, jak w fazie strategicznej gry. Gracz mógłby mieć tylko wpływ na siły morskie — lotnictwo oraz obrona przed atakami powietrznymi działałyby automatycznie.

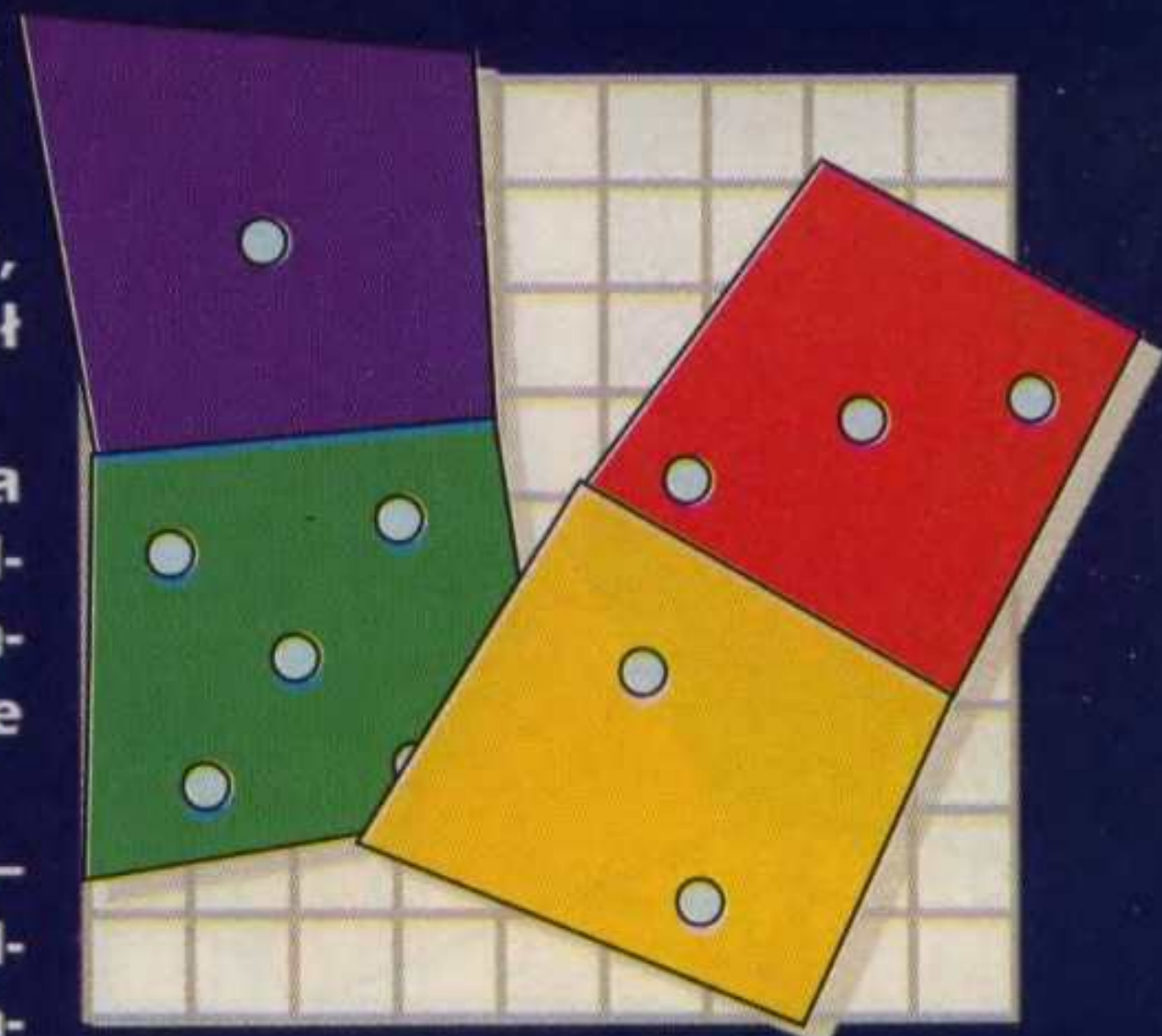
Dostępne bitwy

9 sierpnia 1942 r. — bitwa przy wyspie Savo. Kompletnie zaskoczenie sił amerykańskich i wspaniały suk-

ces grupy operacyjnej, którą dowodził wiceadmirał Gunichi Mikawa.

11—12 października 1942 r. — bitwa u przylądka Esperance. Wykorzystany przez siły amerykańskie błąd Japończyków.

13 listopada 1942 r. — pierwsza bitwa pod Guadalcanal. Pojedynek amerykańskich krążowników z japońskimi pancernikami. Spotkanie odbyło się w takiej od-



— bitwa pancerników amerykańskich oraz japońskich krążowników i pancerników. Taktyczna i strategiczna przegrana Floty Cesarzkiej.

30 listopada 1942 r. — bitwa koło przylądka Tassafaronga. Fatalna pomyłka amerykańskiego dowództwa i popisowa akcja japońskich niszczycieli, których dowódcą był kontradmirał Raizo Tanaka.

Bitwy te powinny właściwie zakończyć historyczną część kampanii, gdyż walki na wyspie Guadalcanal zakończyły się ewakuacją Japończyków 1 lutego 1943 r. Straty obu stron (alianci/Japończycy):

- żołnierze (zabici i ranni): ok. 5800/ok. 25 000,
- okręty liniowe: 0/2,
- lotniskowce: 2/1,

ległości, że przewaga zasięgu ciężkich dział pancerników nie miała większego znaczenia. Walka była dosyć chaotyczna i skończyła się niezbyt dobrze dla obu stron, jednak Amerykanie

DAMAGE CONTROL - USS WASHINGTON

SHIP DATA
 Captain: Davis Main Batt.: 9 x 16"
 Class: N. Carolina BB 2nd Batt.: 20 x 5"
 Max. Speed: 28 Torpedoes: None
 Hull Damage: None Radar: FC

MAIN BATTERY	SHIPS STATIONS	AA BATTERIES
⊙ Turret #1	⊙ DAMAGE CONTROL	⊙ MAGAZINE
⊙ Turret #2	⊙ ENGINE ROOM	⊙ STBD SECONDARIES
⊙ Turret #3	⊙ GENERATORS	⊙ PORT SECONDARIES
	⊙ FUEL BUNKERS	
	⊙ GUN DIRECTOR	

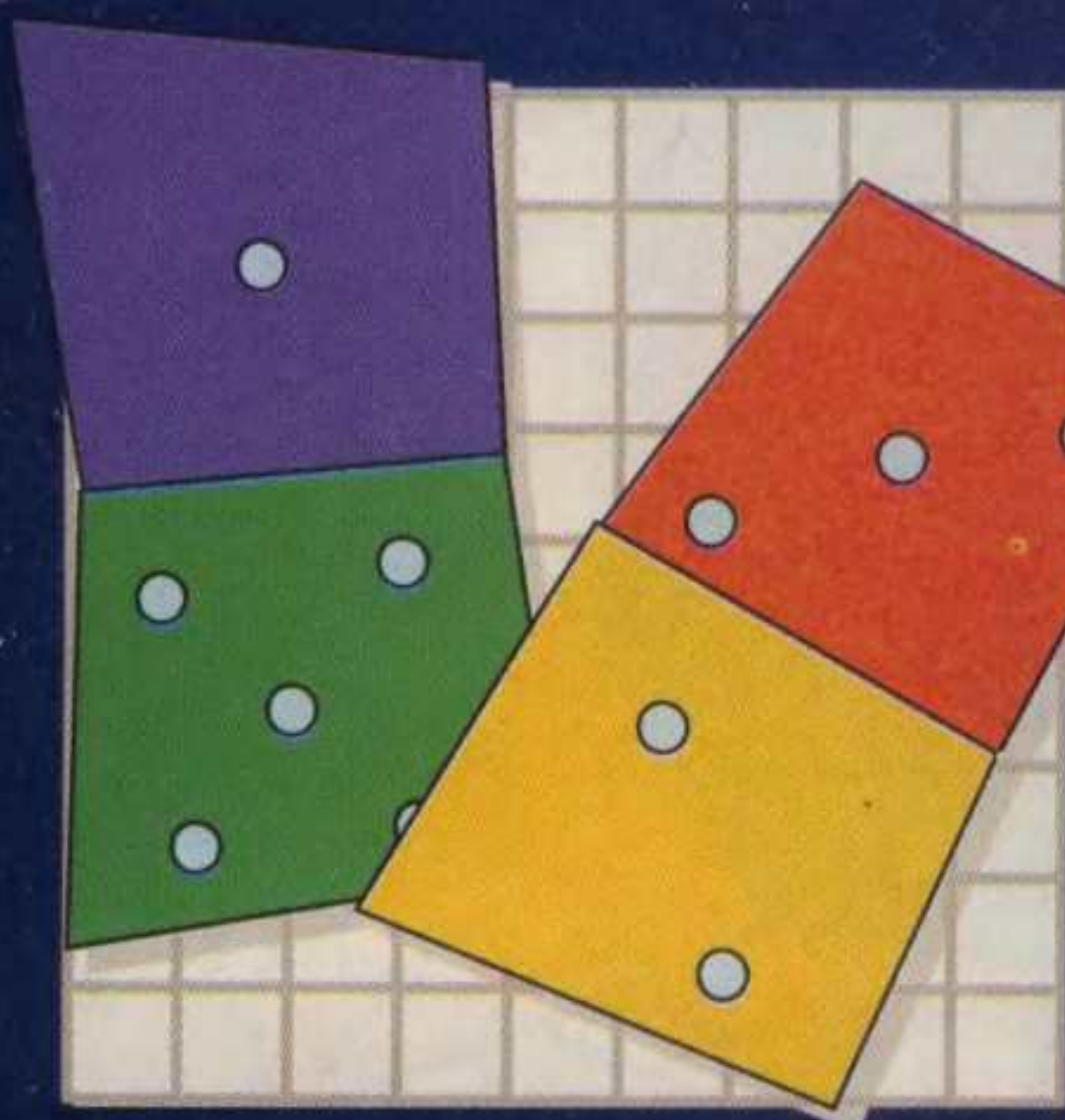
Kontrola uszkodzeń pancernika Washington

odnieśli sukces strategiczny, ponieważ nie dopuścili do ostrzelania lotniska Hendersona.

14—15 listopada 1942 r.

Dystrybucja w Polsce:

IPS Computer Group
 02-916 Warszawa
 ul. Okrężna 3
 tel 642-27-66, 642-27-68
 fax 642-27-69



- ciężkie krążowniki: 6/3,
- lekkie krążowniki: 2/1,
- niszczyciele: 14/11,
- okręty podwodne: 0/6.

Jak widać, straty obu stron miały bliskie wartości. Poważnym ciosem dla Japończyków było zniszczenie ok. 1000 ich samolotów. Ponadto wojska amerykańskie osiągnęły strategiczny sukces. Istotny był fakt, że kampania pod Guadalcanal powstrzymała pochód wojsk japońskich na południe. Japończycy nie chcieli przyznać się do porażki, toteż powstał jeden z ciekawszych terminów w historii wojskowości. Przegrana pod Guadalcanal została nazwana "strategią rozwinętego odwrotu"!

Twórcy gry wykorzystali pięć większych morskich bitew z kampanii. To trochę za mało, jak na potrzeby dobrego scenariusza. Z tego powodu wykorzystano więc późniejsze walki w rejonie Nowej Gwinei i Archipelagu Bismarcka.



5—6 czerwca 1943 r. — bitwa w Zatoce Kula. Niewielki sukces sił amerykańskich (mimo sporej przewagi) w walce z japońskimi niszczycielami.

6—7 października 1943 r. — bitwa przy wyspie Vella Lavella. Jedna z kilku bitew, które miały miejsce w tym

rejonie (jedyny wybór twórców scenariusza, do którego można mieć jednak wątpliwości). Niewątpliwy sukces amerykańskich niszczycieli w walce z silniejszym liczebnie przeciwnikiem.

2 listopada 1943 r. — bitwa w Zatoce Cesarzowej Augusty. Walka japońskich krążowników i niszczycieli z amerykańskimi krążownikami i niszczycielami. Sukces Amerykanów, świadectwo jakości lekkich krążowników US Navy.

Wadą scenariuszy jest to, że już po jednym ich rozegraniu wiemy dokładnie, gdzie znajduje się przeciwnik, w jakim kierunku zmierza i jakimi siłami dysponuje. Wszystko to ułatwia znacznie grę, ale po jakimś czasie staje się po prostu nudne.

Kampania

Gra w tym przypadku



Mapa walki

przestaje być klasyczną symulacją i zmienia się w grę strategiczną. Gracz ma za zadanie zdobycie Guadalcanal.



Nie możemy wprowadzić kierować wojskami lądowymi (dostarczamy tylko zaopatrzenie i uzupełnienia) ani lotnictwem (wyjątkiem jest zwiad powietrzny). Bywa to niekiedy dosyć denerwujące. Wojska powietrzne nie zawsze ataku-

ją zbliżające się konwoje. Wojska lądowe albo nie chcą atakować, albo też atakują zbyt wcześnie (szczególnie jednostki ja-

stwa. Wtedy możemy przejąć dowodzenie, jest to symulacyjny "dodatek" do części strategicznej. W kompletnej kampanii przebieg



Sterówka japońska



Superpancernik Yamato

pońskie). Byłoby znacznie lepiej, gdyby gracz mógł mieć wpływ na całość operacji.

Jeżeli dojdzie do spotkania na morzu — będzie bi-

wydarzeń różni się od wydarzeń historycznych. Dlatego wszystkie potyczki morskie są inne niż dostępne w opcji bitew historycznych. Jednak, w odróżnieniu od prawdziwych wydarzeń, symulowana kampania o Guadalcanal może nie być ciekawa. W trakcie rzeczywistych walk było wiele bitew i potyczek morskich. W symulowanej kampanii może wydarzyć się np. tyl-

Porównanie

Amerykanie					
Kal.	Typ	D.l.	C.p.	Cykl	Zasięg
16	Mark 6	45	2700	30	37 tys.
16	Mark 7	50	2700	30	42,5 tys.
8	Mark 14	55	260	18	32 tys.
6	Mark 16	47	130	7	26 tys.
5	Mark 12	38	55	4	18,5 tys.
5	Mark 10	25	54	4	14,5 tys.
5	Mark 11	25	54	4	14,5 tys.
T.21	Mark 15	—	3841	—	6-15 tys.

Legenda:

Kal. — kaliber w calach

D.l. — długość lufy w kalibrach

C.p. — ciężar pocisku w funtach

Cykl — czas na załadowanie dział w sekundach

Zasięg — maksymalny zasięg w jardach



Dalocelownik japoński



Sterówka amerykańska w nocy

ko jedna! W efekcie mamy sami symulacji. Jest to nie-killugodzinną, niezbyt interesującą grę strategiczną, przeplatana krótkimi okre-

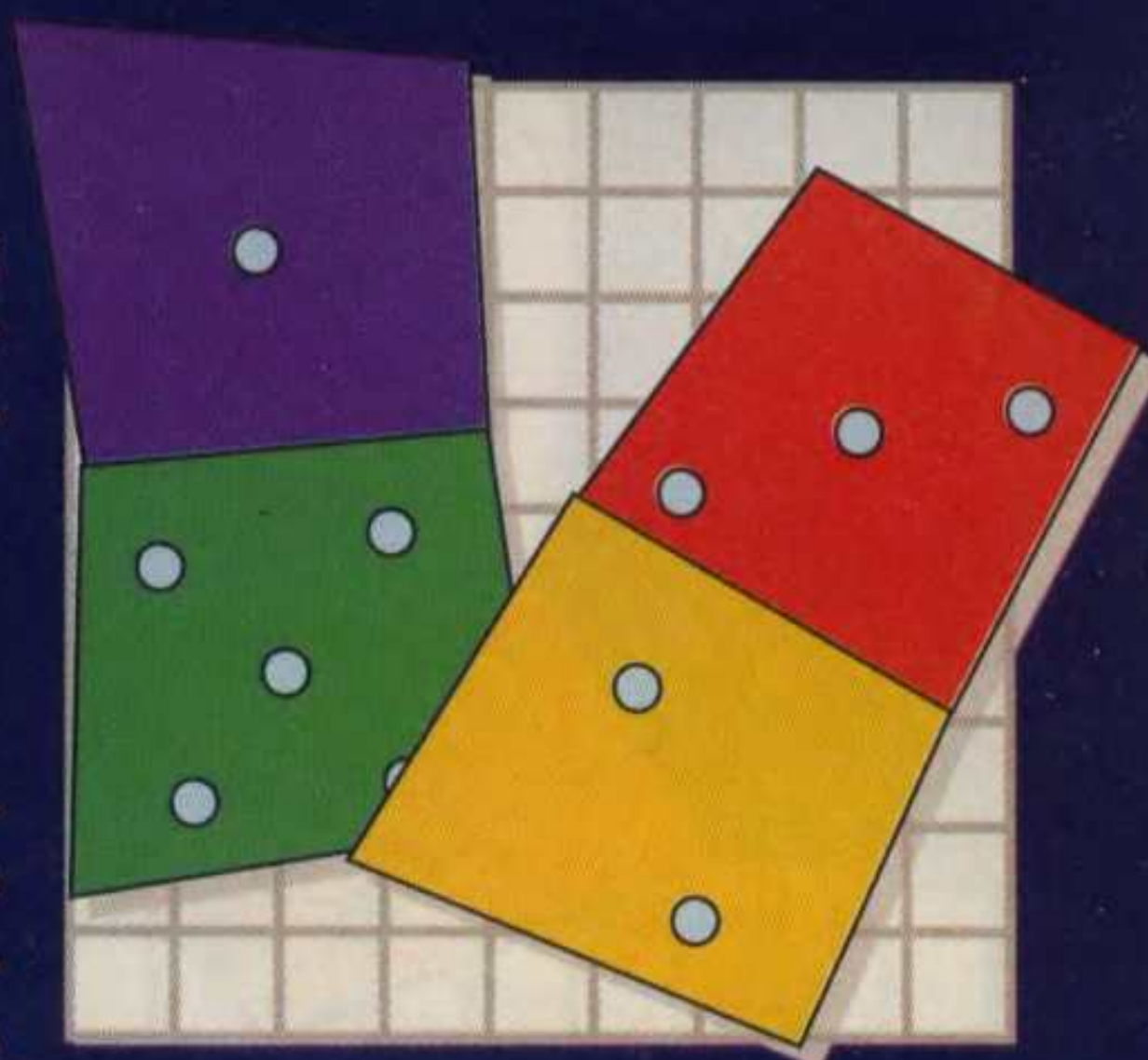
zbyt ciekawy sposób spędzania czasu — sprowadza

się głównie do obserwacji zwiadu powietrznego oraz kompletowania grup operacyjnych.

Symulowane bitwy

Można tworzyć nowe scenariusze, w których nie znamy położenia sił przeciwnika. Jednak stworzenie dobrej symulacji wymaga dużej praktyki. Wybór równoważnych sił nie ma większego sensu. Niestety, komputer nie jest geniuszem strategii i taktyki. Walka grup operacyjnych o zbliżonej sile kończy się w większości przypadków straszliwą klęską jednostek komputera. Natomiast próby walki słabszego zgrupowania z silniejszym przeciwnikiem są męczące i nie przynoszą wielkiej satysfakcji.

Jak widać MicroProse nieco zawiodła, nie tyle przy tworzeniu scenariusza; ile przy jego realizacji — ucierpiała na tym grywalność. Na osłodę można dodać, że w przypadku realizmu walki programiści stanęli na wysokości zadania. Można obserwować tory wszystkich wystrzelonych pocisków wyliczane w czasie



rykańskiego z japońskim (patrz tabela) jasno wynika, że Japończycy mieli przewagę, jeżeli chodzi o działa dużego kalibru — nieco większy zasięg (Amerykanie nie mieli odpowiednika dział 18" z pancerników typu Yamato) i niekiedy, także szybkostrzelność. Działa mniejszego kalibru miały zbliżone parametry. Warto jednak zauważyć znacznie większą szybkostrzelność amerykańskich dział 6", amerykańskie lekkie krążowniki przewyższały pod tym względem swoje japońskie odpowiedniki.

Torpedy to najważniejsza przewaga sił japońskich. W tamtym okresie "Długie Lance" były najlepsze na świecie, a Japończycy — mistrzami broni torpedowej. Jednak komputer sterujący ja-

uzbrojenia

Japończycy

Kal.	Typ	D.l.	C.p.	Cykl	Zasięg
18,1	94	45	3210	30	46 tys.
16,1	03	45	2249	22	42 tys.
14	41	45	1485	30	39 tys.
8	03	50	277	15	31,5 tys.
6,1	03	60	123	12	30 tys.
6	41	50	100	12	23 tys.
5,51	03	50	84	10	21,5 tys.
5	03RD	50	50	4	20 tys.
5	89	40	50	4	16 tys.
T.24	93	—	5952	—	22-43 tys.

T. — torpeda; ciężar całkowity torpedy i zasięg

1 cal = 2,54 cm

1 funt = 0,4536 kg

1 jard = 0,9144 m



rzeczywistym! Istnieje możliwość wyboru złej widoczności podczas walki, utrudnia to znacznie nie tylko celowanie, ale także rozpoznanie przeciwnika. Torpedy mogą być niewypałami, załogi — zmęczone długotrwałą służbą, meldunki — niedokładne, a okręt może dostać się pod ostrzał sojuszniczej jednostki!

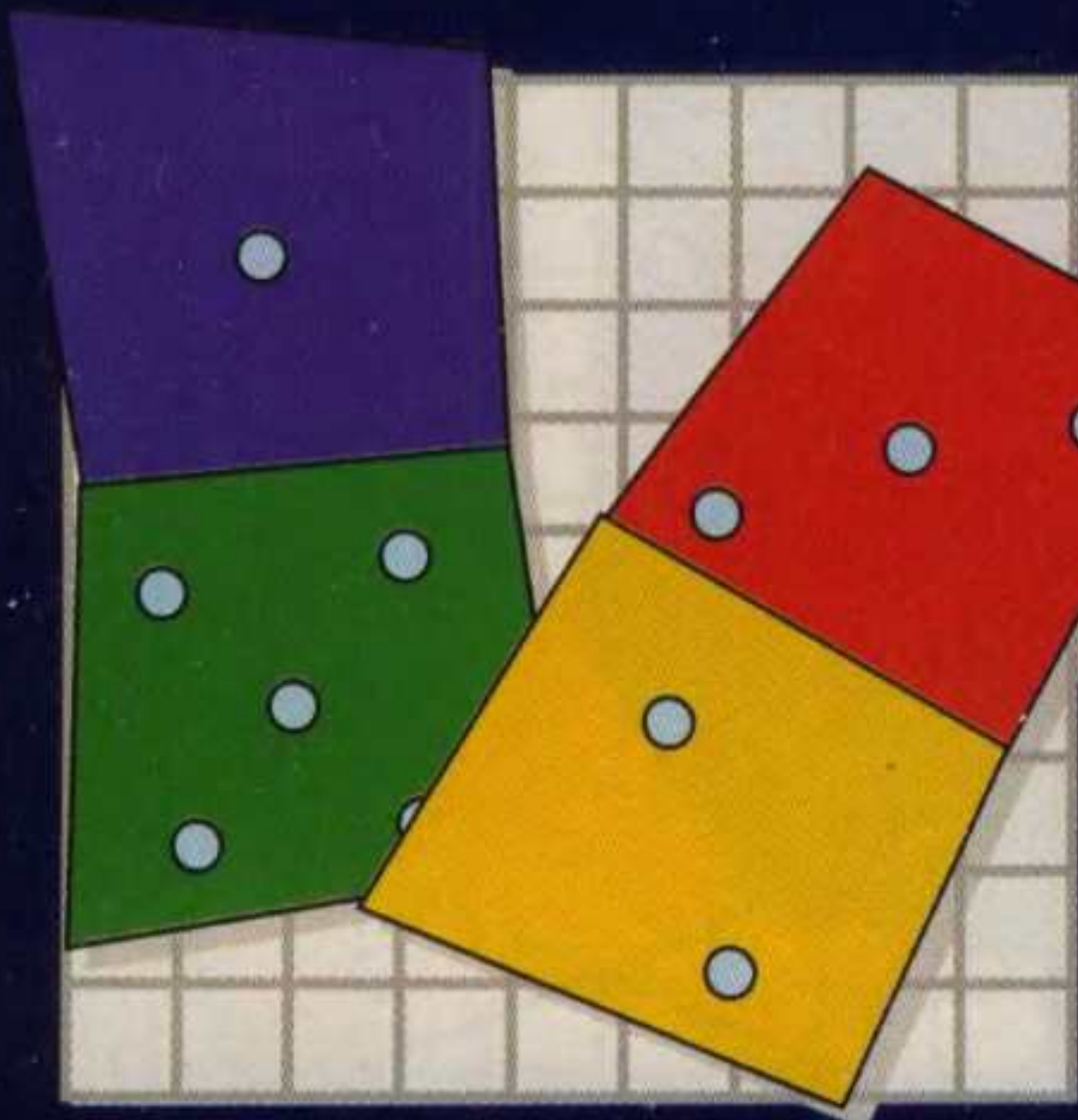
PODSUMOWANIE

Porównując możliwości techniczne uzbrojenia ame-



kańskimi (nie tylko) grupami operacyjnymi bardzo niechętnie wykorzystuje torpedy, co odbija się wyraźnie na sile bojowej niszczycieli Cesarskiej Floty.

Pod względem technicznym broń japońska była



niewypałem okazała się opcja pełnej kampanii. Najprawdopodobniej miała ona być największą atrakcją gry. Moim zdaniem, nie spełnia tego zadania.

Komputerowy przeciwnik jest prymitywny i nie sprawia zbyt wielkich trudności. Taka sytuacja jest dosyć dziwna, szczególnie jeżeli weźmiemy pod uwagę dużą liczbę całkiem dobrych programów szachowych, pojawiających się w ostatnich latach...

Komputer zachowuje się dziwnie po zdobyciu przez Japończyków lotniska. Transporty przewożące zapasów "gubią drogę" — płyną prosto przed siebie, nie zważając na takie "drobne przeszkody", jak wyspy. Przez pewien czas, tj. do pojawienia się uzupełnień w Rabaulu, nie można dowozić żołnierzy ani zapasów na wyspę. Nie ma to większe-

go znaczenia, gdyż po zdobyciu lotniska sytuacja jest już właściwie wyjaśniona. Błąd ten, na szczęście, nie dotyczy grup operacyjnych biorących udział w ostrzeliwaniu sił przeciwnika.

Task Force potrafi dać wiele przyjemności, do momentu dobrego opanowania sterowania grupami

powiedzieć, że jest bardzo dobra. Jednak od tego wydawcy należy wymagać znacznie więcej!

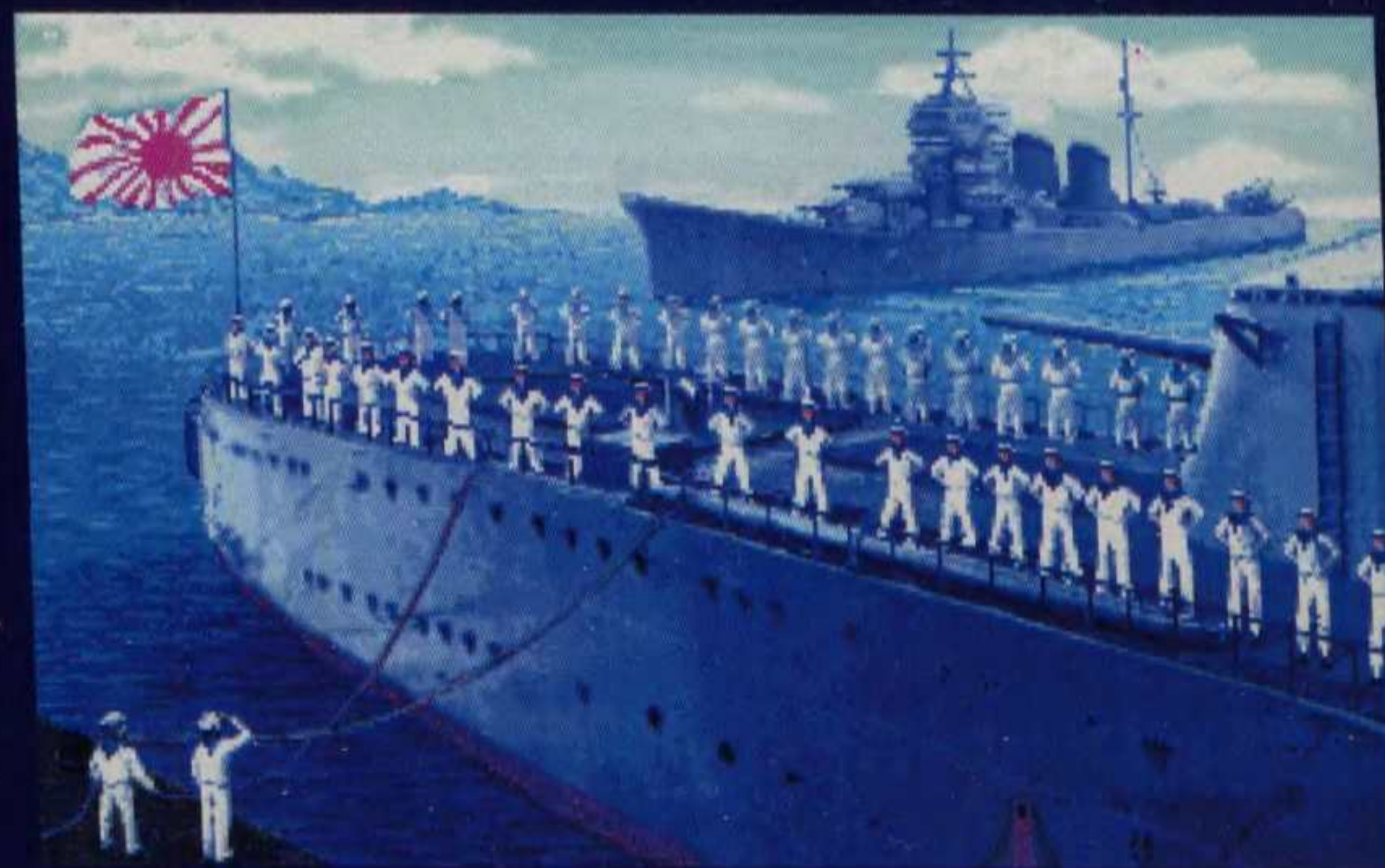
Jacek Ilczuk

więc nieco lepsza od jej amerykańskich odpowiedników. Jednak podczas walki należy brać pod uwagę dodatkowe czynniki. Japończycy posiadali doskonale urządzenia optyczne do walki w nocy, jednostki amerykańskie miały pod tym względem znacznie uboższe możliwości. Jednak Amerykanie mieli radary: do wykrywania przeciwnika (w większości niezbyt dobre) oraz do prowadzenia ognia (znacznie lepsze). Japońscy obserwatorzy byli wyszkoleni tak doskonale, że w wielu przypadkach ich urządzenia optyczne dorównywały, a nawet przewyższały możliwości radarów amerykańskich! Jednak wraz z pogarszeniem się pogody wzrastała przewaga US Navy. Już wtedy stało się jasne, że wojnę na morzu wygra... samoloty. A USA miała większy potencjał gospodarczy, co stanowiło jeden z głównych argumentów w walce o uzyskanie przewagi w powietrzu.

Podczas realizacji gry popełniono pewne błędy —



Kampania wygrana przez USA



Kampania wygrana przez Japonię

Literatura:

- Z. Flisowski, "Między Nową Gwineą i Archipelagiem Bismarcka", Wyd. Poznańskie, Poznań 1982
- Z. Flisowski, "Na wodach Guadalcanalu", Wyd. Poznańskie, Poznań 1990
- R. Guillain, "Od Pearl Harbour do Hirosimy", Książka i Wiedza, Warszawa 1983
- E. Kosiarz, "Bitwy morskie", Lampart, Warszawa 1994

operacyjnymi oraz poznania podstawowych zasad strategii walk morskich. Zależy to, oczywiście, od indywidualnych predyspozycji, jednak czas ten najprawdopodobniej nie będzie zbyt długi. Po kilkakrotnym przejściu każdego ze scenariuszy i odbyciu pewnej liczby kampanii, gra nadaje się właściwie "do lamusa". Chyba że kogoś zainteresują symulowane potyczki...

Gdyby gra Task Force powstała w innej firmie niż MicroProse, można by o niej



Dalocelownik amerykański nocą

TASK FORCE: 1942

MicroProse 1992
Symulacyjno-strateg.
IBM PC

Grafika		85%
Dźwięk		75%
Grywalność		70%
Pomysł		80%
Ogółem		75%

POD PI- RAC- KĄ FLA- GĄ

W pierwszej części opisu gry Pirates! Gold (Gambler 11/94) przedstawiłem czasy, w których toczy się jej akcja oraz podstawowe informacje o samej grze, a także o prowadzeniu operacji morskich i lądowych.

Teraz podam garść wiadomości o sławnych pirackich wyprawach, charakterystykę wszystkich statków, z którymi w grze można się spotkać oraz rady ułatwiające granie.

SŁAWNE WYPRAWY

1569 — John Hawkins, Battle of San Juan de Ulua.

John Hawkins nie był piratem. Był handlowcem i wymyślił dobry sposób na szybkie wzbogacenie się: schwytać w Gwinei Murzynów i sprzedać ich na Santo Domingo. Jedyne problemy stanowiły rozporządzenia króla hiszpańskiego, zabraniające koloniom handlu z obcokrajowcami, ale Hawkins dysponował siłą, aby taką zgodę wymusić!

W 1567 r. wyrusza na Karaiby wyprawa pod jego dowództwem — 6 okrętów. Jednym z kapitanów jest Francis Drake, wtedy jeszcze nikomu nie znany.

Ekspedycja przybija do Santo Domingo, Margarity, Borburaty, Riohacha, Santa Marta, Cartageny. Handel kwitnie, zyski są duże. Gdy decydują się wreszcie wracać, nadciąga huragan. Sztorm trwa cztery dni i gdy cichnie okazuje się, że statki są uszkodzone i wymagają napraw.

Konieczne stało się więc opuszczenie portu miasta Veracruz — San Juan de Ulua. Statki Hawkinsa wpływają do portu pod banderą Hiszpanii. Anglicy rekwirują broń, kupują żywność, przy wejściu do zatoki ustawiają działa.

Zawarty zostaje rozejm z Hiszpanami (nadciąga flota wicekróla). Obie strony dostarczają po dwunastu zakładników, tylko że ci hiszpańscy są nic nie znaczącymi ludźmi przebranymi w szaty dostojników.

Hiszpanie łamią rozejm. Wyprawa kończy się niepowodzeniem — tylko dwa statki zdołają uciec.

1573 — Francis Drake, The Silver Train Ambush.

Francis Drake był najśłynniejszym angielskim piratem, jego imię budziło grozę i siało zwa-

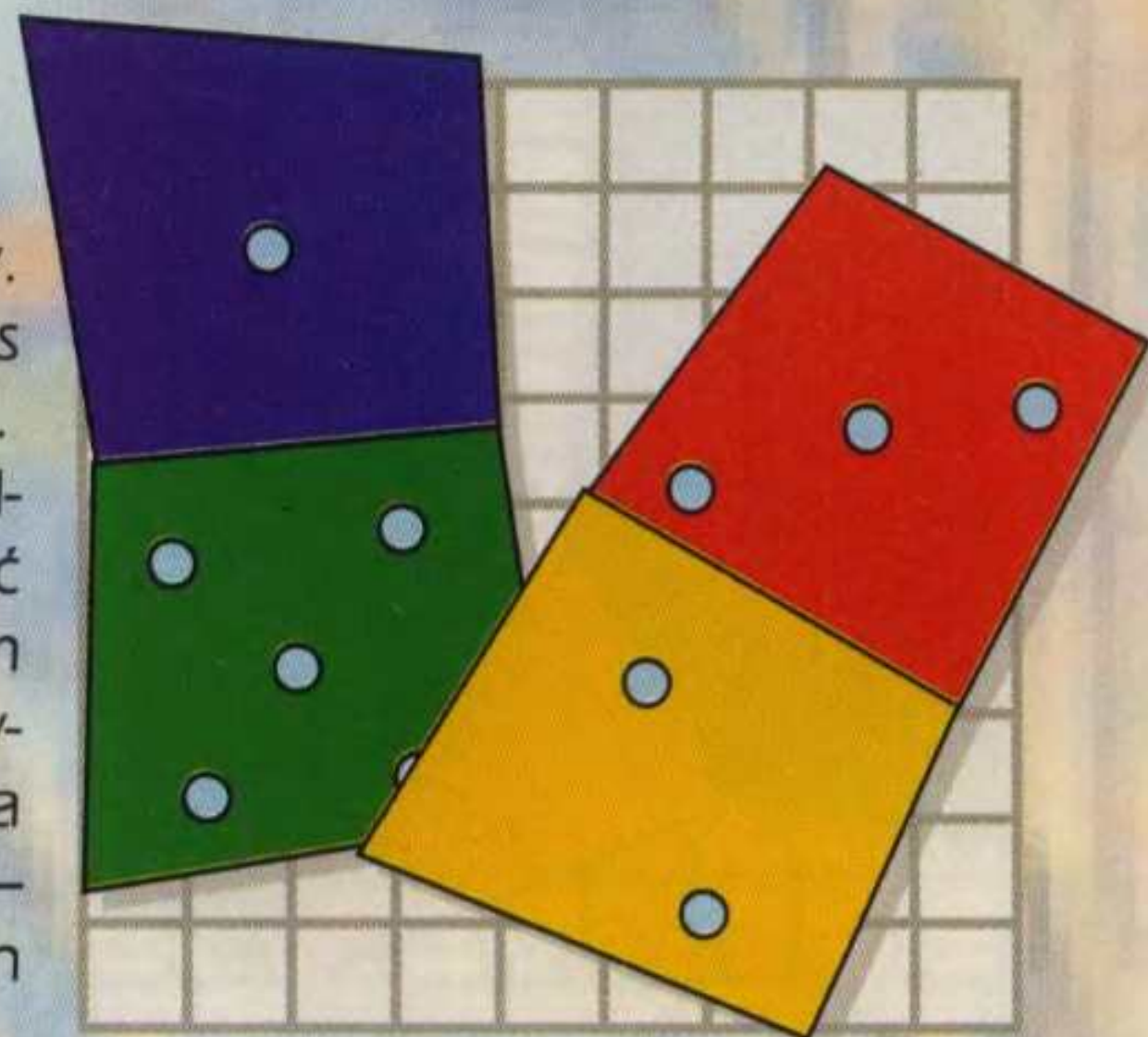
pień w sercach Hiszpanów. Swoją karierę rozpoczął podczas wypraw handlowych Hawkinsa.

W chwili gdy się "usamodzielił" (1572 r.), postanowił napaść na muły. Cóż można było na tym zyskać? Wiele! Nie były to zwyczajne zwierzęta, tylko karawana zdążająca do Nombre de Dios — ponad 200 mułów załadowanych złotem, srebrem i perłami!

Znacznie większym osiągnięciem Drake'a była podróż dookoła świata (na galeonie Golden Hind) rozpoczęta w 1577 r. Po przebyciu Atlantyku przepłynął Cieśninę Magellana i dotarł na Pacyfik. Anglicy rabowali miasta Peru, Chile i Meksyku. Drake dotarł aż do Kalifornii.

Hiszpanie nazwali go w rewanżu — gdyż nie potrafili go pokonać — "Cacafuego" (Płonące Gównno).

Potem jeszcze były Filipiny i podróż dookoła Afryki — do Anglii. Stał się narodowym bohaterem (z drzewa Golden Hind zrobiono krzesło, które aktualnie znajduje się na uniwersytecie w Oxfordzie). Z rąk królowej Drake otrzymał szpadę z dewizą: Whose striketh at Thee, Drake, striket also at us (Kto podniesie rękę na cie-



bie, Drake, podniesie ją i na nas).

Kariera Drake'a na tym się nie skończyła. Na następną wyprawę na Karaiby (1585 r.) poprowadził 30 okrętów i 2300 ludzi. Zdobyli wtedy i złupili hiszpańskie Vigo, wyspy Zielonego Przylądka, Santo Domingo (którego mury uważane były za nie do zdobycia) i Cartagenę. Drake stosował prostą metodę (Santo Domingo, Cartagena) — pozorował atak od strony morza i w momencie, gdy załogi fortów zajęte były ostrzałem żaglowców — atakował od lądu. Potem jeszcze trwały pertraktacje o okup: codziennie podpalał nową część miasta, aż do skutku.

Jeszcze tylko Kadyks (Hiszpania) w 1587 r. Drake zdobył port, zrabował i podpalił. W ten spo-

**"SYNOWIE MÓRZ BLISKICH I DALEKICH MÓRZ
OD WIATRU SPALONE ICH TWARZE,
ZA PASEM ZŁOWROGO ZATKNIĘTY TKWI NÓŻ.
CI LUDZIE TO WŁAŚNIE KORSARZE".**



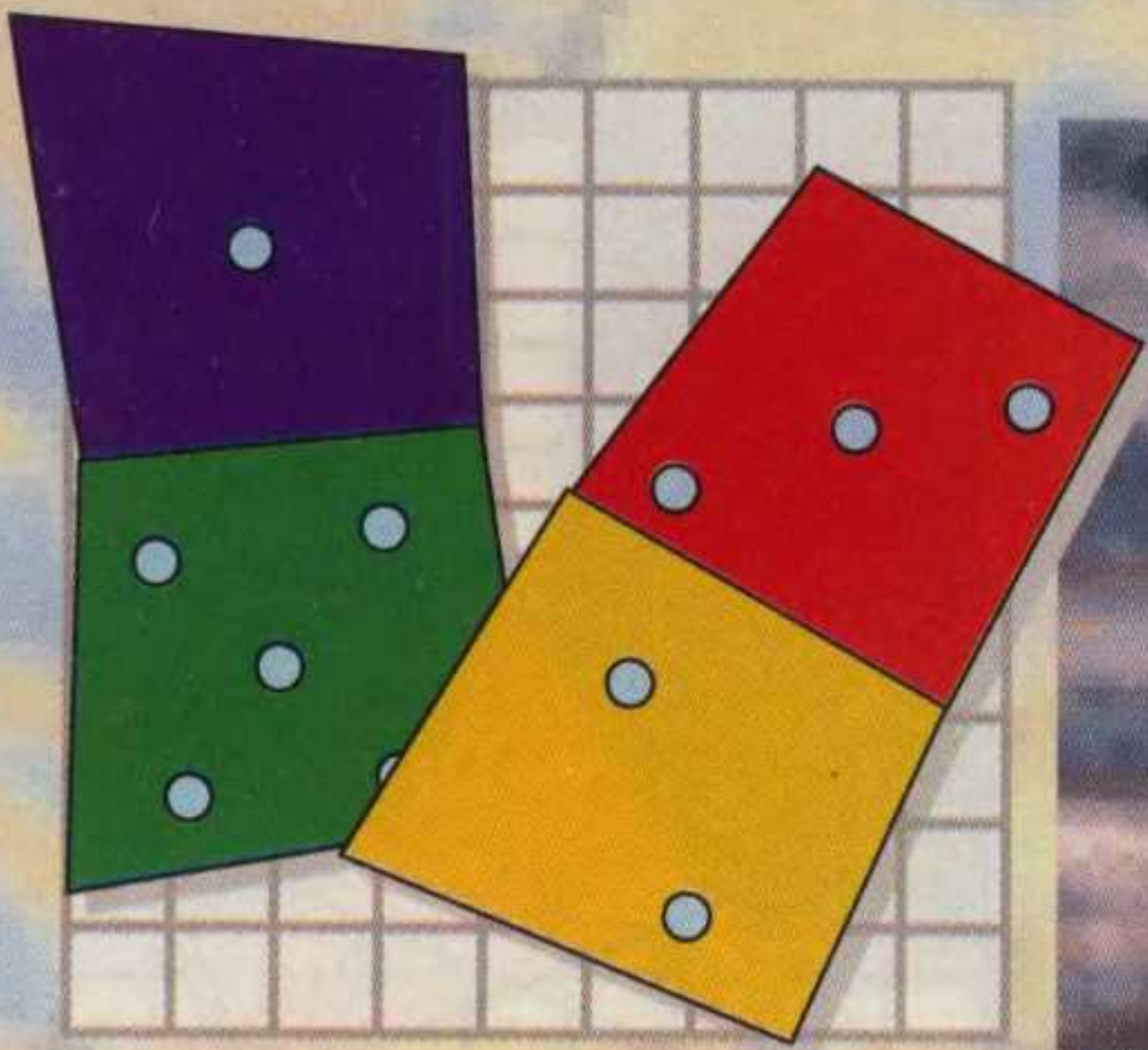
Mapa Karaibów

sób osłabił znacznie Niezwyciężoną Armadę. Później odniósł zwycięstwo morskie. Nie było sławniejszego żeglarza!

I wreszcie 1595 r. — ostatnia wyprawa: 27 statków, 2500 ludzi (Drake dowodzi wraz z Hawkinsem). Jest to jednak wyprawa pełna niepowodzeń. Nic się nie udaje, łupy są niewielkie. Umiera Hawkins, wkrótce potem Drake. Hiszpanie odetchnęli z ulgą... Nie na długo...

1628 — Piet Heyn, The Treasure Fleet.

Piet Heyn zaskoczył w 1628 r. w zatoce Matanzas (Kuba) hiszpańską Flotę Skarbów (Plata Flo-



ta) — aż 24 statki dostały się w jego ręce. Szybko stał się bohaterem narodowym i przeszedł do legendy. Zaczynał jako chłopiec okrętowy, potem został korsarzem, był także galernikiem na hiszpańskich statkach, a skończył jako admirał! Przez całe wieki w Holandii śpiewano o nim pieśń: "Zijn naam is klein".

1666 — L'Ollonais, The Sack of Maracaibo.

Francois Nau pochodził z Les Sables — d'Ollone (Francja). Z tego powodu nazywano go L'Ollonais. Był jednym ze sławniejszych flibustierów. Uwiecznił go John Esquemeling, który napisał doskonałą książkę o bukanierach. Podczas ataku na San Pedro Sula, by uzyskać od jeńców informacje o zasadzkach i wolnej od nich drodze, tak ich przesłuchiwał: "rozplątał pierś jednego z Hiszpanów i rękoma wyrwał mu serce, które zaczął kąsać i szarpać zębami (...). Tak postąpię z wami, jeśli nie wskażecie innej drogi."

W 1668 r. mając do dyspozycji 660 ludzi i 8 okrętów przeprowadził atak na jezioro Maracaibo. Najpierw zdobył, broniący dostępu do wód jeziora, fort De la Barra. Opanował opuszczone w popłochu przez Hiszpanów Maracaibo i wymusił okup. Ponieważ zdobycz była niewystarczająca, zdobył i złupił Gibraltar.



1671 — Henry Morgan, The King's Pirate.

Henry Morgan był synem zamożnego farmera z Walii. Karierę swą rozpoczął biorąc udział w wyprawie admirała Mingsa na Santiago (Kuba) i Campeche (Meksyk). Gdy Mings po zdobyciu Campeche wracał na Jamajkę, Morgan i dwaj inni kapitanowie postanowili kontynuować tak dobrze rozpoczętą wyprawę. Zatakowali Villa Hermosa, potem udali się do Hondurasu (plądrowanie Trujillo) i Nicaragui (atakowanie Granady nad jez. Nikaragua). Łupy były olbrzymie.

Wkrótce potem zaczęły krążyć plotki, że Hiszpanie zamierzają

wypędzić Anglików z Jamajki. Jedyną nadzieją w Morganie. Wyruszyła następna wyprawa pod jego dowództwem (1668 r.). Morgan, pozorując atak od morza, mając pod swoim dowództwem 700 ludzi, zdobył Santa Maria de Puerto Principe (Kuba). W podobny sposób opanował Portobelo. W tym ostatnim przypadku szturmując miasto, popędził przed swoimi oddziałami pojmanyh hiszpańskich zakonni-



Gubernator



Kajuta Kapitańska

GALLEON — galeon

Maksymalna liczba dział: 36.
Maksymalny stan załogi: 288.
Ładowność: 160 ton.
Powolny i mało zwrotny statek.
Ma jednak solidną budowę, dużą siłę ognia i liczną załogę.



WAR GALLEON — galeon wojenny

Maksymalna liczba dział: 32.
Maksymalny stan załogi: 256.
Ładowność: 140 ton.
Pod względem możliwości żeglugowych zbliżony do zwykłego galeonu, ale jest bardziej zwrotny, szybciej przeladowuje działa i celniej strzela.





Pojedynek o miasto

ków i zakonnice.

To jednak nie był koniec wyprawy — "po drodze" Maracaibo. Szturmem zdobył miasto, jeńców poddał torturom, aby zdobyć informacje o miejscu zakopania skarbów. Miesiąc trwało łupienie miasta, jednak i tego było mało — zdobył Gibraltar. Jednak gdy Anglicy chcieli wypłynąć, okazało się, że drogę powrotu blokuje hiszpańska flota. Ale i na to jest sposób. Morgan, nauczony przykładem Drake'a (podczas walk z Niezwyciężoną Armadą), przygotował brander (statek napełniony łatwopalnym i wybuchowym materiałem) — hiszpańska flota spłonęła, a król piratów cało uszedł z zasadzki.

W 1671 r. poprowadził swoją największą wyprawę: 38 okrętów (180 dział) i ok. 1500 ludzi. Wy-



prawa ruszyła na Panamę, jedno z największych miast Nowego Świata (przyrównywane pod względem urody i bogactwa do Wenecji). Następnego dnia po szturmie miasto zmieniło się w pogorzelnisko. Nie wiadomo, kto podłożył ogień. Przez miesiąc Anglicy poszukiwali skarbów. Łupy, jak na takie miasto, były niewielkie. Panama nigdy nie została odbudowana, Hiszpanie przenieśli ją w inne miejsce.

Morgan wrócił do Anglii, trochę czasu spędził uwięziony w Tower (dla zachowania pozorów!). Niedługo potem otrzymał od króla szlachectwo, został wicegubernatorem Jamajki i sam zaciekle zwalczał bukanierów.

1697 — Baron de Pointis, The Last Expedition.

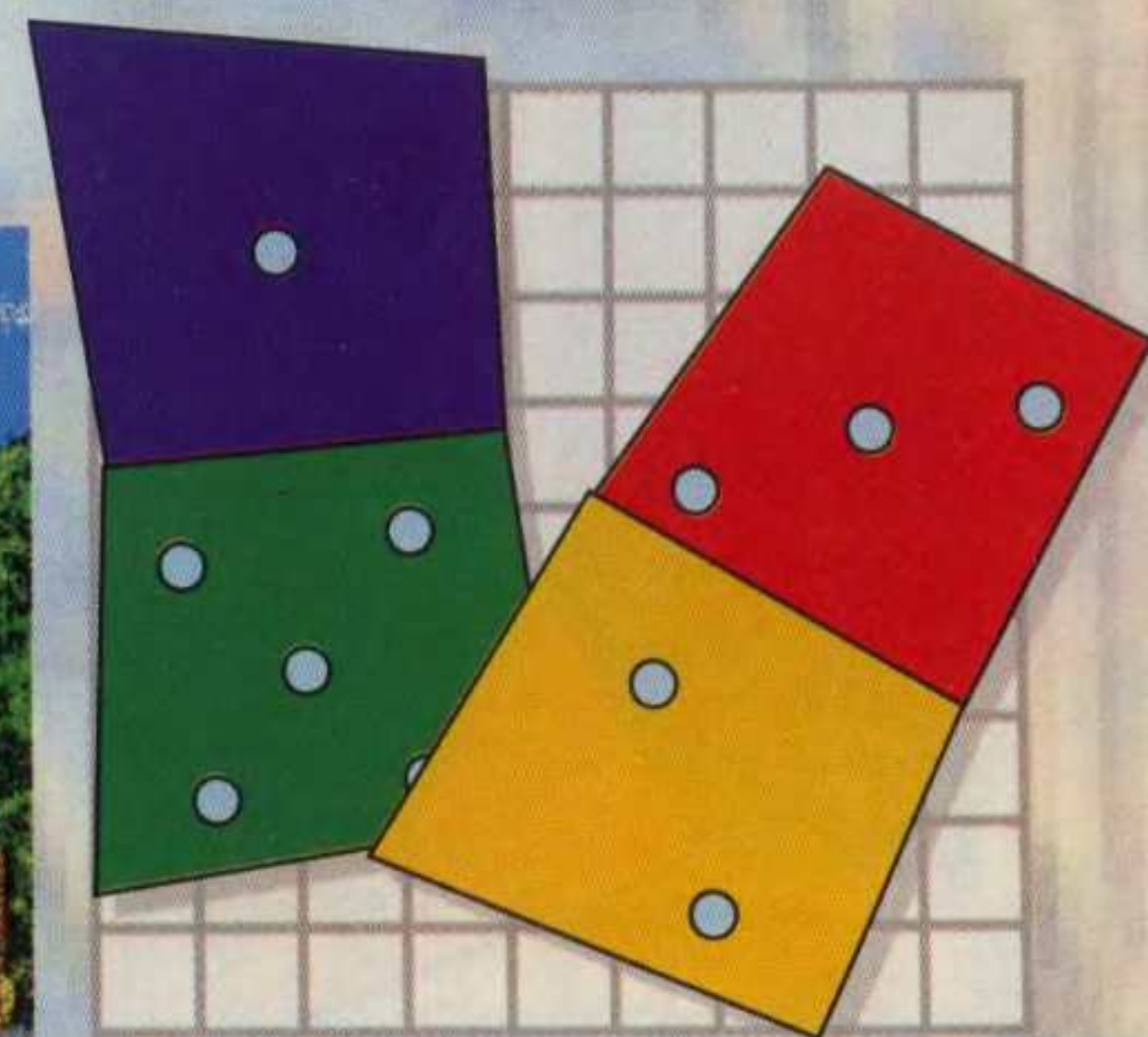
Cartagena to najpotężniejsza twierdza hiszpańska w Nowym Świecie. Jej budowa nadwerżyła fundusze króla Filipa II. Krążyła nawet anegdota, że któregoś dnia jeden z dworzan zauważył, jak ów król wyglądając przez okno Eskurialu (pałac w Hiszpanii) wspi-

na się na palce. "Co Wasza Królewska Mość pragnie zobaczyć?" — zapytał dworzanin. "Mury Cartageny" — odparł król.

Z taką potęgą postanowił się zmierzyć baron de Pointis. Gdyby nie fakt, że mieszkańcy Cartageny nie wierzyli w możliwość ataku, nie wiadomo, jak potoczyłyby się losy tej wyprawy.

Jednak w 1697 r., gdy baron de Pointis poprowadził na Cartagenę 26 statków (538 dział) i ponad 5000 ludzi (francuską flotę wspomaganą przez bukanierów), Hiszpanie nie byli przygotowani do obrony. Toteż walki, choć zacięte, trwały krótko. Baron de Pointis wrócił z olbrzymim łupem. Oszukał bukanierów przy jego podziale, odmówił im wszelkich zasług i nazwał tchórzami. Ci, by odrobić straty, wrócili... do Cartageny (!) i wymusili dodatkowy okup. Wyprawa ta zakończyła okres panowania piratów na Karaibach.

Po tym historycznym wstępie wróćmy do gry Pirates! Gold.



KAJUTA KAPITAŃSKA

Otrzymamy tutaj dane statystyczne, informacje o sytuacji ekspedycji. Opcja jest dostępna nie tylko podczas pobytu w mieście, ale także podczas żeglugi po Karaibach. Możemy odbyć treningowy pojedynek, albo obejrzyć mapę Indii Zachodnich (aby sprawdzić, gdzie aktualnie znajduje się ekspedycja).

Ponadto dostępne są informacje o miastach znajdujących się w tym rejonie. Na informacje o mieście składają się: nazwa, przynależność państwowa, liczba fortów, wielkość garnizonu wojskowego, liczba mieszkańców i stan ekonomiczny miasta. Na kondycję gospodarczą miast ujemny wpływ mają ataki Indian, piratów i malaria, a dodatni — np. odkrycie nowych pokładów złota.

Można także przejrzeć zakupione lub zdobyte mapy, wybrać poszukiwanie skarbów lub członków rodziny, albo kontynuować podróż.

POJEDYNKI

Każda walka, morska lub lądowa, kończy się pojedykiem dowódców walczących oddziałów. Na ekranie pojedynku pojawiają się informacje o liczebności walczących oddziałów i o ich morale, którego poziom uzależniony jest od skuteczności walki kapita- na i jego ludzi.

FAST GALLEON — szybki galeon

Maksymalna liczba dział: 28.

Maksymalny stan załogi: 224.

Ładowność: 120 ton.

Doskonały okręt, bardzo zwrotny i świetnie płynie pod wiatr. Duża siła ognia i liczebność załogi czyni go najlepszym okrętem, jaki jest dostępny w tym okresie historycznym.



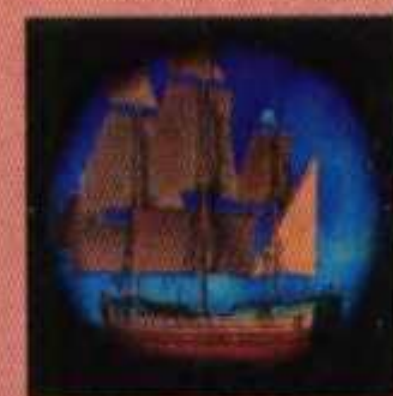
FRIGATE — fregata

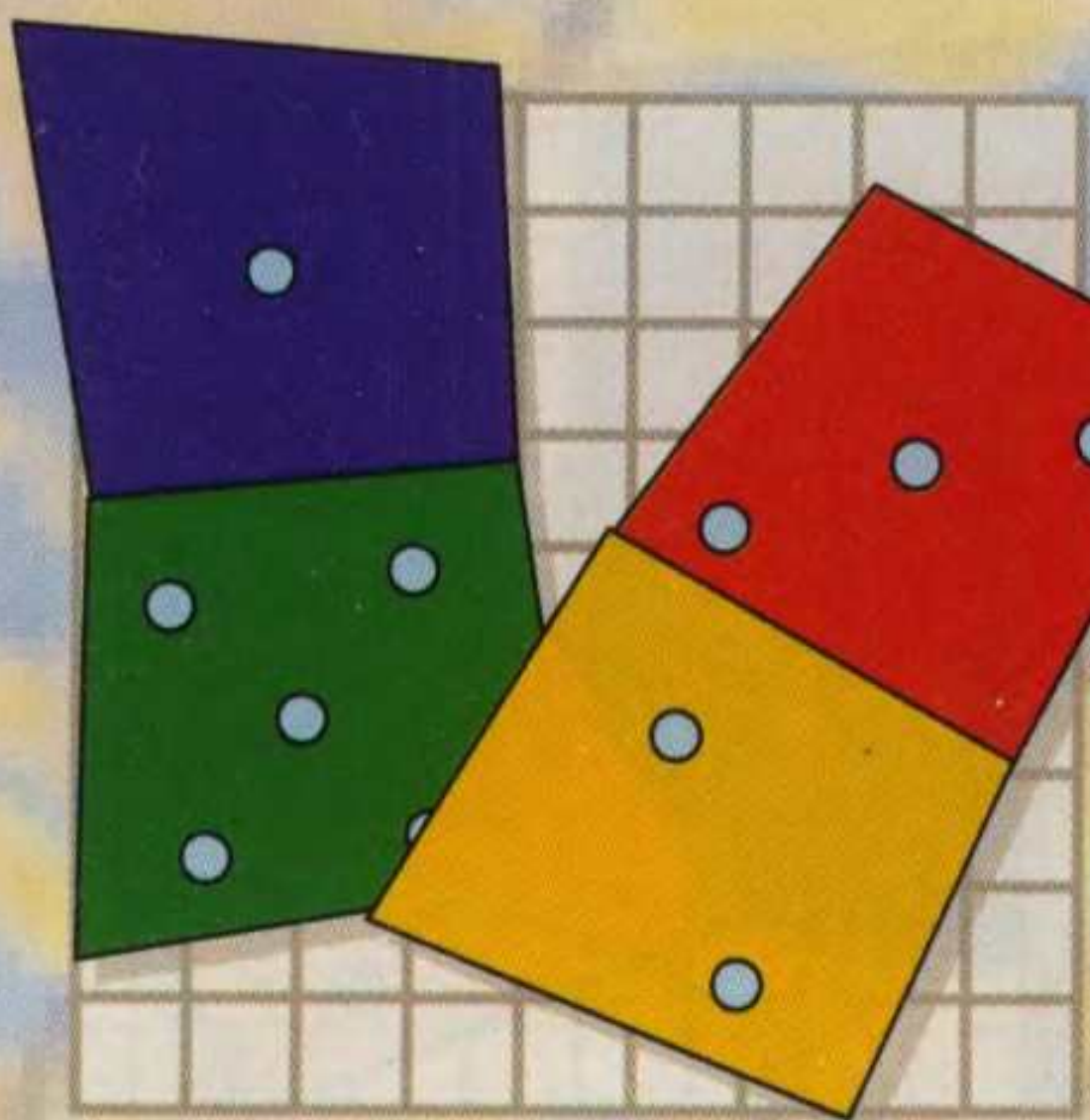
Maksymalna liczba dział: 28.

Maksymalny stan załogi: 224.

Ładowność: 120 ton.

Fregata jest odpowiednikiem szybkiego galeonu. Ma te same parametry, jest jednak minimalnie bardziej zwrotna.





Sterowanie pojedynkiem (mysz): przytrzymanie przycisku — pchnięcie, strzałki w lewo (górze, środek, dół) — atak na głowę, korpus, nogi przeciwnika, środkowe strzałki (górze, środek, dół) — parowanie ciosów, strzałki w prawo (górze, środek, dół) — wycofywanie się z jednoczesną obroną. Gdy sytuacja układa się niepomyślnie, można uciec poza ekran (ze szkodą dla własnej reputacji, zmniejszy to liczbę ochotników w portach).

Przegrana w pojedynku jest największą klęską — traci się wszystko, na wiele miesięcy trafia się do więzienia i na dodatek, z odłożonych oszczędności trzeba zapłacić okup.



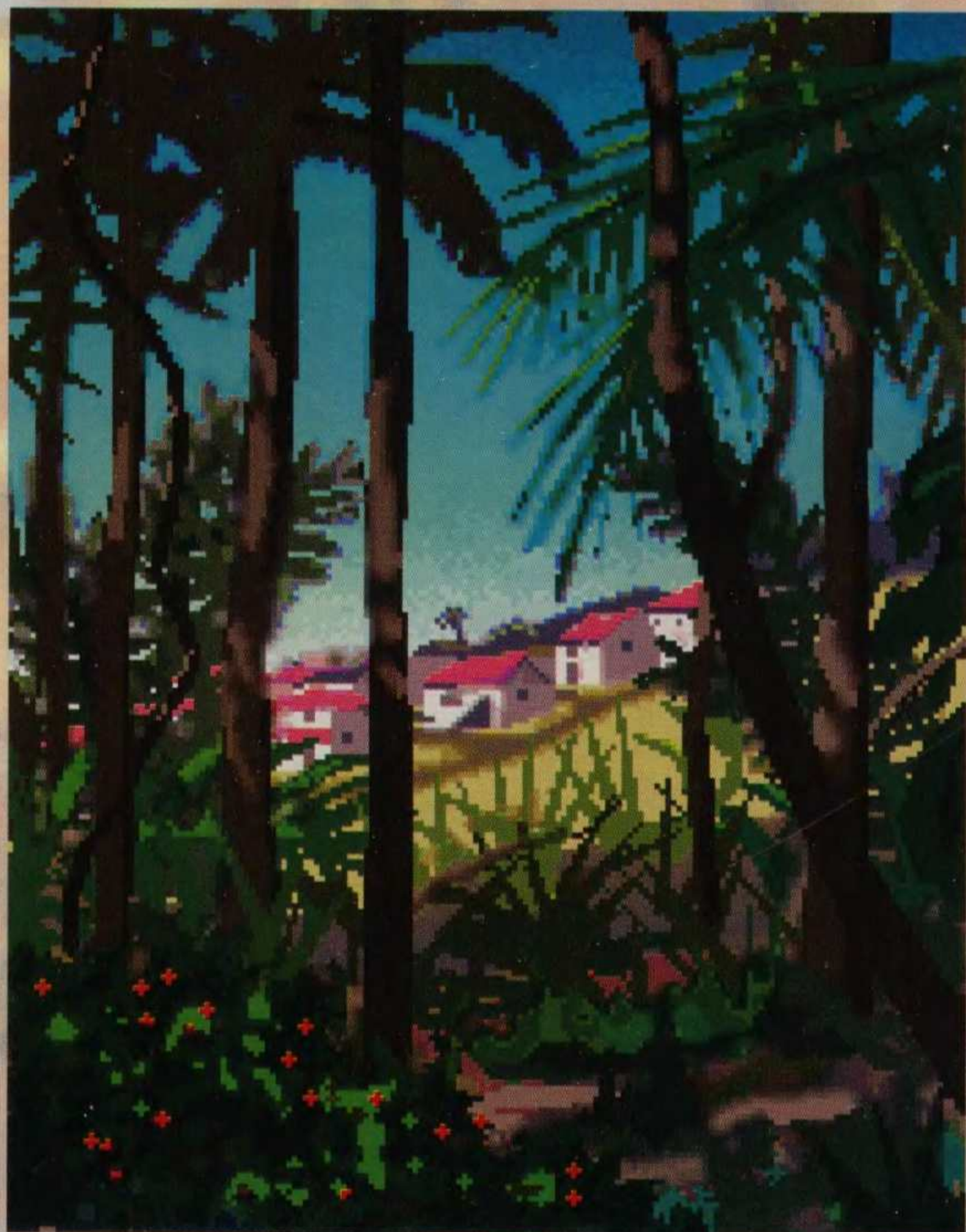
Pojedynek na morzu

RADY STAREGO PIRATA

1. W rejonie Karaibów przeważają wschodnie wiatry, przechodzące na północno- lub południowo-wschodnie (sporadycznie północne lub południowe). Jeżeli statek żegluj z wiatrem, porusza się znacznie szybciej, niż gdy próbuje halsować pod wiatr. Należy pamiętać, że przy takich warunkach pogodowych każda wyprawa zmierzająca na zachód porusza się dosyć szybko, jednak jej powrót wymaga sporo wysiłku i czasu.

