

GAMBLER10/96

GAMBLERIADA 25 - 27.X.

GAMBLER

MIESIĘCZNIK ELEKTRONICZNYCH SZULERÓW

ISSN 1230-8676 Indeks 324418
październik

10

ROK 96

Cena 3 zł 30 gr (33 000 zł)

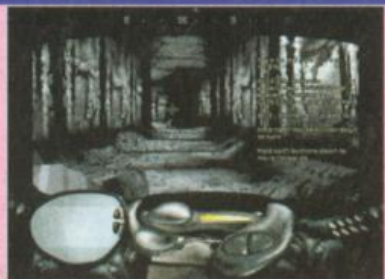
Gramy!



wszystko
o grze...

GP 2 Albion

Formula 1



Azrael's

Tear

GASTRONOMIA

Liczą się:



niskie ceny,



fachowa obsługa,



stylowe wnętrza



i dobra kuchnia!

ECTS Autumn '96



OPTIKONKURS

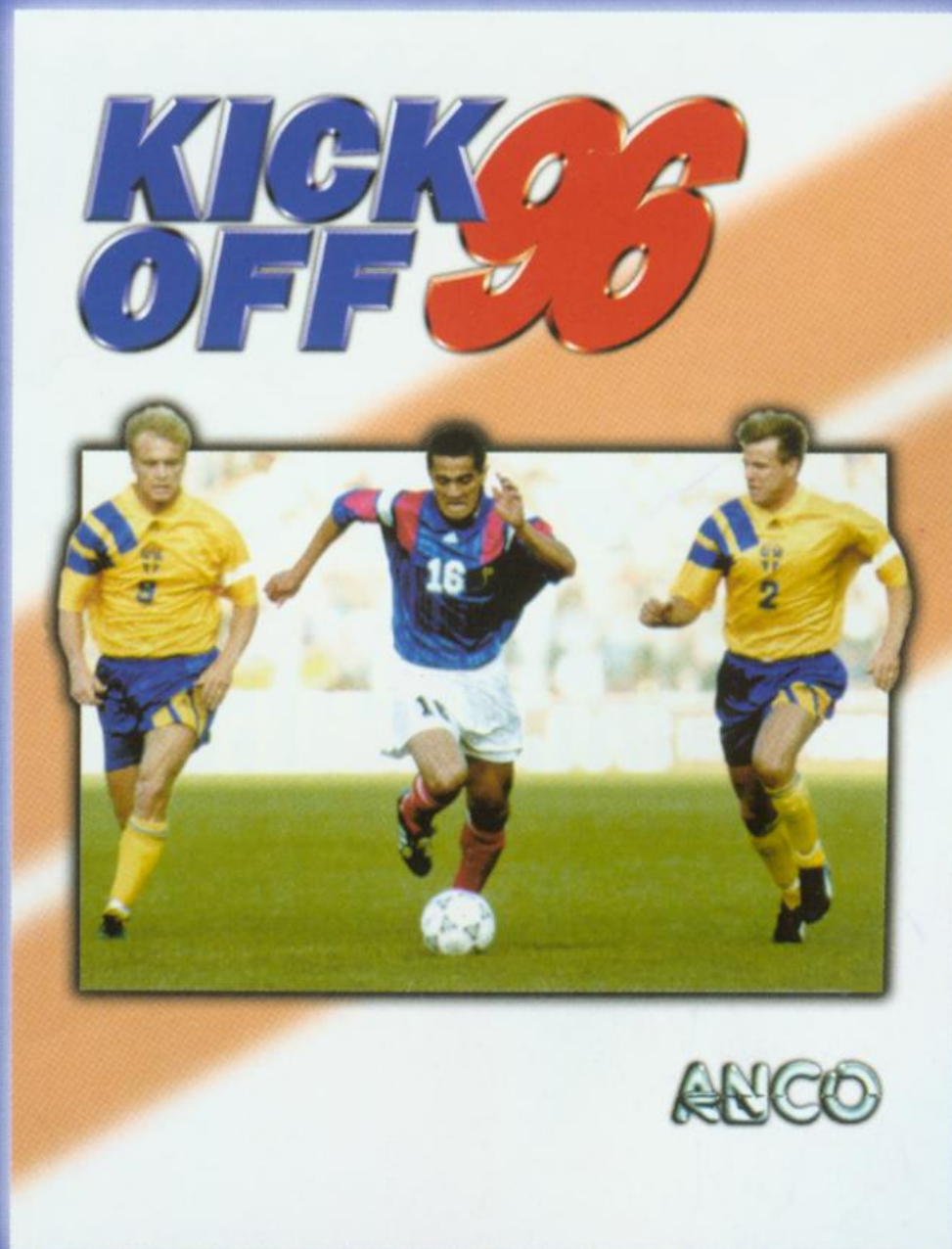
IPS Computer Group prezentuje

KICK OFF 96

**Po prostu najlepszy...
Szybszy niż cała reszta!**

To **Twoja** wielka szansa, by osobiście wziąć udział w piłkarskich Mistrzostwach Europy! **Błyskawiczna akcja** – musisz być naprawdę w formie, by zwyciężyć! Jeśli wygranie Mistrzostw Europy '96 nie zaspokaja Twoich ambicji, zaplanuj własne zawody wybierając rywali wśród **49 reprezentacji narodowych** i ponad 750 drużyn klubowych. Bezkompromisowa walka, płynna animacja i widowiskowa, **trójwymiarowa grafika** sprawiają, że **Kick Off '96** jest niezwykle realistyczny. Popracuj nad refleksem, doszlifuj technikę, a być może zwyciężysz na Wembley!

- Środowisko trójwymiarowe umożliwiające szybkie akcje.
- 49 reprezentacji narodowych – od Albanii po Jugosławię.
- 750 pierwszoligowych zespołów z całej Europy.
- Ponad 15 000 zawodników o niepowtarzalnych kombinacjach umiejętności i zdolności.
- Możliwość stworzenia własnej, wymarzonej drużyny i sprawdzenia jej w meczach towarzyskich, ligowych lub pucharowych z najlepszymi zespołami Europy.
- Możliwość gry na dwuwymiarowym boisku.
- Różne punkty ustawienia kamery dają fantastyczne możliwości obserwacji gry.
- Cztery rodzaje podań różnicują drużyny i taktyki.
- Ponad 8000 klatek animacji zapewnia płynny ruch zawodników.
- Efektowne akcje zawodników – główkowanie, wślizgi, dryblingi.
- Tryb gry arkadowej i symulacyjnej.



Wyłącznym dystrybutorem niniejszego produktu na terenie Rzeczypospolitej, jest firma

IPS COMPUTER GROUP Sp. z o.o.

Adres: ul. Okrężna 3, 02-916 Warszawa. Tel. (0-22) 642 27 66 lub 642 27 68. Fax: (0-22) 642 27 69.

internet: <http://www.ipscg.waw.pl>

Filia w Zabrzu: 41-800 Zabrze, ul. Wolności 262, tel./fax (0-3) 175 39 72



STRIKER'96™

W SKLEPACH OD 10 PAŹDZIERNIKA

CD PROJEKT CD PROJEKT CD PROJEKT CD PROJEKT
CENA 119zł

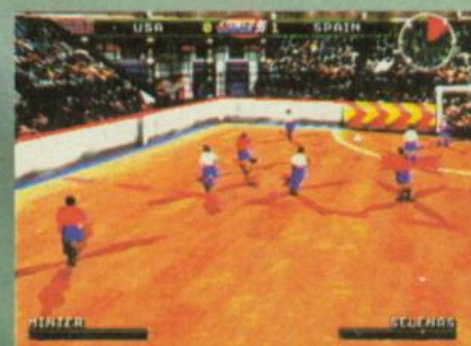


STRIKER'96 to najbardziej realistyczna symulacja gry w piłkę:

- rozgrywki od meczów pokazowych przez ligowe aż do mistrzostw Europy,
- gra na boisku i w hali,
- kilkanaście sposobów podań, strzałów i przejmowania piłki,
- symulacja warunków pogodowych,
- możliwość planowania taktyki gry.

STRIKER'96 to także:

- możliwość gry w sieci,
- doskonała grafika: widoki z różnych kamer, powtórki, symulacja oświetlenia.



AKKlaim

Wyłączna dystrybucja w Polsce
CD PROJEKT

ul. Marszałkowska 7/3, 00-626 Warszawa
tel./ fax (0-22) 25 07 03, 25 82 02, 25 71 51

ZAPRASZAMY NA III TARGI GIER KOMPUTEROWYCH „GAMBLERIADA” ODBYWAJĄCE SIĘ W WARSZAWIE W DNIACH 25 - 27 PAŹDZIERNIKA

Miesięcznik elektronicznych szulerów
 Numer 10 (35), rok czwarty
 PAŹDZIERNIK 1996
 Numer indeksu: 324418
 Numer ISSN: 1230-8676

Wydawca:

Grzegorz Eider
 Redaguje kolegium:

Grzegorz Eider
 Elżbieta Jaworska
 (sekr. redakcji)
 Piotr Kakiet
 (red. graficzny)
 Piotr Moskal
 (News)

Jacek Piekara
 (Publicystyka, Tete, Listy do
 redakcji)

Piotr Roszczyk
 (red. graficzny)
 Wojciech Setlak
 (z-ca red. nac.,
 Recenzje,

Temat numeru)
 Aleksy Uchański
 (red. nac., Opisy)
 Maksymilian Wrzesiński
 (Internet)

Współpracownicy:

Jacek Grabowski
 Jacek Ilczuk
 Przemek Jędrzejczyk
 Wiktor Kozłowski
 Andrzej Majkowski
 Marcin Wichary
 Tadeusz Zielinski

Autorzy:

Krzysztof Czulec
 Tomasz Czulec
 Mariusz Gabrys
 Marcin Grabski
 Jakub T. Janicki
 Kornel Kulisiewicz
 Piotr Lewandowski
 Rafał Orłow
 Paweł Pilarczyk
 Lech W. Piotrowski
 Roman Sadowski
 Rafał Wrosna
 Przemysław Wnuk

Projekt graficzny (layout):

Piotr Kakiet
 Piotr Roszczyk



R O Z D

Roszada

Roszada to jest taki specjalny ruch w szachach, który polega (mniej więcej) na zamianie miejscami króla i wieży. W jego efekcie żadna bierka nie znika z szachownicy, ale sytuacja taktyczna zazwyczaj zmienia się diametralnie.

Podobne zjawisko wystąpiło właśnie w redakcji Gamblera. Wojciech Setlak, od półtora roku dzielnie sprawujący rządy, postanowił, jak sam stwierdził, „zająć się wreszcie bardziej konkretną pracą”. Doszło więc do swoistej roszady, w efekcie której ja, dotychczasowy zastępca redaktora naczelnego, objąłem stanowisko kierownicze, zaś Wojtek został moim zastępcą.

Obejmując nowe stanowisko zdaję sobie sprawę, że rynek gier komputerowych w ogóle, a zajmujących się nim czasopism w szczególności, rozwija się dynamicznie, choć nie bez przeszkód. Cały czas rosną wymagania stawiane naszemu piśmie zarówno przez Czytelników, jak i współdziałające z nami firmy. Z dumą podkreślam fakt, że znajdujemy się w ścisłej czołówce wielkiego wyścigu o uznanie graczy – wyścigu, w którym uczestniczy już jedenaście czasopism. Dowodem tego jest choćby stustronicowa objętość Gamblera, którą jako pierwsi wprowadziliśmy na stałe, jak też pierwsza na taką skalę akcja dołączenia do pisma krążka CD – akcja, która spotkała się z wielkim pozytywnym odzewem Czytelników.

W tym miejscu solennie obiecuję, że zmiana na stanowisku redaktora naczelnego będzie miała następstwa głębsze niż tylko konieczność wydrukowania nowych wizytówek dla dwóch członków redakcji. W najbliższych miesiącach Gambler przejdzie szereg zmian, których przeprowadzenie nasi Czytelnicy postulowali od dawna w listach, telefonach oraz podczas osobistych spotkań na targach, i nie tylko. Zmieni się szata graficzna pisma, układ tekstów w numerze, system ocen. Aktualność i wysoki poziom merytoryczny tekstów, co budzi uznanie naszych Czytelników, będą się nadal poprawiać. Szykujemy też kilka bombowych niespodzianek, przy czym pragnę w tym miejscu zastrzec, że nie należy się spodziewać efektownych zamachów na konkurencyjne redakcje. Ostra rywalizacja – tak. Ale uczciwa.

Zwiastuny owych zmian pojawią się już w następnym numerze Gamblera. Przy tej okazji gorąco proszę wszystkich Czytelników o listy z uwagami na temat pisma oraz wszelkimi pomysłami na jego uatrakcyjnienie. To szalenie interesująca lektura i nie ukrywam, że to właśnie głosy Czytelników inspirują nas do wprowadzania zmian, jak też podsuwają nowe, znakomite pomysły.

Piszę te słowa, przygotowując się jednocześnie do wyjazdu na londyński ECTS Autumn '96. Największe światowe targi gier, odbywające się w drugiej połowie roku, zapowiadają się na przełomowe – zapraszam do lektury relacji na str. 60–65. Mamy nadzieję, że równie przełomowe zmiany dokonają się w naszym piśmie w najbliższym czasie.

Alex Uchański, redaktor naczelny

OPISY

Wielki wyścig str. 6
Wiktor Kozłowski

Albion str. 10
Jacek Piekara

Płeć mózgu
 – Gender Wars str. 14
Zooltar

Deadline str. 18
Piotr Lewandowski

Łowcy czołgów 2 str. 22
Wiktor Kozłowski

Normality str. 26
Frogger

The Settlers II str. 28
Jacek Ilczuk

Alien Odyssey str. 30
Tymoteo

Kto zjadł mojego
 chomika? str. 32
Jakub T. Janicki

7 dni i 7 nocy str. 34
ViZ

Congo str. 36
Kamil Dąbkowski

KONSOLE

Battle Arena
 Toshinden 2 str. 38
Zooltar

Tekken 2 str. 38
Zooltar

Sega Rally str. 40
Yuyo

Guardian Heroes str. 42
Yuyo

SAT-news str. 42
Yuyo

Tips & Tricks ... str. 43
don Pedro

**Kupon i zasady
 prenumeraty** str. 57

TEMAT NUMERU

ECTS Autumn '96 str. 60
*Alex Uchański,
 Wojciech Setlak*

LISTY DO REDAKCJI

Reakcje redakcji str. 66
don Pedro

Numery archiwalne str. 66

PUBLICYSTYKA

Tydzień ucieczki str. 70
Zooltar

RECENZJE

Fire Fight str. 74
Alex

Azrael's Tear str. 74
Frogger

Total Mayhem str. 75
Zooltar

Tracksuit Manager 2 str. 76
Kristoff

Virtua Fighter
 Remix PC str. 76
Alex

Catz
 – Your Computer Pet .. str. 77
ViZ

Space Hulk – Vengeance
 of the Blood Angels str. 78
Zooltar

Alien Breed 3D II
 – The Killing Grounds . str. 78
Romek Sadowski

Nuke It str. 79
Frogger

A N I E

INDEKS PROGRAMÓW NUMERU

Time Commando str. 80
Alex

Kick Off '96 str. 81
Kristoff

Soccer Stars '96 str. 81
Yuyo

NHL Power Play '96 str. 82
Alex

Z str. 82
Wojciech Setlak

XP8 str. 83
Yuyo

NEWS

Świeże mięsko
(software) str. 84

TARGI

Gambleriada str. 88

Turniej Virtua
Fighter 2 str. 88

III Turniej
Mortal Kombat str. 89

INTERNET

RealAudio str. 92
Maksymilian Wrzesiński

WWW: Zrób to sam str. 93
Marcin Grabski

GamblerClub ... str. 94

Alfabetyczny spis
ogłoszeń w numerze ... str. 94

KONKURSY

Optikonkurs
– ruszamy! str. 96
Alex

Konkursik co-go-ni-ma
– rozstrzygnięcie str. 96
Alex

ROZWIĄZANIA

7 dni i 7 nocy
str. 34
ViZ



Albion str. 44
Jacek Piekara

Alien Odyssey str. 30
Tymoteo

Congo str. 45
Iwo i Kamil Dąbkowscy

Normality str. 46
Frogger

Yendorian Tales str. 47
Jacek Piekara

KLUBY

Diskeditor
Dream Team str. 47
Marcin Wichary

Gildia RPG str. 51
Erectus Magnificus

Club Simulator str. 52
col. Zgred Killer

Azrael's Tear str. 74

Battle Arena Toshinden 2
Recenzja str. 38

Betrayal at Antara
News str. 84

Blueice
News str. 84

Catz – Your Computer Pet
Recenzja str. 77

Championship
News str. 84

Manager 2 Patch
News str. 84

Commanche 3
Opis str. 36

Congo
Rozwiązanie str. 45

Deadline
Opis str. 18

Fire Fight
Recenzja str. 74

Formula 1 Grand Prix 2
Opis str. 6

Gender Wars
Opis str. 14

Guardian Heroes
Recenzja str. 42

Imperium Galactica
News str. 84

Jane's AH-64D Longbow
Opis str. 22

Kick Off '96
Recenzja str. 81

Larry 7
News str. 84

Lords of the Realm II
News str. 84

Meridian 59
News str. 85

MechWarrior 2
News str. 85

– Mercenaries
News str. 85

Megapak 6
News str. 85

NHL Power Play '96
Recenzja str. 82

Normality
Opis str. 26

Nuke It
Rozwiązanie str. 46

Pandora Directive
Recenzja str. 79

Rockstar
News str. 85

Screamer 2
Opis str. 32

Sega Rally
News str. 86

Sentient
Recenzja str. 40

Settlers II
News str. 86

Soccer Stars '96
Opis str. 28

Space Hulk – Vengeance
Recenzja str. 81

of the Blood Angels
Recenzja str. 78

Striker '96
News str. 86

Tekken 2
Recenzja str. 38

Tenka
News str. 86

Time Commando
Recenzja str. 80

Total Mayhem
Recenzja str. 75

Tracksuit Manager 2
Recenzja str. 76

Turniej ortograficzny
News str. 85

Ultima Online
News str. 86

– Shattered Legacy
News str. 86

Virtua Fighter Remix PC
Recenzja str. 76

Warhammer 40 000
News str. 86

– Dark Crusaders
News str. 86

XP8
Recenzja str. 83

X-Wing vs TIE Fighter
News str. 87

Yendorian Tales
Rozwiązanie str. 47

Z
Recenzja str. 82

INDEKS PROGRAMÓW NUMERU

Program

7 dni i 7 nocy

AD 2044

Albion

Alien Breed 3D II

– The Killing Grounds

Alien Odyssey

Artykuł Strona

Opis str. 34

News str. 87

Opis str. 10

Rozwiązanie str. 44

Recenzja str. 78

Opis str. 30

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
tel. (0-22) 41 51 21
fax (0-22) 41 03 74
tx 813527 omig pl
e-mail: gambler@lupus.waw.pl

Elektroniczne łamanie:
DTP LUPUS

Redakcja techniczna:
Jolanta Balcer

Korekta:
Jolanta Jamiołkowska

Projekt graf. okładki
Piotr Kakiet

Ilustracja na okładkę:
© Jacek Kopański

Dział reklamy:
tel. bezpośredni: 090 220029
(22) 416333

Piotr Roszczyk (kierownik)

Elżbieta Szmyt

Halina Dyczkowska

Agnieszka Kłosiewicz

Beata Antonik-Kaczanowska

Za treść ogłoszeń
redakcja nie odpowiada.
Redakcja nie zwraca nie zamówio-
nych maszynopisów oraz zastrzega
sobie prawo dokonywania adjustments
i skróć.

Nasświetlenie:
SOFTdesign

01-164 Warszawa,
ul. Radziwie 13,

tel./fax 37 37 14, 37 05 65

Nasświetlenie rastrem
stochastycznym:

ReflexBIS

03-748 Warszawa

ul. Białostocka 11

tel./fax 619 98 61

Druk:

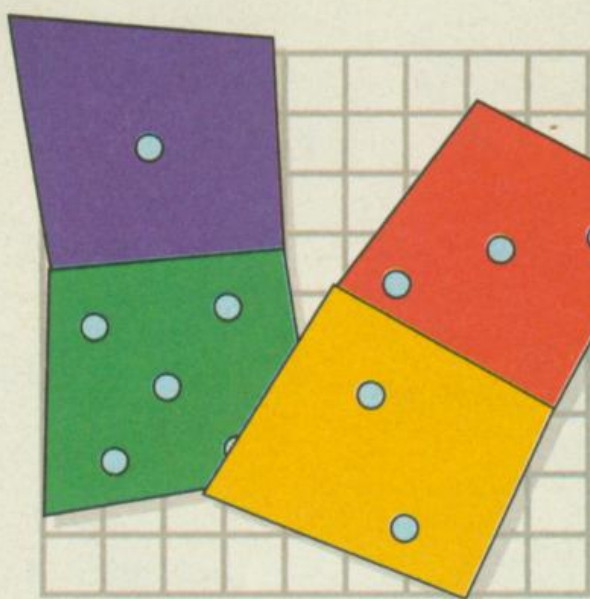
Zakłady Graficzne

Sp. z o.o.

64-920 Piła

ul. Okrzei 5

Szulerphone, czyli dyżury redakcji,
zawsze w środę 14.00 – 16.00



mogła osiągnąć jako taką płynność (około 20 klatek/s), musiałem na moim DX4-133 włączyć taką rozdzielczość i wyłączyć

wiadają prawdziwym bolidom. O maestrii graficznej programu niech zaświadczy fakt, że na zakrętach widać, jak kierowcy

gum na starcie, gdy dajesz gaz do oporu.

Oczywiście, muzyka jest bez zarzutu – niezbyt mocne tech-

Po sukcesie Formula One Grand Prix firma MicroProse nieco przycichła. Aż do tej pory nie wprowadziła na rynek żadnego symulatora samochodowego. Trzeba przyznać, że była to cisza przed burzą, noszącą nazwę: F1 Grand Prix 2. Pojawiły się reklamy nowej gry, choć w sklepach ciągle słyszeliśmy: NIE MA!

Teraz już jest! I powiadam, warto przyrzeć się bliżej tej grze.



Wymagania

Zacznijmy od sprawy najbardziej nieprzyjemnej, aby potem przejść do coraz weselszych. Wymagania sprzętowe. Jak zwykle nikt nas, GRACZY, nie rozpieszcza. Potrzebne są setki megaherców i dziesiątki tysięcy kilobajtów pamięci. Podstawa to 486DX-2 66 MHz z, he, he, 8 MB RAM, aby uruchomić program pod kontrolą starego poczciwego DOS i 16 MB RAM, aby zrobić to samo pod Windows 95. Tyle teoria. Teraz praktyka: nawet pod Windows 95 wystarczy 8 mega pamięci, trzeba tylko uruchomić system w trybie MS-DOS. Ale silnego procesora nie da się zastąpić. Aby gra

większość tekstur (niebo, obiekty wokół torów itp.). To jest doprawdy smutne...

Grafika, muzyka etc.

Jednak gdy przyjrzymy się sprawie programu (na odpowiednio szybkim komputerze), smutny nastrój pryska jak bańka mydlana. Wykonany w zaawansowanej technologii system generowania obrazu robi swoje – świat wygląda niemal jak rzeczywisty. Autorzy programu zadbałi o szczegółowe odtworzenie prawdziwych torów wraz z przyległościami.

Doskonale odwzorowano samochody – dzięki teksturom, jakimi są pokryte, ściśle odpo-

WIELKI WYŚCIG

WYŚCIGI FORMUŁY 1. SZYBKIE SAMOCHODY, DOSKONALI KIEROWCY, DUŻE PIENIĄDZE I TAKIEŻ RYZYKO. TO WIELKIE WIDOWISKO, JAK WSZYSTKIE NIEBEZPIECZNE DYSCYPLINY SPORTU.

odchylają głowy w celu zrównoważenia działających na nich sił. Wszystko wygląda tak jak w przekazach telewizyjnych.

Dźwięk jest na bardzo wysokim, choć ostatnio jakby standardowym, poziomie. Wycie silnika na wysokich obrotach, popiskiwanie opon na ostrych zakrętach i długi pisk palonych

no jako podkład pod Menu. W trakcie jazdy muzyki brak – zastępują ją grający na wysokich obrotach silnik i pisk opon...

Wyścig

Grand Prix Niemiec. Tor Hockenheim. Na Pole Position Jean Alesi, obok Gerhard Berger, ja

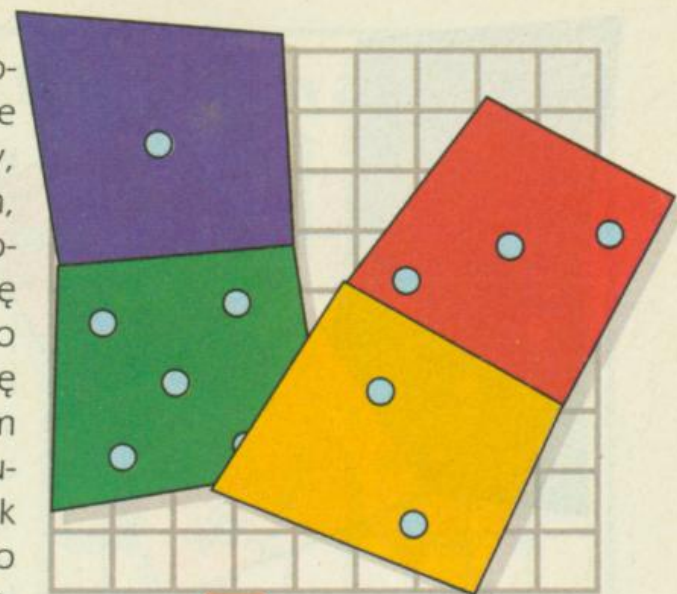


zakwalifikowałem się na zaszczytne siedemnaste miejsce. Czerwone światło, wszyscy nerwowo czekają na sygnał. I oto zielone światło. Gaz, jedynka, pisk opon, a samochód prawie stoi. Odpuszczam gaz i opony łapią przyczepność. Zaczynam zbliżać się do przeciwników przede mną. Przyspieszam znacznie szybciej niż oni. Dwójka, trójka, czwórka, piątka – jestem ósmy, gdy wchodzę w pierwszy zakręt w prawo. Redukcja do czwórki, prędkość w granicach 200 km/h. Nagle drogę zajeżdża mi jeden z przeciwników. Nie mogę wy-



hamować i uderzam w jego tylne, prawe koło. Drań młotcem wypada z toru – dla niego wyścig już się skończył, ja mam lekko pokiereszowany przedni spojler. Jestem siódmy. Teraz długa prosta. Pięć, sześć, 298

km/h i wyprzedzam dwa samochody. Prosta się kończy, jeszcze trzysta metrów do szykany, dwieście, sto i po hamulcach, redukcja do dwójki i z prędkością około 140 km/h wchodzę w zakręt w prawo, redukcja do jedynki i osiemdziesiątką biorę zakręt w lewo. Lewym kołem wpadam na krawężnik. Wylatuję wprost na prawy krawężnik następnego zakrętu. Prawe koło przez chwilę mknie po murawie, ale zaraz wracam na tor i już pędzę przed siebie. Znowu długa prosta i dochodzę prawie do 300 km/h. Wyprzedzam następnego przeciwnika, trzeciemu siedzę na zderzaku. Przede mną następna szykana – tym razem



redukcja do jedynki, pierwszy zakręt w prawo – 130 km/h, następny w lewo, poniżej 80 na godzinę. Potem w prawo i gaz. Za bardzo, znowu pisk palonych gum i dym w lusterku. Samochodem strasznie rzuca, ale w

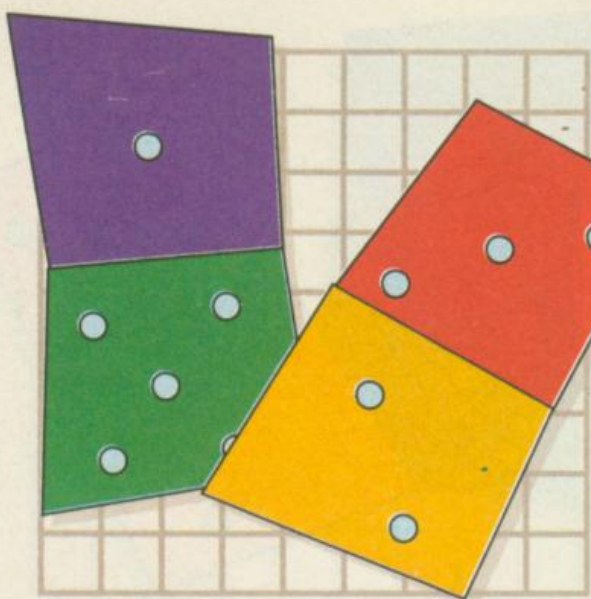
Tory, tory...

W Grand Prix 2 dostępne są wszystkie tory z Grand Prix 1994, jak również wszystkie zespoły i kierowcy. Oto tory, na jakich można startować (w kolejności rozgrywania wyścigów):

- 1. Interlagos, Brazylia** – długość 4,325 km. Bardzo trudny tor. Tuż za linią startu trzeba uważać na pierwszy i drugi zakręt. Należy bardzo zredukować prędkość. Następny zakręt i prosta to bułka z masłem, tyle że potem zaczynają się „scho-dy”. Seria ostrych i bardzo ostrych zakrętów, przedzielonych krótkimi prostymi, nie pozwala na szybką jazdę. Dla mnie ten tor to koszmar.
- 2. Pacific, USA** – długość 3,723 km. Dostyć trudny tor ze względu na małą liczbę prostych, dużo zakrętów i śliską nawierzchnię. Trzeba zwiększyć docisk spojlerów, inaczej jazda jest prawie niemożliwa. Jedynie długa główna prosta pozwala na wyprzedzanie.
- 3. Imola, Włochy** – długość 5,04 km. Bardzo wymagający tor. Dużo ostrych zakrętów, ale i sporo prostych. Widowiskowe wyścigi z dużą liczbą manewrów wyprzedzania. Trzeba uważać na szykanę ACQUE MINERALE.
- 4. Monaco, Monte Carlo** – długość 3,323 km. Najbardziej chyba widowiskowy wyścig, rozgrywany na ulicach Monako. Również bardzo trudny tor – ze względu na wąską trasę i dobrze nam znane studzienki kanalizacyjne umieszczone na jezdni.
- 5. Barcelona, Hiszpania** – długość 4,747 km. Niezbyt trudny i niezbyt szybki tor. Ci, co stawiają na szybką jazdę na prostych i nieduży docisk bolidu, muszą uważać na zakrętach.
- 6. Montreal, Kanada** – długość 4,43 km. Dostyć łatwy tor, jeśli kierowca będzie rozsądnie jechał na szykanach. Dużo długich prostych i kilka ostrych zakrętów.
- 7. Magny-Cours, Francja** – długość 4,271 km. Zaskakujący tor. Dostyć długie proste i do tego zarówno szybkie i łagodne zakręty, jak i ostre, wymagające znacznego zmniejszenia szybkości – do jedynki.
- 8. Silverstone, Wielka Brytania** – długość 5,153 km. W miarę trudny tor. Trzy dość długie proste i sporo ostrych zakrętów. Tu również przyczepność jest ważniejsza od przyspieszenia i prędkości maksymalnej.
- 9. Hockenheim, Niemcy** – długość 6,802 km. Mój ulubiony tor, ponieważ jest dostyć łatwy. Sporo prostych, duże prędkości i dwie ciasne szykany pokonywane z prędkością 80 km/h. Do tego seria zakrętów przed główną prostą. Poza tym gaz do dechy.



- 10. Hungaroring, Węgry** – długość 3,968 km. Trudny tor, wymuszający dostyć wolną jazdę – duża liczba zakrętów i krótkie proste. Znowu najważniejszy jest docisk. Uwaga na zderzenia!
- 11. SPA-Francorchamps, Belgia** – długość 6,94 km. Szybki, ale i trudny tor. Połączenie szybkich, łagodnych zakrętów i serpentyn branych na jedyńce oraz szykany na dwójce.
- 12. Monza, Włochy** – długość 5,8 km. Chyba najłatwiejszy tor Formuły 1. Długie proste, łagodne zakręty brane na czwartym, piątym biegu, tylko dwie ostre szykany, wymagające redukcji na dwójkę i jedna brana na trójce.
- 13. Estoril, Portugalia** – długość 4,35 km. Niezbyt trudny tor. Szybki, ale ma kilka ostrych zakrętów. Trzeba zapamiętać, które to i uważać na prędkość. Sporo prostych ułatwia wyprzedzanie.
- 14. Jerez, Hiszpania** – długość 4,428 km. Wąski tor, na którym ciężko wyprzedzać. W miarę szybkie zakręty, z wyjątkiem zakrętu DUCADOS.
- 15. Suzuka, Japonia** – długość 5,859 km. Trudny tor o kształcie przypominającym ósemkę. Są tu i długie proste, i ostre zakręty, i nawet most. Trzeba bardzo uważać na szykanę CASIO.
- 16. Adelaide, Australia** – długość 3,78 km. Ostatni tor. Byłby dostyć prosty, gdyby nie ostre zakręty pod kątem 90 i więcej stopni. Długa prosta BRABHAM pozwala na wyprzedzanie.



końcu wrzucam dwójkę. Ten za mną wychodzi do wyprzedzania po lewej. Szybko zajeżdżam mu drogę, żegnajcie zasady fair play. Znowu gaz do oporu. Przeciwnik zostaje w tyle. Przelatuję przez zakręt wschodni (OSTKURVE) i prostą.

Oto następna szykana. Przejeżdżam ją na czwórce, z trudem opanowując samochód na ostatnim łuku szykany. Teraz jestem na ostatniej prostej toru. Przede mną zakręt AGIP (w prawo), pokonuję go na czwórce z prędkością około 200 km/h. Krótka prosta, piątka i zaraz hamowanie do 100-110 km/h. Z tą prędkością pokonuję zakręt SACHSA. Teraz lekki zakręt w lewo i w prawo. Doganiam znowu trzeciego, widzę drugiego. Z boku zostaje zjazd do boksu i oto główna prosta toru. Z prędkością 280 km/h przecinam linie startu. Jedno z wielu okrążeń tego wyścigu mam za sobą.

Technika jazdy

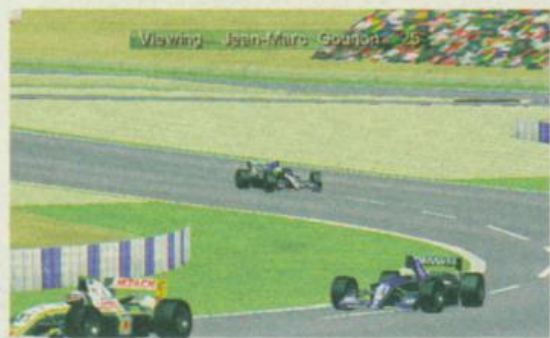
Najbardziej lubię jeździć dla zespołu McLaren Peugeot. Zawsze kibicowałem Sennie, który właśnie na McLarenie odniósł większość sukcesów, a do tego mam swoisty sentyment do Peugeotów [i sportową 205GTI z silnikiem 1,9 „na wtrysku” – Alx].

W swoim bolidzie zwiększyłem (w stosunku do ustawień standardowych) kąt natarcia przedniego spojlera, skróciłem jedynekę, dwójkę i trójkę, czwórkę pozostawiając bez zmian,

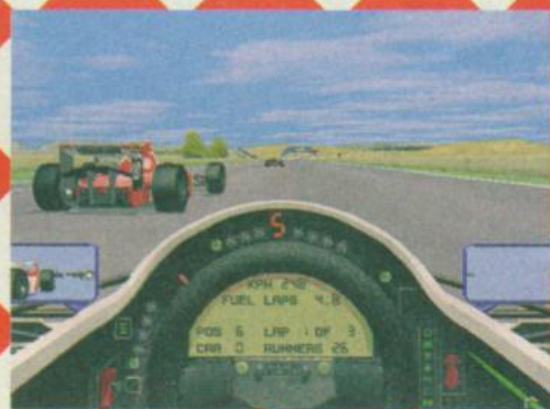


wydłużyłem znacznie piątkę i skróciłem szóstkę, na której osiągam prawie 300 km/h – tylko o około 10 km/h więcej niż na piątce! Pierwsze biegi dają duże przyspieszenie. Spojlery zwiększają przyczepność na zakrętach, ale ograniczają prędkość na prostych. Nic za darmo. Najważniejsza jest jednak prędkość na zakrętach, nawet na torach o niewielu łukach i długich prostych (np. Hockenheim w Niemczech).

Na jedyńce staraj się nie dociskać gazu „do dechy”. Niepotrzebnie palisz gumy – nie mogą złapać odpowiedniej przyczepności i w efekcie wolniej przyspieszasz. Jeśli uda Ci się wystartować na granicy utraty przyczep-



ności, z lekko tylko popiskującymi oponami, już na starcie wyprzedzisz paru przeciwników – jeśli nie zdobyłeś Pole Position, a pewnie nie... Druga sprawa to hamowanie – staraj się zwalniać tylko na prostej i też nie cisnąć do końca, tak żeby nie zablokować kół – bolidy nie są wyposażone w ABS. Lepiej hamować nieco łagodniej niż stracić kontrolę nad samochodem tuż przed



zakrętem. No i już na samym łuku, szczególnie na ostrych szykanach, nie wolno dodawać dużo gazu ani ostro hamować – kończy się to efektywnym młynem i wypadnięciem z toru. Po czymś takim, nawet jeśli uda Ci się wyjść bez uszkodzeń (przy dużym szczęściu lub włączonej niezniszczalności), nie masz już szans na dogonienie prowadzących, a często nawet maruderów.



szy czas na jedno okrążenie. Niestety, znowu za szybko wszedłem tym razem w pierwszą szykanę. Znowu wyleciałem z toru. Jako czternasty kontynuowałem jazdę. Na dwóch ostatnich okrążeniach odrobiłem trochę strat i skończyłem wyścig jako 9.



W czasie wyścigu nie próbuj wchodzić w zakręty szybciej niż próbowałeś wielokrotnie podczas jazd próbnych. Wypracowana w nich prędkość i tak jest prawdopodobnie najwyższą, z jaką możesz wejść w dany zakręt przy określonym ustawieniu parametrów samochodu – podczas wyścigu na torze Monza udało mi się wywalczyć Pole Position. Dzięki dobremu startowi byłem pierwszy. Na pierwszych dwóch okrążeniach odskoczyłem od drugiego, Damona Hilla. Prowadziłem aż do siódmego okrążenia. Poniosło mnie i zacząłem jechać coraz szybciej, na granicy wypadnięcia z toru. Na drugiej szykany przekroczyłem tę granicę... Zanim znowu wjechałem na tor, byłem jedenasty. Szaleńcza pogoń i już byłem piąty na dziewiątym okrążeniu, wykręciłem nawet najlep-

Twórcy polecają dobierać konfigurację samochodu na poszczególne tory oddzielnie, jednak ja przyzwyczailem się do „mojego” samochodu i jedyne, co zmieniałem po dłuższej praktyce, to ustawienie spojlerów.

I najważniejsze: jak ognia unikaj zderzeń z innymi samochodami, gdyż każde takie spotkanie może zakończyć Twój udział w wyścigu. Niczym nie osłonięte koła i zawieszenie to najbardziej narażone na uszkodzenia elementy bolidu.





Pit Stop

W boksie dokonujesz oczywiście tak podstawowych operacji, jak tankowanie czy zmiana opon. Dodatkowo w czasie treningu lub wyścigu kwalifikacyjnego można zmieniać konfigurację pojazdu – przełożenia poszczególnych biegów, ustawienie spojlerów, hamulców, prześwitu pod pojazdem itp. Wszystko zostało opisane w instrukcji wraz z efektami, jakie dają te zmiany. Oprócz tego, tylko w boksie dowiesz się, jakie czasy podczas kwalifikacji uzyskali przeciwnicy. Dlatego po kilku okrążeniach, nawet jeśli masz paliwo, warto zjechać i sprawdzić, na czym się stoi. Wtedy można podjąć decyzję o dalszej jeździe w celu wyżyłowania lepszego czasu lub o jej zakończeniu.

Podsumowanie

FIGR2 jest zdecydowanie najlepszą grą tego rodzaju. Ale też, bez wątpienia, najtrudniejszą. Tylko prawdziwy fan Formuły 1 i do tego twardziel-masochista będzie z niej zadowolony. Dla przeciętnego gracza jest zbyt trudna. Najbardziej denerwuje fakt, że komputerowi kierowcy jakby nie zauważają gracza na torze. Bardzo często zdarzało się, że gdy hamowałem przed ostrym zakrętem, przeciwnik „wjeżdżał we mnie” i wypychał z toru. Takie wypchnięcie powoduje praktycznie odpadnięcie z wyścigu, a to jest bardzo frustrujące, szczególnie że przedtem kilka godzin spędziło się na poznawaniu trasy i osiągnięciu coraz lepszego czasu, walcząc o miejsce na starcie.

Więc, podsumowując: doskonała grafika, dźwięk na wysokim poziomie, prawie idealny realizm i kolosalna trudność – oto Formuła 1 Grand Prix 2.

Wiktor Kozłowski

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

FORMULA 1 GRAND PRIX 2

MicroProse 1996
Symulacyjna
PC CD-ROM

Grafika		100%
Dźwięk		75%
Grywalność		65%
Pomysł		75%
Ogółem		80%

Firma Wysyłkowa

Wirtualny Świat



Skrytka Poczтовая 25
00-956 Warszawa 10
tel./fax (0-22) 25-81-71

Pracujemy Pn-Pt od 9 do 17

Wysyłka to nasza specjalność

Kupując u nas zyskujesz potrójnie:

- Nie płacisz dodatkowo za przesyłkę, gdyż jest ona wliczona w cenę programu,
- Program otrzymujesz najpóźniej w 5 dni od złożenia zamówienia,
- Kupujesz najtaniej!

Porównaj nasze ceny z konkurencją, oto fragment naszej oferty:

Command&Conquer - Zestaw 3xCD	159,-
AH-64D Longbow	137,-
Grand Prix 2 Formuła 1	121,-
Deadline	110,-

Megapak 6 **145,-**

Riddle of Master Lu, Druid, Allied General, Pinball 3D, Legend of Kyrandia III, Steel Panthers, Manic Karts, Death Gate, Action Soccer, Al Unser Jr, Arcade Racing

Quake **139,-**

Już w sprzedaży:

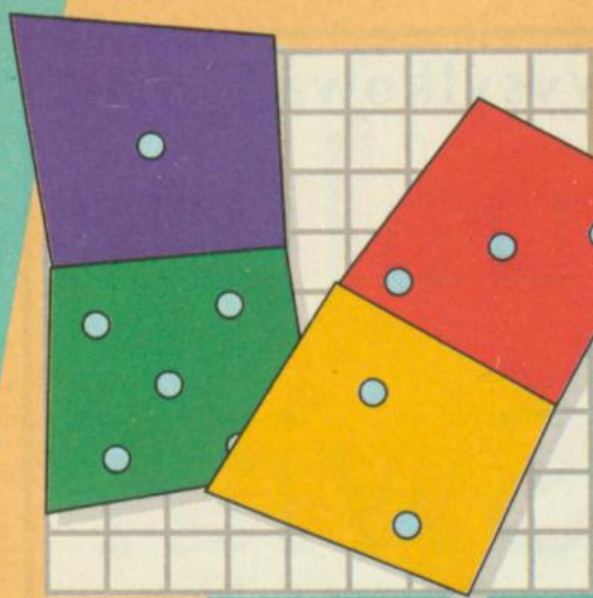
SONY PLAYSTATION
i najnowsze gry na tę konsolę

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

programy w wersji PC CD-ROM
cena zawiera podatek VAT
płatność przy odbiorze przesyłki

Prowadzimy wyłącznie sprzedaż detaliczną, wysyłkową.





ALBION

**NIEMIECKA FIRMA BLUE BYTE ZNA-
NA JEST PRZEDĘ WSZYSTKIM ZE STRA-
TEGII. TYM RAZEM JEDNAK WYDAŁA
GRĘ ROLE-PLAYING. BARDZO NIETY-
POWĄ - TRZEBA DODAC.**

wicielami tego gatunku. Otóż Iskai planetę zamieszkują również ludzie, których kultura materialna i duchowa przypomina do złudzenia ziemską kulturę Celtów.

Co nowego?

Dlaczego Albion jest tytułem wprowadzającym nową jakość do komputerowych gier role-playing? Przede wszystkim ze względu na niezwykle rozwiązania graficzne. Otóż w czasie gry mamy do czynienia z aż trzema sposobami widzenia świata przez grupę bohaterów.

W chwili, kiedy czytacie te słowa, angielska wersja Albionu powinna właśnie pojawić się na rynku. Wersja niemiecka jest już dostępna od pewnego czasu, a tak duże opóźnienie zostało spowodowane problemami z przetłumaczeniem zajmujących sporo miejsca dialogów. Niestety, pośpiech odbił się na jakości tłumaczenia – sprawia wrażenie bardzo „szkolnego”. Specjaliści twierdzą, iż z pewnością nie jest to potoczna angielszczyzna.

Historia

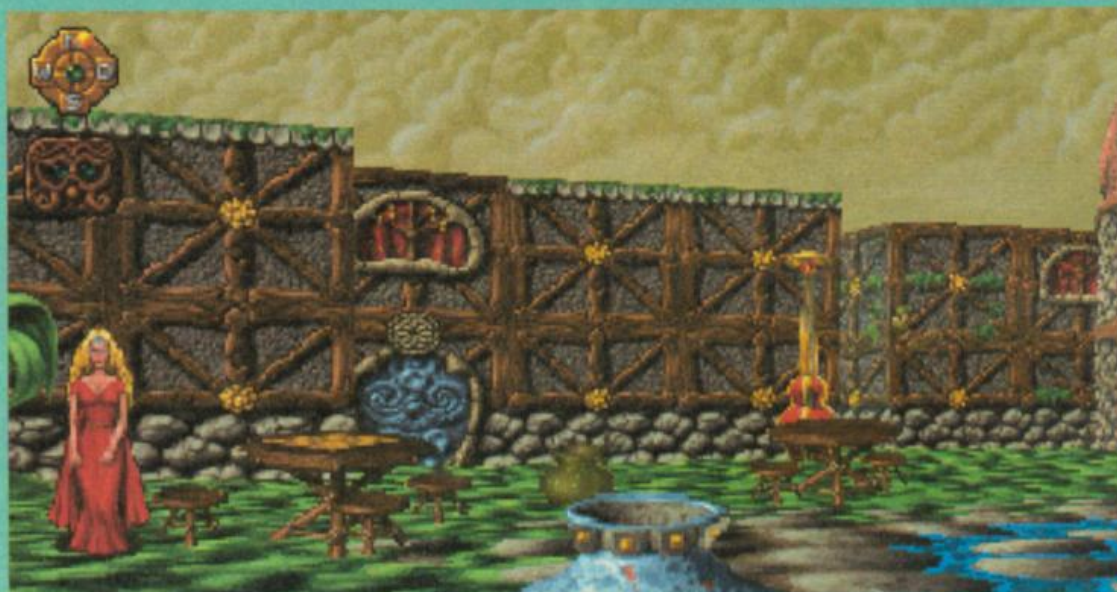
Mamy rok 2227. Statek kosmiczny Toronto dotarł właśnie do odległego systemu gwiazdowego w poszukiwaniu cennych surowców. Pilot Tom Driscoll i naukowiec Rainer zostają wysłani na małym statku patrolowym, aby przyjrzeć się z bliska planecie. Nieoczekiwana awaria zmusi ich do lądowania na obcym globie. Zastaną tam niezwykle rozwiniętą cywilizację rasy, noszącej nazwę Iskai.

Świat

Albion to kraina rodem z fantasy. Technika znajduje się tu w powijakach, ale za to niepodzielnie króluje magia, której adepci (druidzi i czarodzieje) są osobami powszechnie szanowanymi i stanowią kopalnię wiedzy o świecie. Rasa zamieszkująca Albion, czyli Iskai, to humanoidalne istoty, które od ludzi odróżnia długi (używany również w czasie walki) ogon. Iskai mają bardzo ciekawie zbudowany system społeczny i polityczny, z którego tajemnicami gracz będzie mógł się zapoznać w czasie rozmów z przed-



We wnętrzach domów jest to widok z lotu ptaka, w podziemiach i miastach poruszamy się w scenerii 3D, oglądając świat oczami bohatera (jak w Doomie), natomiast dłuższe podróże (np. między miastami) odbywamy widząc drużynę znowu z lotu ptaka, lecz tym razem figurki przedstawiające bohaterów są znacznie mniejsze. To z pewnością rozwiązanie nowatorskie i, co ważne, zdało w pełni egzamin. Poza grafiką trudno już w Albionie doszukać się elementów superoryginalnych. Owszem, istnieje interesujący scenariusz oraz bardzo rozbudowane dialogi, ale z tym spotykaliśmy się już w serii Dark Sun czy Ultima. Również konfrontacja świata techniki ze światem fantasy nie jest niczym nowym, zwłaszcza dla osób interesujących się literaturą S-F.



nie został szybko wyeliminowany z gry – a nie liczyć na specjalną pomoc (przynajmniej zanim nie zdobędzie odpowiednio wysokiego poziomu doświadczenia).

Kiedy grupa przemierza miasto czy podziemia, zawsze jedna osoba jest liderem (portret postaci lekko wysunięty do góry). Czasem ma to pewne znaczenie dla rozgrywki. Na przykład, każdy Iskai widzi w ciemnościach lepiej od człowieka. Jeżeli liderem jest postać o wysokim współczynniku szczęścia, łatwiej też ominąć niektóre pułapki. Bohaterowie są do drużyny przyporządkowani na stałe. Trudno sobie zresztą wyobrazić, że moglibyśmy powiedzieć Tomowi czy Rainerowi, aby sobie poszli do diabła. To w końcu ich misja i mają w niej

Drużyna

Jak w każdym przyzwoitym RPG również w Albionie sterujemy drużyną bohaterów. Na początku grupa składa się tylko z członków kosmicznej wyprawy: pilota Toma i naukowca Rainera. Potem dołączą do nich inne żądne przygód osoby, zarówno ludzie, jak i Iskai. Albion nie jest jednak grą, w której łatwo znaleźć towarzysza uciążliwej wyprawy. Wyśmienici wojownicy i sławni magowie nie czekają na każdym rogu, dopraszając się pokornie, aby ich zabrać na wycieczkę (jak w cyklu Ishar, gdzie każda karczma wypełniona była po brzegi gotowymi na wszystko najemnikami). Tutaj nowy bohater jest mało doświadczony, czasem wręcz słaby i należy go chronić, aby





znaleźć rozwiązanie swoich problemów. Tak więc dowolne żonglowanie składem grupy (jak w cyklach Ishar czy Eye of the Beholder) tutaj jest niemożliwe. I z punktu widzenia logiki gry rozwiązanie to jest „jedynie słuszne”.

Bohaterowie

Każdą z postaci należących do drużyny charakteryzuje szereg współczynników, które możemy podzielić na dwa rodzaje. Pierwszy – to cechy fizyczne i osobowościowe (siła, szybkość, odporność na magię itp), drugi – umiejętności walki wręcz i na odległość (np. łuk) oraz otwieranie zamków i rzadka umiejętność zadania tzw. ciosu krytycznego (zwykle o ogromnej sile). Cechy rozwijają się w miarę zdobywania kolejnych poziomów doświadczenia, ale mogą być modyfikowane dzięki używaniu określonych przedmiotów. Na przykład po-

stać walcząca mieczem o dźwięcznej nazwie Danu's Light zyskuje dodatkową szybkość i odporność na magię, a kto założy Amulet of Power staje się niezwykle silny. W umiejętnościach walki możemy się natomiast szkolić u trenerów, ale znalezienie tych ostatnich nie jest wcale sprawą prostą (np. na wyspie Gratogel, gdzie toczymy pierwsze naprawdę poważne walki, nie ma ani jednego). Oczywiście, oprócz tych cech charakterystycznych każda postać ma też pewną profesję, która determinuje możliwość korzystania z określonego rodzaju broni oraz decyduje o rozwoju umiejętności walki.

Przedmioty

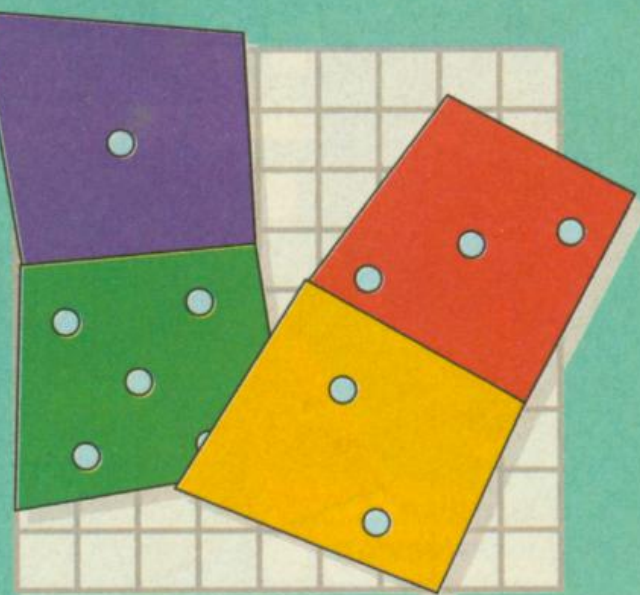
Autorzy gry z pewnością nie zawiedli. Stworzyli bardzo przekonywający arsenał wszelkiego rodzaju oręża i artefaktów. Jak to zwykle bywa w grach role-playing, nie każda postać może używać każdego przedmiotu. W Albionie jest to naturalne, ponieważ mamy do czynienia z dwiema rasami, więc niby dlaczego zbroja człowieka miałaby pasować na Iskaia (czy odwrotnie)? Gorzej, że jak zwykle pewne przedmioty mogą być używane tylko przez wojowników. Zawsze zastanawiał mnie, dlaczego czarodziej nie może runąć na wroga z oburęcznym toporem w dłoniach. Choćby nawet tym toporem miał zjechać samego siebie czy kumpla stojącego obok. Rzecz w tym, aby stosować odpowiednie modyfikatory, a nie z góry zakładać, iż komuś czegoś nie wolno.