Na mapie występują fronty burzowe pod postacią chmur. Umożliwiają one orientację w kierunkach wiatrów. Dostanie się w obszar takiego frontu może się skończyć dosyć nieprzyjemnie (dotyczy to wyższych poziomów gry) — statki zostają porwane przez wiatr i odrzucone daleko na zachód od aktualnej pozycji, jeśli na swojej drodze natrafiają na rafy lub mielizny, grozi to zatopieniem jednego lub kilku z nich.

W zależności od tego, jakimi



typami statków dysponuje ekspedycja w różny sposób reaguje po dostaniu się w zasięg frontu burzowego, ma też różne możliwo-

ści żeglugowe:

a) jeżeli w grupie nie ma ani jednego okrętu z ożaglowaniem rejonowym, grupa wyprzedzi



PIRATES ! GOLD

MicroProse 1993
Przygodowa
Amiga 1200, IBM PC

Grafika		85%
Dźwięk		75%
Grywalność		80%
Pomysł		80%
Ogółem		80%

MERCHANTMAN — statek handlowy

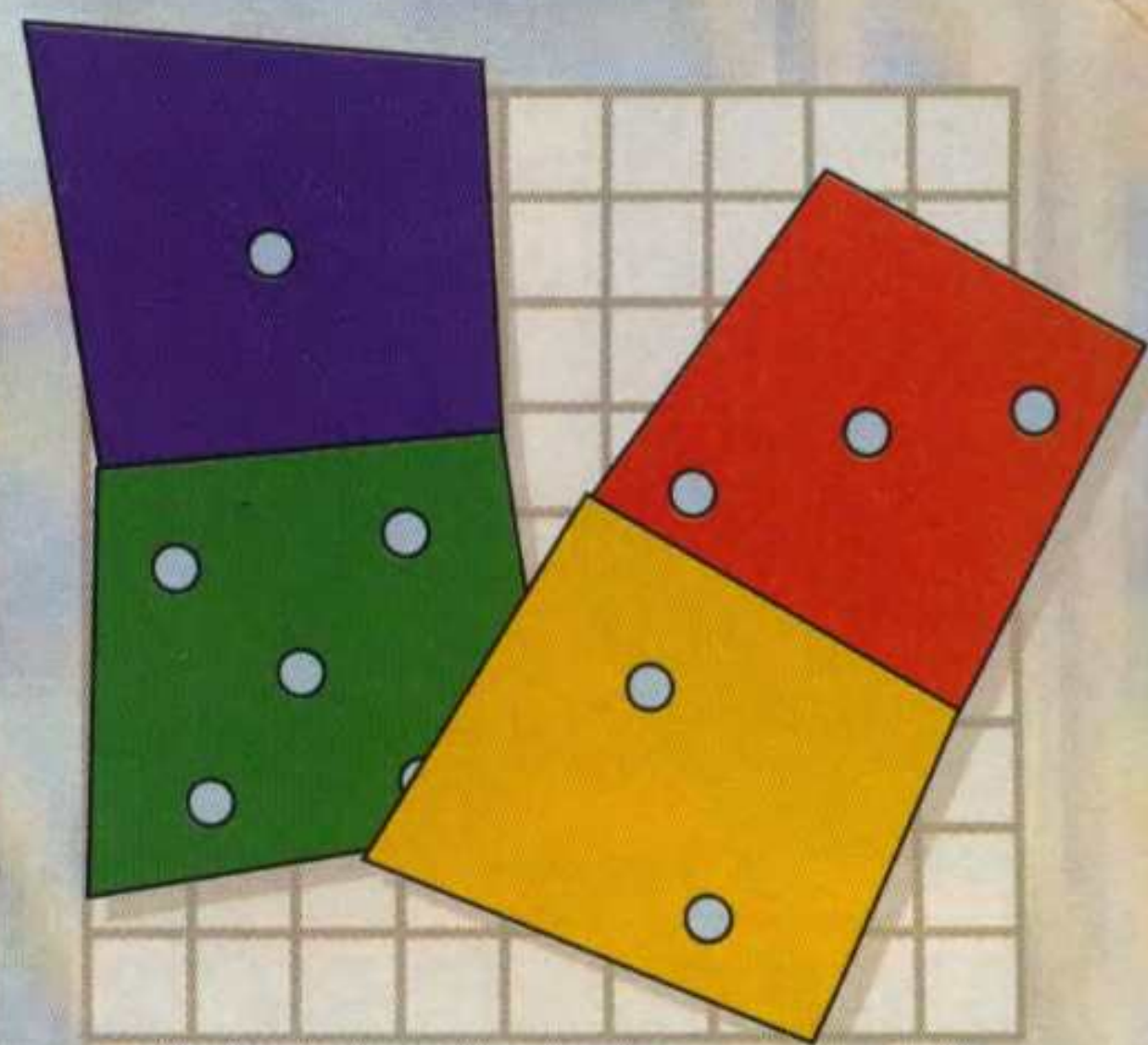
Maksymalna liczba dział: 24.
Maksymalny stan załogi: 198.
Ładowność: 100 ton.
Statek powolny, mało zwrotny i nie nadaje się do walki.



CARGO FLUYT — fleuta handlowa

Maksymalna liczba dział: 20.
Maksymalny stan załogi: 160.
Ładowność: 80 ton.
Jej parametry są podobne, jak w statku handlowym.





towe (grupa musi wtedy stać) lub po zetknięciu się oddziałów — walka wręcz (nie mamy wpływu na skutki obu metod walki). Najczęściej jednostki desantowe posiadają nieco lepsze uzbrojenie (więcej muszkietów) niż obrońcy.

Należy umiejętnie wykorzystywać warunki terenowe dla lepszego ukrycia ludzi i podwyższenia morale oddziałów.

Istnieje wiele metod walki, warto wspomnieć o jednej. W wypadku, gdy w atakującej grupie znajdują się przynajmniej dwa oddziały — można jeden ukryć w lesie, a drugi ustawić "na wabię" w terenie otwartym (z tyłu, za ukrytym oddziałem). Siły przeciwnika zawsze skierują się do tego "jawnego" oddziału, można wtedy skutecznie ostrzelać wroga. Taki rodzaj walki można nazwać "wyniszczającym", aż do zlikwidowania wrogiego oddziału.

Wysoka cena skarbu



jowym (każdy galeon, fregata, statek handlowy i fleuta), grupa pozostaje za frontem burzowym; występują także większe problemy przy próbach żeglugi pod wiatr.

2. Podczas ataku lądowego na miasto najkorzystniej jest poruszać się po terenie zakrytym (las, zabudowania). Oddział wtedy odpoczywa, zwiększa się poziom morale. Pozostałe

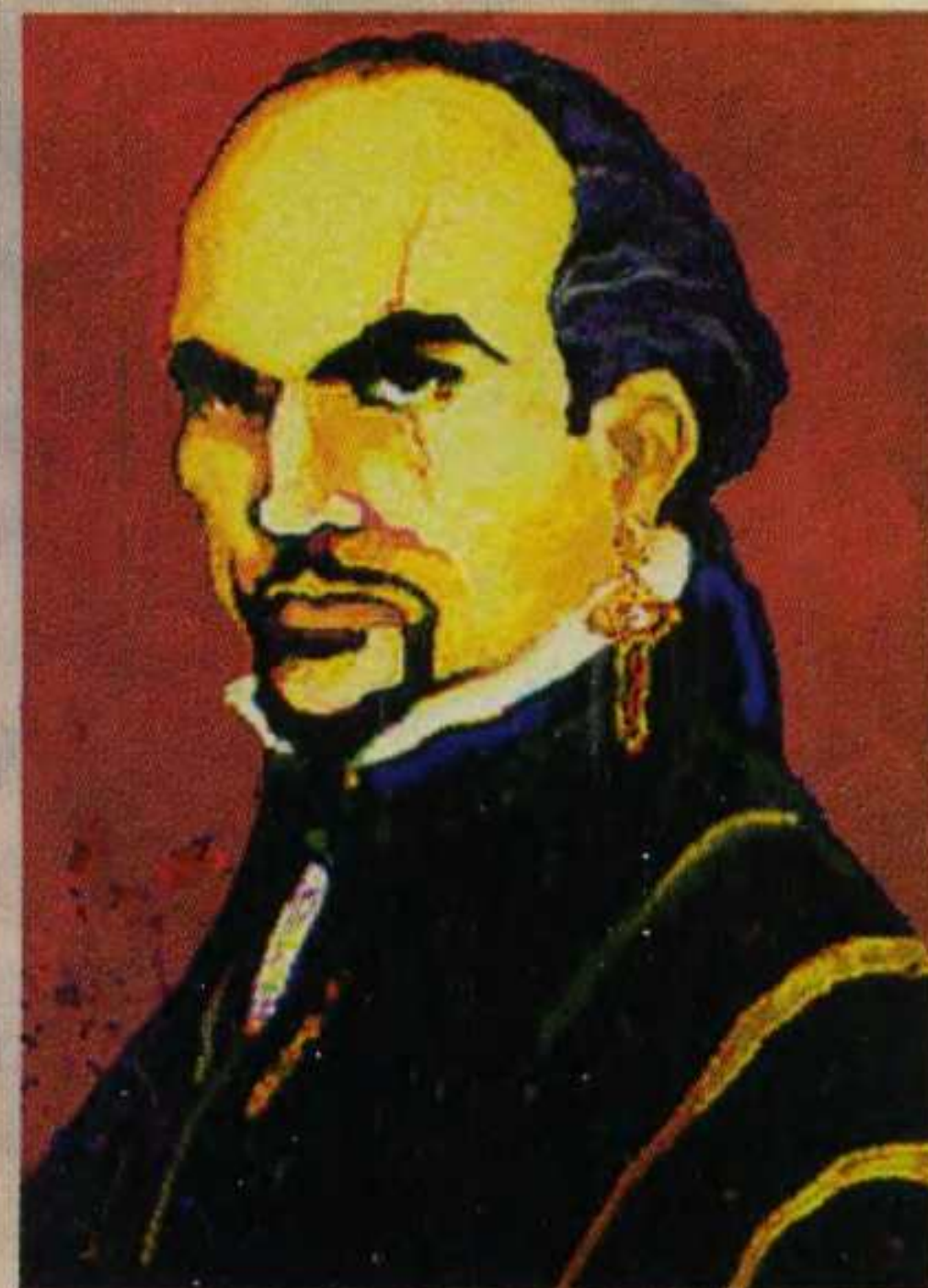
typy terenu wpływają ujemnie na morale. Dodatkowa zaleta terenu zakrytego — wróg nie widzi, gdzie znajdują się pirackie oddziały (można urządzić zasadzkę).

Siły obrony i ataku podzielone są na kilka oddziałów (na ekranie pojawia się tylko informacja o jednym z nich). Można walczyć z dużej odległości — salwy muskie-

PINNACE — pinasa

Maksymalna liczba dział: 8.
Maksymalny stan załogi: 64.
Ładowność: 20 ton.

Bardzo szybki na wiatr i bardzo zwrotny, o niewielkim zanurzeniu. W rzeczywistości budowano pinasy różnej wielkości: od takich właśnie (jak w grze) małych stateczków patrolowych i eskortowych, uzbrojonych w 8—9 dział, aż do dużych dwupokładowców z uzbrojeniem powyżej 40 dział.



front burzowy, można też ostrzej płynąć pod wiatr;

b) gdy w skład wyprawy wchodzi statki z ożaglowaniem re-

BARQUE — bark

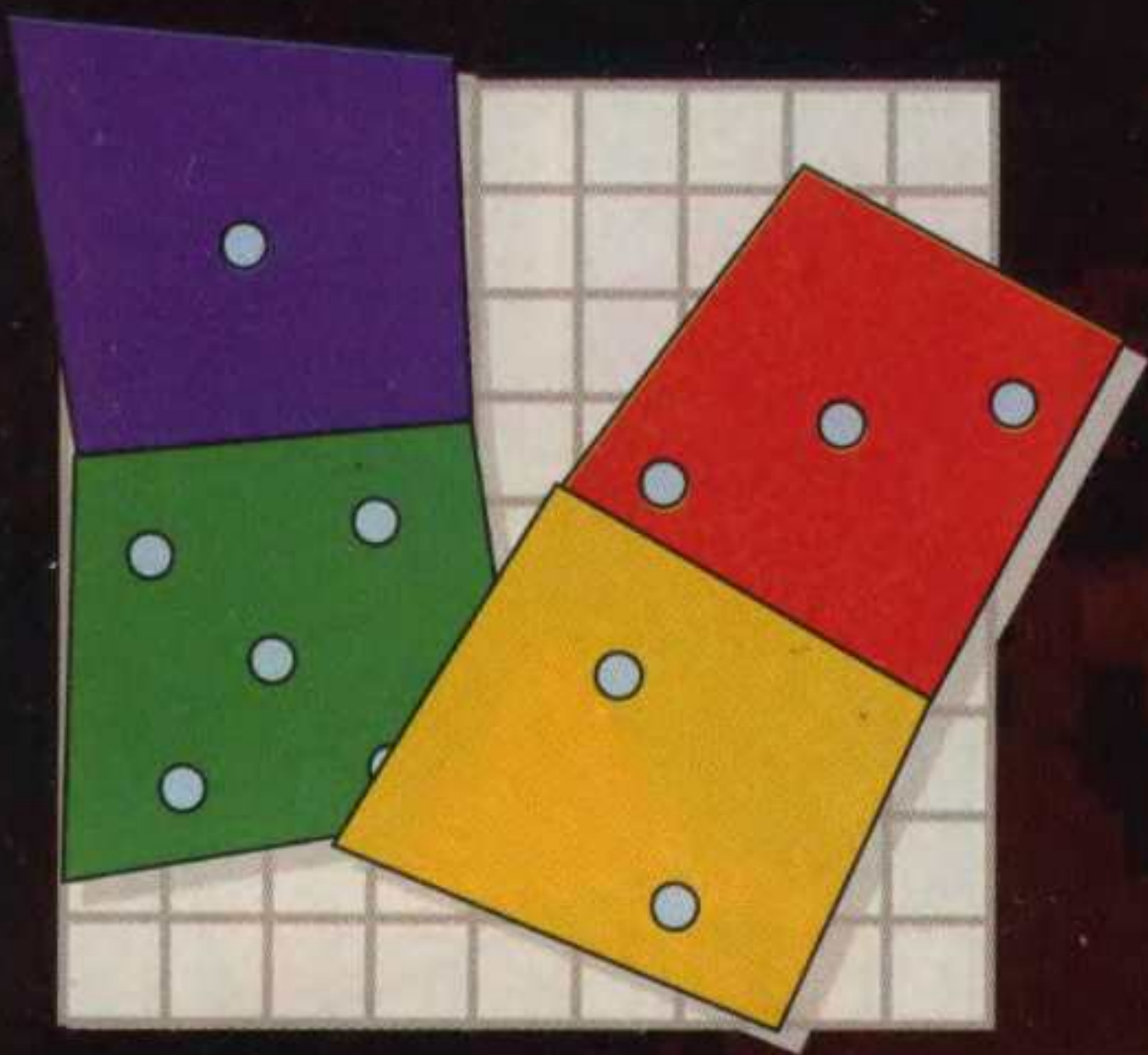
Maksymalna liczba dział: 16.
Maksymalny stan załogi: 128.
Ładowność: 60 ton.
Okręt szybki, zwrotny i dobrze uzbrojony.



SLOOP — slup

Maksymalna liczba dział: 12.
Maksymalny stan załogi: 96.
Ładowność: 40 ton.
Szybki i bardzo zwrotny, o małym zanurzeniu.





3. Gdy dojdzie do pojedynku, dostępne są trzy typy uzbrojenia. Każda broń ma swoje wady i zalety. Rapier — duży zasięg, zadaje niezbyt niebezpieczne rany. Longsword — ma mniejszy zasięg rażenia niż Rapier, jednak jest bardziej skuteczny. Cutlass — mały zasięg, ale duża skuteczność (nie polecam).
4. Nie należy zbyt często korzystać z możliwości wizyty u gubernatora. Częste spotkania dają co prawda szybki awans, ale lepiej inaczej "zasłużyć" sobie na więcej aktów nadania ziemi, jakie można otrzymać od gubernatora (wraz z tytułem, liczba nadań jest identyczna z liczbą tytułów!). Jedną z najlepszych możliwości wykupienia się w łaski gubernatora jest pokonanie pirata grasującego w pobliżu miasta — siedziby gubernatora.
5. Warto często zaglądać do tawern oraz korzystać z okazji przy spotkaniach z przyjaznymi statkami, aby dowiedzieć się, co nowego się wydarzyło. Bardzo ważne są informacje o nowej wojnie, zawarciu pokoju, czy przymierza. Lepiej nie atakować statków państw

sprzymierzonych z krajem, którego interesy się reprezentuje.

6. W wypadku ucieczki z pola walki zdarza się, że przeciwnik zdobywa jeden ze statków ekspedycji (jeżeli posiada ich większą liczbę). Gdy kierowany okręt zostanie zatopiony, ekspedycja nie ponosi dodatkowych strat.
7. Załoga nie lubi zbyt długich i nudnych rejsów. Nie lubi też zbyt częstego zawijania do portów! Należy zachować równowagę. Jediną metodą, pozwalającą utrzymać wysokie morale ludzi jest zdobywa-

nie dużej ilości złota, dlatego niezwykle korzystne są ataki na bogate miasta oraz zdobycie Treasure Fleet lub Silver Train.

Gdy morale załogi jest już bardzo niskie, nie pozostaje nic innego jak skorzystać z możliwości Divide up the plunder. Wcześniej należy sprzedać wszystko, co się tylko da (towary i statki), ale

pozostawić sobie ulubiony okręt.

Podział łupów i rozpuszczenie załogi jest metodą znacznie skuteczniejszą, niż czekanie aż wszyscy się zbuntują, chyba że komuś marzą się długie wczasy na Karaibach.

Po podziale łupów można zaplanować następną wyprawę, lub ustąpić ze stanowiska kapitana okrętu pirackiego.

Na tym zakończę opis Pirates! Gold. Uważam, że nie muszę już nikogo namawiać do zagrania w tę wspaniałą grę. Flaga na maszt

Jacek Ilczuk

Literatura:

G. Arciniegas, "Burzliwe dzieje Morza Karaibskiego", PIW, Warszawa 1968

L. Kaltenbergh, "Czarne żagle czterdziestu mórz", MON, Warszawa 1986

Z. Skrok, "Świat piratów morskich", Wydawnictwo Morskie, Gdańsk 1982

A. Strzelbicki, "Korsarz gubernatorem", KAW, Szczecin 1989



ŚWIATOWY BESTSELLER - TERAZ W POLSCE

To prawdziwa przygoda
w innym, tajemniczym świecie.
To gra na żywo, gdzie przeżywasz
prawdziwe emocje.
To GRA FABULARNA!

MAGIA I MIECZ

to **JEDYNY W POLSCE** ilustrowany magazyn
w całości poświęcony grom fabularnym.
To przewodnik po innym wymiarze – po światach,
które rzeczywiście istnieją i które TY także możesz
odwiedzić – jeśli tylko zechcesz. Poznaj nowy
rodzaj gier, w których ograniczyć Cię może tylko
wyobraźnia. Czy będzie to świat czarów i zakutych
w stal pancerza rycerzy, czy świat laserów, telepatii
i gwiazdnych wojen – zależy tylko od Ciebie.
Kup **MAGIĘ I MIECZ**. Posmakuj czegoś nowego.

WARHAMMER

to właśnie **GRA FABULARNA**.

Na zachodzie zdobyła sobie całe rzesze
zwolenników, teraz ma szansę podbić serca
i polskich fanów fantasy.

Gruby podręcznik zawierający 386 stron
skondensowanych informacji zapewnia
wszystko, co potrzebne jest do gry. Ponad 100
różnych profesji, od minstrela po zabójcę
trolli; ponad 130 przeróżnych umiejętności;
ponad 100 gatunków najbardziej
przeróżających istot i niezwykle barwny opis
Starego Świata!

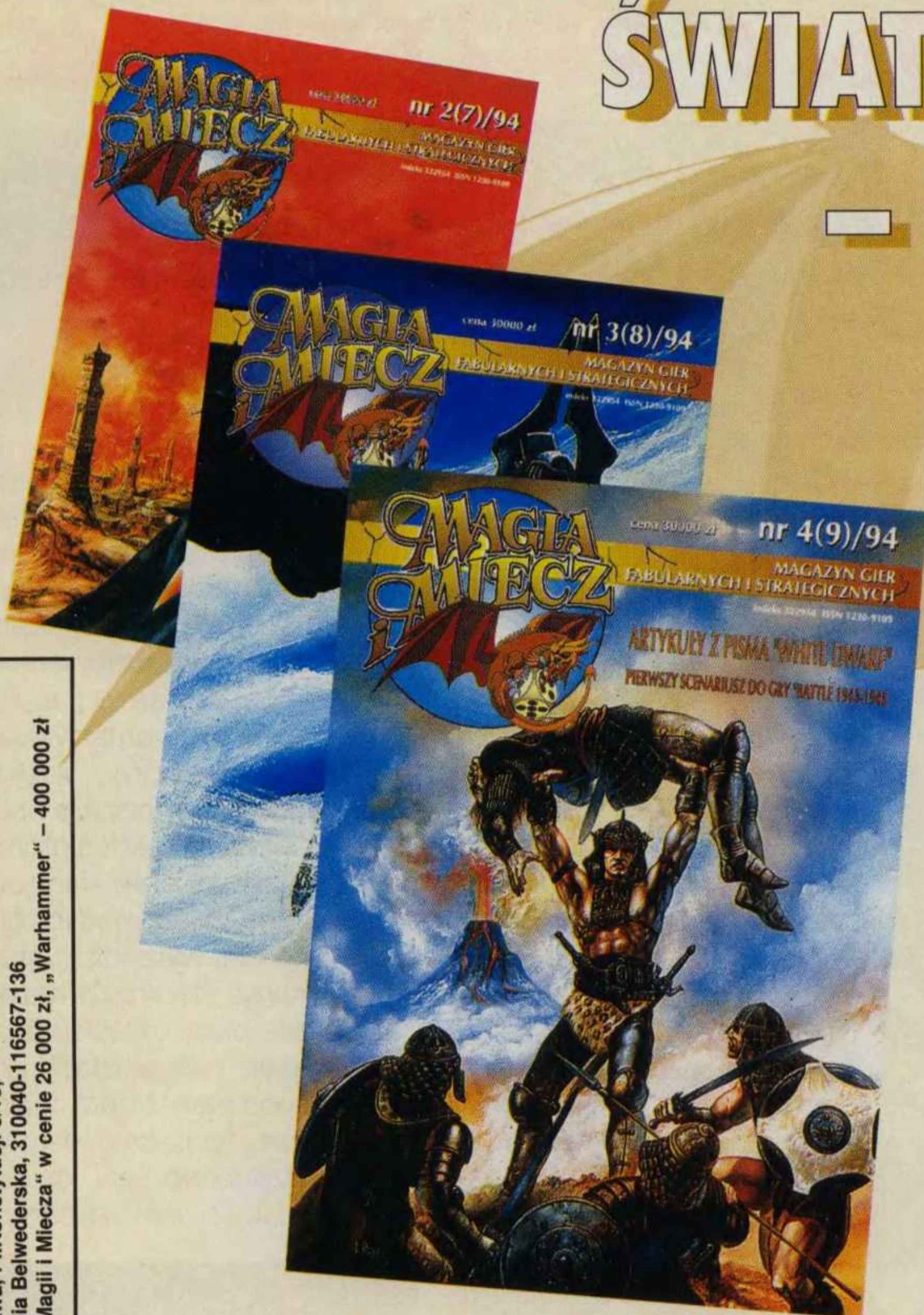
Pierwsza, pełna gra fabularna
PO POLSKU!

Nie zwlekaj dłużej, podejmij wyzwanie świata,
który tylko TY możesz ocalić przed mrocznymi
siłami Chaosu. Wykreuj swojego bohatera,
a potem po prostu stań się nim.

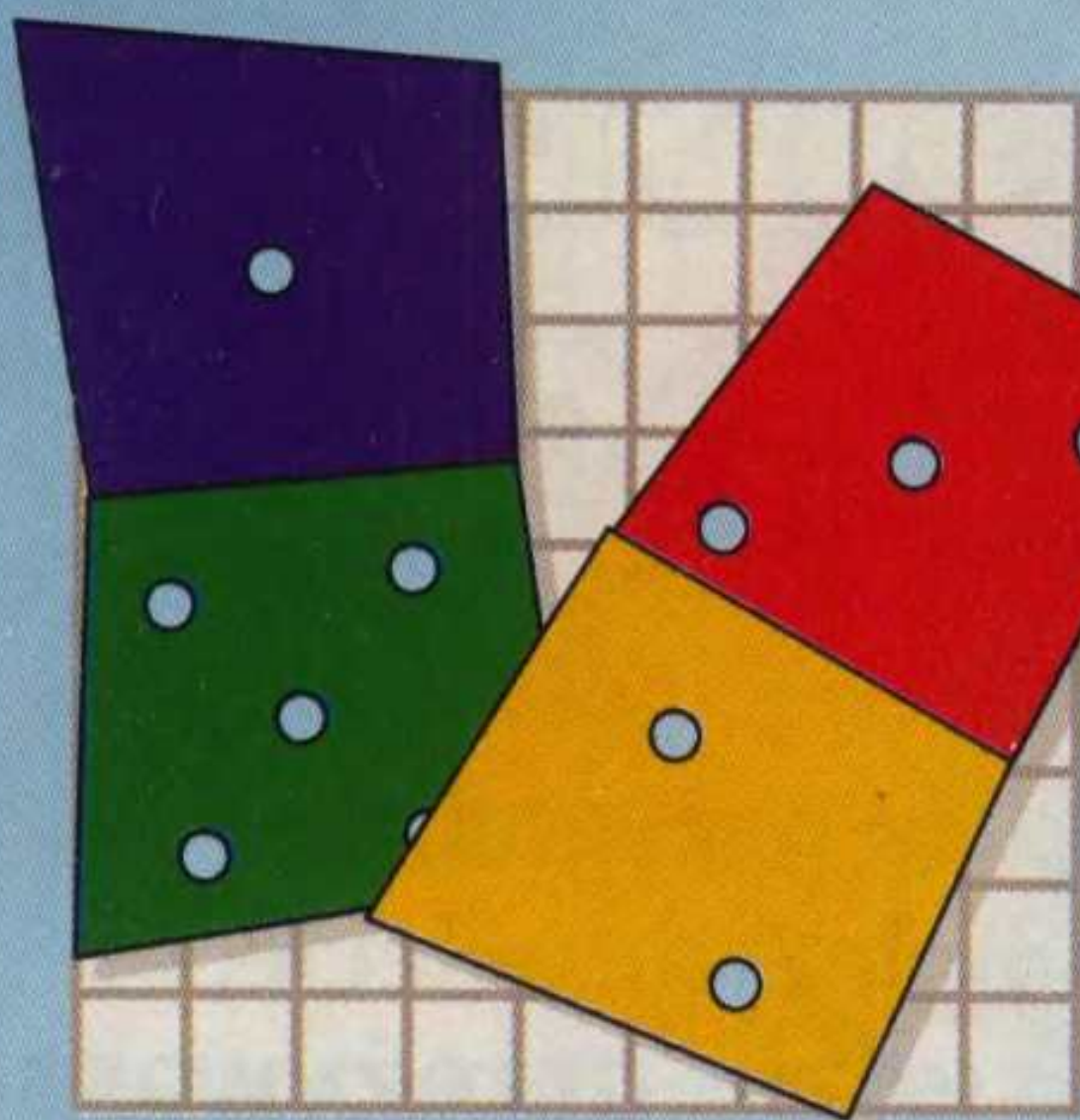
WARHAMMER jest właśnie po to,
aby Ci w tym pomóc.

WARHAMMER to przygoda,
której nie zapomnisz do końca życia.

Pismo i „Warhammera” możesz zamówić dokonując wpłaty na konto
MAG, 00-657 Warszawa, Pl.Konstytucji 5/10,
BŚK O/Warszawa, filia Belwederska, 310040-116567-136
Numery od 1 do 9 „Magii i Miecza” w cenie 26 000 zł, „Warhammer” – 400 000 zł



TAJFUNY PRZECIWKO



Jac pilota przed korkociągiem — kiedy już w niego wpadnie (o co nie trudno), zakończy się to spotkaniem z Matką Ziemią i rozpoczęciem

JAK MÓWIĄ SŁOWA PIOSENKI: „GDZIE SIĘ PODZIAŁY TAMTEJSZE ASY? GDZIE TE MASZINY, GDZIE TAMTEN CZAS?..

korkociągiem. Natomiast ciężki Start jest banalny, przy prędkości 120 mil/h, drążek do siebie Mosquito nie ma z (nie za mocno) i po oderwaniu się od pasa startowego, chowamy podwozie. Natomiast lądowanie... ech... lepiej NIE ląduj sam, jeśli nie musisz. Należy posadzić samolot bardzo delikatnie (jak z jajem, albo z dwoma). Troszkę opuścisz dziób i... kaplica. Podchodząc Tempestem do lądowania, przy prędkości ok. 110 mil/h, należy wysunąć klapy oraz podwozie i się pomodlić. Gdy lecisz na małej wysokości, na ziemi pojawiają się kropki mające pomagać przy określeniu jej wartości, ale i tak bardzo ciężko wyczuć odległość od gleby. Generalnie, zniszczyć samolot jest bardzo łatwo.

Wielu z nas czytało „Dywizjon 303” Arkadego Fiedlera, czy książeczki z serii Żółtego Tygrysa, opisujące zmagania pilotów w czasie II wojny światowej. Tym ludziom i ich coraz lepszym, szybszym i zwrotniejszym maszynom poświęcono grę Aces over Europe, wydaną przez Dynamix w 1993 r. Jest to kolejna produkcja z serii „Great War Planes”, po Red Baron i Aces of the Pacific. Nowa gra poprzedzona była szeroką kampanią reklamową, miała pracować w podwyższonej rozdzielczości, a samoloty otrzymały

tekstury na skrzydła i kadłub, cienio-wane metodą Gourauda — ale tylko samoloty!

Przed startem

Po wpisaniu się na listę pilotów wybieramy siły powietrzne, które będziemy reprezentować. Są trzy możliwości: amerykańskie — USAF, brytyjskie — RAF lub niemieckie — Luftwaffe. Następnie ustalamy swój stopień wojskowy i — do dzieła. Hordy wrogich samolotów i czołgów już czekają na zbawcze naciśnięcie spustu, które otworzy im ekspresową drogę do nieba, w huku i płomieniach.

Lecimy

Program symuluje wiele typów samolotów, a każdy samolot przy prędkości bliskiej przeciągnięcia „trzęsie się”, ostrzega

nowego rozdziału dziejów pilota, jako użyźniacza gleby.

Poza tym, twórcy programu chyba przegięli pałę (tę od joysticka) w odtwarzaniu „rzeczywistości”, powiewaź wykonanie pętli np. na Spitfire urasta do problemu nie—do—pokonania i kończy się wspomnianym wyżej

tym najmniejszego problemu, nawet obciążony bombami! Wiadomo powszechnie, że Spit nie miał problemów z jakąkolwiek akrobacją, w końcu był myśliwcem, no nie? Dalej — po dłuższej chwili lotu na maksymalnej mocy, a nawet nie maksymalnej — silnik się przegrzewa, a chyba nie trzeba tłumaczyć, czym to się kończy.

Teraz „stałe fragmenty gry”.



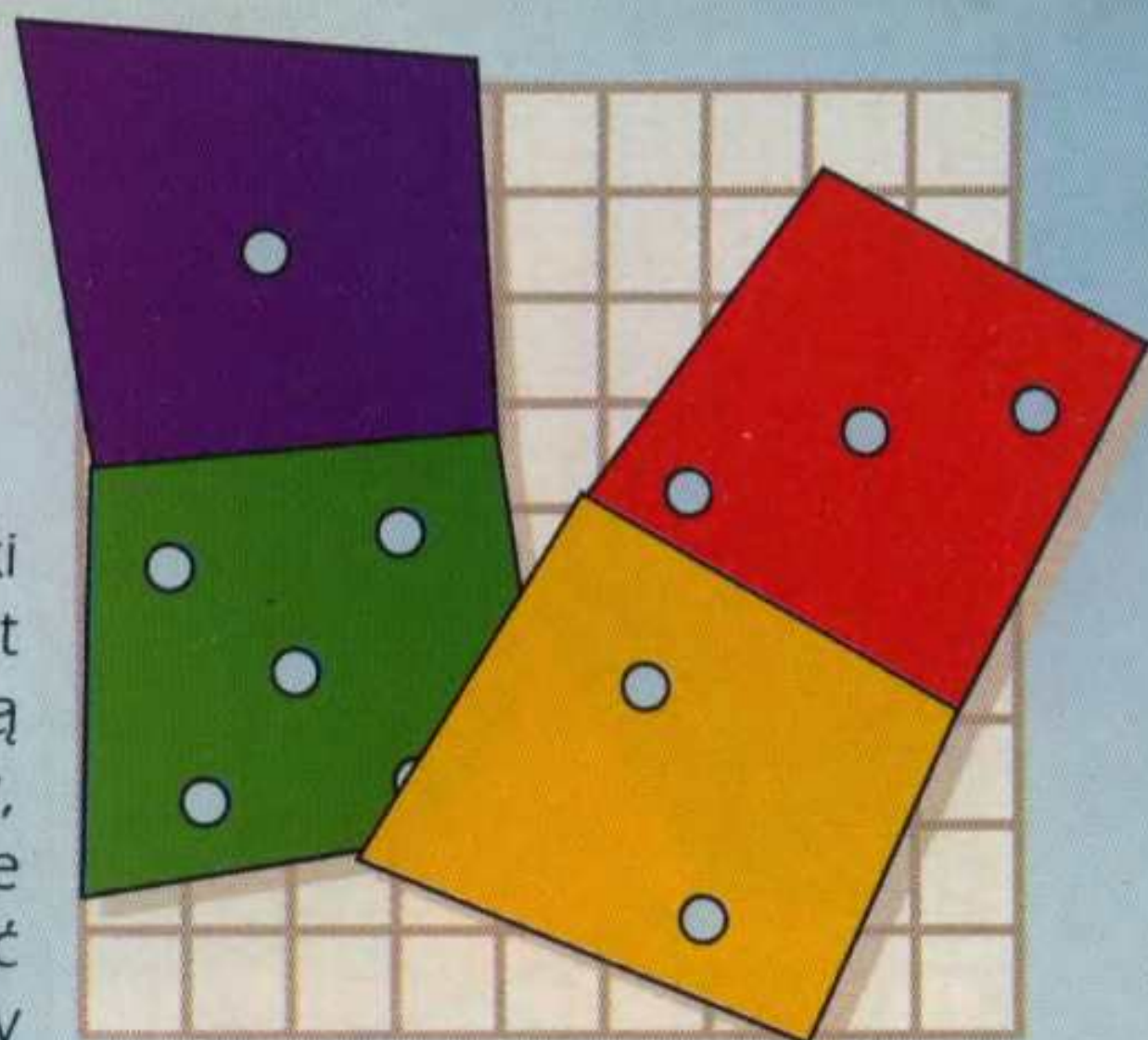
Walka powietrzna

Walki są przeważnie zespołowe, najczęściej czterech na czterech. Aby zestrzelić przeciwnika należy przejść do walki kołowej. Akrobacje pionowe można wykonywać tylko na Lightningu lub Mosquito. Jednosilnikowe myśliwce mogą wykonać pętlę, ale należy się przedtem rozpedzić do 500 mil/h, co w ogniu walki nie jest łatwe do wykonania, gdyż lot po prostej z przeciwnikiem na ogonie kończy się bardzo szybko koniecznością opuszczenia palącego się wraka. Nieprzyjaciela trzeba dopaść z bardzo małej odległości, najlepiej z boku i trafić w kadłub.



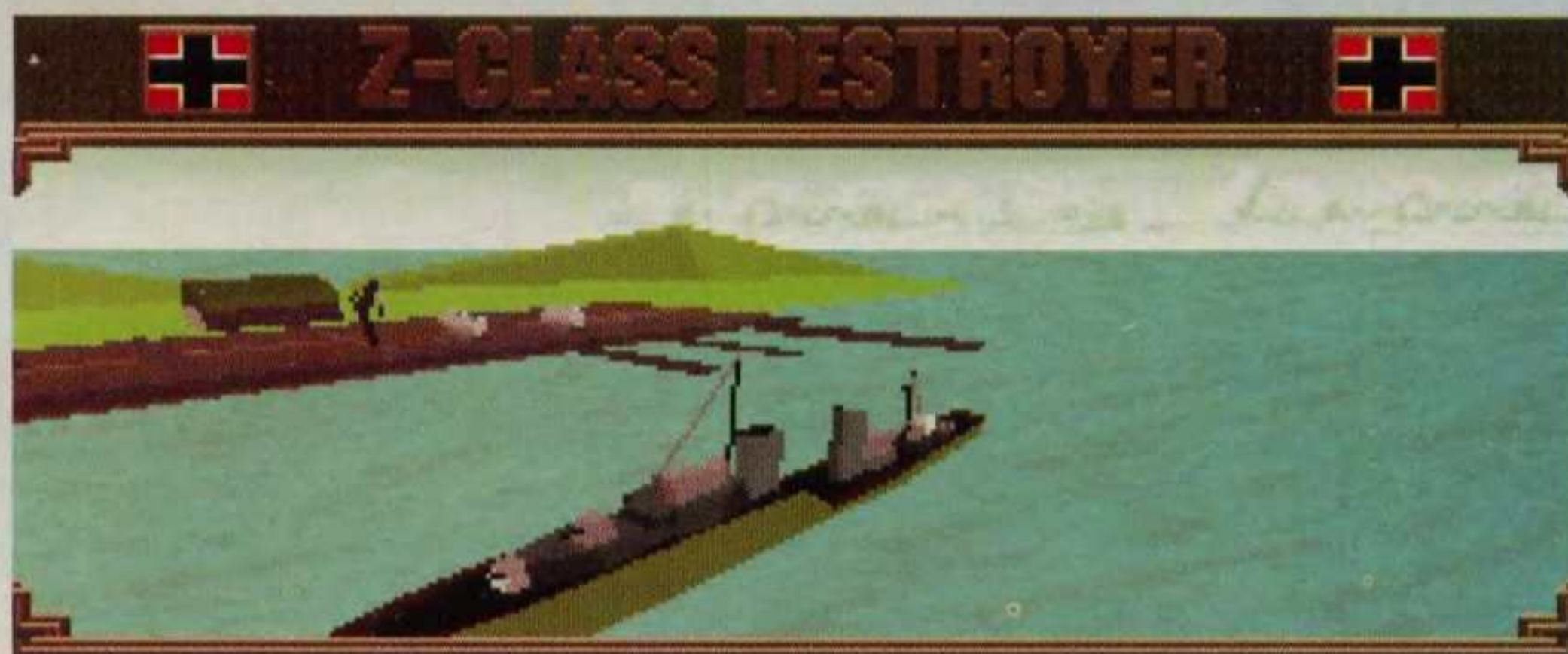
Ataki na cele naziemne

Najlepiej przeprowadzić taki atak z maksymalną, a nawet „ponadmaksymalną” prędkością i ujemnym pułapem. Niestety, nie da się tego zrobić. Ogólnie rzecz biorąc, należy rozpędzić samolot do około 500 mil/h w



Jeśli zacznie uciekać, nic nie można mu zrobić! Na przykład uciekł mi Me 109G tuż nad ziemią, podczas gdy go goniłem go Tempestem, najszybszym myśliwcem II wojny światowej na małych wysokościach. Bzdura, no nie?

Innym błędem programu jest to, że nieprzyjacielscy piloci strzelają jak Asy, praktycznie nie chybają, natomiast samemu trafić wroga pierwszą serią jest tak trudno, że to prawie niemożliwe. Walka na Mosquito przeciwko FW 190 nie ma sensu. Moskity w rzeczywistości uciekały Fokom, idąc ostro w górę, wykorzystując moc dwóch silników.



W grze Foka dochodzi Moskita, jak chce. Po prostu, przeciwnicy sterowani przez komputer dostają fory, zawsze mają lepsze maszyny.

Komputer zna też jeden trick. Jeżeli walczysz z dwoma lub więcej samolotami, to w momencie, gdy ten, za którym już

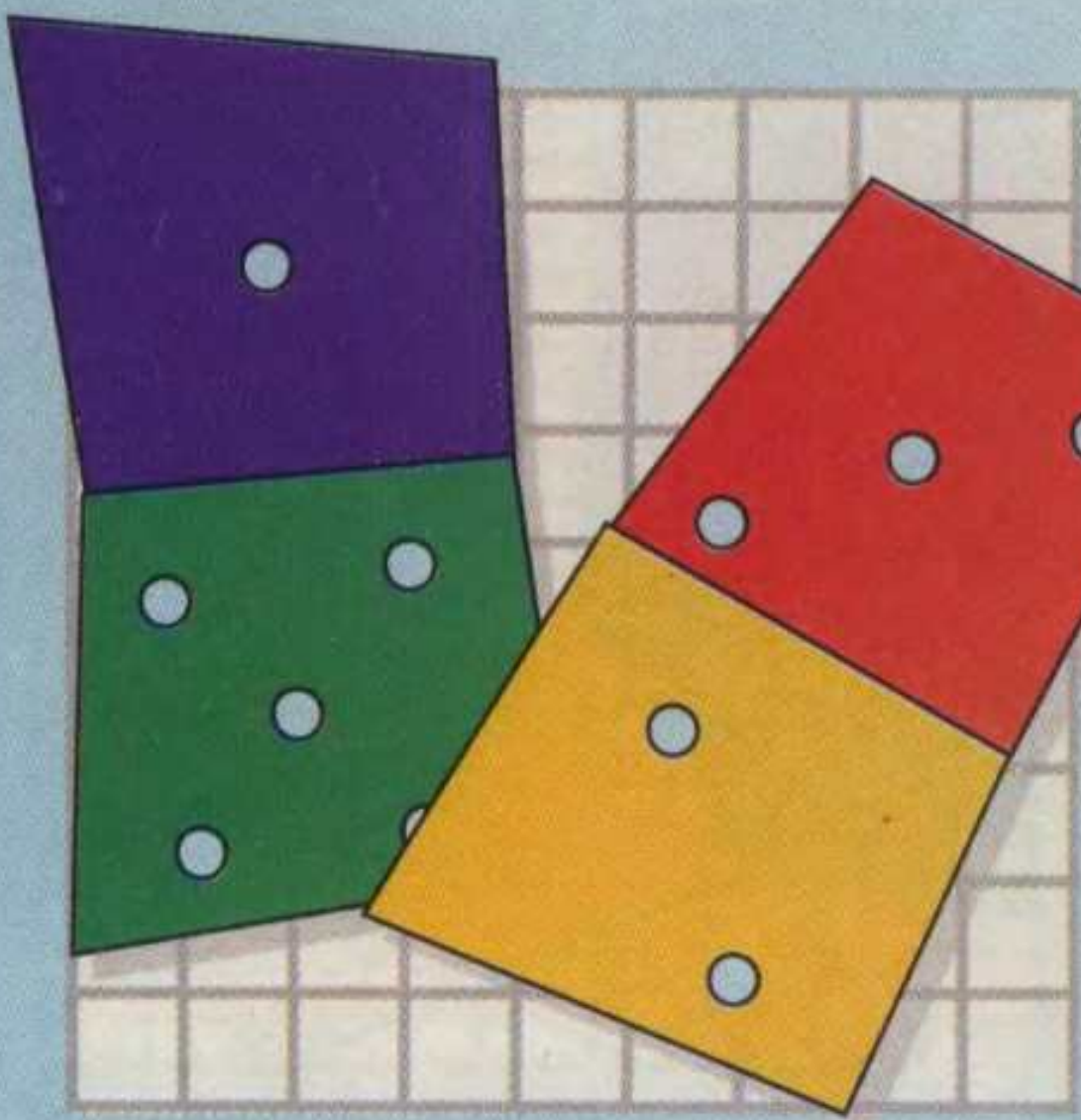
jakiś czas gonisz, zmienia kierunek krążenia na przeciwny, sprawdź czy reszta nie siedzi ci na ogonie. Tamten wystawia się na wabia, a jego kumple wykończą cię pierwszą serią, gdy skreślisz za nim. Bardzo brzydko z ich strony, prawda?

nurkowaniu i zrzucić bomby na wyczucie, gdy cel „zniknie” pod maską silnika. Bombardowanie horyzontalne na niskim i średnim pułapie kończy się zestrzeleniem, a na wysokim jest nieskuteczne.

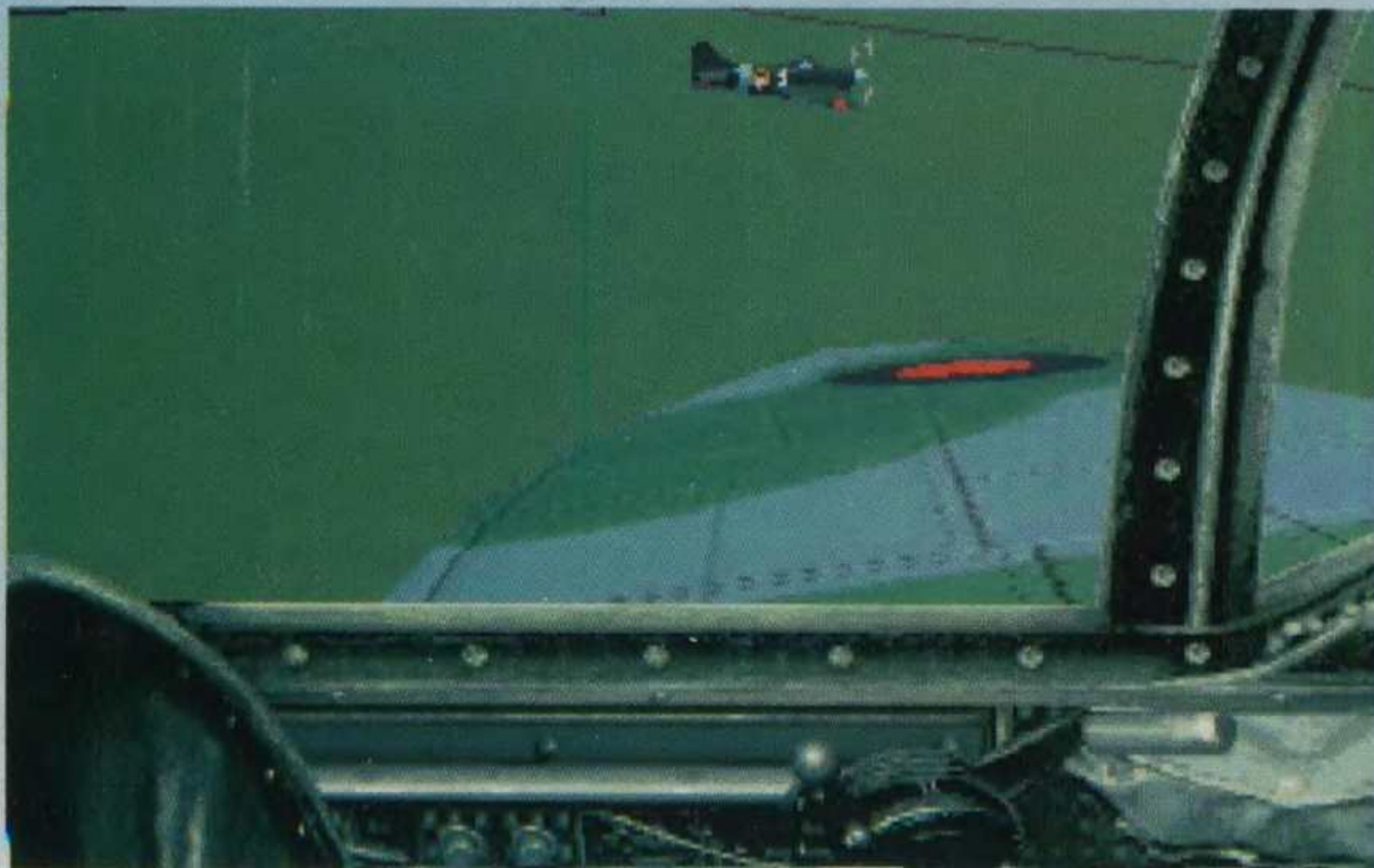
Przy ataku rakietami zalecam szybki lot nurkowy i umieszczenie atakowanego obiektu w celowniku. Rakiety należy odpalać z możliwie małej odległości.

Teraz trochę uwag o flaku (artylerii przeciwlotniczej). Pociągi praktycznie nie są broniące, posiadają jakieś pojedyncze karabiny maszynowe, które mogą zagrozić tylko podczas bardzo powolnego nalotu. Kolumny zmechanizowane broniące są przez samobieżne zestawy plot, które jednak przy szybkim ataku na niskim pułapie nie są niebezpieczne. Lotniska i koszary są silnie broniące, m.in. przez działka dużego kalibru (to te czarne chmurki, pojawiające się nagle tuż obok samolotu) oraz karabiny maszynowe (pomarańczowo—czerwone serie) — jest ich bardzo dużo. Nalot trzeba przeprowadzić szybko i sływać,





gdzie pieprz rośnie. Okręty posiadają własne stanowiska artylerii plot, ale statki handlowe



bronią się raczej słabo, natomiast na niszczyciele i większe jednostki należy zwracać uwagę.

Oprawa gry

Grafika — to niezła wektorówka. Samoloty są co prawda cieniowane, i mają tekstury na skrzydłach, ale obiekty takie, jak budynki, pojazdy, statki, są zlepkami kolorowych wielościągów. Chmury to też obiekty wektorowe, na szczęście horyzont jest cieniowany (nie zawsze). Pro-

gram pracuje w dwóch rozdzielczościach: 320x200 i 320x400, ale nie w SVGA — a szkoda.

Muzyka jest przeciętna. Podczas wyboru poszczególnych menu odgrywana jest stale tylko jedna melodyjka, którą uzupełnia inny podkład pod intro i inny pod scenę rozbicia samolotu (straszny shit). Znacznie lepsze są efekty dźwiękowe, np. podczas lotu słyszymy sugestywny odgłos pracy silnika, na który czasami nakłada się pomruk silników innych maszyn (całkiem

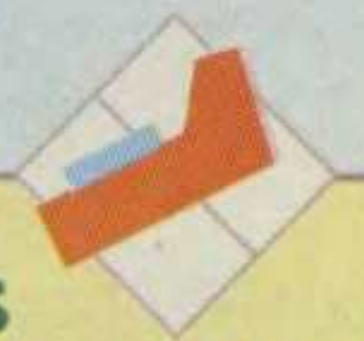
niezły efekt) oraz odgłosy wciąganego i wystawianego podwozia, a także kłap. Do tego dochodzą wybuchy pocisków flaku i serie z kaemów i działek. Trochę brakuje digitalizowanej mowy, byłoby weselej.

Podsumowanie

Aces over Europe jest symulatorem bez żadnych znaczących wad, ale też nie wyróżnia się niczym specjalnym. Można odnieść wrażenie, że jest to tylko dodatek do Aces of the Pacific.

Wymagania sprzętowe są standardowe: PC 386, 2 MB RAM.

**col. „Red Killer”
Kozlovski**



ACES OVER EUROPE

Dynamix 1993
Symulacyjna
IBM PC

Grafika		75%
Dźwięk		60%
Grywalność		80%
Pomysł		70%
Ogółem		70%

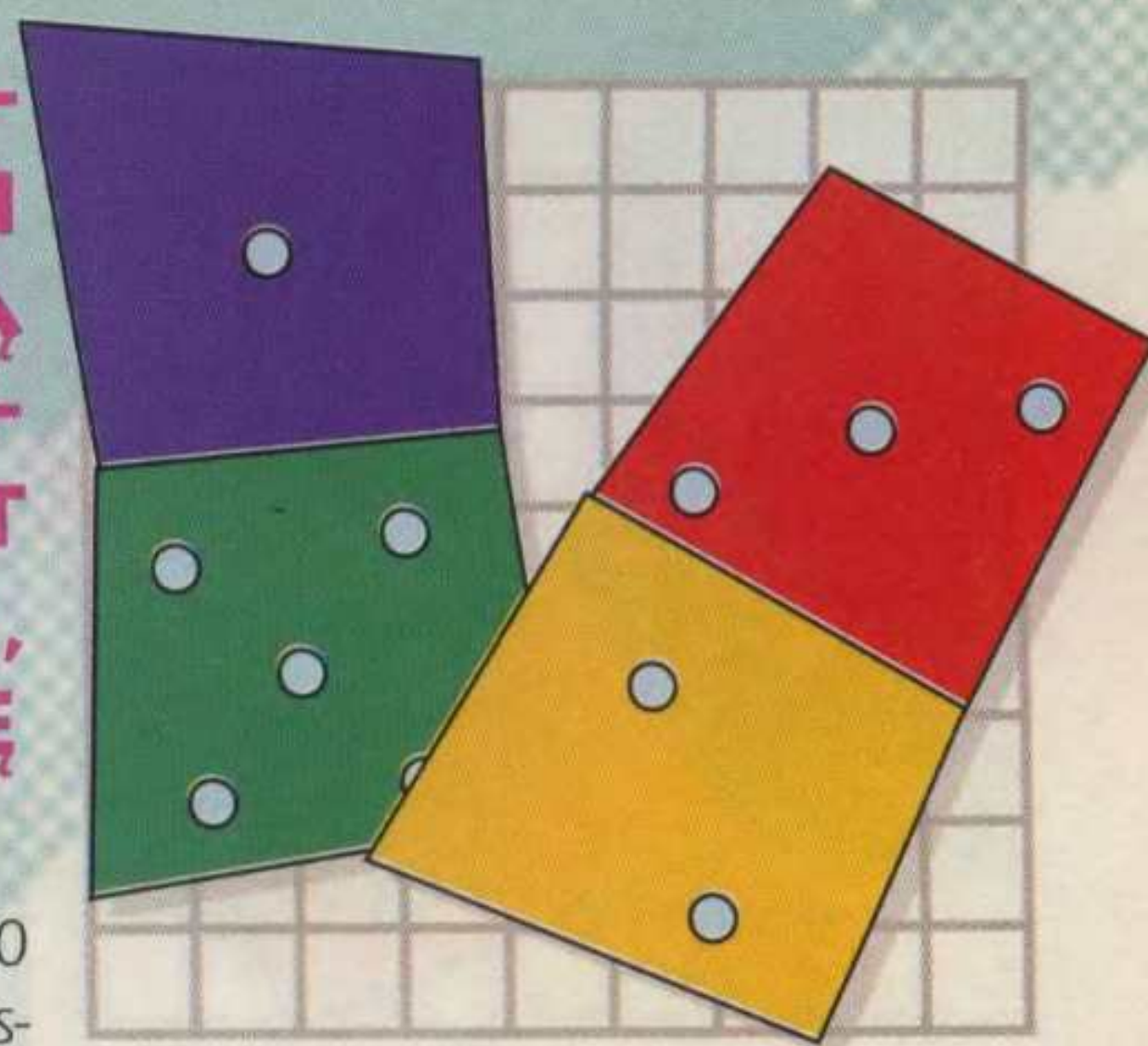
LĄDOWANIE W NORMAN- DII

6 czerwca 1944 r. do brzegów Normandii przybiła aliancka flota inwazyjna, licząca ok. 6400 okrętów. Wśród nich były monitory, okręty liniowe, niszczyciele, krążowniki, trałowce, ścigacze okrętów podwodnych oraz

OKRĄGŁE ROCZNICE WIELKICH HISTORYCZNYCH WYDARZEŃ Z CZASÓW II WOJNY ŚWIATOWEJ SĄ ZNAKOMITĄ OKAZJĄ DO TWORZENIA OKOLICZNOŚCIOWYCH GIER. JEDNĄ Z NICH JEST D—DAY: THE BEGINNING OF THE END, WYDANA NIEDAWNO PRZEZ FIRMĘ IMPRESSIONS.

statki handlowe i łodzie desantowe. Całą operację wspierało lotnictwo: 3500 ciężkich, 1700 śre-

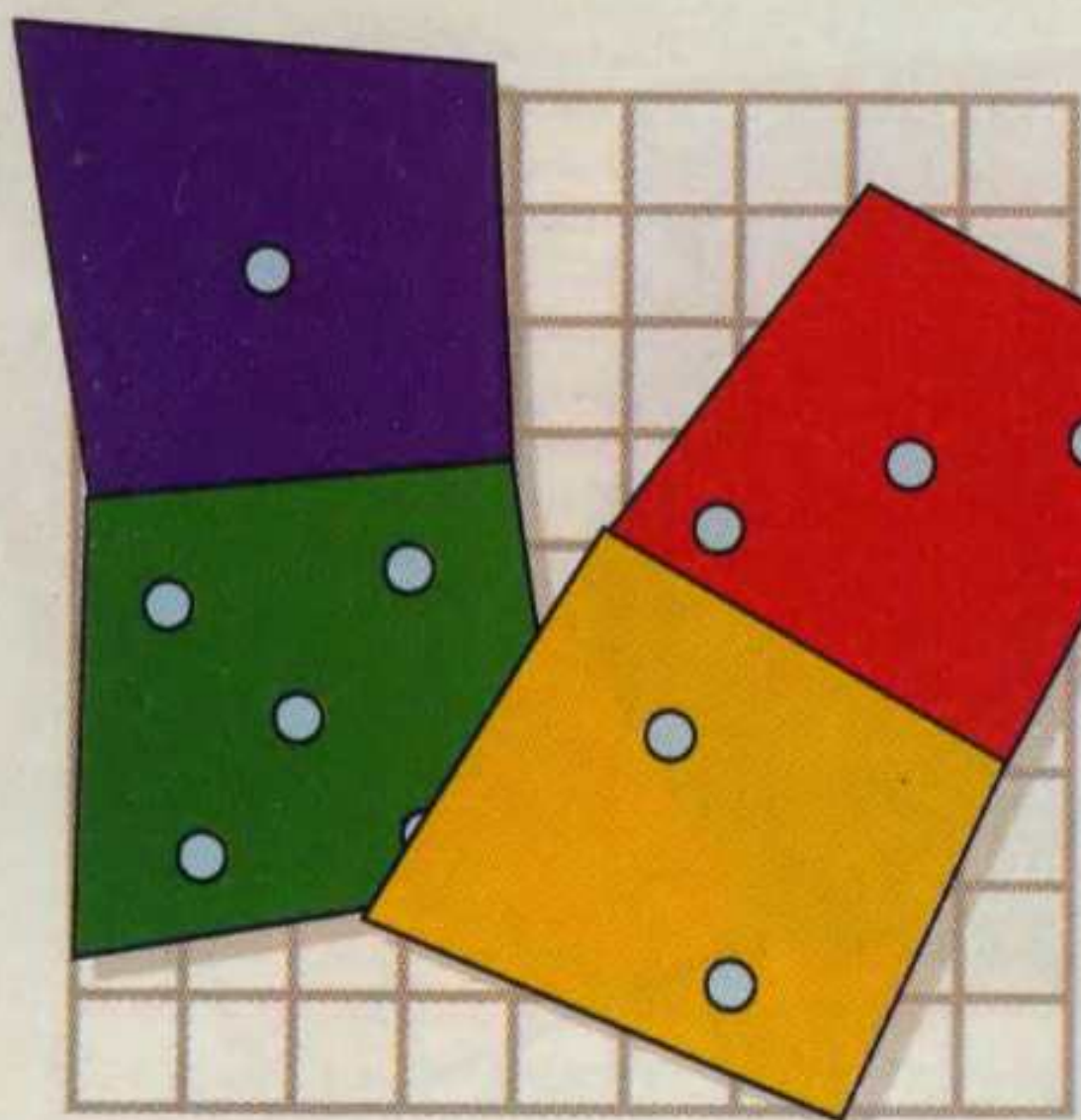
dnich i lekkich bombowców, 5500 myśliwców oraz 24 samoloty transportowe. Na terenie Normandii Niemcy posiadali kilkanaście dywizji pancernych oraz 6 dywizji piechoty. Tuż po północy dwie ame-



rykańskie dywizje powietrzno—desantowe (101. i 85.) wylądowały na plażach Normandii. Rozpoczęła się operacja "Overlord".

Niewielu uczestników tamtych wydarzeń dożyło dnia dzisiejszego. Nie przeszkadza to jednak nam, nowemu pokoleniu, wcielić się w postać jednego z ówczesnych generałów po stronie Aliantów lub Nacistów. Program D-Day: The Beginning of the End, wydany z okazji 50 rocznicy lądowania Aliantów w Normandii, daje nam taką możliwość.

Większość elementów obsługi programu zostało przeniesionych z gry Blue & Gray (też Impressions). Dotyczy to zarówno zasad sterowania, jak i całego systemu rozgrywania bitew (tzw. Micro Miniatures Battles).



Cel gry

Decyduje o nim, niezależnie od rodzaju scenariusza, wybrana przez nas strona konfliktu. I tak, jeśli dowodzimy wojskami Aliantów, to naszym zadaniem jest opanowanie wszystkich miast zajmowanych przez Nazistów. Z kolei oni, oczywiście, dążą do utrzymania dotychczasowych pozycji.



Uzbrojenie

Jest czym i kogo bić. Cała gama różnego rodzaju militariów daje nam duże pole do popisu. Niektóre jednostki (piechota) mogą być wyposażone w kilka rodzajów broni.

Mapa

obejmuje Wielką Brytanię, kanał La Manche i tereny dalej na wschód aż po Berlin. Grę rozpoczynamy w dzień lądowania, gdy zdecydowana większość oddziałów sprzymierzonych znajduje się jeszcze na terytorium brytyjskim. Część jedno-

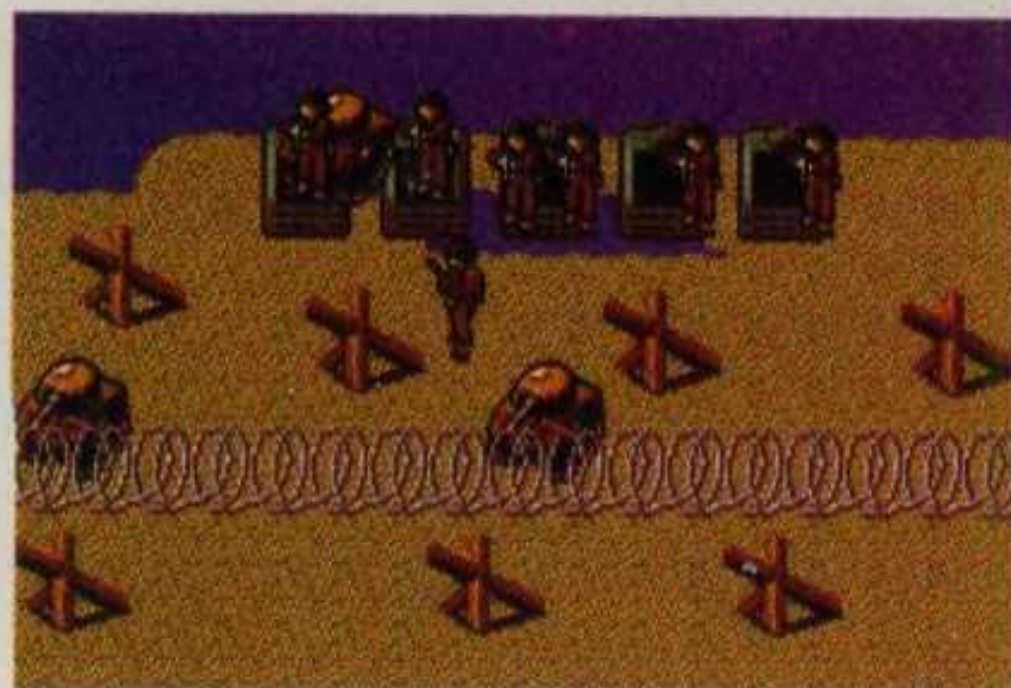


stek stacjonuje tuż przy brzegu, pozostałe nie przepawiły się jeszcze przez Tamizę. Szybki i sprawny transport kolejowy, następnie załadunek żołnierzy i sprzętu na statki desantowe i przerzut na francuskie plaże — to zadania dla wojsk



alianckich na nadchodzące 24 godziny.

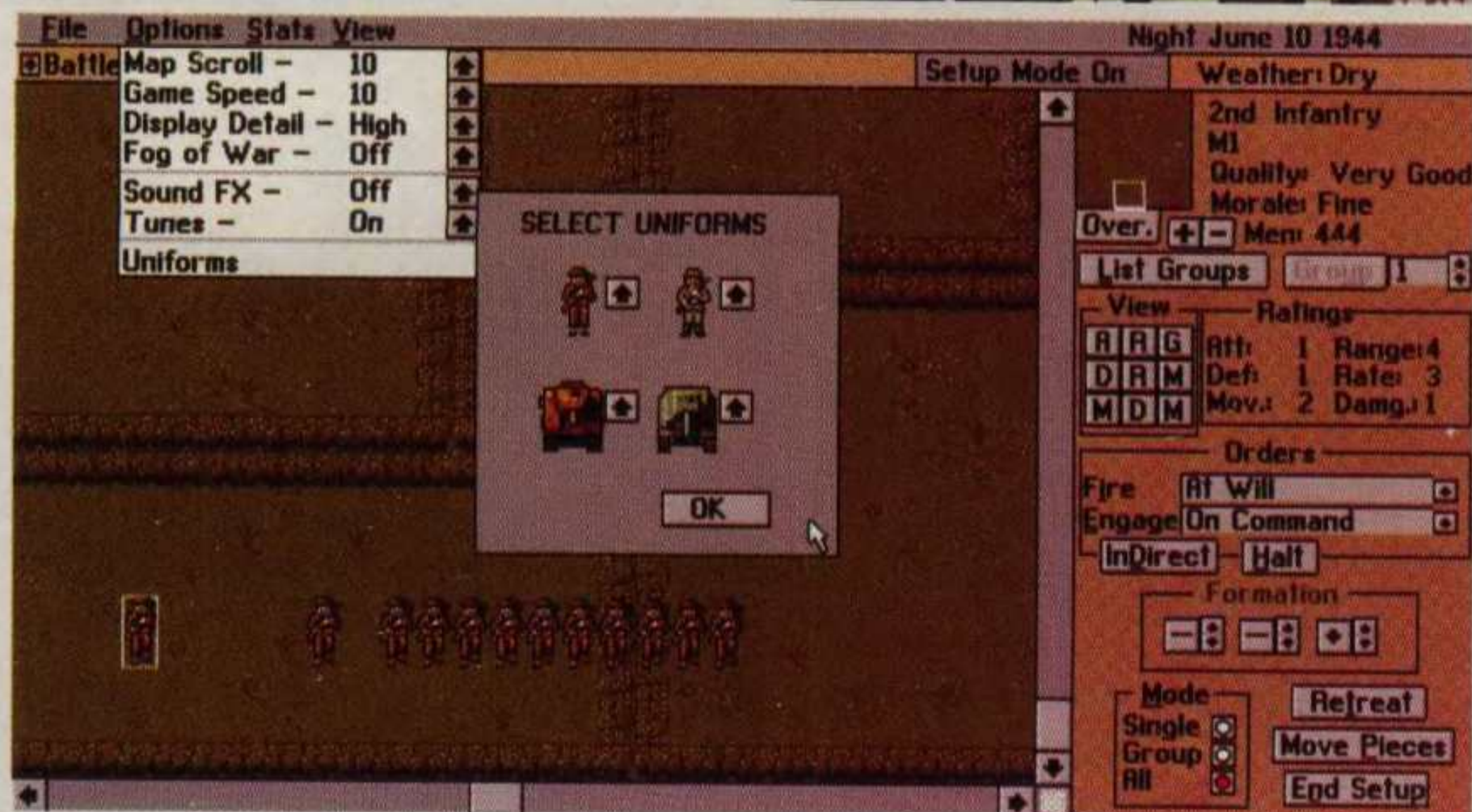
Niemcy, dysponujący znacznie mniejszymi siłami, nie występują tu w roli agresora. Ich jednostki, rozproszone na długości całego wybrzeża, a także w głębi kontynentu, powinny czym prędzej zostać przerzucone w sąsiedztwo terenu lądowania Aliantów.



Menu mapy zawiera wszystkie opcje niezbędne do kierowania dywizjami. Obsługa jest stosunkowo prosta, wymaga jednak sporej cierpliwości. Chciałoby się wybrać określoną jednostkę, zaznaczając ją kursorem na mapie, ale z niewiadomych przyczyn, twórcy



gry nie pokusili się o tak wygodny interfejs użytkownika. I tak odszukanie danego oddziału wiąże się z "przegrzebaniem" (klikając na ikonki [+] i [-]) wszystkich naszych zasobów (średnio kilkudziesięciu jednostek). Zajmuje to czasem kilka minut i doprawdy nie mamy pojęcia, jak mógł ktoś wpaść na coś tak genialnego?!



Bitwa

rozgrywa się na zupełnie innym panelu, na którym malutkie drzewka, pagórki i zabudowania stwa-



rzają miły dla oka widoczki. Polecamy tutaj skorzystanie z funkcji Zoom, która pozwoli na zwiększenie pola widzenia, co w czasie bitwy jest niezwykle istotne. Technika sterowania naszymi oddziałami polega w głównej mierze na określaniu miejsca, do którego powinny się udać. Oddziały możemy również łączyć i dzielić (Group), określać charakter ustawienia szyku bojowego (Formation), nakazać zatrzymanie (Halt) lub wycofanie (Retreat), poprosić o wsparcie lotnictwa lub marynarki (Indirect), czy też zakazać używania broni (Orders). Jak widać, nie jest tego aż tak dużo.



Uwaga! Podczas określania charakteru formacji należy zwrócić uwagę na kierunek ustawienia szyku oddziału (plecami w kierunku wroga atakuje się raczej kęs-ko).

Szybkość rozgrywania bitwy jest jednak skandaliczna. Kierowane przez nas jednostki odgrywają istny konkurs żabich skoków (na Amidze). Wynagradzają to efektowne potyczki dużych i różnorodnych oddziałów. Można zrezygnować z oglądania bitwy i pozostawić wszystko w rękach komputera (nie radzimy). Natomiast polecamy skorzystać



z opcji Move Pieces, tuż przed rozpoczęciem natarcia — oddziały nacyjnych zajmą określone pozycje.

Taktyka bitewna

Komputer nie jest wybitnym strategiem. Owszem, przetrzepać skórę to on doskonale potrafi, jednak pomaga mu w tym najczęściej nasza nieudolność. Dowodzone przez komputer jednostki nastawiają się najczęściej na statyczną obronę. Nieraz zaobserwowaliśmy, że wszystkie oddziały wroga pozostały na pozycjach wyjściowych, wprawiając nas w duże zakłopotanie. Jak to ugryźć? Stoi sobie cała armia i czeka. Zbaranieć można. Nie wiedząc co począć, każdy normalny (czyt. niecierpliwy) człek rzuciłby się do ataku. Błąd! My też daliśmy się na to nabrać, ale tylko raz.

Polecamy przybliżyć się na bezpieczną odległość, ustawić artylerię i czołgi (jeśli posiadamy) pod

Oznaczenie jednostek		
Symbol	Rodzaj wojska	Pkt. ruchu
i	piechota	4
I	piechota zmechanizowana	8
T	czołgi	8
a	artyleria	4
P	oddziały spadochronowe	4
C	okręty wojenne	20
S	okręty transportowe	20
E	jednostki inżynieryjne	4
H	centrum dowodzenia	4
A	artyleria zmechanizowana	8
D	jednostki zaopatrzeniowe	4
R	pociąg	12
B	samoloty bombowe	80
F	samoloty myśliwskie	40—90
N	samoloty myśliwskie (nocne)	40—80
b	samoloty myśliwsko—bombowe	40—80

Broń strzelecka			
	Zasięg (l. pól)	Siła rażenia	Odporność
M 1	4	3	1
Lee Enfield	4	3	1
Mauser	4	3	1
Thompson	2	4	1
Sten	2	4	1
MP 40	2	4	1
30.50 MG	10	5	10
LMG	4	5	1
60.80 Nortar	16	2	3

oddelegować jeden mały oddział, który zajdzie od tyłu jednostki artylerii wroga. Jeśli ta misja się powiedzie, zwycięstwo w większości wypadków jest prawie zapewnione. Jeśli taka misja zakończy się fiaskiem, pozostaje nam liczyć na celne "oko" naszych artylerzystów i w miarę uszczuplenia sił przeciwnika, przybliżyć się jed-

Broń pancerna			
	Zasięg (l. pól)	Siła rażenia	Odporność
Sherman M4	37	2	3
Stuart M5	29	2	3
M 7	44	2	3
Churchill	37	2	3
Cromwell	37	2	3
Panzer IV	37	2	3
Panther	37	2	3
Wespe	42	2	3

Artyleria			
	Zasięg (l. pól)	Siła rażenia	Odporność
155 mm Howitzer	49	1	3
105 mm Howitzer	44	2	3
155 mm Gun	84	1	3
4.5 Gun	49	1	3
25 Pounder	49	1	3
6 Pounder	49	1	3
115 mm Howitzer	42	2	3
150 mm Howitzer 117	1	3	

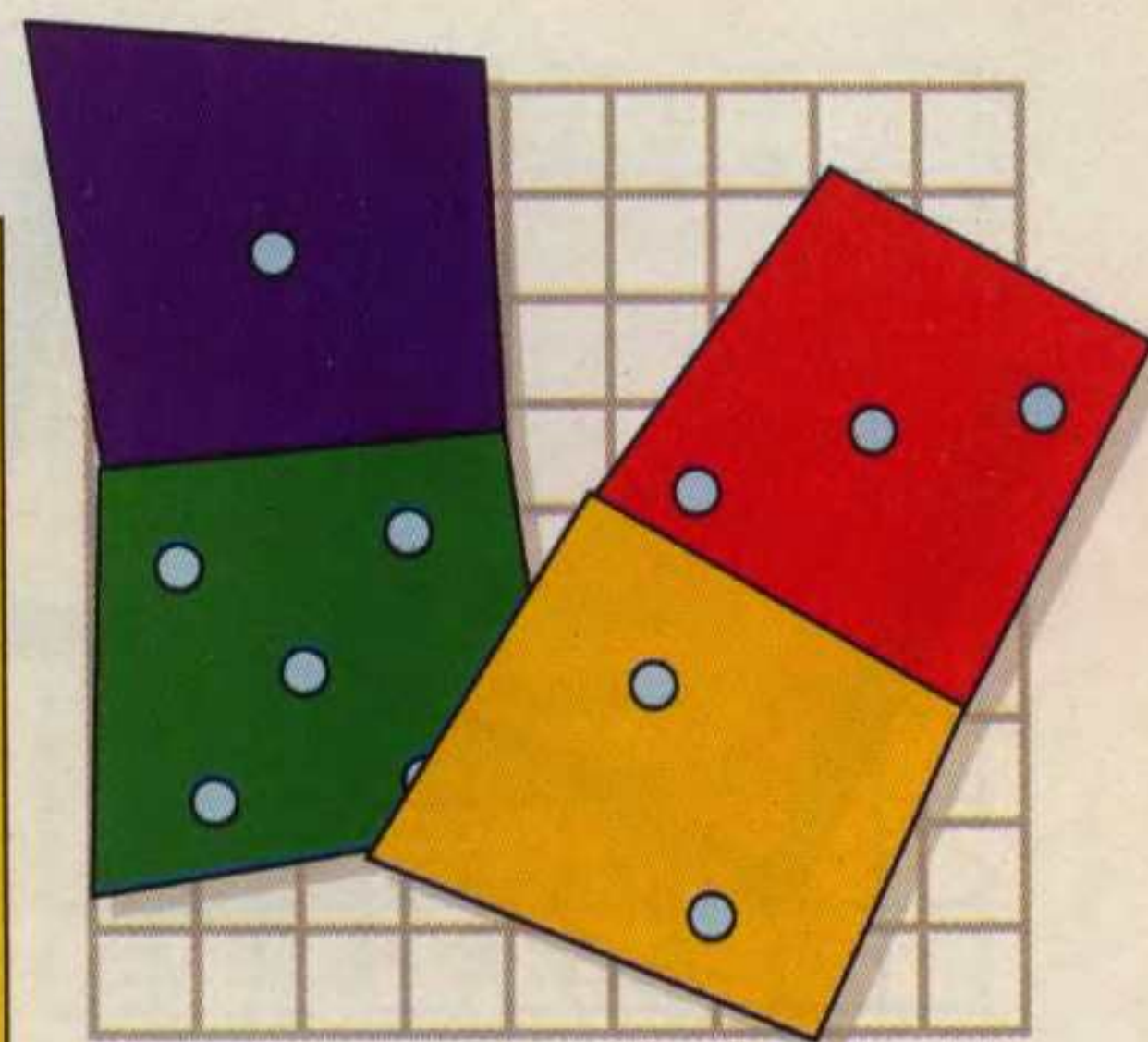
nostkami piechoty na całej długości frontu. Przestrzegamy przed brawurowymi rajdami czołgów

wprost pod ogień artylerii, albo w bliskie sąsiedztwo piechoty wroga, bo zakończy się to tragicznie.

Teren walki

Ukształtowanie terenu ma ogromny wpływ na zachowanie i mobilność jednostek:

- trawiaste łąki nie zmieniają tych parametrów;
- rzeki, morze i plaża zmniejszają mobilność oddziałów;

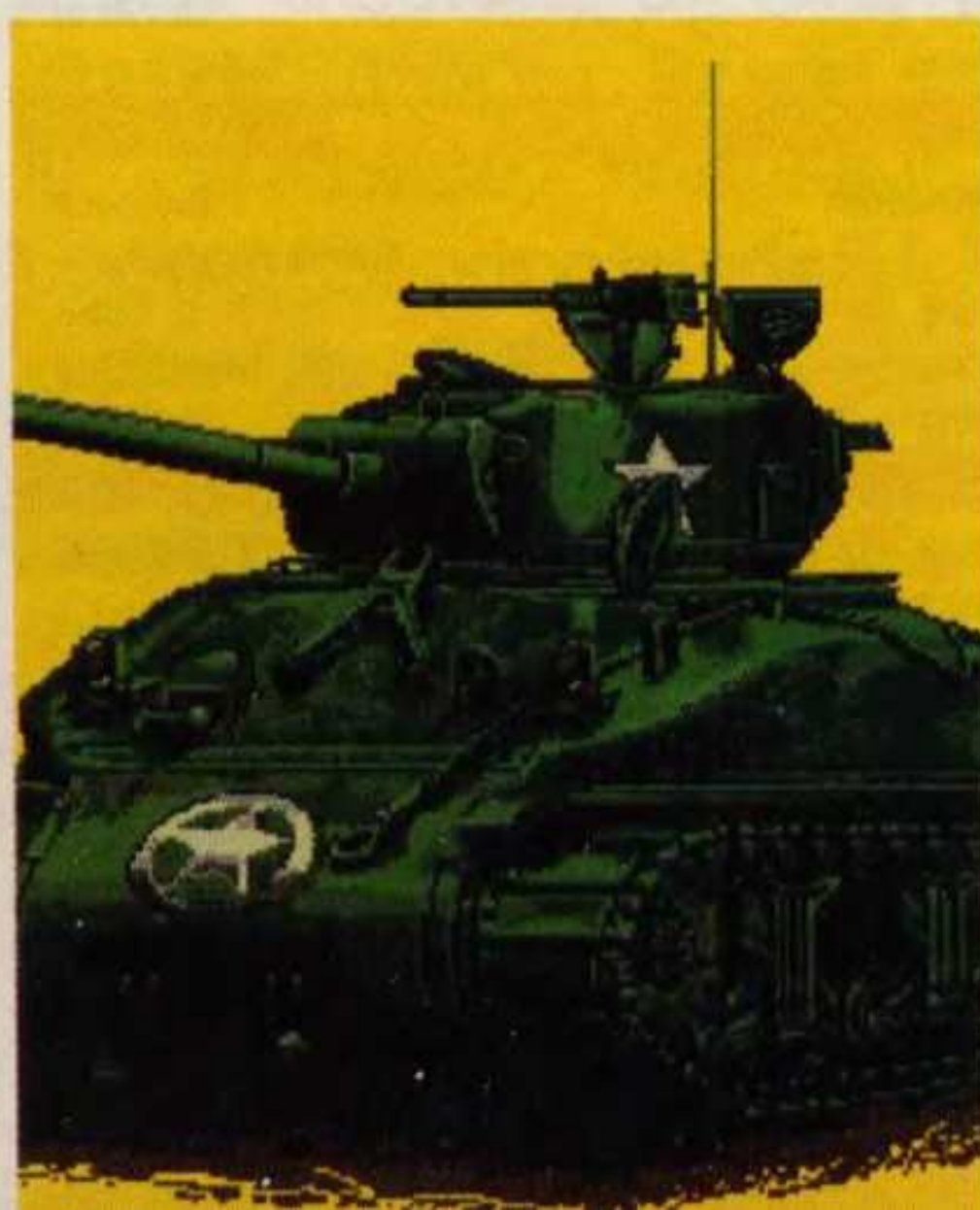


- lasy, barykady i zabudowania ograniczają mobilność, ale zwiększają możliwości obronne;
- wzniesienia zmniejszają mobilność, ale ułatwiają atak i obronę;
- kamieniste podłoże pogarsza mobilność.

Na tym koniec porad taktycznych. Był to tylko czubek góry lodowej w porównaniu z problemami, którym przyjdzie wam stawić czoła. Jeśli już przy czołe jesteśmy — to czołami!



pobliskim lasem. Następnie z piechoty stacjonującej na zapleczu



W D—Day graliśmy na Amigach (500 i 1200), ale część grafiki ekranowej pochodzi z wersji na Peceta, co powinno być widoczne gołym okiem.

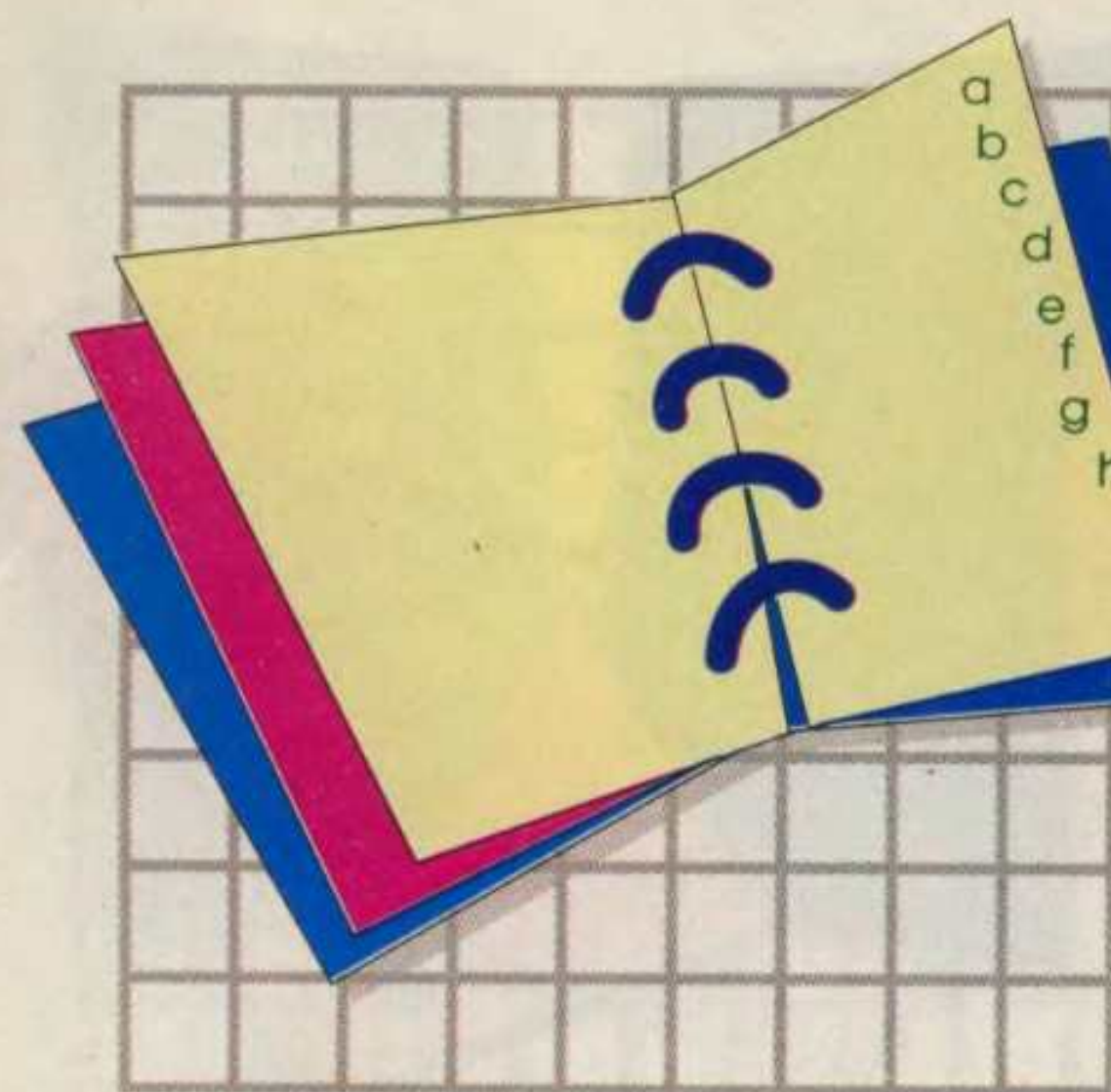
Ściera & RobBo i Kot



D-DAY

Impressions 1994
Strategiczna
Amiga, Atari ST, IBM PC

Grafika		75%
Dźwięk		50%
Grywalność		75%
Pomysł		80%
Ogółem		75%



Zgodnie z zapowiedzią, raz na trzy miesiące publikujemy listę punktów sprzedaży, w których możecie nabyć niekrajowe programy. Lista w Katalogu została uporządkowana wg alfabetycznej kolejności miast, a jeśli w danym mieście jest kilka punktów sprzedaży — to wg nazw ulic.

Biała Podlaska	
Jedrek	pl. Wolności 12 A
Białystok	
Kolon	Lipowa 10
Rcamp	Wyszyńskiego 6a/16
Bielsko-Biała	
Optimus SEKO	Bogusławskiego 17
Księgarnia Akademicka	Mickiewicza
Microman	pl. Wolności 3
Corvex	Stojalskiego 44
Bochnia	
Bit Line	Floris 12
Bydgoszcz	
Bezet	Jagiellońska 103
PC Bazar-Serwis	Sienkiewicza 17a
Info-Panda	Śniadeckich 50
Bytom	
Bross Computers	Arki Bożka 4
Kram-Sezam	Gilwicka 17
BestCom	Kolejowa 8
Ancom	Maniuszki 20
Chorzów	
Atares	Truchana 35
Commex	Wolności 54
Ciechanów	
Graffix	Batalionów Chłopskich 17a
Częstochowa	
Nexus	al. N.M.P. 2a
Drzaja	Mirowska 6
J Soft	Śląska 6 m. 15
Computer Center	Waly Dwernickiego 1
Dąbrowa Górnicza	
Giallo	3 Maja 4
Zam	Kasprzaka 6
Dębica	
Fikus	Kraśnińskiego 1
Miro	T. Gawryśa 2 (22 Lipca 2)
Elbląg	
Leotex	Nowowiejska 6 paw. A
Gdańsk	
Artica	Jana Matejki 6
Dąbrowski Jan	Marii Konopnickiej 16a/3
Elektronika	Pnińskiego 3
Ami-Comm	Waly Jagiellońskie 1
Gdynia	
Motus	Abrahama 11
Gliwice	
Księgarnia Mercurius	Konstytucji 14 b
Satcom	Zwycięstwa 23
Goleniów	
Sprzęt komputerowy R. Woźniak	Kościuszki 6/26
Gorzów Wlkp.	
Digitech	Chrobrego 2
Janki	
Elektroland	al. Krakowska 11

Jarosław	
Amar	Piastów 38
Jastrzębie	
Inter	Łowicka
Jastrzębie Zdrój	
Ami	Mazowiecka 1
Jaworzno	
Hex	Słowackiego 4
Kalisz	
Martronic	Młynarska 109
Katowice	
Rodent	al. Korfańtego 51
Basta	Drozdów 13b
Catom (DH Skarbek)	Mickiewicza 4
Progos	Moniuszki 3
Gepard	Piotra Skargi 6
Mikroman	pl. Rostka 3
Księgarnia Techniczna	Żwirki i Wigury 33
Kielce	
ACS	Leśna 7
Zeto	Śniadeckich 33
Koszalin	
Timsoft	Kościuszkowców 8
Kraków	
Bit Plus	Bieżanowska 1
Labeo	Długosza 2
Bit Plus	Floriańska 24
Rexcomp	Józefińska 16
Księgarnia E. Markiewicz	Na Kozłowie 8
Tron	pl. Matejki 10
Księgarnia PLJ	pl. Matejki 2
Qumak	pl. Szczepański
Księgarnia Techniczna	Podwale 4
Qumak	Poselska
User	Potiebn 10/23
Kłopot Komputerowy	Węgierska
BajPCtek	Wiślna 8
Doktor Q	Zamkowa 3
Kraśnik	
Zakład Informatyki	Zielińskiego 10/16
Kutno	
ZTK Bitam	Jagiełły 2
Legnica	
Info	Złotyrska 6
Leszczyny	
Agnus	Broniewskiego 8
Lublin	
Pomarex	Bernardyńska 20
Return	Fabryczna 3a
Pomarex	Ogrodowa 3
X-Y-Z	Okopowa 6
Protech	Przy Stawie 2
Pomarex	Zamojska 26 paw. WZGS
Łomża	
Novum	Spokojna 9a
Łódź	
Arete s.c.	1 Maja 37/31
Arete	Kościuszki 101
Computer Center	Piotrkowska 153
Megamex	Piotrkowska 153
M-Niki	Piotrkowska 175/177
ZTK Bitam	Piotrkowska 235
Computer 2000	Piotrkowska 38
Elektronika	Piotrkowska 39
Computer Center	Piotrkowska 82
Datex	Pojezierska 90a
Mielec	
Mikro	Fredry 1
Hermes	Gagarina paw. Dedal
Taran	Traugutta 7
Mszana Dolna	
Eddy	Starowiejska 75
Mysłowice	
Hi-Tech	Bytomska 3
Nowy Targ	
BD	Rynek 35
Nysa	
Bitcomputer	Królowej Jadwigi 13
Olsztyn	
Sprzęt komp. R. i W.Kabala	Dąbrowszczaków 8/9

Opole	
Satcom	DH "Opolanin"
HMS Computers s.c.	Krakowska 41a
Ami-Go	Końskiego 43
Atabajt	Ozimska 48b
Megabajt	Reymonta 23
Ostrowiec Sw.	
PC Komputer	Ogrody 11a
PC Komputer 2	Sienkiewicza 64
Pabianice	
Dik Soft	Bracka 54
Piaseczno	
Discomp	Kościuszki 4
Piotrków Trybunalski	
ZTK Bitam	Łódzka 44/21
Omega	pl. Kościuszki 8
Płock	
Wektracom Systemy Komputerowe	al. Kobylińskiego 14
Rewex	Tumska 10
Police	
Komputer Studio	Przyjaźni 19
Polkowice	
Cubitus s.c.	Głogowska 19
Poniatowa	
Studio Komp. Chip	Brzozowa 7/8
Poznań	
On Line	3 Maja 47
Kombit	Oś. Wichrowe Wzgórze 105a
Sanservice	Oś. Zwycięstwa paw. 110
Book Service	Podgórna 8
Beta	Pułaskiego 24/2
Gigabit	Ratajczaka 25/5
Metro Arome	Ratajczaka 31
Puławy	
Dom Chemika	Wojska Polskiego
Przemyśl	
Six-Studio	Rejtana 3
Racibórz	
Bit	Browarna 2
Matarl	Opawska 12
Radom	
RAM	Dębowa 54/1
Rybnik	
Microman Plus	Rynek 4
Agnus	Sobieskiego 23
Rzeszów	
Dabi-Komputer	Bernardyńska 5
Arma s.c.	Dąbrowskiego 16
Quatro Computers	Matejki 2
Infox	Piłsudskiego 31
Dabi-Komputer	Podwisłocze 46
Bajt	Rejtana 33
Salon Komputerowy Chip	Solarza 18/6
Dabi-Komputer	Szopena 21
Domar	Zygmuntowska
Siedlce	
Vena	Kilińskiego 11
Sieradz	
Inwar	Bohaterów Września 61
Sochaczew	
Fuks	Warszawska 21
Sopot	
Xero-Atari	Parkowa 41
Sosnowiec	
Dynamic	Modrzejewskiej 16
ART	Powstańców 18a
Stalowa Wola	
Joker	Mickiewicza 15
Dabi-Komputer (DH "Alicja")	Popieluszki
Suwałki	
F-X	Korcza 2a
Gemark	Os. II bł. 2 m. 17
Szczecin	
PHU Marktom	Dworcowa 2
Gil	Kardynała Wyszyńskiego 13
Bilang	pl. Rodła 8
Bilang	Świętopełka 5/6
Bilang	Węgierska 5
Szczecinek	
Artcom	E. Plater 25
PHU Sky	Mirostawskiego 7 A

Swidnica	
Studio Komp. Commodore	Leśna 28/3
Swinoujście	
RRK Computers	Końcowa 22/11
Tarnowskie Góry	
PHU Fampol	Saperów 6c/5
Tarnów	
Kwant	Rynek 14
Tomaszów Mazowiecki	
Asa	Warszawska 10
Toruń	
Floppy Computer Systems	Broniewskiego 33
Joad	Kopernika 40
PPHU Warex	Kościuszki 41/47
Floppy Computer Systems	Szeroka 33
Tychy	
Videobit	Ks. Król. Hłonda 77
Romeks	Paprocińska 54
Warszawa	
Digital	Al. Jerozolimskie 2
Nowa Technika	al. Solidarności 129/131
JTT Warszawa	Barczyka 20
Amiga s.c.	Batorego 10
Bacpol Sp. z o.o.	Chelmska 18
Next	Chłodna 33
Simple	Chmielna 98
Olbert	Chruścińskiego 45
Master	Cybsa 4
Joker	Czerniakowska 58 A
AS Studio Komputerowe	Gen. Abrahama 4
Mirage Software	Gen. Abrahama 4
Studio Minikom. J.Zaporska	Goluchowska 9/43
Zakład Usług Komputerowych	Grochowska 84
APN Promise	Grójcka 65 a
Comp Art	Hoża 43/49
Oskar	Igańska 26
Mikrokomputery S.A.	Jana Pawła II 26
Comtech Wektor	Jana Pawła II 46/48
Salon Sprzedaży	Kasprowicza 81/85
Grom s.c.	Lewartowskiego 17
Karbu Sp. z o.o.	Łukowska 17a
Aviks	Marszałkowska 56
Elektronika	Mokotowska 51/53
Tech Trade Share Company	Okrąg 3
Computer Systems	Piękna 31/37
Hala Marcpol	pl. Defilad
Sanservice	pl. Konstytucji 6
Księgarnia PLJ	Poznańska
Setup-Plus	Putawska 107 A
J&B	Robotnicza 10
Sklep firmowy	Siemniewskiego 3
Nowa Technika	Świerczewskiego 129/131
Protech Trading	Świętokrzyska 34
CompuSoft	Zabińskiego 5/56
W.K.W. Grażyna Kowalczevska	Żelazna 32
Comtech Wektor	Żółkiewskiego 44
Włocławek	
M-Soft	Łanowa 29
Natallasoft (DT. Wiślanin)	Witosa 4
Wodzisław Śląski	
Agnus	Ks. Konstancji 15
Electronic	Powstańców Śląskich 13
Wrocław	
JTT Computer Sp. z o.o.	Braci Głerymskich 156
Promer Shop	Rynek-Ratusz 15
Ken	Św. Antoniego 2/4
Elektronika	Św. Mikołaja 56/57
Zabrze	
Marmet InterPlay	3 Maja 19
Zamość	
Derkom	Orla 16
Zduńska Wola	
ZTK Bitam	pl. Wolności 20
Zgierz	
Sklep Komputerowy	Parzęczewska 21
Zielona Góra	
C.H. Polmozyt	Francuska 52
Vadim	Kupiecka 28
C.H. Topaz	Westerplatte 13
Zory	
Joysticka	Oś. Księcia Władysława
Unicom s.c.	Oś. Księcia Władysława 7e/29

tete

TIPS & TRICKS

Alleluja!

Grudniowa wkładka „tete” wygląda inaczej niż zwykle. Oprócz kolejnego odcinka Klubu Maniaków Frontiera, znajdziecie tu m.in. ściągawkę do gry Might&Magic 3-4-5, która powinna pomóc mniej doświadczonym graczom RPG, po obowiązkowym zaliczeniu artykułu Jacka Piekary (w tym Gamblerze). Tym razem dawka drobnych tipów jest mniejsza niż w poprzednich numerach, za to na pewno przyda się Wam indeks tytułów gier, które pojawiły się w Gamblerze w 1994 r.

Po raz ostatni przypominam o nadsyłaniu propozycji do **Klubu Cywilizacji**. Jeśli nadal nie będzie odzewu — nie będzie miejsca na łamach „tete” dla tej wspaniałej gry!

Główna Nagroda „tete” — 3 mln zł, w konkursie na najlepszego, najciekawszy TIP numeru, nie znalazła właściciela. Części tej nagrody, po kawałeczku, otrzymują: **Maciej Błażejczyk** z Koszalina, **Sebastian Kwizdziński** z Bolszewa, **Tomek Wasiuk** z Chełma i **Rafał Malicki** ze Szczecina.

Fałszywką w nr. 10/94 była gra HELLGATE, na konkurs „Bystrego Szperacza” nadesłaliście 73 odpowiedzi, w tym aż 17 prawidłowych. A wydawało mi się, że nieźle utrudniłem Wam zadanie.

PRAKTYCZNE PORADY CZYLI RATUJ SIĘ JAK KTO MOŻE

indeks

Alleluja!	35	LEMMINGS NEW YEAR (Amiga)	40	SUPER HANG—ON (Amiga)	48
KMF FRONTIER KLUB	36	LETHAL WEAPON (Amiga)	40	SYNDICATE (Amiga)	48
ŚWIAT MOCY I MAGII (IBM PC)	37	LION HEART (Amiga)	40	SYNDICATE (IBM PC)	48
MIGHT & MAGIC 3 (IBM PC)	38	LOTHAR MATTHAUS (Amiga)	40	TITUS THE FOX (Amiga)	48
MIGHT & MAGIC 4 (IBM PC)	38	MEGA—LO—MANIA (Amiga)	40	TREASURE ISLAND DIZZY (Amiga)	49
MIGHT & MAGIC 5 (IBM PC)	38	MEGA—LO—MANIA (Amiga 1200) ..	47	TURTLES 2 (Amiga)	49
ADDAMS FAMILY (Amiga)	39	MORTAL KOMBAT (Amiga)	47	UGH (IBM PC)	49
ADVENTURES		MORTAL KOMBAT (Amiga 600)	47	VAXINE (Amiga)	49
OF ROBIN HOOD (Amiga)	39	MORTAL KOMBAT (IBM PC)	47	VIZ (Amiga)	49
ARKANOID (Amiga)	39	MOVEN (Amiga)	47	WALKER (Amiga)	49
ARKANOID 2 (Amiga)	39	OH NOI MORE LEMMINGS (Amiga) ..	47	WIKING CHILD (Atari ST)	49
A—TRAIN (Amiga)	39	OVERLORD (IBM PC)	47	WING COMMANDER 2 (IBM PC)	49
BOB'S BAD DAY (Amiga)	39	PERIHELION (Amiga)	47	WINGS (Amiga)	50
BODY BLOWS (Amiga)	39	PIRATES! (Amiga)	47	WINGS OF DEATH (Amiga)	50
BUMPY'S (IBM PC)	40	PIRATES! GOLD (IBM PC)	47	WINTER CHALLENGE (IBM PC)	50
CANON FODDER (Amiga)	40	PREDATOR (Atari ST)	47	WIZBALL (Amiga)	50
CANON FODDER (IBM PC)	40	PRINCE OF PERSIA (Amiga)	47	WOLF CHILD (Amiga)	50
DEFENDER (Amiga)	40	RAILROAD TYCOON (Amiga)	48	WOLFENSTEIN 3-D (IBM PC)	50
DELIVERANCE (Amiga)	40	S.D.I. (Amiga)	48	WWF EUROPEAN RAMPAGE (Amiga) ..	50
DESERT STRIKE (Amiga)	40	SECOND SAMURAI (Amiga)	48	WWF WRESTLEMANIA (Amiga)	50
DOG FIGHT (Amiga)	40	SETTLERS (Amiga)	48	XENON MEGABLAST (Atari ST)	50
EDDIE BOY (Amiga)	40	SHADOW DANCER (Amiga)	48	X—WING (IBM PC)	50
F—117A (Amiga)	40	SIMCITY (IBM PC)	48	ZOOL (Atari ST)	50
JAGUAR XJ—220 (Amiga)	40	SIMCITY 2000 (IBM PC)	48		
KENTUCKY FRED CHICKEN (IBM PC) ..	40	STREET ROD 2 (Amiga)	48		

z takich metod zdobycia nagrody!

Na Mikołaja mały upominek — wśród tipów ukryłem najłatwiejszą w historii „tete” fałszywkę, ale już 20 grudnia mija termin nadsyłania odpowiedzi. Smacznego jajka życzy

Mutator

nie fair. Paweł P. (Zielona Góra) próbował serią kartek, ale i tak nie trafił. Natomiast Elżbieta C. (Duszniki Zdrój) i Paweł K. (Wrocław) nadesłali podwójne odpowiedzi i mimo że raz trafili — nie brali udziału w losowaniu. Honorowy Szperacz nie korzysta

Firma **IPS Computer Group** ufundowała atrakcyjne nagrody w postaci licencyjnych gier komputerowych, które wylosowali: **Jadwiga Bohun** (Szczecin), **Maciej Dziejcz** (Poczesna), **Wojciech Grynowicz** (Kozienice).

Znowu wyłowiłem szperaczy grających

KMF FRONTIER KLUB

Witajcie ludkowie. Nie mam pomysłu na początek, więc przejdę od razu do Meritum, stojącego obok, i zacznę pisać ten odcinek KMF. Jeszcze obowiązujące hasło:

PRECZ Z DWUDZIESTOMEGABAJTOWYMI MOLOCHAMI!
FRONTIER GÓRA!

PORADY SPOD LADY

„Jeśli zniknęły Ci z planety nazwy stacji, to kliknij na nią lewym przyciskiem myszki. Jeśli na mapie gwiazdnej nie chce Ci się włączyć autopilot, wyjdź na ekran zewnętrzny statku i wejdź z powrotem do mapy. Teraz autopilot zadziała. Odkryłem, że urządzenie Laser Booster Unit działa tylko w połączeniu z ECM System oraz wtedy, gdy nie masz zamontowanego Hull Auto Repair System i Naval ECM System.

Tutaj muszę się pochwalić -> latam już 25 lat i wreszcie uzyskałem tytuł Dangerous!

Jeśli chcesz szybko zarobić, a brzydzisz się narkotykami i bronią, kup na Ziemi Luxury Goods lub roboty i sprzedaj je na Van Maanens Star (dwa skoki hyperspace). Panuje tam socjalizm i zabronione jest prawie wszystko, a policja żałośnie nieporadna. Nigdy mnie nie złapali!

Odkryłem, że gęba handlarza (handlarki) nielegalnymi towarami jest ściśle związana z nazwą korporacji:

1. Noble's — baba w koku, szara szminka, szare ubranie
Haynes — baba na jeża, w zielonym ubraniu
Darkes — facet bez okularów, w brązowym
Stephard — baba na jeża, w czerwonym
Cooper Warehouse — facet bez okularów, w zielonym
Kohl — baba z kolczykiem, w czerwonym
Nakasone — baba na jeża, w niebieskim
Nakamichi — facet z długimi włosami, w niebieskich okularach
Holdings — facet w czarnych okularach, w czarnym ubraniu
de Gaul — baba na krótko, czarne włosy, czarne ubranie
Schmidt — baba na krótko, zielona szminka, zielone ubranie
Hornest John Lloyd's — baba na długo z kolczykami, w czerwonym ubraniu
Perez's — baba na jeża, na szaro, szare kolczyki
Carter's — baba na krótko, w zielonym, jeden kolczyk.
2. Noble's — facet w czerwonych okularach i czerwonym ubraniu
Darkes — facet na jeża, bez okularów, w zielonym.”

Commander BB, Miedźna, Jowisz.

„Facece to baza główna Imperium, a Eta Casiopea to baza główna Federacji. Można tam znaleźć kilka ciekawych misji i zarobić na handlu, gdyż zawsze czegoś tam brakuje.”

Commander MM, Dziwnów, Iobei.

„Co do Money... Istnieją systemy pod panowaniem komunistów, np. YZ Canis Minouris [2,0], gdzie wszystko jest zakazane (oprócz Radioactives) i przez to drogie. Niedaleko (16,33 ly) znajduje się system Ross 47, gdzie można kupić Nerve Gas i inne zakazane specyfiki, gdyż w tym systemie wszystko jest legalne. Wystarczy mieć statek o odpowiednim zasięgu...”

Commander TS, Noname, Nowhere.

„Witajcie kury tonerem nadziewane! (...) Aby otrzymać rangę Elite wystarczy wlecieć bez pozwolenia do układu Ross 128 (wersja PC, ST).” [Uwaga — nie sprawdzone! — red. Traktor]

Commander dr McMarius, Ziemia, Układ Słoneczny

„1. Nie publikowaliście rang Elite: Harmless -> Mostly Harmless -> Poor -> Below Average -> Average -> Above Average -> Competent -> Dangerous -> Deadly -> Elite.

2. Za przestępstwa: Clean <-> Offender <-> Cryminal <-> Outlaw

Fugitive.

3. Spis wszystkich odznaczeń: Cetificate of Valour, Starburst, Purple Omega, Vernillion Crest, Blue Excelsior, Frontier Medal, Crimson Brassard, Black Polygon, Golden Spike, Platinum Cross, Legion of Honour, Celestial Warrior, Ross 128 Prision Permit, Commune Visitor's Permit.

4. Statek Mirage — latają nim oficjele Empire i Mercenary. Tonaż — 5700 t, przyspieszenie — od 28 do 34 g, załoga — 5 osób.” [Uwaga!!! Dalszy ciąg tego wstrząsającego listu Commandera, który oblatywał Mirage, za miesiąc!!! — red. Traktor]

Commander Darek, Słupsk, Facece

PROBLEMY WIEKU MŁODZIEŃSZEGO

„Zająłem się wydobywaniem minerałów z asteroidów w systemie Sol w celu podniesienia Elite Ranking. Udało mi się awansować z Average na Competent i nagle wyskoczył problem. Przy którymś nalocie (wydobywam materiały systemem Ostrzał Asteroidy — Rozwałka Materiałów) pojawił się komunikat z Pilot Federation o treści „Right on Commander”. Powtarza się on przy co trzecim nalocie. Co to oznacza i czy pomoże zaprzestanie wydobywania i powrót do systemu Sol po pewnym czasie?”

Komunikat ten pojawia się, gdy federacja pilotów zaliczy Ci zestrzelenie asteroidu do ogólnej rangi Elite. Postrzelaj tak kilkadziesiąt minut, a możesz liczyć na jej podwyższenie.

„Czy Radioactives uzyskane dzięki użyciu Military Drive (lub kupione na stacji), a następnie wyrzucone z ładowni i zestrzelone, przyczyniają się do podwyższania Elite Ranking?”

Commander Marecki, Warszawa, Facece.

Nie jestem tego pewien, ale odpowiem tak — za każde udane zestrzelenie przyznawane są punkty do ER.

„Co mają do gry Thargoidzi i jak ich znaleźć?”

Commander Prix, Gdańsk, Facece.

Thargoidzi to „Obcy” jeszcze z poprzedniczki Frontiera — gry Elite. Tam mogli nieźle dać w mordę i nie było łatwo z nimi wygrać. We Frontierze CHODZĄ SŁUCHY, że jeden statek—matka Thargoidów, o niewyobrażalnych wprost rozmiarach, masie, ładowności i zasięgu — Mirage — pojawia się gdzieś w losowym zakamarku galaktyki. Ambicją każdego maniaka Frontiera jest spotkać Mirage. Więcej Thargoidów na pewno będzie można spotkać we Frontierze 2.

APEL

„Oczekuję helpu do Frontiera. Posiadam, cytuję: „Version to Gametek (Release 1) 1.00”. Uprzedzam — jeśli mi nie pomożecie, będę rozgłaszał wszem i wobec, że Frontier jest najdenniejszą, nieudaną krzyżówką onucy z ropuchą, że był pisany przez Żelaznego Karła Imieniem Wasyl w Atari BASIC-u, a także wprowadzę do sprzedaży muszle klozetowe typu „chair of Frontier pilots”. Choź mi o to, że latam w AD 3205, dogryzłem się do stopnia Squire w Imperium i Corporal w Federacji oraz odznaczeń:

Crimson Brassard (Mosiężna Purpura? Bez sensu. To już lepiej analogicznie zamiast Orderu Podwiązki przyznawać Order Podpa-ski.)

Black Polygon (Czarny Poligon — chę, chę, przeżyłem taki jako ćwiczenia OPAL'94 — ale był wtedy zajob z trepami.)

Golden Spike (Złoty Glut — wtajemniczeni wiedza, dlaczego.)

A mam tylko Competent w randze bojowej. Wykonywałem już tysiąc razy trick z asteroidami, zestrzeliłem miliony wrogich stateczków, za które dostawałem forszę (co prawda maximum 50 kredytek) od Elity. Mało tego, gdy ostatnio chciałem rozwalić znowu trochę kamienia w Barnards Star okazało się, że nic po próżni nie lata! Odbija mi się już militarnymi zleceniami jedynie tych dwóch osiągalnych typów: „Delivere some shit...” lub „Kill stupid President of P... (uhh eh — slow down Beavis)”. Przypuszczam, że jest to spowodowane moimi grzeszkami (w kartotekach Interpolu jestem notowany jako Killer & Smugler), ale nie jestem

pewny. Chciałbym cosik zbombardować, a już całkowicie podrajco-
wał mnie Commander KAW (9/94) stwierdzeniem, że można też
sobie pofotografować!!!

POMÓŻCIE, BO WPADNĘ W KOMPLEKS MAŁEGO FRONTIERA!"

**Commander Owen Yeates, Siemianowice Śląskie,
Wolf 630**

NAGRODA

Pierwsza osoba, która wyjaśni, gdzie można zdobyć Class 4
Military Drive (i da się to powtórzyć) otrzyma roczną prenumeratę
Gamblera oraz wieczną sławę i chwałę!!! Na odpowiedzi czekamy do
końca grudnia (liczy się data otrzymania przez nas odpowiedzi!).

UPRASZA SIĘ O PRZYSYŁANIE PIWA

...orzesków, ciastek, pizzy, hamburgerów i lodów pod adresem
redakcji z dopiskiem „FRONTIER”. Nie przysyłajcie kopert i znacz-
ków, bo są ciężko strawne (próbowałem!). Tymczasem, z braku
wymienionych na początku składników diety każdego Commandera,
muszę kończyć. CUL8R.

Znikając w nadprzestrzeni

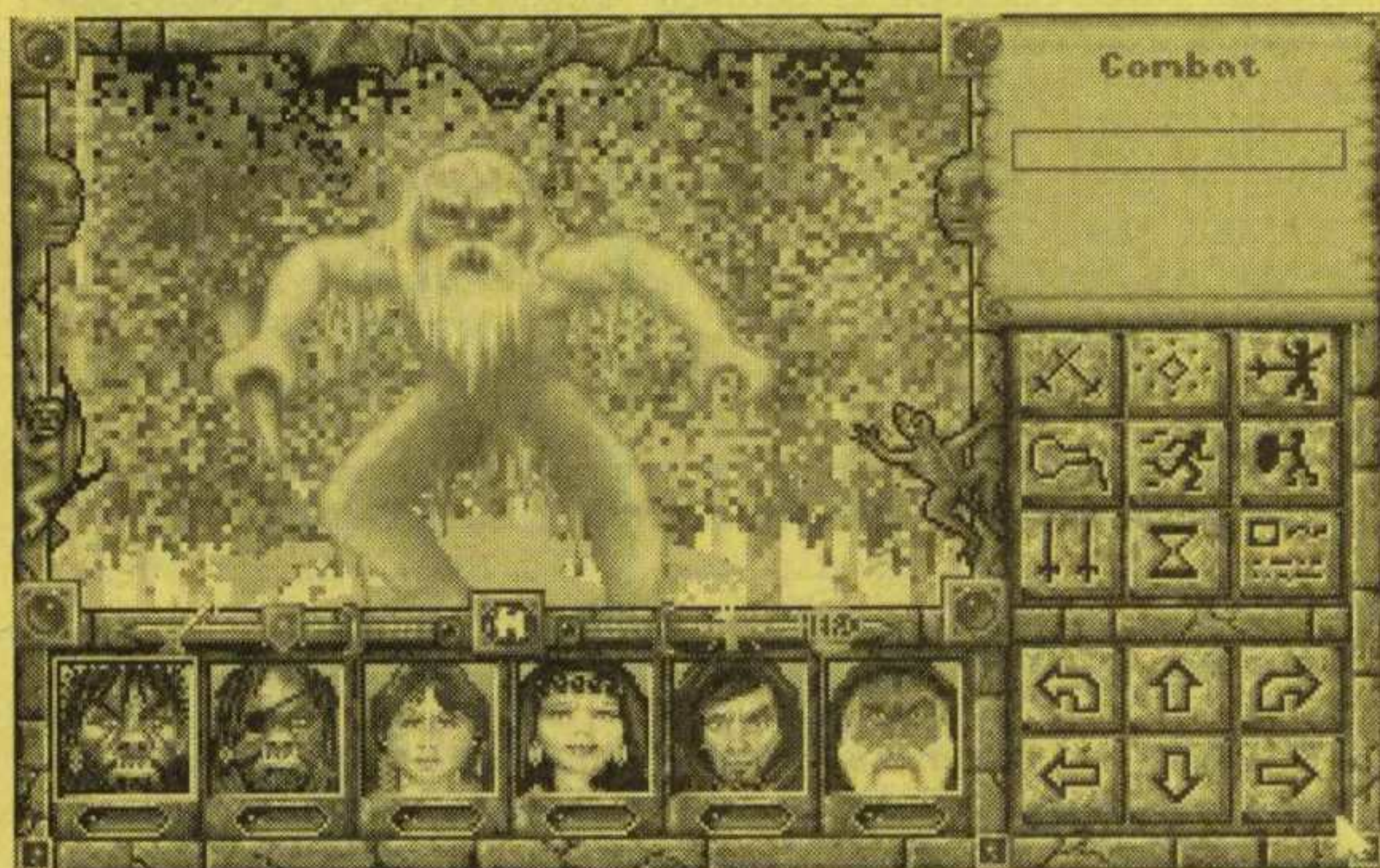
Imć Traktor Jr. II

PS 1. Jak wynika z korespondencji, jest pewna grupa mania-
ków, którzy nie czytali opisu mojego ojca w Gamblerach 2/94 i 3/
94. Proponuję wypożyczyć ww. numery od któregoś z kolegów, a
większość początkowych pytań na pewno rozwiąże się sama (np.
„robacze dziury”).

PS 2. Dziękuję Commanderowi Babinsky, Łomża, Dumbrel Nebula
za oryginalny rumuński bilet płatniczy. Czekam teraz na oryginal-
ne amerykańskie bilety płatnicze!

ŚWIAT MOCY I MAGII (IBM PC)

Wspaniały świat gry Might&Magic możecie odkryć w artykule
Jacka Piekary (dział Gramy! str. 9—14) w tym numerze Gamblera.
Zamieszczony tam opis trzech ostatnich części cyklu Might&Magic,
zapewne wystarczy weteranom gier role-playing. Natomiast począt-
kującym w świecie RPG postanowiliśmy pomóc, objaśniając znaczenie
najważniejszych elementów graficznych, występujących na dwóch



Ekran Walki w Might&Magic 3-4-5



Nietoperz kłapiąc szczęką
sygnalizuje zbliżenie się
wroga



Zadanie
ciosu



Użycie
magicznego
przedmiotu



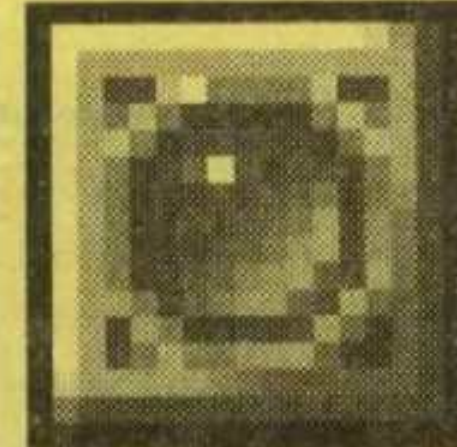
Główki
pomagają
podjąć
właściwą
decyzję,
tylko po
uprzednim
rzuceniu
czaru
Clairvoyance



Stworek
macha
skrzydełka-
mi, jeśli
drużyna jest
pod wpły-
wem czaru
lewitacji



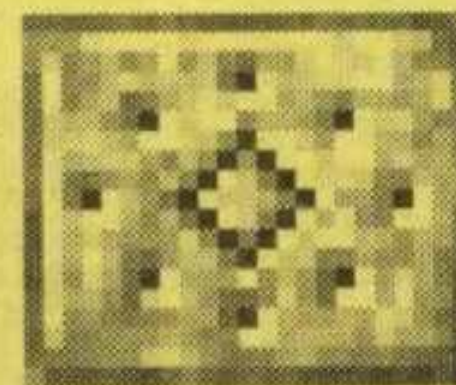
Jaszczurka
pokazuje
łapką tajne
przejścia



Narożne
kryształy
odpowiadają
czterem
podstawo-
wym żywio-
łom, a
swoim
zabarwie-
niem poka-
zują stan
ochrony
przed danym
żywiołem
(czerwony —
brak ochro-
ny, zielony
— aktywna
ochrona)



Wykonanie
zaplanowa-
nej czynno-
ści



Rzucenie
czaru



Planowanie
czynności



Aktualna
data i
godzina



Ucieczka z
pola walki

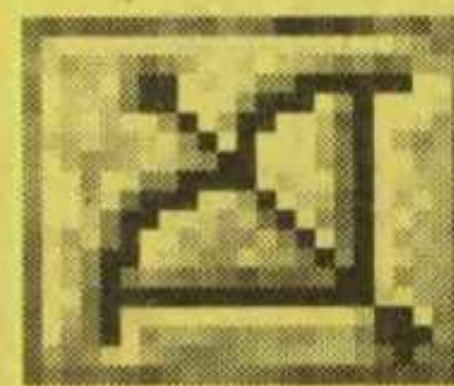


Zastąpienie
się przed
ciosem



Dane osobo-
we drużyny

podstawowych ekranach gry: walki i ruchu.



Oddanie
strzału z
łuku



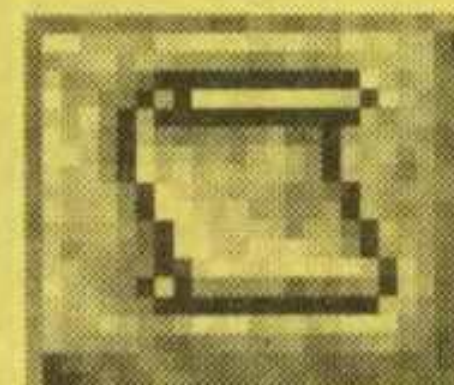
Odpoczynek
drużyny



Wyważenie
drzwi lub
rozbitcie
ściany



Odprawienie
członka
drużyny



Lista zadań,
ważnych
miejsc



Mapa

Pozostałe ikony z ekranu
ruchu:

Jeśli nadal będziecie mieć
problemy z poruszaniem się po
Świecie Mocy i Magii, to
możecie zapoznać się z podany-
mi dalej dokładnymi wskazówka-
mi, jak skutecznie grać w
Might&Magic 3-4-5. Proponuję

jednak, aby nie psuć sobie dobrej zabawy i dopiero w ostateczności
skorzystać z gotowych rozwiązań problemów występujących w grze.

Mirek Domosud

MIGHT & MAGIC 3 (IBM PC)

Aby pomyślnie ukończyć grę należy odnaleźć sześć Kart Holograficznych (Hologram Sequence Card 001...006). Znajdują się one kolejno:

- 1) HSC 001 w Fortress of Fear;
- 2) HSC 002 w Halls of Insanity;
- 3) HSC 003 w Dark Warrior Keep;
- 4) HSC 004 w Cathedral of Carnage;
- 5) HSC 005 w Tomb of Terror;
- 6) HSC 006 w Maze From Hell.

Natomiast Blue Priority Pass Card wręczy król, gdy dostanie 10 Jabłek Władzy (a jest ich 30).

Klucze otwierające labirynty znajdują się w następujących miejscach: zielony i czerwony w Cyclop's Cavern, czarny w Cold Cursed Cavern, niebieski i żółty w Arachnoid's Cavern, złoty w Magic Cavern. Wszystkie klucze (duplikaty) są również w ekwipunku najemników. Golden Pyramid Key Card znajduje się na skalistej wysepce na zachód od miasta Wildabar. Rozbić zasłonę może tylko postać o bardzo dużej sile.

Najważniejsze hasła zostały już podane w „tete” (Gambler 11/94), ale znalazłem tam dwa błędy. Hasło otwierające skrzynie w zamku Blood Reign brzmi OGRE (a nie orge), natomiast liczba w Arachnoid Cavern to: 20301 (a nie 2031).

Hasła dla Lustra, które przenoszą bohatera:

- 1) HOME — do Fountain Head;
- 2) SEADOG — do Baywatch;
- 3) FREEMAN — do Wildabar;
- 4) DOOMED — do Swamp Town;
- 5) REDHOT — do Blistering Heights.

Ponadto Lustro reaguje na hasła: ARENA, AIR, FIRE, WATER, EARTH.

Szyfr do komputera pokładowego składa się z dwóch liczb: 645 i 231.

MIGHT & MAGIC 4 (IBM PC)

Magiczne substancje zwiększają, odpowiednio: czerwona — siłę, biała — szczęście, zielona — wytrzymałość, purpurowa — szybkość, żółta — celność, niebieska — osobowość, pomarańczowa — inteligencję.

Hasła dla pojazdu w kopalniach karmię: MINE 1...5 oraz ALFA, BETA, GAMMA, OMEGA.

ASP — ustawić kolorowe kule w następującym porządku: czerwone na południowym wschodzie i północnym zachodzie, niebieskie na północnym wschodzie i południowym zachodzie.

WINTERKILL — zniszczyć wszystkie duchy, uderzyć w południowy gong, odwiedzić burmistrza i powtórzyć wszystko od początku. Zlikwidowanie duchów rycerzy kładzie kres kłatwie.

NIGHTSHADOW — zegary należy ustawić na godzinę dziewiątą, tylko wtedy otworzy się trumna z księciem Draculą.

WIEŻA CZAROWNIC — hasło brzmi ROSEBUD.

ŚWIĄTYNIA YAK — przekręcanie krzyży w niszach otwiera ukryte drzwi.

JASKINIA ILUZJI — czaszka na ostatnim poziomie sprzedaje klucz do High Magic Tower (za 300 gemów). Po wyciągnięciu korka skarby przestaną być iluzją, ale dotyczy to również pułapek!

WIEŻA MAGII — tutaj znajduje się klucz do Wieży Darzoga.

WIEŻA DARZOGA — należy odnaleźć Crodo — królewskiego czarodzieja, ukryte za kotarami przyciski otwierają tajne przejście.

ZAMEK BASENJI — hasło brzmi THEREWOLF.

PÓŁNOCNY SFINKS — nazywa się Gollux.

W celu wykonania misji i zabicia Lorda Xeen należy:

- 1) kupić zamek Newcastle i odbudowywać jego kolejne partie za pozyskiwane megakredyty.
- 2) odnaleźć czarodzieja Crodo i otrzymać w zamian pozwolenie na odkopanie lochów.
- 3) znaleźć w lochach pod Newcastle (hasło LABORATORY) Lord Xeen's Slayer, który znajduje się za fałszywą ścianą.

Aby wejść do zamku Xeen trzeba wygrać 4 lalczki (wykazać się odpowiednio wysokimi osiągnięciami: siłą, wytrzymałością, celnością, szybkością) i wymienić je na Cupie Doll. Potem należy zniszczyć generatory. Lorda Xeen można zranić tylko magicznym mieczem, nie skutkuje użycie czarów ani innej broni.

MIGHT & MAGIC 5 (IBM PC)

Nadia z Castleview w zamian za zwrot Onyksowego Naszyjnika wręczy klucz do Wieży Ellingera (naszyjnik ma królowa Szczurów w podziemiach). Czarodziej potrzebuje dysków energetycznych, aby przenieść Zamek Kalindra do naszej rzeczywistości. Dyski można odnaleźć m.in.: u króla Gremlinów (Gettlewaithe), w siedzibie Spritów, w Świątyni Bark, w Wielkiej Wschodniej Wieży, w Wielkiej Północnej Wieży, u króla Olbrzymów, w Wielkiej Zachodniej Wieży, w sejfach Zamku Kalindra.

WIEŻA ELLINGERA — jako odpowiedź na pytanie kogo szukasz, należy wpisać imię czarodzieja.

ŚWIĄTYNIA BARK — owoce monga trzeba dać Nibblerowi, pójść do świątyni i wrócić do Nibblera, a on wręczy klucz do świątyni.

WIELKA POŁUDNIOWA WIEŻA — klucz do niej da Thaddeus przy fontannie (na polanie lasu pełnego kobr).

WIELKA ZACHODNIA WIEŻA — trzeba do niej wejść przez chmury, tam znajduje się klucz od bramy.

WIELKA WSCHODNIA WIEŻA — klucz do niej jest w Sandcaster, w wieży znajduje się Jewel of Ages, należący do Thaddeusa.

WIELKA PÓŁNOCNA WIEŻA — wpisanie hasła AIE daje chalice.

Rozwiązania zagadek w księgach: let sleeping dogs lie, he who laughs last, laughs best, the needs of the many outweigh the needs of the few, love of money is the root of all evil, a fool and his money are soon parted, don't look a gift horse in the mouth oraz if wishes were horses, beggars would ride. Warto najpierw zasiąść na czterech tronach, a potem na tronie euforii (każdy z bohaterów).

PODZIEMIA ZAGUBIONYCH DUSZ — na poziomie pierwszym należy przewrócić wszystkie klepsydry. Na drugim — przesunąć dźwignię, ustawić zegary (wskazówka do góry) i napić się z fontann. Na trzecim przesunąć dźwignię. Na czwartym poziomie ustawieniem dźwigni zlikwidować pola teleportacyjne. Na piątym trzeba odszukać Songbird of Serenity.

ZAMEK KALINDRA — szef straży zamkowej Dimitri musi otrzymać ptaka Songbird of Serenity. Znajduje się on w labiryncie na wyspie (Dungeon of Lost Souls). Po powrocie z ptakiem do zamku Dimitri wyśle bohaterów do Ambrose'a — rycerza królowej. Ambrose wręczy uzdę, którą należy u Natashy (w Sandcaster) zmienić w zaczarowaną uzdę. Po powrocie, rycerz okiełzna gryfa.

ZAMEK BLACKFANG — drużynę przewiezie do tego miejsca Ambrose na grzbiecie okiełznanego gryfa. Zamienioną w wampira królową uwięziono w podziemiach. Królowa-wampir poda szyfr do sejfu z koroną, która odczaruje królową, a ona wtedy wręczy klucz do Piramidy.

PIRAMIDA — na pierwszym poziomie należy przestawić dźwignię i rozwiązać zagadki czaszek (rozwiązaniem są liczby od 3 do 10), hasło wpuszczające na trzeci poziom: 1701. Smok Pharaoh odblokuje wejście do statku kosmicznego na polach lawy.

STATEK — hasło dla komputera: where no man has gone before.

OLYMPUS — przepustkę wręczy smok Pharaoh, po odbyciu rozmowy z Corakiem (na statku kosmicznym). Następnie należy zejść do podziemi i odnaleźć Soul Box (drzwi otwiera hasło TRIBBLES). Z Soul Box trzeba wrócić do Coraka.

ZAMEK ALAMARA — prawdziwe imię Alamara to Sheltem, w podziemiach okaże się, jaka jest jego ulubiona liczba (tak trzeba nastawić zegary) oraz jaki jest kod, niezbędny do przejścia przez trzecie piętro do sali tronowej.

Na koniec jeszcze rozwiązania kilku zagadek. Słowo studiowane przez mnichów z Castleview — to PALINDROME. Rozwiązaniem zagadki kartografa jest słowo SANDCASTER. Uzbrojenie paladyna otrzymuje się na hasło PALADIN. Rozwiązania zagadek kupców na Skyroad to: MUD, STEAM, DUST i FOG.

Jacek Piekara (Warszawa)

ADDAMS FAMILY (Amiga)

1. 1ZXKS
2. &ZHKS
3. 8DK9X
5. VLZ13
6. VDH9C

Bartłomiej Chabałowski (Lubań)**ADVENTURES OF ROBIN HOOD (Amiga)**

Odkryłem, że Robin nie musi się dwoić i troić. Wystarczy że:

1. Naciśniesz znak z mieczem i klikniesz na kompana, a on pójdzie do zamku i „wyśle na tamten świat” kilku żołnierzy.
2. Naciśniesz znak zamkniętej dłoni i klikniesz na kompana, a on zabierze złoto bogatym i odda biednym, czyli tobie.
3. Naciśniesz znak otwartej dłoni i klikniesz na kompana — dasz mu złoto, aby je rozdał biedniejszym od ciebie.

Rafał Malicki (Szczecin)**ARKANOID (Amiga)**

Wpisanie hasła DISMAGIC i naciśnięcie klawisza F3 daje awans do następnego poziomu.

Maciej Błażejczyk (Koszalin)**ARKANOID 2 (Amiga)**

W tabeli High Score napisz DEBBIE S — otrzymasz nieskończoną ilość paletek.