Oprócz bogatego wyboru wszelkiego śmiertelnego sprzętu (często jeszcze o właściwościach magicznych) w grze znajdziemy również pomocne artefakty, jak medaliony, naszyjniki i pierścienie czy maskę, dzięki której możemy wyczuć obecność wroga w pobliżu.

Walka

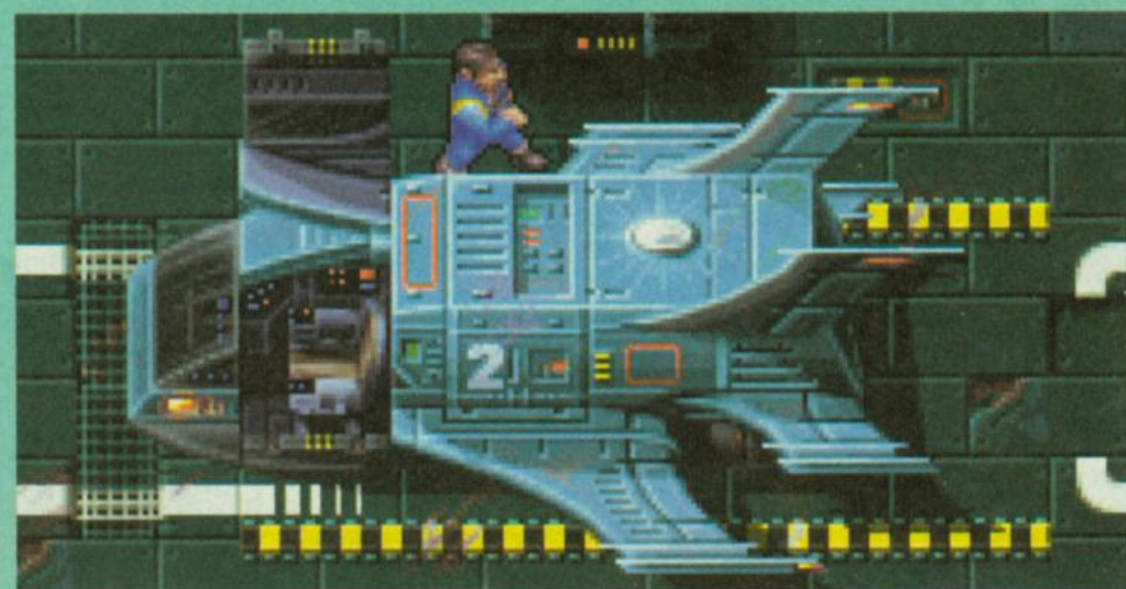
Albion należy do gier, w których walka jest co prawda nieodzownym składnikiem zabawy, ale częstotliwość występowania potworów nie jest tak wielka jak choćby w opisywanym przeze mnie programie Yendorian Tales (Gambler 8/96). Pewnych starć możemy nawet uniknąć, uciekając przed potworami (choć to raczej nie ma sensu, bo trzeba przecież zapracować na następne poziomy doświadczenia).

Sama walka jest najsłabszym elementem gry. Co prawda, rozwiązano ją zgodnie z kanonem RPG (podział na tury), ale



na sprzętu między członkami drużyny. To z pewnością rozwiązanie bardzo nielogiczne – już choćby w takim Blade of Destiny autorzy starali się wiernie oddać realia pola walki (za to popełnili mnóstwo innych błędów).

Im większe doświadczenie ma bohater, tym skuteczniej będzie walczył. Wojownik zyskuje dość szybko zdolność dwóch ataków na turę (na 10. poziomie), a potem trzech i czterech (pilot



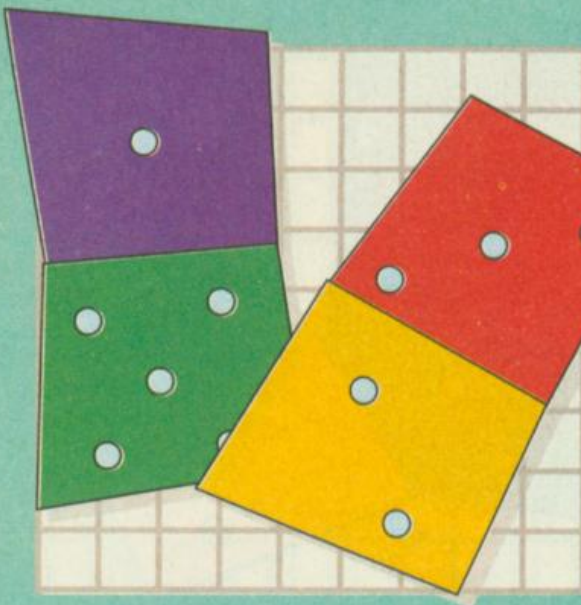
bardzo zawężono możliwość stosowania odpowiednich taktyk czy strategii. W czasie bitwy pojawia się po prostu nieduża plansza, na której rozmieszczono sylwetki wrogów oraz bohaterów. W czasie swojej tury każda postać ma do wyboru: poruścić się, zaatakować, użyć magii, skorzystać z magicznego przedmiotu, uciekać lub nic nie robić. Ponieważ nasi bohaterowie mogą przesuwać się tylko o jedno pole (ruchem szachowego króla), więc już w ten sposób taktyka została zredukowana do minimum. Znaczącym ułatwieniem jest natomiast możliwość korzystania niejako „poza czasem bitwy” ze wszelkich leczących mikstur czy też wymia-

Driscoll umiejętność atakowania dwa razy na turę zyskuje dopiero na 20. poziomie). W miarę szkolenia rośnie również celność zadawanych ciosów. Natomiast czarodzieje otrzymują możliwość korzystania z coraz bogatszego repertuaru czarów oraz są w stanie zapamiętać coraz większą ich liczbę. Ważne jest, iż żaden z naszych bohaterów nie ginie w walce (może tylko stracić przytomność i po bitwie być uzdrowiony za pomocą czaru lub lekarstwa). Gra się kończy, kiedy wszyscy stracą przytomność.

Bestiarium

Krótko mówiąc, bardzo ubogie. Nie ma nawet porównania





Błędy

Albion jest grą ciekawą i nowatorską. Dlatego aż przykro patrzeć, jak wiele błędów popełnili autorzy. I to błędów, których dałoby się uniknąć, gdyby tylko uczciwie przeanalizować co złego, a co dobrego było dotychczas w grach role-playing. Niekiedy wydaje się, iż autorzy Albionu próbowali wyważać otwarte drzwi. A tymczasem pewne problemy zostały skutecznie rozwiązane już na początku lat 90.

z wyśmienitymi pod tym względem grami, jak Might&Magic czy Lands of Lore. Walka z tymi samymi potworami – od dawna już wiemy, czego się po nich spodziewać – jest naprawdę mało interesująca. Każdy wielbiciel RPG wie, jak ekscytujące jest spotkanie nowego, nie widzianego do tej pory monstrum i zastanawianie się, co ono potrafi. Tutaj tych niespodzianek mamy zdecydowanie za mało.

Przeciwnicy natomiast nie są zbyt łatwi do pokonania. Pół bie-



dy jeszcze na pierwszej i drugiej wyspie (choć jeżeli ktoś w podziemiach druidów pokonał bestie, zwączę się Animal 3, to gratuluję i proszę o lekcję), ale już na wyspie trzeciej atakują hordy nieźle przygotowanych do walki wrogów. Nasi przeciwnicy mają dość bogaty arsenał możliwości. Potrafią nie tylko zranić, ale również zatruć, wywołać chorobę czy spowodować szaleństwo. Niektórzy będą też stosować czary – szczególnie wredny jest czar wywołujący panikę i powodujący, że nasz najlepszy wojownik z głośnym płaczem ucieka, gdzie pieprz rośnie.



Ale przejdźmy do konkretnych. Zdecydowanie nie zadowala sposób poruszania się grupy (przy widoku z lotu ptaka). Gracz nie może wyznaczyć drużynie marszruty klikając w punkt, gdzie bohaterowie mają dojść, lecz cały czas musi trzymać wciśnięty przycisk myszy i wodząc nią przesuwać postacie. Jest to denerwujące



zwłaszcza w przypadku, kiedy trzeba pokonać spore odległości lub omijać zagrażające drogę przedmioty. Nie najszczęśliwiej opracowano opcje dialogowe. Tam po prostu dałoby się uniknąć jednego kliknięcia myszą (po każdej wypowiedzi NPC wracamy bowiem do głównego okna dialogowego). Sporym ułatwieniem dla gracza, a jednocześnie dodatkową atrakcją byłoby coś w rodzaju notatnika, gdzie znalazłby się informacje, które uzyskaliśmy rozmawiając z mieszkańcami Albionu.

Dobre rady

1. Albion to gra z mnóstwem dialogów – przygotowanych po to, aby z nich korzystać. Dlatego też trzeba rozmawiać z napotkanymi postaciami, choć większość kwestii się powtarza. Dialogi służą nie tylko do „popchnięcia akcji”, ale przede wszystkim pozwalają poznać specyfikę świata Albionu, jego obyczaje i historię.
2. Grupa powinna być dobrze wyekwipowana. Ponieważ istnieją różnice w cenach kupna i sprzedaży przedmiotów, warto zaopatrzyć się w najlepszą (dostępną w danej krainie) broń, aby potem nie tracić na wymianie.
3. Każdy sklep ma magazyny o ograniczonej pojemności i może się okazać, iż handlarzowi nie starczy już miejsca, aby przyjąć nowy towar. Dlatego czasem nie warto sprzedawać bardzo tanich przedmiotów (np. jednego noża), które zajmują całe pole magazynu.
4. Przed walką bardzo ważne jest ustawienie grupy. Zasada taka: dobrze uzbrojeni (a przede wszystkim opancerzeni) członkowie grupy z przodu, słabeusze (druid, czarodziejka) za ich plecami.
5. Trzeba pamiętać, że po opuszczeniu danej krainy nieprędko do niej wrócimy (możliwość nieskrępowanej podróży zyskujemy dopiero pod koniec gry). Dlatego warto skorzystać ze wszystkich ofiarowywanych możliwości (nauka nowych czarów, trening, kupno przedmiotów itp).
6. Znalazienie pewnych artefaktów (lub ich kupienie) znakomicie ułatwia zabawę. Trudno sobie wyobrazić grę bez kompasu czy (później) Amuletu Siły.
7. W grze dostępna jest możliwość szkolenia się w specjalności Critical Hit. Kosztuje to bardzo dużo, ale osoba umiejąca często zadawać ciosy krytyczne jest po prostu nieoceniona.



Wielu graczy uważa, iż technika 3D nie służy grom role-playing i to, co dobre dla Dooma czy Quake'a, niekoniecznie zdaje egzamin tutaj. W najbliższym czasie możemy jednak spodziewać się zdecydowanego postawienia na 3D (czy się to komu podoba, czy nie). W Albionie widać wyraźnie jak bardzo kontrowersyjna to sprawa. Pół biedy, kiedy poruszamy się po mieście (widoczki naprawdę śliczne,

a przy tym nie szkodzą grywalności), nieco gorzej zaczyna być, gdy wchodzimy do podziemi (tragicznie niewyraźny obraz w





górskiej jaskini na północ od Beloveno). Niestety, fajerwerki techniczne, które utrudniają nam zabawę, są złe.

Pisałem już, że w grze bardzo rozbudowano dialogi. Niestety, są ogromnie schematyczne i mało zróżnicowane. Niezależnie od tego, kto mówi, wypowiada taką samą kwestię. A



przecież jeden powinien mówić: „Wicie, rozumiecie, Panocku”, a kto inny z kolei: „Jak Szanowni Państwo zapewne się domyślają”. Podejrzewam jednak, że przy takim rozwiązaniu czekali- byśmy na Albion jeszcze dłużej.

O kłopotach technicznych związanych z Albionem nie będę pisał, gdyż korzystałem z wersji niekomercyjnej (preview copy), przesłanej dziennikarzom i wyobrażam sobie, iż te problemy (potworne, nawiasem mówiąc) zostaną rozwiązane.

Konstruktywne wnioski

Albion jest programem ciekawym i oryginalnym. Śliczna, pieczołowicie przygotowana grafika znakomicie współgra z interesującym scenariuszem. W grze nie uniknięto poważnych błędów (zwłaszcza walka!), ale chciałbym traktować Albion jako pierwszą część większego cyklu. Liczę na to, iż Blue Byte proponuje jakiś ciąg dalszy i poprawi niedociągnięcia, o których pisałem. A szansa na drugą część jest, gdyż gra na niemieckim rynku (co miało być próbą generalną przed światową premierą) sprzedawała się całkiem nieźle.

Wniosek Ostateczny

Jacek Piekara's Golden Award za ambicję i wysoko postawioną poprzeczkę.

Jacek Piekara

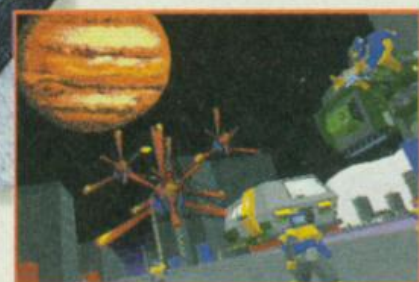
PS Pełne rozwiązanie gry publikujemy w Tete na str. 44.

Dystrybucja: CD Projekt
00-626 Warszawa
ul. Marszałkowska 7/3
tel./fax (0-22) 25-07-03
fax (0-2) 612-39-06

ABSOLUTE



Gra, która potrafi wzbudzić prawdziwy entuzjazm, nawet u najbardziej zrównoważonych graczy!



BIG RED RACING



Prawdziwie zwariowane wyścigi różnych pojazdów w takt rock'n'rolla.



TOTAL MANIA



Gra, która łączy prawdziwą strategię z umiejętnością celnego i szybkiego strzelania.

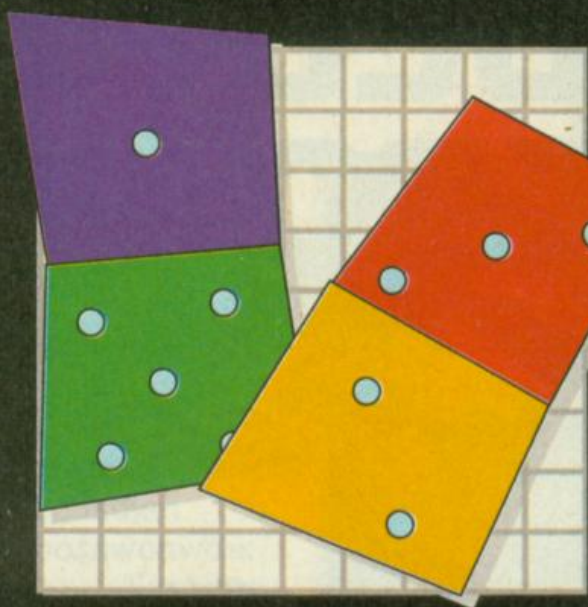


© 1996 DOMARK & EIDOS INTERACTIVE

Dystrybucja w Polsce:
MIRAGE SOFTWARE

DOMARK

MIRAGE



Rozdział I

Wieczny konflikt, czyli jak się to wszystko zaczęło

Można właściwie powiedzieć, że to się wcale nie zaczynało. Jak sięga ludzka pamięć, konflikt płci istniał od zawsze. Silniejszy, słabszy – nieważne. Był. Objawiał się w małych potyczkach między małżonkami; w autobusie czy metrze, gdy dochodziło do sporu o miejsce... Konflikt istniał. Takie nawarstwianie się musiało w końcu doprowadzić do tragedii. W roku 2165 coraz więcej ważnych stanowisk było obsadzonych przez kobiety. Wtedy też wybrano pierwszą papieżycę, Janinę Paulinę I. Rozłam między płciami pogłębiał się. W roku 2211, w czasie koedukacyjnego zebrania Senatu nieznanymi zamachowcami zaatakowano lożę, w której znajdowali się Patriarcha i Matrona. Żadne z nich nie zosta-

ły zranione, ale niewiadomy cel ataku doprowadził do wzajemnych oskarżeń. Kobiety były przekonane, że gdyby któraś z nich była zamachowcem, atak na pewno by się udał; mężczyźni stwierdzili, że partanina była typowo kobieca. Kryzys pogłębiał się i w ciągu roku zamienił w otwartą wojnę. Tak rozpoczął się najdziwniejszy konflikt militarny w dziejach ludzkości – Wojna Płci.

Rozdział II

Do czego to wszystko podobne, czyli do czego to wszystko podobne

Krótko mówiąc – do Syndykacie. Gry, której nazwę w niektórych domach wymawia się z nabożną czcią. Pod pewnymi względami GW jest od Syndykacie dużo bardziej rozbudowana, pod innymi – zubożona. Jednak nie da się o niej powiedzieć, że jest kopią czegokolwiek. To produkt całkowicie autonomiczny, który jedynie w sposobie przedstawiania walki jest nieco podobny do programu Bullfroga.

Tak więc sterujemy grupką wojowników jednej z płci (dla tych, co nie zrozumieli – kobietami lub mężczyznami), która ma przed sobą szereg bardzo skomplikowanych (kobiety) i bardzo krwawych (mężczyźni) lub skomplikowanych i krwawych (K i M) misji. Na każdą można zabrać do czterech ludzi, jednym z nich musi być Squad Leader (SO). Je-

żeli ostatni SO zginie, przegraliście.

W odróżnieniu od Syndykacie, misje toczą się pod ziemią, w miastach podobnych do tych ze słynnej „Seksmisji” Juliusza Machulskiego.

Rozdział III

Czyli, czego oni od nas chcą

Chcą bardzo wiele. Czasem mamy kogoś porwać, czasem wysadzić składy amunicji, a czasem celem misji jest zmniejszenie populacji o 50%. Na pewno nie można narzekać na jednostajność i nudę. Przynajmniej nie ma tego, co mnie najbardziej nudziło w

memu wynaleźć. Nowe modele przyjdą z czasem. Lepiej by było, gdyby dało się je samodzielnie produkować, ale niestety – nie przewidziano takiej możliwości.

Bardzo ciekawie rozwiązano różnice w uzbrojeniu kobiet i mężczyzn. Ta sama broń u K nosi nazwę Liberator, a u M – Opressor. Różnice pojawiają się też w szybkości otrzymywania nowych modeli sprzętu. U kobiet pojawiają się później niż u mężczyzn. Wynika to oczywiście z faktu, że K mają mniejsze zdolności techniczne niż M. Do dyspozycji mamy lasery rozmaitego rodzaju, karabiny plazmowe, granatniki, a nawet czołg. Ten ostatni trzeba sobie wcześniej ukraść.



Syndykacie. Tam około 75% misji ograniczało się do wyrżnięcia wszystkich wrogich agentów. Tutaj czasem trzeba naprawdę nieźle pokombinować, zanim uda się zakończyć wyprawę sukcesem. Nie sugerujcie się jednak tym, co mówią na briefingach. Najważniejsze są cele oznaczone jako „Primary Targets”. „Secondary...” możecie wykonać, jeśli się Wam nudzi lub jeśli chcecie podnieść umiejętności żołnierzy.

Rozdział IV

O ewolucji walki do ciasta, czyli czym się bijemy

Arsenal jest dość pokaźny. Nie ma może takiego wyboru jak w Syndykacie, ale i tak jest nieźle. Szkoda, że broni nie można sa-

czasem czołgi mają już lokatorów, którzy bronią się wszystkimi czterema łapami przed naszymi niecznymi zakusami na ich wózek. To bywa nieprzyjemne.

Rozdział V najdłuższy

O różnicach między płciami, czyli czym się różni Alex od mężczyzny

Ta gra została tak napisana, aby w jak najdobitniejszy sposób pokazać, że K i M nie mają ze sobą prawie nic wspólnego. Tak więc kobiety zostały przedstawione jako kompletne krety, bez krzty umiejętności technicznych (typowy okaz osobnika umiającego zepsuć nawet metalową kulę). Mężczyźni natomiast to



PŁEĆ MÓZGU – GENDER WARS



„bezmózgie, alkoholiczne” osły, dla których największą nagrodą za dobrze wykonaną misję jest dodatkowe piwo. Kobiety „bablają” ciągle bez ładu i składu, a mężczyźni leżą pijani. Kobiety, wyruszając na misję, usilnie próbują zabić się w drodze, naciskając wszystkie możliwe guziki na kon-

to odpowiednio: blue marine (czyli tzw. niebieski marynarski), śnieżnobiały (królowny, cholera jasna) i pomarańczowy. Te ostatnie wyglądają, jakby je ktoś podłączył do gniazdka elektrycznego, ale dzięki temu łatwiej je zauważyć.

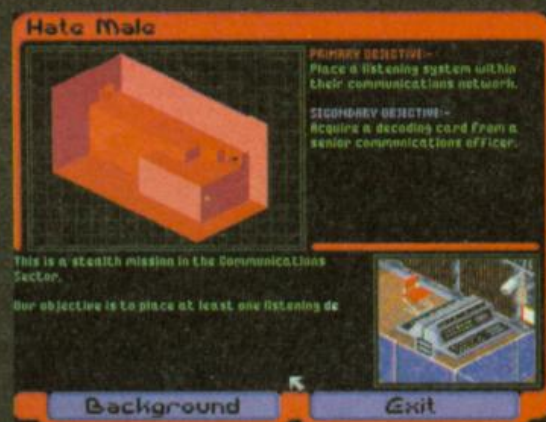
Krój ubranek też jest różny i bardziej podobał mi się ten ko-



soli sterowniczej transportera, a mężczyźni leżą pijani. I tak dalej. Przykłady można mnożyć w nieskończoność [a mężczyźni leżą pijani – Alx].

Różnice widać nawet w wystroju wewnętrznym podziemnych miast. Kobiety są czyste, schludne, zadbane i rosną w nich kwiatki. Męskie natomiast są brudne, zaważone tonami śmieci, pełne barów i rośnie w nich pleśń na ścianach. W kobiecych sektorach można urządzić rzeź w parku zapelnionym panienkami plotkującymi o głupotach; w męskich też można urządzić rzeź, ale głównie między dwoma wykopami na ulicy. Bary są wszechobecne, podobnie jak automaty do piwa.

Różnią się także i sami wojacy (i wojaczki). SO męski ma wdzianko koloru ciemnoszarego a zwykli żołnierze czerwonego; rookies są jasnoszarzy. Dla kobiet kolory



biący. W końcu to ONE są rasowymi szwaczkami.

Mężczyźni noszą jak zwykle swoje duże pistolety w rękach, podczas gdy kobiety mają guna

zamontowanego na lewej ręce. Przy okazji wspomnę o jeszcze jednej sprawie dotyczącej uzbrojenia, która umknęła mi wcześniej. W GW genialnie rozwiązano problem dużej ilości broni, niesionej przez jednego człowieka. Otóż wyżej wymienione pistolety (dla K i M) są wielofunkcyjne. Znaczący to, że każda broń dostępna przed misją jest po prostu modulem doczepianym do podstawowego szkieletu, zawierającego zawsze karabin maszynowy. Dzięki temu nie ma tak nonsensownych sytuacji jak w Syndykacie, gdzie jeden agent niósł na sobie arsenal, wystarczający w zupełności dla małego państwa. W przypadku ośmiu UZI to jeszcze można było przytknąć oko, ale jak niósł osiem minigunów, robiło się to mocno podejrzane. Swoją drogą ciekawe, jak to zostanie rozwiązane w Corporate Wars?

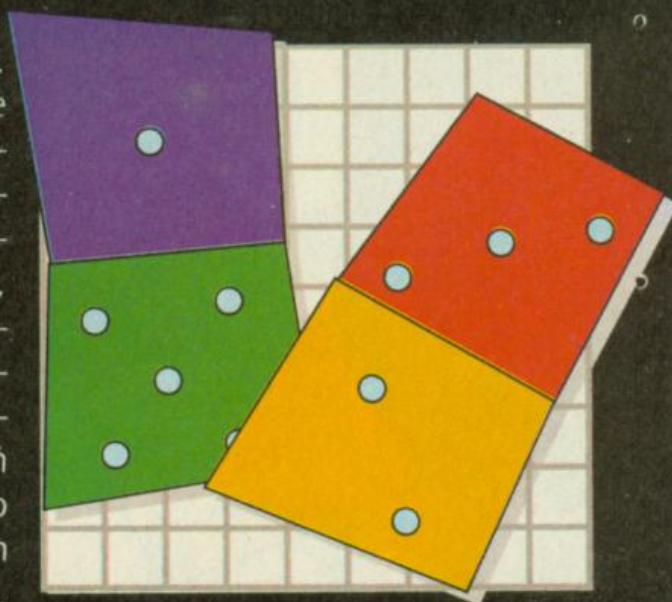
Rozdział kolejny

Sztuczna Inteligencja, czyli czemu on leci tam, gdzie leci

Sztuczna inteligencja była zawsze wykorzystywana jako slogan reklamowy dla połowy bijatyk i strzelanin. Rozwodzono się, jacy to przeciwnicy są inteligentni, jak nas osaczają i jak uczą się naszych taktyk. W 90% przypadków było to radosne bredzenie speców od marketingu. Na pudełku GW nie ma słowa o SI, a tymczasem okazuje się, że w GW algorytmy „sztucznego myślenia” są naprawdę pierwsza klasa. Przede wszystkim (inaczej niż w Syndykacie) nie macie całkowitej kontroli nad członkami zespołu. To znaczy możecie sobie w każdym momen-



cie wybrać jednego z ludzi i nim kierować, ale inni będą biegać wg własnego uznania. Jedyńm sposobem sprawowania kontroli nad oddziałem jest zestaw czterech



rozkazów. Macie je wszystkie rozpisane w instrukcji.

Każdego z żołnierzy opisuje szereg wskaźników. Oprócz standardowych, jak celność i czas reakcji, mamy także inteligencję i agresywność. Gdy weźmiemy na misję trzech kompanów z wysokim poziomem agresji i wydamy komendę „Fire at Will”, nie liczcie, że łatwo uda Wam się ich opanować. Chłopcy (lub dziewczynki) rozbiegają się we wszystkie strony, strzelając do wszystkiego, co się rusza. Radzę wypróbować w pomieszczeniu pełnym cywilów.

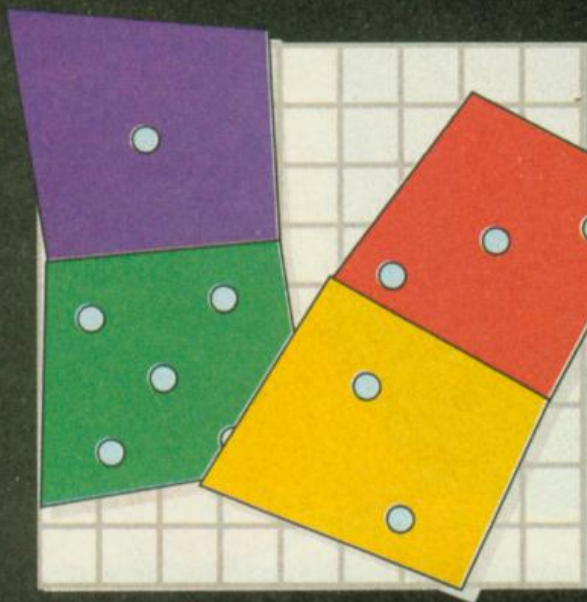
Bardziej inteligentni członkowie zespołu potrafią wybrać najlepszy cel, zamiast strzelać do czego popadnie. Musicie więc bardzo uważać przy wydawaniu rozkazów, gdyż często może się to skończyć ogólną rzezią, zamiast np. cichym przemknięciem obok strażników.

Rozdział kolejny kolejny

Wady, czyli co mi się nie podobało

Nie da się ukryć, że nasz nowy naczelnym miał rację pisząc o nierewelacyjnej grafice programu. Najgorzej prezentuje się intro. Jest co prawda niesamowicie zabawne, ale uważam, że w czasach, gdy robi się takie gry jak Wing Commander IV, można się pokusić o coś więcej niż pokazywanie na przemian dwóch zdjęć, nie najlepszej zresztą jakości.

Wszystkie FMV (Full Motion Video, jakby ktoś nie wiedział) są w low-res i wykonane są dosyć paskudnie; nie ma też ich aż tak dużo, żeby zrekomensować braki jakościowe. Grafika w misjach jest w SVGA, ale robi wra-



Teraz krótka dygresja. Ostatnio Gambler został oskarżony o propagowanie brutalności („Polietyka” nr 32), a to za sprawą niejakiego Frogga i jego (bardzo trafnego zresztą) opisu do Phantasmagorii. Drogie Matki Polki. To nie my jesteśmy brutalni, to twórcy. My jesteśmy tylko małymi, zбочonymi, psychicznymi onanistami, którzy lubią, gdy po ekranie walają się odcięte głowy i ręce. To nie nasza wina, że jesteśmy nienormalni – to geny.

żenie strasznie sztucznej. Nie znaczy to, że się nie może podobać, ale jest zdecydowanie mniej realistyczna niż w Syndykacie. Mam wrażenie, że jest to spowodowane złym doбором kolorów – trochę za jaskrawe. Dźwięk w FMV też mógłby być lepszy. Wiem, że Sound Blaster 2.0 to nie szczyt techniki XX wieku, ale jakość sampli jest ewidentnie słaba. Ogólnie: pod względem technicznym nie jest to produkt na miarę naszych czasów.

Rozdział jeszcze jeden

Zalety, czyli co mi się podobało

A podobało mi się wiele rzeczy. Bardzo ładna animacja sprite'ów, czyli postaci biegających na ekranie. Nic się nie rwie, wszyscy poruszają się bardzo płynnie (o niebo lepiej niż w Syndykacie).

Klimat w grze jest naprawdę chłodny (cool). Wiem, że niezależnie od tego, czy w grze występuje możliwość sterowania kobietami, czy nie – i tak około 90% graczy rzuci się na nią tylko po to, żeby postrzelać do DAM. Tym bardziej że jest to naprawdę wysokomiodne. Wpadnięcie do kwater mieszkalnych z trzema kumplami i przerobienie pluszowego misia wraz z właścicielką na stertę dymiących komórek jest zabawne.



A do Z kobiecych celów

czyli porady męskiej, szowinistycznej świni

- Czytajcie briefingi. Nie dość, że to kupa śmiechu – tylko wtedy możecie się zapoznać z mapą terenu, na którym będziecie przeprowadzać akcję.
- Na misje, w których macie się zachowywać cicho i nie być dostrzeżeni, nie bierzcie zbyt agresywnych żołnierzy.
- W misji z łapaniem kobiet należy schwytać 10 cywilek (?). Żołnierze nie będą uwzględniani. Dlatego zdajcie się na komputer – niech Wasi ludzie się tym zajmą. Sami zmarnujecie tylko niewielkie zasoby energii i traficie może jedną albo dwie kobiety. Szkoda zachodu.
- Jeżeli w misji zginie Squad Leader a Wy właśnie trenujecie innych SQ, przegraliście grę. Zawsze trzymajcie jednego „zapasowego” SQ.
- W późniejszych misjach nie obędzie się bez ciężkiej artylerii. Najlepiej bierzcie jakiś naprawdę duży karabin.
- Zawsze sprawdzajcie, czy wszyscy żołnierze strzelają z tego, z czego chcecie, żeby strzelali. Jeśli tego nie dopilnujecie, może Was spotkać niemiła niespodzianka.
- Rozsądnie dobierajcie żołnierzy. Jedyna możliwość awansu to branie udziału w misjach.
- Po każdej misji należy wrócić do windy. W misji „Save our Sperm” winda znajduje się w lewym dolnym rogu.

A swoją drogą, czy naprawdę ktoś myśli, że dziecko, które dziesięć godzin dziennie gra w Domo, można zdeprawować niewinnym tekścikiem o wojnie płci? Oprócz tego bardzo lubimy, gdy o nas źle piszą. Zawsze wieszamy takie artykuły na redakcyjnej szafie i wszyscy mają obowiązek przynajmniej raz dziennie je przeczytać, żebyśmy pamiętali, jacy jesteśmy paskudni.

Rozdział drugi od końca

Wymagania, czyli co mi się nie podobało

Wymagania są spore. Choć CD 2x zupełnie wystarcza, nie obędzie się bez szybkiej karty graficznej i dobrego procesora. Pentium recommended. To znaczy, dla słabszych komputerów przewidziany jest tryb VGA, ale nie nadaje się absolutnie do niczego. Po prostu, niewiele widać. W SVGA da się grać na DX4/100, ale przy większej liczbie postaci na ekranie program zaczyna wyraźnie zwalniać.

Rozdział pierwszy od końca, czyli ostatni

Nuke the females. A beer and a fight and we are all right.

Niech Wam Bóg pobłogosławi, Panowie.

Zooltar the female killer

Dystrybucja:
Digital Multimedia Group
00-855 Warszawa
ul. Grzybowska 39
tel. 620-82-99, 24-03-14



GENDER WARS

SCI 1996
Strategiczno-zręczn.
PC CD-ROM

Grafika		80%
Dźwięk		80%
Grywalność		95%
Pomysł		90%
Ogółem		90%



LEB JAK SKLEP...

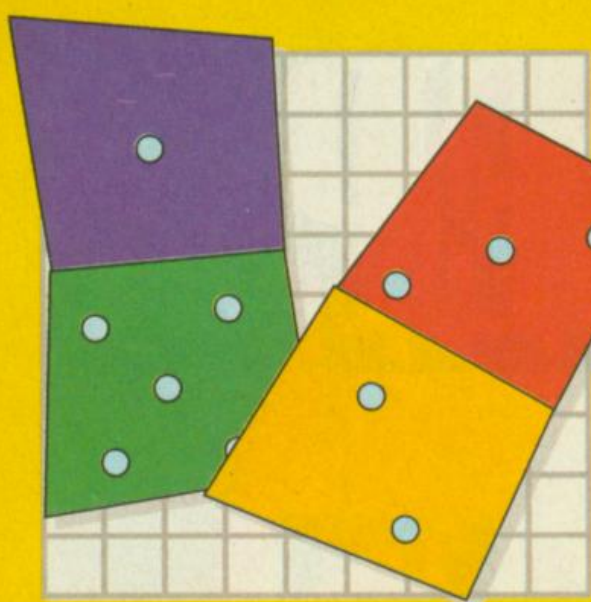


Digital Multimedia Group

00-855 WARSZAWA UL. GRZYBOWSKA 39

TEL/FAX (22) 620 82 99, 24 03 14

ŚWIAT CD-ROM



Tak naprawdę słowo „deadline” oznacza nieprzekraczalny termin i odnosić się może do różnych sytuacji (choćby do oddawania we właściwym czasie tekstów do redakcji). Nie jest to jednak gra o ciężkiej pracy i poświęceniu ludzi piszących o grach komputerowych [??? – Alx], ale porusza temat nie mniej pasjonujący. Zajmuje się specjalnymi jednostkami policji (Tacy, wiecie: twardzi, męscy faceci, wysportowani, silni, szybcy, przystojni, a nawet inteligentni. Nie to co my – komputerowe zdechlaki.) [??? – Alx], zaangażowanymi w likwidowanie terrorystów i innych przyciemniaczy. Wszystkie misje wymagają maksimum profesjonalizmu (co nieodmiennie oznacza Twój udział w takich sytuacjach, Drogi Graczu), wszystkie trzeba ukończyć nim upłynie... deadline. A deadline oznacza, że jeśli nie zmieścisz się w czasie, może dojść do np. zabicia zakładników.

Programiści z Psygnosis nie rzucają Cię od razu na głęboką wodę – pierwsza misja mogłaby być opatrzona komentarzem „tutorial”. Cała akcja jest już przygotowana i Twój udział sprowadza się do obserwacji. Możesz jednak (i to polecam) ingerować w przebieg zdarzeń, porównać swoje dokonania z wynikiem komputera oraz wprawić się w obsługę gry. Po zakończeniu misji czekają na Ciebie poważniejsze problemy. Twoja grupa może otrzymywać zlecenia, występując jako:

- **Rapid Reaction Force** – działa na terenie całych Stanów. Wkracza do akcji, gdy lokalna policja okazuje się bezsilna.
- **Metropolitan Security Force** – głównym zadaniem tej formacji jest ochrona

VIP-ów, budynków rządowych i „w szerokim zakresie” mieszkańców Waszyngtonu.

Transport Police – sprawuje pieczę nad portami lotniczymi, dworcami, pociągami, autostradami itp.

Aby rozpocząć następną misję, musisz najpierw dokończyć już zaczęta. Możesz jednak w dowolnym momencie przerwać grę i ponownie dokonać wyboru zadania (tyle tylko, że wszystko musisz zaczynać od początku). Misji nie ma wiele, ale stopień komplikacji i obfitość zdarzeń rekompensuje to w całości. Kogóż tu nie ma: terroryści, zbiegli więźniowie, fundamentaliści arabscy, zdesperowani ekologowie, psychopaci i całe mnóstwo innych sympatycznych facetów. [A redaktorzy czasopism o grach są? – Alx]

DEADLINE

AMATORSKI PRZEKŁAD TYTUŁU JAKO „MARTWA LINIA” SUGEROWAŁBY COŚ Z POGRANICZA HORRORU LUB S-F. BŁĄD - TRUPÓW GRA NIE SKĄPI, ALE W MAŁO WIDOWISKOWY SPOSÓB.

Zespół

Przeciwko nim staje Twoja grupa składająca się z 15 osób, choć do misji wolno Ci wybrać tylko osiem. Możesz obejrzeć dossier swoich ludzi, a także wyniki ich ostatnich testów. Niektórzy mają dodatkowo podane wyuczone umiejętności (walka wręcz, rozbrajanie bomb itp.), co znacznie ułatwia kompletowanie zespołu. Z własnego doświadczenia mogę powiedzieć, że najlepiej utworzyć dwie, trzy grupy, w zależności od charakteru misji. W każdej powinien znaleźć się ktoś z dużym doświadczeniem, najlepiej oficer wojska lub wywiadu.

Gdy dokonasz wyboru, musisz swą grupę wyposażać. Broni jest pod dostatkiem – duży wybór pistoletów, broni maszynowej i granatów. Dysponujesz także wyrzutnią granatów oraz

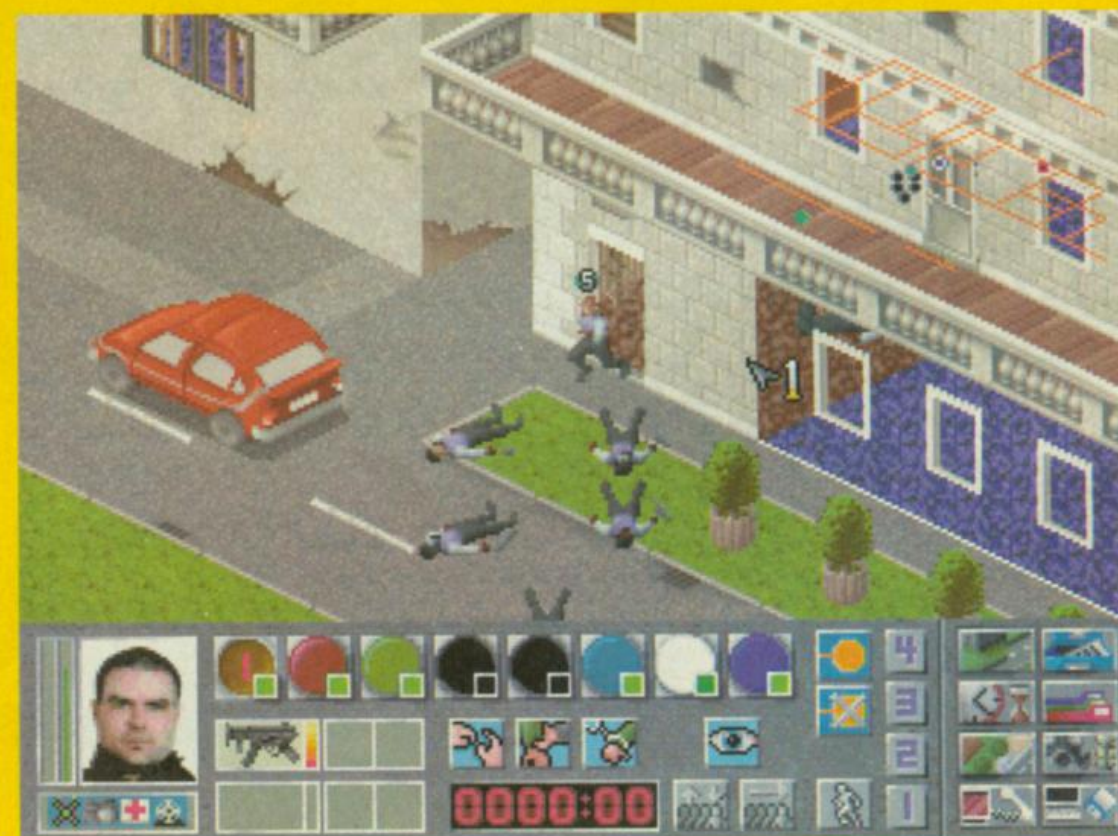


znany z każdego filmu o amerykańskiej policji, niezastąpionym Winchesterem. Z wyposażenia specjalnego warto polecić apteczkę (to oczywiste), zestaw do

bierzesz sprzętu, tym mniej będziesz go miał przy następnym zadaniu. Jeżeli uznasz, że brakuje Ci uzbrojenia, możesz zgłosić zamówienie. Zostanie zrealizowane jeszcze w czasie trwania akcji (choć czasem wypada czekać i kilkadziesiąt minut). Przydaje się to również już w trakcie trwania akcji – zdarza się, że po utracie kilku ludzi zostajesz bez niezbędnego specjalistycznego sprzętu. Czas oczekiwania można skrócić – istnieje specjalna opcja. Zamawiając broń staraj się nie szaleć: pieniądze podatników są wydawane nadzwyczaj niechętnie. Narażasz się na ostrą reprymendę i rozkaz natychmiastowego zmniejszenia zamówienia. Przekroczenie budżetu firmy jest drugim, najpoważniejszym przestępstwem po spartaczeniu akcji.

rozbrajania bomb, noktowizor i maskę przeciwgazową.

W zależności od rodzaju wykonywanej misji musisz dobrze dobrać wyposażenie – nie ma sensu obarczać ludzi niepotrzebnym złomem, a im więcej po-

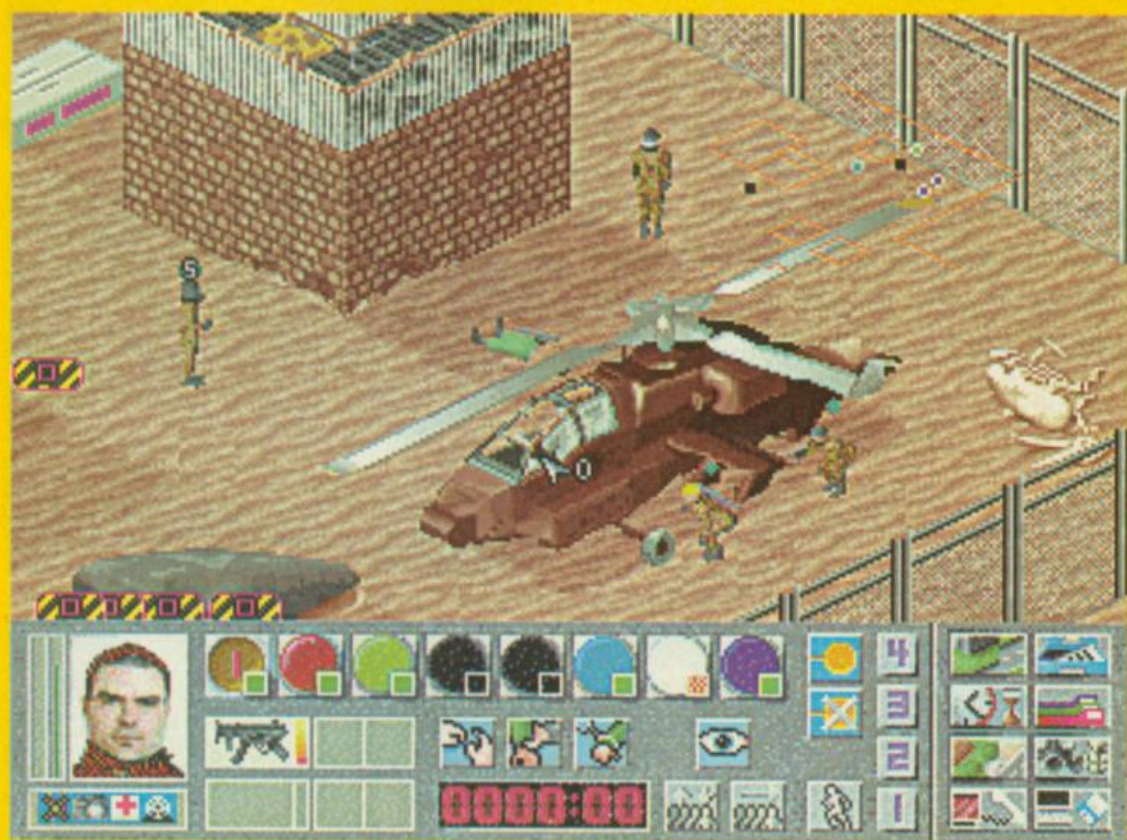


Akcja

Sterować poczynaniami swoich ludzi możesz na dwa sposoby. Pierwszym z nich jest planowanie operacji. Rysujesz wówczas trasę i określasz zadania dla każdego z osobna. Planowanie jest bardzo szczegółowe, można określić np. kierunek, który dana osoba po zatrzymaniu się będzie ubezpieczać; sposób, w jaki zbliży się do budynku (biegnąc lub czołgając się) itp. Określasz również, jak będą zachowywać się Twoi ludzie przy spotkaniu z przeciwnikiem. Możliwe są cztery rodzaje takich reakcji: pasywna, dążenie do pojmania przestępcy, wymiana ognia w

Drugi sposób, klasyczny – sterowanie ruchem Twoich ludzi na bieżąco. Ta metoda czasem ma również swoje zalety, chociażby w momencie nie przewidzianego rozwoju sytuacji, kiedy nie masz czasu na drobiazgowo planowanie (a jest zazwyczaj mniej więcej w połowie każdej misji – dopóki nie nabierzesz odpowiedniego doświadczenia).

Realizując misję staraj się pamiętać, że to nie prosta strzelanka – jesteś policjantem i powinieneś raczej łapać przestępców niż urządzać krwawe jatki (zakładnicy patrzą!). Czasem jest to jednak niemożliwe. Musisz jednak pamiętać, że najważniejsze jest życie zakładników – żaden z nich



celu zatrzymania przestępcy i wymiana ognia służąca do wyeliminowania przestępcy.

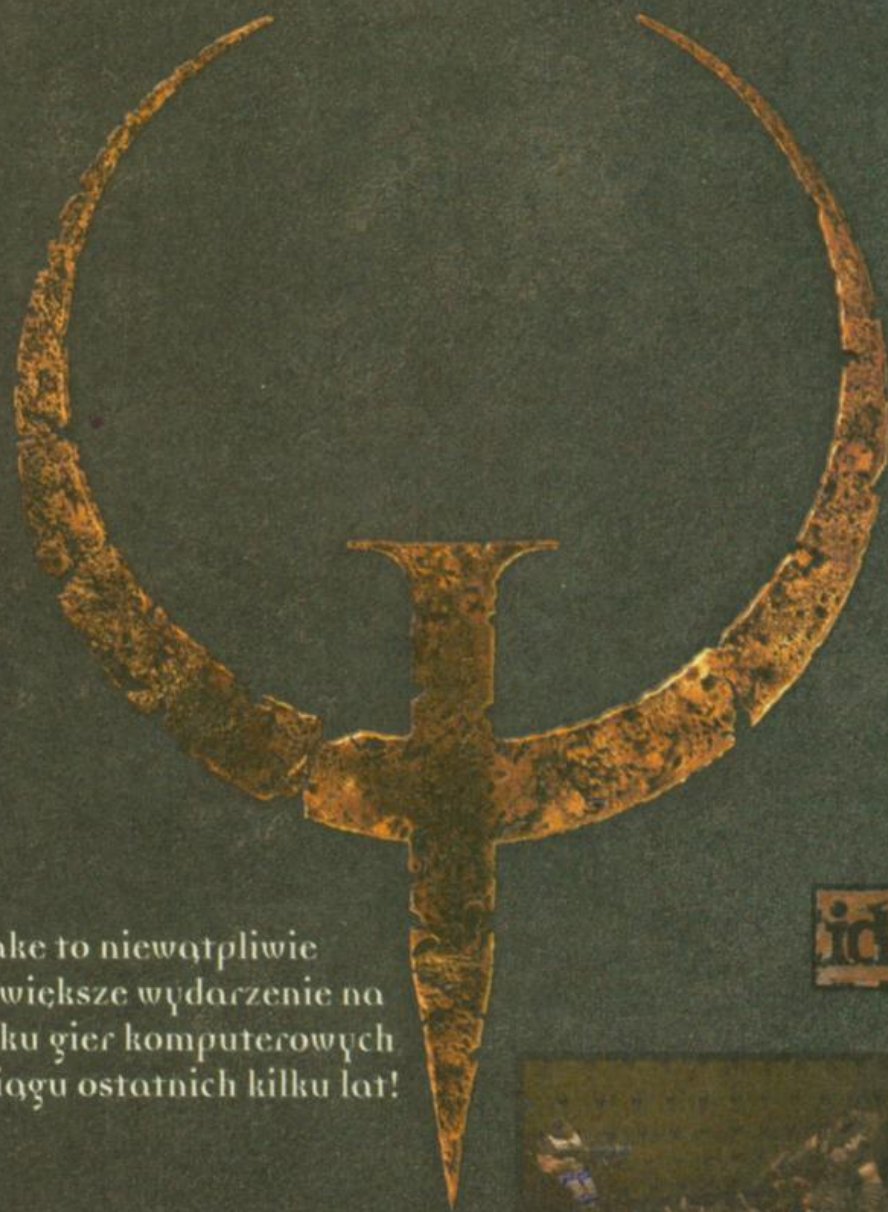
Podczas planowania korzystasz z podglądu terenu. Planowanie można przeprowadzać podczas misji w dowolnym momencie. Podstawową korzyścią takiego kierowania akcją jest to, że w trakcie ruchu oddział wykonuje jednocześnie różne zadania. A jest to sprawa najważniejsza – cała akcja dzieje się w czasie rzeczywistym i uciekający przestępca nie będzie czekał, aż po kolei ustawisz na stanowisku każdego człowieka. Dlatego też radzę dosyć szybko nauczyć się sztuki planowania akcji – jest bardzo przydatna, zresztą plany można w każdej chwili anulować lub zmieniać, stosownie do zaistniałej sytuacji.

nie ma prawa zginąć. Drugim kryterium, brany pod uwagę przy ocenie akcji, są Twoje straty. Los terrorystów najmniej obchodzi Twoich przełożonych, chyba że był między nimi ktoś potrzebny... Ocenę misji przedstawia Ci szefowa. Powtórzyć misję musisz zazwyczaj wtedy, gdy zginął któryś z zakładników, bądź poniosłeś zbyt wysokie straty w ludziach. Możesz również sprawdzić, na jaką kwotę dokonano zniszczeń w trakcie akcji oraz jaki procent budżetu formacji został użyty do zrealizowania Twoich zamówień na broń.

Po każdej akcji masz okazję przyjąć nowych członków zespołu – w ten sposób uzupełniasz straty. Lepiej jednak dbać o swoich ludzi podczas akcji. Nic nie zrekompensuje Ci doświadczenia,

QUAKE™

podróż przez piekło



quake to niewątpliwie największe wydarzenie na rynku gier komputerowych w ciągu ostatnich kilku lat!



w pierwszym dniu pobytu quake'a w naszej redakcji praca po prostu ustała. rozpoczęła się masakra! (CD Action)



„pracujemy nad grą, która zmiażdży potęgę doom'a, tak jak doom zmiażdżył potęgę wolfstein'a.”
(John Carmack, 1994 r.)



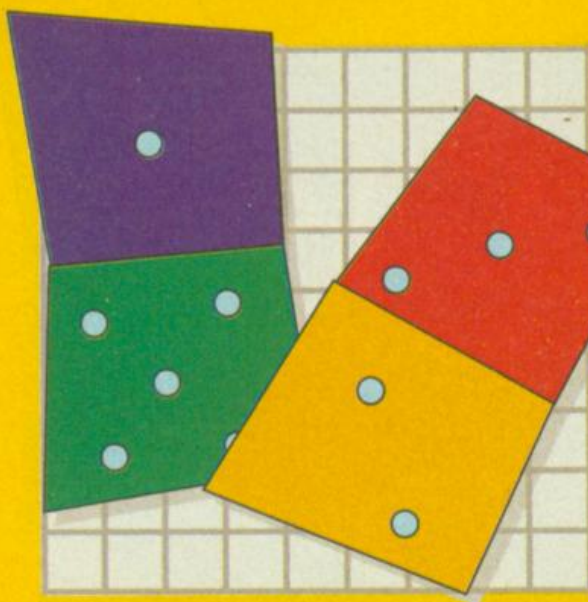
TECHLAND

63-405 SIEROSZEWICE, PARCZEW 105

TEL./FAX 064 347813

TEL. 064 348890 W. 112, 090 344857





jesz chwilę czasu na unieszkodliwienie przeciwników.