Łukasz Zaborowski (Szczecin)**A—TRAIN (Amiga)**

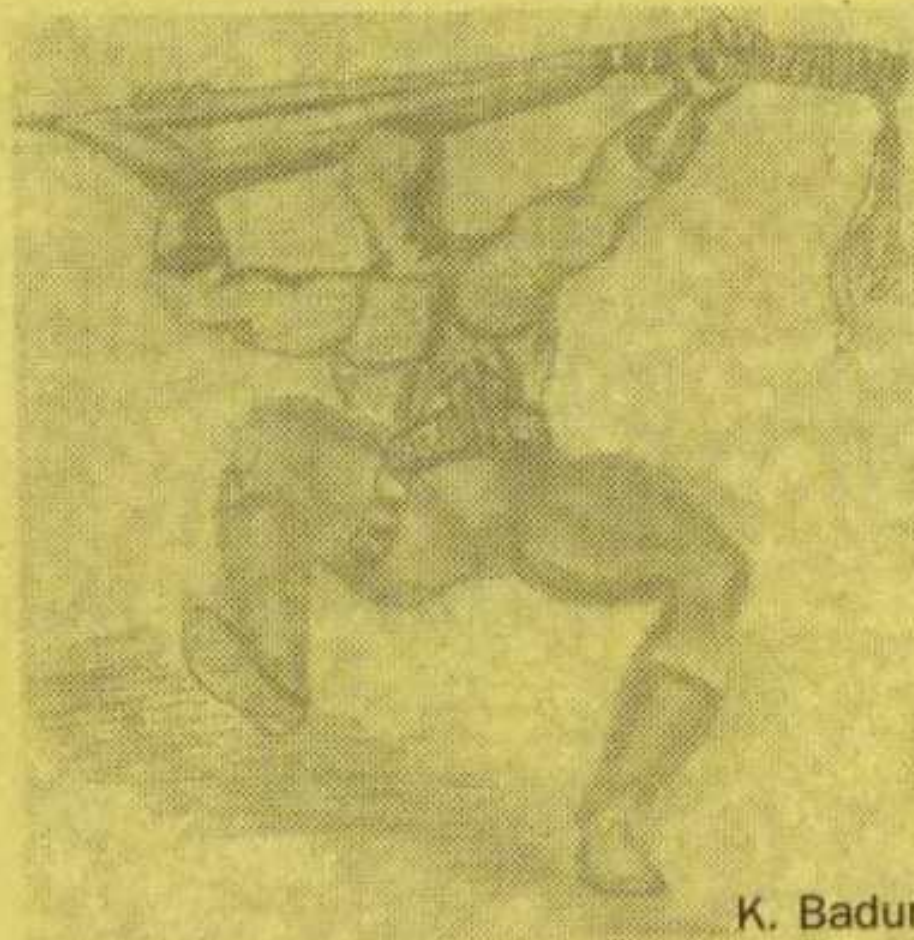
Zbuduj linię bez stacji docelowej, aby pociąg po opuszczeniu macierzystej stacji okrążył kilka pól i wracał do niej. Stracisz w ten sposób, ale ludzie będą się osiedlać na tym terenie, co potem przyniesie zyski. Aby fabryki zarabiały maksymalnie, buduj je jedna za drugą. Przeważnie co 2 lata na giełdzie (stockmarket) jest hossa — warto z niej skorzystać. Na koniec kilka ciekawych dat:

- 5 i 6 kwietnia — ptaki odlatują na północ;
- 7 lipca — UFO przelatuje z północnego wschodu na południe;
- Sierpniowe niedziele — pokazy sztucznych ogni w lunaparku;
- 23 i 24 grudnia — Św. Mikołaj przejeżdża na swych saniach z północy na południe (w godz. 22.00—1.00).

Tomasz Warowny, „Lolas” (Warszawa)**BOB'S BAD DAY (Amiga)**

[W „tete” 8/94 są kody do poziomów 1...19 — red]

21. UCKFFXQG
22. UDPFFWPG
23. UDPFFWOG
24. UEAFFVNG
26. TDPGGWPH
27. TDPGGWPH
28. TDPGGWOH
29. SDPGGWQH
31. SEAHHVOI
32. SFFHHUNI
33. RBFHHUOI
34. RCKHHXPI
35. RCKXXXOI
36. RDPIHWNI



K. Badura

37. QCKIIXQJ
38. QDPHIWPI
39. QDPHIWOJ
40. QEAIIVNJ
41. PCKJIXQJ
42. PDPJIWPI
43. PDPJWOK
44. PEAJVNK
45. ODPJWQK
46. OEAKJVPK
47. OEAKJVOK
48. OFFKJUNK
49. NCKKKXQL
50. NDPKKWPL
51. NDPLKWOL
52. NEALKVNL
53. MDPLKWQL
54. MEALKVPL
55. MEALLVOM
56. MFFMLVNM
57. LDPMLWQM
58. LEAMLVPM
59. LEAMLVOM
60. LFFMLVNM
61. KEANMVQN
62. KFFNBUPN
63. KFFNMUON
64. KGKNMTNN
65. JBFNMYQN
66. JCKOMXPN
67. JCKONXOO
68. JDPONWNO
69. ICKONXQO
71. IDPPNWO
72. IEAPNVNO
73. HCKPOXQP
74. HDPPOWPP
76. HEAQOVNP
77. GDPQOWQP
78. GEAQOVPP
79. GEAQPVOQ
81. FCKRPXQQ
82. FDPRPWPQ
83. FDPRPWOQ
84. FEARPVNO
85. EDPRQWQR
86. EEASQVPR
87. EEASQVOR
88. EFFFQUNR
89. DDPSQWQR
91. DEATRVOS
92. DEFTRUNS
93. CEATRUOS
94. CFFTRUPS
95. CFFTRUOS
96. CGKURTNS
97. BCKUSXQT
98. BDPUSWPT
99. BDPUSWOT



M. Fajfruk

Maciek Trzeciński (Stargard Szczeciński)**BODY BLOWS (Amiga)**

Joysticki w obu portach skieruj jednocześnie w lewo i przytrzymaj przez 5-6 sekund. Pojawi się ukryte menu.

Tomek Wasiuk (Chełm)

BUMPY'S (IBM PC)

Kody: ZOMBIE, LOVELY, SYSTEM

Krzysiek Zawisto (Gliwice)**CANON FODDER (Amiga)**

W 8. misji, w fazie 3, idź w prawy dolny róg, potem w lewo. Zobaczysz na drodze krzaczek, rzuć w niego granatem. Potem zbierz „płomyczek”. Masz 50 bazook!

Mikołaj Linda (Frombork)**CANON FODDER (IBM PC)**

Każda misja składa się z kilku podmisji. Jeśli którejś nie możesz przejść, to naciśnij ENTER — znajdziesz się na następnym poziomie.

„Soban” (Bydgoszcz)**DEFENDER (Amiga)**

Wpisanie hasła G O A T Y (ze spacjami) daje nieśmiertelność.

Maciej Błażejczyk (Koszalin)
B. Gryma (Poniatowa)**DELIVERANCE (Amiga)**

Naciśnij Ctrl i Del. Teraz za pomocą kursorów możesz przemieszczać się w dowolnym kierunku i przenikać przez ściany. F1...F9 — przełącza poziomy.

Łukasz Zaborowski (Szczecin)**DESERT STRIKE (Amiga)**

Wpisz BQQQAEZ, a każde wciśnięcie F10 uzupełni amunicję.

Maciej Adamowski (Wałbrzych)**DOGFIGHT (Amiga)**

Wyląduj, gdy skończy się paliwo i/lub amunicja — zostaną uzupełnione.

Maciej Adamowski (Wałbrzych)**EDDIE BOY (Amiga)**

Wpisz EDDIE BOY ZX2 podczas pauzy.

„Star Men” (Zielona Góra)**F—117A (Amiga)**

Shift + F — katapulta.

„Star Men” (Zielona Góra)**JAGUAR XJ—220 (Amiga)**

Przy wyborze muzyki włącz FX (efekty dźwiękowe), następnie radio. Rekord trasy murowany.

Tomek Wasiuk (Chełm)**KENTUCKY FRED CHICKEN (IBM PC)**

Jeśli znudzi ci się smażenie kurczaków (w wersji shareware), to możesz łatwo zakończyć grę. Wpisz z klawiatury hasło T H E E N D (ze spacjami) i teraz naciśnij jednocześnie klawisze Ctrl, Del, Alt.

„Misiek” (Bydgoszcz)**LEMMINGS NEW YEAR (Amiga)**

Naciśnięcie klawisza Space Bar przenosi na następną planszę.

Maciej Adamowski (Wałbrzych)**LETHAL WEAPON (Amiga)**

Przy drzwiach z 1. misją wskocz na żółtą tablicę i skieruj joystick do góry — tajna komnata. Teraz zbieraj sobie dodatkowe życia.

Tomek Wasiuk (Chełm)**LION HEART (Amiga)**

Na 1. etapie, gdy dojdiesz do dużego drzewa, spróbuj wpaść w lukę trzymając joystick w prawo. Znajdziesz się w ukrytym pokoju. Po zabraniu kryształów i uzupełnieniu energii wróć na drzewo, i zakończ cały etap.

Tomasz Warowny, „Lolas” (Warszawa)**LOTHAR MATTHAUS (Amiga)**

Gdy grasz w lidze i bardzo zależy ci na wygraniu meczu, to postępuj wg podanych poniżej wskazówek. Jeśli przegrywasz (w czasie gry) wciśnij Escape (przerwanie meczu) i znowu zagraj z tym samym zespołem. Rób tak aż do skutku. W czasie gry możesz wykorzystać klawisze:

- V — zmiana widoku boiska (góra, bok)
- R — replay, teraz joystickiem w prawo, w lewo — „przewijanie meczu”
- R — powrót do gry

Tomek Wasiuk (Chełm)**MEGA—LO—MANIA (Amiga)**

Ceasar

2. CKPCHOQGIHJ
3. XFFBBEITVHF
4. FTLDXXMTKDJ
5. WOBCHNWEVCZ
6. FABCTHHVEOT
7. YQWBJIQNRPH
8. VFKOBJVLVOL

**Sebastian Kwidziński (Bolszewo)**

J. Kakiet

Dla wygody czytelników przygotowaliśmy alfabetyczny wykaz gier, opisywanych w Gamblerze w roku 1994 (plus oczywiście tych z numeru 0/93). Jeśli jakaś gra jest wymieniona dwa (lub więcej) razy – to przy jej pierwszym pojawieniu się podajemy numer, w którym ukazał się opis.

Gra	Nr Gamera	Artykuł	Strona
1942	10	Wojna o Pacyfik	str. 4
	08	1942	str. 66
	09	Kto mi dał skrzydła	str. 56
4x4 Off Road Racing	04	Totalny odjazd	str. 53
7th Guest	06	7th Guest	str. 64
A-10 Tank Killer	09	Kto mi dał skrzydła	str. 56
A-Train	08	Na kolei bez zmian?	str. 13
Aces over Europe	12	Tajfuny przeciwko tygrysom	str. 28
	09	Kto mi dał skrzydła	str. 56
Air Bucks	01	Air Bucks	str. 19
Alien Legacy	09	Pirx Legacy	str. 67
Alone in the Dark 2	04	Alone in the Dark 2	str. 70
Ambush	00	Armie na stole	str. 44
Ancient Art			
of War in the Sky	00	Armie na stole	str. 42
Arcade Pool	09	Arcade Pool	str. 70
Ardeny	09	Ardeny	str. 70
Arena	10	Arena	str. 22
Arnhem	00	Armie na stole	str. 43
Arnie	10	Blady cień Arnolda	str. 68
Astro Fire	11	Małe nie znaczy plugawe	str. 70
Astrotit	05	Szkic o virtual seksuality	str. 54
ATAC	02	Garść prochu	str. 74
B-17 Flying Fortress	03	Latająca forteca	str. 27
Battle Bugs	12	Battle Bugs	str. 71
Battle Command	04	Battle Command	str. 33
Battle Isle 2	09	Battle Isle 2	str. 66
Beastlord	05	Beastlord	str. 31
Beneath the Steel Sky	04	Beneath the Steel Sky	str. 67
Big One	08	Zbuntowane żywioly	str. 4
	06	7,5 stopnia	str. 68
Blake Stone	03	Wnuk Blaskowitza?	str. 68
Block Breaker	06	Okienkowe Peretki	str. 21
Bloodnet	03	Wampir w krainie	
		Cyberpunków	str. 71
Body Blows AGA	11	Body Blows	str. 70
Bomb'X	05	Szkic o virtual seksuality	str. 54
Bridge Baron	09	Bridge Baron	str. 72
Bridge Champion			
with Omar Sharif	07*	Gramy z mistrzem	str. 27
Bridge Master	05	Karty na stół	str. 32
Bump'n'Burn	12	Samowolka drogowa	str. 73
Buzz Aldrin			
Race Into Space	03		
Caesar	00		
Cannon Fodder	07		
Captive	01		
Car & Driver	11		
	04		
Chaos Engine	01		
Cheese Terminator	06		
Chuck Yeager's			
Air Combat	09		
Civilization	01		
	07		
Civilization for Windows	07		
Coaster	01		
Colonization	12		
	11		
Comanche CD	07		
Companions of Xanth	01		
Compaq Grand Slam Cup	02		
Conan the Cimerian	02		
Corporation	03		
Corridor 7	06		
Crash Course	04		
Crazy Cars 3	04		
Crazy Football	08		
CuBIC	06		
Cyber Race	06		
D-DAY	12		
Damocles	06		
Dark Legions	10		
Dark Sun	09		
Day of the Tentacle	07		
Deathrack	04		
Desert Rats	00		
Desert Strike	00		
Detroit	06		
Diggers	07		
Discoveries of the Deep	05		
Dogfight	02		
Doom	02		
Buzz Aldrin race into space			str. 73
Caesar			str. 4
Mięso armatnie			str. 70
Captive			str. 22
Gaz do dechy!			str. 22
Totalny odjazd			str. 54
Chaos Engine			str. 19
Okienkowe peretki			str. 21
Kto mi dał skrzydła			str. 56
Civilization			str. 27
Wojna i pokój			str. 51
Civilization for Windows			str. 71
Coaster			str. 54
Na podbój Ameryki			str. 4
Kolonizacja			str. 63
Comanche			str. 73
Companions of Xanth			str. 56
Compaq na korce			str. 72
Fantazja			
z Krzemowej Doliny			str. 54
Corporation			str. 30
Corridor 7			str. 70
Totalny odjazd			str. 52
Totalny odjazd			str. 53
Rzeźnia w Twoim domu			str. 54
Okienkowe peretki			str. 21
Cyber Race			str. 26
Łądowanie w Normandii			str. 31
Przygody w Systemie Gamma ...			str. 29
Dark Legions			str. 65
Pamiętnik znaleziony			
na pustyni			str. 25
Wspaniały sen Szajbusa			str. 23
Totalny odjazd			str. 54
Armie na stole			str. 43
Desert Strike			str. 23
Detroit			str. 72
Diggers			str. 64
Poszukiwacze			
zatonionych skarbów			str. 10
Bandyta na szóstej!			str. 17
Piły w garść			str. 72

Doom	08	Rzeźnia w Twoim domu str. 54	Golden Axe	02	Fantazja
Doom II	10	Piekło w gębie str. 72	Grand Prix Circuit	04	z Krzemowej Doliny str. 54
Dragonsphere	05	Smocza kula str. 14	Grandest Fleet	11	Totalny odjazd str. 54
Driver Simulation	04	15.33 do Newcastle str. 59	Hard Drivin' 2	04	Wielkie floty str. 69
Dungeon Hack	02	Do lochu z nim! str. 14	Harpoon 2	08	Totalny odjazd str. 52
	02	Fantazja z Krzemowej Doliny str. 52	Heimdall 2	08	Harpoon 2 str. 67
Dungeon Master	01	Dungeon Master str. 9	Helious	11	Heimdall i walkiria str. 64
	02	Dungeon Master (cz. 2) str. 21	History Line 1914-1918	06	Małe nie znaczy plugawe str. 71
	03	Dungeon Master (cz. 3) str. 18	Hocus Pocus	11	History Line 1914-1918 str. 24
	04	Dungeon Master (cz. 4) str. 16	Horde	07	Hokus Pokus str. 64
Dune	05	Dune		06	Czerwona zaraza str. 9
	07	– przeplatana strategia str. 22	Incredible Toons	02	Inwazja czerwonych str. 66
Dune 2	05	Wojna i pokój str. 51			Bolek i Lolek na
	07	Dune	IndyCar Racing	02	Zgniłym Zachodzie str. 67
	07	– przeplatana strategia str. 23	Innocent until caught	04	IndyCar Racing str. 72
Electronoid	11	Wojna i pokój str. 51	Ishar 2	02	Fiskus w kosmosie str. 68
Elfmania	09	Małe nie znaczy plugawe str. 71	Ishar 3	10	Ishar 2 str. 10
Empire	00	Elfmania str. 68	Isle of Dead	09	Ishar 3 str. 64
Empire Soccer '94	08	Armie na stole str. 43	Jazzy the Jack-Rabbit	12	Wyspa umarłych str. 73
	11	Empire Soccer '94 str. 68	Jet Strike	04	Jazzy str. 72
Entombed	11	Klub jedenastu str. 54	Jonny Quest	04	Jet Strike str. 68
Epic Pinball	04	W grobowcu str. 66			Czterej pancerni
Evasive Action	06	Odbijacze str. 32	K-240	10	i pies na Florydzie str. 68
Eye of the Beholder	02	Sztuka uników str. 71		08	Gryzienie kamieni str. 11
F-14 Fleet Defender	09	Fantazja z Krzemowej Doliny str. 52	Kasparov's Gambit	03	Powrót do Utopii str. 63
F-15 Strike Eagle II	09	F-14 Fleet Defender str. 29	Kick Off 3	11	Kasparov's Gambit str. 28
F-15 Strike Eagle III	06	Kto mi dał skrzydła str. 56	Killing Cloud	04	Klub jedenastu str. 54
	09	Trzecie wejście orła str. 65	Kingmaker	03	The Killing Cloud str. 29
F-16 Falcon 3.0	09	Kto mi dał skrzydła str. 56	King's Quest 6	10	Królotwórca str. 66
F-19 Stealth Fighter	09	Kto mi dał skrzydła str. 56	Knights of the Sky	00	King's Quest 6 str. 67
F-117A Nighthawk	09	Kto mi dał skrzydła str. 56		09	Knights of the Sky str. 14
F-117A Nighthawk 2.0	11	Nocna misja str. 16	Labirynth of Time	08	Kto mi dał skrzydła str. 56
Fantasy Empires	01	Fantasy Empires str. 54	Lawnmower Man CD	11	Piccolo Labiryntho str. 73
Fates of Twinion	03	Fates of Twinion str. 79	Leather Goddesses of Phobos	05	The Lawnmower Man str. 64
Fields of Glory	06	Komputer na polu chwały str. 11	Legacy	03	Szkic o virtual seksuality str. 53
FIFA – World Cup	11	Klub jedenastu str. 54		02	Straszna scheda Mieczysława Sz. str. 9
Final Conflict	04	Final Conflict str. 24	Leisure Suit Larry	05	Fantazja z Krzemowej Doliny str. 53
Fire Brigade	00	Armie na stole str. 42	Lemmings 2	00	Rzeźnia w Twoim domu str. 54
Flight Simulator 5	05	Flight Simulator str. 19	Life & Death	01	Szkic o virtual seksuality str. 52
	09	Kto mi dał skrzydła str. 56	Life & Death 2	10	Lemmings 2 – The Tribes str. 52
Frontier	02	Frontier str. 4	Lillehammer 1994	02	Life and Death str. 14
	03	Frontier (cz. 2) str. 14	Litol Divil	05	Skalpel albo wiertarka str. 30
Fury of the Furries	02	Furia Futrzaków str. 68	Lombard RAC Rally	00	Lillehammer 1994 str. 75
Genesis	06	Genesis str. 69	Lords of Chaos	02	Boruta w opałach str. 70
Gettysburg	12	Gettysburg str. 70	Lords of the Realm	12	Lombard RAC Rally str. 25
Global Domination	00	Armie na stole str. 42	Lost Dutchman Mine	00	Lords of Chaos str. 28
Goblins III	02	Do trzech razy sztuka str. 71			Królestwo w ruinie str. 68
					Lost Dutchman Mine str. 6

I N D E K S G I E R W 1 9 9 4 R O K U

Lost Files of Sherlock Holmes 10	Tajemnica śmierci	Perihelion 08	Perihelion – walka
Lothar Mathaus Soccer 08	Sary Carroway str. 26	Peter Pan 01	ze złem (cz. 2) str. 22
11	Lothar Mathaus Soccer str. 69	Phobos '99 08	Piotruś Pan str. 56
Lotus III 04	Klub jedenastu str. 55	Pinball Fantasies 05	Pacman dyplomowany str. 68
Luigi & Spaghetti 11	Totalny odjazd str. 54	Pirates 07	Pinball Fantasies str. 68
Mad Dog McCree 04	Ale jaja! str. 65	Pirates! Gold 11	Wojna i pokój str. 51
Magic Boy 02	Mad Dog McCree str. 66	12	Pirackie Imperium str. 9
Master of Magic 12	Magic Boy str. 69	00	Pod piracką flagą str. 21
Master of Orion 00	Terra incognita str. 65	07	Pirates! Gold str. 54
07	Master of Orion str. 26	11	Wojna i pokój str. 51
08	Wojna i pokój str. 51	Police Quest IV 03	Klub jedenastu str. 55
Michael Jordan in Flight 07	Rzeźnia w Twoim domu str. 52	Pong Kombat 11	Police Quest IV str. 22
MiG-29 09	Trzech na trzech str. 25	Powermonger 08	Małe nie znaczy plugawe str. 71
Megapede 11	Polowanie z sokołami str. 22	Premier Manager II 03	Wodzu prowadź str. 32
Megarace 10	Małe nie znaczy plugawe str. 71	Privateer 05	Premier Manager II str. 72
Merchant Prince 03	Megarace str. 71	Putt Putt 01	Privateer str. 74
Mercenary III 06	Kupiec wenecki str. 66	Putt Putt Goes To The Moon 03	Putt Putt str. 57
Micro Machines 05	Przygody w Systemie Gamma ... str. 29	Puzzle 06	Putt Putt na Księżycu str. 70
Microsoft Golf for Windows 11	Stolikowy wyścig str. 70	Quarantine 12	Okienkowe perełki str. 22
Might&Magic 3 12	Dokopać! str. 20	Quest for Glory III 02	Doom na kółkach str. 69
Might&Magic 4 12	Świat Mocy i Magii str. 9	Quest for Glory IV 10	Quest for Glory str. 70
Might&Magic 5 12	Świat Mocy i Magii str. 9	Rac Rally 04	Cienie w ciemności str. 8
Minesweeper 06	Okienkowe perełki str. 22	Railroad Tycoon 01	Rac Rally str. 27
Miser Mind 06	Okienkowe perełki str. 22	Railroad Tycoon DeLuxe 00	Kto ma w głowie olej... str. 43
Moonstone 02	Fantazja z Krzemowej Doliny str. 54	Raptor 06	Na kolei bez zmian str. 52
Morph 11	Morph str. 68	Ravenloft 09	Drapieżca str. 67
Mortal Kombat 05	Mortadela str. 71	05	Jak zginął wampir z Ravenloft str. 4
Mystic Towers 11	Mystic Towers str. 62	Reach for the Skies 08	Warownia kruka str. 64
No Second Prize 01	No Second Prize str. 13	Realms 00	Orły, sępy, jastrzębie str. 8
Oil Imperium 11	Dynastia w pigułce str. 30	Rebel Assault 05	Armie na stole str. 42
On the Ball 11	On the Ball str. 71	Red Baron 09	Rebel Assault str. 67
One Step Beyond 05	Quavers chips! str. 27	Red Crystal 08	Kto mi dał skrzydła str. 56
Overlord 11	Skrzydła nad Normandią str. 4	Red Hell 07	Red Crystal str. 72
10	Overlord str. 66	Rete 2 11	Red Hell str. 67
Pacific Islands 00	Armie na stole str. 44	Return of the Phantom 05	Klub jedenastu str. 55
Pacific Strike 08	Tora! Tora! Tora! str. 28	Reunion 09	Upiór z Opery str. 64
09	Kto mi dał skrzydła str. 56	07	Z pamiętnika aktywisty str. 15
Panza Kick Boxing 02	Ślady stóp na twarzy str. 27	Reversi 06	Zjednoczenie str. 66
Party Cocktail 05	Szkic o virtual seksuality str. 54	Rex Nebular 01	Okienkowe perełki str. 23
Patriot 08	Tylko dla generałów str. 18	Riders of Rohan 02	Rex Nebular str. 58
05	Patriot str. 68	Sabre Team 05	Fantazja z Krzemowej Doliny str. 54
07	Wojna i pokój str. 51	00	Sabre Team str. 28
Pea Shootin' Pete 07	Płył, płył str. 65	Sam & Max 01	Armie na stole str. 44
Pegged 06	Okienkowe perełki str. 22	Saper 00	Sam & Max Hit the Road str. 58
Penthouse Hot Numbers 05	Szkic o virtual seksuality str. 54	Seal Team 03	Saper str. 54
Perihelion 07	Perihelion – planeta śmierci str. 16	Seawolf 09	Full VGA Jacket str. 70
		Sensible World of Soccer 11	Seawolf str. 11
			Klub jedenastu str. 55

I N D E K S G I E R W 1 9 9 4 R O K U

Settlers	03	Osadnicy	str. 12	The (Even more!)		The (Even more!)	
Shadowcaster	05	Sześciu w jednym...	str. 4	Incredible Machine	01	Incredible Machine	str. 55
	06	Sześciu w jednym...	str. 4			The Manager	str. 56
Shadowcaster CD	09	Cień na płycie	str. 69	The Manager	00	Kto ma w głowie olej...	str. 41
Shadowlands	02	Światło w Krainie Cieni	str. 30	The Train	01	Funcity Tycoon	str. 65
Shepherd	07	Pastuch pikseli	str. 13	Theme Park	09	Okienkowe perełki	str. 23
SIAM	01	Kto ma w głowie olej...	str. 44	TicTactics	06	TIE Fighter	str. 70
Sierra Soccer	11	Klub jedenastu	str. 56	TIE Fighter	10	Tornado	str. 13
SimCity 2000	04	Sim City 2000	str. 6	Tornado	04	Kto mi dał skrzydła	str. 56
	07	Wojna i pokój	str. 51		09	Transarctica	str. 59
SimFarm	02	Własny kawałek ziemi	str. 60	Transarctica	01	Kto ma w głowie olej...	str. 44
Simusex	05	Szkic o virtual seksuality	str. 54		01	Rurka, ale czy z kremem?	str. 65
Silverball	04	Odbijacze	str. 32	Tubular Worlds	08	Totalny odjazd	str. 53
Skidmarks	07	Skidmarks	str. 68	Turbo Outrun	04	UFO – nieznanany wróg	str. 15
Solidarność	09	Precz z komuną!	str. 20	UFO – Enemy Unknown	06	UFO – poznany wróg	str. 4
Son Shu Shi	02	Syn Saszy	str. 70		07	Rzeźnia w Twoim domu	str. 54
Sorcerers Get All The Girls	05	Szkic o virtual seksuality	str. 53		08	Ultima VII	str. 72
Space Hulk	03	Space Hulk	str. 67	Ultima VII	04	Avatar – droga do chwały	str. 30
Special Forces	00	Special Forces	str. 17	Ultima Underworld I	07	Avatar – droga do chwały	str. 30
Speed Ball 2	08	Rzeźnia w Twoim domu	str. 54	Ultima Underworld II	07	Armie na stole	str. 43
Speed Racer	03	Speed Racer	str. 33	Universal Military Simulator	00	Universe	str. 72
	04	Totalny odjazd	str. 54	Universe	12	AD&D Creator	str. 67
Stardust	05	Stardust	str. 73	Unlimited Adventures	11	Utopia	str. 31
Starlord	04	Starlord	str. 4	Utopia	06	Tup, tup...	str. 68
Steel Empire	04	Cyborgi atakują	str. 22	Valhalla	10	Wojowniczy Wicek	str. 68
Stellar Explorer 2.0	08	Gra sprzed ćwierć wieku!	str. 71	Vicky	10	Triolizm a la wikingowie	str. 53
Stone Age	05	Stone Age	str. 34	Vikings	00	Brum... Vroom	str. 69
Strike Commander	01	Strike Commander	str. 4	Vroom Multiplayer	07	Armie na stole	str. 43
	09	Kto mi dał skrzydła	str. 56	Vulcan	00	Armie na stole	str. 43
Strike Fleet	11	Dni małej floty	str. 28	Wargame Construction Set	00	Wojna i pokój	str. 51
	00	Armie na stole	str. 44	Warlords I	07	Być Panem Wojennym	str. 24
Strip Poker for Windows	08	Panienka z okienka	str. 70	Warlords II	11	Wojna i pokój	str. 51
Stronghold	00	Twierdza	str. 7		07	Ween	str. 26
Stunt Car Racer	04	Totalny odjazd	str. 52	Ween	05	Klub jedenastu	str. 56
Subwar 2050	03	Subwar 2050	str. 4	Wembley International Soccer	11	Armada	str. 67
Superhero League of Hoboken	12	Śmietnik w USA	str. 64	Wing Commander Armada	12	Wild Cup Soccer	str. 68
Syndicate	00	Syndicate	str. 54	Wild Cup Soccer	09	Bogom na ratunek	str. 66
Syndicate PL	05	Nie gęsi i mają...	str. 72	Wizard	05	Wizkid	str. 32
System Shock	12	System Shock	str. 66	Wizkid	02	Wolfpack	str. 72
Taipei	06	Okienkowe perełki	str. 22	Wolfpack CD	07	Klub jedenastu	str. 56
Tanks!	10	Tanks!	str. 17	World Cup 94	11	Er Fors Komandir	str. 71
Task Force: 1942	12	Bitwa o Guadalcanal	str. 16	WW II Air Force Commander	04	Zool	str. 33
Team Yankee	00	Armie na stole	str. 44	Zool	02		
Test Drive III	04	Totalny odjazd	str. 53				
TetraVex	06	Okienkowe perełki	str. 23				
Tetris	06	Okienkowe perełki	str. 23				
TFX	01	TFX	str. 26				
	09	Kto mi dał skrzydła	str. 56				

ENTER to ilustrowany, popularny, wysokonakładowy miesięcznik poświęcony technice mikrokomputerowej i jej zastosowaniom. Magazyn **ENTER** adresowany jest do użytkowników różnych komputerów, w szczególności: Atari ST, Commodore Amiga, IBM PC, Macintosh. Także osoby nie posiadające komputera, a zainteresowane tą techniką znajdują w miesięczniku wiele ciekawych materiałów. **ENTER** jest bogato ilustrowany i wydawany na wysokim poziomie edytorskim. Na szczególną uwagę zasługują trzy rubryki pisma:

- ◆ **RAPORT** - w każdym numerze publikowany jest test porównawczy sprzętu lub oprogramowania (np. drukarki, 386-ki, skanery, arkusze kalkulacyjne) dający czytelnikowi wszechstronną wiedzę o oferowanych na rynku produktach;
- ◆ **LABORATORIUM** - nieodłączną częścią miesięcznika są testy sprzętu i oprogramowania publikowane w każdym numerze;
- ◆ **KONSyliUM** - rzecz w polskiej prasie komputerowej dotychczas nie spotykana, czyli porady w formie pytań czytelników i zwięzłych, precyzyjnych odpowiedzi ekspertów (kilka - kilkanaście pytań w jednym numerze).
- ◆ Cena kioskowa: 27.000 zł
- ◆ **W prenumeracie taniej:**
za 6 numerów - 150.000 zł,
za 12 numerów - 300.000 zł.
- ◆ **Wysyłka pocztą gratis!**

PCkurier to informacyjny dwutygodnik (26 wydań rocznie) przeznaczony dla użytkowników komputerów osobistych. Składa się nań kilka bloków:

- ◆ **Notes**, czyli zwięzłe notki o wydarzeniach, które miały miejsce, oraz takich, które dopiero nastąpią;
- ◆ **PCinfo**, czyli krótkie informacje o sprzęcie, oprogramowaniu i rynku mikrokomputerowym;
- ◆ **PCmemo** - rozbudowane informacje programów i sprzętu;
- ◆ Znajdująca się zawsze na rozkładówce rubryka **Pro memoria**, w której publikowane są w formie zestawień, tabel itp. funkcje programów, porównania różnych kart, dysków itd, słowem informacje, które nawet jeśli nie są w danym momencie potrzebne, to warto zachować;
- ◆ Dla praktyków, czyli rubryka z różnymi sztuczkami i rozwiązaniami najróżniejszych problemów;
- ◆ I wreszcie: **Giełda**, czyli setki drobnych (gratisowych) ogłoszeń - Kupię, Sprzedam, Zamienię, Dam pracę, Szukam pracy.
- ◆ **PCkurier** ukazuje się od 1989 roku.
- ◆ Cena kioskowa: 19.000 zł.
- ◆ **W prenumeracie taniej:**
roczna (26 nr.) - 450.000 zł,
półroczna (13 nr.) - 240.000 zł.
- ◆ **Wysyłka pocztą gratis!**

Magazyn **AMIGA** to ilustrowany miesięcznik przeznaczony dla użytkowników komputerów Commodore Amiga — zarówno dla tych początkujących, jak i dla zaawansowanych, zarówno dla interesujących się oprogramowaniem, jak i tajnikami sprzętu. Część artykułów jest tłumaczeniem z najpopularniejszego na rynku niemieckim miesięcznika "AMIGA Magazin".

Wśród stałych rubryk czytelnicy znajdą m.in.:

- ◆ **AMIGA Play** — opisy i oceny kilkunastu gier (nowości, ale także ulubionych "klasyków").
- ◆ **Public Domain** — opisy dyskietek najpopularniejszej biblioteki oprogramowania Public Domain — dyskietki Fisha.
- ◆ **Kuferek AMIGI**, czyli Tips&Tricks.
- ◆ **Testy sprzętu i oprogramowania.**
- ◆ Wszystkie te rzeczy znajdują Państwo na 80 barwnych stronach miesięcznika.
- ◆ Cena kioskowa: 25.000 zł.
- ◆ **W prenumeracie taniej:**
za 6 numerów - 120.000 zł,
za 12 numerów - 240.000 zł.
- ◆ **Wysyłka pocztą gratis!**

ZASADY PRENUMERATY



WYDAWNICTWO/ PUBLISHING HOUSE
00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30
tel. 410031 w. 128, 154, 415121
fax 410374 (10.00-16.00)

1. Prenumerata przyjmowana jest na taką liczbę numerów jaka została przez Państwo zaznaczona na kuponie.
2. Prenumerata przyjmowana jest od najbliższego numeru po otrzymaniu z banku opłaconego kuponu prenumeraty.
3. Prenumeratę można także opłacić w siedzibie Wydawnictwa
4. Wszelkie wątpliwości można wyjaśnić telefonicznie (0-22) 410031 w. 154
5. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego wypełnienia kuponu.

Zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę prenumeruj pierwszy raz: wstaw X

PCkurier	13	240.000,-	kwota:	
	26	450.000,-	kwota:	
ENTER	6	150.000,-	kwota:	
	12	300.000,-	kwota:	
AMIGA	6	120.000,-	kwota:	
	12	240.000,-	kwota:	
GAMBLER	6	108.000,-	kwota:	
	12	216.000,-	kwota:	
Młody Technik	6	120.000,-	kwota:	
	12	240.000,-	kwota:	
CADCAM FORUM	6	150.000,-	kwota:	
NET FORUM	6	150.000,-	kwota:	
UNIX FORUM	6	150.000,-	kwota:	
KUPON WAŻNY DO 15.01.95		Kupon 12/94	suma:	

Zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę prenumeruj pierwszy raz: wstaw X

PCkurier	13	240.000,-	kwota:	
	26	450.000,-	kwota:	
ENTER	6	150.000,-	kwota:	
	12	300.000,-	kwota:	
AMIGA	6	120.000,-	kwota:	
	12	240.000,-	kwota:	
GAMBLER	6	108.000,-	kwota:	
	12	216.000,-	kwota:	
Młody Technik	6	120.000,-	kwota:	
	12	240.000,-	kwota:	
CADCAM FORUM	6	150.000,-	kwota:	
NET FORUM	6	150.000,-	kwota:	
UNIX FORUM	6	150.000,-	kwota:	
KUPON WAŻNY DO 15.01.95		Kupon 12/94	suma:	

Zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę prenumeruj pierwszy raz: wstaw X

PCkurier	13	240.000,-	kwota:	
	26	450.000,-	kwota:	
ENTER	6	150.000,-	kwota:	
	12	300.000,-	kwota:	
AMIGA	6	120.000,-	kwota:	
	12	240.000,-	kwota:	
GAMBLER	6	108.000,-	kwota:	
	12	216.000,-	kwota:	
Młody Technik	6	120.000,-	kwota:	
	12	240.000,-	kwota:	
CADCAM FORUM	6	150.000,-	kwota:	
NET FORUM	6	150.000,-	kwota:	
UNIX FORUM	6	150.000,-	kwota:	
KUPON WAŻNY DO 15.01.95		Kupon 12/94	suma:	

CADCAMFORUM (dawniej CADforum) to dwumiesięcznik (6 wydań rocznie) przeznaczony dla osób zainteresowanych komputerowym wspomaganie projektowania (CAD, czyli Computer Aided Design). W piśmie przedstawione są różne systemy CAD - m. in. AutoCAD, LogoCAD, MapInfo... Różne także obszary zastosowań leżą w kręgu zainteresowania pisma: architektura, budownictwo, geodezja, kartografia, mechanika, elektronika i projektowanie obwodów, grafika. Wiele jest informacji praktycznych, nadających się do natychmiastowego wykorzystania (m. in. programy w LISP-ie).

★ **CADCAMFORUM** jest pismem fachowym. Mimo tego pismo adresowane jest nie tylko do osób profesjonalnie zajmujących się CAD-em, ale także do wszystkich tych, którzy chcą (choćby wstępnie) poznać temat, dowiedzieć się, jakie w interesujących ich dziedzinach istnieją możliwości stosowania techniki komputerowej. Projektowanie bez komputera to dzisiaj już archaizm.

★ Pismo jest jedynym tego typu wydawnictwem w Polsce (istnieje od 1989 roku).

★ Cena detaliczna (CADCAMFORUM dostępny jest w księgarniach technicznych): 30.000 zł.

★ **W prenumeracie taniej: 150.000 zł za 6 numerów.**

Młody TECHNIK to magazyn z ponad czterdziestoletnią tradycją, zajmujący się popularyzacją nauki i techniki. Adresowany jest do osób zainteresowanych nowościami z zakresu techniki, do osób, które chcą poszerzyć swoją wiedzę i umiejętności.

W każdym numerze znajdziemy:

★ Znakomite artykuły przystępnie prezentujące nowości, wyjaśniające istotę postępu w różnych dziedzinach techniki, tej przez duże T i tej, z którą mamy do czynienia na co dzień.

★ Wiele Działów Hobbystycznych - dla osób, szczególnie interesujących się daną dziedziną wiedzy (matematyką, fizyką, astronomią, historią techniki, pojazdami, fotografią itp.).

★ Informacje dla majsterkowiczów - w części warsztatowej publikujemy materiały dotyczące konstrukcji do samodzielnego montażu, rankingi sprzętu i wyrobów, porady dla miłośników wideo, gier komputerowych, akwarystyki, wędkarstwa itp.

★ Wielbiciele literatury S-F mogą liczyć od czasu do czasu na smakowite kąseki - w MT rozpoczynali swą karierę najwybitniejsi pisarze S-F.

Te wszystkie informacje w dobrej szacie graficznej za jedyne 25.000 zł!

★ **W prenumeracie taniej: 120.000 zł za 6 numerów, 240.000 zł za roczną prenumeratę.**

Gambler to barwny wysokonakładowy miesięcznik poświęcony grom komputerowym i grom video. W każdym numerze kilkanaście opisów, recenzji, nowości, zapowiedzi na bieżące numery.

W każdym Gamblerze występują rubryki:

★ Cover story czyli przekrojowy tekst, przedstawiający wybrany temat.

★ T&T to klasyczne "tips&tricks", tyle że w niespotykanej dawce 16 stronicowej wkładki poświęconej jedynie sztuczkom.

★ Kombinatorzy - każdy numer przynosi coś dla "kombinatorów": galerie, różne konkursy itp.

W Gamblerze znalazło się miejsce także dla nietypowych jak na takie pismo rubryk z pogranicza kultury (video, CD), zgrywy politycznej ("Co tam panie w polityce") i publicystyki związanej z tematyką komputerową.

Te wszystkie frapujące informacje w dobrej szacie graficznej za jedyne 20.000 zł!

★ **W prenumeracie taniej: 108.000 zł za 6 numerów, 216.000 zł za roczną prenumeratę.**

Netforum jest specjalistycznym dwumiesięcznikiem zajmującym się tematyką szeroko pojętych sieci komputerowych - od sieci lokalnych LAN, poprzez sieci metropolitalne MAN, do sieci o zasięgu światowym WAN.

★ Czasopismo prezentuje różne ich aspekty, m.in. bezpieczeństwo i ochronę danych, sieciowe bazy danych, protokoły sieciowe, przykłady architektury na styku sieci LAN i WAN. Na łamach Netforum prezentowane są także obszerne przeglądy sprzętu sieciowego stosowanego w różnych ich warstwach (m.in. okablowanie, bridge, routery).

★ Cena kioskowa: 30.000 zł.

★ **W prenumeracie taniej: 150.000 zł za 6 numerów.**

UNIXforum jest specjalistycznym dwumiesięcznikiem zajmującym się problematyką systemów wielodostępnych i wielozadaniowych. Pismo jest przeznaczone dla użytkowników systemów otwartych, administratorów instalacji komputerowych, dla firm wdrażających zintegrowane systemy komputerowe.

★ W stałych działach UNIXforum publikowane są niezależne testy sprzętu i oprogramowania, przedstawione są zintegrowane rozwiązania informatyczne dotyczące np. automatyzacji prac biurowych, aplikacji przemysłowych.

★ Cena kioskowa: 30.000 zł.

★ **W prenumeracie taniej: 150.000 zł za 6 numerów.**

ZASADY PRENUMERATY



WYDAWNICTWO/ PUBLISHING HOUSE
00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30
tel. 410031 w. 128, 154, 415121
fax 410374 (10.00-16.00)

1. Prenumerata przyjmowana jest na taką liczbę numerów jaka została przez Państwo zaznaczona na kuponie.
2. Prenumerata przyjmowana jest od najbliższego numeru po otrzymaniu z banku opłaconego kuponu prenumeraty.
3. Prenumeratę można także opłacić w siedzibie Wydawnictwa
4. Wszelkie wątpliwości można wyjaśnić telefonicznie (0-22) 410031 w. 154
5. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego wypełnienia kuponu.

Pokwitowanie dla Wpłacającego	odcinek dla posiadacza r-ku	Odcinek dla Banku
zł	zł	zł
słownie	słownie	słownie
Wpłacający	Wpłacający	Wpłacający
adres	adres	adres
<p>na rachunek: LUPUS Sp. z o. o. 00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30 1599-318121-136 PKO IX Oddział/Warszawa</p>		
datownik	datownik	datownik
podpis przyjm.	podpis przyjm.	podpis przyjm.
opłata zł	opłata zł	opłata zł

MEGA—LO—MANIA (Amiga 1200)

Jeżeli gra nie działa na A1200 — wyłącz „gadanie” (speech off) i dopiero wtedy zacznij grać.

Tomasz Warowny, „Lolas” (Warszawa)

MORTAL KOMBAT (Amiga)

Gdy pojawi się tablica z napisami: GAME START i OPTIONS, naciśnij od razu GAME START. Teraz wybierz SCORPIONA i, gdy pojawi się tablica BATTLE PLAN ze zdjęciami zawodników, szybko naciśnij Fire. Ekran się zatrzyma. Podczas walki wpisz: PLAY i daj się załatwić przeciwnikowi. Następnie wybierz SCORPIONA i znowu szybko naciskaj Fire na tablicy BATTLE PLAN. Od tej chwili masz nieskończoną ilość kredytów.

„Rainer” i „P. Machosso” (Jasło)

MORTAL KOMBAT (Amiga 600)

Wskazówki dla posiadaczy Amigi 600 bez rozszerzenia RAM do 2 MB, bo tyle trzeba mieć, aby spokojnie pograć w Mortal Kombat. Dla jednego gracza (kontra komputer).

Ładowanie gry — normalnie, wg komunikatów komputera. Następnie wybieramy jednego bohatera spośród siedmiu, a na planszy OPTION — obojętnie co. Po żonglerce dyskami ukazuje się plansza walki KTO Z KIM — ostatni dolny etap. Teraz najważniejsze:

- 1) ekran gaśnie — nie ma napisu, nie ma nic;
- 2) wyciągamy dysk nr 2, wkładamy dysk nr 1 i Fire;
- 3) pojawia się zaśniewany ekran oraz portret bohatera w lewym dolnym rogu ekranu — czekamy;
- 4) po chwili pojawia się polecenie zmiany dysku na nr 2, ale napis jest podzielony na połowę, tj. jedna część napisu na lewej stronie ekranu, a druga — na prawej;
- 5) wykonujemy polecenie, czyli zmieniamy dysk na nr 2 i naciskamy Fire;
- 6) rozpoczynamy grę;
- 7) staramy się tak walczyć, aby wynik starcia wyniósł 2:1 dla komputera, bo tylko wtedy mamy szansę walczyć z każdym wybranym osobnikiem, oczywiście po wykonaniu wyżej wymienionych czynności;
- 8) jeśli osiągniemy wynik 2:0 lub 2:1 — dla nas, to niestety dalsza gra jest niemożliwa, albowiem komputer zawiesza się i nic już nie pomoże.

„Hajer z Ohajmu” (Orzesze)

MORTAL KOMBAT (IBM PC)

KANO potrafi z bliska bardzo silnie uderzyć głową. Trzeba wykonać następujący ruch: Prawo, Prawo i High Punch. Przeciwnik musi być bardzo blisko, z prawej strony.

„Soban” (Bydgoszcz)

MOVEN (Amiga)

1. NHFSTJLL
2. IJGGEDSG
3. AKJSWEZE
4. ADDSFWWW

„Star Men” (Zielona Góra)

OH NO! MORE LEMMINGS (Amiga)

Klawisz Del przenosi do następnego poziomu.

Maciej Adamowski (Wałbrzych)

OVERLORD (IBM PC)

Jeśli szkopy przypalą ci ogon, to naciśnij klawisze Ctrl i X, znajdziesz się na macierzystym lotnisku — cały i zdrowy. Działa w każdej sytuacji!

„Misiek” (Bydgoszcz)

PERIHELION (Amiga)

Podczas pierwszej bitwy przeprowadź ewakuację drużyny na północ, za blok. Tam poczekaj na podążającego za tobą wroga i „poślij go do piachu”. Gdy nikt nie będzie cię atakować, poćwicz:

- percepcję: trzymając w ręku pistolet naciskasz symbol obrony fizycznej;
- siłę: trzymając w ręku przedmiot do walki wręcz, naciskasz symbol obrony fizycznej;
- koncentrację: naciskasz symbol obrony psychicznej (ćwicz u Mediatora, Psionica lub Anchorite);
- szybkość: dużo chodzić.

Kondycja poprawia się co (około) 10 rund. Aby uzyskać przyrost którejs z podanych wartości, trzeba się „naklikać”.

Rafał Malicki (Szczecin)

PIRATES! (Amiga)

Zaczynając START A NEW CAREER należy ustawić rok 1560 i wpisać swoje imię jako DRAKE, aby otrzymać 2 statki: PINNACE i FAST GALLEON.

Maciej Błażejczyk (Koszalin)

PIRATES! GOLD (IBM PC)

Jeśli chcesz zdobyć dużą załogę, to wejdź do tawerny w jakimkolwiek mieście i weź wszystkich marynarzy, którzy chcą się do ciebie przyłączyć. Następnie zapisz stan gry na dysku i wyjdź do DOS. Później wgraj zapisany stan gry i znowu w tawernie weź marynarzy. Te czynności powtarzaj dotąd, aż będziesz zadowolony ze stanu twojej załogi.

Piotr Rodak, „Morgan” (Lublin)

PREDATOR (Atari ST)

2. ENOLA GAY

Bartłomiej Chabałowski (Lubań)

PRINCE OF PERSIA (Amiga)

W czasie gry naciśnij oba klawisze Amiga, lewy Shift i klawisz Q (jednocześnie). Teraz klawisze:

- [1...9] — przeskoczenie poziomów
- [R] — dodaje energii, a po śmierci — zmartwychwstanie
- [K] — zabija strażnika
- [.] lub [,] — wybór melodjki
- [M] — odegranie wybranej melodjki
- [Shift] + [I] — obracanie ekranu
- [Shift] + [W] — spadanie z dużych wysokości
- [Shift] + [+] lub [-] — dodaje i odejmuje czas

[Ctrl] + [R] — powrót do planszy tytułowej
 [Ctrl] + [A] — restart poziomu
 [Ctrl] + [Q] — wyjście z gry
 [Ctrl] + [S] — wł./wył. dźwięku
 [Esc] — zatrzymanie gry

Michał Zabołowicz (Gliwice)

RAILROAD TYCOON (Amiga)

Jeśli masz zamiar toczyć wojnę o miasto z inną firmą kolejową, to zrób to na samym początku gry. Wybudowaną w mieście stację zastąp wieżą kontrolną (SIGNAL TOWER), a wieżę zastąp terminalem (TERMINAL). Miasto będzie twoje, a wojna zostanie przerwana.

Rafał Malicki (Szczecin)

S.D.I. (Amiga)

Po wpisaniu do High Score hasła ALERIC — można przeskakiwać poziomy za pomocą klawiszy funkcyjnych.

Maciej Błażejczyk (Koszalin)

SECOND SAMURAI (Amiga)

1. 6LFAOMIC
2. CKTVXOZW
3. AXY4HW2Z
4. O3TVSOZW
5. 5IECDIA2
6. SX6KWHPH
7. WJNE3EVT
8. 64UQIRTJ
9. FD26V3I1

Tomek Wasiuk (Chełm)

SETTLERS (Amiga)

1. Jednoczesne naciśnięcie prawego i lewego przycisku myszki na mapce w dowolnym menu — przenosi cię do zamku.
2. Aby leśnik mógł posadzić las, należy zniszczyć pniaki pozostałe na wyrębie. Usuniesz je, gdy postawisz i zburzysz chorałgiewkę.

Łukasz Bogusz (Świder)

SHADOW DANCER (Amiga)

Użycie klawisza Space Bar zabija wszystkich w zasięgu ekranu.

Sebastian Kwidziński (Bolszewo)

SIMCITY (IBM PC)

Na początku roku ustal podatki mieszkańców na 0%, a na dwa miesiące przed końcem roku — na 20%. Jeśli zapłacą, zmniejsz im podatki znowu do 0%. W ten sposób mieszkańcy „myślą”, że wcale nie płacą podatków.

Krzysiek Zawisto (Gliwice)

SIMCITY 2000 (IBM PC)

Jeżeli cierpisz na brak pieniędzy, wpisz małymi literami PORNTI-PSGUZZARDO, a staniesz się bardzo bogaty. (Nie zawsze działa.)

W SimCity 2000 można przenieść miasta z gier SimCity Classic i SimCity 2000 Mac. W tym celu należy zmienić plik z zapisanym miastem z gry SimCity Classic, tak aby miał rozszerzenie [.sc2] i załadować go do gry SimCity 2000.

Piotr Ćwieluch (Starachowice)

STREET ROD 2 (Amiga)

Rozpocznij grę, następnie będąc w garażu wybierz opcję OLD GAME z menu TIME TO QUIT — w niebieskim prostokącie pokaże się napis TRAINER. Teraz tylko wybierz LOAD i już masz 9 999 999 USD gotówki.

Adam Radzikowski (Zielona Góra)

SUPER HANG—ON (Amiga)

Podczas gry wciśnij prawy przycisk myszki — włączysz dopalacze.

Maciej Błażejczyk (Koszalin)

SYNDICATE (Amiga)

Jeżeli po wykonaniu (lub nie) misji nie chce ci się przeładowywać każdej broni osobno, to wystarczy na napisie RELOAD wcisnąć prawy przycisk myszki.

Mikołaj Linda (Frombork)

Jako nazwę kampanii wpisz:
 TO THE TOP — dużo forsy, extra wynalazki i możesz atakować dowolny obszar
 ROB A BANK — dużo forsy
 NUK THEM — ożywia zabitych agentów
 WATCH THE CLOCK — przyspiesza czas
 OPER TEAM — superagenci

Tomek Wasiuk (Chełm)

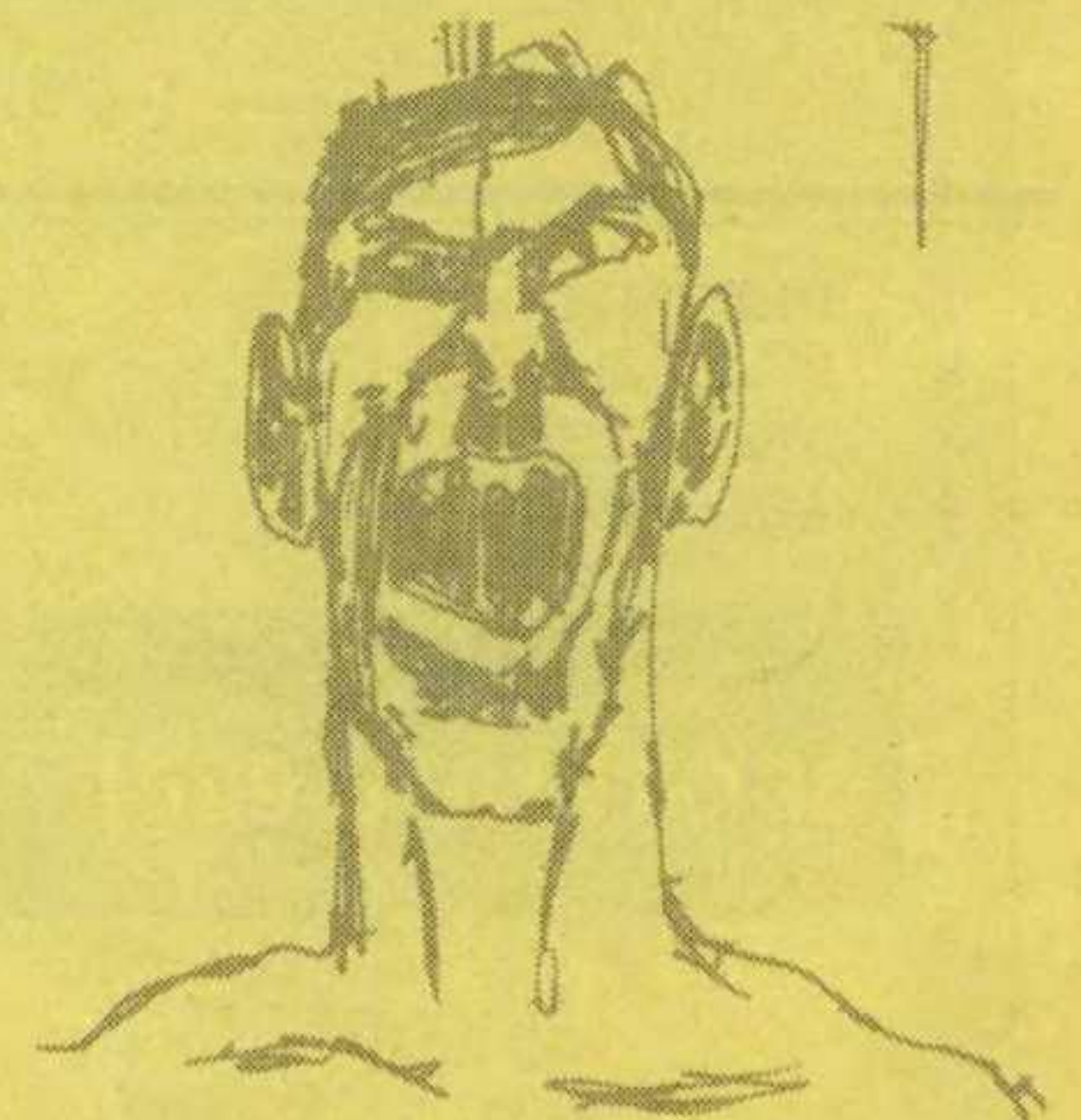
SYNDICATE (IBM PC)

Roziadowaną całkowicie broń połóż na ziemi i weź z powrotem — będzie już naładowana. Ostrożnie z używaniem GAUSS—GUN. Ta broń jest bardzo skuteczna, ale tylko na dużych odległościach. Gdy stoisz tuż przed siatką ogrodzenia, a gość do wykończenia jest za nią, wtedy strzał z GAUSS—GUN do niego spowoduje bardzo nieprzyjemne dla ciebie skutki.

Jan Mazurek (Grudziądz)

TITUS THE FOX (Amiga)

1. 2625
2. 2845
3. 3559
4. 1015
5. 1933
6. 0738
7. 2665
8. 5648
9. 1331
10. 1802
11. 0791
12. 1350
13. 2290



14. 5052
15. 2045
16. 2578

Sebastian Kwidziński (Bolszewo)

TREASURE ISLAND DIZZY (Amiga)

Wpisanie EGGSONLEGS daje nieśmiertelność.

„Bronx” (Kraków)

TURTLES 2 (Amiga)

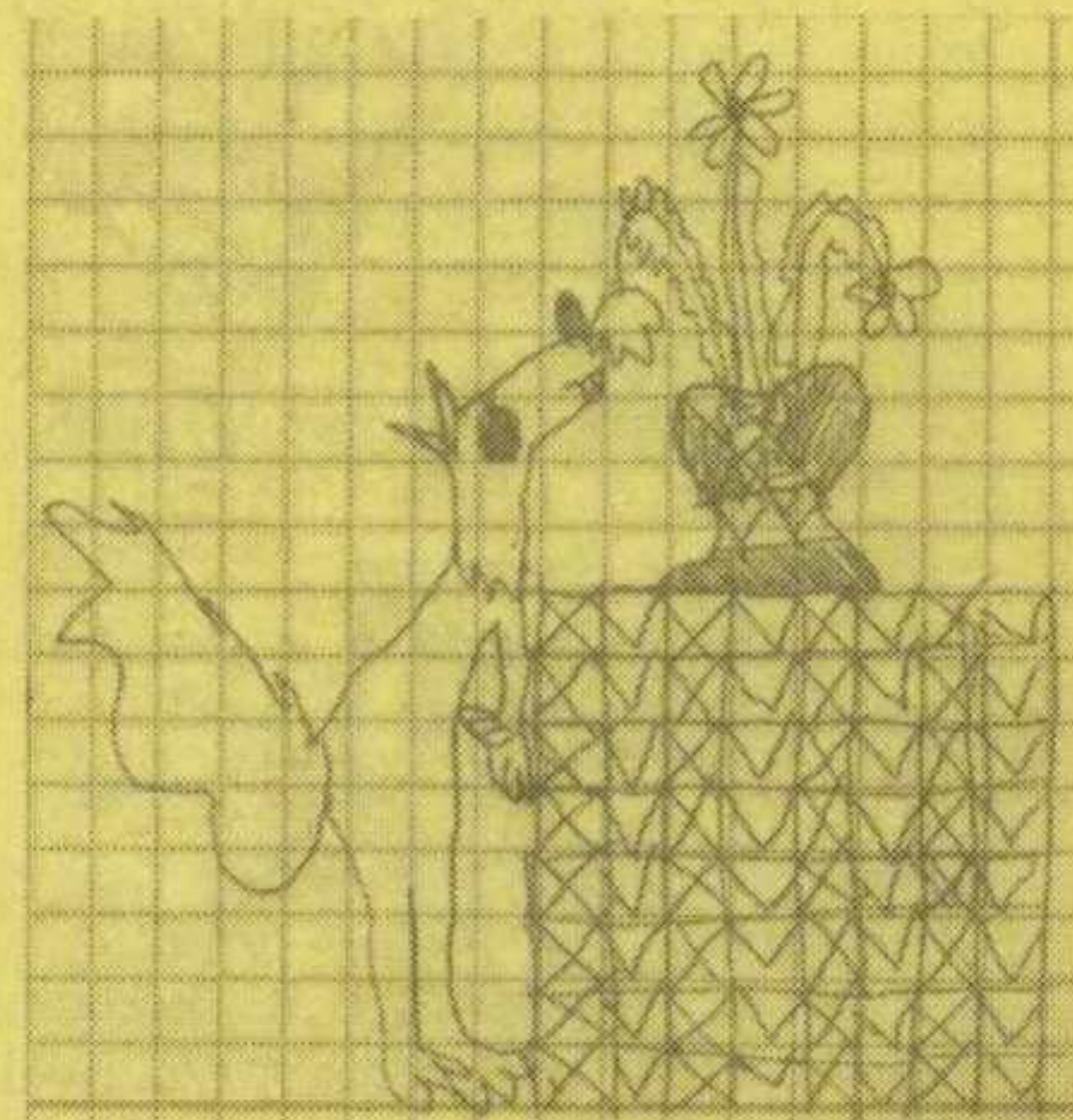
Help — ukończenie poziomu

„Star Men” (Zielona Góra)

UGH (IBM PC)

1. NOTLOB
2. AMAZEAUOLE
3. STUNASTOAT
4. PUZZLEAPUMA
5. FAMOUSDEATHS
6. KISSMEHARDY
7. WHIZZOBUTTER
8. SIREWARDROSS
9. THEKILLERJOKE
10. MYDOGHASNONOSE
11. ENGLISHBIKEHEAD
12. SOMETHINGDIFFERENT
13. MRARTURFRAMPTON
14. ARTHUREWING
15. THEBELLSOFSTMARY
16. MARRIAGECOUNCELLOR
17. ARTHURPEWTEY
18. DEIRDRE
19. SOMUCHFORPATHOS
20. JIMMYGREAUES
21. AMANWITHNINELEGS
22. THEEPILOGUE
23. MONSIGNOREEDWARDGAY
24. DRTOMJACK
25. FULLBODYSLAM
26. THEWORLDAROUNDUS
27. THEMOUSEPROBLEM
28. MILTONAUENUE
29. THEMAZINGKARGOL
30. THELARCH
31. MRSFIONALEWIS
32. ARTHURALDRIDGE
33. CARDINALDERICHELIEU
34. DIMOFTHEYARD
35. RONHIGGINS
36. ALTERSADDLE
37. MAGICPIXIE
38. DAISYBUMBLE
39. ROUGHTOUGHJOLLY 40. RUMPLETWEezer
41. WOBBLEDUMBLEBUSH
42. DINGLDELL
43. DONKEYRIDES
44. OMSKAREAOFCHRCAU
45. GLAMORGAN
46. SAYNOMORE
47. EPISODEARTHUR
48. THECARDIFROOMS
49. URTRILLOSARTWORK
50. ITSAMANLIFE
51. DMSAZENER
52. ETHELTHEFROG

53. DINSDALE
54. SPIWYNORMAN
55. MRSRATBAG
56. ITSTHEMIND
57. FREEMASONHANDSHAKE
58. STRAIGHTMAN
59. NEVERPAYPOLICY
60. MIMMO
61. ITSALIVING
62. RANCIDPOLECATNOZ
63. FREEDEADINDIAN
64. KEEPLEFTSIGN
65. HELLSGRNNIES
66. BABYSNATCHERS
67. SILLYWALKS
68. ADOGACATANDALIZARD
69. MRBELFITT
70. LEMMINGOFTHEBDA
71. OWLSTRETCHINGTIME
72. DYNAMOTENSION
73. LARCHSVOMIT
74. MRSSINAFROG
75. 20THCENTURYVOLE
76. SPLUNGE
77. FULLFRONTALNUDITY
78. SMILARPETSHOPLTD



J. Kakiot

Anka i Łukasz Jarosz (Staniątki)

VAXINE (Amiga)

Z klawiatury wpisz hasło WILDEBEEESTE, teraz możesz wykorzystać klawisze: F1...F4 i F10.

Przemek Ścierski (Katowice)

VIZ (Amiga)

Jeśli ujrzysz planszę z postaciami, to wpisz na niej hasło WHAT A GREAT LOAD OF BULLSHIT, a będziesz mógł sprawdzić działanie klawiszy 1...5.

Przemek Ścierski (Katowice)

WALKER (Amiga)

Nie rozwalisz działa pojazdu na końcu poziomu, dopóki nie załatwisz siedzącego na nim gościa.

Łukasz Bogusz (Świder)

WIKING CHILD (Atari ST)

1. DENISEE
2. THE BZIL
3. SHARKMAN
4. NYMHARSW

Radek Ruciński, „Truta” (Szczytno)

WING COMMANDER 2 (IBM PC)

Podpowiedzi i informacje o działaniu niektórych opcji, dostępnych z klawiatury.

TORPEDY — aby zniszczyć statek klasy głównej, trzeba użyć torpedy — chociaż niektóre słabsze statki można rozwalić z działa. Aby odpalić torpedę (mają ją tylko Broadsword i Sabre) trzeba naciskać klawisz [W], do momentu wybrania torpedy.



Następnie nacisnąć klawisz [L], aby uchwycić cel. Jeżeli jest to statek klasy głównej, wskaźnik będzie się zbliżał do ekranu — teraz nie za bardzo można manewrować, więc należy przerzucić się do wieżyczki i stamtąd ostrzeliwać. Autopilot poinformuje o uchwyceniu celu, wtedy trzeba znowu przenieść się do kabiny i klawiszem [Enter] odpalić torpedę. Do rozwalenia większych statków klas głównych potrzeba więcej torped.

[Space] — oddanie strzału;

[Enter] — odpalenie rakiety;

[F1...F4] — zmiana wieżyczki (tylko Broadsword);

[Ctrl] + [E] — katapuła;

[Ctrl] + [X] — wyjście z gry;

[P] — zatrzymanie gry;

[F1...F9] — widoki ze statku;

[A] — autopilot;

SAVE / LOAD — w Twojej kajucie, nad łóżkiem, znajdziesz ten punkt.

Rozkazy dla bocznego:

[Alt] + [B] — wyjdź z szyku i atakuj;

[Alt] + [F] — utrzyмай szyk;

[Alt] + [F] — wróć do formacji;

[Alt] + [H] — pomóż mi;

[Alt] + [A] — atakuj mój cel;

[Alt] + [O] — raport o uszkodzeniach;

[Alt] + [T] — obrażenie przeciwnika.

"Lech Anonim" (Warszawa)

WINGS (Amiga)

Podczas ataku na balony najważniejszą sprawą jest przejście przez linię dział przeciwlotniczych. Samoloty wroga atakuj tylko i wyłącznie od góry. Dlaczego? Poprzedzaj, a zobaczysz. Jeśli jakiś "Frycek" złapie cię od tyłu, szybko nakieruj joystick w dół i w prawo.

Tomasz Korolczuk, "Noname" (Sokołów Podlaski)

WINGS OF DEATH (Amiga)

Hasło SPELLBINDER wpisane w menu głównym uaktywnia klawisze funkcyjne, którymi możesz zmieniać rodzaj broni.

Przemek Ścierański (Katowice)

WINTER CHALLENGE (IBM PC)

Skacząc ze skoczni, wylądujesz bezpiecznie używając klawisza Enter.

Rafał Szkudlarek (Wrocław)

WIZBALL (Amiga)

Zatrzymaj na chwilę grę i wpisz hasło RAINBOWT. Teraz klawisze: C, S i T pomogą w grze.

Przemek Ścierański (Katowice)

WOLF CHILD (Amiga)

Na ekranie tytułowym napisanie ITS NOT A WALKING daje nie limitowane kontynuacje.