Komputerowi przeciwnicy nie są może tak błyskotliwi jak Twoi ludzie (i jak Ty sam, oczywiście), ale mogą być bardzo groźni. Przede wszystkim z żelazną konsekwencją wykorzystują wszystkie Twoje błędy: wystawianie się na strzał, niepotrzebne szarżę pojedynczego człowieka bez należytego ubezpieczenia, niedokładne rozpoznanie (pamiętaj, że wiele budynków ma kilka wyjść – powinieneś obstawić wszystkie – pogoń za uciekającymi przestępcami nie należy do bezpiecznych, a poza tym ze względu na szybkość zdarzeń jest całkowicie poza Twoją kontrolą) itp. Twoją przewagą stanowi fakt, iż dopóki coś nie wywabi ich z ukrycia, możesz spokojnie planować akcję i ustawiać swoich ludzi.

Pamiętaj jednak, że mimo maskujących strojów Twoich ludzi widać doskonale przez otwarte drzwi i okna.

Do omówienia pozostały jeszcze dwie funkcje, z których warto korzystać w czasie gry. Pierwszą z nich są raporty operacyjne i baza danych. Otrzymując meldunek sytuacyjny, możesz za-

znaczyć wybrane fragmenty bądź nazwiska, a po pewnym czasie otrzymasz pełniejsze informacje. W ten sposób poznajesz nowe szczegóły o miejscu akcji i Twoich przeciwnikach, a cała gra zyskuje na autentyczności. Drugą funkcją jest telefonowanie. Możesz zadzwonić do szefowej (wyjątkowo mało urodziwej), choć najczęściej usłyszysz od niej po-naglenie do działania. Ponadto w zależności od misji możesz dzwonić w różne inne miejsca. Niekiedy w celu zdobycia dodatkowych informacji, czasem z konieczności, aby pomyślnie ukończyć misję. Np. w misji „Murwell Family Siege” musisz najpierw porozumieć się z technikiem komputerowym, który wyłączy system alarmowy, a następnie dodzwonić się do elektryka i zamówić wyłączenie prądu w całym budynku. Tą drogą jesteś również w stanie prowadzić pertraktacje z terrorystami. Może nawet udać Ci się wynegocjowanie pewnych ustępstw (np. zwolnienie części zakładników).

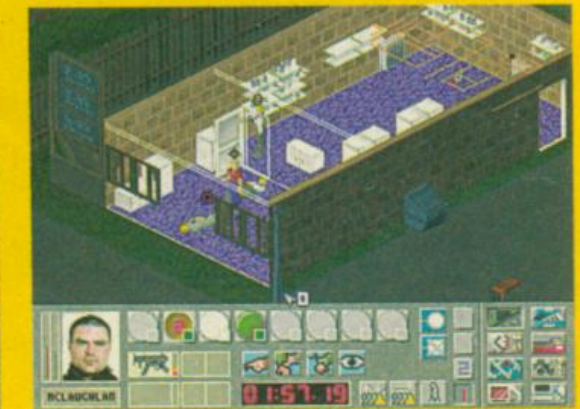
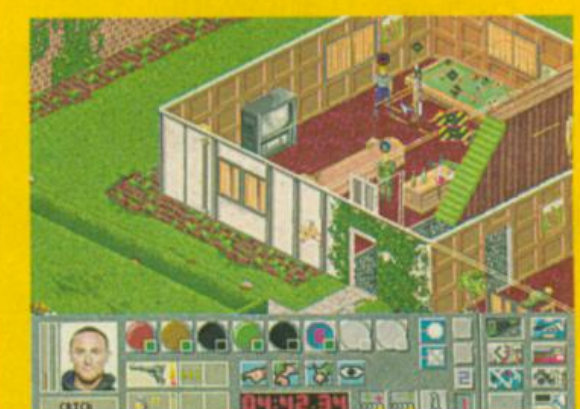
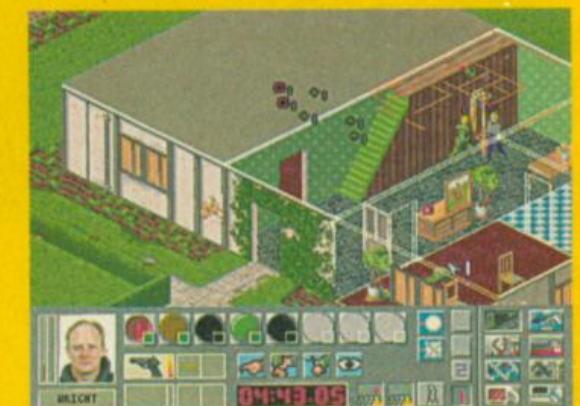
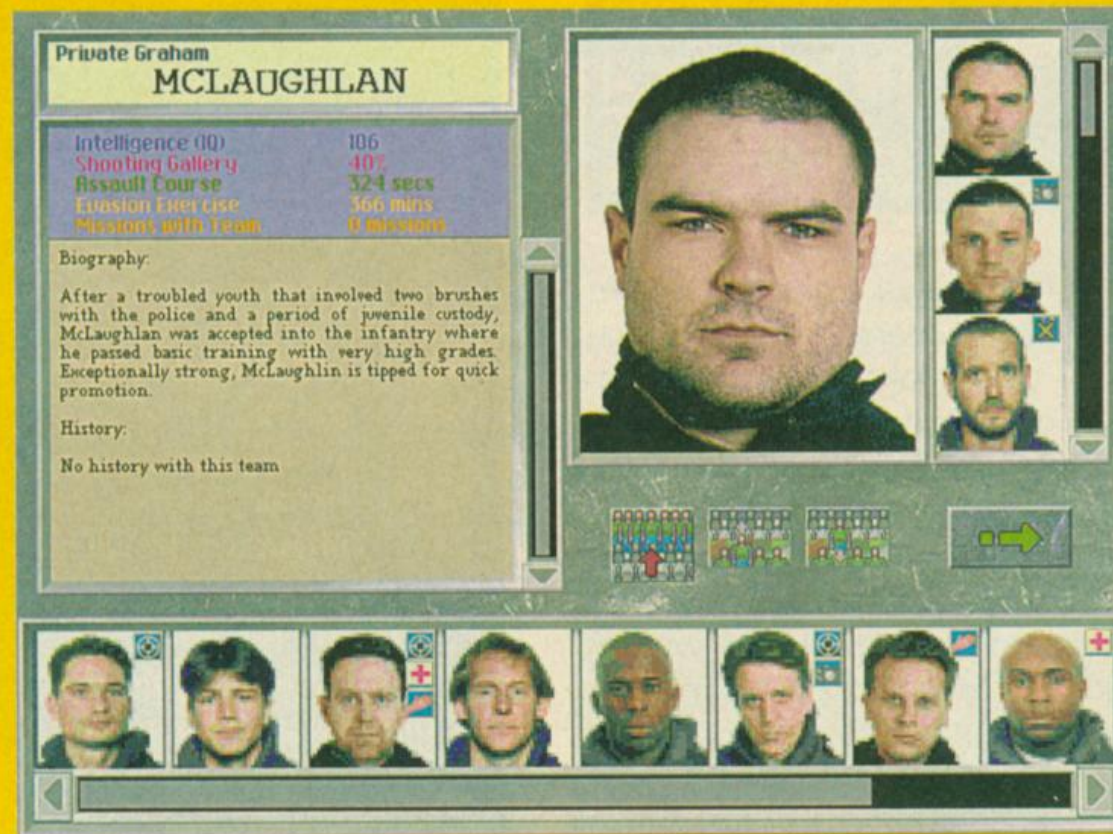
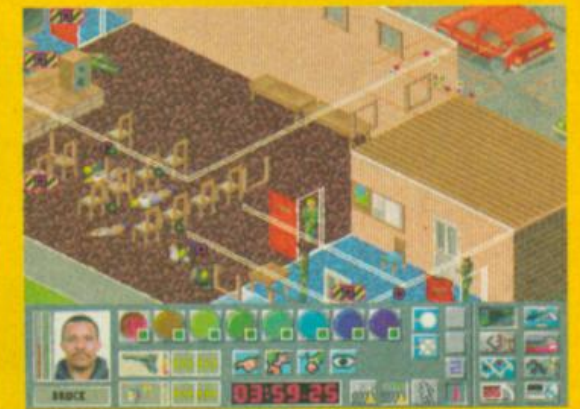
Dźwięk

Raczej średni, ale na poziomie. Najciekawsze, moim zdaniem, są

rozmowy telefoniczne, a ponieważ terroryści reprezentują różne nacje, słyszymy np. głos mówiący po angielsku z twardym rosyjskim akcentem. Dźwięk w grze nie wzbudził we mnie specjalnych emocji – po prostu przeciętny. Ochryple okrzyki, jakimi „przerzucają się” Twoi podkomendni, przywodzą raczej na myśl grupę nalogowych palaczy, chorych na raka płuc, ale może tak właśnie wyglądają uroki policyjnej pracy. Posiadaczom Gravisy spieszę do-

jakiego nabywają podczas wykonywania misji – widać to wyraźnie po wynikach testów.

Rozpoczynając misję nie wiesz nigdy, w których miejscach ukrywają się Twoi przeciwnicy. Będziesz zatem musiał sprawdzić większość budynków. Skutecznym sposobem jest zajrzenie przez okno, co – niestety – nie obywa się bez wybicia szyby. Tym samym demaskujesz jednak swą obecność, dlatego zawsze powinieneś być przygotowany na ewentualność walki. Jeżeli penetrujesz budynek, w którym drzwi są pootwierane, najprostszym sposobem jest wrzucanie przez próg granatu ogluszającego. Zakładnikom i tak nic się nie stanie, a Ty zysku-



Jak ukończyć misję Baxton Mail Train (przykład)

Na początku wybieramy ludzi i sprzęt. Do zespołu powinno wejść m.in. dwóch oficerów i jeden spec od rozbrajania bomb. Zabudowa narzuca raczej walkę na małych odległościach, a zatem preferujemy broń krótką i umiejętności walki wręcz. Po obu stronach torów stoją budynki stacyjne. W jednym z nich znajduje się dwóch terrorystów. Likwidujemy ich jako pierwszych. Ubezpieczenie osłania jedną osobę wchodzącą do budynku oraz pilnuje pozostałych dwóch wyjść. W lokomotywie ukrywa się jeszcze jeden gość, trzeba go sprzątnąć w następnej kolejności – najlepiej strzałem z daleka.

W drugim wagonie (licząc od początku składu) przetrzymywani są zakładnicy, jest tam również jeden terrorysta. Najlepiej niech tam wejdą dwie osoby i zaraz trzeba ewakuować zakładników w bezpieczne miejsce. W pierwszym wagonie znajduje się jeszcze jeden bandzior, który podczas strzelaniny może się ujawnić – musisz to uwzględnić ustawiając ubezpieczenie. Pozostali dwaj terroryści siedzą w budynku za torami po łewej stronie. Wystarczy akcja pojedynczego człowieka z jedną osobą z osłony. Na tym misja powinna się zakończyć. Bomba, o której mowa w meldunku operacyjnym, nigdy jeszcze nie pojawiła się w mojej grze – niewykluczone, że jest to tylko bluff terrorystów. Cały zespół powinien otrzymać możliwość autonomicznego działania, tzn. po wykonaniu przewidzianych planem rozkazów może dalej działać według własnego uznania. Misja ta, ze względu na stopniowe opanowywanie budynków i składu pociągu, nadaje się zarówno do drobiazgowego planowania akcji, jak również do działania żywiołowego.

nieść, iż tej karty Deadline nie lubi i współpracować z nią nie chce.

Grafika

Poza intro gra została zrealizowana w niskiej rozdzielczości, ale nie wygląda to źle. Czasem tylko postacie (zwłaszcza Twoi ludzie w panterkach) zlewają się dość skutecznie z otoczeniem. Przystępcy

są ubrani przeważnie na ciemno, zakładnicy na biało – dosyć to monotonne. Zastrzeżenia mam właściwie tylko do interfejsu gracza – jego twórca pewnie zapatrzył się w klawiaturę organową. Trzeba mieć kilka par oczu, żeby ogarnąć na raz wszystkie ikony. Wrażenie to po jakimś czasie mija, ale początkowo trudno jest skutecznie „zawiadywać” oddziałem.

Reasumując: „Deadline” wydaje mi się udanym produktem. Ciekawy pomysł i dobre wykonanie (pomijając niejaką siermiężność grafiki) sprawiają, że można przy niej swobodnie spędzić kilka dni. Misję są na tyle ciekawe, że bawiłem się bardzo dobrze. Swoją ocenę sam przyjąłem z zaskoczeniem, bo nie należę do grona wielbicieli gier o policjantach.

Piotr Lewandowski

Dystrybucja: CD Projekt
00-626 Warszawa
ul. Marszałkowska 7/3
tel./fax (0-22) 25-07-03
fax (0-2) 612-39-06

DEADLINE

Psygnosis 1995
Strategiczna
PC CD-ROM

Grafika		65%
Dźwięk		60%
Grywalność		85%
Pomysł		85%
Ogółem		80%

boomerang



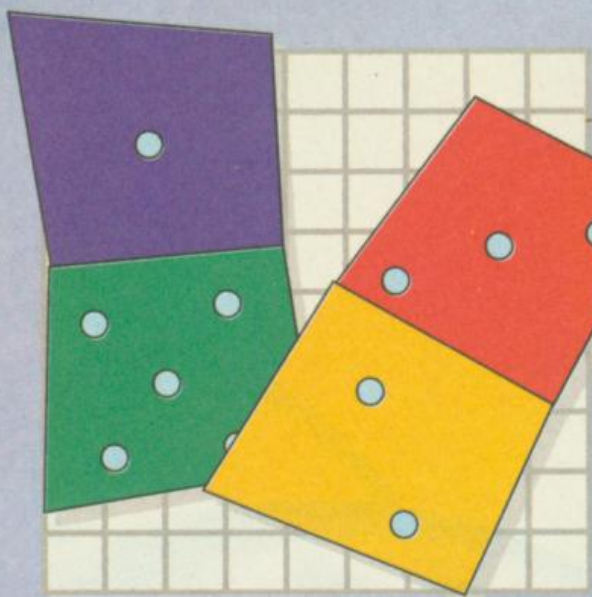
nowe
joy-pady
z gwarancją!

BECHATÓW AWEX S.C. (0-44) 32 95 23
 BIAŁYSTOK A-Z COMPUTER'S S.C. (0-85) 44 16 90
 KATOWICE F.H. BASTA S.C. (0-32) 51 77 92
 KRAKÓW MIX - ELECTRONICS (0-12) 56 48 35, 56 13 33
 KRAKÓW BIT - COMPUTER (0-12) 22 13 77
 KROSNO ODRZ. P. P. MEDAR (0-68) 83 53 88
 ŁOMIAŃKI F.H. RES A. SPODARZEWSKI tel. kom. 0-90 202 195
 OLSZTYN A. H. ALMA (0-89) 27 55 32
 OSTRÓW WLKP. ELEKTRONIK S.C. (0-64) 36 75 91
 PIASTÓW EXPORT-IMPORT M. STAWICKI (0-22) 632 64 20
 POZNAŃ HURTOWNIA R.FRANCZAK (0-61) 67 74 57
 RZESZÓW AVALON (0-17) 62 74 71 w.275
 SŁUPSK P.P.U.H. LINEAR (0-59) 44 49 99, 44 32 99
 SZCZECIN ELKOMED - IMPEESA (0-91) 33 09 44
 ŚWIDNICA STUDIO KOMPUSEROWE (0-74) 53 11 17
 TYCHY VIDEOBIT (0-3) 127 69 75



PRZEDSIĘBIORSTWO TECHNICZNO - HANDLOWE
 ŁÓDŹ, UL. WIGURY 15, TEL. (0-42) 36 59 24
 FAX (0-42) 36 84 33, TLX 885770 MATT PL

PRODUCENT JOYSTICKÓW Z GWARANCJĄ:
MATT joystick skorpion boomerang



Potem jest już jednak bardzo dobrze. Tym razem Origin, gdyż ta firma jest twórcą dzieła sygnowanego przez logo wydawnictwa Jane, nie zawiódł graczy. Wad praktycznie brak. Dla każdego coś miłego. Model lotu może być tak prymitywny jak nie był nawet w LHX lub tak realny, że liczbą czynników branych pod uwagę przewyższa nawet Apache Longbow – grę, która do tej pory dzierżyła palmę pierwszeństwa na tym polu (opis Gambler 12/95).

Gracza wita dosyć długie intro, w którym można sobie obejrzeć, jak dwa śmigłowce Apache w ciągu kilkudziesięciu sekund sprawnie przerabiają kolumnę pojazdów gąsienicowych radzieckiej produkcji na porzucane w wąwozie wraki. Owo intro od razu wykazuje wszystkie niedostatki sprzętu. Na DX4-133 dźwięk nieco się jąka, a film „chrupie”. Z jakiego powodu? Film jest w 256 kolorach, z przeplotem. Nawet filmy z gry Top Gun chodziły całkiem płynnie, a dochodziła w nich konwersja z 64 tys. kolorów i brak przeplotu!

Śmigłowiec

W z a s a - dzie program symuluje dwie wersje Apache'a – AH-64A i AH-64D. Po wszechnie używany AH-64A Apache różni się od wersji

Longbow brakiem radaru, uboższą awioniką i kokpitem. Ma tylko jeden wyświetlacz wielofunkcyjny i więcej tradycyjnych wskaźników. Nie może przenosić naprowadzanych radarowo rakiet Hellfire.

Jeśli chodzi o model lotu, AH-64D Longbow nie ma sobie równych. Jest lepszy od Apache Longbow. Bierze pod uwagę takie rzeczy, jak wpływ bliskości ziemi na skuteczność

ciałem i reaguje dużo szybciej oraz bardziej precyzyjnie. Dlatego też nawet najlepszy symulator nie oddaje choćby części bodźców, jakie wpływają na pilota, a do tego bardzo komplikuje pilotowanie.

To właśnie jest model lotu w tym programie. Może gdyby twórcy dołączali kabinę umieszczoną na systemie silowników, tak jak choćby w symulatorze Javelin, można by poradzić sobie z grą bez większych problemów.



AH-64 APACHE

Apache – dwumiejscowy, dwusilnikowy śmigłowiec bojowy w klasycznym układzie jednowirnikowym z wirnikiem ogonowym. Przeznaczony jest do niszczenia czołgów i innych pojazdów oraz celów nieruchomych, słabo opancerzonych. Kadłub, całkowicie odporny na przestrzelenia pociskami broni piechoty, jest dostosowany do przeciążeń +/- 3,5g. Kabiny strzelca i pilota osłonięto płytami pancernymi z Kevlaru. Układ zawieszenia foteli w chwili katastrofy zwiększa szansę na przeżycie załogi. Zapewnia zmniejszenie przeciążeń z 37–40g do 10–12g. Kadłub wytrzymuje pionowy upadek z prędkością 13 m/s. Czteropłatowy wirnik napędzany jest dwoma silnikami turbinowymi General Electric T-700-GE-701, o mocy 1265 kW każdy. Śmigłowiec wyposażony jest w dwa podstawowe systemy prowadzenia walki:

1. **TADS (Target Acquisition and Designation Sight)** – służący do wyszukiwania i oznaczania celu. Zawiera system FLIR (Forward Looking Infra Red) do działań nocnych, system telewizyjny wysokiej rozdzielczości do działań dziennych, dalmierz laserowy i laserowy znacznik celu, służący do naprowadzania pocisków Hellfire.
2. **PNVS (Pilot's Night Vision System)** – system zapewniający pilotowi widzenie w nocy, w paśmie podczerwieni.

Ulepszona wersja AH-64D Longbow Apache ma wiele zmian w porównaniu ze zwykłym Apache'em. Po pierwsze – „cyfrową kabinę”, czyli brak zwykłych przyrządów pokładowych. Wszystkie potrzebne dane będą wyświetlane na wielofunkcyjnych monitorach. Po drugie i najważniejsze, ma mieć zaistalowany Longbow Fire Control Radar, w kopule nad wirnikiem, służący do naprowadzania pocisków Hellfire z radarowymi głowicami. Oprócz tego może przenosić pociski Stinger.

CZY NOWY SYMULATOR
ORIGINU JEST RZECZYWISTE
NAJLEPSZY? CZY AH-64D
LONGBOW ZOSTAWIE KON-
KURENCJĘ W TYLE?

wirnika, gęstość powietrza na małych i dużych wysokościach, wiatry czy turbulencje.

Model lotu jest tak realny, że aż niemal uniemożliwia poprawne pilotowanie śmigłowca. Pilot-gracz jedynie na podstawie wskazań przyrządów i przemieszczania się obiektów „za szybą” kabiny określa, co dzieje się z maszyną. Prawdziwy pilot najdrobniejsze zmiany czuje całym



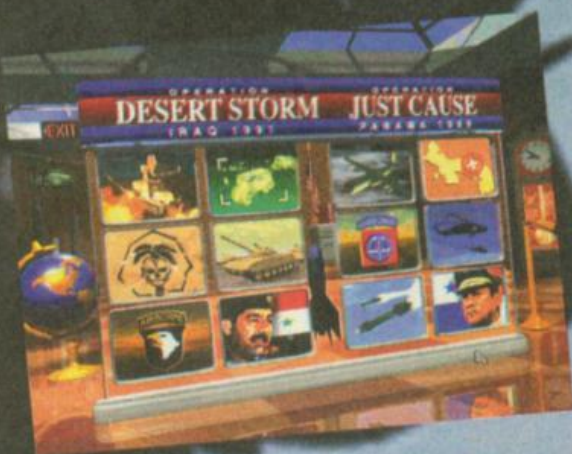
Misje

Auto-
rzy zastoso-
wali bardzo
dobry system.
Oprócz tak
standardowych
spraw, jak kampa-
nia, pojedyncze
misje i Instant Action,
można wziąć udział w
misjach historycznych z
Panamy (1989) i Opera-
cji Pustynna Burza (1991).
W misjach historycznych la-
tamy „zwykłym” AH-64A Apa-
che.

Pod pozostałymi opcjami
kryje się mnóstwo misji na kilku
olbrzymich (z punktu widzenia
śmigłowca i jego zasięgu)
teatrach działań,
podzielonych na kilka
mniejszych „map”.
Mamy więc oczywiście



GÓW 2



P a n a -
mę, Zatokę Perską i
konflikt europejski –
Ukrainę, łącznie z
granicą polsko-
ukraińską. Misje
możemy wy-
konywać w
k a ż d y c h
w a r u n -

kach atmosferycznych, o dowol-
nej porze dnia lub nocy. Należą
one do trzech rodzajów:

Search & Destroy – po pro-
stu rozwałka. Należy znaleźć
i zniszczyć zgrupowanie
pojazdów przeciwnika.
Możemy też rozwałać
wszystko, co spotka-
my. Pytanie tylko,
czy wystarczy
amunicji?

Deep Strike
– chirurgicz-

nia w czymś o wiele większym
niż Twoje zadanie.

Wsparcie

Oczywiście, jak na każdej
wojnie i w każdym w miarę do-
brym symulatorze, nie jesteś sam.
Po pierwsze – masz skrzydłowe-
go. Pozwól mu działać! Udziel po-
zwolenia na otwarcie ognia.

Oprócz tego wykorzystuj
go do atakowa-
nia celów
szczególnie
bronionych.

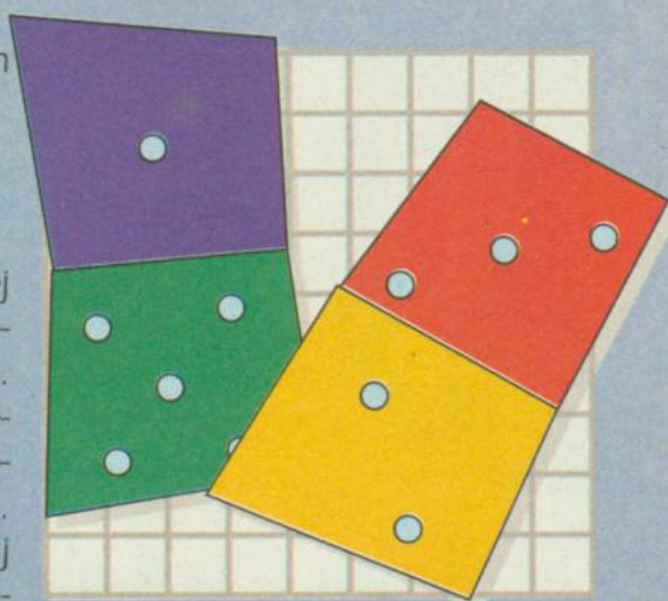
Niech fra-
jer ginie.
TY MU-
S I S Z
ŻYĆ!
P o

dru-
gie, zawsze mo-
żesz wezwać
wsparcie aryle-
ryjskie, he, he...
Salwa ciężkich
dział powinna
załatwić sprą-
wę.

O p r ó c z
tego, latając tu i
tam, spotkasz sporo
pojazdów US Army:
czołgi M1 Abrams,
Bradleye czy
opancerzone
transportery
choć M-113.

Wszyst-
ale zbyt
ma okazji
z wrogiem.
zgrupowania
zdów pancer-
nych czy bazy są
bronione przez dział-
ka przeciwlotnicze i ze-
stawy rakiet ziemia-po-
wietrze Sparrow.

Natomiast podstawą sił
powietrznych jest Apache i
transportowy Blackhawk.



Uzbrojenie Apache'a



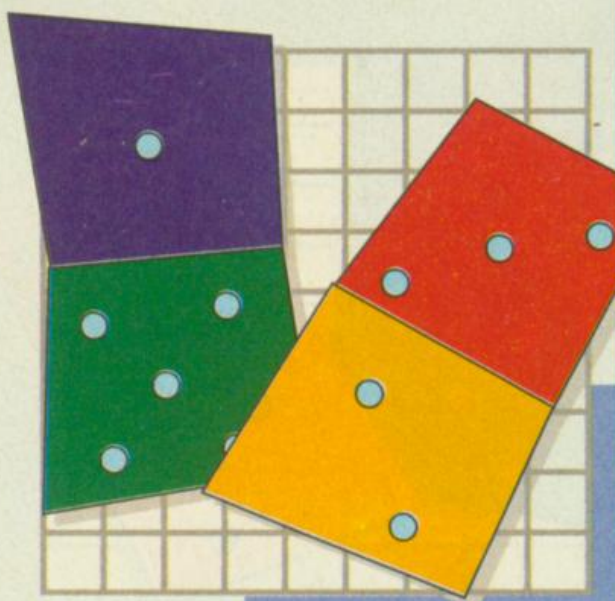
Chaingun – jednolufowe
działko kal. 30 mm. Zasięg
około 1000 metrów. Do
rozwałki wszystkiego, od
piechurów, poprzez
pojazdy opancerzone, po
budynki. Szybko się
przegrzewa – wtedy nie
można strzelać.

AGM-114 Hellfire –
istnieją dwie wersje tego
pocisku, jedna naprowa-
dzana laserem odbitym od
celu (wyposażone są w nią
zwykle Apache i wersje
Longbow) i druga,
naprowadzana radarowo
(Fire & Forget), tylko w
wyposażeniu AH-64D.
Maksymalnie 16 pocisków.

Hydra – zasobniki FFAR
(Forward Firing Air Rocket),
zawierające po 19 nie
kierowanych rakiet,
przeznaczonych do
niszczenia instalacji stałych i
celów lekko opancerzo-
nych. Do czterech zasobni-
ków.

Stinger – naprowadzany
biernie na podczerwień
pocisk klasy pow.-pow.
Zasięg około 4 km.
Prędkość zdatowania do celu
– Mach 2,2. Ponieważ ma
bardzo małą głowicę, do
zestrzelenia wrogiego
śmigłowca często potrzeb-
ne są dwa trafienia. Na
końcówkach skrzydeł
można podwiesić 4 sztuki.





Nieprzyjaciel

Ten przyjemniaczek będzie Ci umiał życie, jak tylko zdoła. Podstawowym wyposażeniem plot są samojezdne działka ZSU-23-4, bardzo niebezpieczne dla śmigłowca. Na szczęście mają dużo mniejszy zasięg niż Hellfire'y. Do tego dochodzą optycznie naprowadzane działka przeciwlotnicze, a nawet pojedynczy żołnierze (niektórzy mają ręczne wyrzutnie rakiet ziemia-powietrze).

Oprócz tego na ziemi można ujrzyć wiele różnego talatajstwa, jak czołgi T-72, transportery BRDM, BMP czy ciężarówki. Trzeba uważać, gdyż część transporterów ma również wyrzutnie SAM-ów.

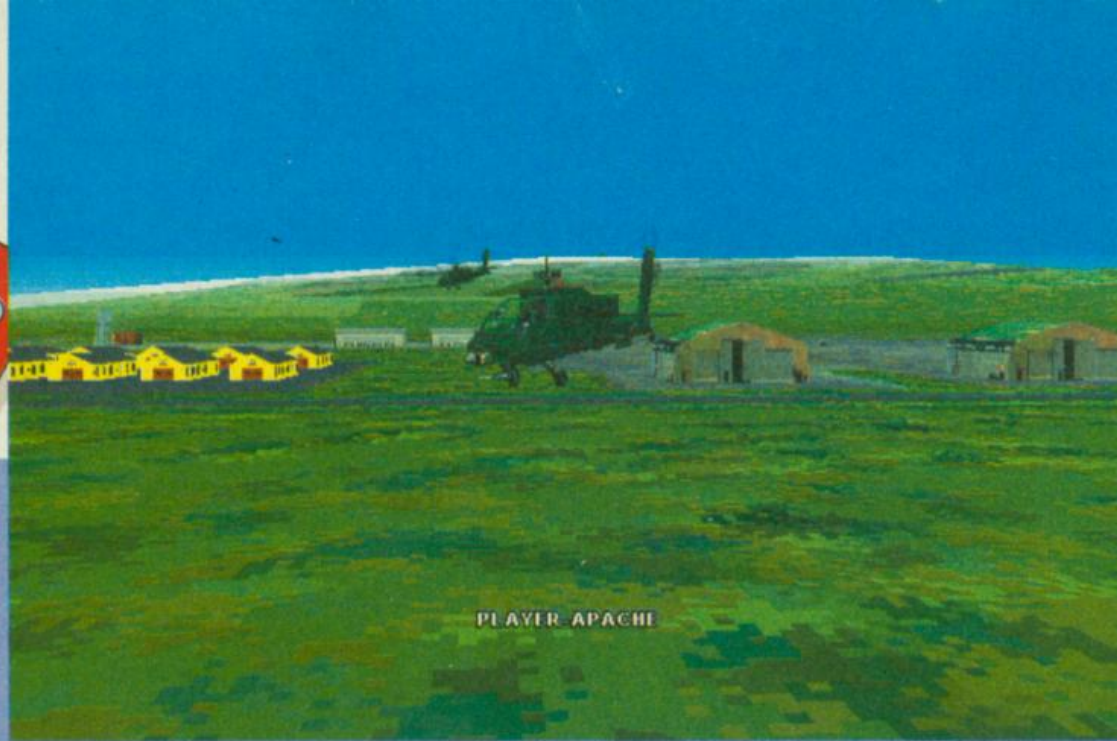
Na koniec zostawiłem to, co najgorsze, czyli ruchome wyrzutnie SAM-ów, strzegące zgrupowań pojazdów lub co ważniejszych instalacji stałych. Mamy więc tak postawowe typy, jak SA-6, SA-8 Gecko oraz nowocześniejsze zestawy SA-10, a nawet SA-16. Potworne.

Oczywiście, wszystko to wspierane jest przez śmigłowce i to nie tylko wysłużone Mi-24 Hind, ale przez najnowocześniejsze konstrukcje, np. Mi-28 Havoc.

Taktyka walki

Wroga należy trzymać jak najdalej od siebie i niszczyć zaraz po dostrzeżeniu, gdyż jeśli wpadniesz w ostrzał, raczej nie masz szans na wyjście cało. Nawet przy najmniejszym stopniu trudności, zanim oddalisz się poza zasięg środków wyrazu przeciwnika, będziesz miał tyle uszkodzeń, że może dociągniesz do linii frontu, a może nie...

Najlepiej latać nisko, szybko i jeszcze szybciej naciskać spust. I przede wszystkim, nie pchać się na teren wroga na ślepo. Tu zalecana jest daleko idąca ostrożność.



Przy planowaniu misji trzeba to zrobić tak, aby ominąć wszelkie niepotrzebne niebezpieczeństwa. Najgroźniejsze są oczywiście wyrzutnie rakiet ziemia-powietrze. Lepiej omijać je z daleka, a jeśli już musisz się do nich zbliżyć, likwiduj je Hellfire'ami z maksymalnej odległości.

Nie powinno się również niepotrzebnie przelatywać nad zgrupowaniami czołgów. Z reguły są bronione przez działka ZSU-23-4. Dlatego to one są Twoim podstawowym celem. Czołgi mogą Ci „skoczyć”, ale wszystkie środki przeciwlotnicze unieszkodliwiają najszybciej jak możesz albo omijaj z daleka.

Staraj się ograniczać tylko do niszczenia celów misji, gdyż rakiet masz mało, a samym działkiem wiele nie zwojujesz.

No i najważniejsze – tam, gdzie się da, bezwzględnie wykorzystuj rzeźbę terenu. Inaczej jesteś już ZIMNYM TRUPEM.

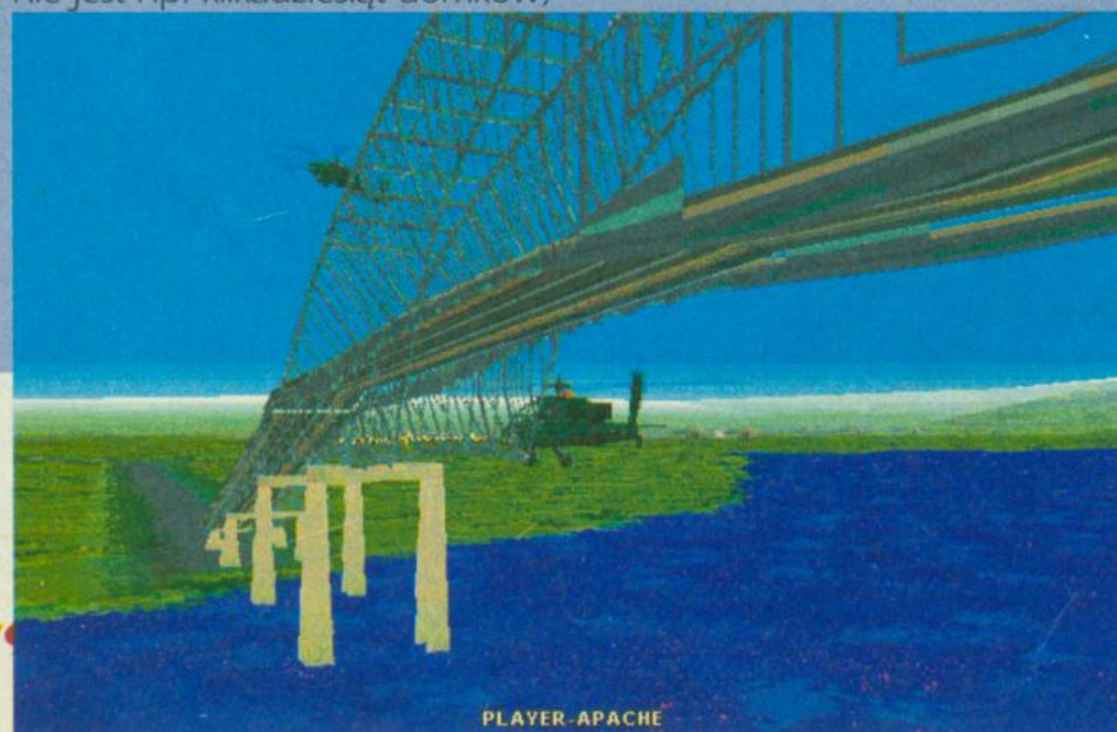
Oprawa

Grafika jest mocna. Program pracuje w rozdzielczościach 320x240 i 640x480. Cały świat został podobno stworzony na podstawie cyfrowych map US Army. Teren pokryty jest bardzo dobrymi teksturami. Uwagę szczególnie przykuwają obiekty. Niczym nadzwyczajnym w tej grze nie jest np. kilkadziesiąt domków,

tworzących jakby osiedle. Rewelacyjnie zostały przedstawione pojazdy kołowe, gąsienicowe i śmigłowce. Samolotu my nie uwidzieli... na razie... Brakuje tylko, jak w każdym symulatorze na PC, lasów. I chyba ich odtworzenie będzie zadaniem dla programistów w następnych, jeszcze doskonalszych grach.

Muzyka towarzysząca w intro i jako podkład pod Menu, to niezbyt mocny metal. Jest dobrej jakości, choć nie została zapisana na ścieżkach audio. Niestety, w trakcie odtwarzania muzyki słychać w tle trzaski i szumy, a brzmienie jest nieco metaliczne – zapewne efekt kompresji i obniżenia częstotliwości próbkowania. Pod tym względem AH-64D jest równy z Apache Longbow, u którego „efekty” były podobne.

Dźwięk też jest bardzo dobry. Zero napisów. Bez znajomości „mówionego” angielskiego nie dasz rady. Na szczęście lektorzy mówią bardzo wyraźnie. W czasie lotu prawie cały czas nawija strzelec, słychać szum odpalanych rakiet, gwizd odbijających się od



pancerza pocisków. W tle łopot wirnika. Jak w życiu.

Wymagania

Podstawą jest, jak to już stało się regułą, 486DX/2 66 MHz i 8 MB pamięci. Oczywiście do tego SVGA i dobra, stereofoniczna karta dźwiękowa. Niestety, na DX4-133 można co najwyżej „latać” w low-res i na minimalnych detalach. Aż strach pomyśleć, jak gra działa na owym „minimum wymagań”.

A teraz sprawa pamięci. Na 8 MB śmigłowce nie mają tekstur, a program w czasie gry zatrzymuje się dosyć często i dogrywa dane ze „słopfajla”. Rzeczywistość robi się coraz bardziej potworna – czas przesiąść się na Pentium 166.

Podsumowanie

AH-64D Longbow jest rewelacyjny, jeśli chodzi o model lotu. Jego mocnymi stronami są grafika i dźwięk. Szwankuje trochę odwzorowanie pola walki, które nie przypomina tego znanego z Apache Longbow.

Gra ma, jak większość symulatorów dzisiaj [i od zawsze – Alx], „zabójcze” dla polskich graczy wymagania sprzętowe. Ale mimo wszystko uważam, że należy jej się pierwsza lokata, razem z Apache Longbow. Niestety, potem jest długo, długo nic i dopiero gdzieś tam pojawiają się inne symulatory śmigłowców.

Wiktor Kozłowski

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

JANE'S AH-64D LONGBOW

Origin 1996
Symulacyjna
PC CD-ROM

Grafika		95%
Dźwięk		80%
Grywalność		75%
Pomysł		95%
Ogółem		80%

KULT™

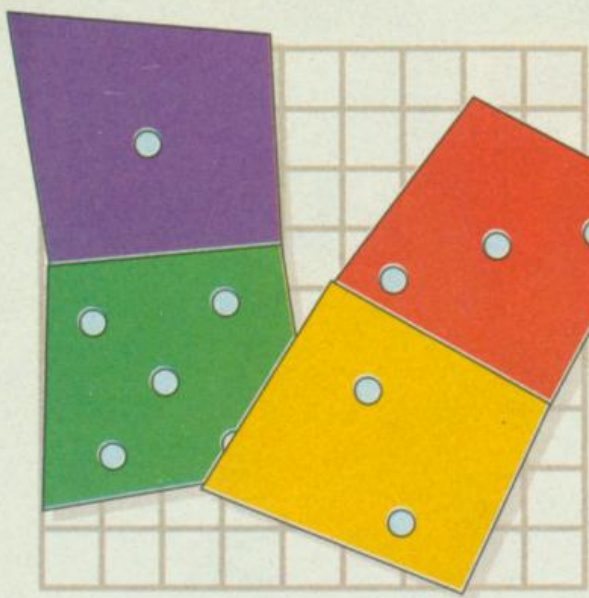
Rzeczywistość, którą znasz,
jest kłamstwem

Otoczający nas świat jest Iluzją, za którą kryje się przerażająca Rzeczywistość. Ta Iluzja utrzymuje ludzi w okowach przesądów i uniemożliwia poznanie prawdy. W grze KULT pełnisz rolę strażnika w więzieniu Iluzji. Jako Archont lub Anioł Śmierci toczysz najbardziej krwawą i potworną bitwę w dziejach ludzkości. Bitwę o przyszłość Rzeczywistości.

Gra karciana KULT jest oparta na znanej grze fabularnej pod tym samym tytułem. Zawiera 262 karty ilustrowane przez najlepszych grafików. Polska wersja już w tym roku!

Wyrwij się z okowów Iluzji i poznaj Prawdziwą Rzeczywistość...



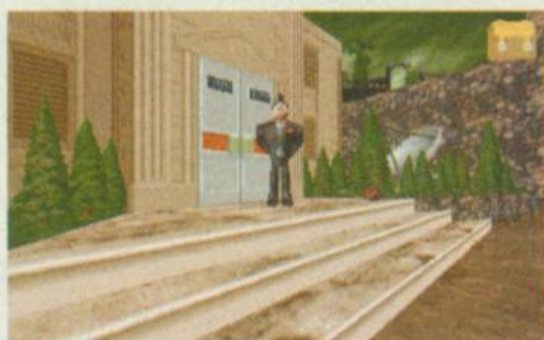


NORMALITY

nury wygląd. Wraz z miastem zmienili się jego mieszkańcy. Stali się małowolni, przygnębieni i apatyczni. Warunki, jakie zaplanowały w Neutropolis, sprzyjały powstaniu dyktatury i tak się też stało. Reżim, który uznał prezentowane przez siebie poglądy jako jedyne słuszne i normalne, opanował miasto i podporządkował sobie wszystkich mieszkańców. Stop! Nie wszystkich. Garstka buntowników nie pogodziła się z nowym ustrojem i prawami, które narzucał. Ich walka skazana była jednak na niepowodzenie aż do czasu, gdy pojawił się

Kent

Koleś zaradny, zawsze wyluzowany, oględnie mówiący, mający gdzieś panujące prawa – to właśnie nasz bohater. Jest na tyle młody, iż nie sięga pamięcią do starych, dobrych czasów,



Są gry, które zanim się ukażą, już stają się sławne. Tak niewątpliwie było z Normality firmy Gremlin. Zapowiedzi od dawna krążyły po komputerowym świecie, elektryzując wszystkich fanów przygodówek. Początkowo tytuł miał brzmieć Normality Inc., lecz z bliżej nieokreślonych powodów nazwa została skrócona. Tak więc można powiedzieć, że przygodówka ta jest sławna. Co niestety jeszcze nie oznacza, że przełomowa, ustanawiająca nowe standardy lub dystansująca konkurencyjne produkty. Moim skromnym zdaniem, to kolejny przykład gry, której wydawanie zostało zbyt przeciągnięte, by mogła wstrząsnąć światem. Ostateczną ocenę przedstawię jednak tradycyjnie na końcu tekstu. A teraz po kolei...

Normalny scenariusz

Neutropolis było kiedyś zwykłym, wesołym miastem. Kiedyś... Katastrofa zaczęła się od postępującego zanieczyszczenia. Powoli słońce świeciło coraz słabiej, aż w końcu całkiem zniknęło z nieba. Pozostał natomiast smog, który odtąd skutecznie otulał miasto, nadając mu po-



lec i tak dostrzega, że w Neutropolis dzieje się coś dziwnego. Pewnego wieczoru zostaje niespodziewanie wtrącony do więzienia o zaostrowym rygorze za gwizdanie na ulicy piosenki... Po tygodniu pobytu w tym miłym miejscu wraca do domu, z zakazem opuszczania go na czas bliżej nieokreślony. I w tym momencie rozpoczyna się Twoja przygoda.

Normalne sterowanie

A jednak nie całkiem normalne... Przede wszystkim dlatego, że w Normality poruszasz się nie



po planszach, ale w trójwymiarowym środowisku (czyli tak jak w Doomie – to wiadomość dla osób nie znających nomenklatury). Wykonanie przypomina rozwiązanie z Under a Killing Moon, choć stopień skomplikowania jest dużo mniejszy. Możesz poruszać się do przodu lub do tyłu, obracać się oraz spoglądać w górę i w dół. W porównaniu z UKM może się to wydać trochę prymitywne (tam była jeszcze zmiana poziomu poruszania, obroty głową, przesuw w bok i wiele

innych opcji), ale w zupełności wystarcza. Tak więc do obsługi ruchu bohatera służą cztery klawisze kierunkowe plus PageUp oraz PageDown.

Poruszać można się również za pomocą myszy – trzymając wciśnięty lewy klawisz, należy wykonać odpowiedni ruch. W prawym górnym rogu znajduje się ikona przedstawiająca plecak. Kliknięcie na niej prawym klawiszem myszy powoduje wyświetlenie zawartości kieszeni nasze-



go bohatera. Prawy klawisz służy również do wyświetlenia zestawu ikon, umożliwiających interakcję ze środowiskiem otaczającym bohatera. Do dyspozycji masz pięć czynności: oglądanie, rozmawianie, używanie, branie oraz otwieranie. Nie za dużo tego, ale i tak więcej niż w niektórych innych nowoczesnych przygodówkach. Widać też kolejną różnicę między UKM a Normality – w pierwszej trzeba było przełączać tryby w zależności od tego, czy chciało się chodzić czy coś zrobić; w Normality nic przełączać nie trzeba. W sumie więc może rozwiązanie byłoby lepsze, gdyby nie

normalna grafika

Tu zdania są podzielone. Jedni twierdzą, że grafika jest piękna, inni pluja na nią, ile się da. Zacznę od faktów. Grafika jest wykonana w rozdzielczości 320x400, więc do wysokiej zaliczyć jej nie można. Dla niewprawnego oka wygląda na ekranie dokładnie tak jak zwykłe 320x200. Na nikim to już dzisiaj wrażenia nie robi, wywołać może co najwyżej jęki zawodu i gwizdy. Cóż, shit happens...

Wszystkie tła oraz postacie są ręcznie rysowane i właśnie jakości tych grafik wzbudza najwięcej kontrowersji. Rzeczywiście, nie jest to może jakość obrazków z Shannary, ale nie zapominajmy, że Normality jest grą satyryczną, z bardzo silnymi elementami parodii. Całkiem usprawiedliwio-

nie są więc karykaturalne postacie lub pomieszczenia. Co tu dużo mówić. Po prostu może się podobać, może nie. Mnie nie zachwycała oprawa graficzna gry, nie sądzę jednak, żeby był to jakiś specjalny niewypał.

Jak gra gra?

Ano, całkiem przyjemnie. Podobnie jak grafika, muzyka jest mocno klimatyczna, trochę zwariowana. Słowem, pasuje do reszty elementów składających się na Normality. Głosy podłożone są poprawnie, wyświetlane są też podpisy. Podczas konwersacji gracz może wybrać interesujący go temat rozmowy spośród kilku dostępnych. W Normality rozmawia się od czasu do czasu, rzadko jednak rozmowy mają wpływ na rozwój akcji. Przeważnie gada się po to, by dowiedzieć się czegoś więcej na temat otaczającego świata. Normality nie należy do gier, w których każda napotkana postać ma bardzo ważny przedmiot i za nic w świecie nie chce się z nim rozstać. I całe szczęście...

Przedmioty

występują w umiarkowanych ilościach. O dziwo, ich wykorzystanie jest w miarę sensowne (kto by się tego spodziewał w tak zwariowanej grze?). Przeważnie niesiesz ze sobą około sześciu, siedmiu rzeczy. Czasami trzeba je łączyć ze sobą, by uzyskać zamierzony efekt.

Teren

W Normality jest bardzo mało lokacji – około dziesięciu. Obejmują jednak spory teren, po którym można się poruszać. Pamiętaj, w tej grze nie ma podziału na plansze. Przemierzasz się z miejsca na miejsce, korzystając z mapy (klawisz M). Wystarczy kliknąć na miejscu, w którym chcesz się znaleźć i już tam jesteś. Z dwoma zastrzeżeniami. Po pierwsze, na początku musisz się wydostać z mieszkania. Po drugie, nie wszystkie lokacje od razu znasz – niektóre pojawiają się dopiero po

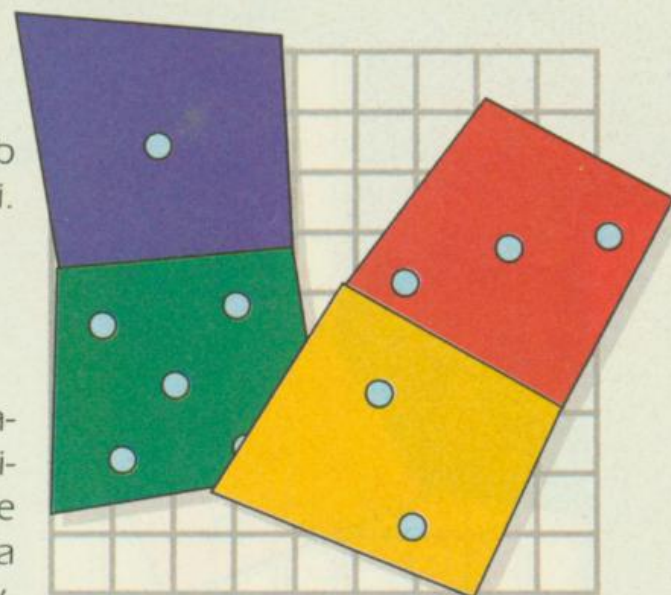
rozmowie z jakąś postacią lub po wykonaniu jakiejś czynności.

Kilka dodatkowych informacji

Gra ma wbudowany autosave (możesz ustawić, co ile minut następuje automatyczne nagranie). Klawisz F9 pozwala zapisać grę, F10 służy do wczytywania wcześniej zapisanego stanu. I jeszcze jedno. Jeżeli masz powolny komputer, lepiej nie bierz się za Normality – możesz dostać apopleksji, chodząc z prędkością ślimaka.

Normalna przygodówka

Czas wreszcie na małe podsumowanie. Jak już powiedziałem, przełomu nie ma. Nie ma sensacji, szału, mdlejących małowiat i tym podobnych objawów. A co jest? Ot, kolejna przygodówka, z dosyć ciekawym scenariuszem, średnią oprawą i umiarkowaną dozą dobrego humoru.



Wykonana przyzwoicie, nie mająca jednak siły przebicia. Nie powiem, że to zła gra. Sądząc jednak po butnych zapowiedziach, powinna być znacznie lepsza.




Frogger








PS Pełne rozwiązanie w Tete na str. 46

Dystrybucja:

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



NORMALITY
Gremlin Interactive 1996
Przygodowa
PC CD-ROM

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

Betacom ul. Broniewskiego 59A
01-865 Warszawa
tel./fax. 633-33-36
— 9 linii telefonicznych —
Dodzwonisz się bez trudu

NOWY KOMPUTER

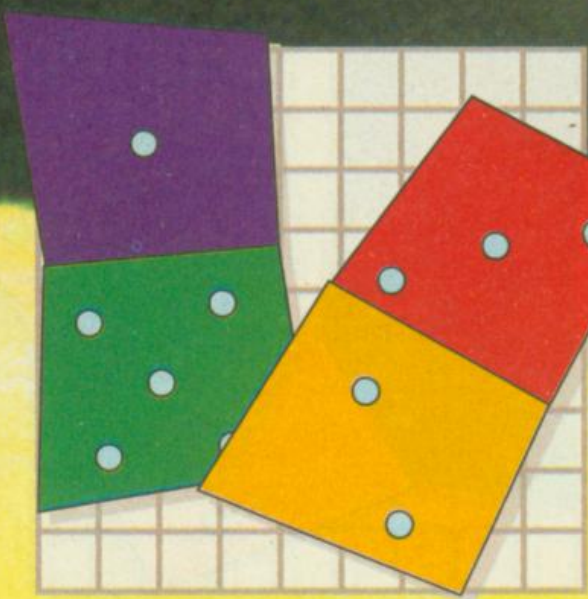
134zł!

w 24 ratach

pentium 100MHz
PROCESSOR
HDD 850MB 8Mb RAM
CD ROM x8 Sound 16bit

SVGA color 14"

UWAGA
Cena 2600 zł +VAT. Cena z dnia 5.09.1996. może ulec zmianie. Pierwsz wpłata 30% wartości sprzętu. Możliwe różne konfiguracje sprzętu
Zapraszamy od poniedziałku, do piątku w godz. 9.00-17.00 sobota 9.00-14.00



nia. Rozgrywamy w niejereg dobrze przygotowanych scenariuszy, każdy kolejny na wyższym poziomie trudności.

Początki

Najpierw należy zbudować chatkę drwala, a nawet dwie. Najlepiej umieścić je w pobliżu lasu. Im krótsza droga, tym wydajniejsza praca i lepsze efekty. Potem przychodzi kolej na tartak. W pobliżu skał warto umieścić kamieniarza. Teraz mamy zapewnione stałe dostawy materiałów budowlanych.

Ubytku skałek nie jesteśmy w stanie niczym zrekompensować. Inaczej ma się sprawa z lasami. Równowagę ekologiczną zapewni nam leśnik.

Jeżeli teren obfituje w zwierzynę, warto wybudować domek myśliwego.

Każdy budynek ma określoną wydajność [5]. Jest to istotna wartość. Jeżeli jest niska, warto sprawdzić, jakie są przyczyny takiej sytuacji i starać się im zaradzić lub, po prostu, wyburzyć nieopłacalny budynek.

Teraz pora na zwiadowców. Co znajduje się za granicami naszego terenu? W którym kierunku mamy zwrócić ekspansję? Obszar znajdujący się pod naszą władzą powiększamy przez

Pomysł stary jak świat: osadnicy, rozwój kolonii, wrogo nastawieni tubylcy... Settlers II, w stosunku do pierwowzoru, zawiera raczej niewielkie zmiany. Ponieważ mamy erę płyt kompaktowych, poprawiona została grafika i dźwięk, np. budynki innych nacji różnią się między sobą wyglądem. Lepiej zaprojektowano scenariusze, dodano trochę nowych budynków...