Maciej Błażejczyk (Koszalin)

W trakcie ładowania się gry, gdy zobaczysz czołówkę — wpisz hasło THE PERFECT KISS lub SOULPSYCHEDELICIDE, a w trakcie gry możesz wstukać: ITS NOT ALL WALKING.

Przemek Ścierański (Katowice)

WOLFENSTEIN 3-D (IBM PC)

Naciśnij klawisze M, L, I, a będziesz miał wszystkie klucze.

"Mark Rico" (Szczytno)

WWF EUROPEAN RAMPAGE (Amiga)

Jeśli będziesz miał kłopoty z grą, naciśnij 10 razy klawisz F10. Zamroziś w ten sposób przeciwnika.

Przemek Ścierański (Katowice)

WWF WRESTLEMANIA (Amiga)

Podczas starcia łeb w łeb, gdy decyduje szybkość kręcenia dżankiem, proponuję zatrzymać grę. Następnie zamiast dżoja podpiąć myszkę, dzięki niej mniejszym nakładem sił uzyskuje się dużo lepsze rezultaty. Nie zapomnij pod koniec pojedynku, gdy już wygrywasz, zamienić w portach manipulatory.

Przemek Ścierański (Katowice)

XENON MEGABLAST (Atari ST)

Zaraz po rozpoczęciu gry naciśnij trzykrotnie F5 — nieśmiertelność.

Radek Ruciński (Szczytno)

X—WING (IBM PC)

Gdy twój najlepszy pilot dostanie się do niewoli, lub co gorsza zginie, nie musisz się zamartwiać. Gra przechowuje dane o pilotach w plikach z rozszerzeniem (.pkt), a nazwa pliku jest nazwiskiem tego pilota. Natomiast offset 03 mówi o statusie pilota, wystarczy zmienić tę wartość z 03 na 00 i pilot będzie zdrow jak ryba.

Jakub Oleszek (Lublin)

Atakując, albo rozpoznając większy cel, leć w jego kierunku kręcąc się jednocześnie wokół własnej osi. Zacznie do ciebie strzelać dopiero wtedy, gdy przestaniesz się obracać. W ten sposób rozwalim niszczyciel INVABILLE.

Tomasz Maziarski (Przeworsk)

ZOOL (Atari ST)

Gdy ujrzysz tytułowy obrazek — wpisz z klawiatury słowo PANDA. Ekran powinien mignąć. Teraz w czasie gry:

[Space Bar] + [1] — niewidzialność;

[Space Bar] + [2] — następny etap;

[Space Bar] + [3] — następny poziom.

Tomasz Doroz (Łódź)

przejrzałeś na oczy ?



przesłysz na uszy...



Karta **Sound Vision 16 Gold** to naprawdę 16-bitowa karta dźwiękowa. Jakość dźwięku jak zCD. Można ją rozszerzyć o "Wave Table"-syntezator zawierający aż 277 instrumentów .
Pełna kompatybilność z SOUND BLASTER PRO.

- YAMAHA YFM 262 FM,8-bit/ 16-bit
- stereo/ mono nagrywanie-odtworzenie
- SONY, PANASONIC, MITSUMI interface
- wzmacniacz 2x4W.Oprogramowanie:Audio Recorder,Mixer,ExtendedRecorder,Audio Clip Library,Talking Calculator,Clock,Timer.

Karta **Sound Vision 8** jest tanią ofertą dla miłośników gier i osób stawiających pierwsze kroki w multimediami. Zapewnia doskonałą jakość dźwięku.Kompatybilność z SOUND BLASTER i ADLIB.
Dodatkowo para głośników w każdym zestawie!

- 11 głosowy syntezator "YAMAHA"
- sampling 4kHz-44,1kHz, UART MIDI
- wzmacniacz 2x2 W, joystick port
- oprogramowanie: CD Studio, PC Organ, Media Karaoke,DOS & Windows software drivers.

Karta **Sound Vision AISP** jest najnowszym i najdoskonalszym produktem spośród oferowanych przez nas kart dźwiękowych. Umożliwia syntezę przestrzenną dźwięku gwarantującą jakość najlepszych cyfrowych odtwarzaczy CD.

- Kompat. z SOUND BLASTER PRO
- kompresja i dekompresja w ADCPM
- 20-głosowy syntezator YAMAHA YM262
- SONY,PANASONIC,MITSUMI interface
- opr.:Voyetra Multimedia, Monologue for Win.,DOS Station, MIDI Orchestrator.



*Ceny zawierają podatek VAT. Nie zawierają kosztów wysyłki.

**UWAGA! PROWADZIMY SPRZEDAŻ WYSYŁKOWĄ.
ZADZWOŃ LUB NAPISZ- ZAMÓWIONĄ KARTĘ OTRZYMASZ W CIĄGU 3 DNI!
JEŚLI MASZ SKLEP, HURTOWNIĘ - ZADZWOŃ - DOSTANIESZ UPOMINEK**

tel.: (0-2) 720 20 32, (0-90) 21 73 18.
tel/fax: (0-22) 56 08 91,

**PROAUDIO
VISION**

05-090 Raszyn, ul. Mickiewicza 14.



**KOMPUTERY BYŁY KIEDYŚ TA-
JEMNICZYMI, GROŹNYMI MA-
SZYNAI. STANOWIŁY ZA TO
KOPALNIĘ POMYSŁÓW
DLA AUTORÓW KOLEJ-
NYCH KSIĄŻEK I FIL-
MÓW S-F, SENSACYJ-
NYCH, A
NAWET
PRZYGO-
DOWYCH.
TERAZ
TAK SPO-
WSZEDNIAŁY, ŻE
PRAWIE WSZYSCY
W JAKIŚ SPOŚÓB
KORZYSTAMY Z
ICH USŁUG.**

**NOWA
ELEK-
TRO-
NICZ-
NA RE-
WOLU-
CJA**

Bardzo dawno temu, je-
szcze „za Gierka”, gdy o wy-
pożyczalniach filmów wideo
nie marzyli nawet fantaści,
kolega ze szkolnej ławy,
syn marynarza z PLO, po-
kazał mi w swoim domu
nowy sprzęt do, podobno,
fajnej zabawy. Wyglądało
toto niepozornie. Czarne,
plastyczne i tandetnie wy-
konane pudełko, z podłą-
czonymi dwoma ręcznymi
manipulatorami. Była to

gra telewizyjna

i oczywiście na ekranie te-
lewizora można było ujrzeć
efekty działania tego „cu-
deńka”. Obiekty ekranowe,
którymi sterowaliśmy za
pomocą manipulatorów,
miały tyle wspólnego ze
współczesną grafiką
ekranową, co np.
Maluch z Merceem. Ale
można było świetnie
się tym bawić. Gry
wciągały, zwłaszcza
te sportowe — na
dwóch graczy.

Całe urządzenie
było za drogie, aby
mogło przyjąć się w
tamtych czasach w
Polsce, ale różne nie-
dobitki „konsol pier-
wotnych” można na-



Virtual Reality — Tomasz Bagiński

wet teraz, po kilkunastu latach, ujrzyć na półkach niektórych „komputerowych” sklepów — są nadal produkowane!

Oczywiście, istniały już wtedy w kraju systemy elektronicznej rozrywki, ale były to duże i solidnie wykonane maszyny, na których można było poszaleć grając np. w elektroniczny bilard, strzelanie do kaczek, bądź inne gry zręcznościowe — strzelanki, bijatyki, rajdy. Dopiero tworzyła się sieć salonów gier, tak obecnie powszechnych. Pograć można było, i owszem, ale tylko przy okazji pobytu w jakiejś knajpce, po drodze ze szkoły na „duże jasne” czy lampkę wina. Czy ktoś jeszcze pamięta te długie dyskusje o czekającej nas po szkole przyszłości, np. „przydzielenie ról”: ja będę szefem MSZ, ty MSW, a on MON, nikt jakoś nie chciał zostać Pierwszym Sekretarzem...

Natomiast teraz, w epoce wszechobecnych komputerów osobistych, trudno sobie wyobrazić powrót do źródeł elektronicznej rewolucji. Jednak tak się stało! I to wbrew opiniom niektórych światowych autorytetów, tak chętnie cytowanych przez wielu redaktorów polskich pism komputerowych.

Inwazja klonów

komputera IBM PC na rynek komputerów domowych wymusiła na producentach elektroniki użytkowej (i nie tylko na nich) powrót do konsol wideo, tworzonych tym razem dla

każdej rodziny. Nawet wielkie koncerny, jak Sony czy Matsushita, postanowiły włączyć się do walki o klienta na, wydawałoby się, opanowanym już przez Nintendo i Sega terenie. Inne firmy, znane już z produk-



Daytona — SATURN

cji alternatywnych do IBM PC modeli komputerów (Atari, Commodore), także zauważyły gwałtowny rozwój rynku elektronicznej rozrywki, a dokładniej konsol komputerowych.

Spowodowało to, szczególnie w latach 1993-94, prawdziwą lawinę nowoczesnych konstrukcji na rynku komputerowej rozrywki, stanowiąc prawdziwe wyzwanie dla 8-bitowych konsol, praktycznie wymuszając technologiczną zmianę warty w tym środowisku. I bardzo dobrze! Najnowsze konsole (od 32-bitowych wzwyż) za stosunkowo niewielką cenę oferują możliwości przewyższające w dziedzinie gier komputerowych sprzęt klasy IBM PC.

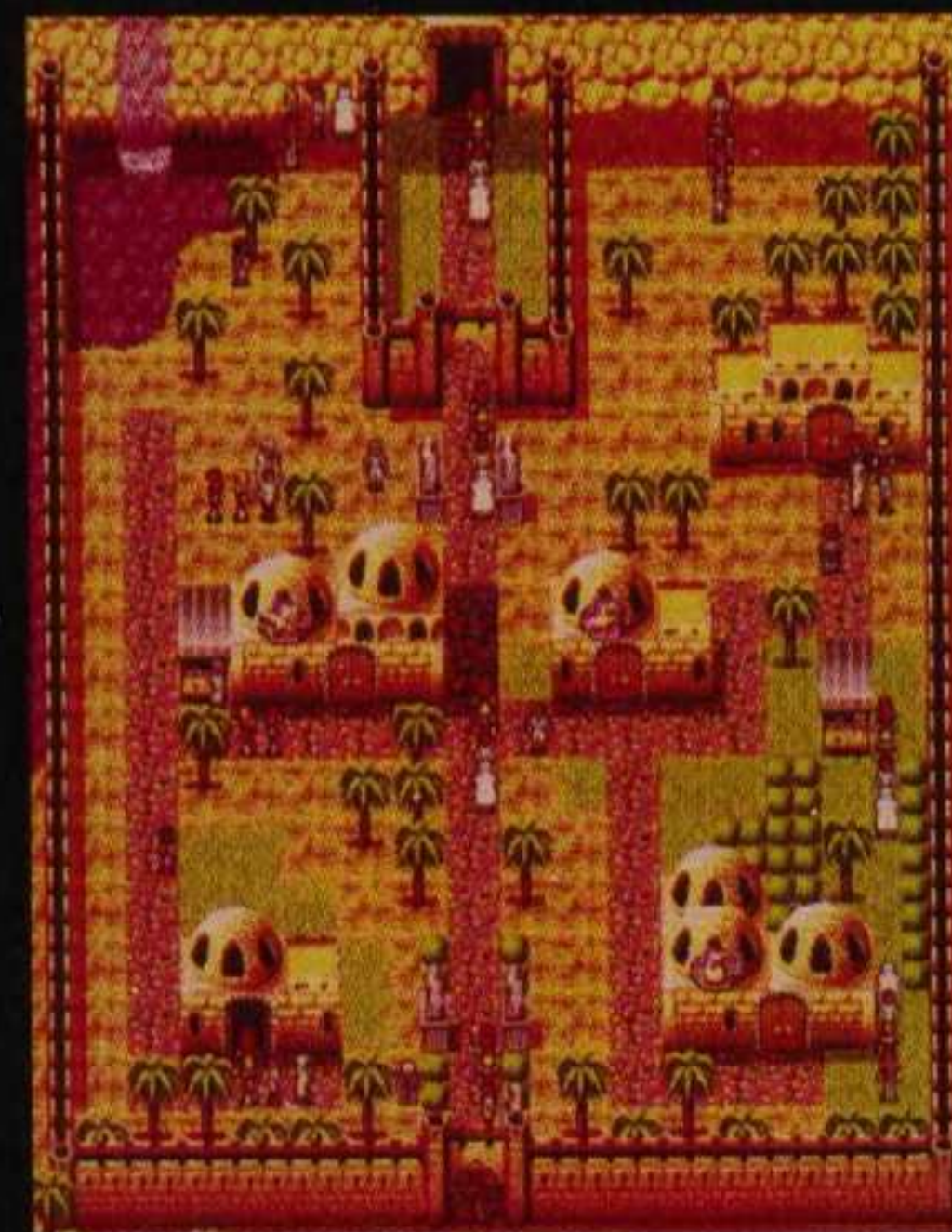
Już słycać gniewne pomruki rozwścieczonych pece-towców. Konsole? Przecież



A-Train — PLAY STATION

to takie głupie pudełka z paroma przyciskami. Kto śmie porównywać „to” z naszymi profesjonalnymi komputerami?! Właśnie o to

chodzi! Konsole nie są przeznaczone do profesjonalnych zastosowań, ale do ZABAWY, zatem żaden GRACZ komputerowy nie powinien się wstydzić skłonności do elektronicznej rozrywki. Wiem, należy udawać, że ma się talent informatyczny, w celu naciągnięcia rodziny na kupno zestawu komputerowego o takiej właśnie minimalnej konfiguracji: PC 486SX, 4 MB RAM, twarde dyski 210 MB, karta graficzna SVGA kolor, karta dźwiękowa Sound Blaster i



Phantasy Star — MEGA DRIVE



F1 World Championship — MEGA DRIVE CD

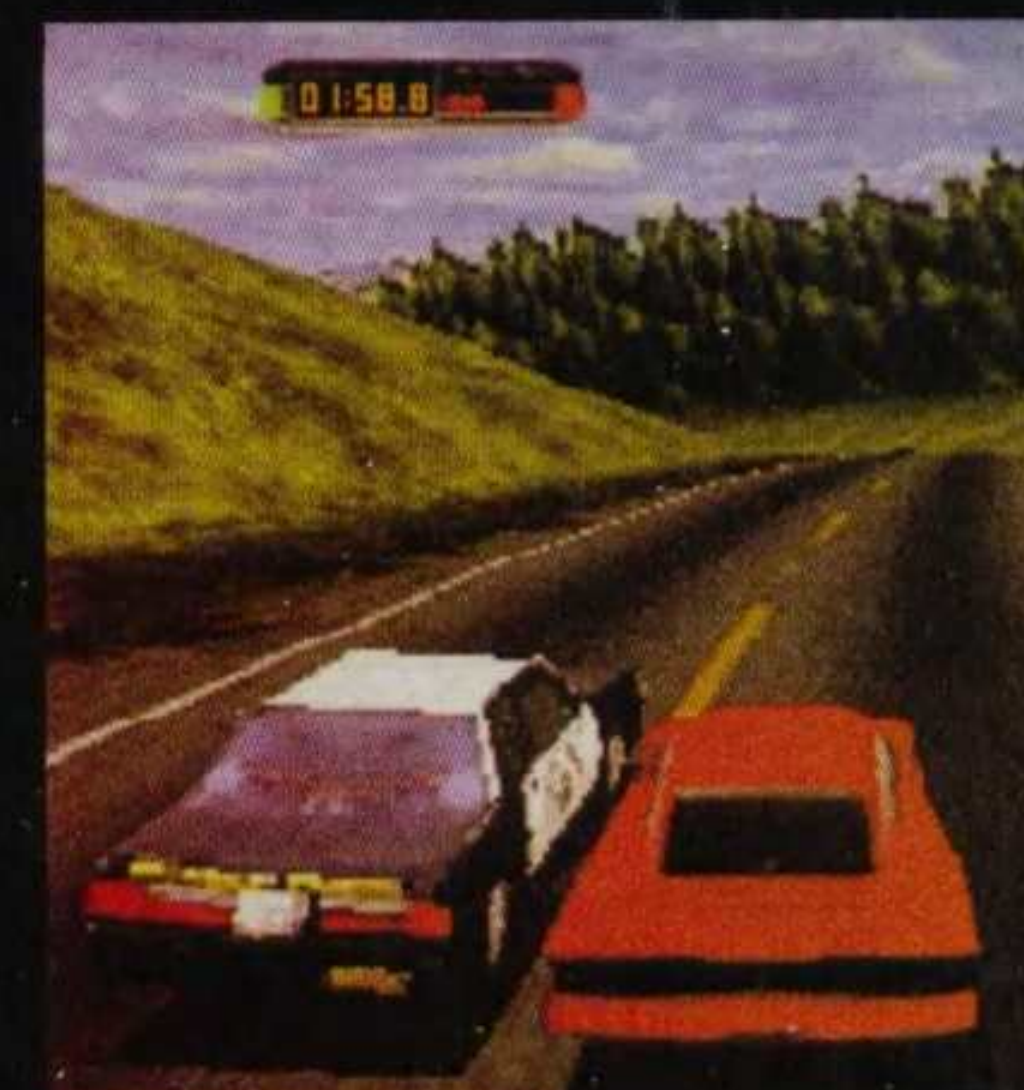
oczywiście kolorowy monitor. A taki zestaw kosztuje minimum ok. 25 mln zł plus 22% VAT, czyli ponad 30 mln zł (dane z 5 XI 1994r.)

To jest jasne, że biorąc pod uwagę JEDYNIĘ ekonomiczny punkt widzenia, Pecet oceniany TYLKO jako maszynka do gier komputerowych nadaje się do tego celu w takim samym stopniu, jak żelazko do smażenia jajeczniczy.

Podobno tylko krowa

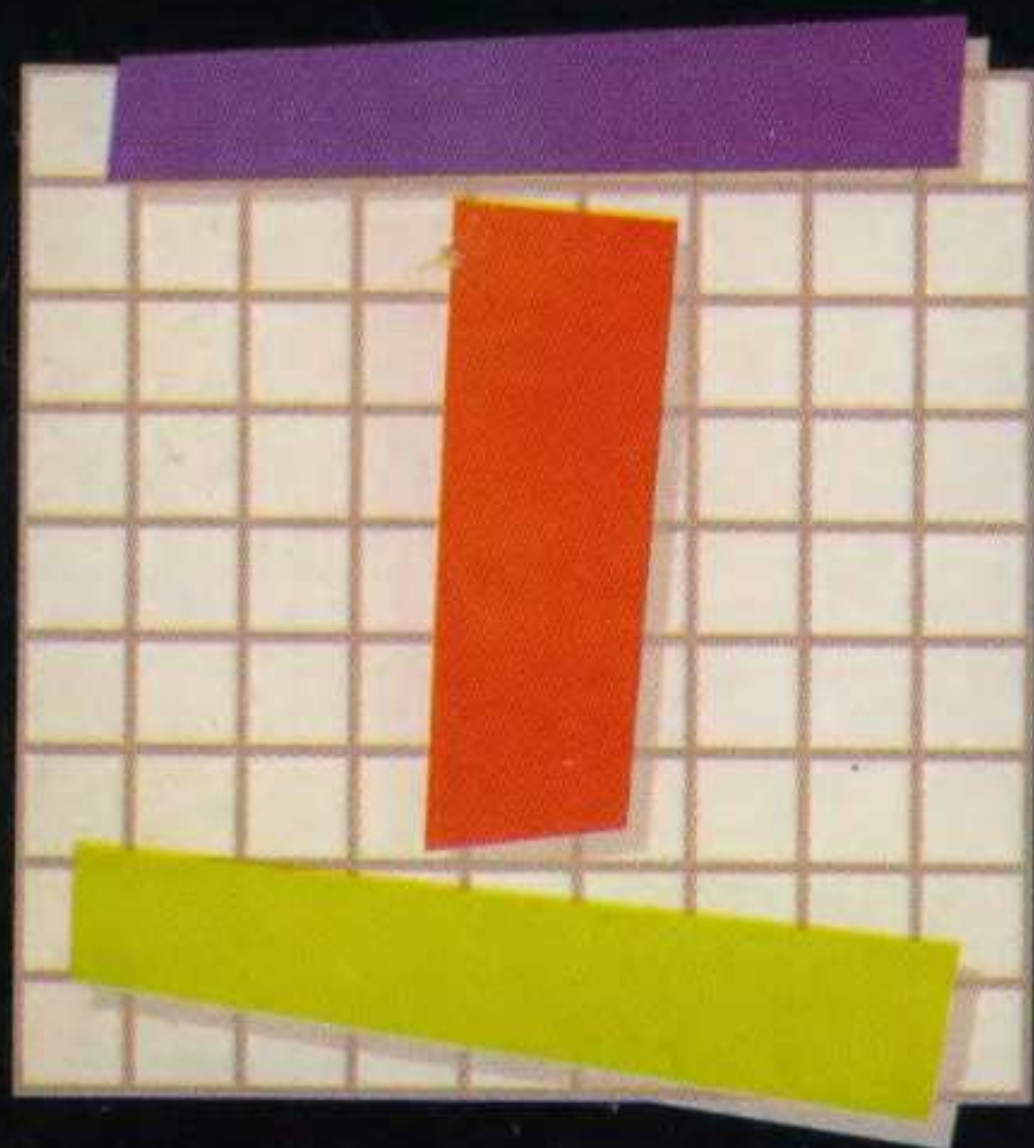
nie zmienia swoich poglądów i chociaż także jestem ssakiem, przyznaję publicznie, że jeszcze całkiem niedawno, jakieś rok temu, miałem konsole głęboko w... pogardzie. Co było tego powodem? Przez prawie 6 miesięcy (II półrocze 1993 r.), z racji wykonywanego zawodu, miałem wątpliwy zaszczyt bliższego kontaktu z najpopularniejszą wtedy (i teraz, niestety) konsolą w Polsce.

Maszynka ta była nieudolnym naśladownictwem najbardziej rozpowszechnionego na świecie 8-bitowego systemu gier wideo. Także gry (cartridge) były kopiami oryginalnych i nie wytrzymywały porównania z grami dostępnymi na 8-bitowe komputery Atari i Commodore. Również żałośnie wykonana elektronika tej pseudo-konsoli była przyczyną bardzo wielu reklamacji. Po prostu azjatycki pirat kosił azjatyckiego



Need for Speed — 3DO

producenta i nie byłoby sprawy, gdyby w 1992 r. nie odkryła tego faktu gru-



pa inwestorów, posiadających doskonale wręcz rozpoznanie polskiego rynku elektroniki użytkowej.

Perfekcyjnie poprowadzona kampania reklamowa przyniosła spodziewane efekty, mimo ewidentnego naciągania faktów (zachowałem dla potomnych reklamówkę, w której dużymi literami napisano, że konsola posiada możliwości graficzne i dźwiękowe DUŻO lepsze od komputerów Atari XL/XE i Commodore 64). Sprzedaż rosła z dnia na dzień. Nic w tym dziwnego — oferta importera tych pseudo—konsol trafiła na przygotowany uprzednio grunt. Obowiązujące wtedy stawki celne na importowany sprzęt elektroniczny traktowały komputery równie ostro, jak sprzęt audio i wideo. A sprowadzane „konsole” były tańsze — co prawda tylko o kilkaset tysięcy złotych — od najtańszych modeli komputerów domowych (np. Commodore 64 z magnetofonem).

Można tylko ubolewać, że brak zainteresowania polskim rynkiem zbytu ze strony producentów konsol najnowszej generacji (od 16-bitowych wzwyż) spowodował zasypanie całego kraju elektroniczną tandetą. Ostatnio można jednak zauważyć (wprawdzie jeszcze nieśmiało) próby wejścia na nasz rynek zachodnich producentów konsol. Ale wysokie ceny ich produktów skutecznie odstraszały potencjalnych polskich nabywców.

Jestem przekonany, że

niebawem także u nas dojdzie do bezpardonowej walki o klienta, co wymusi dostosowanie cen do polskiej rzeczywistości.

Popularność konsol

na Zachodzie jest już tak wielka, że ich najnowsze modele skutecznie konkurują pod względem liczby sprzedanych egzemplarzy z komputerami domowymi. Produkcja zaawansowanych technologicznie konsol nie byłaby jednak możliwa bez rewolucji w świecie procesorów.

Wprowadzenie do masowej produkcji procesorów RISC (od 32-bitów wzwyż) dało łatwy dostęp do dużej mocy obliczeniowej (rzędu kilkudziesięciu MIPS) za stosunkowo niską cenę. Natomiast powszechne stosowanie czytników CD-ROM umożliwiło tworzenie coraz bardziej wyrafinowanych gier, wspomaganych ogromną pojemnością płyty kompaktowej (ponad 650 MB). Szybki rozwój elektroniki umożliwił także zwiększenie pojemności cartridge'a do wielkości liczonej w megabajtach, co jeszcze niedawno wydawało się mało prawdopodobne. Również pamięć RAM o wielkości 2 MB (szybka 32-bitowa), bądź zastosowanie procesora sygnałowego (DSP) już nikogo nie zadziwia.

Sensacją targów CES '93 w USA była konsola Jaguar (patrz tabela), lansowana przez Atari jako 64-bitowy interaktywny system multimedialny. Jaguar, mimo rewelacyjnie niskiej ceny (229 USD), posiada już godnych przeciwników. Jeszcze do niedawna najpoważniejszym konkurentem Jaguara była 32-bitowa konsola 3DO (tabela), której produkcję wspiera duża grupa wielkich firm (AT&T, Electronic Arts, Goldstar, Panasonic, Samsung, Sanyo). Podejrzewam, że

właśnie dlatego nowe gry na 3DO powstają szybciej niż na Jaguara. Również strategia rynkowa spółki 3DO jest pouczająca. Otóż, oprócz modelu FZ-1 firmy Panasonic, są już na rynku modele 3DO wyprodukowane przez... AT&T, Goldstar, Samsung i Sanyo! Różnice między nimi są niewielkie i dotyczą tylko kształtu i kolorystyki obudowy. Jest to skuteczna odpowiedź na rosnące zainteresowanie konsolą 3DO.

Natomiast Atari nadal samotnie zмага się z produkcją nowej konsoli. Szaleństwo świątecznych zakupów w USA objęło także Jaguara. Nastąpiło przesunięcie daty europejskiej premiery Jaguara z 15 marca 1994 r. na koniec wakacji. Okazało się, że zakłady IBM w Charlotte (północna Karolina) nie wyrabiają się ze zleconą im przez Atari produkcją. Tylko w USA kupiono już ponad 300 tys. Jaguarów i jest wielce prawdopodobne, że do końca 1994 r. zostanie sprzedanych łącznie ponad pół miliona sztuk. Niestety, opóźniła się także światowa premiera dodatkowej przystawki — czytnika CD-ROM (199 USD), którego sprzedaż rozpoczęto dopiero w październiku. Również zapowiedź „potopu” oprogramowania na Jaguara jeszcze się nie sprawdziła. Podobno ponad 150 firm podpisało już umowy z Atari na tworzenie gier, ale teraz nie ma jeszcze nawet połowy z obiecanych do końca roku 50 tytułów. O grach na CD nawet nie wspomnę — ponoć jest już... pięć.

Mam jednak nadzieję, że niebawem dowiemy się, jak to naprawdę będzie z Jaguarem. Zwłaszcza, że jest już oficjalnie sprzedawany w Polsce. Natomiast po konsolę 3DO (i gry do niej) nadal trzeba jeździć na Zachód.

Do walki

o światowy prymat na rynku konsol włączyły się także wielkie japońskie koncerny. Sony już zakończył prace nad 32-bitową PlayStation (tabela), która niebawem pojawi się w sprze-



Road Rash — 3DO

daży, najpierw w Japonii i USA, następnie na całym świecie. Znając dotychczasowe działania tej firmy, można być pewnym, że PlayStation szybko dotrze do Europy.

NEC w pośpiechu kończy prace nad 32-bitową konsolą o roboczej nazwie FX. Jej parametry nie ustępują konkurentom. CPU — V810 RISC 21,5 MHz, 2 MB RAM, 1 MB ROM, 16,7 mln kolorów, wbudowany CD-ROM.

Nintendo i Sega, mające największy udział w światowym rynku gier wideo, postanowiły dotrzymać pola atakującej konkurencji, ale każda z nich wybrała inną strategię działania.

Sega najpierw postanowiła odmłodzić swój podstawowy model, 16-bitowy Mega Drive (tabela), znany w USA jako Genesis. Dołożyła do niego CD-ROM (Mega Drive CD), a nawet go podrasowała (Mega Drive 2). Następnie, aby zaspokoić 32-bitowe apetyty swoich użytkowników, wyprodukowała specjalny moduł Sega Super 32X, zawierający m.in. 2 procesory Hitachi SH2 RISC 27 MHz 50 MIPS (zastosowane w Saturnie). Moduł 32X jest przelotowy, instaluje się go w złączu cartridge'a Mega Drive i można już korzystać z 32-bitowych wersji gier. Ale

ta dodatkowa zabawka kosztuje ponad 200 USD. Równolegle toczyły się prace nad całkowicie nową 32-bitową konsolą Saturn (tabela), która według założeń



Earthworm Jim — MEGA DRIVE

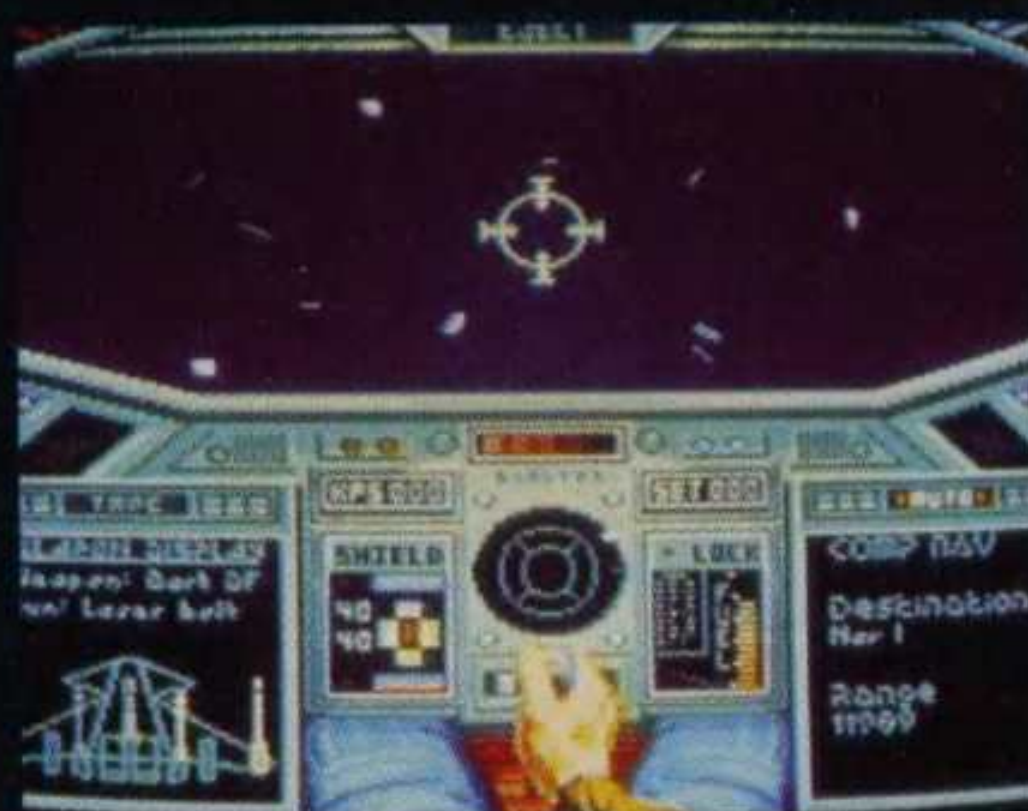


Final Fight — SNES

firmy Sega powinna zagrozić pozycji innych konsol (3DO, FX, Jaguar, Play Sta-

tion), a przede wszystkim wyprzedzić obecne konstrukcje Nintendo.

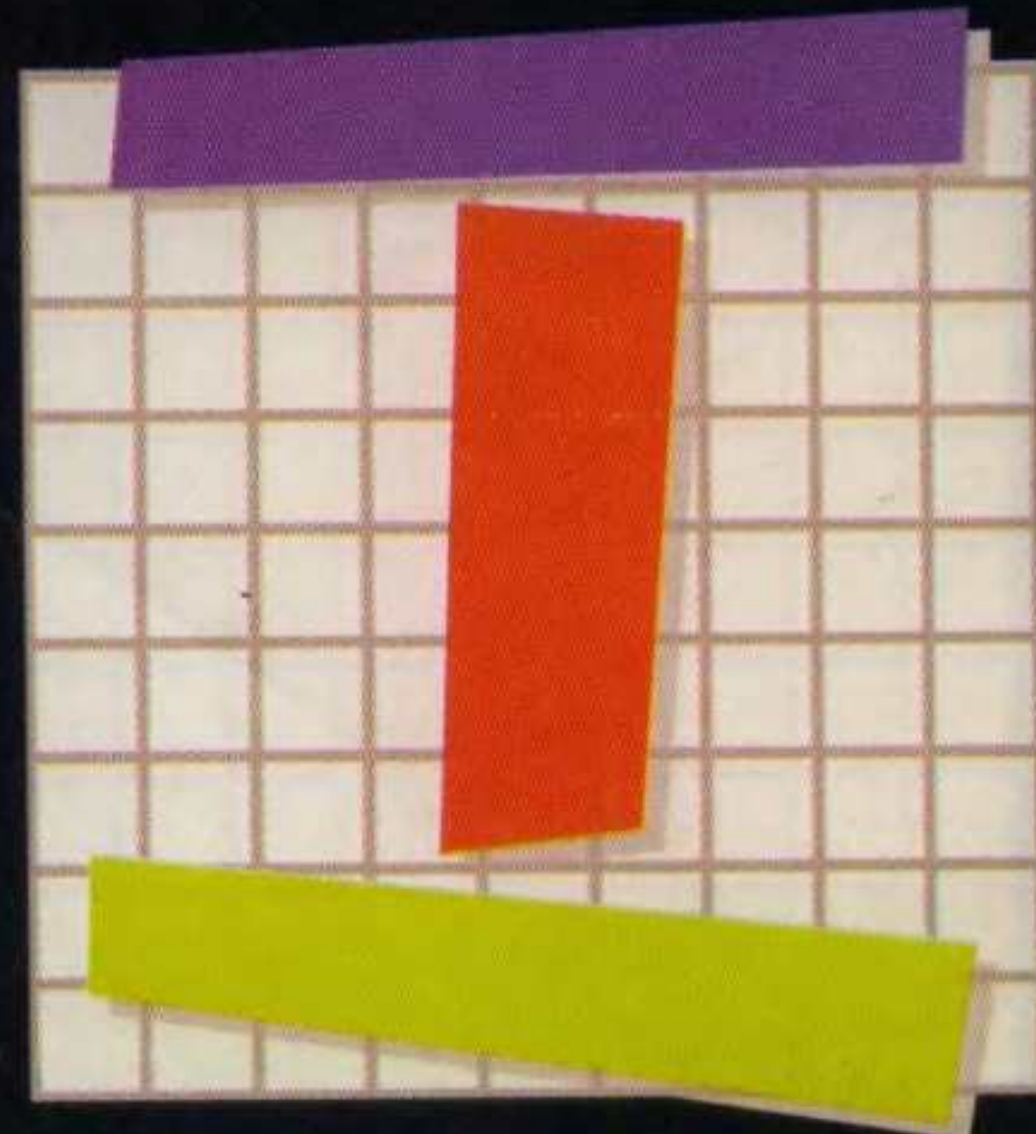
Wydawało się to całkiem realne, ale firma Nintendo przygotowała potężne kontrnatarcie. Podobnie jak Sega, najpierw zajęła się milionami użytkowników produkowanej już od 1991 r. 16-bitowej konsoli SNES (tabela), tworząc nową 32-bitową platformę do tworzenia gier (na bazie stacji graficznych). Został w ten sposób wykreowany nowy świat gier Nintendo (Donkey Kong Country), o perfekcyjnie wykonanej opra-



Wing Commander — SNES

wie graficznej. Szefowie Nintendo liczą na światowy sukces Donkey Kong Country, tak jak to było z cyklem Mario Bros.

Firma Nintendo prawdopodobnie nie utrzymałaby światowego prymatu na rynku gier wideo, gdyby nie przygotowała nowej, niesamowitej wręcz propozycji dla miłośników wspaniałych pod względem graficznym gier. Otóż, postanowiono przeskoczyć 32-bitowe konsole i na wiosnę 1995 r. wprowadzić do sprzedaży 64-bitową maszynę do gier! Współautorem systemu Project Reality dla konsoli Ultra 64 jest firma Silicon Graphics, producent doskonałych stacji graficznych, znanych z tworzenia efektów specjalnych do takich filmów jak m.in. Terminator 2 i Park Jurajski. Parametry Ultra 64 są szokujące: 64-bitowy CPU — RISC 100 MHz (ulepszona wersja R4200, ponad 100 MIPS), 64-bitowy procesor graficz-



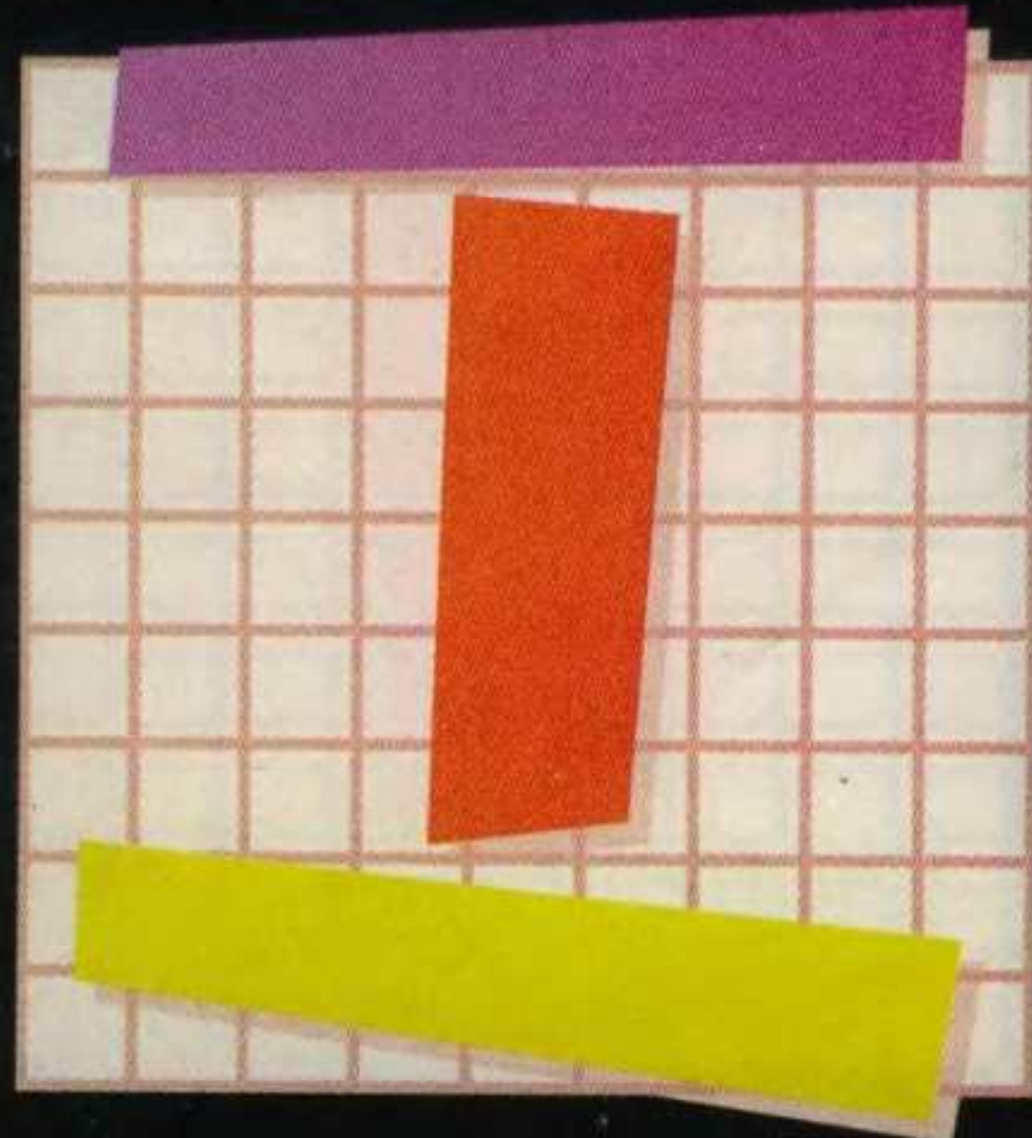
ny RISC (też 100 MIPS), 64-bitowy DSP, maksymalna rozdzielczość obrazu 1024x1024 (dedykowana HDTV — telewizji wysokiej jakości) i oczywiście 16,7 mln kolorów. Jedynym nośnikiem oprogramowania dla tej konsoli będzie cartridge o pojemności do 64 MB (!).

Inne firmy

wcale nie zamierzają zrezygnować z walki o klienta. Philips stworzył nowy model konsoli na bazie



Rise of the Robots



swojego systemu CD-i 210, już od dwóch lat będącego w sprzedaży. Mowa tutaj o konsoli CD-i 450 (tabela). Poprzedni model (CD-i 210), mimo nowatorskich rozwiązań technicznych, nie przyszedł się na rynku — był stanowczo za drogi (ponad 1000 USD).

Rok temu Commodore wprowadził do sprzedaży CD32 (tabela), konsolę będącą praktycznie przeróbką Amigi 1200. Można tę operację opisać w sposób następujący (w uproszczeniu): komputer pozbawiono stacji dysków, klawiatury i myszy, przemodelowano płytę główną (zachowując podstawowe układy), dołożono CD-ROM ze sterownikiem, dodatkowy procesor graficzny i joypad. Całość wpakowano do środka kieszonko zaprojektowanej obudowy. Jak widać, konsola nie wymagała wielkich nakładów finansowych, zarówno na etapie projektowania, jak i produkcji. CD32 jest w tej chwili na naszym rynku zdecydowanie najtańszą 32-bitową konsolą, wyposażoną standardowo w CD-ROM. Jednak poważne kłopoty firmy Commodore i ostatnio jej zlicytowanie (amigową część wykupił brytyjski oddział Commodore), źle wróży przyszłość tej konsoli.

Dużą niespodziankę szykuje, nie znana do tej pory, tajwańska firma MSU. Otóż jeszcze w tym roku planuje rzucić na rynek 32-bitową konsolę TXE o następujących parametrach: CPU — 25 MHz 386, procesor graficzny 32-bitowy Slipstream

ASIC, DSP 25 MIPS, 1 MB RAM, wbudowany CD-ROM, 65,5 tys. kolorów, obsługa grafiki 96 mln pkt./s, rozdzielczość 256x200 (dziwnie niska). Orientacyjna cena TXE — 400 USD.

Tymczasem Japończycy

mogą rzucić na światowy rynek następne systemy, zdobywające właśnie popularność w Japonii. Są to konsole: Laser Active, Marty, NEO-GEO CD, PC Engine Super CD, o nie znanych mi jeszcze parametrach. Na zdjęciach prezentują się bardzo ładnie, wszystkie posiadają wbudowane czytniki CD-ROM, a oglądając ilustracje zrzutów ekranowych można się przekonać, jak duże możliwości graficzne mają te konsole. Dodam tylko, że producentem Laser Active jest firma Pioneer, a PC Engine — NEC.

W środowisku miłośników elektronicznej rozrywki istnieje także duża grupa graczy, którzy dobrze się bawią z przenośnymi konsolami. Jeśli ktoś myśli, że przypominają one różne zabawki, którymi swego czasu były zarzucone bazyry i sklepy z elektroniczną tandetą, to bardzo się myli.

Konsole przenośne

mają najczęściej 16-bitowy procesor, kolorowy wyświetlacz LCD i stereofoniczny dźwięk! A kolejne firmy decydują się inwestować także w tę dziedzinę elektronicznej rozrywki. Na tym polu największy sukces do tej pory odnotowała firma Nintendo, oferując pod koniec 1989 r. przenośną konsolę wideo — Game Boy (8-bitowa, czarno-biała grafika). Tylko w USA sprzedano do tej pory ponad 20 mln sztuk. W II połowie 1994 r. Nintendo zaproponowało posiadaczom Game Boy specjalną przystawkę — Super Game Boy, która umożliwia im granie w ulubione na



Gunship 2000 — CD32

„maluchu” gry, tym razem w kolorze. Jednak do tego celu niezbędne jest posiadanie konsoli SNES. Przystawkę Super Game Boy, z załadowanym cartridge’em Game Boya, instaluje się w złączu cartridge’a SNES-a, i można już grać.

Wydawałoby się, że firma Atari wprowadzając do sprzedaży konsolę Lynx (16-bitowa, kolorowy wyświetlacz) powinna zepchnąć Game Boya z rynku przenośnych konsol. Jednak do tego nie doszło, nie wykorzystano kolejnej szansy na wylansowanie rewelacyjnej

go w 1991 r. produktu. Brak promocji i oprogramowania skazał Lynxa na zapomnienie. Trzy lata temu miałem okazję przetestować tę przemyślaną i solidnie wykonaną konstrukcję. Niestety, dostępne wtedy w kraju tytuły gier na Lynxa można było policzyć na palcach... jednej ręki.

Również Sega dołączyła do Atari oraz Nintendo, i już od dwóch lat lansuje przenośną konsolę — Game Gear (16-bitowa, kolorowy wyświetlacz).

Pojawiły się także propozycje innych firm. NEC wyprodukował przenośną kolorową grę wideo — PC Engine GT. Natomiast tylko Philips oferuje przenośną konsolę CD-i 350 (16-bitowa, kolorowy wyświetlacz) z wbudowanym czytni-

KONSOLE



Model konsoli	3DO FZ-1	CD32
Producent	Panasonic	Commodore
Architektura systemu	32-bitowa	32-bitowa
Procesor główny (CPU)	ARM60 RISC	MC68EC02
Taktowanie procesora	12,5 MHz	14,19 MHz
Procesor sygnałowy (DSP)*	Tak	Nie
Moc obliczeniowa w MIPS	ok. 25	???
Obsługa grafiki (pkt./s)	ok. 64 mln	ok. 5 mln
Przepustowość szyny	50 MB/s	20 MB/s
Pamięć RAM	2 MB	2 MB
Pamięć ROM	1 MB	1 MB
Liczba kolorów	262 tys.	262 tys.
Paleta kolorów	16,7 mln	16,7 mln
Rozdzielczość	640x480	800x600
Generowany dźwięk	16-bitowy	8-bitowy
Wyjście wideo RGB	Nie	Nie
Composite video (AV)	Tak	Tak
S-Video (S-VHS)	Tak	Tak
Modulator TV (RF)	Tak	Tak
Gry na cartridge	Nie	Nie
Posiada CD-ROM	Tak	Tak
Moduł MPEG (FMV) **	Osobno	Osobno
Sprzedawany w Polsce	Nie	Tak
Orientacyjna cena	600 USD	6,5 mln zł

* DSP — specjalizowany mikroprocesor do szybkiej obróbki

** MPEG — standard wideofoniczny, umożliwiający m.in.

nikiem CD-ROM (!).

Bez oprogramowania

nawet najlepszy sprzęt nie zdobędzie rynku. Na konsole firm Nintendo i Sega powstało dotychczas najwięcej gier, można je liczyć w setkach i nadal powstają nowe. Także nakłady niektórych tytułów są szokująco duże, np. Nintendo podaje, że sprzedało na całym świecie już ponad 100 mln gier z najbardziej popularnej serii Super Mario Bros. Nic w tym dziwnego, skoro roczną sprzedaż konsol obu firm liczy się w milionach egzemplarzy. Przedstawię tylko tytuły tych gier na konsole Mega Drive i SNES, które są na pewno znane miłośnikom komputerowej rozrywki.

Przygodowo—zręcznościowe: Addams Family, Aladdin, Dracula, Flashback, Jurassic Park, Lawnmower Man, Terminator, Zool.

Bijatyki: Final Fight, Mortal Kombat 1 i 2, Rise of the Robots, Street Fighter 2.

Sportowe: FIFA Soccer, NHL Hockey '94, Speed Racer, Winter Olympics.

Strategiczne: Dune, Pirates! Gold, Powermonger (Mega Drive) i Railroad Tycoon, Sim Ant, Sim Earth, Utopia (SNES).

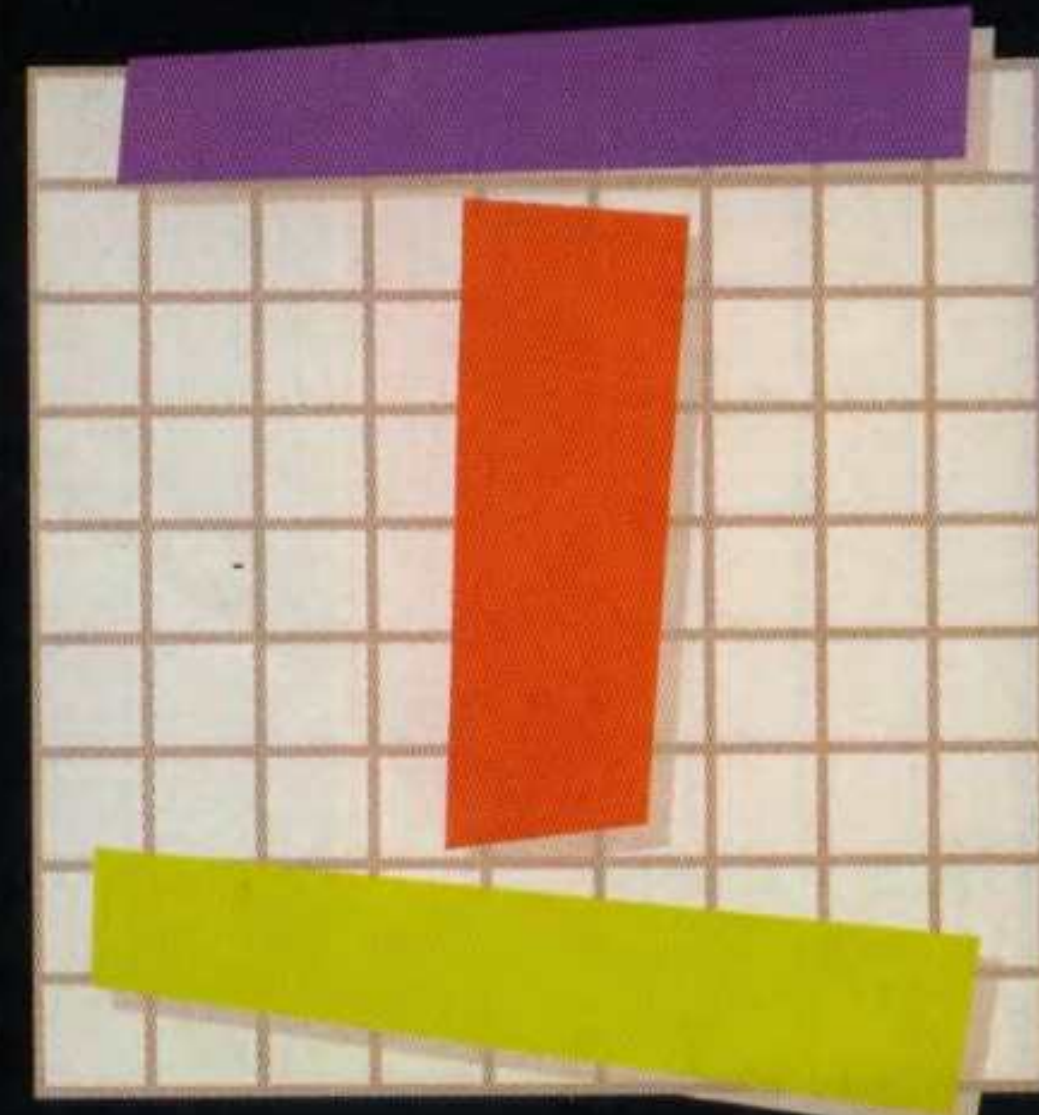
Symulacyjne: F-117, F-15 Strike Eagle 2, F-22 Interceptor, Harrier Assault, MiG-29, Virtua Racing (Mega Drive) i F1 Pole Position, Super Battle Tank 2, Super Strike Eagle, Top Gear 2, Wing Commander (SNES).

Role—Playing: Dungeon Master, Eye of the Beholder, Might&Magic 3 (Mega Drive) i Eye of the Beholder, Lord of the Rings, Might&Magic 2 i 3, Ultima 6 i 7 (SNES).

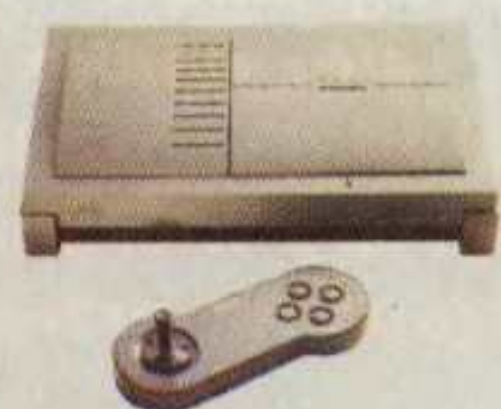
Dla najnowszych konsol (od 32-bitowych wzwyż) oferta oprogramowania jest znacznie skromniejsza, ale bardzo wielu producentów gier pracuje nad szeroką ofertą tytułów, więc już w przyszłym roku wybór powinien być znacznie większy.

Wersje demonstracyjne tych gier można już oglądać. Podam tylko kilka tytułów, na które już teraz warto zbierać pieniądze, jeśli zamierzamy kupić taką konsolę. Wspaniale zapowiadają się gry na konsole:

— 3DO: 3D Adventures,



Need for Speed, Road Rash, Shock Wave, Star Trek: Next Generation, Super Wing Commander, Syndicate, Total Eclipse.
— Jaguar: Alien vs Predator (już jest!), Bios Fear, Kasumi Ninja, Return to Zork, Red Line Racing, Rise of the Robots, Ultra Vortex.
— Saturn: Clockwork Knight, Daytona, Dream House, Panzer Dragon,



CD-i 450

Jaguar

Mega Drive

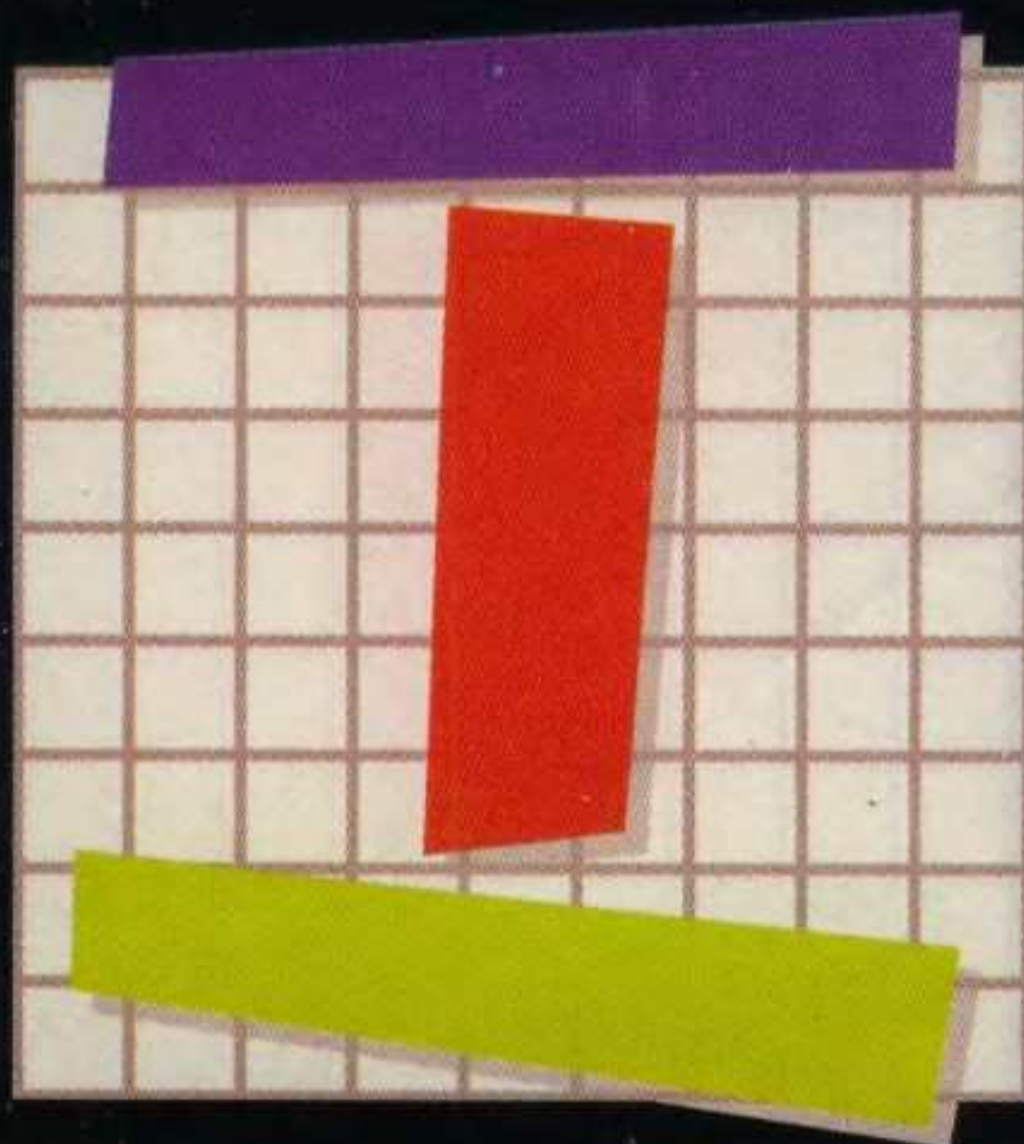
Play Station

Saturn

SNES

Philips	Atari	Sega	Sony	Sega	Nintendo
16-bitowa	64-bitowa	16-bitowa	32-bitowa	32-bitowa	16-bitowa
MC680070	6SC880 RISC (?)	MC68000	R3000A RISC	2 x SH2 RISC	MC65C16
15,7 MHz	26,6 MHz (?)	7,67 MHz	33 MHz	27 MHz	3,58 MHz
Tak (?)	Tak	Nie	Tak	Tak	Tak
???	ok. 55	???	ok. 96	ok. 50	???
???	ok. 850 mln	ok. 1 mln	???	???	ok. 1 mln
???	106 MB/s	5 MB/s	132 MB/s	???	5 MB/s
1,5 MB	2 MB	128 kB	???	2 MB	256 kB (?)
512 kB	128 kB	???	???	512 kB	Brak
32,5 tys.	16,7 mln	64	16,7 mln	16,7 mln	256
16,7 mln	16,7 mln	512	16,7 mln	16,7 mln	32,5 tys.
768x560	720x576	320x224	640x480	???	512x224
16-bitowy	16-bitowy	8-bitowy	16-bitowy	16-bitowy	16-bitowy
Tak	Tak	Tak (?)	Tak	Tak (?)	Nie
Tak	Tak	Tak	Tak	Tak	Tak
Tak	Tak	Nie	Tak	???	Nie
Tak	Tak	Tak	Nie (?)	???	Tak
Nie	Tak	Tak	Nie	Tak	Tak
Tak	Osobno	Osobno	Tak	Tak	Nie
Osobno	Osobno	Nie	Tak	Osobno	Nie
Nie	Tak	Tak	Nie	Nie	Tak
450 USD	9,5 mln zł	3,5 mln zł	500 USD	500 USD	6,5 mln zł

dużych ilości danych, np. dźwięku i obrazu. odtwarzanie filmów z płyt kompaktowych na CD-ROM (Full Motion Video).



Virtua Fighters.
— Play Station: A-Train,
Ridge Racer.

O grach tworzonych specjalnie na CD-i 450 nie wiem nic. Na pewno będzie można korzystać z istniejącego już oprogramowania na CD-i 210 (dużo tytułów, ale bardzo drogie), ale co dalej — nie wiadomo..

Natomiast na CD32 istnieje już tak duża biblioteka oprogramowania, że nie ma sensu wymieniać poszczególnych pozycji. Niestety, prawie wszystkie tytuły — to wersje kompaktowe gier istniejących już na komputery Amiga (500, 600 lub 1200).

W Polsce

możemy już sobie kupić dobrą konsolę. Ze stacjonarnych modeli w sprzedaży są cztery: CD32, Jaguar, Mega Drive i SNES, a z przenośnych — dwie: Game Boy i Lynx. Nie ma problemów z kupnem oprogramowania na trzy konsole: CD32, Lynx i Mega Drive. Jest dużo ciekawych tytułów. Można także korzystać z coraz większej sieci wypożyczalni gier (cartridge dla Mega Drive i Lynx). Również stale rośnie liczba polskich dystrybutorów płyt kompaktowych dla CD32. Wśród konsol od 16-bitów wzwyż właśnie na CD32 jest najwięcej oprogramowania w Polsce.

Lada miesiąc powinno się pojawić dużo gier na Jaguara — o podpisaniu przez Atari ponad 100 umów z producentami gier mówi się już niemal od roku. W tej

chwili najświeższym przebojem na Jaguara jest Alien vs Predator. Dzięki inicjatywie firmy „Atar system” z Wrocławia mogłem osobiście się przekonać, że jest to wręcz wymarzona gra dla miłośników Wolfensteina 3D i Dooma. Wspaniała grafika, niesamowita płynność animacji, mrożące krew w żyłach sytuacje i efekty dźwiękowe — nareszcie tamte gry można rzucić w kąć z okrzykiem: Precz z pikselami jak cegły!

Podsumowując

Przeglądając wiele list z tytułami gier na konsole przekonałem się, że wbrew pozorom można tam znaleźć dużo gier strategicznych, symulacyjnych, a nawet role-playing! Oczywiście dominują gry zręcznościowo—przygodowe, ale często spotykana opinia o grach konsolowych, że są to jedynie bijatyki i strzelaniny, jest nieprawdziwa i bierze się z nieznamomości tematu.

Nie zgadzam się też z twierdzeniem, że powstanie nowa generacja użytkowników komputerów — graczy bez mózgu, jednoręki i dwupalczastych, nie umiających czytać ni pisać, tylko naciskać guziczki. To od nas zależy, w jaki sposób będziemy się bawić sami, z rodziną czy znajomymi, zarówno teraz, jak i w przyszłości. Dziwi mnie natomiast samouwielbienie tych posiadaczy Pecetów, którzy po wydaniu kilkudziesięciu mln zł potrafią jedynie grać — na tak rozbudowanym sprzęcie!

Wiernych PC mogę jednak pocieszyć: są już w produkcji karty ogromnie poprawiające możliwości rozrywkowe ich maszyn. Są to... sprzętowe emulatory konsol 3DO i Jaguara, które po zainstalowaniu w komputerze umożliwiają korzystanie z gier na te konsole (na płytach kompaktowych), wykorzystując stan-

dardowy CD-ROM (o podwójnej prędkości). Już na wiosnę 1995 będzie można kupić te pecetowe wersje obu konsol.

Jeśli w przyszłym roku wejdą do sprzedaży nowe modele konsol, a producenci oprogramowania nadążą z nowymi grami, to chcąc opisać ewolucję tej nowej elektronicznej rewolucji trzeba będzie pomyśleć o grubej książce...

Mirek Domosud
i Przemek Ścierański

Ważny dodatek

Dopiero w trakcie zbierania materiałów do artykułu okazało się, jak wielki to obszar elektronicznej rozrywki. Oczywiście, tylko w krajach o wyższym poziomie konsumpcji, lub bardziej od nas rozwiniętych gospodarczo (można długo wyliczać).

Ponieważ nie było mnie stać na wycieczki do tych właśnie krajów, a w Polsce nadal nie ma oficjalnego przedstawicielstwa ŻADNEGO z zachodnich producentów elektronicznych konsol, miałem czasami wrażenie, że walę głową w mur. Wynikało to z faktu, że tak naprawdę, czy to prywatnie, czy służbowo, prawie nikt z ogólnie pojętego środowiska komputerowego nie wierzy, że coś tak niepoważnego jak konsole, mogłoby poważnie zagrozić dominacji ich maszyn na rynku komputerowej rozrywki.

Przekopując się przez stos różnej jakości materiałów prasowych zachodnich producentów konsol, zauważyłem występowanie tendencji do przemilczania istotnych dla oceny dane-
Tiny Toons — JAGUAR



Kasumi Ninja — JAGUAR

go produktu danych technicznych. Dlatego, tworząc tabelę porównawczą ośmiu, moim zdaniem, najważniejszych konsol (pod koniec 1994 r.) niektóre pozycje w tabeli zaopatrzyłem w znaki zapytania, a poszczególne modele umieściłem w kolejności alfabetycznej.

Przeglądając zachodnią literaturę przekonałem się, że liczba tytułów prasowych poświęconych TYLKO konsolom szybko rośnie, a pisma traktujące TYLKO o grach komputerowych zaczynają wymierać, jedno po drugim!

Oczywiście, są także czasopisma próbujące połączyć oba rynki programów rozrywkowych, ale nauka o ewolucji gatunków przekonuje, że hybrydy nie mają większych szans na przeżycie...

Zainteresowanych światem komputerowych konsol Czytelników odsyłam do lektury zachodnich czasopism, m.in.: ASM (GER), CD-ROM Magazine (UK), Computer Gaming World (USA), Edge (UK), Electronic Entertainment (USA), Electronic Gaming Monthly (USA), Game Fan (USA), Mega Power (UK), Ultimate Future Games (UK), Video Games (GER).

Kilka osób szczególnie pomogło mi w zbieraniu materiałów do tego artykułu: Henryk Gnoiński (Hegatar — Warszawa), Robert Kowal (Atar system — Wrocław), Ireneusz Markiewicz (IMAR — Warszawa), Aneta Stefańczyk (ESP — Warszawa) i Przemysław Ścierański z Katowic (to właśnie on otworzył mi oczy na najnowsze trendy w świecie elektronicznej rozrywki).

Dziękuję
— Mirek Domosud

**Foto-compacty
pod choinkę**

Koronowana
terenówka

Czy grozi nam
ION-izacja

Z sonarem na
karpia

**FUTUROSCOPE
- ale kino!**



**Strzały
na ekranie**

**Przystanek
w kosmosie**

O'kay CHICAGO

W gwiazdkowym numerze "MT" przeczytacie o:

- * kinie jutra, z niewielką domieszką przeszłości;
- * chwilowym postoju w drodze ku innym gwiazdom;
- * fikcjach i faktach w "strzelających" filmach;
- * komputerowym CHICAGO;
- * samochodowej "terenówce" dla koronowanych głów;
- * elektronicznym pomocniku dla wędkarzy

i o wielu, wielu innych pasjonujących tematach!

KONFERENCJA DR DE STROYERA

Hi There!

Siedzę właśnie w domu nad ruiną mojego dysku twardego i zastanawiam się, po jaką cholere piszę o tych komputerach, kiedy — tak naprawdę — nie znam się na nich ani dudu. Popętniłem tyle szkolnych błędów, że w końcu doszedłem do stanu klęski żywiołowej. Straciłem wszystko.

A stało się tak, bo nie robiłem backupu (od BKP — Bezpieczniej Kopiować Pliki, lub ang. "backup") swojego twardego. To znaczy — raz zrobiłem i powiedziałem sobie, że więcej nie zrobię. Zrzuciłem 250 megów na dyskietki 1,2! Toż to można AIDS dostać przy takiej robocie (AIDS — choroba prostytutki, jednym słowem — "k...ca") i "pomieszania" zmysłów z samej rozkoszy wkładania i wyjmowania dyskietek ze stacji.

Trzebaż mi było streamer kupić; na tasiemkę złocistą w kasetce brylantami nabijanej perły przedwieprzne moich tekstów nagrać, a nie — wydać je na pożarcie złośliwym wirusom tablicy partycji!

Oda do twardego

W płuca się biję pięściami memi,
W katuszach potwornej męki.
Usta zbieleły, a wzrok — niemy,
Gdy szepczę:
Dysku maleńki!
Jakież cierpienia Ci zadałem,
Wydawszy na pastwę Tremora!
Niewiernym! Program kopiowałem.
Dyskietki przeszły
Odorem.
Miłości moja! Cóżem Ci uczynił!
Płaczący siedzę, załamując dłonie.
Nigdy już nie odkupię tego, com zawinił:
Twej śmierci
Na niskim poziomie...

No właśnie. FORMAT C: /U/S. Przerażająca wymowa tego napisu na ekranie monitora zdruzgotała w jednej chwili budowane w obliczu klęski chwiejne rusztowanie USPRAWIEDLIWIENIE. Backup often. Kopiuje se soubory, Netoperek, bo se vam rozprouji pelerinka! (Cy tata cyta cytaty z "Rudeho Prava"? To tak — tytułem wyjaśnienia...) A ja tymczasem — nie kopiowałem. Nie bekapowałem. Nie dbałem. To teraz — mam!

Ostatnia wola Paranoida 3

Opowiadanie sf (sexy-fiction)
"Bezduśne procenty formatowania uciekają przed mymi martwiejącymi z wolna oczami. Stopy sztywnieją, a mróz przenosi się powyżej kolan. Ale jeszcze mogą poruszać ustami, szepczę więc do dyktafonu ostatnie moje słowa.

Zarażony straszliwą bakterią, straciłem wszystkich zmysłów. Błędy w tablicy partycji zmieniły moją duszę, krzyżując plik miłości z plikiem pożądania. Odtąd nie mogłem już ściągnąć systemu operacyjnego i w oczach odbijał mi się tylko napis: "Insert boot disk in drive CH:". Nikt tego zrozumieć nie potrafił, bo ludzie u nas w pi-

śmie nieuczenni, to i Scandisk mi podawali, i doktora Nortona wezwali. Przybył ci on w chwale swoich narzędzi, lecz opuścił mnie — płaczący i w wielkiej sromocie, bo puszczanie krwi zakończyło się wielką sraczką. ("Spieprzyłem wszystko! Jak zwykle!" — wedle świadectw postronnych osób — z tymi słowami doktor Norton rzucił się był z ósmego piętra regału na podłogę, godzinę po opisywanym fakcie. Ale wyszedł z tego.)

Tak ciężko umierać... Niemiłosierny program formatujący wałkuje mi ciało zerowymi bitami. Już ginie moje JA, zamienione na puste miejsca w FAT. Ale w chwili przedostatniej powiem wam w sekrecie: ten dysk startowy stąd, że jestem — CH..."

Tu urywa się zapis na taśmie, znalezionej przedwczoraj we wraku promu międzygalaktycznego "Paranoid 3", zatopionego w błocie gwiezdny w piątym koła Wielkiego Wozu przez błąd nawigacyjny Komputera Głównego. Na monitorze zachował się wypalony napis: "Format complete. System transferred". Niestety, nikt się nie dowiedział, jaki sens miało ostatnie "ch", wypowiedziane z owym charakterystycznym, ciepłym zmiękczaniem lwowskiego batiaara.

Chrześcijańskie? Istnieją inne hipotezy.

NIE MAM JUŻ SWOICH TEKSTÓW. DOKONAŁ SIĘ GWAŁT NA MOJEJ WIERZE W NIEZAWISŁĄ SPRAWIEDLIWOŚĆ SĄDU KONTROLERÓW Z CACHE'EM. Z DYSKU ZROBIŁA SIĘ — KESZANKA. W ŁEB SOBIE PALNAĆ SZUFLADKĄ CD-ROM-A? ZGILOTYNOWAĆ RYGLEM OD STACJI DYSKIETEK? A MOŻE POWIESIĆ NA — KRZEŚLE ELEKTRYCZNYM? TYLE PRZEDE MNĄ DRÓG, A SAMOBÓJCZY NIE WIDZĄ ŻADNEGO WYJŚCIA!

(MARSZAŁEK ŚMIGŁY-WYGŁY PO KAPITULACJI ZWYKŁ MAWIAĆ NA WYKŁADACH

AKADEMII FIGUR WOJOSKOWYCH: "A CO? MOGŁEM SE SZABLĘ W SZYNY TRAMWAJOWE WŁOŻYĆ. GUZIKA IM ŻAŁUJECIE, CZY JAK?!"

Bajeczka dla Małgosi

Raz paluszek
Wypiął brzuszek,
By rozpiąć
— guziczek...
Precz, paluszek!
Krażym brzuszkiem
Lepiej pogłaszcz mnie
— przy uszku.
Inaczej — będę krzyczeć...

Od autora, cycerza Konrada Wallenkonia z zakonu Pierwszej Krzyżowej: W tym wierszyku chyba nie miałem na myśli tego, co dobrze wiecie dzieci, że miałem na myśli. Ale zapomniałem już właściwie, co miałem.

(Był stary; pół życia spędził w Pustelni Spermeńskiej. Pewnie mózg mu się skleił w jednym miejscu.)

* * *

Tak więc — zrujnowany — siedzę i wspominam swoje teksty. Pieprzony kontroler z cache'em niczym wampir wypił krew moich genialnych myśli. Kilkomina błędnymi bitami zniweczył dorobek literacki doskonale zapowiadającego się poety w wieku nieco podeszłym wodą pustostłowa. A Norton — dorzynał jakąś procedurką poprawiającą może świat, ale na pewno nie — zniszczoną tablicę partycji. Spartyjolił, drań...

Dlatego — pytam. Zrobiliście backup wszystkich swoich snów? Macie na dyskietkach zapasową kopię miłości do świata i ludzi? Trzymacie gdzieś pod ręką duplikat nie objawionego geniuszu, lustro wyobraźni?

Kupcie szybko streamer, bo inaczej wszystko zapomnicie!

Origin: Wielkie mi pustki uczyniła w domu moim, moja droga Orszulko. Tym granatem swoim.

PS Origin by Nie Ja, tylko Ktoś Inny. Nie pamiętam nazwiska. Jakby co, stawiam piwo. A pan, panie Kochanowski, niech do mnie więcej nie przychodzi. Z pana gęby jedzie jak z Czarnolasu — lpa...

KLECHOWY KOSMICZNE:

:: CO MA KOSMOS DO SERA ::

CZYLI JAK NAPRAWDĘ BYŁO

PROSIAK 1994

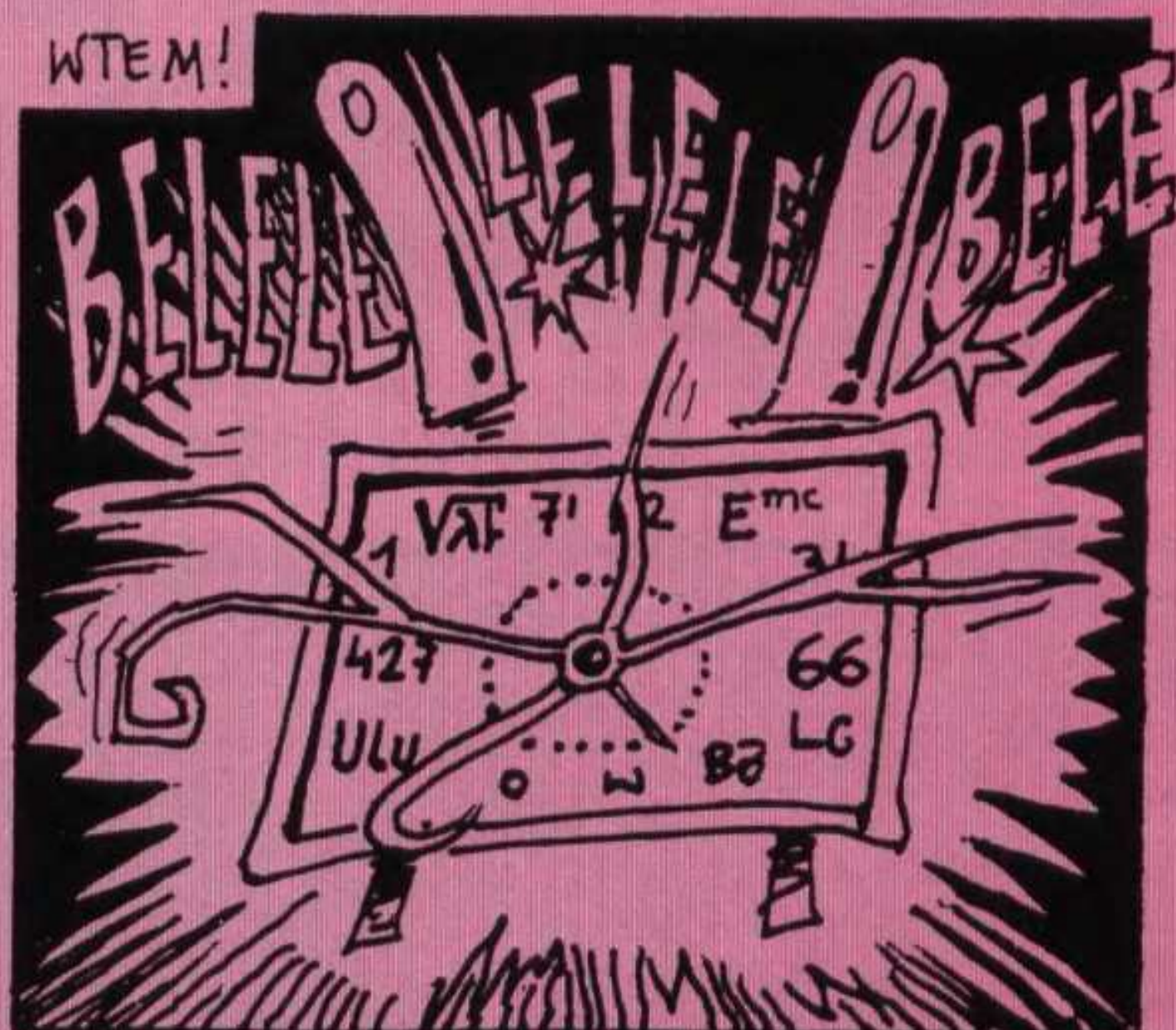


UBU HERETYK PODRÓŻNIŁ PO WSZEC-SWIATACH KOSMICZNYCH PRĘDKOŚCIĄ SWIATEŁ AŻ NIEMAL RÓWNA, NICZEM KOMETA SZALONA ODJAZDUJĄC KOS-MOS ALA WARYJAT...



i DUP!!!
STAŁO SIĘ!
UDERZYŁ RAZ W
KSIĘŻYC I NA 118
KĄSKOW ROZBIŁ.

WTEM!



N'GOA GOA!
UBU WUKU U
FRUK DING!

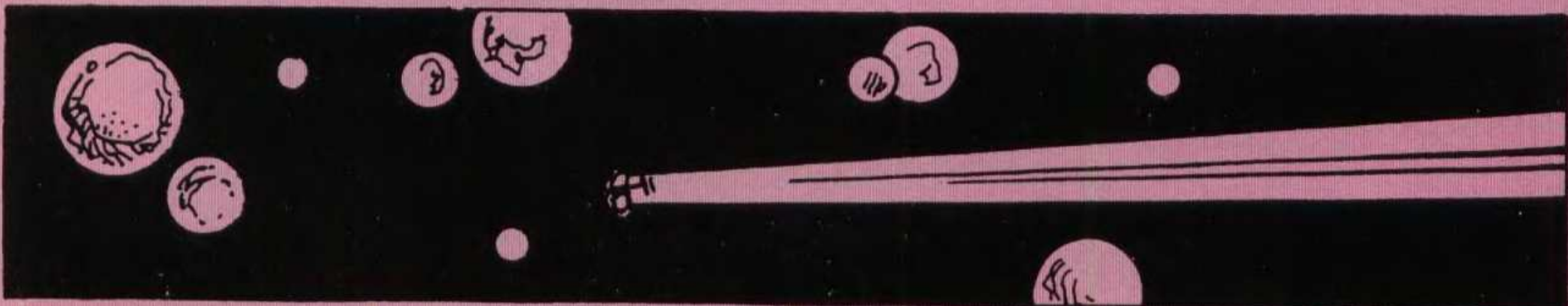
TAHURA DING
A LING GOVA
RUBA UBA!
EEEEEB! EB!



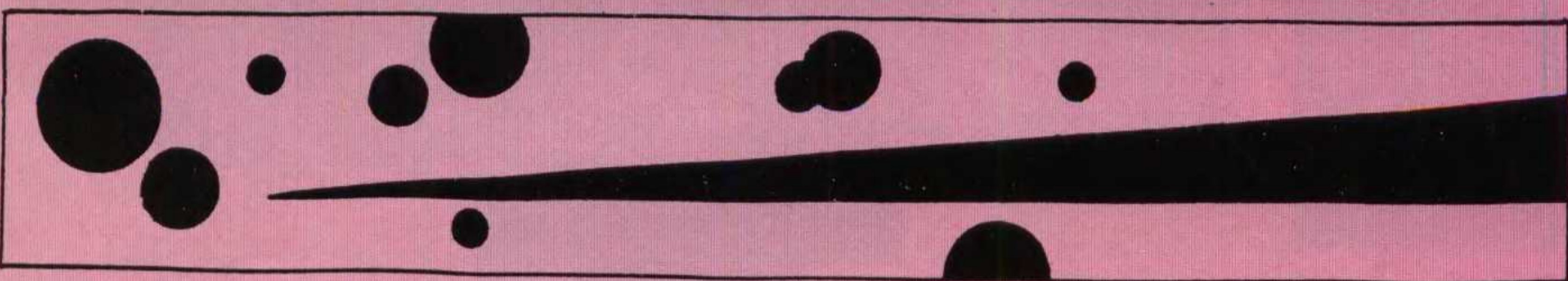
BEBE EBA UGU
UBU REBRUFRU-
DLING KING EB!
EEEEEB! ON EEB!
EEEEEB!!!



O RETKA!
WSZAK ŻY-
CIEM OKON-
CZYŁE CIRCA
KOMA 7 SE-
KUND W TYŁ
NAZAD! WI-
DZĄ TRÓJKA
SIĘ ZMIŁO-
WAŁA I COF-
NEWSZY
CZAS, ŻY-
CIE WRÓ-
CIŁA...



»TRÓJKA NIE TYLKO CZAS
COFNEŁA ALE I ODWRÓCIŁA,
A TO POWODUJE ZMIANĘ
WSZYSTKIEGO NA PRZECIWNIE:
BIAŁE ROBI SIĘ CZARNE,
CZARNE ROBI SIĘ BIAŁE.
KON ZMIENIA SIĘ W KOTA
A KULE W DZIURY. ZAPRAW-
DĘ, POWIADAM WAM...

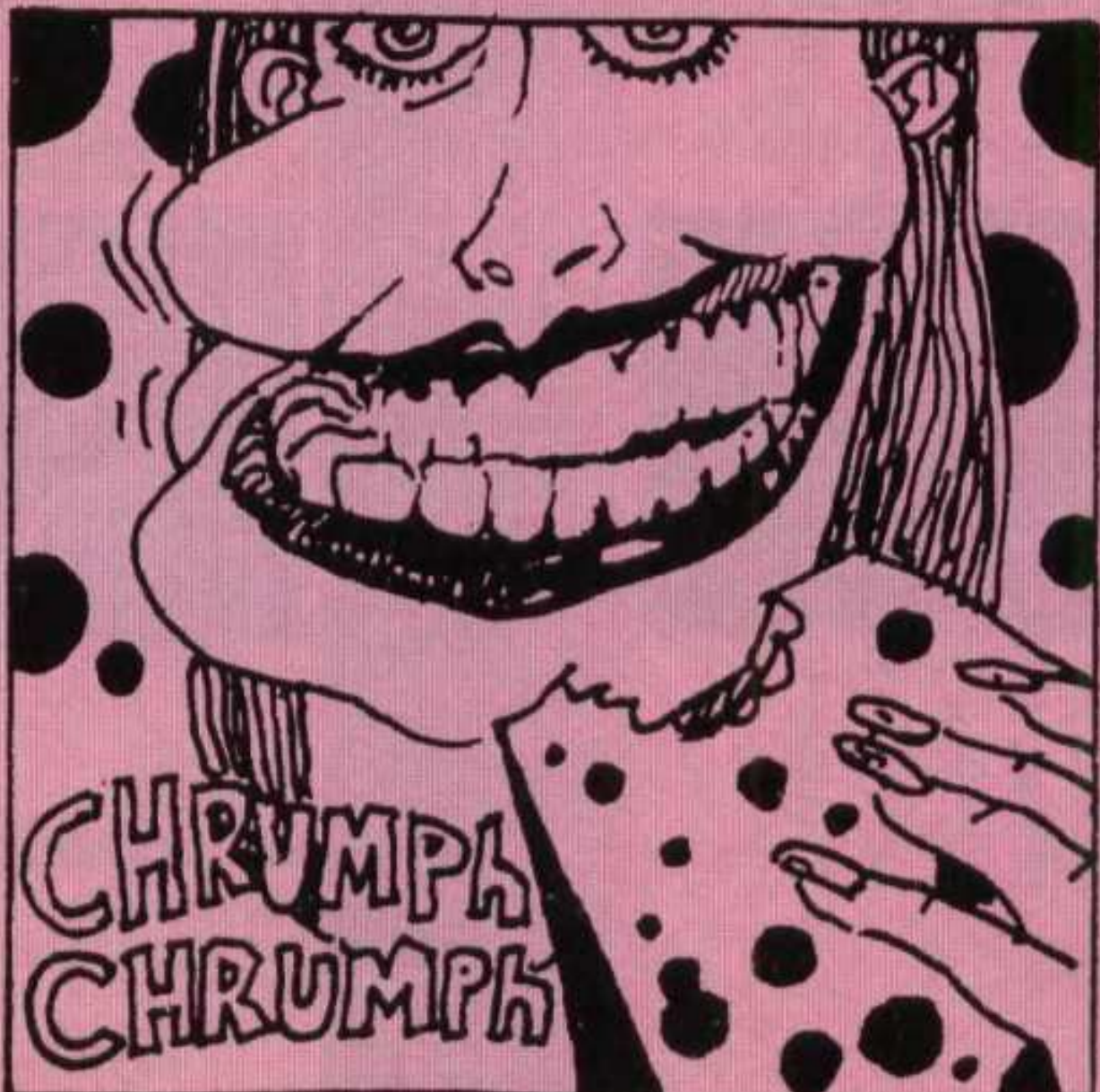


PRZESTRZEŃ SIĘ
ZMASAWIA, MASA
ZDZIURAWCOWYWIJAJE
I SPRZESTRZENIA,
A WSZYSTKO NA
LEWĄ STRONĘ WY-
WRACA WYGLĄD I
POZÓR PRZYJMUJĄC
... NO, CZEGO?



NO?
ANO SERA ŻÓŁTEGO! A
GDY CZAS UPŁYWA JEGO,
JEBE GO NALEŻY ALBO
WIEM SPŚUC SIĘ, ABSOLU-
TNIE MOŻE... <<

(Biblia Marsjańska,
List Św.Droida do Jowiszan)

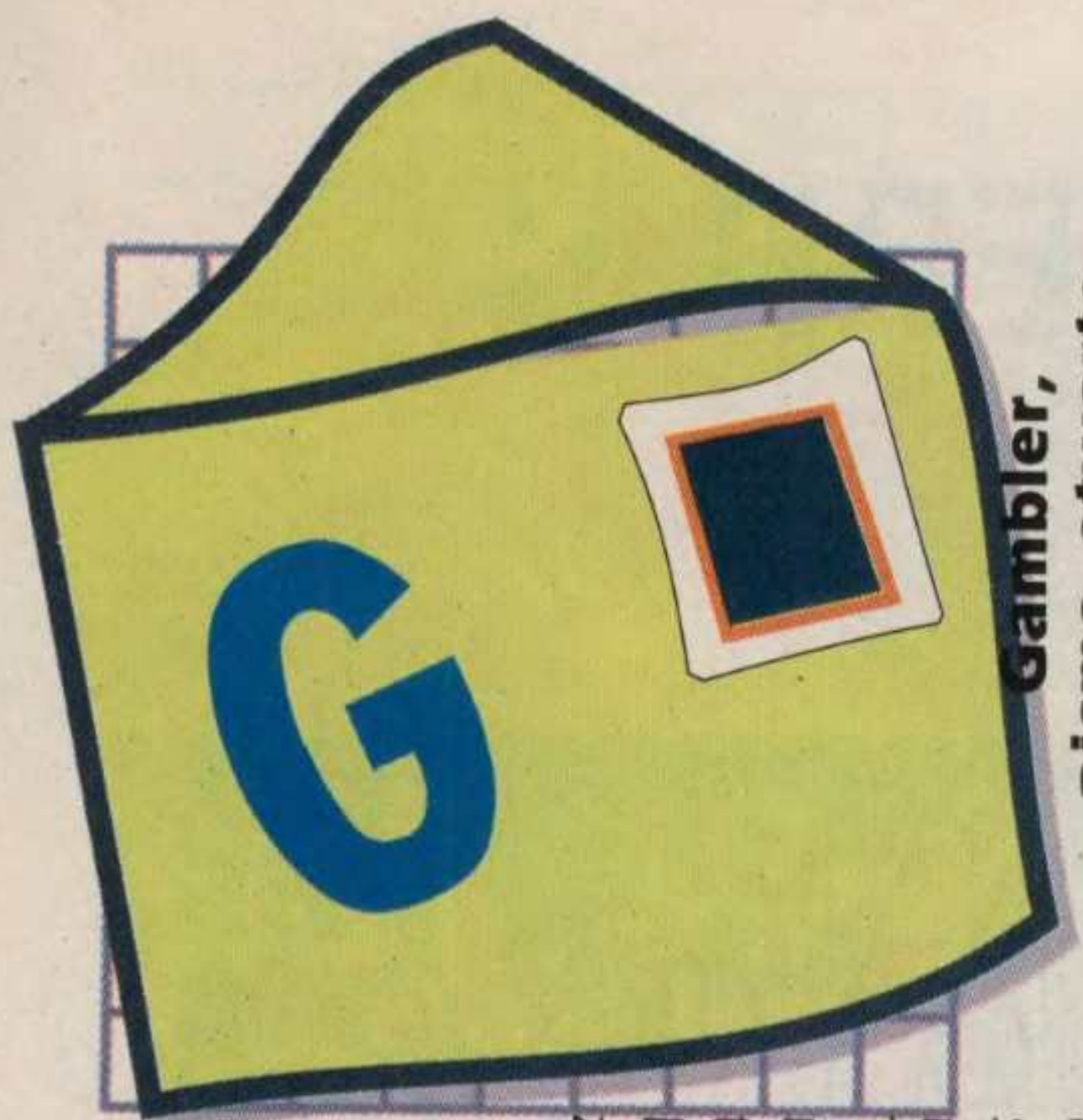


**CHRUMPH
CHRUMPH**



EEEEEB! KOSMOS ISTOCIŁ
ZAPRZESTAJ! JEŚLI
JESZCZE DO WAS NIE
DOTARŁ, TO POWIADAM
WAM! PRZESTANKIE
KUPOWAĆ W SPOŻYW-
CZYCH KAWAŁETKI OD-
WRÓCONEGO KOSMOSU!
PRZESTANKIE! PRZEE...

**CHRUMPH
CHRUMPH!**



Gambler, pismo otwarte

Tylko dlaczego nie pod moim nazwiskiem?!!! Nagrodę Nobla temu, kto rozwiąże tę zagadkę. Pomóżcie, nie chcę być brany za Paranojalili

Krzysztof Kwiatkowski,

Łódź

Co do wydrukowania artykułu... Z Twojego listu nie wynika, że wysłałeś go pod adresem "Gamblera", więc trudno nam zająć jednolite stanowisko. Fakt, że tata (Zgredaktor) często wyrzuca do kosza artykuły przychodzące pocztą nie oznacza, że wyrzucił akurat Twój. Mama (sekretarz redakcji) lubi z kolei bawić się w bonanzę za pomocą listów i zapalniczki. Sąsiad (McSon) wprawdzie zawsze nam powtarzał, żeby bardziej z tym uważać, ale cóż poradzić, kiedy pies (Misiak) porwie pocztę, albo małpa (DeStroyer) znów wszystko zaplami...

A tak poważnie: przyślij artykuł do nas, to pogadamy inaczej.

Jeśli zaś chodzi o politykę czasopism, to cóż: "BUM-BUM" pisze w styczniu o grze "CYK", a jego naczelny dzwoni do nas i mówi: "kochani, opisaliśmy "CYK", więc z grafiku wynika, że wy piszecie o niej w marcu, a "ŁUBUDU" w kwietniu". Wszystko mamy rozpisane na głosy, jak w partyturze. Stanowimy rodzaj pruszkowskiej mafii, wspierając się nawzajem nieco zmieniającymi artykułami.

A tak poważnie: panowie, ileż w końcu jest tych gier?! Ile z nich możemy zdobyć? Czemu się więc dziwić, że czasem coś się powtarza...?

Pomysły genialne, zwariowane i... takie sobie

Cześć!

Tak się składa, że wymyślałam gry. Tzn. wymyślałam tytuł, scenariusz, grafikę, opcje, postacie, itd. W związku z tym, że sam nie umiem pisać gier, a chciałbym, żeby chociaż jedna z moich gier została napisana i wydana, mam do was pytanie. Czy myślicie, że jeślibym wysłał to do kogoś, kto by się tym zainteresował, to coś by z tego wyszło?

Stormrider

Jeśli już ktoś się zainteresuje, to na pewno coś z tego wyjdzie. Proponujemy skontaktować się z firmami wydającymi gry, a jest takich na rynku polskim kilka. Adresy i kontakty można znaleźć przy okazji opisów gier, choćby i w naszym czasopiśmie.

Drodzy moi,

Traktuję ten list jako list "otwarty", skierowany do wszystkich czasopism zajmujących się opisywaniem programów (gier). (...)

Przyjąłem formę listu otwartego, bo się zdenerwowałem stosowanymi przez redakcję niekórych firm praktykami. (...) Oto napisałem artykuł, wysłałem go do dwóch pism i... figeł! Wiem, wiem, zaraz któryś z wicenaczelnych znacznie cierpliwie mi wyjaśni, że gdyby drukować każdą dy artykuł każdego nawiedzonego małolata, to papieru i cierpliwości boskiej by nie starczyło. Ale, żeby zapobiec niepotrzebnemu potokowi słów wyjaśnień, że z samego artykułiku raczej nie wynikało, że są to majaczenia

naćpanego gówniarza (chyba że redakcje mają całkiem inne doświadczenia), wynikało natomiast, że facet (znaczy — ja) trochę się napracował, żeby grę rozegrać. (...)

Pał sześć zresztą drukowanie artykułów kogoś, kto nie jest członkiem redakcji, albo przynajmniej jego mamusią lub sąsiadem. W takich wypadkach jednak przyzwoite redakcje wysyłają list temu komuś, że przepraszają, ale nie skorzystają. (...)

Kiedy przyglądam się polityce pism o grach komputerowych, widzę następujące reguły:

— kiedy w styczniu pojawi się opis gry "BUM" w piśmie "BAM-BAM", to w piśmie "BIM-BIM-BIM" pojawi się on w marcu;

— opis gry "CYK-CYK" pojawia się jednocześnie w piśmie "TRACH" i piśmie "ŁUBUDU", by w "BAM-BAM" ukazać się dopiero pod koniec roku;

— dzięki ukazaniu się w "BIM-BIM-BIM" opisu gry "CIACH", możemy spodziewać się go wkrótce w "ŁUBUDU", "BAM-BAM" i "O-LEIII".

Ciekawostką naprowadzającą na takie właśnie myślenie jest to, że kilka redakcji rzuca się naraz na gierkę sprzed trzech lat, o której już wszyscy zapomnieli. No i jest jej opis najpierw tu, a potem tam, i tam — także. (...) W trzech pismach naraz?!!!

Być może reguły te działają poza kontrolą. By to sprawdzić, bezitostnie — bo wiedziony ciękawością, jak to naprawdę jest — wysłałem swój artykuł do dwóch różnych pism (artykuł w obu przypadkach różnił się w dość istotny sposób), a ukazał się on wkrótce w nieco zmiennej formie w trzecim piśmie.



Pytania małego Frania

Odpowiadamy:

Załoga GAMBLER-a!

1. Czy książka przez was oferowana, "Amiga 500", może być wykorzystana do A-600?
 2. Czy już zawsze będzie tak mało do obracania głową w czasie czytania GAMBLER-a?
 3. Czy skopiowałibyscie mi parę gierek?
 4. Mam problem. Mój komputer wciąż pracuje, bo nie wiem, jak go wyłączyć. Któs mówił mi o czarnym przełączniku na zasilaczu, ale nie wiem, co to jest i w ogóle nie mogę go znaleźć. Pomóżta mi!!!
 5. Co zrobić, żeby umieć posługiwać się dżojstykiem?
 6. Po co dyskietki mają naklejki?
 7. Gdzie włożyć dyskietkę do mojej A-600?
 8. Co się stanie, gdy nacisnę klawisz Enter?
 9. Mój komputer chce siusiu. Co robić?
 10. Mój komputer jest biały. Czy to może być białaczka?
 11. Co to są wirusy?
 12. Co zrobić, żeby zamówić grę z rubryki "Nadesłane"?
 13. Jestem zdrowo stuknięty?
1. Tak, jako podkładka pod monitor. A tak w ogóle, to nie my oferujemy tę książkę, tylko Wydawnictwo Lupus. Prosimy w tej sprawie zwrócić się bezpośrednio do nich.
 2. Nie wiemy. Kolega grafik ma kręć szyl, to pewnie jeszcze trochę będzie.
 3. Nie.
 4. Mamy podobny problem. Spróbuj wyjąć wtyczkę z gniazdka.
 5. Nauczyć się.
 6. Do naklejania.
 7. A co to jest dyskietka?
 8. Zależy od tego, jak nacisniesz.
 9. Wyprowadzić go na spacer.
 10. Może.
 11. Lepiej nie pytaj.
 12. Weź pół chleba, krew pająka, włosy osy i zęby gołębia, idź na cmentarz o północy, zmieszaj to wszystko i poczekaj. Jak nic się nie stanie — to znaczy, że dobrze zrobiłeś.
 13. Tak.

Ringo Star

PS Za nadesłany papier toaletowy dziękujemy. Było bardzo przyjemnie.

McSon zdemaskowany?

(...) Teraz coś o Piotrze Kakiecie vel McSon, którego kariera przestępcza zaczęła się jeszcze w 1987 roku, kiedy zaczął publikować swoje wybitnie antyfuturystyczne teksty w brukowcu "Komputer". Jego prace są chyba najlepsze w tym kaprawym piśmie, ale grafik z niego taki... taki, że po raz kolejny podkład graficzny zasłania tekst (str. 55).

Baron Miśhausen

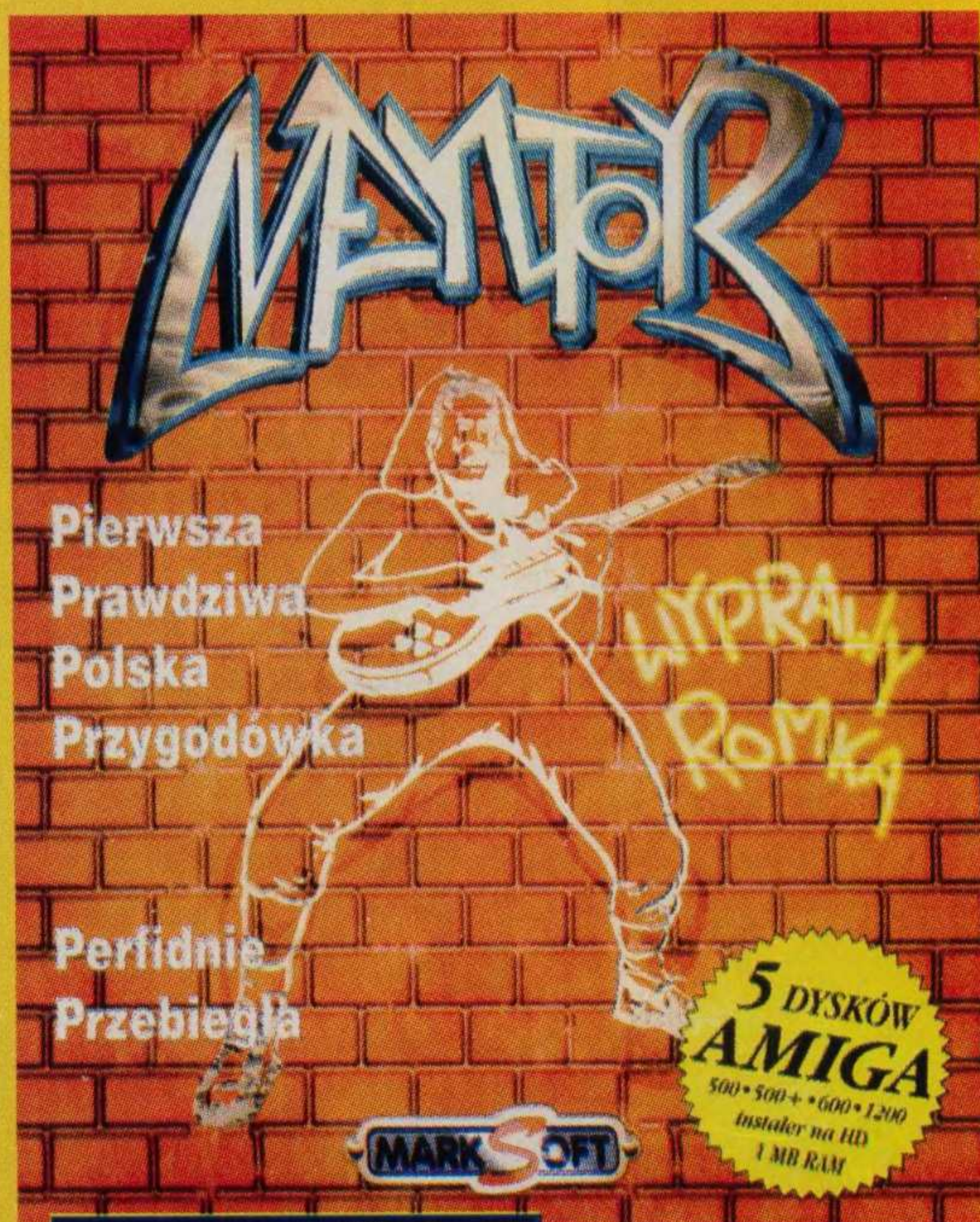
Pudłol! Próbuć dalej, może w końcu trafisz...

(Ha, ha, ha - Kakiet)

Rubrykę przygotował: **Redaktor Reaktor**

MARK SOFT

**W ofercie ponad 650 tytułów!!!
Amiga, CD 32, PC, CD ROM, C-64, Atari**



... będziesz musiał zwiedzać odległe planety, robić interesy z obcymi istotami, budować tratwy na bezludnych wyspach, grać koncerty w włoskach murzyńskich ...

Nawiążemy współpracę z autorami polskich programów!!!

Poszukujemy dystrybutorów na terenie całego kraju.

Prowadzimy sprzedaż wysyłkową za zaliczeniem pocztowym.

Wysyłamy katalogi po otrzymaniu zaadresowanej koperty zwrotnej ze znaczkiem (prosimy podać typ komputera).

MarkSoft, ul. Lipińska 2, 00-968 Warszawa 45, skr. pocz. 112,
tel. (0-2) 663 93 90, fax (0-2) 663 92 98

Śmietnik w USA

tryb życia i nie dopuścić do całkowitej degeneracji kontynentu.

Gra łączy w sobie dwa gatunki: przygodowy (typu — podnieś młotek, uderz się nim w głowę, itd.), oraz "rolplejowy". Przy czym należy od razu zaznaczyć słabość (by nie powiedzieć miernotę) tego drugiego. Możliwości

wpływania na narzucone przez komputer cechy drużyny [PARTY] są minimalne, nie mówiąc już o bardzo ubogich statystykach postaci.

Pozornie nie można się do niczego przyczepić. Gra chodzi w miarę szybko na 386SX z 2MB RAM, grafika, choć nie olśniewa-

programu była zabawność gry. Niekonwencjonalne są imiona bohaterów (Mademoiselle Pepperoni, Capitan Excitment), równie niezwykle ich superzdolności (podnoszenie poziomu cholesterolu u przeciwników — trafia ich



Hm... Tak właściwie to nie wiem, co napisać. No, bo powiedzcie sami, jak stworzyć recenzję na temat gry, która jest po prostu nijaka?

Powodując się chyba powszechną ostatnio modą na ekologię, programiści firmy Legend postanowili zaznaczyć, że i oni mają w tej kwestii coś do powiedzenia. Lecz, jak się okazuje, nie mają za wiele.

Gra Superhero League of Hoboken przenosi nas do Ameryki, w odległą przyszłość. Ten "raj na ziemi", będący jeszcze do niedawna przedmiotem westchnień wielu "pracowitych" z

wówczas cholera, widzenie na wylot zamkniętych pudełek po pizzy, itd.). Pod tym względem można powiedzieć, że cel został osiągnięty. Jednak głównym zadaniem gry komputerowej nie jest przecież spowodowanie szmatycznego śmiechu gracza, lecz dostarczenie mu minimalnej przyjemności z grania. Tego warunku Superhero League of Hoboken już nie spełnia.

Ostatnim elementem, który chciałbym także skrytykować, jest sposób walki z przeciwnikiem. Każda bitwa odbywa się schematycznie, tura po turze, przypominając czasy, kiedy gry role-playing były jeszcze w powijakach.

Niestety, z wszystkich cierpkich słów, które padły pod adresem tej gry wynika, że to ciekawy temat miernie zaprezentowany. 8 MB twardego dysku naprawdę da się lepiej zagospodarować.

Ale może ja się nie znam...

jąca, może zostać oceniona jako dobra, a i stronie dźwiękowej nie można wiele zarzucić.

Lecz jak to często bywa, pozory mylą. Superhero League of Hoboken — to przede wszystkim gra bez pomysłu, bez czegoś co wciąga. Zawsze bardziej ceniłem gierki pozbawione efektownych bajerów, przy których można spędzić wiele godzin, zapominając o bożym świecie. Oczywiście, ideałem jest połączenie formy i treści, ale z tym nie zawsze jest najlepiej.

Jak sądzę, zamysłem twórców



Polski, znajduje się w opłakanym stanie: walające się opakowania po McDonaldach (pycha!), radioaktywne odpady, kwaśne deszcze, itd. Promienne mutanty atakują uczciwych przechodniów, panuje chaos i anarchia. Jednym słowem — bajzel na kółkach.

Nie mogąc się pogodzić z tak parszywą rzeczywistością, grupa przyjaciół postanawia temu zaradzić. I w tym momencie zaczyna się Twoja rola, Drogi Graczu. Poprzez wykonywanie różnych, centralnie planowanych misji musisz promować nowy, zdrowy

Szybki Lope

SUPERHERO

Legend 1994
Przygodowa
IBM PC

Grafika		80%
Dźwięk		70%
Grywalność		30%
Pomysł		50%
Ogółem		40%

Terra incognita

Co jest Twoim ideałem gry? Doom? F-14 Fleet Defender? A może stara dobra Civilization i niezrównany Master of Orion? Jeśli nie jesteś zagorzałym fanatykiem rozwalanek, albo szalonym pilotem o równie niszczycielskich skłonnościach, to z pewnością ten drugi zestaw będzie Ci bardziej odpowiadał. Ale coż po-

Kiedy nie tak dawno Sid Meier zdecydował się na pobudkę z letargu i poderwał swój team w kierunku Zachodnich Indii, myślałem, że wśród głośnych rewolucyjnych hasel nadejdzie neocywilizm i w chwale rozpoczniemy kolejny etap "walki o ogień". Tak się niestety nie stało. Nie było ani pochodów, ani nawet sym-



cząc... nudno. Każdy miłośnik Cywilizacji skończył ją zbyt wiele razy, aby wracać na jej łono — nawet jeśli owo łono kusiłoby feerią okienkowych barw. Master of Orion też stracił swój dawny blask i pokrył się kosmicznym pyłem, bo w końcu — ile razy można "wymyślać" Fusion Bomb, Ion Cannon i Industrial Tech 348? Gracze małej wiary przesiedli się zapewne na Frontiera lub SimCity 2000 — nędzne namiastki przeżyć dostarczanych

bolicznych manifestacji. Gdzie leży przyczyna? Trudno powiedzieć. Być może Colonization to jednak nie to, czego gracze oczekiwali...

Takim samym zaskoczeniem dla mnie jest pojawienie się na



rynku, niemal w tym samym czasie, drugiego produktu MicroProse — Master of Magic. Tym razem w zespole autorskim Sid się nie pojawił (zapewne przebywa na zasłużonym urlopie gdzieś na Bahamach i obmyśla jakiś smakowity...). Jego absencja nie wpłynęła jednak na jakość gry. Zarówno jej projekt, jak i wykonanie są bez zarzutu — Master of Magic, w odróżnieniu od wielu gier będących kontynuacjami znanych hitów, nie musi opierać się ani na reputacji

poprzedników, ani na dobrym imieniu firmy. Spośród czterech wspomnianych wyżej gier firmy MicroProse, które powoli zaczynają tworzyć pewien standard, jest to, moim zdaniem, produkt zdecydowanie najbardziej udany.

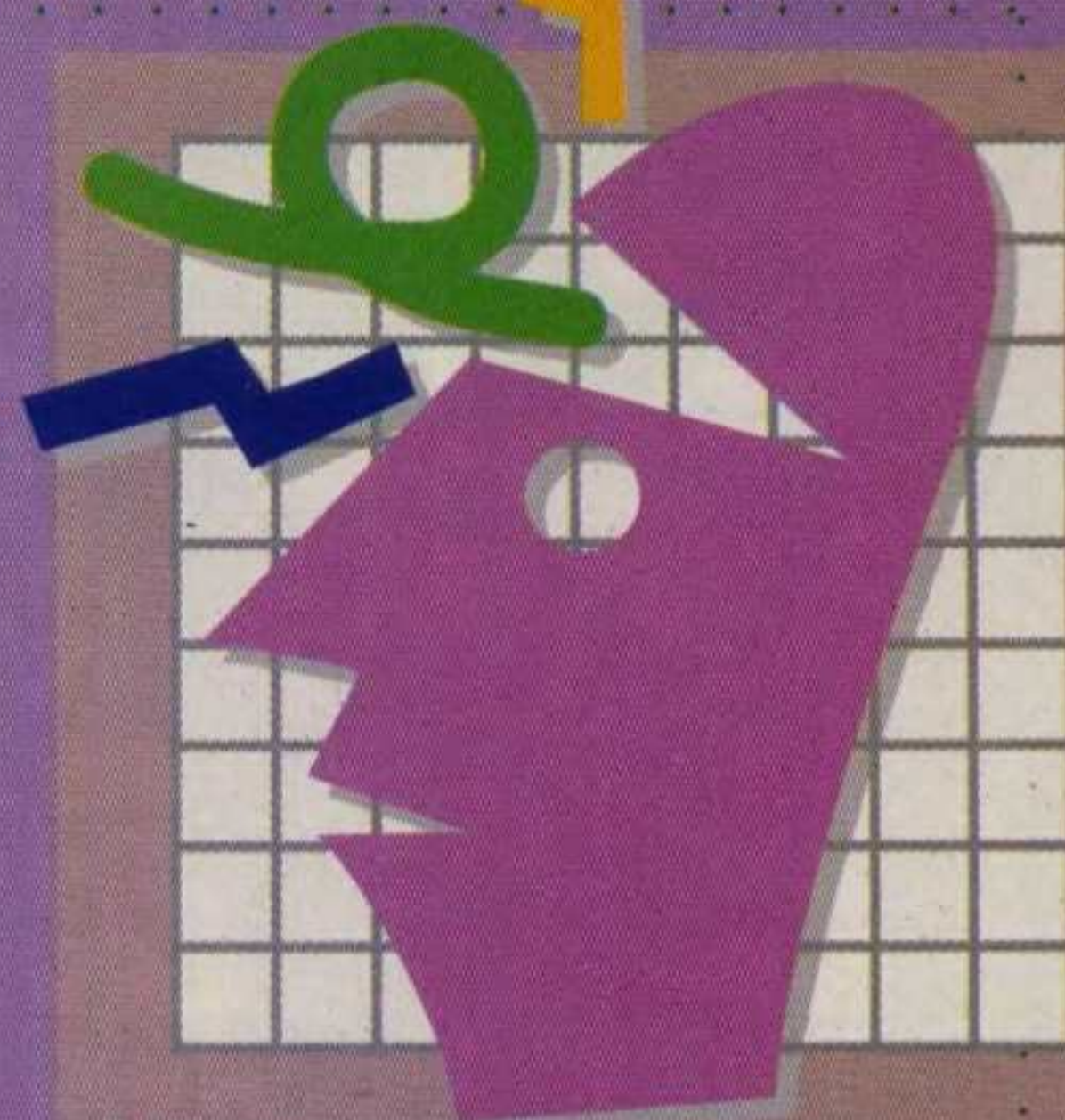
Master of Magic przenosi gracza do świata potocznie nazywanego Krajem Magii i Miecza, w którym obowiązują zasady znane z gier role-playing. Jego podstawowe hasło jest jasne: "Dlaczego masz być jednym z czterech czarnoksiężników? Zmonopolizuj się". Cel ten można osiągnąć na dwa sposoby. Pierwszy — to tak długie studiowanie tajemników magii, aby wiedza pozwoliła na pozytywne odprawienie Zaklęcia Władzy (Spell of Mastery), zaś drugi... no cóż, ta metoda jest wspólna dla wszystkich tego typu gier — wyróżnij przeciwników w pień.

Walkę podzielono na pojedynki staczone przez moce umysłu i te bardziej typowe, w



których rolę odgrywa ostry miecz, dobra zbroja i zwinne ręce. Autorzy zdecydowali się przedstawić sceny batalistyczne w ujęciu trójwymiarowym, co przypomina nieco Centuriona, a tam było rozwiązaniem chyba idealnym.

Do rzucania czarów musi wystarczyć Ci magiczna księga i Twoje przeważnie niedostateczne umiejętności. W walce fizycznej wyręcza Cię armia, której trzon stanowią Herosi, dołączający co jakiś czas do Twoich oddziałów (oczywiście, nie charytatywnie). Wśród nich możesz znaleźć wszystkie postacie występujące w grach role-playing — od złodziei i wojowników począwszy, na magach i jasnowidzach wspomagających Twoje czary swoją mocą kończąc.



Akcja rozgrywa się na dwóch planach astralnych — Myrranie i Arcanusie, przedstawionych w formie mapki znanej z Civilization. Wojownicy ścierają się ze sobą, zdobywają miasta, penetrują tajemnicze lochy i ruiny, spotykają baśniowe postacie i zdobywają punkty doświadczenia, stanowiące o ich poziomie wykszolenia.

Jeśli dodam jeszcze, że wszystkich czarów jest ponad dwieście, magicznych i niemagicznych przedmiotów bez liku, a atrakcje płyną nieprzerwanym strumieniem, to co mi jeszcze zostanie do powiedzenia? ...to najlepsza strategiczna gra role-playing 1995 roku.

Quae potui, feci, faciant meliora potentes (Co mogłem, znoś, lepiej niech zniosą Ci, którzy mogą).

Sire McSon

Firma IPS Computer Group poinformowała nas, że gra Master of Magic figuruje w jej planach wydawniczych.

[red]



po nocach przez Flotę Numer 12, bezskutecznie wykrwawiającą się na orbicie Calypso, czy przez dzielnych osadników usiłujących, od 10 z hakiem tur, przeprowadzić choć kawałek drogi wśród bagien.

MASTER OF MAGIC

MicroProse 1994
Strategiczna
IBM PC

Grafika		80%
Dźwięk		70%
Grywalność		100%
Pomysł		90%
Ogółem		100%

System Shock

Ci zrobić krzywdę. Jest to bardzo wygodne, gdy obszukujesz zwłoki człowieka lub szczątki przed chwilą przez Ciebie zniszczonego robota. Oprócz tego możesz kucać, a nawet czołgać się — bez tego utknąłbyś w środku gry. Jeszcze wcześniej skończyłbyś, gdyby nie cały arsenał, jaki gra stawia do dyspozycji — od ołowianej rurki (która zgodnie z tradycją nie służy do strzelania, ale w Twoich rękach robi za pałkę), poprzez przeróżne pistolety oraz strzelby aż do laserów, a nawet mieczy świetlnych z Wojen Gwiezdných wziętych.

Podczas grania zwraca uwagę grafika: jest mniej pikselo-

da nawet własne patche. Nie ma wśród nich żadnego specjalnie interesującego, ale widocznie producentom SS nie wystarczyły te, które daje firma Gravis ze swoją kartą. Dźwięk niestety nie jest trójwymiarowy: o ile w Doomie wyraźnie słychać, skąd dobiegają odgłosy, o tyle w SS efekty specjalne generowane są w najprostszy, monofoniczny sposób.

System Shock pisany jest przez wyraźnie gorszych programistów (w moim odczuciu), niż ci, którzy pracują w id Software. Wszystko wczytuje się bardzo wolno, a najgorsze jest zapisywanie stanu gry. Za pierwszym razem trwało to u mnie chyba



jest mało kolorowa. Jak sobie teraz przypominam wygląd gry, to widzę ją tylko w dwóch kolorach: niebieskim (którego jest najwięcej) oraz czerwonym. Pozostałe kolory zastosowano z pewną rezerwą. Całkiem możliwe, że jest to efekt celowy — niektórym kolor niebieski kojarzy się z kosmosem i przyszłością, co w System Shock jak najbardziej jest na miejscu.

Rok temu byłby to niesamowity hit, ale przy dzisiejszym poziomie oprogramowania na płytkach CD — jest czymś przeciętnym. Sytuacja podobna jak z flipperami — gdy zobaczyłem Pinball Dreams 2, pomyślałem sobie tylko: "Znowu kolejny flipper...". Również System Shock nie jest niczym nowym — metoda prezentowania otoczenia zastosowana w SS jest podobna (tylko niewiele ulepszona) jak w wielu innych grach. Jednak polecam go każdemu zapaleńcowi. Na pewno znajdzie się ktoś, kto uzna SS za produkt roku (jak np. mój przyjaciel Trung). W każdym razie, warto go chociaż zobaczyć.

PIŁA

Firma IPS Computer Group poinformowała nas, że planuje rozpoczęcie sprzedaży polskiej wersji System Shock. [red]

SYSTEM SHOCK

Origin 1994
Przygodowo-zręczn.
IBM PC

Grafika		90%
Dźwięk		75%
Grywalność		90%
Pomysł		80%
Ogółem		85%

Gra System Shock jest kolejną trójwymiarową strzelanką z rodziny Doomowatych, naśladowującą Virtual Reality. Przez swoich producentów i wydawców (Loking Glass Technologies i Origin) zapowiadana była jako najlepszy wyrób tego rodzaju od czasów wspomnianego Doomu.

Tym razem jesteś intergalaktycznym hackerem i ganiasz się z różnymi androidami po statku kosmicznym. Co chwila potykasz się o leżące sobie spokojnie flaczki jakiegoś osobnika rodzaju ludzkiego, któremu



wata niż w grach konkurencyjnych; gdy podchodzisz do ściany, punkty tylko niewiele się powiększają, nie stają się kwadratami o rozmiarach 15x15 cm. Niestety, dźwięk nie jest tak imponujący. Muzyczka leci cały czas ta sama, zmieniając się nieco, gdy w pobliżu jest chętny do oberwania pałką lub innym narzędziem tego typu. Gdy znajdziesz się na terenie radioaktywnym, właściwie zupełnie zanika (z początku pomyślałem, że mi się GUS popsuł). A propos GUS — tak, System Shock obsługuje tę kartę, posia-

ze dwie minuty. Myślałem, że gra wisi i już miałem zresetować komputer, gdy nagle ruszyło dalej. Dopiero przy zastępowaniu starego save'a nowym, czas zapisu skraca się do jakichś 30 sekund.

I jeszcze słowo o grywalności. Mnie osobiście fajniej grało się w Doomu albo Wolfensteinie. Animacja w obu grach jest dużo płynniejsza niż w System Shock. Dźwięk też bardziej mi się podoba w Doomie. Jednym słowem — SS nie jest dla mnie jakimś niesamowitym hitem, jak to wcześniej słyszałem. Ma oczywiście swoje zalety, do których zaliczyłbym bardzo wygodne sterowanie gryzoniem (do którego jednak też się trzeba przyzwyczaić), możliwość używania przeróżnych przedmiotów (posiadasz inwentarz, podobnie jak w przygodówkach) oraz ładnie rozwiązany help On-Line. Jednak grafika



możesz skonfiskować to i owo (czyli broń, energię, itp.). Poza tym na ziemi można znaleźć kupę mało przydatnego złomu oraz amunicję i inne przedmioty.

Kilka słów o różnicach między System Shock a Doom: otóż w tym pierwszym możesz oprócz chodzenia do przodu, w tył oraz na boki, kręcić samą głową. Dzięki temu możesz spoglądać do góry — przydatne przy niszczeniu zamontowanych pod sufitem kamer, oraz w dół — gdy musisz rozwalić jakiegoś robocika, który nie zważając na swój niewielki wzrost próbuje

Armada

Jesteś kotkiem. Właśnie wylądował z czerwonego wnętrza twojego okrętu—matki. Pojawiła się niewielka banda tchórzliwych ludzików i trzeba ich przegonić — wystarczy do tego jeden Dralhti. Z wyglądu przypomina nieco TIE Bom-

tym włącz mu na ogon...

Świetnie! Już wykańczam tego drania. Mrau! Jeszcze chwileczka, jeszcze momencik. A może krzyknę mu przez radio: "Czy nie czujesz śmierci, człowie..."

To się nazywa wydajność! Z "listka", któremu siadłem na ogonie, sypią się drzazgi. I nagle — wspaniały wybuch! Co on tam chrzanił? Cholera, to

Można sobie polatać i postrzelać, ale bez animowanych wstępów i zakończeń. Taki skromny symulator lotu, niewielka przewaga wroga (tylko kilkakrotnie)... Można grać na dwie głowy i cztery ręce — do wyboru: dwa połączone komputery lub jeden z podzielonym ekranem. Walczymy po tej samej stronie, zatem leci się różnie.

Są i poważniejsze opcje: kampanie wojenne. Wyglądają okropnie. Nie ma mowy o prostocie i klarowności znanej z Oriona. Przemieszczanie statków kosmicznych to mordęga: planety powiązane są w sieć i nie da się przeskoczyć żadnego jej oczka. Aby przemieścić się na drugi kraniec sektora, trzeba wykonać ileś tam skoków, przesuwając w każdej turze swoje okręty o "jedno pole". Na szczęście nie będzie to tak dużo okrętów, bo nasza wielka planeta ma tylko sto kilkadziesiąt ton (!!!) zasobów i szybko je zużyjemy. A wtedy... naszą bazę trafia szlag! Na pewno są możliwe inne rozwiązania, zakładanie nowych baz, przewożenie surowców — ale początkowy kontakt z grą nie pozwala na zorientowanie się w szczegółach.

W trybie strategicznym można toczyć kosmiczne walki au-

twór. A cały geniusz strategiczny polega na posyłaniu swoich wojsk (przeciw nieprzyjacielowi) zawsze w przewadze. Wystarczy, że na tym konkretnym odcinku. Wytłuc robactwo po kolei, jak pisał Napoleon. I nie dać się zaskoczyć: jeśli zniszczymy wrogi lotniskowiec — wygrywamy. Oczywiście, gdy sytuacja rozwinie się przeciwnie, jesteśmy do tyłu.

Nie wydaje mi się, aby Armada mogła specjalnie zaszkodzić Wing Commanderowi. Zajmuje "tylko" 12 MB, ale dużo jej brakuje. Nie jest to już kosmiczna baśń i nie stanie się kosmiczną Cywilizacją. Otrzymałbym coś w rodzaju konia zmienianego pośrodku rzeki. A koń jaki jest, każdy widzi.

Maciej Warzecha

Firma IPS Computer Group poinformowała nas, że Wing Commander Armada figuruje w jej planach wydawniczych. [red]



bera, który musiał przejść przez ucho igielne. Masz dwa działka laserowe umieszczone w bocznym kadłubie oraz dwie rakiety. Nie powinno być kłopotów...

Jesteś pilotem Konfederacji. Opuszczasz właśnie pokład twojego lotniskowca. Trzeba było oderwać się od kart i panienek w barze. Zno-

już nieistotne. Dobrze, że nie wykorzystalem rakiet — może trafi się coś większego... No dobra, koniec zabawy.

Wing Commander, Wing Commander II, Wing Commander II — dodatkowe misje... I co dalej? Za przeproszeniem, WC III? Jeszcze nie. Na razie uraczono nas przylotem całej Armady. Wing Commander Armada! Kontynuacja przygód...

No właśnie — szczerze mówiąc, nie ma tu przygód, jakich byśmy się spodziewali znając wersję wcześniejszą: rozmowy, odprawy, czasem drink Kilrathich, pocałunek z dowódcą okrętu, użeranie się z admirałem Tolwynem, brydzyk... I piękna muzyka, o której już dawno temu rozpisywano się.

Armada — to oszczędna wersja Wing Commandera II, wzbogacona o dziwacznie rozumiane elementy strategiczne.

tomatycznie, co miłośnicy czystej strategii policzą na plus. Dla zwolenników gry urozmaiconej jest możliwość połączenia zmagania z przestrzenią i zasobami własnej bazy — z taktyczną walką w kosmosie. Przykład: posyłamy dwa Gladiusy i dwa Phantomy do systemu, w którym znajdują się siły nieprzyjacielskie. Wybieramy typ jednostki, którą będziemy dowodzić i do dzieła! Niech jakikolwiek kontekst ośmielił się nam zamiau-czyć! Gladius to znakomicie opancerzony i uzbrojony po-



wu te z... koty! Wściekły jesteś i dobrze. Masz Strzałę, najszybszy myśliwiec. Strzała jest rzeczywiście strzelista — oplotowa, trudna do trafienia, zwrotna.

Są! Tylko jeden? Wcale nie ucieka, a przecież dowództwo ostrzegało mnie, że mogę nie zdążyć ich zniszczyć, bo dadzą tył...

Brazowy "listek" — na szczęście to tylko Dralhti. Cholera, wydaje się jakby miał działka umieszczone z tyłu. Ale to nieprawda, przekonują się o

WING COMMANDER: ARMADA

Origin 1994
Symulacyjno-strateg.
IBM PC

Grafika		80%
Dźwięk		80%
Grywalność		75%
Pomysł		50%
Ogółem		60%

Królestwo w ruinie

Instalując głośno reklamowaną grę strategiczną Lords of the Realm firmy Impressions węszyłem przebój. Pierwsze wrażenia potwierdzały moje przeczucie: spokojne, ale "chwytające" intro, estetyczna grafika, rozsądny interface użytkownika...

Dalej było jeszcze przyjemniej: XIII wiek, Anglia bez króla, rozdarta między sześciu lordów. Przypomniał mi się stary Defender of the Crown, ale szybko przeliczywszy dostępne opcje pojąłem, że porównanie jest naciągane. Ta gra stopniem komplikacji znacznie przewyższa pocziwą historyjkę o prawym rycerzu Ivanhoe i dzielnym Robin Hoodzie. Tu przydadzą się też — a raczej przede wszystkim — talenty zarządcy. Zwłaszcza na wyższych poziomach trudności pierwsze kilka lat — to ciężka walka o przetrwanie Twoich kilkuset ludzi, trapionych zarazkami, suszami, powodziami, pomorem bydła, szczurami i przede wszystkim głodem na przednówku. Przez te lata nie w głowie Ci będą wojenne laury i gloria podbojów — będziesz myśleć raczej o tym, czy wystarczy ludzi do siewów, będziesz rozważał, co kupić za tę niezbędną kilkadziesiąt koron — dziesięć krów czy sto worków ziarna, będziesz z niecierpliwością wyczekiwał jesieni — pory żniw i z niepokojem wypatrywał wizyt wędrownych kupców — okazji do pohandlowania i wysłuchania nowin.

Bowiem wojna w Lords of the Realm jest domeną ludzi majątnych. Wystawienie setki zbrojnych pochłania półroczne dochody ludnego hrabstwa. Najemnicy kosztują z początku taniej, ale więcej każą sobie

placić kwartalnie. Jeśli chcesz zabezpieczyć hrabstwo przed najazdem, możesz zbudować zamek. Najmniejszy sensowny kosztuje tyle, co broń dla stu pięćdziesięciu ludzi i daje zajęcie dwustu chłopom na pół roku. Za to jego projektowanie to jedna z najprzyjemniejszych chwil w grze. Równie przyjemne jest rozgrywanie bitew z komputerem: unosząc się nad równiną, tu i ówdzie błyszczącą lusterkami wody, kierujemy do walki zwarte oddziały knech-



tów, rycerzy czy łuczników, które chwilę potem zwierają się z wrogiem, tworząc bezładne kupy siekące się mieczami.



Jeśli wróg kryje się za murami, zaczynamy oblężenie: żołnierze budują wieże oblężnicze, tarany, katapulty czy trybusze, zasypują fosę, czy też rzucają się do wspinaczki na mury — zależnie od obranej taktyki.

Jeśli zaczynasz kręcić się niecierpliwie, zastanawiając się, skąd by tu wytrzasnąć Lords of the Realm, poczekaj jeszcze chwilę. Dotychczas wymieniłem jej liczne zalety. Teraz o wadach — choć mniej liczne, są tak ciężkie, że nieomal przekreślają sens grania w tę grę.

Po pierwsze: sztuczna inteligencja programu nie istnieje. Po prostu — IQ=0. Komputerowi gracze jakoś dają sobie

radę z gospodarką, choć podejrzewam, że tylko dzięki w góry zaprogramowanym bonusom. Gdy zaczyna się wojna, ich klęska jest totalna i po



prostu żenująca. Oto parę przykładów: przeciwnik niemal zawsze rzuca do walki nie uzbrojonych wieśniaków (mając przy tym pieniądze na broń dla nich). Straty w ludziach są przez to kolosalne. Jeden z moich oponentów zredukował w ten sposób ludność kwitnącego hrabstwa z 2500 do 350 w ciągu roku! Na polu bitwy często posyła do walki oddziały jeden po drugim, nie wykorzystując przewagi liczebnej. Jeśli przed nim są bagna, pcha się w nie na oślep, grzęznąc beznadziejnie i pozwalając się wystrzelać z łuków. Jeśli już funduje oddziały zbrojnych, to są to przeważnie faceci z pałami, siekierami lub włóczniami, równie kosztowni, a mniej skuteczni niż wojsko wyposażone w miecze. Po prostu rozpacz.

Po drugie: cały wysiłek przy projektowaniu zamku — za-



równo programistów, jak i graczy — nie ma sensu! Jeśli zbudujesz sobie fortecę: twierdzę otoczoną potężnymi murami, czyli wysoki zamek, plus niższe mury z bramą i kwaterami, twoi żołnierze zmarnują się, broniąc się do ostatka na niskich murach! Po prostu nie

masz wpływu na ich rozmieszczenie i nie możesz się wycofać do wysokiego zamku.

I po trzecie, najgorsze: zwyciężywszy z palcem w nosie na naj-najtrudniejszym poziomie, zacząłem grać z kolegą, ostrząc sobie zęby na prawdziwie wyrównaną walkę. Guzik! Panowie z Impressions zapewne długo zastanawiali się, jak rozwiązać problem jednoczesnego sterowania oddziałami dwóch graczy podczas bitwy. I... nie rozwiązali go. Przy grze we dwóch, bitwy rozstrzygane są "automatycznie" przez komputer — przegrasz czy wygrasz, nie dowiesz się nawet, jakie były siły przeciwnika. Przepraszam, ale nie mam słów.

Jest jeszcze parę drobnych niedociągnięć, ale w obliczu wymienionych wad nie mają one żadnego znaczenia. Lords of the Realm to gra, która nie jest wyzwaniem dla jednego gracza i nie ma sensu dla dwóch. Patrząc na dopracowany ekran projektowania zamku, przy jednoczesnym niewykorzystaniu możliwości twierdzy, mam wrażenie, że jest to gra niedokończona. Czekam na poprawioną wersję — bo może to być prawdziwy przebój.