Do dyspozycji mamy pojedyncze misje: 18 gotowych map. Możemy wybrać dowolne narodowości, swoich sprzymierzeńców i przeciwników, np. ustalając, że każdy walczy z każdym, co czyni grę znacznie ostrzejszą, a przez to ciekawszą. Wreszcie możemy określić cele scenariusza! Niestety, choć minimalne wymagania gry wynoszą 8 MB RAM, to niektóre misje wymagają większej pamięci.

Najciekawszą częścią gry jest niewątpliwie kampa-



THE SETTLERS II

THE SETTLERS II - VENI VIDI VICI TO KONTYNUACJA POPULARNEJ GRY Z 1993 ROKU.

budowę budynków militarnych. Po każdym rozszerzeniu terenu warto ponownie wysłać zwiadowców.

Rozwój

Celem ekspansji terytorialnej jest dotarcie do rejonów pagórkowatych lub górzystych. Tylko tam możemy uzyskać surowce mineralne. Same kamienie i drewno nie wystarczą.

Zanim rozpoczniemy budowę kopalnie, warto pomyśleć o przygotowaniu żywności dla górników. Tylko dobrze zaopatrzone w prowiant kopalnie będą prawidłowo funkcjonować. Dlatego trzeba wcześniej rozpocząć budowę farm: uprawę zboża i hodowlę tui.

Przy okazji warto wykorzystać jedyny „minerał” dostępny w terenie równinym - wodę. Musimy wybudować studnie.

Potem przychodzi kolej na rozwój przemysłu przetwórstwa żywności. Rozpoczynamy od budowy młyna, potem piekarni i rzeźni. Browar pomoże podnieść morale naszych żołnierzy...

Aby poprawić dystrybucję towarów można pomyśleć o rozwoju transportu i wybudować siedzibę hodowcy osłów.

Gdy na naszym terenie znajdują się góry, wysyłamy tam natychmiast geologów.

Przygotowania

Mamy już kopalnie. Granit pozwala nam stawiać nowe budynki, żelazo to surowiec do produkcji narzędzi i broni, złoto - podstawa szkolenia żołnierzy. Węgiel jest potrzebny we

wszystkich etapach procesu przetwarzania metali.

Teoretycznie najwięcej żywności jest przeznaczona na potrzeby kopalni złota. W rzeczywistości



istotne jest to, jak oddalone są kopalnie od ośrodków przemysłu spożywczego. Jeżeli np. najdalej znajduje się kopalnia granitu, to przy domyślnym, przygotowanym przez programistów, rozporządzeniu żywnością praktycznie nie będzie ona funkcjonować.

Wydobycie surowców odbywa się nie tylko z pola, na którym stoi kopalnia, ale i z przylegających do niego. Dlatego po wyeksploatowaniu kopalni musimy przeprowadzić ponowne badania geologiczne.

Oczywiście, same surowce nie wystarczą. Musimy postawić budynki wytapiające żelazo, producentów narzędzi i broni oraz ziołnika.

Ponieważ kolonia rozwija się i zajmuje coraz większe tereny, konieczna jest budowa składów. Umożliwią one szybsze dotarcie surowców lub specjalistów do terenów odległych od kwatery głównej. Możemy regulować przepływ materiałów, wydając rozkazy wyniesienia ze składu lub nieprzyjmowania nowych produktów.

Starcie

Do tego czasu zapewne spotkaliśmy już tubylców.



Pierwszy etap rozwoju militarnego to budowa w pobliżu kwatery głównej zwykłych baraków dla żołnierzy. Daje to możliwość szybkiej ekspansji. Im dalej od centrum, tym potężniejsze powinny być budowle. Lepiej jednak nie przesadzać.

Duże budynki to lepsza ochrona z jednej strony i

większa możliwość ataku z drugiej. Jednak warto pamiętać, że wymagają one także większej liczby żołnierzy. Fortece warto budować tylko w rzadkich przypadkach – najlepiej w drugiej linii za granicą. Pozwoli to na wyszkolenie dużej grupy żołnierzy. Potem przychodzi pora na atak.

Warto, o ile mamy taką możliwość, zniszczyć kwaterę główną przeciwnika oraz jego magazyny.

Doskonałą, choć powolną i czasochłonną, techniką niszczenia wroga jest budowanie katapult w pobliżu wojskowych budynków przeciwnika. Jeden strzał zabija jednego żołnierza – gdy zginą wszyscy, budynek jest wyburzany. Ciekawostką jest fakt, że komputer nie traktuje takiej działalności jako rozpoczę-



cia wojny! Można więc spokojnie, kawałek po kawałku, zdobywać kolejne, należące do niego obszary.

Finale

nie oznacza zniszczenia wszystkich sił przeciwnika. Należy tylko odszukać bramę do kolejnego poziomu. Potem przejąć lub wybudować budynek wojskowy, który pozwoli zapanować nad terenem, na którym brama się znajduje.

Wyspy

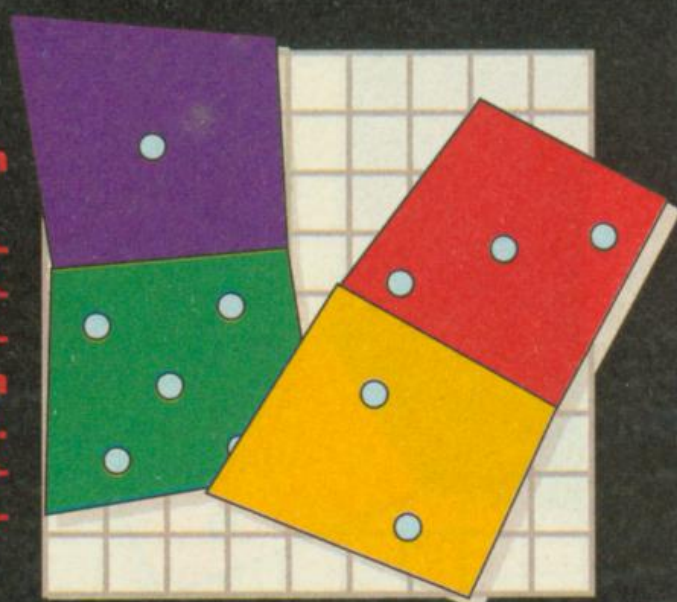
Gdy akcja gry toczy się na archipelagu należy postępować podobnie, jak w przypadku zwykłego, pojedynczego kontynentu. Jedy-
na różnica polega na konieczności rozwoju sił mor-

skich i zakładaniu nowych kolonii.

Niestety, statki są najczęściej koszmarnie ślamazarne. Owszem, potrafią przewieźć za jednym zamachem cały las lub górę kamieni. Najczęściej jednak transportują kilka monet lub... powietrze.

Kontrola,

a raczej jej brak, jest, moim zdaniem, największą wadą gry. Nie możemy w pełni kontrolować żołnierzy, np. na tyłach nie można wymieścić generałów na szeregowców. Jedynym ustępstwem jest możliwość stworzenia rezerwy w kwaterze głównej. Lepiej jednak nie dopuścić przeciwnika w jej pobliże niż potrzebować



tych „sił ostatniej szansy”. Jeszcze gorzej jest ze statkami.

Wszystko to wydłuża znacznie czas rozgrywki i „ubezłasnowolnia” gracza. Tracimy wiele czasu na bezproduktywne czekanie, co jest, po prostu, nudne...

W wypadku Settlers II trudno mówić o jakichś rewolucyjnych zmianach. Jednak niezła grywalność oraz tak rzadkie w grach strategicznych poczucie humoru tworzą dobrą „wersję rozwojową” starej gry. Każdy, kto lubił starych Settlersów, nie będzie zawiedziony. Kto nie grał, powinien spróbować. Komu nie spodobała się poprzednia wersja, tą też nie będzie zachwycony.

Jacek Ilczuk

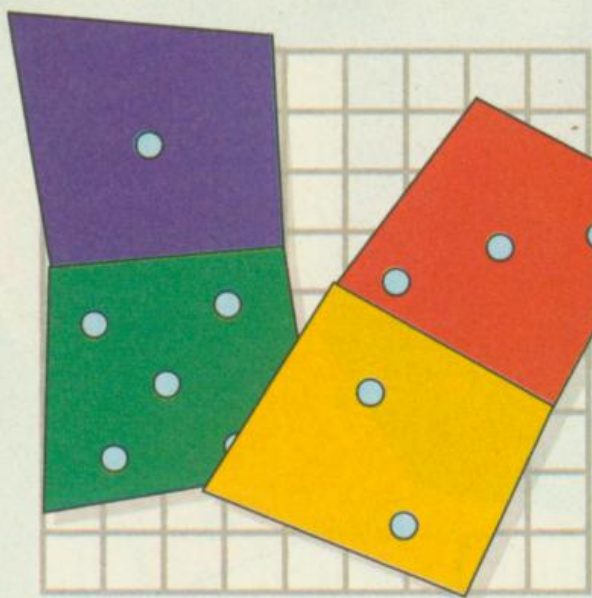
Wymagania sprzętowe:
486DX2/66, 8 MB RAM,
SVGA (VESA), CD-ROM,
mysz, w przypadku gry w
dwie osoby – 2 myszy
(COM1 i COM2)!



THE SETTLERS II

Blue Byte 1996
Strategiczna
PC CD-ROM

Grafika		85%
Dźwięk		80%
Grywalność		70%
Pomysł		55%
Ogółem		75%



Miał to być rutynowy lot badawczy na planetę Yuma. Standardowe analizy i testy, siedem dni strasznej nudy w towarzystwie metalicznego głosu komputera pokładowego. Okazało się jednak, że dla Psapha, członka „Planet Suryeyor” tydzień ten stał się jednym z najbardziej pracowitych w jego życiu.

W stateczek coś łupnęło, tak że wszystko w nim się popsuło. Psaph nie panując nad sterami, pchany nieodpartą siłą grawitacji, pędził coraz szybciej w dół. Planeta Yuma przywitała go niezwykle „widowiskowo”, błyskami prześlicznych wybuchów, snopami iskier i subtelnie unoszącym



się nad wrakiem statku dymem. Psaph z wrażenia aż stracił przytomność. Ocułił go dość osobliwie wyglądający gość o imieniu Gaan. Psaph miał niejasne uczucie, że jego kłopoty dopiero się zaczynają. W miarę rozwoju akcji dowiedział się, że plemię Gaana jest nieustannie nękanie przez dobrze rozwiniętą i bardzo agresywną rasę Dag. Jednak tylko oni na całym Yuma posiadali statek, którym mógł opuścić planetę. Jedyнным sposobem na zdobycie go było włączenie się do walki przeciwko siłom Dagów.

Stare pomysły, nowa jakość?

Alien Odyssey to mix kilku sprawdzonych pomysłów. Z wyglądu podobna do Bioforge, fabułę ma prostą, pozbawioną łamiągłówek i nadmiernej liczby przedmiotów do znalezienia. Trzeba strzelać, dbać, by mieć czym otworzyć kolejne przejścia i uzupełniać zdrowie (Doom?). Można też polatać skuterem rodem z gwiazdnych wojen i przeciskać się przez ciasne korytarze z brawurą podobną do tej, którą zaprezentował Luke Skywalker podczas niszczenia gwiazdy śmierci.

I co najciekawsze, mix ten jest całkiem udany! Gra wciąga, bawi, tworzy klimat tajemniczości. Ciemne, estetyczne pomieszczenia z dużą liczbą rucho-



mych detali i tajemnicze dźwięki wpływają na wyobraźnię. Sterowanie bohaterem za pomocą klawiatury wprowadza element zręcznościowy, nie ma tu nudy ani statyczności charakterystycznej dla Druida czy Chronicles of the Sword.

Przeciwnicy występują w rozmaitych formach. Jest wiele typów robotów i każdy z nich ma inne wartości bojowe. Ponadto spotykamy kilka rodzajów min, stacjonarne działka na fotokomórkę, kałuże szkodliwego kwasu i całą masę innych niebezpieczeństw. Całość urozmaicona jest wieloma dynamicznymi animacjami, których liczba zachowuje proporcje odpowiednie dla gry przygodowej.

Wymagania sprzętowe Alien Odyssey nie są wygórowane, co też należy zaliczyć do zalet gry – 486DX-33 to aż nadto.



Produkcja ta nie jest oczywiście bezbłędna. Moim zdaniem Psaph ma dość ubogi repertuar komentarzy, po jakimś czasie zaczyna wkurzać ciągle „Ha, Ha”... albo „Gotha you son-of-the-bitch”. Trasa „symulatora” lotu, choć bardzo atrakcyjnego, jest trochę przydługa. Niska rozdzielczość gry w dzisiejszych czasach też nie jest zaletą. To



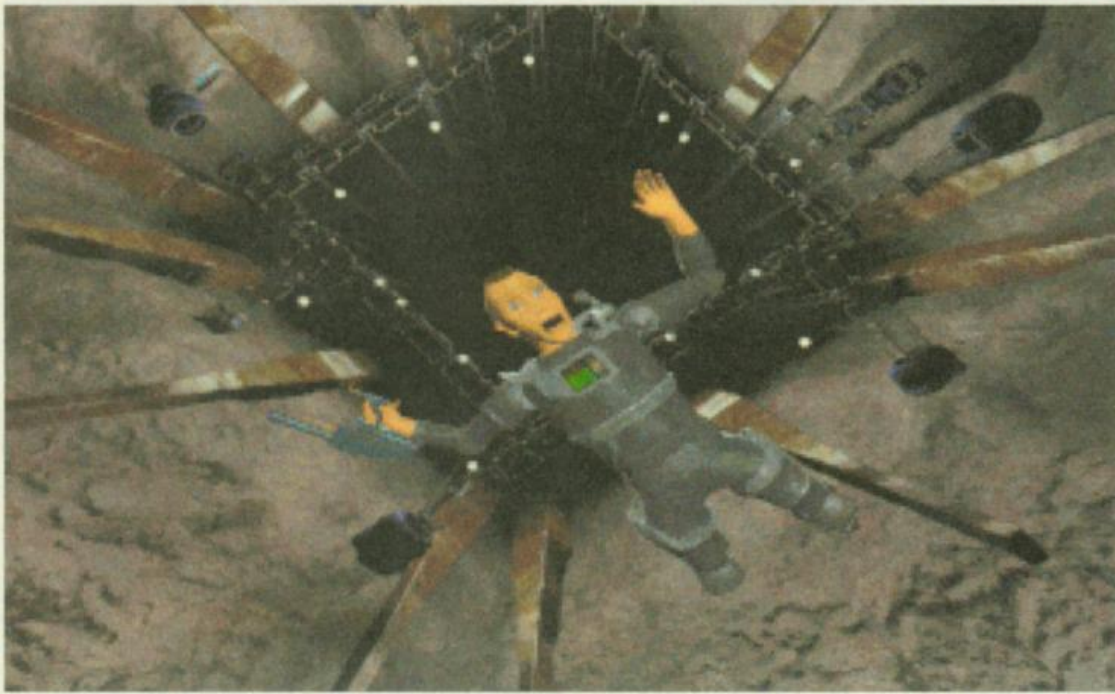
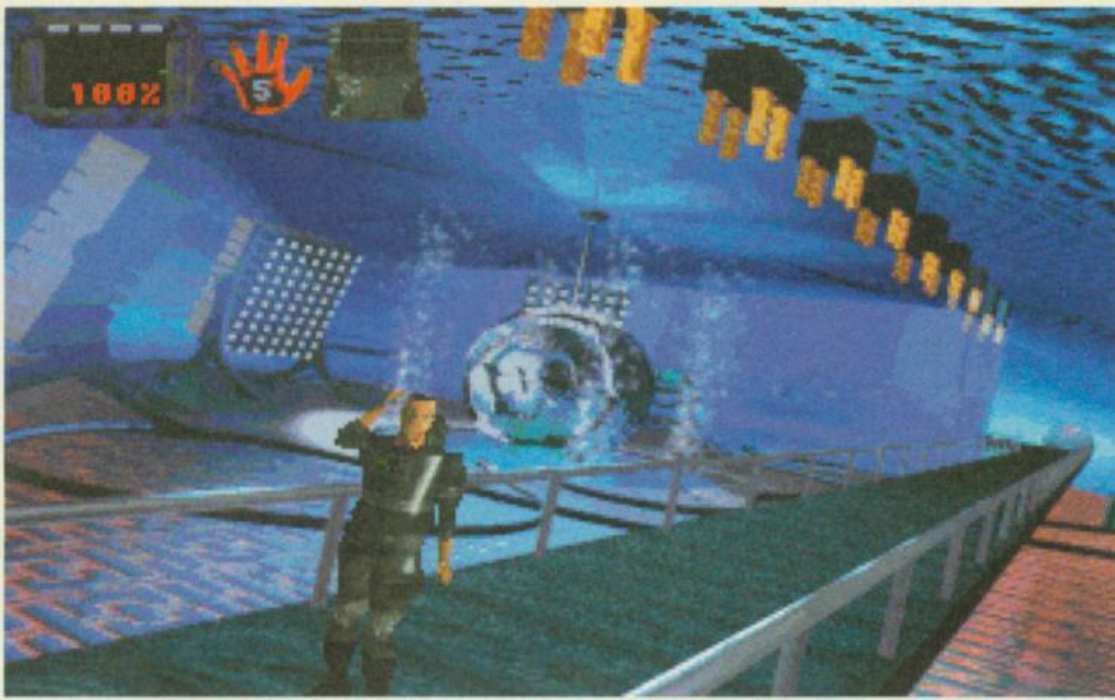
W czasie podróży skuterem strzelaj do wrogich robotów (niebiescy), uważając na swego wybawiciela (brązowy, z uszami jak ryś). Granaty rzucające w Twój pojazd zestrzel.

Na ścianie korytarza pierwszej bazy znajdziesz komputer. Użyj go, a będziesz się mógł zapoznać z katalogiem blaszanych wyrobów militarnych i mapą okolicznych korytarzy. Zeskocz na niższy poziom i zestrzel wentylator, zanim Cię posięka. Następny wiatrak przeskocz. Drzwi otwórz za pomocą drugiego komputera. Przykucając, przejdź do następnego pomieszczenia. Strzel kilka razy w panel generatora – gdy wybuchnie, skocz w powstałą dziurę. Przy drugich drzwiach jest fotokomórka (potem też się zdarzają), rozwal ją. Za trzecimi drzwiami jest apteczka. Strzel w nią i wejdź w to, co wypadło. Pójdź w lewo. Gdy załatwisz robota, podnieś jego rękę. Zjedź windą, za drugimi drzwiami. Użyj komputera, żeby naładować swój blaster, a potem poćwicz strzelanie do beczek. Idź na górę i tym razem skręć w prawo. Znowu komputer – otwórz, co się da. Idź tam, gdzie znalazłeś rękę. Rozwal „secret” po prawej i idź dalej do windy.

W ogromnej hali odszukaj komputer. Otwórz most energetyczny i dokonaj „naprawy” chodnika. Za mostem i żółtymi drzwiami, bawiąc się w zajęczka, omiń działka i weź cartridge. Pochodź

po pokoju obok, aż zamiga symbol „Cartridge” w lewym, górnym rogu ekranu. Wtedy naciśnij „a” i wystukaj sekwencje kodu otwierającego przejście. Włącz światło w widzianym pomieszczeniu (przedostatnia opcja w komputerze) i wróć do wielkiej sali. Stamtąd zjedź drugą windą i idź do pomieszczenia obok. Oczyszczyć sobie drogę do tamtejszego komputera i weź następny cartridge. Obejrzyj komputer, znajdziesz otwieracz do sześciokątnych drzwi z żółtą obwódką – nie zadziała, ale DOBRZE ZAPAMIĘTAJ TO MIEJSCE. Wróć na górę i idź na zjeżdżalnię.

Przez salę z trzema działkami dojdź do wielkiego złomu, okrążanego przez dwie miny. Jest tam winda i okrągłe wejście – przejdź przez nie i idź dalej (windę zignoruj). Teraz musisz znaleźć trzeci cartridge (ma go biały robot, stojący przed niebieskim polem siłowym) i drugą rękę (szary robot obok dymiącej klatki). W sali za tym ostatnim doładuj blaster. Otwórz drzwi naprzeciw windy prowadzącej na poziom, na którym się znajdujesz. Włączaj panele tak szybko (biegusiem), aby zapalić wszystkie trzy kontrolki jednocześnie, wtedy wyłączysz niebieskie pole siłowe. Idź tam i wsiądź do pociągu byle jakiego... nie dbaj o bilet, ale zabij kanara. Gdy wysiądziesz, odłącz „zasilanie” od anteny i podnieś pokrywę chroniącą soczewkę. Teraz ponownie udaj się do wielkiego złomu, a tam windą na górę. Rozwal soczewkę i z powrotem koleją do komputera. Zamknij pokrywę,



tylko drobne wady, które w niewielkim stopniu umniejszają atrakcyjność Alien Odyssey.

Jak się bawimy?

Należy zniszczyć dwie bazy. Mimo znacznej liczby korytarzy, przełączników, komputerów i wind zabawa w sabotażystę jest

dość łatwa. Trzeba tylko stosować się do kilku prostych zasad. Roboty i inne chodzące obiekty zastrzelić, do leżących min podchodzić „na wstecznym” (i tylko, gdy jest to konieczne) i w nogi, gdy zaczną odliczanie. Latające miny najlepiej omijać, podobnie jak plamy kwasu. Obok działek ukrytych w ścianach korytarzy

ale **NIE WŁĄCZAJ ZASILANIA ANTENY**. Włącz je za pomocą komputera w korytarzu z trzema działkami. Biegnij do sali, którą miałeś zapamiętać, otwórz drzwi. Zjedź windą do dużej sali z pojazdami bojowymi, a stamtąd biegnij w prawo do następnej. Gdy wyjedzie na Ciebie „samochód” - strzelaj, ile wlezie a potem patrz i słuchaj.

Lecąc statkiem przez tunel przede wszystkim kontroluj kąt jego ustawienia, tak aby ominąć przeszkody (klawisze: „n”, „m”, „m”, „m”). Reszta standardowo.

W pierwszej wielkiej sali drugiej bazy skreć w lewe drzwi i strzelaj w kierunku robota, aż zasypie go gruz. Wróć do wielkiej sali i idź do pomieszczenia vis-a-vis. Tam wybierz drzwi pilnowane przez białego robota. Niedaleko za nimi odnajdziesz drugą wielką salę z windą pośrodku. Skreć w prawo i spróbuj zdobyć następną rękę. Spadła do zbiornika? Wróć do hali z windą i idź prosto. Na komputerze okrążonym przez miny włącz dopływ płynów - trzeciego z pierwszej kolumny i drugiego z drugiej od góry licząc. Pobiegnij po rękę i pojedź na górę. Tam uruchom most. Za mostem zjedź windą.

W ostatnim pomieszczeniu znajdziesz cartridge, a w komputerze obok windy doładuj blaster. Wróć do miejsca, w którym przysypało robota. Strzelaj w gruz. Na górze znajdziesz taśmociąg a obok niego podwyższenie - to winda. Po pełnej wrażeń

przechodzić bez zatrzymania. Działka, które mają detektory ruchu i strzelają, gdziekolwiek staniemy, trzeba oczywiście zniszczyć.

W grze zbiera się tylko dwa typy przedmiotów: cartridge i Dag hand (dłoń robota Dagów). Upuszczają je niektóre pokonane roboty. Cartridge jest potrzebny do otwierania zakodowanych drzwi. Dag hand umożliwia pełną obsługę komputerów. Te ostatnie, mimo że wyświetlają komunikaty w języku i alfabecie używanym przez rasę Dag, są bardzo łatwe w obsłudze (na intuicję) i każdy szybko się domyśli, co z nimi począć.

Bronią Psapha jest blaster z nieograniczoną ilością amunicji, a siła jego rażenia może zostać zwiększona przy użyciu niektórych komputerów. Nasz bohater potrafi skakać, biegać, kucać i robić uniki. Ponadto w chwilach wolnych kicha, wycierając dłoń o spodnie, drapie się po „klejnotach” i robi masę innych gestów.

Konkluzja

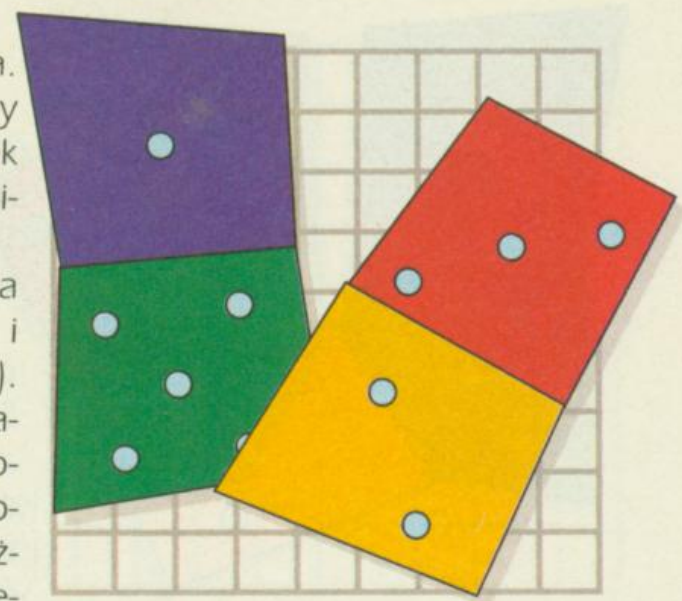
Alien Odyssey należy do gier łatwych, prostych i przyjemnych.



podróży taśmociągiem odszukaj salę z trzema platformami umieszczonymi w jeziorze lawy. Wejź na jedną z nich i kucnij (żeby nie spaść, stań na wprost chodnika; strzel sprawdzając, czy stoisz idealnie równoległe do niego i idź). Znajdź małe drzwi i uważając na minę biegnij do windy i...

Za reaktorem znajdziesz godnego siebie przeciwnika i cartridge od białego robota. Biegnij do sali, gdzie z wody sterczą rury systemu chłodniczego reaktora (zabiłeś tam pierwszego białego robota). Za prostokątnymi drzwiami (uwważając, żeby w wirze waki nie uszkodzić szklanych ścian korytarza) odszukaj pompy chłodzącej reaktor (podobne do kostki Rubika) i zniszcz je. W okolicach systemu pomp zdobędziesz cartridge (robot otoczony minami). Naprzeciw wejścia prowadzącego do komputera uruchamiającego most są drzwi, idź tam i otwórz je. Weź rękę niebieskiego robota i idź do cel. Kody do nich są nad drzwiami, jeśli niedowidzisz podejdź bliżej. Wałując się po okolicy rozwal wszystko, znajdź ostatnią już rękę i za pomocą komputera podnieś pokrywę małej windy. Gdy zobaczysz swojego kumpla, weź zdrowie, naładuj blaster, uwolnij więźniów i przygotuj się na niezłe strzelanie i uniki (Shift + Alt + strzałki). Wal w to coś bez przerwy, aż się rozpadnie. Życzę miłej gry i cierpliwości w walce z ostatnim przeciwnikiem.