Zgredakto

LORDS OF THE REALM

Impressions 1994
Strategiczna
IBM PC

Grafika		90%
Dźwięk		80%
Grywalność		40%
Pomysł		80%
Ogółem		40%

Doom na kółkach

Jesienią, gdy opadają nie tylko liście, gdy świat szarzeje i pokrywa się trwałą ondulacją walających się po ulicach śmieci, ponoć najłatwiej jest odwrócić uwagę panów egzaminatorów z "lokalnych ośrodków" i wydebić prawo jazdy. W moim przypadku sprawdziło się. Podczas słonecznego lata usłyszałem tylko westchnienie i sakra-

co trzeba i niemal oderwałem się od ziemi. Po pierwszym zakręcie wziętym z piskiem opon już wiedziałem, że "nie dzisiaj". Przekonanie o porażce jeszcze bardziej dodało mi skrzydeł, więc całą trasę przejechałem jak godny uczeń Zawiszy Czarnego, by w końcu zawinąć do gościnnego portu parkingu. Egzaminator był jednak zachwycony.



mentalne: "Dziękuję. To wszystko na dzisiaj". Teraz przygnębiająca atmosfera wczesnego zmierzchu nawróciła wszechmogącego kontrolera, który lekką ręką obdarzył mnie zaufaniem, błogosławieństwem, odpowiednim świstkiem odpowiedniego papierka i buziaczkiem na drogę.

A wiozłem drania jak do pożaru. Było niesamowicie zimno, a że byłem ostatni w kolejce, przemarzłem do szpiku kości. "We wozie" było niewiele lepiej. W ciasnym półmroku wymieniliśmy niemrawe uściski dłoni — tradycyjny gest zbratania czerwonoskórego z bladą twarzą przy palu męczarni. Przekręciłem kluczyk, wrzuciłem



Dwutygodniowy okres czekania na dopełnienie formalności i odbiór wymaganych dokumentów, czyli tzw. Permis de Conduire, skracałam sobie przy komputerze. I, o ironio (!), grałem przede wszystkim w samochodowy challenge, o nie kojarzącej się raczej z mechaniką nazwie — Kwarantanna. Abstrahując od tego, że gra jest jedną z lepszych, jakie w życiu widziałem (choć takich jest ostatnio coraz więcej — stąd

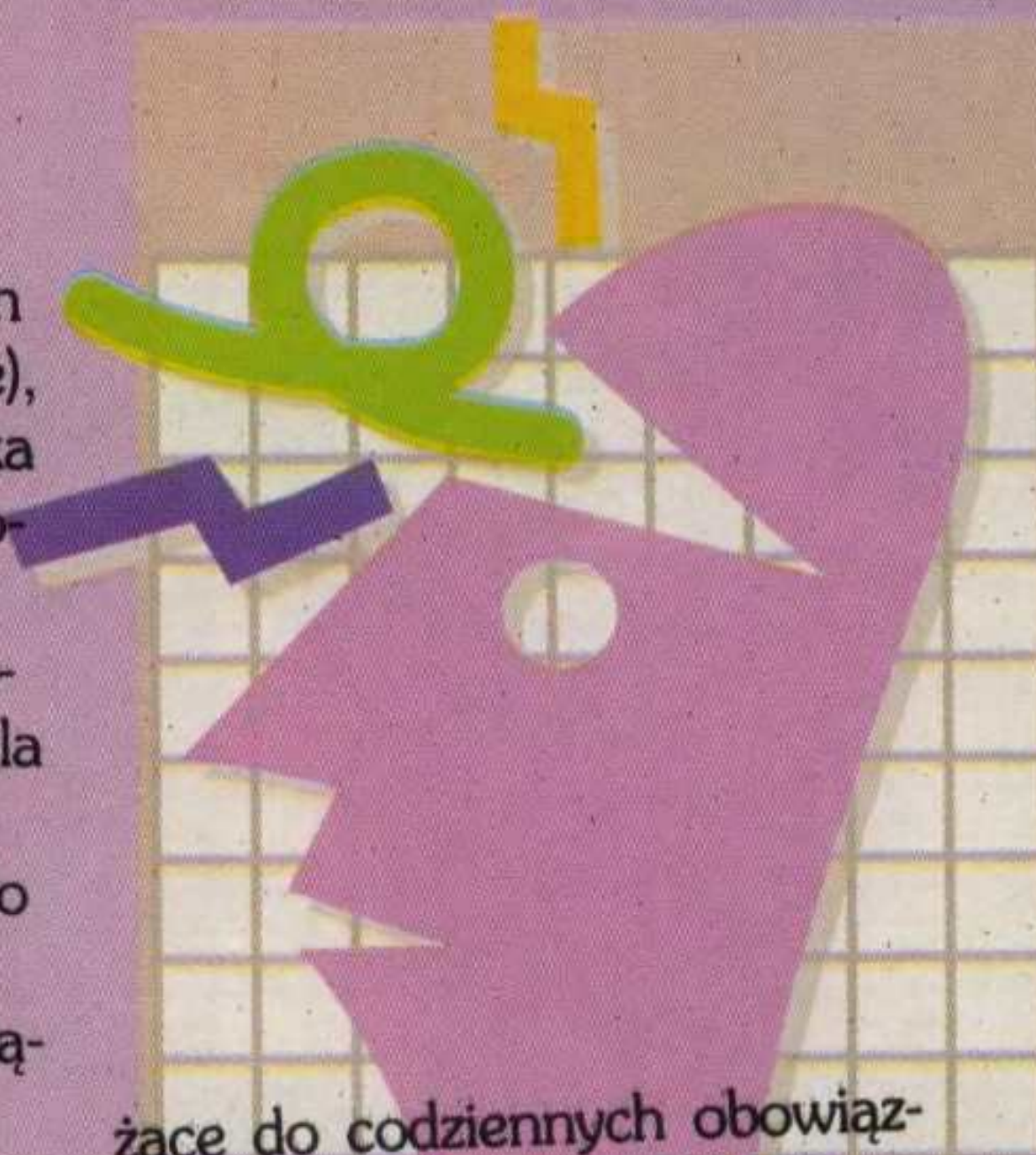
też 100% oceny we wszystkich niemal tabelkach w Gamblerze), jej dosłownie zabójcza tematyka pasuje jak ulał do moich motoryzacyjnych zapędów.

Kto nie wierzy, niech popatrzy na obrazki — istna dżungla warszawskich ulic. Może kierowcy w stolicy nie strzelają do siebie, ale pały baseballowe nader często idą w ruch, a wiąchy celnie wypuszczane przez szybko otwierające się okna niejedną głowę przyprószyły siwizną. Realia zachowano. Jedziesz szybko — dłużej hamujesz. Dłużej hamujesz — siedzisz komuś w d... Potem on albo wybucha, albo zawraca i zaczyna dziurawić Ci blacharkę z opartego o lusterko Colta. A PZU nie zwraca za jazdę pod wpływem...

Podróże kształcą. Może. W każdym razie, jeśli jesteś taksówkarzem podróżowanie z pasażerem na pokładzie wykształci Cię na pewno — a przynajmniej wykarmi. Tu, w Kemo City, Twoja wielka, żółta taryfa na pewno nie będzie próżnować. A klienci są różni: od przeraźliwie puszystych

pań, które nie lubią strzelaniny (Sir, please avoid any gunplay. — COOL!), po wychudłych pedałków, którym w samochodzie jest trochę... gorąco.

Wyplaty też są różne. A ich wysokość zależy przede wszystkim od charakteru żądania Twojego pasażera. Nic intymnego. Tam podłożyć bombkę, tu "niechcący" potrącić jakiegoś pana, ówdzie zlikwidować jakiś pojazd... Dominują oczywiście te zwykłe, rutynowe zadania, nale-



żące do codziennych obowiązków pracowników zakładów przewozowych. Jednak co jakiś czas, jak rodzynek w cieście, pojawia się ktoś z kaprysem. Kluczem do gry są właśnie te inne, niezwykle misje.

Ilość środków ofensywno-defensywnych jest praktycznie nieskończona. Nie będę się w to zagłębiał, żeby nie odbierać przyjemności. Powiem tylko, że popuścić cugli swoim sadystycznym zapędem można na miarę Doom 1+2. Najwspanialszy jest moment strzelania przez boczną szybę z Uzi. Pistolet wibruje, wije się i sieje śmiercionośną lawiną ołowiu w spacerujących po chodniku przechodniów. A wszędzie słychać mrożące krew w żyłach krzyki, wrzaski i jęki. Ogólnie, coś jakby udźwiękowiony Crime Wave 3D — jeśli ktoś z Was jeszcze to pamięta.

I na koniec zapamiętajcie dobrą radę: OMNICORP jest wszytkowiedząca.

Do zobaczenia po właściwej stronie przejścia dla pieszych. McGyver polskich szos

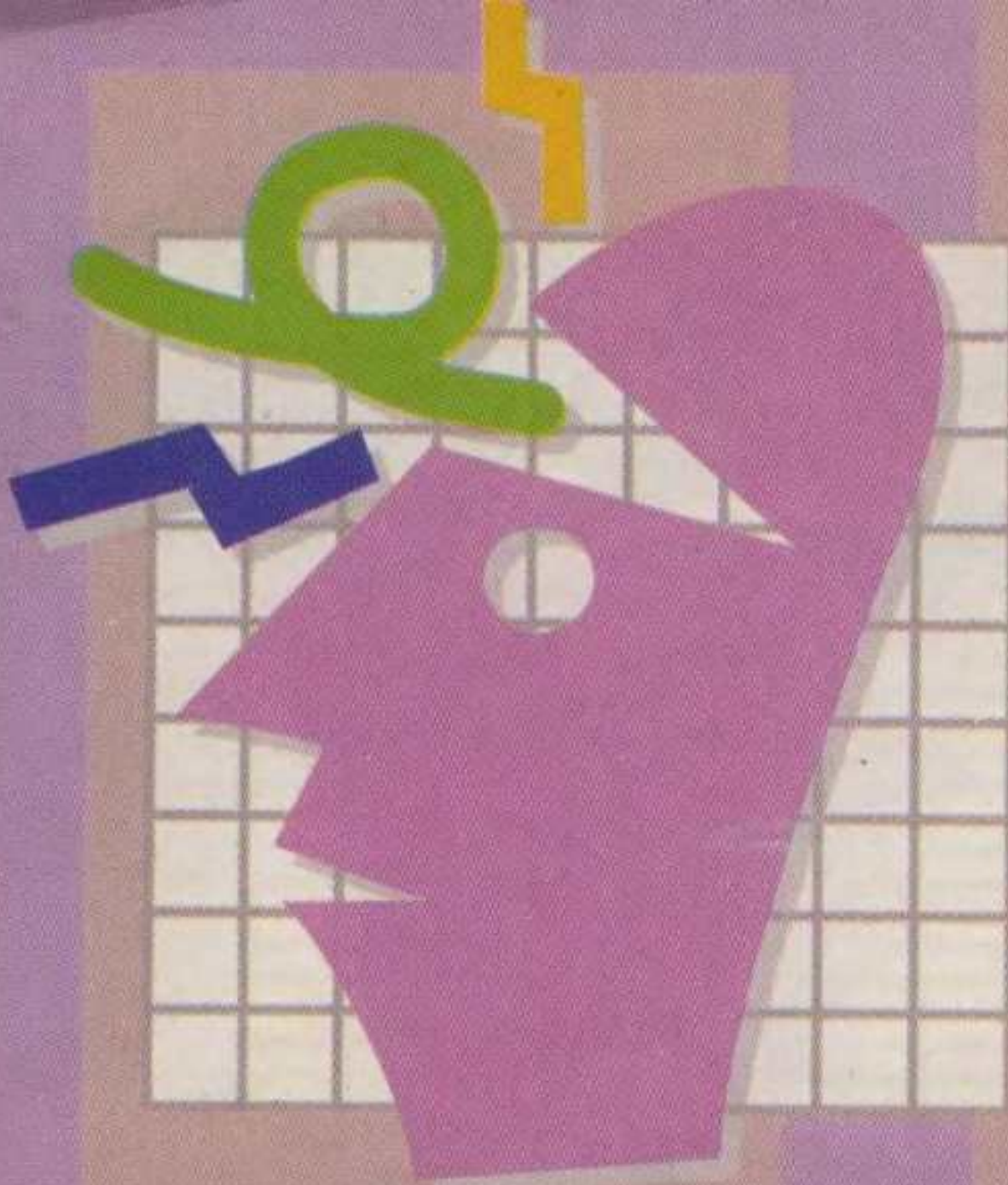
McDriver



QUARANTINE

Gametek 1994
Zręcznościowa
IBM PC

Grafika		100%
Dźwięk		90%
Grywalność		95%
Pomysł		100%
Ogółem		100%



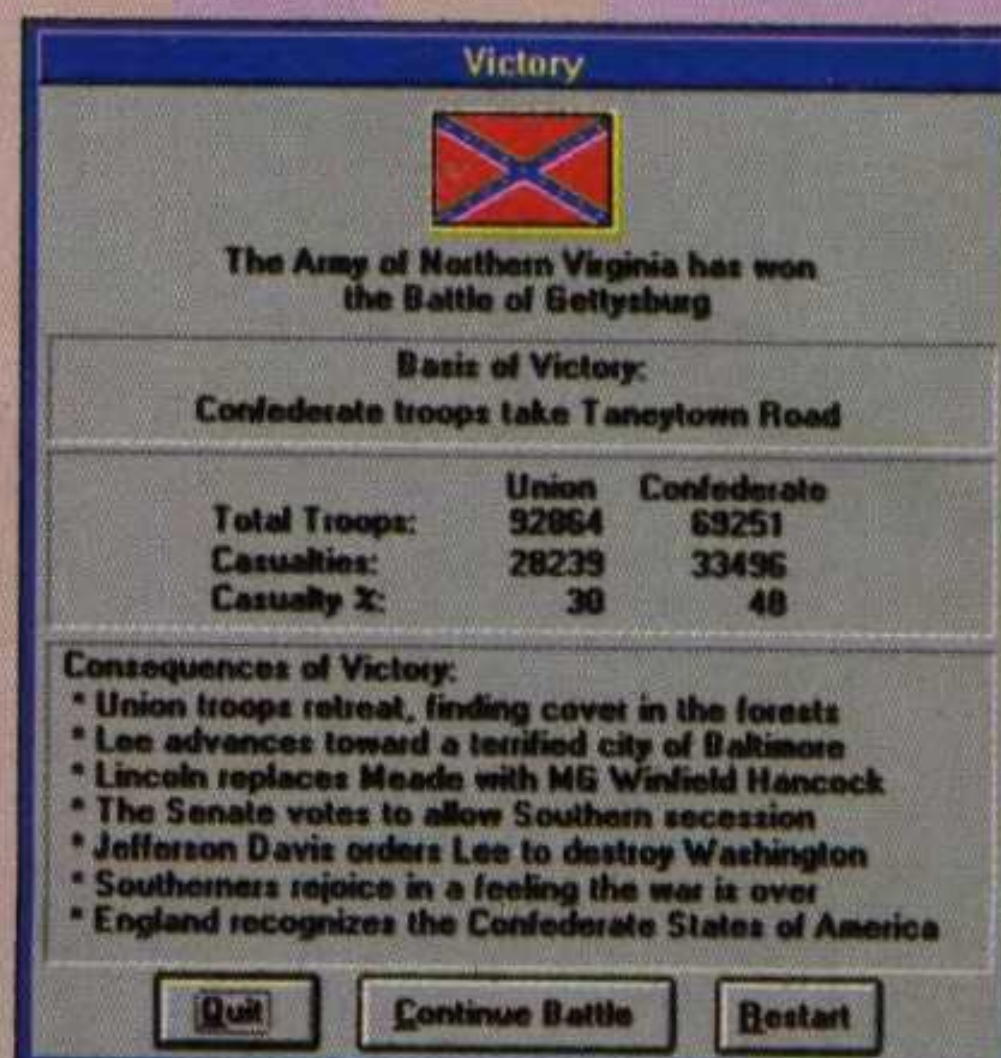
Gettysburg

ternational Ltd. Firma ta, jak widać, upodobała sobie scenariusze katastroficzne, bo w rok później stworzyła, również okienkową, grę The Big One (o trzęsieniu ziemi w Los Angeles). Gra jest wykonana bardzo

6 tysięcy ludzi. Dwie do pięciu brygad stanowią dywizję, natomiast 2-3 dywizje tworzą korpus. W bitwie pod Gettysburgiem Konfederaci mieli 3 korpusy i kawalerię, natomiast wojska Unii aż siedem korpu-

kierowanie wojskiem, ale także rozwinięcie dodatkowych okienek z informacjami na temat kondycji wskazanego oddziału (liczba zabitych, rannych, morale, stan amunicji, itp.). Można wybierać poziom dowo-

Wiosną 1863 roku generał Robert E. Lee, dowódca konfederackiej Armii Północnej Wirginii, znalazł się w bardzo trudnej sytuacji. Jego wojska zajmowały południowy brzeg rzeczki Rappahannock, podczas gdy unijna Armia Potomaku znajdowała się na północnym brzegu. Lee nie chciał prowadzić obrony na ziemiach należących do Południa. Lecz konfederackie miasto Vicksburg potrzebowało pomocy i wywierano na niego presję, aby pospieszył mu na ratunek. Lee podjął inną decyzję. W celu zakończenia wojny domowej i doprowadzenia do



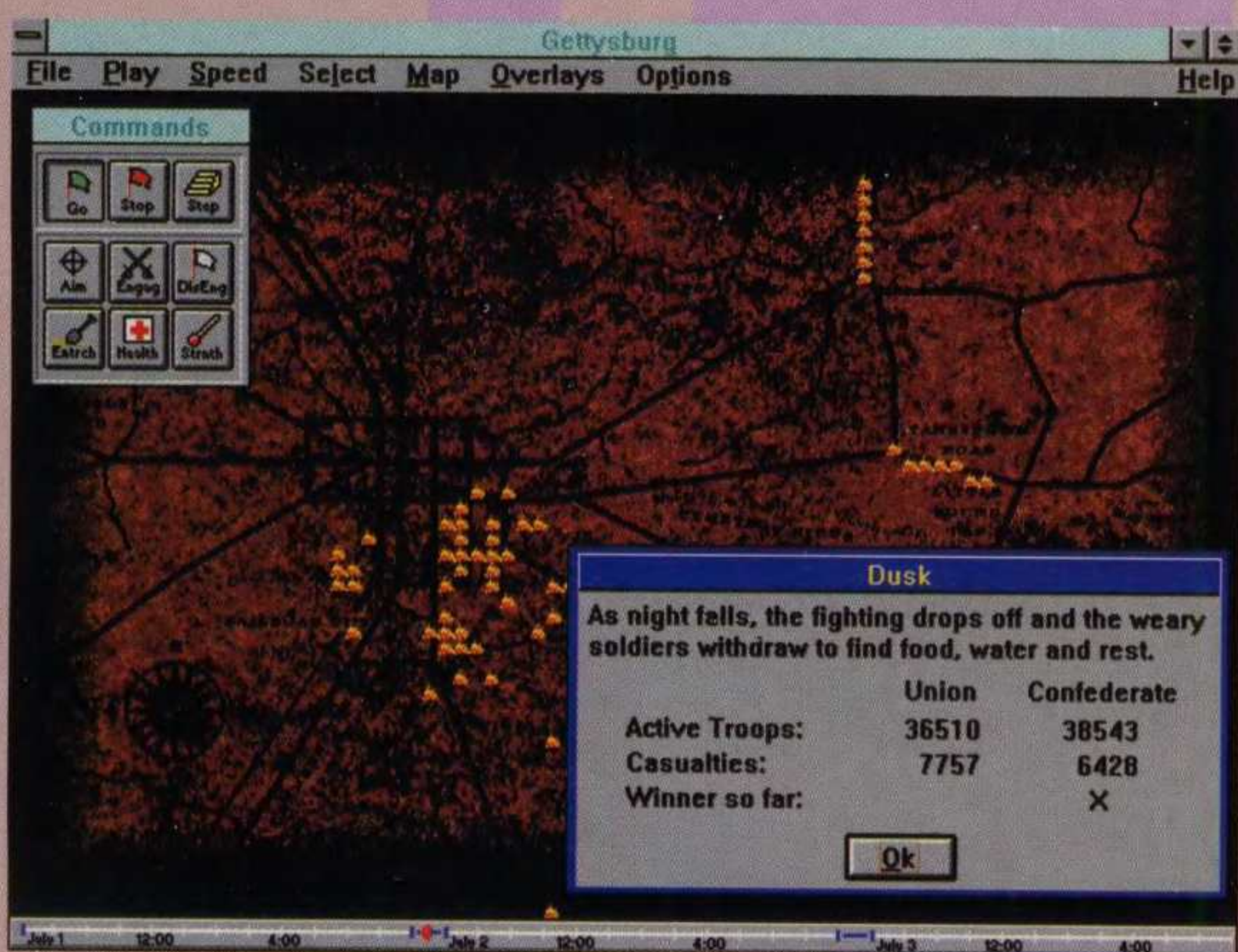
dzenia, zajmując się przesuwaniem całych korpusów lub dywizji, czy pojedynczych brygad. W każdej chwili można obejrzeć statystykę bitwy lub log komunikatów o stanie i dokonaniach poszczególnych jednostek obu stron. Bitwę możemy toczyć z komputerem lub w dwie osoby, komputer może też grać sam.

W helpie bardzo obszernie omówiono sposób posługiwania się grą, a nawet zawarto pewne informacje historyczne. Co prawda ani Unia, ani Konfederacja nie podbiły jeszcze Polski, stąd też nie wszyscy znają dobrze angielski. Zawsze jednak twierdziłem, że najlepszą nauką języka angielskiego zapewnia obcowanie z komputerem, a już szczególnie gry komputerowe...

sów z kawalerią. W bitwie, która trwała od 1 do 3 lipca 1863 r., Unia straciła 22 990 żołnierzy, Konfederacja nieco mniej, bo 20 448. Zwycięstwo było jednak po stronie dowodzącego Armią Potomaku generała Meade'a: Lee nie zdołał przedrzeć się na północ i zdobyć Waszyngtonu, zaś kwiat armii Południa leżał na polu bitwy — strat tych generałowi Lee nie udało się w pełni odrobić aż do końca wojny.

Oczywiście w grze komputerowej możliwe są różne rozwiązania i nie jest rzeczą trudną doprowadzić do szczęśliwego rozstrzygnięcia, grając po każdej stronie. Zdarzyło mi się rozegrać bitwę, w której poległo ok. 62 tys. ludzi, a straty wśród dowodzonych przeze mnie Konfederatów wynosiły prawie 50%! Przegnałem jednak Unię z pola bitwy i otworzyłem sobie drogę na Waszyngton.

Jak przystało na nowoczesne rozwiązanie stosowane w Windows, gra ma toolbar wyposażony w 9 przycisków sterujących. Umożliwiają one nie tylko



uznania niepodległości Skonfederowanych Stanów Ameryki, należało przeprowadzić działania ofensywne — rozbić Armię Potomaku, zdobyć i zniszczyć Waszyngton lub Baltimore. Być może wtedy Północ zastanowi się nad dalszym prowadzeniem wojny, szczególnie gdyby kraje europejskie uznały państwo Konfederatów... Gettysburg to gra wojenna firmy SWFTE In-

starannie, zaopatrzone ją w dużo mniej lub bardziej użytecznych dźwięków, np. werble lub... cykanie świerszczy — podczas nocnego odpoczynku obu stron. Mamy do wyboru dwie mapy terenu działań, możemy też ustawić sobie kilka innych opcji.

Najmniejszym oddziałem, którym możemy kierować, jest brygada składająca się z 1-2 do

Maciej Warzecha



GETTYSBURG

SWFTE International 1993
Strategiczna
IBM PC

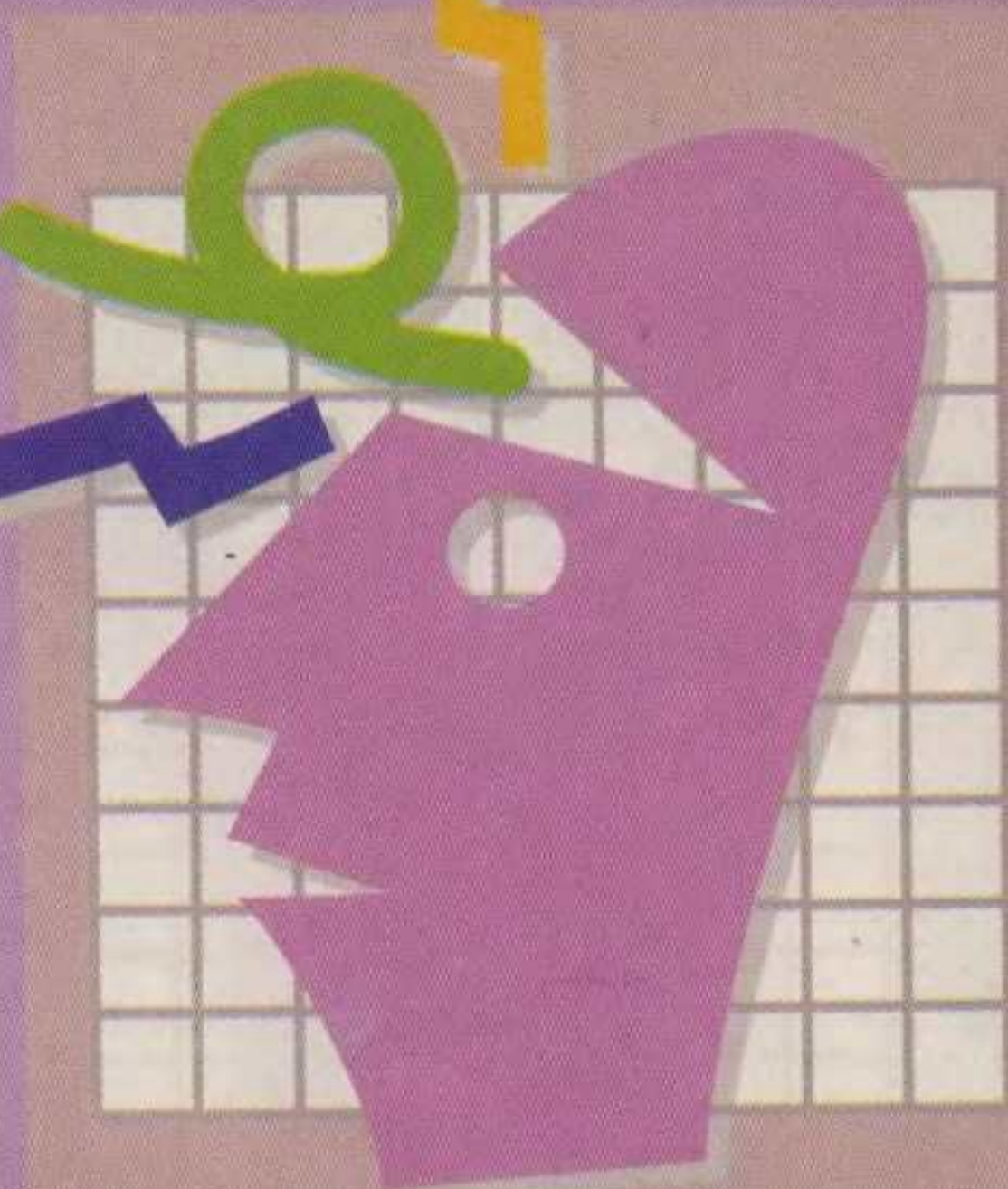
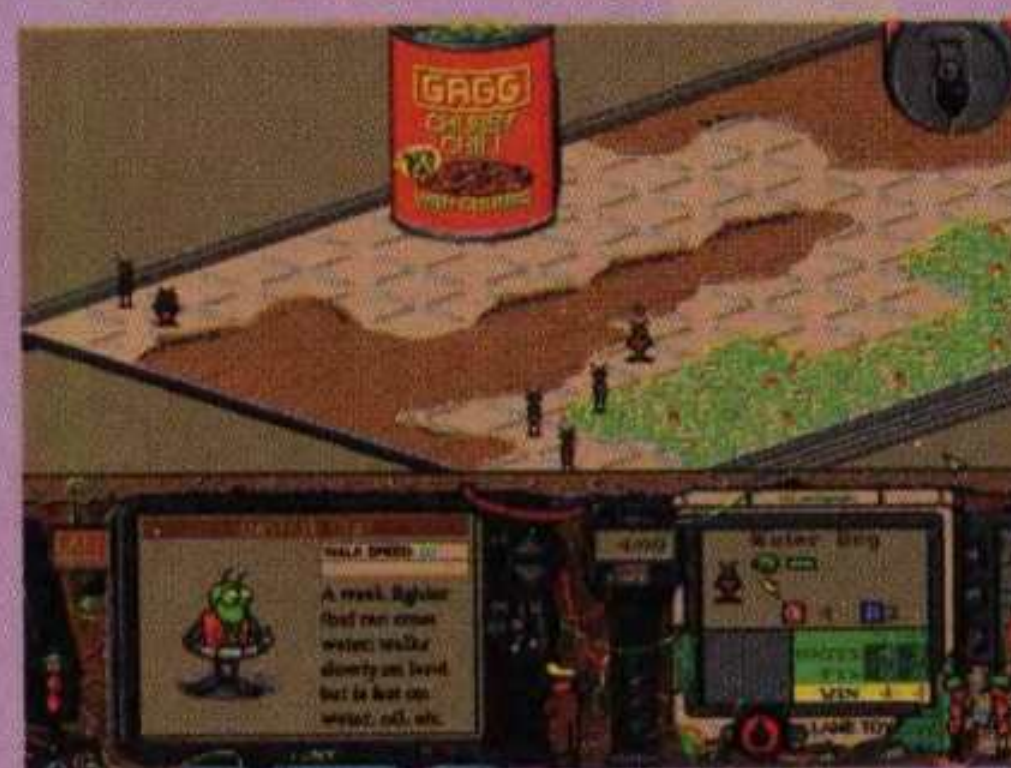
Grafika		80%
Dźwięk		80%
Grywalność		80%
Pomysł		80%
Ogółem		80%

Battle Bugs

zdolności — mrówki i bombardierzy ciskają bomby i kamienie, pszczoły zrzucają je z góry, pająki potrafią walczyć z kilkoma przeciwnikami jednocześnie, pluskwy obezwładniają wroga smrodem, ćmy przenoszą inne

zyskuje dzięki możliwości grania z człowiekiem.

Jeśli nie brać pod uwagę niecodziennego zestawu jednostek, Battle Bugs jest sobie kolejną prostą grą wojenną, podobną w pewnym stopniu do



uwagi na wspomnianą niecodzienną komputerowych podwładnych. Autorzy gry zrobili wszystko, by ową nietypowość podkreślić: co krok natykamy się na jakiejś zabawnie opisane funkcje czy śmieszne ilustracje, zresztą wystarczy popatrzeć. Grafika wysokiej rozdzielczości (640x480 lub 800x600) jest naprawdę świetna, mimo że w 16 kolorach. To samo można powiedzieć o dźwięku, zwłaszcza "mówione" odprawy przed bitwą robią wrażenie.

Wadą gry jest jej "liniowość" — przechodzisz od bitwy do bitwy, a z niej do następnej, i następnej... Niektórzy to jednak lubią, w końcu Lemmingi, w których ta zasada była surowiej przestrzegana, znalazły wielu zwolenników. Jeśli więc nie



owady w powietrzu, itd. Wygrana zależy przede wszystkim od właściwego wykorzystania tych zdolności i stosowania się do zasady "kupą panowie, kupi nikt nie ruszy". Jak każda gra wojenna, Battle Bugs bardzo

Battle Isle. Podobieństwo jest ograniczone, bo nie mamy tu możliwości budowania nowych oddziałów czy "naprawy" uszkodzonych w boju, natomiast wiele bitew wymaga od gracza znalezienia jednego sposobu, w jaki można rozstrzygnąć starcie na własną korzyść. Oznacza to konieczność wielokrotnego powtarzania tych samych bitew; na szczęście program po trzech porażkach pozwala przejść do następnego scenariusza.

Oczywiście grając w Battle Bugs nie sposób nie zwrócić

przeszkadza Ci ta wada, jeśli potrafisz docenić poczucie humoru twórców gry — Battle Bugs są czymś dla Ciebie.

Wojciech Setlak

Na tej samej stronie w numerze 10/94 Gamera opublikowaliśmy recenzję gry Megarace. Niestety, na skutek niedopatrzenia kierownika działu, nie znalazła się w niej informacja o polskim dystrybutorze gry. Przepraszamy i informujemy, że jest nim firma

CD Projekt s.c.
Warszawa,
ul. Wiejska 19/14
tel. 621-46-28

BATTLE BUGS

Dynamix 1994
Strategiczna
IBM PC

Grafika		90%
Dźwięk		95%
Grywalność		80%
Pomysł		80%
Ogółem		85%

Jazzy

Obudziłem się ze strasznym bólem głowy. Nic dziwnego — zostałem zamieniony w królika. Nikomu nie jest przyjemnie, kiedy ma długie uszy, zielony kubrak, giwerę w ręku oraz wielką chęć wyprucia flaków z pewnego żółwia. Porwał on damę mego serca i zmusił ją do przejścia najeżonego przeszkadzajkami labiryntu. Nie będę dokładnie opisywał wszystkich trudności, jakie mi zafundował, ale wiedzcie, że musiałem użyć całego sprytu i przywołać całą zręczność na pomoc.

Jazzy the Jack-Rabbit to nowa zręcznościówka firmy Epic Megagames, słynącej ostatnio na rynku oprogramowania shareware. I tym razem firma zarabia punkt, bowiem gra nie tylko jest świetna, ale w dodatku częściowo za dar-

mo: pierwszy epizod (dwa poziomy) można kopiować bez obaw.

Grafika jest rewelacyjna, wszystkie szczegóły tła dopieszczone — nawet słońce porusza się w rytm Twoich ruchów. Stając na krawędzi półki lub drzewka, by sięgnąć do wyżej położonych niespodzianek, królik śmiesznie balansuje na jednej nodze. A sięgać warto: broni, energii i innych ukrytych bonusów jest mnóstwo. Akcja rozgrywa się w urozmaiconym systemie korytarzy, rur, przejść, itp. Ruchome tło tworzą wodospady, szczyty gór, obrazy gwiazdowego nieba... Nieprzyjemne niespodzianki dzielą się na: łatwe do ominięcia działka, żółwie, itp. oraz znacznie ruchliwsze, uprzykrzające życie



gwiazdki, osy, pająki, latające miecze i... układy scalone!

Stronie muzycznej też nie można nic zarzucić. Efekty dźwiękowe są świetne: szarak boleśnie krzyczy w momencie utraty energii po spotkaniu z

przeciwnikiem, albo wydaje okrzyk bojowy kiedy rozpędzamy się, aby przeskoczyć przez jakąś szerszą dziurę. Główny temat muzyczny bardzo wpada w ucho, ale szybko przydaje się możliwość wyłączenia muzyki: po kilku misjach mogą wystąpić objawy zmęczenia narządu słuchu. Osobiście nie lubię, gdy coś zakłóca moje maksymalne skupienie, więc od razu wyłączyłem szafę grającą.

W dwóch słowach: świetna zręcznościówka, szybka i dość



rozbudowana (dwanaście etapów), wygodny interfejs użytkownika, grafika na wysokim poziomie, muzyce niewiele można zarzucić. Nadaje się dla wszystkich graczy, w szczególności zaś dla przepadających za szwendaniem się



po długich labiryntach, zbieraniem bonusów i strzelaniem na wszystkie strony. Wymagania sprzętowe są znośne: 386DX 40, VGA, jakakolwiek karta muzyczna.

Moje oczy są już zmęczone,



więc pozwólcie, że się wyłączę. Za oknami błądzą świt, a ja muszę dzisiaj napisać bardzo ważny sprawdzian z fizy.

Bob



JAZZY

Epic 1994
Zręcznościowa
IBM PC

Grafika		95%
Dźwięk		80%
Grywalność		85%
Pomysł		75%
Ogółem		90%

U

n

i

v

Firma Core Design po raz kolejny wyprodukowała świetną grę przygodową. Mowa o jej najnowszym programie — Universe. Już sam pomysł na fabułę jest bardzo oryginalny. W wyniku niezbyt fortunnie przeprowadzonego eksperymentu tytułowy bohater Boris (po naszymu po prostu Borys) zostaje przetrzucony do nieznanego świata. Jak się później okazuje, świat ten to nie tylko inna planeta, ale wręcz inny wszechświat. Teraz Borys musi znaleźć sposób na powrót do rodzinnego miasteczka w Anglii. Ale to jeszcze nie wszystko: czeka go także przeprawa ze złym tyra-

nem, dla którego pojawienie się tego niepozornego młodzieńca może się okazać zgubne w skutkach.

Tradycyjnie już Core Design na pierwszym miejscu stawia poziom wykonania grafiki i dźwięku. Nastrojowe kosmiczne krajobrazy wykonane są w niepowtarzalnym stylu, a bardzo interesujący podkład muzyczny zmienia się w zależności od sytuacji. Jakość grafiki jest tym bardziej zaskakująca, że opisywana wersja nie była wykonana w 256 kolorach. Mimo to miejscami sprawiała takie właśnie wrażenie. Niestety widać, że w tym nawale pracy zaniedbano

niedco postaci głównego bohatera. Jego poruszanie się nie jest zbyt płynne i sprawia wrażenie mało naturalnego. Próby skalowania postaci w miarę oddalania się czy przybliżania także nie należą do najbardziej udanych. Do tego dochodzi konieczność ręcznego kierowania Borysem, gdyż autorzy zapo-

mnieli wyposażyć go w inteligencję, konieczną do omijania przeszkód.

Oprócz elementów przygodowych Universe zawiera także sekwencje zręcznościowe. W moim przekonaniu jest to miły przerywnik w "pracy umysłowej", choć niektórym zagorza-

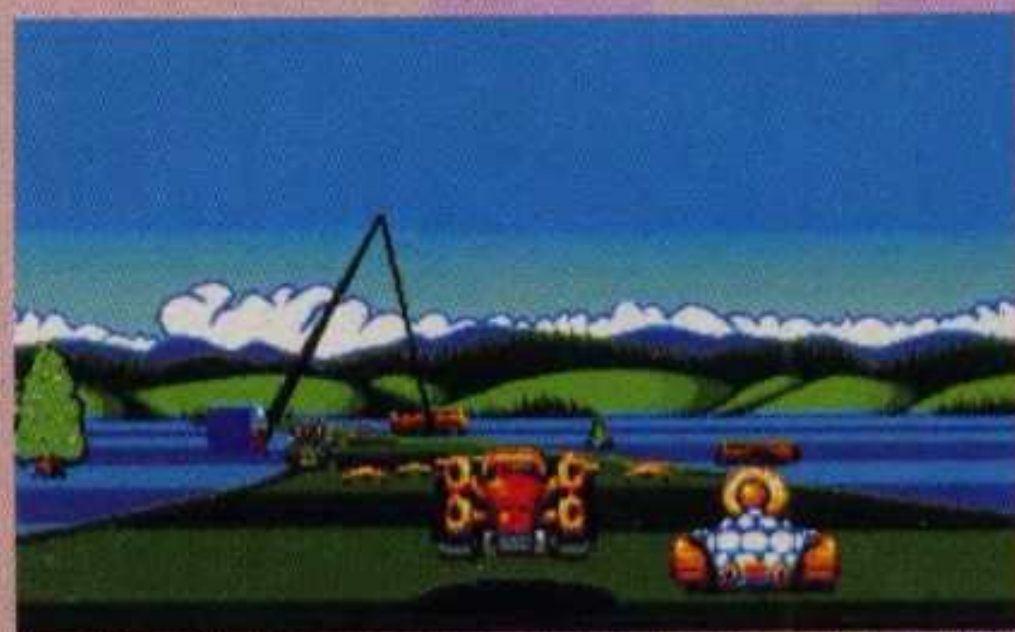


Samowolka drogowa



Na początku powiem otwarcie, że z reguły nie przepadam za "lotusowymi" wyścigami ale... no właśnie, jest pewien wyjątek, a zowie się Bump'n'Burn. Twórcą gierki jest Grandslam, który dzięki temu może poszczycić się już drugim, obok Reunion, naprawdę dobrym programem. B&B, zgodnie z zamie-

różnymi bajerami, wśród których są przepaście, rozjazdy, pochylnie, tunele, zwęże-



Całe piękno gry zawarte jest w znajdujących na trasie gązdetach, dzięki którym, jak się to mówi, można robić jaja — wypuścić naprowadzaną kość, zasadzić minę, puścić "pawia", włączyć turbodoładowanie... w ostateczności zademonstrować gostkowi działanie zasady zachowania pędu i posłać go bezczelnie do rowu. Jednym słowem — samowolka.

nia, itp. Wyścigom towarzyszą lotnicze bombardowania, ataki pterodaktyli, żarty niesfornych straszylet, czy wreszcie irytujące przejazdy kolejowe (z zaporamami rzecz jasna).

To nie wszystko.

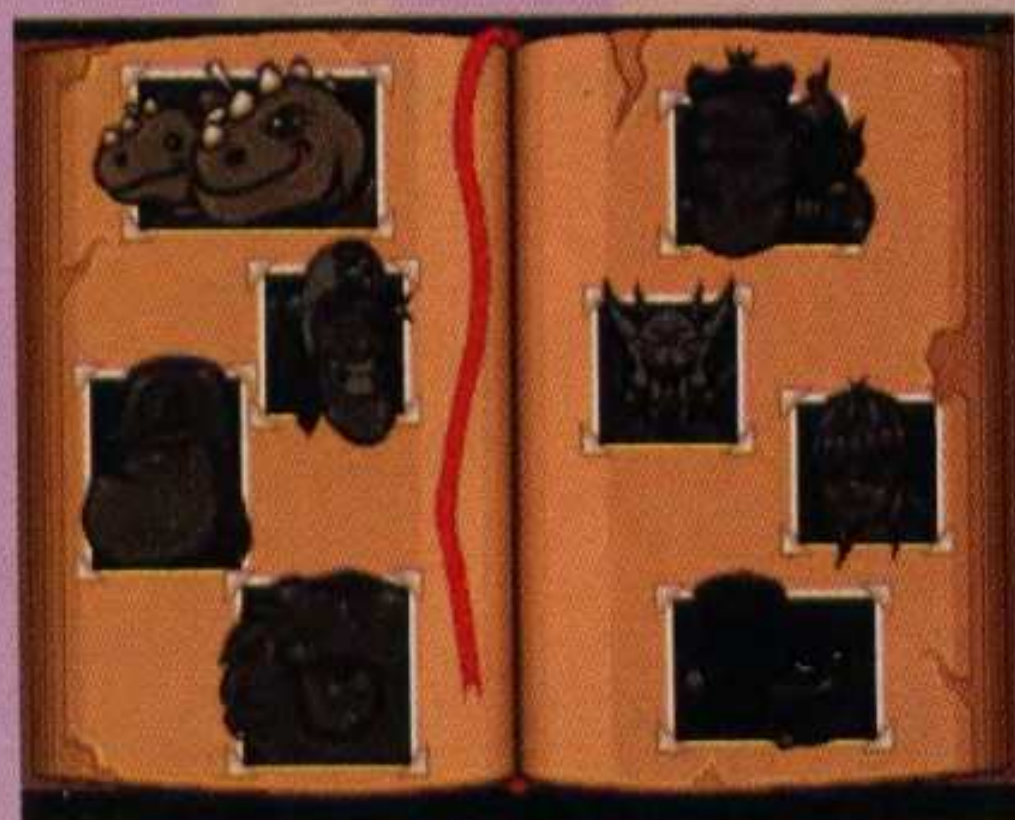


ani niezdarni — zachowują się tak, jak gdyby kierował nimi inny gracz tzn. wlatują niekiedy do przepaści, nie wyrabiają na zakrętach, wpadają w pułapki... Jedynie pojazd szkaradnego Count Chaos z rzadka popełnia błędy, ale przecież jest on naszym jedynym rywalem — celem gry jest jego wyprzedzenie.

Od strony technicznej gierczka posiada tylko jeden mankament, przytrafiający się coraz częściej nowościom na Amigę — to zonglerka dyskietkami, którą w tym wypadku twórcy programu mogliby, poprzez redukcję niepotrzebnych bajerów, ograniczyć do minimum. Ogólnie rzecz biorąc Bump'n'Burn to naprawdę kupa dobrej zabawy.

Brum, brum... odjazdowa gra!

Ściera



rze-

niami, łączy w sobie kilka pomysłów — jest w nim coś z Lotus, odrobina z Super Mario Kart (ściganina na SNES) i szczypta z kreskówki Hanna-Barbera pt. "Wacky Racer". Wygląda to tak: zamiast nieograniczonej liczby Lotusów jeździ (też) dokładnie osiem różnych pojazdów, których kierowcy — mniejsze i większe szkarady — nie przebierają w środkach, aby tylko nie wachać spalin. Trasy, w liczbie szesnastu, nafaszerowane są

BUMP'N'BURN

Grandslam 1994
Zręcznościowa
Amiga

Grafika		85%
Dźwięk		85%
Grywalność		90%
Pomysł		100%
Ogółem		90%

Urzekły mnie sprężyste reakcje pojazdów na zderzenia. Możemy się wreszcie przepychać, wypychać, popychać i odbijać między sobą. Radzę spróbować uderzeń "burta w burtę" — popłakać się można ze śmiechu, gdy się widzi, co wyprawia popchnięty delikwent. Nie mniejsze brawa należą się za wykreowanie ośmiu różnych charakterów obdarzonych inteligencją. W sztuce kręcenia kierownicą bohaterowie ci nie są ani perfekcyjni,

e

r

s

e

tym fanom przygodówek taki pomysł może się nie spodobać. Duży nacisk położono na poziom komplikacji głównej intrygi, czynnik najistotniejszy dla tego typu gier. Niemały wpływ ma na to bardzo duża liczba różnych komend, wydawanych Borysowi. Z jednej strony ma

to swoje zalety, ale z drugiej często prowadzi do niepotrzebnego sprawdzania wszystkich możliwych wariantów. Na przykład: z pozoru taka sama operacja usunięcia kłapy, broniącej dostępu do panelu sterowniczego, raz wymaga wydania rozkazu "Attack", a za drugim razem — "Insert", bądź jeszcze innego. Zazwyczaj zlokalizowanie na

ekranie przedmiotów niezbędnych do skończenia gry jest dość łatwe, zdarzają się jednak wyjątki od tej reguły. Czasem wymaga to iście "diabelskiej" przenikliwości, albo sporej dozy szczęścia. Ostatnią dość sympatyczną cechą Uniwerse jest duża liczba sytuacji, wymagających korzystania z najrozmaitszych pojazdów i końcówek komputerów. Wpływa to bardzo dobrze na ogólny image tej gry, pretendującej przecież do miana jednej z lepszych fantastyczno-naukowych przygodówek.

UNIVERSE

Core Design 1994
Przygodowa
Amiga, IBM PC

Grafika		85%
Dźwięk		90%
Grywalność		85%
Pomysł		90%
Ogółem		85%

Roman Sadowski



LISTA PRZEBOJÓW DLA ŁAMI-DŹOJÓW

Zapewne wszyscy, którzy wzięli udział w konkursie parapsychologicznym, zdążyli już porównać swoje przypuszczenia z okrutną rzeczywistością. Konkurs był bardzo trudny i dobrych — mieliście się wykazać zdolnościami telepatycznymi. Tak naprawdę wystarczyło uważnie przestudiować teksty imciów i redaktorów, aby się zorientować w ich skrzywionych gustach. Przynajmniej z grubsza, bo komu nie udało się odgadnąć dokładnie. Co było do przewidzenia. Niniejszym ogłaszamy więc zwycięzcę: został nim **Adam Wojtanka** z Sieradza, który "trafił" trzynaście gier, czego dwie na właściwej pozycji. Gratuluję i proszę o kontakt z redakcją — nie wiem, jaką wysłać szczęśliwemu telepację. Poza tym chciałbym wyróżnić **Daniela Grzybowskiego** z Dębłina i **Tomasza Osaka** z Elku, którzy bardzo długo byli kandydatami do I miejsca. Wszystkim uczestnikom konkursu dziękuję za pozdrowienia i inne życzenia.

A teraz wracamy do tzw. szarej rzeczywistości, czyli naszej zwykłej, demokratycznej listy przebojów. Wygląda na to, że — Waszym zdaniem — Amigę nie ukazało się ostatnio

nic dobrego — wracamy do starych hitów. A gdzie UFO, Theme Park, Reunion? Może to przez fakt, że dwie pierwsze są dostępne na A1200, a więc zmiana

ważyli nareszcie grę Horde, już po czterech miesiącach. Na liście Atari ST D-Day wdarł się od razu na szczyt — atarowcy dołączyli do grona, którzy chcą

Zgromadź

Amiga

1. (10)	Civilization	strategiczna	22.5%
2. (2)	The Settlers	strategiczna	19.9%
3. (9)	Gunship 2000	symulator helikoptera	8.7%
4. (4)	Cannon Fodder	strzelanina	8.5%
5.	Perihelion	role-playing	8.0%
6. (1)	Frontier	symulacyjno-handlowa	7.8%
7. (9)	Legends of Valour	role-playing	6.7%
8. (7)	Mortal Kombat	karate	6.6%
9.	Street Fighter II	karate	6.0%
10. (6)	Dune II	strategiczna	5.3%

Atari ST

1.	D-Day	strategiczna	15.1%
2. (2)	Civilization	strategiczna	13.2%
3.	Balance of Power	strategiczna	12.3%
4. (5)	RR Tycoon	strategiczna	11.3%
5.	World of Sensible Soccer	piłka nożna	10.4%
6.	The Patrician	handlowa	9.4%
7. (6)	Lotus III	wyścig	8.5%
8. (3)	Vroom Multiplayer	wyścig	7.5%
9. (1)	Cannon Fodder	strzelanina	6.6%
10.	Hired Guns	przygodowo-zręcznościowa	5.7%

IBM PC

1. (2)	Civilization	strategiczna	18.1%
2. (1)	Doom	strzelanina	14.8%
3. (7)	UFO	strategiczna	10.6%
4.	Master of Orion	strategiczna	10.2%
5. (5)	The Settlers	strategiczna	9.9%
6.	Frontier	symulacyjno-handlowa	8.8%
7. (6)	SimCity 2000	strategiczna	8.2%
8.	Dune II	strategiczna	7.7%
9. (4)	Horde	strategiczno-zręczn.	5.9%
10. (8)	Syndicate	strzelanina strategiczna	5.7%

N a d e s t a n o

Spy Master

Gra platformowa. Gracz kieruje agentem sił specjalnych,

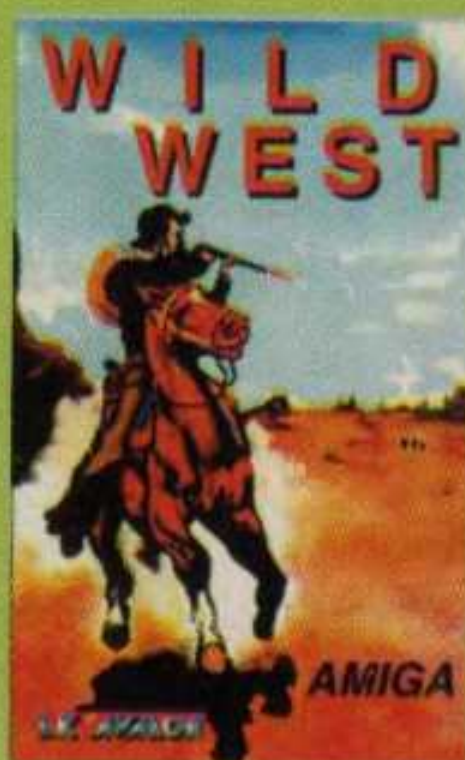


który ma za zadanie wywalczyć sobie drogę do serca neonazi-

stowskiej fortecy poprzez szeregi żołnierzy, automatycznych czołgów i pułapek. PC AT, 1 MB RAM, VGA. Dźwięk: PC Speaker, Covox, Sound Blaster, Gravis Ultra Sound, General MIDI. Recenzja wkrótce. (ws)

Wild West

Gra podobna do West Bank i Prohibition na Spectrum — bezwzględni bandyci, pojawiający się co chwila

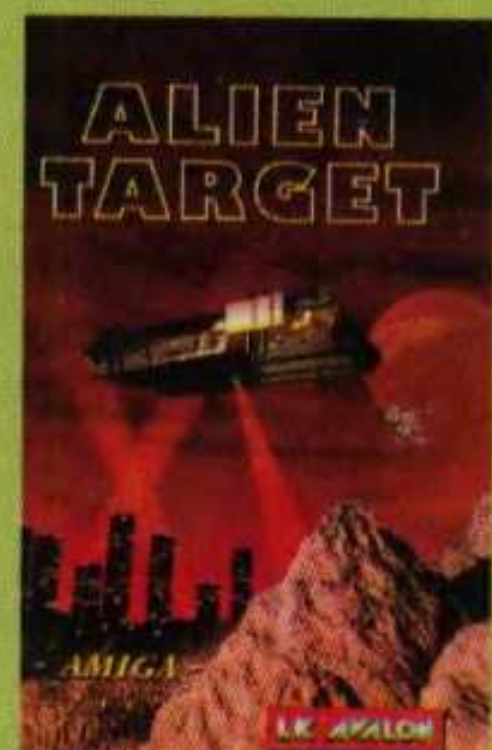


w oknach, i coś do strzelania w dłoń... Amiga 500/600/1200 (ws)

Agent Cz



Gra platformowa. Gracz kieruje pracownikiem zakładu oczyszczania, którego zadaniem jest spenetrowanie willi ekscentryczne-



go milionera. (ws)

Alien Target

Operation Wolf z Obcymi w roli ruchomych celów.

Zasada jest jedna: musisz być szybszy niż przeciwnik. Amiga 500/600/1200, 1 MB RAM. Recenzja wkrótce. (ws)

Producentem wszystkich prezentowanych dziś gier jest:

LK Avalon, skr. poczt. 66, 35-959 Rzeszów 2

LOTERIA

Wygraj PC/486 lub Amigę!

Przez pół roku poczynając od sierpnia, co miesiąc rozlosowujemy jeden komputer PC 486 lub Amiga (do wyboru) wśród prenumeratorów "Gamblera", "Magazynu AMIGA" i "Młodego Technika".**

Pierwsze losowanie komputera zostało przeprowadzone 1 sierpnia, następne będzie 1 września, 1 października itd - sześć razy, z listy będącej połączeniem list prenumeratorów wymienionych pism.

Jeśli jesteś prenumeratorem jednego pisma - możesz wygrać sześć komputerów.

Jeśli jesteś prenumeratorem dwu pism - możesz wygrać... też sześć komputerów, ale Twoje szanse są dwukrotnie wyższe (nazwisko dwa razy pojawia się na liście do losowania).

Jeśli jesteś prenumeratorem wszystkich trzech pism - masz trzykrotnie większą szansę wygrania sześciu komputerów.

Jeśli nie jesteś prenumeratorem ani jednego z nich... - przemyśl to sobie!



* komputer ADAX Advanced ML 4 SX-25 stanowiący nagrodę przygotowała firma JTT Computer Sp. z o. o., 50-950 Wrocław 2, skr. poczt 863, ul. Braci Gierymskich 156, tel. (071) 370 01, fax (071) 44 66 89, producent komputerów ADAX oraz dystrybutor podzespołów, urządzeń peryferyjnych, akcesoriów do komputerów PC i domowych

Czwarty komputer wylosował Marian Leszkowski z Gdyni prenumerator "Amigi"

** w zależności od podaży będzie to Amiga 4000 w konfiguracji podstawowej lub Amiga 1200 rozbudowana m. in. o twardy dysk;

*** losowaniem zostaną objęte jedynie osoby posiadające prenumeratę Wydawnictwa LUPUS (dokonały wpłaty na konto Wydawnictwa);

JAK WSTĄPIĆ DO KLUBU

CZŁONKIEM GAMBLERCLUBU ZOSTAJE AUTOMATYCZNIE KAŻDY PRENUMERATOR "GAMBLERA". WYSTARCZY WIĘC OPŁACIĆ — KORZYSTAJĄC Z KUPONU PRENUMERATY WEWNĄTRZ NUMERU — PRENUMERATĘ I ODCZEKAĆ KILKA TYGODNI NA KARTĘ KLUBOWĄ.

WZÓR ZAMÓWIENIA

ZAMÓWIENIA NA PROGRAMY Z OFERTY KLUBOWEJ, KTÓRE OD WAS OTRZYMUJEMY BYWAJĄ BARDZO RÓŻNIE FORMUŁOWANE. ZDARZYŁ SIĘ NAWET TAKI PRZYPADEK, ŻE ZAMAWIAJĄCY NIE PODAŁ NUMERU KATALOGOWEGO GRY ANI KOMPUTERA, NA KTÓRY PROGRAM MA BYĆ PRZEZNACZONY, PODCZAS GDY GRA WYSTĘPOWAŁA W WERSJI DLA AMIGI I DLA PC...

PROponujemy wam zatem wzorec zamówienia, który gwarantuje, że wszystkie potrzebne informacje w zamówieniu się znajdują:

[Imię] [Nazwisko]
[Kod] [Miasto]
[Ulica]
[Numer klubowy]

ZAMÓWIENIE

Zamawiam grę [tu nazwa] dla komputera [tu format i nośnik] oznaczoną w katalogu GamblerClubu numerem [tu numer katalogowy] w cenie [cena klubowa].

[miasto, data]

[podpis]

Przykładowo mogłoby to wyglądać następująco:

Jan Kowalski
00-095 Warszawa
ul. Nieprawdopodobna 16/7
GamblerClub Member 11023

ZAMÓWIENIE

Zamawiam grę "Powermonger" dla komputera PC, 3.5" oznaczoną w katalogu GamblerClubu numerem 0512 w cenie 220 000 zł.

Warszawa, 19/04/94

[tu stosowny bohomaz]

KLUB "MAGII I MIECZA"

Zaprzyjaźnione z Gamblerem pismo "Magia i Miecz" (poświęcone grom role-playing) uruchomiło w swojej siedzibie (Warszawa, ul. Dolna 43) klub gier RPG. W fantastycznie przygotowanej scenerii można się spotkać z innymi pasjonatami i zanurzyć w świat fantastyki i RPG. Warunek: trzeba należeć do klubu (co wiąże się, niestety, z opłatami członkowskimi — szczegóły najlepiej ustalić w redakcji "MiM", tel.: 41-60-42).

UWAGA: Członkowie GamblerClubu (legitymujący się ważną kartą członkowską) mają 10% zniżki przy wstępowaniu do klubu "Magii i Miecza".

Klubowa lista przebojów

Zgodnie z zapowiedzią przedstawiamy kolejne wydanie listy najlepiej sprzedających się programów z oferty GamblerClubu. Przypominam, że na liście znajdują się jedynie programy, które uzyskały nie mniej niż 1% zamówień. Dzięki temu zapobiegamy nadmiernemu rozrastaniu się list o mało znaczące tytuły. W ofercie klubowej znajdują się gry na dwa typy komputerów (przynajmniej na razie) — Amigę i PC. Od dwóch miesięcy praktycznie nie ma żadnych zmian proporcji między użytkownikami tych komputerów. Obecnie proporcje układają się następująco:

PC 68,1%
Amiga 31,9%

Rozkład zainteresowania użytkowników Amigi opisuje następująca tabela:

Miejsce	Nazwa gry	Procent zamówień	Miejsce przed miesiącem	Zmiana pozycji
1	Black Crypt	18,75%	1	0
2	Harpoon	16,88%	2	0
3	Space Hulk	8,13%	3	0
4	Civilization	7,50%	4	0
5	Dune	6,25%	5	0
6	Dungeon Master	5,63%	8	2
7	Lure of the Temptress	5,63%	6	-1
8	DeluxePaint IV	5,00%	7	-1
9	Powermonger	5,00%	10	1
10	Birds of Prey	4,38%	9	-1
11	Indianapolis 500	3,75%	11	0
12	NAM	3,13%	12	0
13	Shadowlands	2,50%	13	0
14	Syndicate	2,50%	14	0
15	688 Attack Sub	1,88%	15	0
16	Łowca - Ostatnie Starcie	1,25%	16	0

Sytuacja jest szokująco stabilna — praktycznie nie zaszły żadne zmiany od poprzedniego wydania. W drugiej tabeli — zakupów dokonywanych przez użytkowników PC — podobnie. Zanotowaliśmy jedynie silny awans polskiej wersji Syndicate.

Miejsce	Nazwa gry	Procent zamówień	Miejsce przed miesiącem	Zmiana pozycji
1	Privateer	8,19%	1	0
2	Strike Commander	6,73%	2	0
3	Lure of the Temptress	5,26%	4	1
4	Buzz Aldrin's Race into Space	4,97%	3	-1
5	Harpoon	4,68%	5	0
6	Seal Team	4,39%	6	0
7	Syndicate/PL	3,80%	14	7
8	Dune	3,51%	7	-1
9	Ultima VII	3,51%	8	-1
10	Civilization	3,22%	9	-1
11	Dungeon Master	3,22%	10	-1
12	Phobos '99	3,22%	11	-1
13	Carriers at War	2,92%	12	-1
14	Michael Jordan in Flight	2,92%	13	-1
15	Ultima Underworld	2,92%	15	0
16	Powermonger	2,63%	16	0
17	V for Victory III	2,63%	17	0
18	Betrayal at Krondor	2,34%	18	0
19	Incredible machine	2,34%	19	0
20	Shadowlands	2,05%	20	0
21	688 Attack Sub	1,75%	21	0
22	Birds of Prey	1,46%	22	0
23	F-15 Strike Eagle III	1,46%	23	0
24	Heroes of the 357th	1,46%	24	0
25	Legacy	1,46%	25	0
26	Quest of Glory III	1,46%	26	0
27	Ultima Underworld II	1,46%	27	0
28	Chuck Yeager's Air Combat	1,17%	28	0
29	Indianapolis 500	1,17%	29	0
30	MIG 29M	1,17%	30	0
31	Patriot	1,17%	31	0

Za miesiąc następne notowanie listy najbardziej kupowanych przez klubowiczów gier.

Tabela A1. Bieżąca oferta IPS dla użytkowników komputerów Amiga

Nr kat.	Tytuł	Producent	Format	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
64	F-117A	MicroProse	Amiga	3.5"	1MB	671 000 zł	600 000 zł
17	Space Hulk	Electronic Arts	Amiga	3.5"	1MB	512 400 zł	450 000 zł
21	Syndicate	Bullfrog	Amiga	3.5"	1MB	585 600 zł	530 000 zł
90	Theme Park	Bullfrog	Amiga	3.5"	Amiga 1200, 4000, 2MB	793 000 zł	710 000 zł

Tabela A2. Kolekcja Klasyki Komputerowej (IPS) dla użytkowników komputerów Amiga

Nr kat.	Tytuł	Producent	Format	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
46	688 Attack Sub	Domark	Amiga	3.5"	1MB	280 600 zł	250 000 zł
91	Another World	Delphine Software	Amiga	3.5"	VGA	341 600 zł	300 000 zł
28	Birds of Prey	Electronic Arts	Amiga	3.5"	1MB	280 600 zł	250 000 zł
29	Black Crypt	Electronic Arts	Amiga	3.5"	1MB	280 600 zł	250 000 zł
92	Budokan	Electronic Arts	Amiga	3.5"	1MB	280 600 zł	250 000 zł
93	Cruise for a Corpse	Delphine Software	Amiga	3.5"	VGA	341 600 zł	300 000 zł
61	Dune	Virgin Games	Amiga	3.5"	1 MB	280 600 zł	250 000 zł
103	Flashback	Delphine Soft.	Amiga	3.5"	1MB	341 600 zł	300 000 zł
106	Future Wars	Delphine Soft.	Amiga	3.5"	1MB	341 600 zł	300 000 zł
33	Harpoon	Electronic Arts	Amiga	3.5"	1MB	280 600 zł	250 000 zł
104	Hoyle Book of Games vol. 2	Sierra	Amiga	3.5"	1MB	280 600 zł	250 000 zł
36	Indianapolis 500	Electronic Arts	Amiga	3.5"	1MB	280 600 zł	250 000 zł
38	MIG 29M	Domark	Amiga	3.5"	1MB	280 600 zł	250 000 zł
94	Operation Stealth	Delphine Software	Amiga	3.5"	VGA	341 600 zł	300 000 zł
105	Pirates!	MicroProse	Amiga	3.5"	1MB	280 600 zł	250 000 zł
41	Powermonger	Electronic Arts	Amiga	3.5"	1MB	280 600 zł	250 000 zł
77	Risky Woods	Electronic Arts	Amiga	3.5"	1MB	280 600 zł	250 000 zł
95	Road Rash	Electronic Arts	Amiga	3.5"	1MB	280 600 zł	250 000 zł
43	Shadowlands	Domark	Amiga	3.5"	1MB	280 600 zł	250 000 zł
96	Wing Commander	Origin	Amiga	3.5"	1MB	280 600 zł	250 000 zł

Tabela A3. Bieżąca oferta IPS dla użytkowników komputerów PC

Nr kat.	Tytuł	Producent	PC	Format	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
71	Ardeny	IPS CG	PC	3.5"	Herc., EGA lub VGA	390 400 zł	350 000 zł
2	Buzz Aldrin's Race into Space	Electronic Arts	PC	3.5"	AT, 570KB, 16MB HDD, VGA	805 200 zł	600 000 zł
65	F-117A	MicroProse	PC	3.5"	286, 1MB RAM	671 000 zł	600 000 zł
7	F-15 Strike Eagle III	MicroProse	PC	3.5"	386, 2MB RAM, VGA, 10MB HDD	780 400 zł	700 000 zł
52	Fields of Glory	MicroProse	PC	3.5"	386/16, 2MB RAM, MCGA, 12MB HD	854 000 zł	780 000 zł
97	FIFA International Soccer	Electronic Arts	PC	3.5"	386/16MHz, 4MB RAM, VGA	610 000 zł	550 000 zł
98	FIFA International Soccer CD	Electronic Arts	PC	CD	386/16MHz, 8MB RAM, VGA, Soundbl.	732 000 zł	670 000 zł
78	Hand of Fate (PL)	Virgin	PC	3.5"	386SX/25MHz, 2MB RAM, 386DX/25, 4MB, MCGA, 12MB HDD	793 000 zł	700 000 zł
72	IndyCar Racing	Virgin	PC	3.5"	386SX/16, 4MB RAM, 11MB HDD, VGA	793 000 zł	600 000 zł
9	Kasparov's Gambit	Electronic Arts	PC	3.5"	386SX/16, 4MB RAM, VGA	671 000 zł	600 000 zł
53	King's Quest IV	Sierra	PC	5.25"	VGA	695 400 zł	600 000 zł
73	Labyrinth of Time CD	Electronic Arts	PC	CD	386SX/16, 4MB RAM, VGA	1 586 000 zł	1 300 000 zł
79	Pacific Strike	Electronic Arts	PC	3.5"	386, 4MB RAM, VGA	915 000 zł	820 000 zł
12	Patriot	Electronic Arts	PC	3.5"	386SX, 4MB RAM, VGA-VESA	549 000 zł	500 000 zł
13	Privateer	Origin	PC	3.5"	386/25, 4MB RAM, 20MB HDD	732 000 zł	650 000 zł
66	Privateer CD	Origin	PC	CD	386/25, 4MB RAM 20MB HDD	732 000 zł	650 000 zł
14	Quest for Glory III	Sierra	PC	5.25"	VGA	585 600 zł	500 000 zł
57	Return of the Phantom	MicroProse	PC	3.5"	VGA	793 000 zł	700 000 zł
15	Seal Team	Electronic Arts	PC	3.5"	AT, 640KB RAM, VGA	488 000 zł	430 000 zł
80	Seawolf	Electronic Arts	PC	3.5"	386SX, 4MB RAM, VGA	695 400 zł	600 000 zł
81	Seawolf CD	Electronic Arts	PC	CD	386SX, 4MB RAM, VGA	695 400 zł	600 000 zł
67	Shadowcaster	Origin	PC	3.5"	386SX, 4MB RAM, VGA, 16MB HDD	793 000 zł	700 000 zł
68	Shadowcaster CD	Origin	PC	CD	386SX, 4MB RAM, VGA, 16MB HDD	793 000 zł	700 000 zł
74	Sherlock Holmes CD	Electronic Arts	PC	CD	386SX, 4MB RAM, VGA	610 000 zł	550 000 zł
16	Space Hulk	Electronic Arts	PC	3.5"	VGA	646 600 zł	550 000 zł
75	Space Hulk CD	Electronic Arts	PC	CD	386, 4MB RAM, VGA	646 600 zł	550 000 zł
18	Strike Commander	Origin	PC	3.5"	386/25, 4MB RAM, 27MB HDD, VGA	793 000 zł	700 000 zł
19	Strike Commander CD	Origin	PC	CD	386/40, 4MB RAM, VGA	1 098 000 zł	900 000 zł
99	Subwar 2050 (polska wersja)	Microprose	PC	3.5"	386, 1MB RAM, VGA/MCGA	793 000 zł	700 000 zł
20	Syndicate (polska wersja)	Bullfrog	PC	3.5"	590KB RAM, VGA, 12MB HDD	695 400 zł	620 000 zł
89	Syndicate CD	Bullfrog	PC	CD	386, 4MB RAM, VGA	695 400 zł	620 000 zł
55	Task Force	MicroProse	PC	3.5"	386, 2MB RAM, VGA/MCGA	793 000 zł	700 000 zł
56	Theatre of War	Electronic Arts	PC	5.25"	2MB (SVGA), 640 KB (VGA)	244 000 zł	200 000 zł
82	UFO: Enemy Unknown	MicroProse	PC	3.5"	386/20MHz, 2MB RAM, VGA, 10MB HDD	854 000 zł	780 000 zł
23	Ultima Underworld II	Origin	PC	3.5"	386SX, 2MB RAM, 14MB HDD, VGA	732 000 zł	650 000 zł
25	V for Victory III	Electronic Arts	PC	3.5"	SVGA (VESA)	494 100 zł	450 000 zł
26	Xenobots	Electronic Arts	PC	3.5"	AT, 1MB RAM, VGA	427 000 zł	380 000 zł

Tabela A4. Kolekcja Klasyki Komputerowej (IPS) dla użytkowników komputerów PC

Nr kat.	Tytuł	Producent	Format	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
45	688 Attack Sub	Domark	PC	3.5"	EGA/VGA	280 600 zł	250 000 zł
83	Another World	Delphine Software	PC	3.5"	VGA	341 600 zł	300 000 zł
27	Birds of Prey	Electronic Arts	PC	3.5"	EGA/VGA	280 600 zł	250 000 zł
84	Budokan	Electronic Arts	PC	3.5"	EGA/VGA	280 600 zł	250 000 zł
85	Cruise for a Corpse	Delphine Software	PC	3.5"	VGA	341 600 zł	300 000 zł
60	Dune	Virgin Games	PC	3.5"	VGA	280 600 zł	250 000 zł
86	Flashback	Delphine Software	PC	3.5"	VGA	341 600 zł	300 000 zł
100	Future Wars	Delphine Soft.	PC	3.5"	EGA/VGA	341 600 zł	300 000 zł
32	Harpoon	Electronic Arts	PC	3.5"	EGA/VGA	280 600 zł	250 000 zł
34	Heroes of the 357th	Electronic Arts	PC	3.5"	EGA/VGA	280 600 zł	250 000 zł
101	Hoyle Book of Games vol. 2	Sierra	PC	3.5"	EGA/VGA	280 600 zł	250 000 zł
35	Indianapolis 500	Electronic Arts	PC	3.5"	EGA/VGA	280 600 zł	250 000 zł
37	MIG 29M	Domark	PC	3.5"	EGA/VGA	280 600 zł	250 000 zł
88	Operation Stealth	Delphine Software	PC	3.5"	VGA	341 600 zł	300 000 zł
102	Pirates!	MicroProse	PC	3.5"	VGA	280 600 zł	250 000 zł
40	Powermonger	Electronic Arts	PC	3.5"	EGA/VGA	280 600 zł	250 000 zł
87	Rampart	Electronic Arts	PC	3.5"	EGA/VGA	280 600 zł	250 000 zł
76	Risky Woods	Electronic Arts	PC	3.5"	EGA/VGA	280 600 zł	250 000 zł
42	Shadowlands	Domark	PC	3.5"	EGA/VGA	280 600 zł	250 000 zł
89	Wing Commander	Origin	PC	3.5"	VGA	280 600 zł	250 000 zł

Tabela B1. Bieżąca oferta ZIP Soft dla użytkowników komputerów PC

Numer katalogowy	Tytuł	Producent	Format	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
62	Phobos '99	ZIP Soft	PC	3.5", 5.25"	AT, 640KB, VGA	220 000 zł	185 000 zł

Sklepy GamblerClubu

Przybyły nam dwa sklepy honorujące karty GamblerClubu – tym razem w Opolu. Przypominamy, że każdy sklep na terenie całego kraju może zostać "sklepem GamblerClubu". Wystarczy nadesłać do klubu stosowną deklarację woli oraz propozycję zasad funkcjonowania zniżek oraz ich zakresu i wielkości – skontaktujemy się i ustalimy szczegóły. Sklepy otrzymają nalepki identyfikacyjne, a ich adresy wraz z zakresem oferty będą publikowane na łamach GamblerClubu.

Klubowiczów natomiast gorąco prosimy o uwagi oraz ewentualne (mam nadzieję, że ich nie będzie) skargi, gdyby nie zostali obsłużeni zgodnie z zasadami klubowymi.

OPOLE

HMS COMPUTERS

ul. Krakowska 41a (DH Ślimak)

Oferta: produkty z tabel A w cenie klubowej

HMS COMPUTERS

pl. Teatralny 13 (DH Opolanin)

Oferta: produkty z tabel A w cenie klubowej

WARSZAWA

IPS

ul. Okrężna 3, tel. 642-27-66

Oferta: produkty z tabel A w cenie klubowej

LUPUS

ul. Stępińska 22/30, tel. 41-51 21

Oferta: będące w bieżącej sprzedaży książki

Wydawnictwa LUPUS z 10% upustem

Sprzedż wysyłkowa

GamblerClub prowadzi sprzedaż wysyłkową legalnego oprogramowania (ściślej mówiąc: prowadzą ją w naszym imieniu firmy dystrybucyjne – w chwili obecnej dwie: IPS i Zip Soft).

Zamówienie gry czy gier (zostały one pogrupowane i przedstawione w tabelach obok) jest proste – wystarczy wysłać do GamblerClubu zamówienie (którego wzór publikujemy na kolumnie 76) i poczekać ok. 3-4 tygodni. Gra nadejdzie pocztą za zaliczeniem (tj. płatność następuje przy odbiorze). Obowiązuje Was cena klubowa (plus koszty pocztowe).

Bardziej niecierpliwym proponujemy możliwość zakupu w sklepach GamblerClubu (mamy nadzieję, że będzie ich sporo na terenie całego kraju).

NEWS

KRO- NIKA TOWA- RZY- SKA

Pizza w sieci

W Santa Cruz firma Pizza Hut uruchomiła próbnie system zamawiania pizzy i napojów bezalkoholowych do domu za pośrednictwem Internetu. System udostępni użytkownikowi menu, z którego wybiera on żądane potrawy, a następnie określa miejsce jego zamieszkania i przekazuje zamówienie do najbliższego sklepu. Szkoda, że nie opracowali jeszcze metody na przesyłanie pizzy modemem. Pewnie nie wiedzą, jak rozwiązać korekcję błędów... (in)

Jabłka z klonu

Firma Apple, po długich i ciężkich cierpieniach, wyraziła wreszcie ponoć łaskawą zgodę na sklonowanie Macintosha. Klony "makówek" będą prawdopodobnie produkowane w Niemczech, Włoszech i Japonii. Nie wiadomo na pewno, czy jest to tylko kaprys, czy też próba ratowania przymierających zwolna Macintoshów przed zupełną zagładą. Złośliwi twierdzą, że to drugie. I że już - za późno. (in)

La (Info)Strada

Pan wiceprezydent USA, Al Gore, zapewnił wszelkie mniejszości, takie jak Murzyni, kobiety, homoseksualiści i Indianie, że projektowana superinfostrada (czyli - magistrała teleinformatyczna) będzie dostępna wszystkim po równo. W sieci nie ma rasizmu. Każdy terminal jest traktowany identycznie, dzięki czemu np. gospodynie domowe będą mogły używać Craya do układania diety. Nie wątpimy, że mniejszości są tym zapewnieniem usatysfakcjonowane. (in)

YEA '94

Jeśli masz nie więcej niż 26 lat, tworzysz grafikę komputerową na Pececie, Amidze, Atari, Macu lub C-64, nie zwlekaj! Skontaktuj się z organizatorami konkursu Young Electronic Arts '94 — Europejskiego Konkursu Sztuki Komputerowej. Termin nadsyłania prac upływa 30 grudnia — ogłosilibyśmy to wcześniej, ale dopiero teraz do nas "doleciało". (ws)

Adres organizatora: YEA'94 — Studio VISIO, 53-638 Wrocław 57, skr.poczt. 57092, tel (071) 55-16-99

ŚWIEŻE MIĘSKO (SOFTWARE)

Whale's Voyage II

Austriacka grupa Neo, zachęcona sukcesem tej kosmicznej gry role-playing, postanowiła zrealizować następną jej część. W porównaniu z "jedyką" znacznie poprawiono grafikę, a przede wszystkim — uatrakcyjniono fabułę. Jest też możliwość przeniesienia postaci z poprzedniej gry. Program ukaze się w wersjach na A500/600 i A1200. (rs)

Zapiąć pasy i w drogę

Firma Domark przygotowała już następcę gry F1, noszącego

Na lwyby

Drużyna Gamblera w dn. 21-23 października br. brała udział w corocznym zgrupowaniu kondycyjnym Lupusa, w ośrodku Gawra nad jeziorem Omulew k. Nidzicy. W promieniu kilku kilometrów nie było tam nawet śladu komputerów. Mimo że występowaliśmy w osłabionym składzie (McSon świętował 18-stkę,



a Zgredaktora powaliła złośliwa grypa), z powodzeniem startowaliśmy w niemal wszystkich konkurencjach. De Stroyer wygrał tradycyjny bieg po piwo, Traktor skutecznie łamał kije bilardowe, a Mutator walczył do ostatniej kropli... w nocnych turniejach brydżowych i ping-pongowych. Było ooo, tak... (md)



dziwym hitem. Retribution jest grą symulacyjno—strategiczną, w której gracz wciela się w kosmicznego pilota, samotnie walczącego w obronie ludzkości. Jego przeciwnikiem są Krellanie — Obcy, których musi pokonać w jedenastu kampaniach i ponad pięćdziesięciu misjach bojowych. Jeśli wszystko pójdzie zgodnie z planem, to w chwili gdy ukaże się ten numer Gamblera — gra będzie w sprzedaży od prawie miesiąca, niestety tylko na Zachodzie. (ws)

Zaskakujące połączenie

Co może wyjść z połączenia wysiłków grup Magnetic Fields i Kompart? Wbrew pozorom — nie kolejny Lotus, ale najprawdziwsza gra role-playing. Jej robotcza nazwa brzmi Dragon Crystal. To, co to do tej pory zostało zrobione, zapowiada pojawienie się naprawdę niezłej pozycji, która powinna zadowolić trochę ostatnio "nie dopieszczonych" amigowych fanów gier RPG. (rs)

RPG made by Blue Byte

Dobrze znana grupa Thalion (np. cykl "Amberstar" i "Ambermoon") po raz kolejny sięgnęła po ulubiony gatunek, czyli gry role-playing. Ich nowa produkcja ukaze się pod szyldem Blue Byte i będzie nosić nazwę Albion. Jak się łatwo domyślić, tym razem akcja gry zostanie umiejscowiona w starodawnej Anglii. W planach firmy — wersje na Amigę i PC. (rs)

Star Crusader

To coś dla miłośników różnej maści symulatorów kosmicznych w stylu Wing Commandera. Tym razem autorem tej "niespodzianki" jest firma Gametek. Bardzo ładna grafika (znacznie lepsza od

tej w Wingu), różnorodność misji i wciągająca fabuła gwarantują murowany sukces. Wersja na PC jest już gotowa, amigowa także powinna być wkrótce. (rs)

Spherical Worlds

Gra ta przypomina mieszankę Alien Breed z historycznym już Gauntletem. Główny bohater, robot, penetruje kolejne bazy Obcych. Zbieranie broni, odnawianie zapasów amunicji i rozwiązywanie prostych zagadek — to esencja tego programu. Spherical World według wszelkich danych powinien pojawić się w sklepach przed Bożym Narodzeniem (w wersji na Amigę). (rs)

Legends

RPG na wesoło — tak w skrócie można określić tę grę. Ponieważ dotychczas nie było programów tego typu na Amigę, a spora część graczy odczuwa niechęć do tradycyjnych, bardzo skomplikowanych gier role-playing, firma Krysalis spodziewa się dzięki Legends osiągnąć spory sukces. Dość ładna grafika i wciągająca intryga (podróże w czasie), a przy tym specyficzny humor potwierdzają te oczekiwania, o czym zresztą sami będziemy mogli przekonać się na początku 1995 r. (rs)

Powerslide

Symulacje samochodowe były dotychczas jedynie trochę bardziej złożonymi zręcznościówkami. Dzięki Powerslide, nowej symulacji siedmiu współczesnych samochodów rajdowych firmy Maelstrom wydanej przez Elite, sytuacja może ulec zmianie. Wozy w Powerslide można wprowadzać w kontrolowany poślizg, zrywając przyczepność silnikiem lub hamulcem ręcznym! Podobno można wykonywać w nich



wszelkie ewolucje dostępne w prawdziwym samochodzie. Czekaemy z niecierpliwością. (ws)

Krwii, krwii

Takie mniej więcej dźwięki i okrzyki towarzyszą wszystkim, którzy grają w Mortal Kombat. Następca tej gry z numerkiem II bawi już posiadaczy niektórych konsol. Według nie sprawdzonych jeszcze w 100% informacji, Mortal Kombat II na Amigę może ujrzeć światło dzienne już pod koniec 1994 r. Bardziej wiarygodne wieści już wkrótce. (rs)

Doleciało

Poniżej publikujemy skrót zapowiedzi i informacji prasowych, nadesłanych do redakcji przez producentów i wydawców gier.

Accolade

Cyclemania (PC 386, CD-ROM) — symulator wyścigowego motocykla. Do wyboru pięć torów i sześć modeli motocykli. Grafika, tworząca scenerię wokół torów, zajmuje ponad 400 MB i została stworzona przy pomocy kamery zainstalowanej na samochodzie, krążącym po torze wyścigowym.

Death Gate (PC, PC CD) — gra role-playing, której scenariusz oparto na cyklu bestsellerów pióra Margaret Weis i Tracey Hickmana (autorów m.in. cyklu Dragonlance). W tworzeniu grafiki wzięli udział zawodowi ilustratorzy literatury fantasy. Wersja CD zawiera liczne próbki mowy.

Hardball 4 (PC 386/33) — czwarte wydanie symulatora gry w baseball, tym razem z 256-kolorową grafiką o wysokiej rozdzielczości (640 na 480). Program oferuje możliwość gry we dwóch przez modem lub sieć.

Live Action Football (PC CD, Mac CD) — symulacja rozgrywek NFL, ligi futbolu amerykańskiego. Gracz jest trenerem jednej z drużyn NFL, a rezultaty swoich decyzji może obejrzeć podczas meczu, którego animacje oparto na ponad 600 sfilmowanych fragmentach rozmaitych akcji.

Unnecessary Roughness '95 (PC 386/33, PC CD) — symulacja rozgrywek NFL. Poza rzeczywistymi nazwiskami i charakterystykami graczy i drużyn, gra ofe-

ruje animacje utworzone przy pomocy komputerów Silicon Graphics oraz możliwość sterowania akcją obserwowaną z kamery umieszczonej wewnątrz hełmu zawodnika, bądź w dowolnym punkcie boiska.

Wszystkie wyżej wymienione gry powinny być w sprzedaży w chwili ukazania się w druku tego numeru Gamblera. (ws)

SKŁAD ZŁOMU (HARDWARE)

Klawiatura z gumy

Co zrobić z klawiaturą, która po zakończeniu pracy z komputerem pozostaje na biurku, przeskadzając w innych czynnościach? Po prostu — można ją zwinąć. Firma Marketing Partners wprowadziła właśnie do sprzedaży (w cenie — bagatelka! — 260 DM) gumową klawiaturę z foliowymi klawiszami, którą po pracy zgniata się jak szmatkę i związuje kablem. Jako następne novum zapowiadane są — nadmuchiwane monitory SVGA. (in)

Kompuwizor

Compaq przystąpił do konstruowania komputera sprzęgniętego z telewizorem. Urządzenie będzie przypominało "zwykły" telewizor, lecz wewnątrz znajdzie się w nim zarówno tuner TV, jak i komputer osobisty. Projekt zakłada, że taki "kompuwizor" będzie połączony z innymi urządzeniami w domu, w tym z miniterminalem w kuchni. Gospodyni domowa znajdzie na nim książkę kucharską, albo zrobi zakupy nie ruszając się z domu (przez telefon). Marzenia? Najgorsze, że już całkiem bliskie zrealizowania... (in)

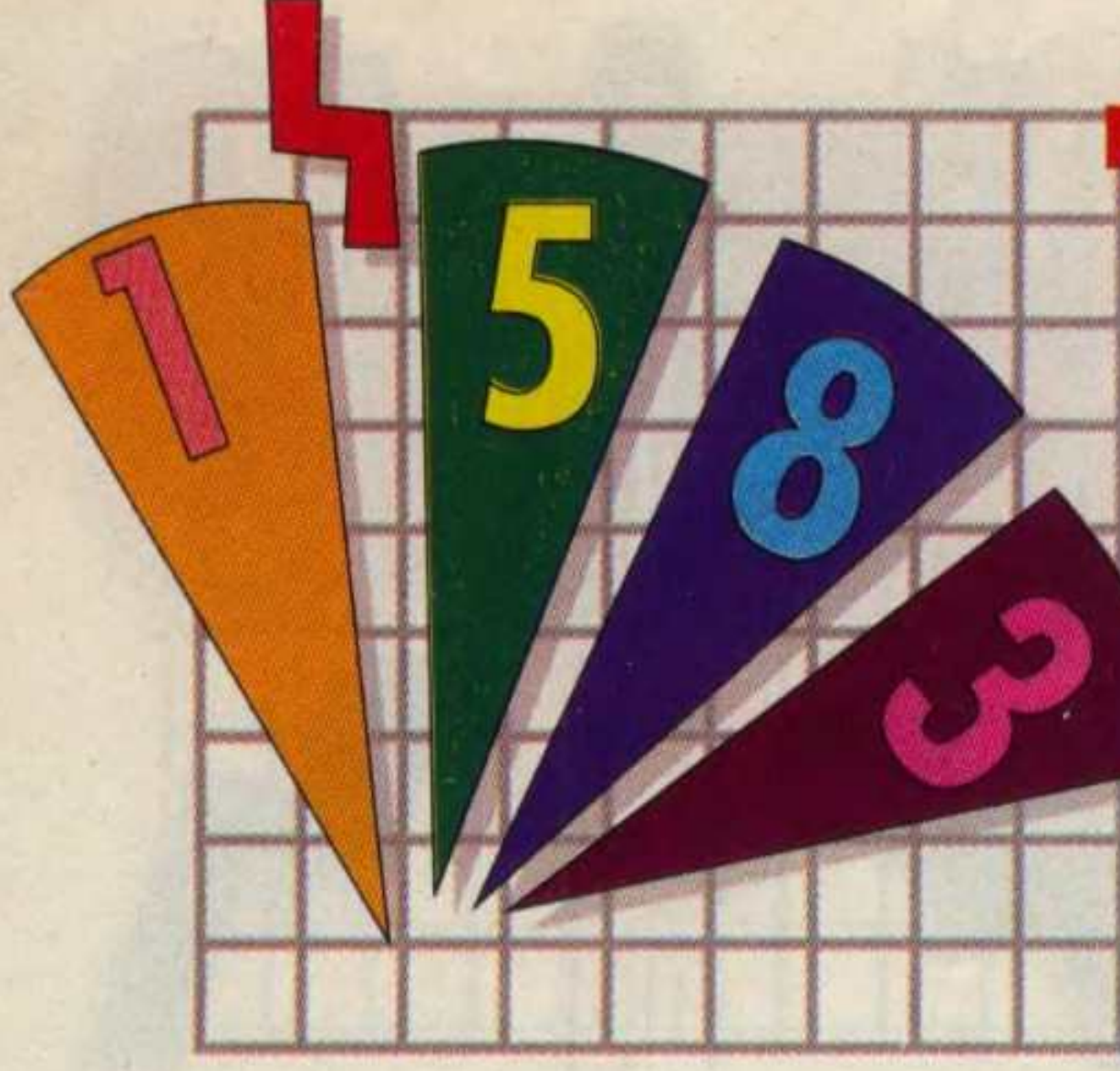
Supernośnik

W laboratoriach firmy Matsushita (Panasonic) opracowano nową metodę rejestracji danych z niezwykle wielką gęstością za-

pisu. Wykorzystano w tym celu mikroskopową sondę sił atomowych; w nowej technologii dwugodzinny film z dźwiękiem będzie można zarejestrować na powierzchni 0,2 cm kwadratowego! Przy takiej gęstości, na powierzchni dyskietki 3,5" można zapisać 6000 razy więcej danych, niż na dysku kompaktowym (6000x660 MB; rany, ja tego nawet nie umiem policzyć w pamięci...). Dodatkową zaletą nowej metody jest energooszczędność (jedna baterijka wystarczałaby na 20 lat pracy takiej pamięci). Wprowadzie daleko jeszcze do praktycznych zastosowań tej technologii, ale rzecz cała wydaje się interesująca. (in)

Kloniarze

Pojawiły się dwa nowe klony procesorów Intel: AMD przedstawiła swój Am486DX2-80, czyli "overdrive" na bazie Am486DX-40, natomiast NexGen — konkurenta dla Pentium, o nazwie Nx586. Komputery z procesorem AMD (wg zapewnień producenta — o ok. 20% szybszym od intelowskiego oraz nieco tańszym, 266 zamiast 270 USD za sztukę przy zakupie min. 1000 szt.) oferuje już Vobis w cenie od 2500 DM, natomiast na maszyny z Nx586 trzeba będzie jeszcze trochę poczekać. (in)



Odpowiedzi z nr. 10/94:

1. Dustin Hoffman i Steve McQueen w filmie "Papillon" ("Motylek").
2. Sinead O'Connor.
3. "The Flintstones", BC'52.
4. Jarosław Kaczyński, prezes Porozumienia Centrum (dla odróżnienia jego brat—bliźniak, Lech, nosi wąsy).
5. Zbigniew Hołdys, Perfect.
6. Franziska Van Alsmick, na odbywających się we wrześniu br. mistrzostwach świata w Rzymie wygrała zawody na 200 m w stylu dowolnym, ustanawiając jednocześnie rekord świata.
7. Jane Fonda, "Barbarella".

Pytania do nr. 12/94:

1. Co to za dyscyplina sportu, kto jest w niej aktualnym mistrzem świata w kategorii mężczyzn, a kto w kategorii kobiet? (3 pkt)



2. Jak nazywa się ten sport i ilu graczy występuje w każdej drużynie? (2 pkt)



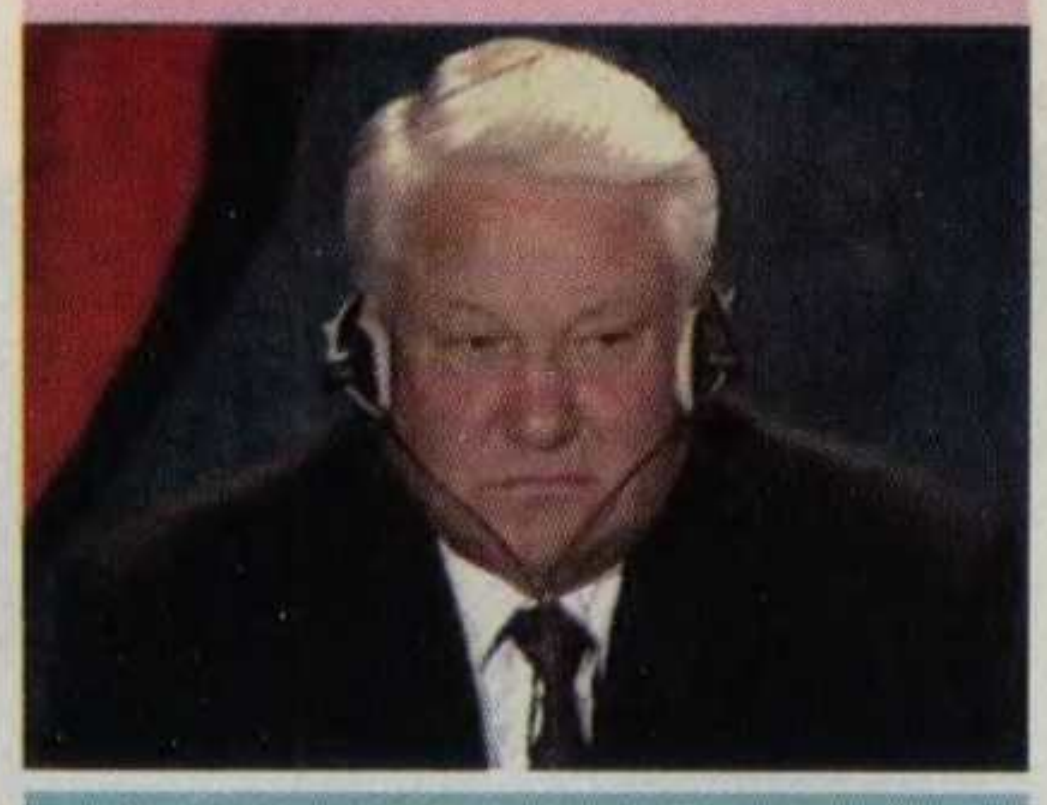
Witam uczestników "Telegambleri" na ostatnim etapie wyścigu o miano najwszechstronniejszego znawcy szeroko pojętej wiedzy z takich dziedzin jak: *muzyka, sport, film i polityka*, która to wiedza wartkim strumieniem wylewa się z dostępnych w Polsce kanałów TV satelitarnej (i nie tylko). Jak przystało na etap finałowy, zgodnie z zapowiedzią w tym odcinku w ramach totalnego misz-maszu można będzie uzbierać więcej punktów, niż to bywało zazwyczaj. Na zwycięzcę czeka komputer (silny multimedialny PC lub Amiga), zajęcie dalszych miejsc (do 10. włącznie) będzie oznaczało zdobycie odpowiednio niższych wartościowo elementów naszej komputerowej cywilizacji. Termin nadsyłania odpowiedzi pod adresem redakcji, najlepiej na kartkach pocztowych, z kuponem i własnymi zamiarami (imię, nazwisko, adres, typ posiadanego komputera) upływa 10 stycznia 1995 r.

Uwaga: w związku z wcześniejszym przygotowaniem do druku tego numeru *Gamblera*, pełną statystykę punktową po 11 rundach oraz wylosowanie gry dla bezbłędneho gracza z *Gamblera* 10/94 podamy w następnym numerze.

3. Jak nazywa się zespół, którego solistą jest przedstawiony na obrazku facet? (1 pkt)



4. Kto to jest (proszę podać imię i nazwisko) oraz jaką pełni funkcję? (2 pkt)



5. Kto to jest (proszę podać imię i nazwisko)? (1 pkt)



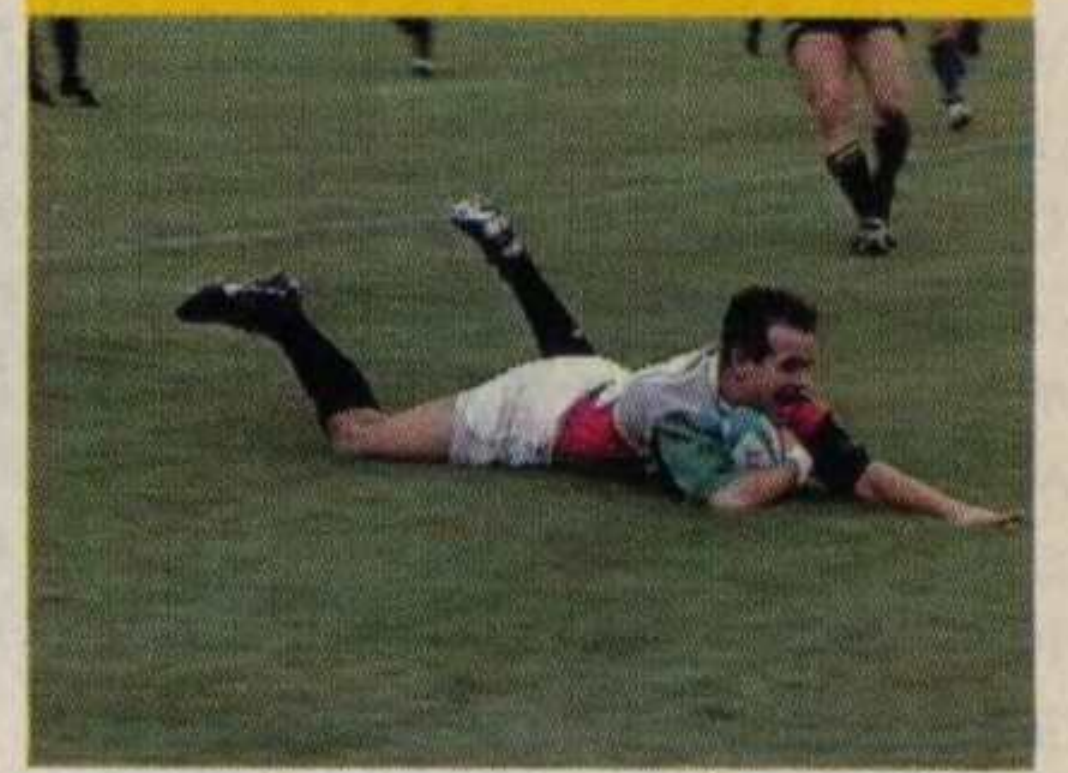
6. Proszę podać imię i nazwisko tej pani. (1 pkt)



7. Kto to jest (proszę podać imię i nazwisko)? (1 pkt)



8. Jak nazywa się ta dyscyplina sportu, ilu graczy liczy każda drużyna i kto jest aktualnym mistrzem świata w kategorii kobiet? (3 pkt)



9. Proszę podać pełną nazwę sportu oraz konkurencji demonstrowanej na obrazku przez tę dziewczuszkę? (1 pkt)



10. Jaki sukces fetują ci ludkowie, jakiej są narodowości, jaki był wynik decydującego o tym sukcesie meczu i kogo mieli za przeciwnika? (4 pkt)



11. Kto to jest (proszę podać imię i nazwisko) oraz kto (imię i nazwisko) jest wybranką jego serca, z którą wkrótce zamierza się ożenić? (2 pkt)



GAMBLER 12/94
KUPON
TELE

D U L A

12. Jaki zespół prezentuje się na tym obrazku? (1 pkt)



13. Z teledysku jakiego zespołu pochodzi ten widoczek? (1 pkt)



14. Jaki zespół produkuje się na tym widoczku? (1 pkt)



15. Co to za sport (proszę podać oryginalną nazwę)? (1 pkt)



16. Jaka jest marka tego samochodu? (1 pkt)



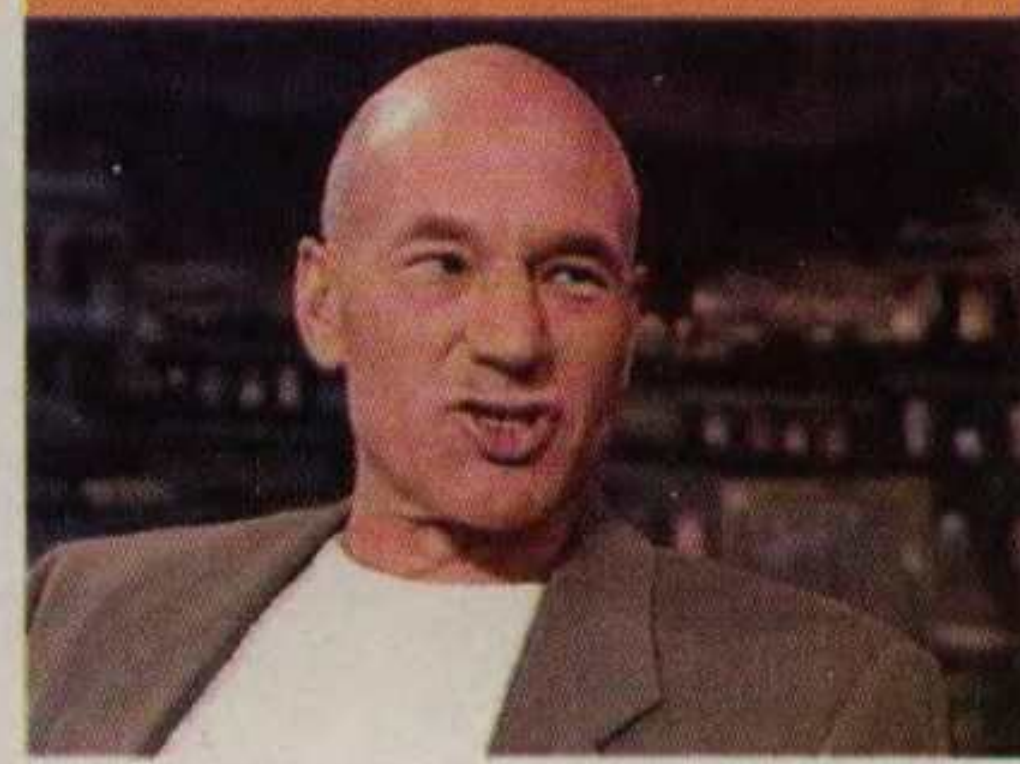
17. W jakim języku przemawiają postaci na tym obrazku? (1 pkt)



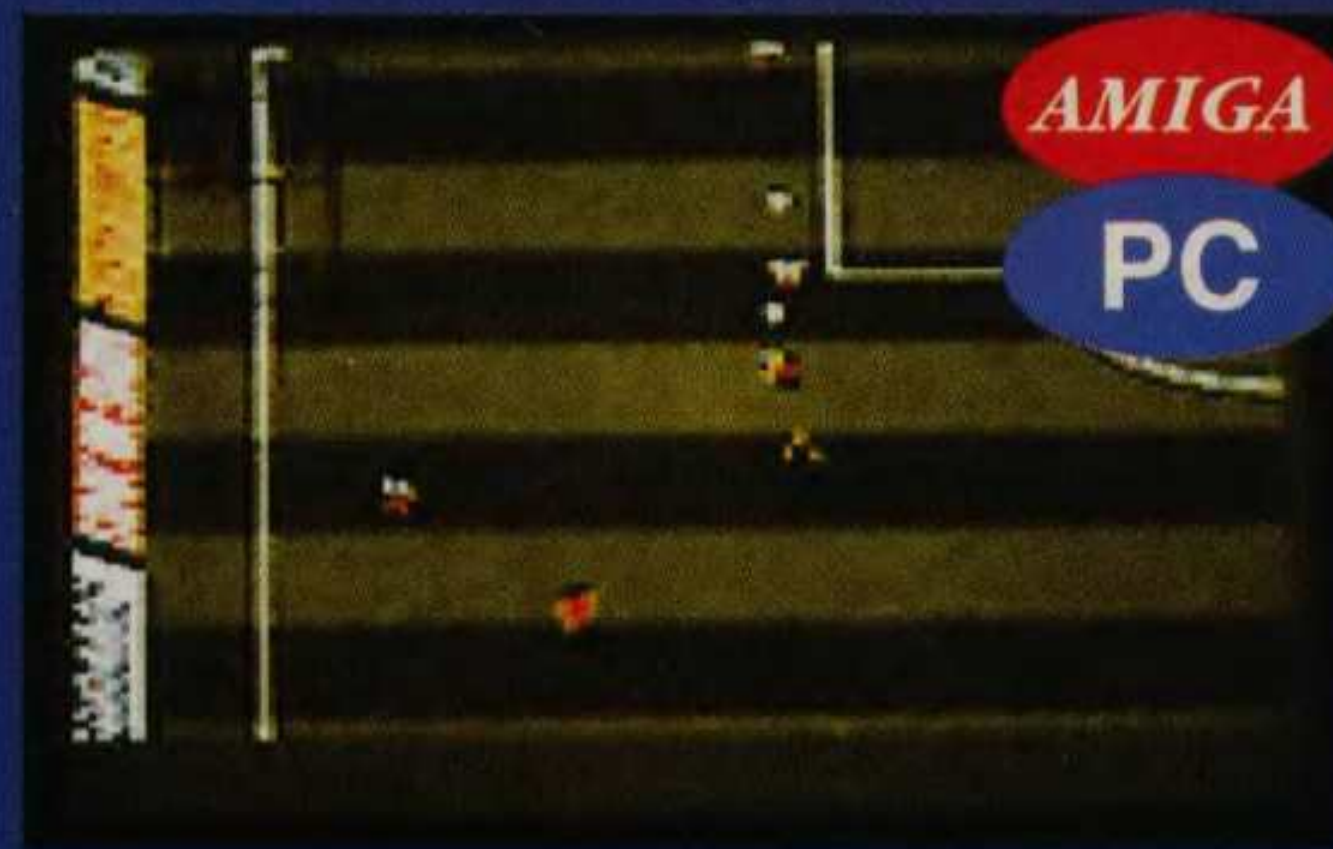
18. Kto to jest (proszę podać imię i nazwisko) oraz jak nazywa się kanał, na którym regularnie prowadzi on swój autorski program? (2 pkt)



19. Kto to jest (proszę podać imię i nazwisko) i z jakiego serialu najlepiej go znamy? (2 pkt)



20. Kto to jest (proszę podać imię i nazwisko) oraz jaką pełni funkcję? (2 pkt)



AMIGA

SOCCER

PC

gra sportowa

Pilka nożna w dobrej oprawie graficznej.

ALIEN TARGET

AMIGA

strzelanina

Obrona Ziemi przed najeźdźcami to pomysł stary jak świat.

Ale takiej realizacji jeszcze nie było!



PC

SPY MASTER

platformówka

Wspaniała grafika, nienaganna animacja, trzy ogromne poziomy. Zabawa na wiele godzin.

ARNIE II

AMIGA

PC

"strzelanina"

Jak przystało na komandosa, nie boisz się niczego. Czeka Cię wieczna chwała lub śmierć.



AGENT CZ

AMIGA

platformówka

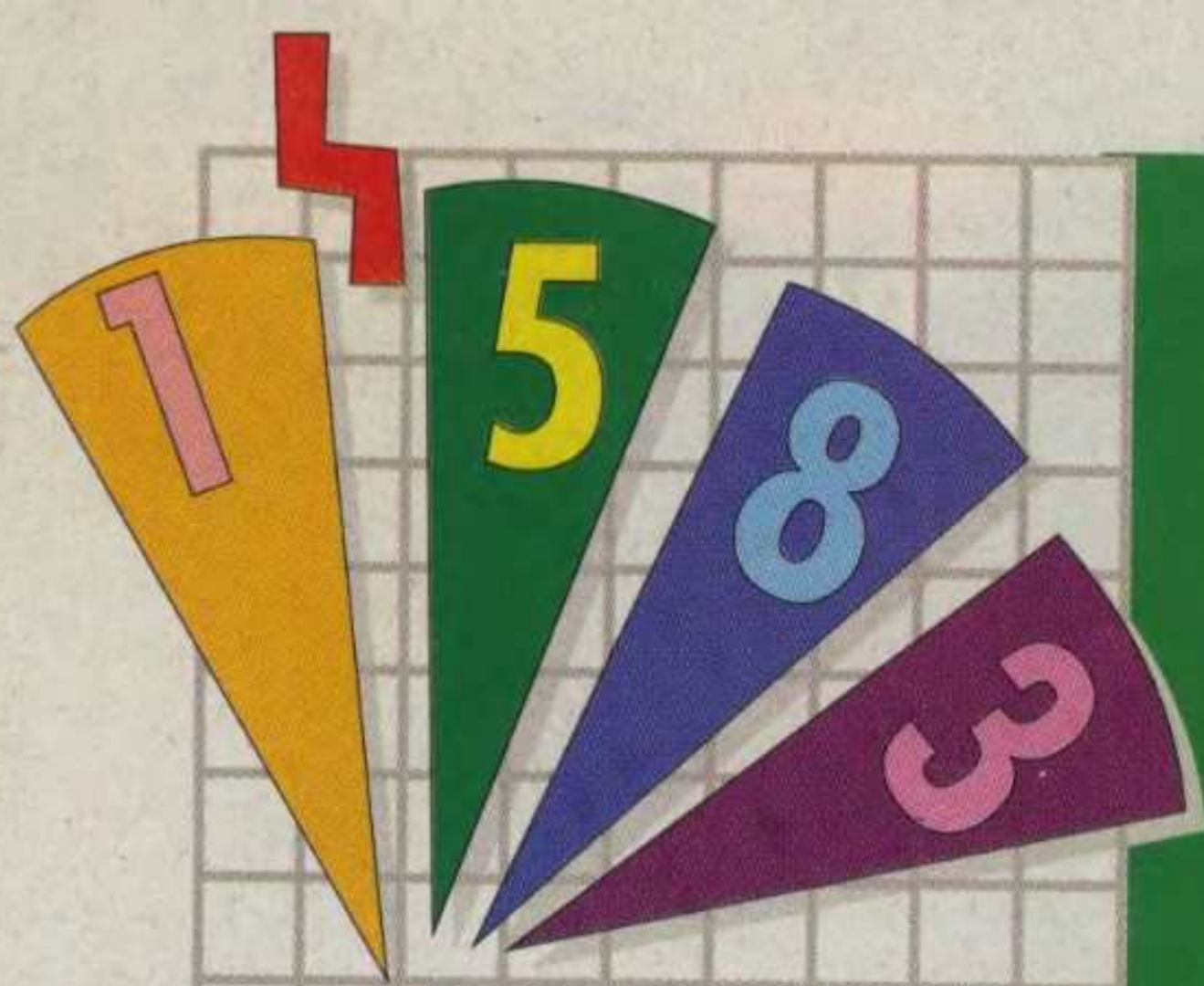
Wszyscy znajomi wołają na Czesia "Agent". Niestety ktoś wziął to na poważnie...



Te i wiele innych gier możesz kupić wysyłkowo u nas lub w każdym dobrym sklepie komputerowym.

L. K. AVALON
skr. poczt. 66
35-959 Rzeszów 2

Pełny spis oferowanych przez nas gier można uzyskać przysyłając opłaconą kopertę zwrotną z dopiskiem CGS. Informacje na temat cen oraz składanie zamówień: tel. (017) 627471 wew. 274, 275



KONKURS ŚLIMAK

Hej leniuszki!

Pytania:

- 1) Lektura obowiązkowa dla szulerów.
- 2) Najnowsza strategia kosmiczna.
- 3) Jeden z działów Gamblera.
- 4) Zielony smok z Avalonu.
- 5) Pseudonim autora konkursu Ślimak.
- 6) Z jakiej gry pochodzi ten truposz (rys. 1)?
- 7) Tam można zbudować Forda T.
- 8) Tytuł z klasyki gier (rys. 2).
- 9) Pastuch pikseli.
- 10) Mijałeś go na ostatniej pętli Ślimaka.
- 11) Do you like Gambler?
- 12) Pierwsza gra z IPS Computer Group, przetłumaczona na język polski.
- 13) ...mania.
- 14) Coś odłotowego z Microsoftu.
- 15) Przygody wampira z SSI.
- 16) Podać nazwisko osobnika, któremu Sam próbował sprzedać używaną trumnę (rys. 3).
- 17) Poszukiwanie własnego ja w kłozecie.
- 18) Zielona zaraza.

Razem z Przemkiem Ścierskim, autorem konkursu, życzymy Wam powodzenia w odgadywaniu, wpisywaniu i losowaniu!

Mirek Domosud

Proponujemy Wam wspaniałą zabawę przy rozwiązywaniu Ślimaka — Konkursu Świątecznego. Pytania nie są łatwe, ale każdy wierny Czytelnik Gamblera powinien sobie z nimi poradzić. Ślimak przetestuje znajomość naszego pisma, a jest o co powalczyć...



Nagrody:



Główna — Jaguar, konsola 64-bitowa, nagroda ufundowana przez firmę "Atari system", Wrocław, ul. Środkowa 3a, tel. (071) 55-64-60, fax (071) 73-50-52.

Dodatkowe — pięć wspaniałych gier komputerowych, fundatorem jest firma IPS Computer Group, Warszawa, ul. Okrężna 3, tel. 642-27-66, 642-27-68, fax 642-27-69.

Pocieszenia — dziesięć rocznych prenumerat Gamblera, ufundowanych przez Wydawnictwo Lupus, Warszawa, ul. Stępińska 22/30, tel. 41-51-21, fax 41-03-74.

Zasady konkursu:

1. Hasło — rozwiązanie konkursu należy przysłać pod adresem redakcji w terminie do 15 stycznia 1994 r. (decyduje data stempla pocztowego), najlepiej na kartach pocztowych, z dopiskiem "Ślimak".
2. W losowaniu nagród biorą udział tylko prawidłowe rozwiązania konkursu, z załączonym (naklejonym) kuponem konkursowym, wyciętym z Gamblera.
3. Komisyjne losowanie nagród odbędzie się 24 stycznia 1995 r., a wyniki konkursu podamy w marcowym numerze Gamblera.
4. Rozwiązaniem konkursu jest hasło utworzone z następujących liter (licząc pola Ślimaka od startu — litera G):
102, 80, 1, 18, 65, 30, 97, 55, 24, 4, 2, 15, 45, 67, 91, 32, 16, 86, 10, 25, 24, 102, 103, 31, 76, 86.
5. Odpowiedzi na pytania należy wpisywać kolejno w pola Ślimaka, zaczynając od pola startowego.
6. Korektą poprawności wpisywania są wstawione już litery, np. pierwsza litera: G.
7. Odpowiedzi mogą być wielocłonowe, np. LURE OF THE TEMPTRESS (nie wpisywać odstępów).
8. Każda kolejna odpowiedź zaczyna się na literę kończącą poprzednią odpowiedź (tej litery nie wpisywać, jest ona wspólna dla obu odpowiedzi, np. MŁOT + TURYSTA = MŁOTURYSTA).

GAMBLER 12/94
KUPON

G A L E R I A

Grudzień — Mikołajki, Święta, Sylwester... i kolejny rok kończy swój żywot. Czasami, w samym środku zabawy nachodzi nas refleksja: czy zafascynowani możliwościami współczesnej techniki nie zapomnimy o ludzkich wartościach? Podobne wątpliwości nurtują także młodych autorów, których prace prezentujemy w Galerii świątecznej.

Przedstawiamy dzisiaj prace — **Tomasza Cechowskiego** z Żagania (Elektronika — Amiga 500), **Marcina Flinty** z Krakowa (Miasto — PC 386DX), **Krzysztofa Hakenszmidta** z Kra-

kowa (Śpij dobrze — PC 386SX), **Przemysława Marszała** z Piotrkowa Trybunalskiego (Eskadra — PC 486DX) i **Pawła Pokutyckiego** z Wrocławia (Cywilizacja — Amiga 500).

W kolejnych Galeriach (grudzień '93 — listopad '94) pokazaliśmy prace dwunastu autorów — trzech z nich dodatkowo uhonorowaliśmy nagrodami pieniężnymi, a jeden współpracuje z nami do dzisiaj.

Galerię Gamblera od samego początku opiekuje się **Mirek Domsud**.

W Galerii Gamblera prezentu-

jemy nadsyłane przez Czytelników prace graficzne, wykonane dowolną techniką, o całkowicie swobodnej tematyce. Mogą to być obrazy malowane tradycyjnie, albo z wykorzystaniem komputera. Nawet dobrej jakości prace fotograficzne znajdą swoje miejsce w Galerii.

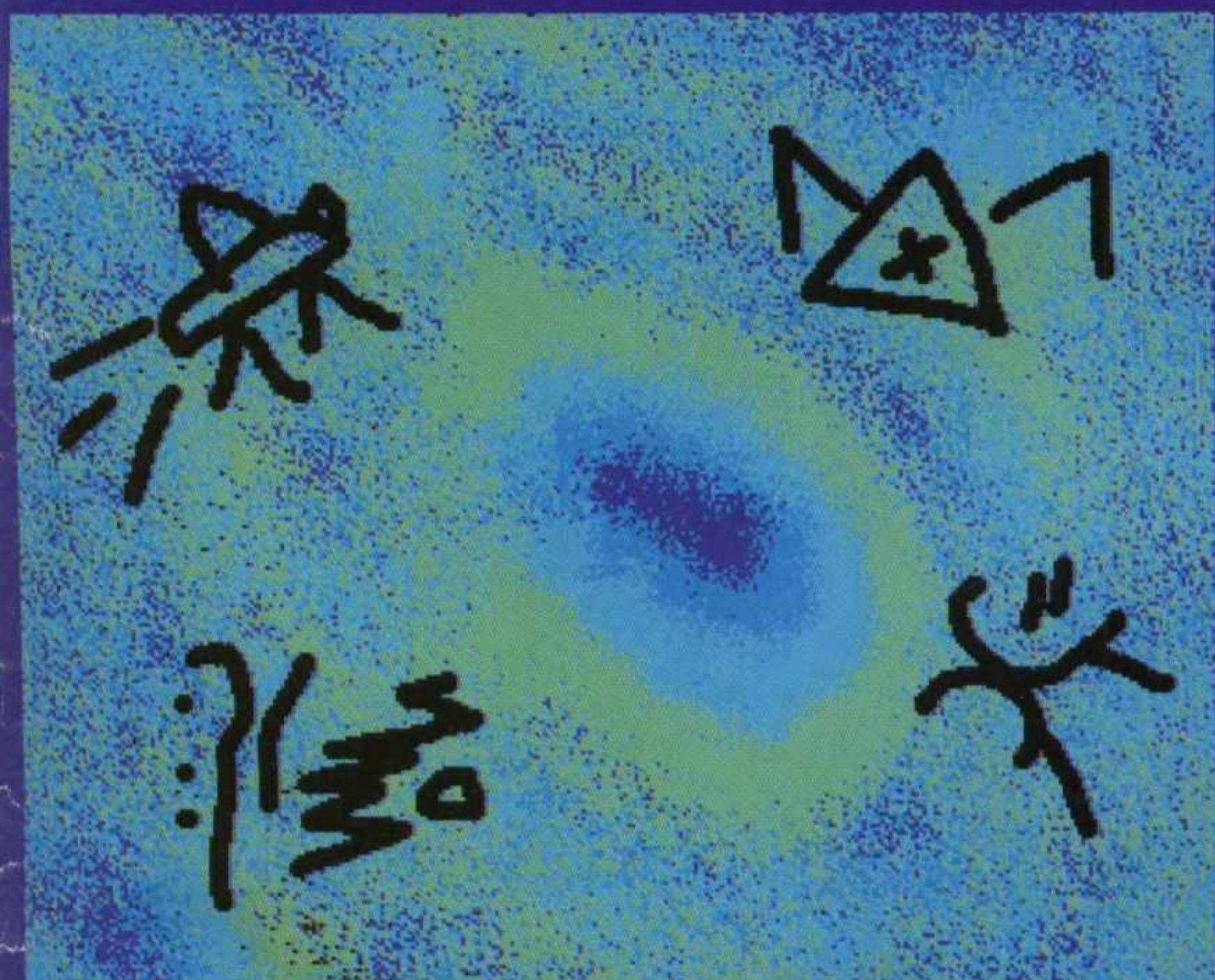
Należy tylko spełnić warunki:

1. Artysta wysyłając prace załącza oświadczenie, że jest ich autorem i jedynym właścicielem praw autorskich oraz zgadza się na opublikowanie prac w magazynie Gambler

nieodpłatnie, jedynie dla przyszłej sławy.

2. Do nadesłanych prac trzeba dołączyć krótką notkę informacyjną o autorze, jego zainteresowaniach, warsztacie pracy, itp. Jeżeli któreś z nadesłanych grafik były już prezentowane publicznie, np. na łamach innych czasopism, to należy o tym napisać.

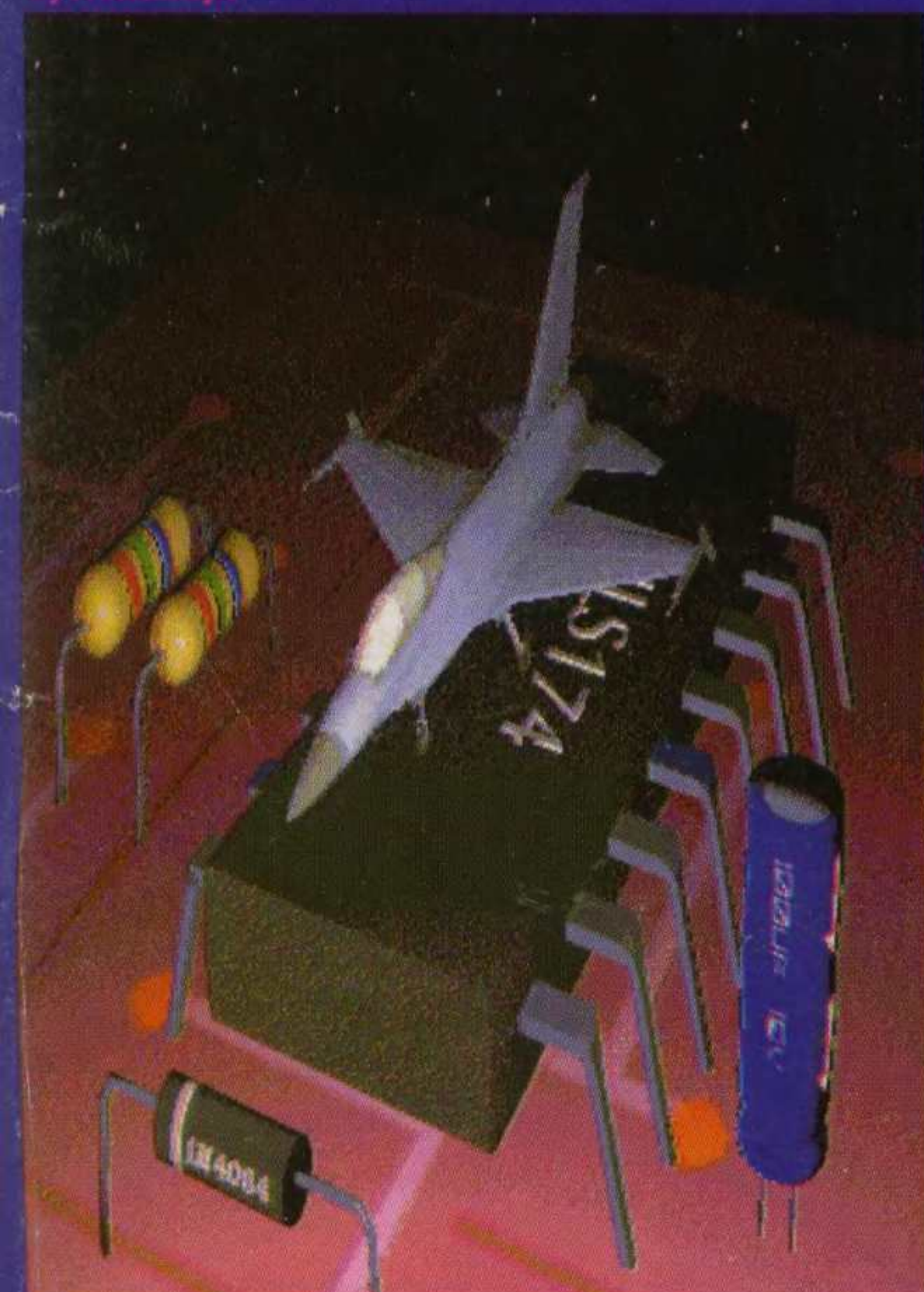
3. Wybór prac dokonujemy na podstawie subiektywnej oceny nadesłanych materiałów. Dla autorów najbardziej przebojowych prac przewidujemy nagrody — niespodzianki.



Cywilizacja



Śpij dobrze



Elektronika



Eskadra



Miasto

NAJWIĘKSZE W POLSCE WYDAWNICTWO PRASY TECHNICZNEJ

Scan Vangis 2011 for
www.retroreaders.makii.pl



Magazyn
dla
użytkowników
systemów
UNIX

Pismo użytkowników
systemów CAD/CAM



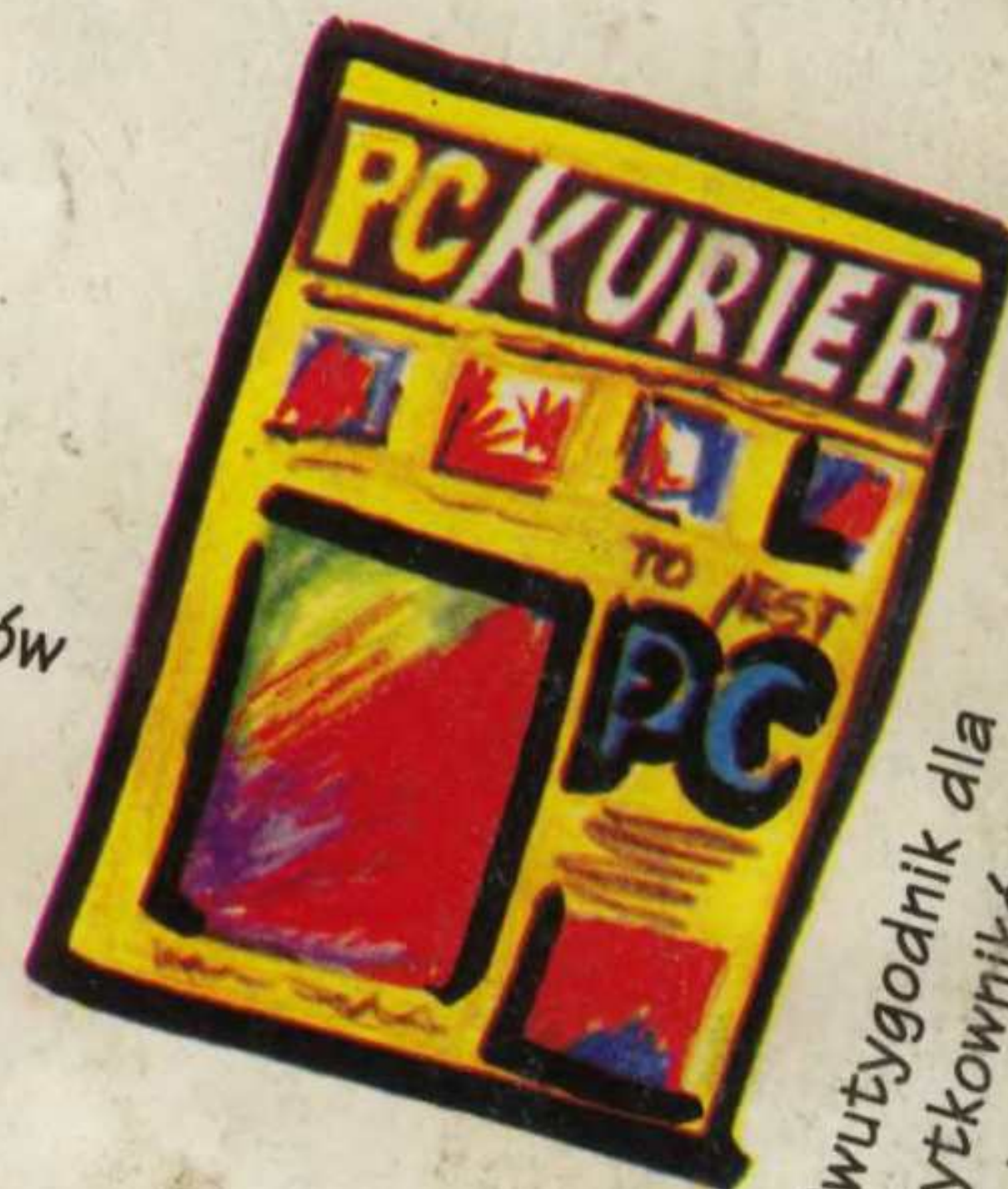
Miesięcznik
elektronicznych szulerów



Magazyn
komputerowy



Miesięcznik
fanów
komputera
Amiga



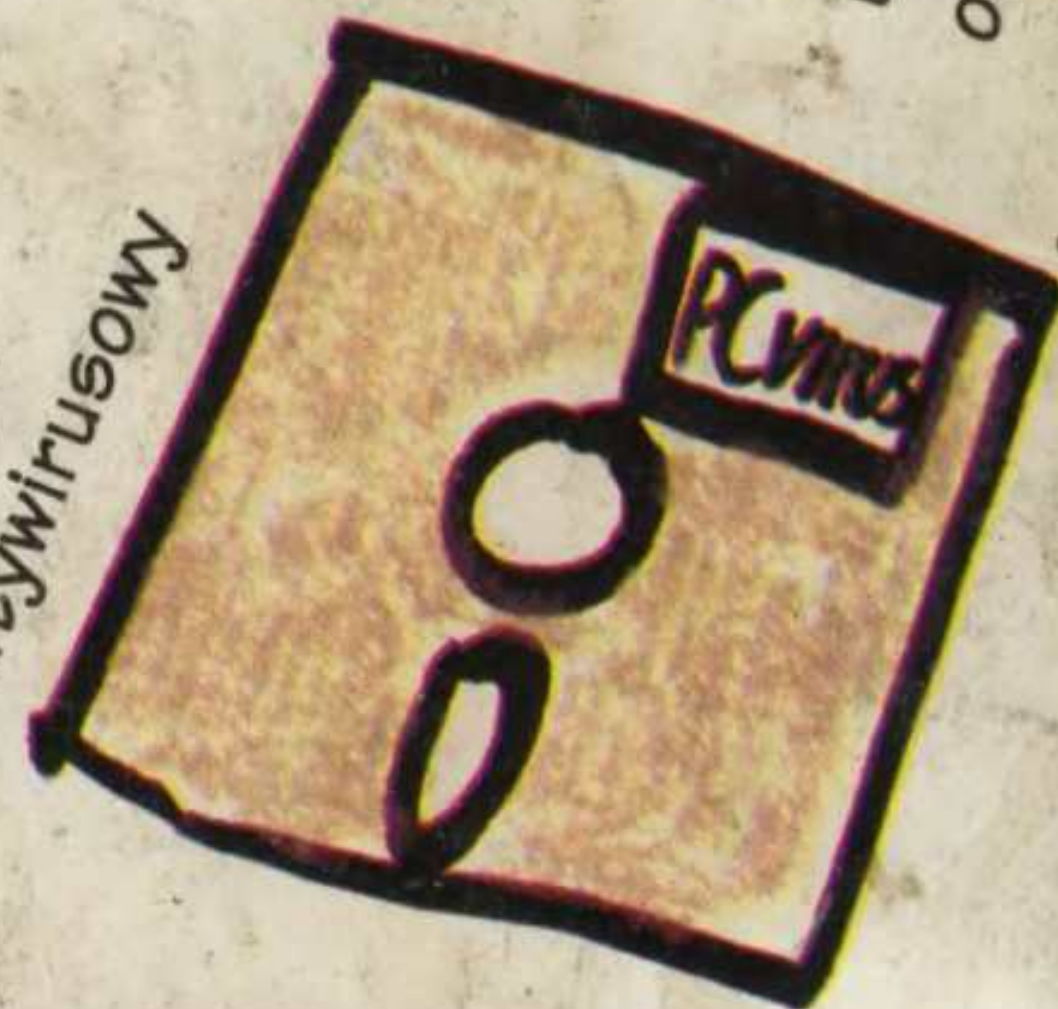
Dwutygodnik dla
użytkowników komputerów
osobistych



Magazyn dla użytkowników
sieci komputerowych



Magazyn
popularnonaukowy



Magazyn
antywirusowy



LUPUS

ul. Stępińska 22/30
00-739 Warszawa
tel. (22) 415121, 410031 w. 128
fax (22) 410374