Tymoteo



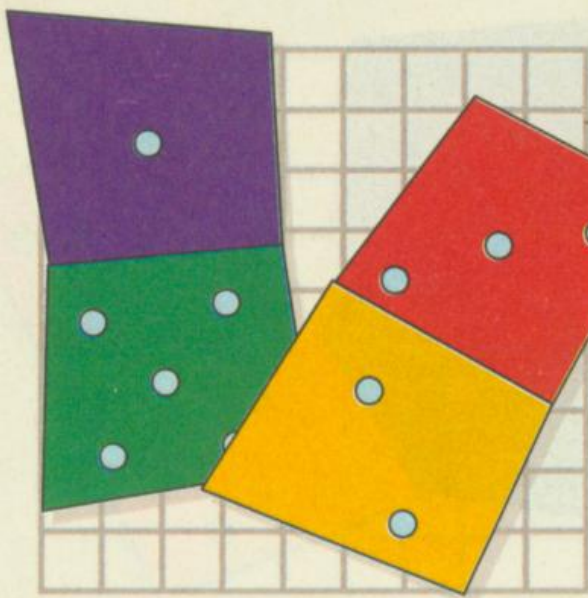
Znajdziecie w niej przygodę, krew (fioletową), ogień, eksplozje i inne atrakcje, czyli to, co może zabić nudę deszczowych dni. Uwaga! Na opakowaniu gry umieszczono informację o ograniczeniu wiekowym. Dozwolone tylko od lat 17 (Ha! Ha! Ha! Ha_ve a fun!).

Tymoteo

ALIEN ODYSSEY

Philips Media 1996
Przygodowa
PC CD-ROM

Grafika		90%
Dźwięk		70%
Grywalność		80%
Pomysł		40%
Ogółem		80%



Tydzień pierwszy

Dzień dobry! Nazywam się January Styczeń, mam 20 lat i specjalizację majster-blacharz. Razem z moimi kumplami z budowlanki postanowiliśmy założyć kapelę rockową, bo się nam taka muzyka podoba. Całą imprezę u Krzycha myśleliśmy nad nazwą. Stało się na „Nasze dźwięki lepsze od panienki”. Nieźle, co?

Żeby zarobić na instrumenty, wszyscy zaczęliśmy brać jakieś fuchy. Ja plewiłem ogródek, a kumple zostali „bejbisiter”. Niestety, wszystko im się pokićkało, bo Azorka położyli spać, a małą Rózię wzięli na smycz i na spacer. W parku spotkali mamę Rózi i byłaby zapędziła kumpli na policję, gdybym nie przyniósł jej kwiatków wyrwanych z pielonego ogródka. W tej dzielnicy już się nie pokażemy.

Tydzień drugi

W końcu zbieraliśmy na podstawowe instrumenty! Mieliśmy okazję pożyczyć je, ale to się nie opłaca: co tydzień dostawać ra-

chunek! Tak wydaliśmy sporo forsy, ale co zarobimy, to nasze. Wykupiliśmy też instrumenty, które wypożyczyliśmy wcześniej.

Zagraliśmy nasz pierwszy koncert! Pensjonariuszom „Domu Spokojnej Starości Jutrzenka” niezwykle przypadła do gustu nasza mieszanka stylów – od przebojów Henryka Warsa w aranżacji techno po hard core’owe hity zespołu „Kata Strofa”. Trzeba było widzieć te pogujące staruszki! Zarobiliśmy całe 500 kredytów!

Tydzień trzeci

Daliśmy masę koncertów – z okazji urodzin komendanta Ochotniczej Straży Pożarnej, Antoniego Sikawy, podczas festiwalu folkowego „ŁODIRIDI '96” oraz na pogrzebie ulubionego pudła burmistrzowej. Stan konta rośnie. Ustaliliśmy, że wylosujemy, który z nas pójdzie na kurs muzyczny do Domu Kultury. Wygrał oczywiście Franek. Poza tym postanowiliśmy, że wszyscy zapuszczamy pióra. Przecież nie można się tak wyróżniać!

Tydzień czwarty

Franek nierozważnie wziął fuchę – noszenie kamieni tam i z powrotem (facet musiał kogoś zatrudnić, żeby coś tam odliczyć od podatku) i zwichnął sobie nogę. Musiał się udać na terapię i przepadł nam umówiony w barze koncert z okazji wyjścia Waldka Szramy z więzienia. Najgorsze, że następnego dnia po niedosłej imprezie odwiedziło nas kilku Rosjan i bardzo niekulturalnie obeszlą się ze wzmacniaczem. Od tego czasu: a. nie bierzemy zleceń w barze; b. nie wykonujemy prac fizycznych. Jesteśmy w końcu artystami, no nie?!

Tydzień piąty

Gramy, gramy, gramy, a poza tym wymyśliłem, że skomponujemy utwór. Wszyscy przyklasnęli temu pomysłowi i wzięli się do roboty.

Tydzień szósty

Jest piosenka! Nosi tytuł „Forrest Glemp” i jest obrazoburczym



OTO GAMBLER UJAWNIA SENSACYJNY MATERIAŁ – ZNALEZIONY W GARBIE PAMIĘTNIKA ANONIMOWEGO LIDERA KAPELI, KTÓRA ZAMIAST „INSTRUKCJI OBSŁUGI TYPOWEGO ZESPOŁU ROCKOWEGO” UŻYŁA NAJNOWSZEJ AMIGOWEJ GRY FIRMY MIRAGE – ROCKSTAR. DADAAAM!



Tydzień... zresztą, powiedzmy, miesiąc później

„Forrest Glemp” okazał się wielkim hitem. Od razu zwróciliśmy pieniądze barmanowi, a za zyski ze sprzedaży kupiliśmy lepsze instrumenty. Skomponowaliśmy też kolejny hit – „...Głódź do trumny”, który kontynuuje tematykę poprzedniego utworu. Pozwoliliśmy sobie też na lepsze studio nagrań, choć reżyser pozostał ten sam. Jak na razie, kawałek sprzedaje się nie gorzej niż ostatni! Gramy też na coraz lepszych imprezach – ostatnio wy-

Tydzień siódmy

Hural! „Forrest Glemp” jest na czwartym miejscu w Polsce, siódmym w USA i jedenastym w Niemczech! Zyski ze sprzedaży to ponad 8000 kredytów, czyli już się zwróciło za wideoklip! Warto było go nakręcić – to wstrząsająca historia pewnego proboszcza, który przemycił kokainę w sandałach.



ROCKSTAR
Mirage 1996
Handlowa
Amiga

Grafika		90%
Dźwięk		75%
Grywalność		75%
Pomysł		100%
Ogółem		80%



KTO ZJADŁ MOJE- GO CHO- MIKA?

padł koncert z okazji 345. rocznicy zwycięstwa nad Chmielnickim pod Beresteczkiem, na którym to koncercie obok nas wystąpiła kapela ludowa z Ukra-

iny „Lachów Rizat” oraz zespół death metalowy „Dżeneral Elektryk”.

Tak z pół roku później

Możecie nam pogratulować – właśnie ukazał się nasz pierwszy album – „TU-TI-TU-RUM-TUTU” (czyli po angielsku „Dwie herbaty do pokoju dwadzieścia dwa”). Sprzedaje się wyśmienicie, więc planujemy trasę koncertową. Odwiedzimy kolejno – Ulan Bator, Pekin i San Francisco. Od jakiegoś czasu nie bierzemy już udziału w zbiorowych imprezach – dokładnie, odkąd okazało się, że Woodstock III organizuje suwalski oddział SdRP, a grać mają Milano i Shazza.

Jeszcze z miesiąc później

Dwa dni tem wróciliśmy z trasy – cóż za sukces! Zarobiliśmy tyle, że możemy dać sobie spokój z graniem i spocząć na laurach. Choć kto wie, może nas zakorci, by nagrać jeszcze kilka płytek?

* * *

Mimo całego bezsensu powyższego pamiętnika, jest to niemal dokładny zapis gry w Rockstar. Ba, pojawiają się tam nawet głupsze sytuacje. Gra jest więc przeznaczona dla osób gustujących w humorze prezentowanym np. przez telewizyjną audycję dla rolników LALAMIDO ;-> Tej stronie Rockstara nie mam

kompletnie nic do zarzucenia. Niestety, każdy medal ma dwa końce (hmmm... coś nie tak...) i w tym przypadku szwankuje ten drugi, czyli

kwestie techniczne

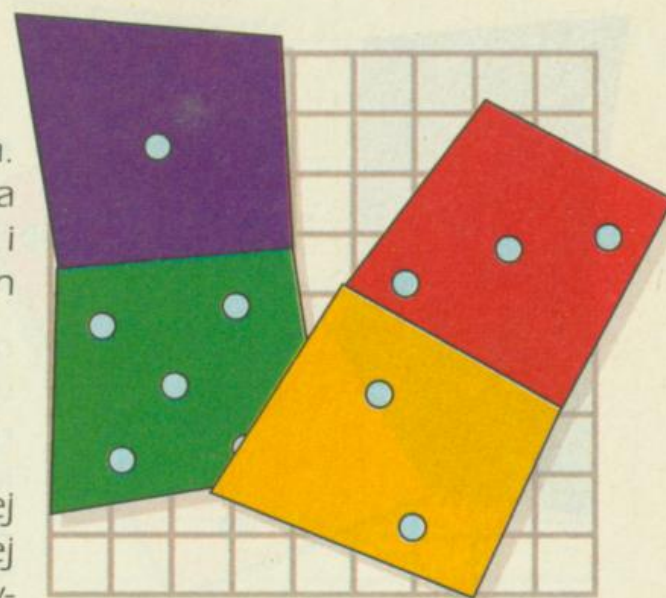
Gdyby pozbawić Rockstara tej całej muzyczno-producencyjnej oprawy, otrzymalibyśmy niesłychanie schematyczną grę handlową. Ot, na czymś zarabiamy (koncerty), na czymś tracimy (sprzęt i tzw. „wypadki losowe”, co do jednego oznaczające stratę gotówki), z czasem zyskujemy pewne możliwości (single, potem album i trasa koncertowa). C'est tout. Nie jest to schemat zły, ale ma jeden poważny mankament – ograniczone warianty gry. Wszystko jest w porządku i gra się niesamowicie, ale do czasu, gdy wydamy pierwszy album i odbędziemy trasę koncertową. Gdy ja grałem, zarobiłem na niej tyle, że dalsza zabawa straciła sens. Owszem, kogoś może bawić ciągle wykonywanie tych samych czynności w celu powiększenia stanu fikcyjnego konta. Nie mnie.

Oprawa graficzna

Rockstara jest wyśmienita. Dużo naprawdę ładnych rysunków, ilustrujących wszystkie opcje, plus kilka dynamicznych animacji – to jest to! Zresztą, przyjrzyjcie się okolicznym screenom. Za to, co dziwne w grze o tematyce muzycznej, dźwięk pozostawia sporo do życzenia – będące do wyboru moduły są raczej średniej jakości i szybko się nudzą. Lepiej puścić magneta (polecam T-raperów Znad Wisły i „DySZCZ”).

Gdybym był

jednym z tych redaktorów-racjonalizatorów z konkurencji, to bez wątpienia określiłbym Rockstar jako „pierwszy menażer z elementami gier RPG”. Wszyscy członkowie kapeli opisani są kilkoma współczynnikami, od których zależą zarówno ich kondycja, jak i zdolności twórcze. Wyśmienity pomysł!

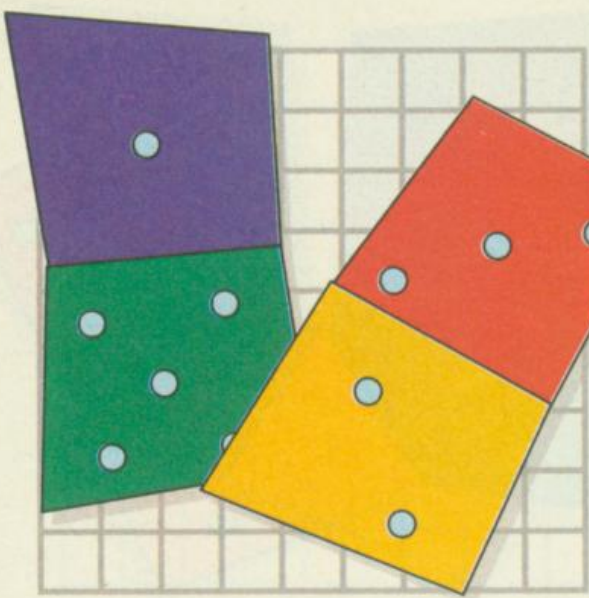


Short „podsuming”

Gra handlowa, która przykuje Twoją uwagę, Szanowny Czytelniku, na ładnych kilka dni, po czym... spocznie na półce, póki znów nie zapragniesz poczuć się menażerem gwiazdorów. Mimo że nie długotrwała, to jednak jest to bardzo miła rozrywka, i polecam ją wszystkim mogącym sobie pozwolić na zakup gry nie będącej ideałem. Powodzenia. W radiu mówili, że przeboje zakwitną w tym roku urodzajnie. A może chodziło im o kalarepę...

Jakub T. Janicki





7 DNI I 7 NOCY

Mało znana czeska firma Pterodon Software pokusiła się o stworzenie przygodówki wzorowanej na serii gier, których bohaterem był nieudacznik Larry Laffer.

Waszek Falda, bo tak brzmi imię i nazwisko naszego bohatera, urodził się w małym miasteczku, nazywanym przez okoliczną ludność Pipidówką. Od

dzieciństwa chciał zostać prywatnym detektywem i choć warunki ku temu nie sprzyjały, jego marzenie spełniło się. Mieszkańcy miasta byli ludem spokojnym, toteż trudno wyrazić słowami radość Waszka, kiedy zawitał do niego Jonatan Smiht ze zleceniem. Człowiek ten, nie mieszkający na stałe w Pipidówce, ze względu na dość liczną rodzinę zajmował całe piętro miejscowego hotelu. Ponieważ był też szalenie bogaty, przed Waszkiem otworzyła się szansa wielkiego zarobku. Smiht zlecił Waszkowi ochronę swoich siedmiu córek na czas swego służbowego wyjazdu. Waszek zgo-

dził się natychmiast. Wszystko byłoby dobrze, gdyby nie spotkał w knajpie swego dobrego kumpla, Gapcia. Gapcio miał smykałkę do hazardu i założył się z Waszkiem, że naszemu bohaterowi nie uda się odwiedzić wszystkich siedmiu panienek w nocy. To, czy Waszek wygra zakład, zależy wyłącznie od Ciebie...

Grafika

przywodzi na myśl skrzyżowanie pastelowych kolorów Teenagenta z formą Day of the Tentacle. Podział ekranu jest typowy dla przygodówek: w głównym oknie

toczy się akcja gry, na dole znajduje się pasek z niesionymi przez bohatera przedmiotami.

Dźwięk

Autorzy sporo się napracowali nad muzyką. Rzadko zdarzają się plansze z takim samym podkładem. Trzeba jednak powiedzieć, że kiedy przebywa się zbyt długo w jednym miejscu, muzyka staje się nużąca. Jeśli chodzi o efekty dźwiękowe, to – poza skrzypieniem drzwi czy odgłosami wydawanymi przez bohatera, gdy zostawimy go zbyt długo bez kontroli – praktycznie ich nie ma (ale jest typowy, gruzli-



Dzień pierwszy

Z biura zabierz butelkę Autovidolu, ołówek, wywabiacz do plam, bukiet kwiatów, paczkę prezerwatyw i skórzany pasek. Z czarnego wazonu na dole ekranu wyjmij kluczyk i otwórz nim szufladę w biurku. Weź klej do papieru, linijkę i długopis. Idź do hotelu (duży różowy budynek). Z recepcji zabierz srebrny kluczyk. W doniczce znajdziesz paczkę papierosów. Na piętrze, w męskim WC, wyjmij z kosza pudełko zapalek. Pokoje w hotelu będą numerować od lewej, za damskim WC. Zapukaj do pokoju nr 6 i rozmawiaj z Jaśminą, aż się z nią pokłócisz o jej psa. Idź do sklepu obok swego biura i kup od Feliksa na kredyt Pedigree Pal i Pedigree Secam. W takiej też kolejności nakarm nimi psa Jaśminy, który wyzionie ducha. W pokoju Jaśminy podnieś zdechłego psa i zabierz rybę z akwarium. Pogadaj z Jaśminą. Aby ją rozweselić, przynieś papużkę z biura. W nagrodę będziesz mógł spędzić z nią noc. Ponadto dostaniesz naszyjnik, sukienkę i pończochy.

Dzień drugi

Podłącz zdechłego psa do gniazdka w biurze. Naładuje się i dostaniesz elektromagnes (!!!). Idź z nim na farmę Gapcia. Włóż do wiadra w studni i opuść. Pies, rozładowując się, przyciąga przedmioty z dna studni. Powtarzając ładowanie pięć razy zyskasz łyżeczkę, napastrzek, gwóźdź, kawałek rury i świder. Idź na basen. Z krzaków zabierz garnek, porozmawiaj z Trampoliną i wrzuć rybę do wody. Umów się z dziewczyną na spotkanie w hotelu (pokój nr 1). Zabierz tam puchar z szafy i wskakuj do łóżka. W nagrodę za wysiłek zyskasz kolejny naszyjnik.

Dzień trzeci

Porozmawiaj z Gapciem na jego farmie. Musisz udoić do pucharu trochę mleka i wziąć parę kłosów pszenicy. Na tyłach cyrku, w sianie znajdziesz specjalny proszek służący do rozmnażania węży. Porozmawiaj z Karminą z pokoju nr 5. Jej marzeniem jest tort. Z biura zabierz dostarczony niedawno numer Playboya i wręcz go portierowi w muzeum. Będziesz mógł wejść do środka. Zmiel pszenicę na

mąkę w makiem młynka. Zabierz też miecz i kopię. Od Feliksa kup proszek tortowy. W biurze otwórz mieczem drugą szufladę w biurku. Zyskasz szpagat i guzik. Do garnka wlej mleko, wsyp mąkę i proszek tortowy. Całość upiecz w kuchence. Gotowy tort udekoruj proszkiem, znalezionym na tyłach cyrku. Wejdź do wykopu przed hotelem. Klapę otwórz kopią. Wejdź do środka i podnieś świecę. Wyjdź, zabierz łopatę i za pomocą świdra zrób dziurę w rurze z gazem. Na otwór nałóż prezerwatywę. Balon uniesie Cię wprost przez okno do pokoju dziewczyny. W zamian za tort spędzisz niezapomnianą noc. Dostaniesz też naszyjnik, pantofelki i majteczki.

Dzień czwarty

Majteczki Karminy wręcz Gapciowi. W zamian dostaniesz kurę. W hotelu (pokój nr 3) ujrzyś brzydactwo o imieniu Filomena. Bez znieczulenia łatwo nie pójdzie. W WC z kosza na śmieci wyjmij zawiadomienie. Używając go dostaniesz się na teren cmentarza. Grabarzowi wlej do gardła Autovidol. Rozkop łopatą grób [no proszę, to i nekrofilia też jest w tej

czy kaszel podczas palenia papierosa – to trzeba koniecznie usłyszeć!).

Sterowanie

Gra wymaga myszki. Cursor na ekranie przybiera postać strzałki lub przenoszonego w danej chwili przedmiotu. Kiedy pojeździsz nim po ekranie w poszukiwaniu wyjścia z planszy, w odpowiedniej chwili strzałka

zmeni kształt, wskazując dany kierunek.

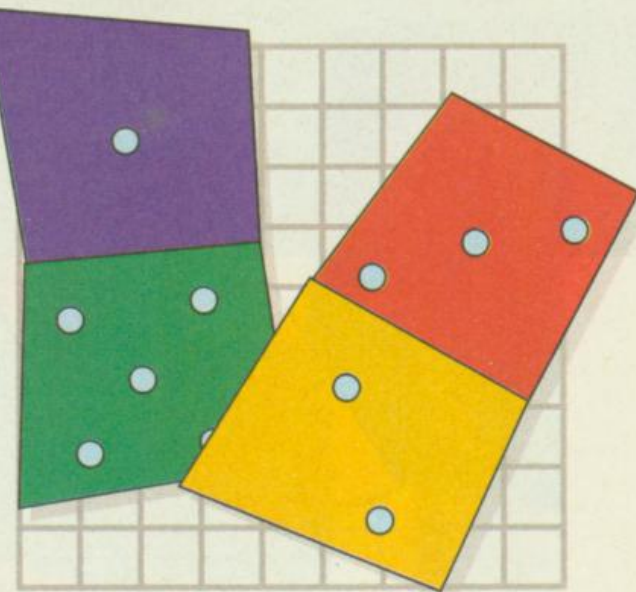
Szukanie przedmiotów stanowi w każdej przygodówce podstawowy element gry. Tutaj, niestety, przedmioty wcale nie odróżniają się od tła i nie zawsze są widoczne na planszy. Czasem też, co koniecznie trzeba wspomnieć, przedmioty nie dają się podnieść od razu, a dopiero po wykonaniu jakiejś czynności, często w innej części miasta (np. klatka z papugą w biurze). Jeśli chodzi o sceny nocne, to całość sprowadza się do naciskania na zmianę klawiszy myszy.

Ocena

gry stanowiła dla mnie nie lada problem. Z jednej strony mamy tu do czynienia ze znakomitym poczuciem humoru autorów, co

udało się zachować w tłumaczeniu na język polski. Istotną zaletą jest również fakt, iż gra ma bardzo niewielkie wymagania sprzętowe (386SX, 2 MB pamięci, VGA 128 kB). Z drugiej strony, czasem aż kłuje w oczy niedopracowanie gry. Być może przyczyną tego była niekompetencja tłumaczy, którzy przez przypadek uszkodzili niewielki, ale ważny, fragment kodu gry – błędy z reguły występują przy pojawianiu się napisów. Na przykład, podczas rozmowy z innymi osobami, aktualnie wybrana wypowiedź nie jest podświetlona (wszystkie są jednakowe), trzeba więc wybierać na chybił-trafił. Mam nadzieję, iż następne produkty firmy Pterodon będą bardziej dopracowane.

VIZ



Dystrybucja:
Mirage Software
03-982 Warszawa
ul. Gen. Abrahama 4
tel. 671 1551, 671 1555,
671 7777



7 DNI I 7 NOCY
Pterodon Software 1994
Przygodowa
PC CD-ROM

Grafika		65%
Dźwięk		60%
Grywalność		70%
Pomysł		70%
Ogółem		65%

grze... - Frogger]. Wyjmij rękę Tośka, przywiąż szpagat, a dłoń posmaruj klejem. Idź z nią do cyrku i, trzymając za sznur, rzuć lwu na pożarcie. Za jakiś czas pociągnij za szpagat, zyskując przyklejoną do dłoni stowę. Spłać kredyt u Feliksa i kup whisky. Wróć do Filomeny. Upij się i do dzieła. W nagrodę zyskasz naszyjnik, bluzkę i pierścionek z diamentem.

Dzień piąty

Kolejny nocny cel, Hermina, woli niestety dziewczyny. Idź do fryzjera i odwiedź go tyle razy, aż będziesz miał szczęście ujrzeć siedzącą na fotelu ciemnowłosą Bożenkę, lokalną przedstawicielkę najstarszego na świecie zawodu. Wręcz jej bukiet kwiatów. Okaże się, że jest umówiona na randkę z Herminą. Powiedz jej, że spotkanie zostało odwołane. Zamiast Bożenki pójdziesz Ty. Przy próbie przebrania się w męskim WC w damskie ciuszki okaże się, że brakuje czegoś do wypełnienia biustu. Tu pomoże Feliks, wręczając dwa dorodne arbuzy. Dopiero kiedy się przebierzesz w WC, idź do pokoju nr 2. Do skórzanego paska przymocuj świecę. Po paru próbach,

używając tak przygotowanego męskiego atrybutu, Hermina nie będzie w stanie protestować, gdy prawda o przebraniu wyjdzie na wierzch. Po nocy zyskasz kolejny naszyjnik i wełniany szal.

Dzień szósty

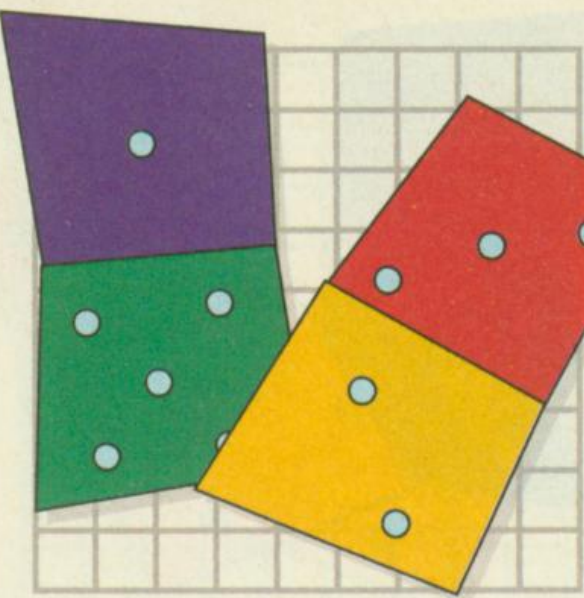
W hotelu, w pokoju nr 7, mieszka Ewelina. Odwiedź ją. Z kosza na śmieci w WC wyjmij wizytówkę i zadzwoń z recepcji hotelu pod wskazany numer. Podaj się za Rumcajsa (heh) i złeć nową, pilną robotę hydraulikom z muzeum. Idź tam natychmiast. Na gablocie z jajkiem sikorki użyj wywabiacza płam - zostanie podpis SROKA. Szybę przetrnij diamentem z pierścionka i wyjmij jajko. Pracujący tu uprzednio hydraulicy zostawili w pośpiechu klucz do nakrętek. Podnieś go. Na tyłach hotelu, do gniazda na drzewie włóż jajo i posadź na nim kure. Z jajka wykluje się sroka. Wyjdź i wróć. Poszukaj w gnieździe zagubionej broszki Eweliny, którą oddaj właścicielce. Musisz jeszcze naprawić rury z wodą. Wejść do wykopu przed hotelem i dalej przez otwór przykryty kiedyś klapą. Załataj dziurę w wodociągu kawałkiem rury i uszczelnij

szalikiem. Otwórz srebrnym kluczykiem (z recepcji) szafkę i popraw rurki, używając klucza pozostawionego przez monterów. Teraz ręcznie odkręć kurek znajdujący się z boku szafki. W nagrodę za wysiłek spędzisz upojną noc z Eweliną. Dostaniesz też, szósty już, naszyjnik.

Dzień siódmy

Nareszcie będziesz mógł porozmawiać z Rozalią, mieszkającą w pokoju nr 4. Do szczęścia brakuje jej błękitnego diamentu schowanego w jaskini za miastem, w sejfie. Otwierany jest on przez siedem naszyjników. Ponieważ masz jedynie sześć, a Rozalia nie chce jednak tak łatwo oddać swojego, z opresji uratuje Cię Feliks, wykonując kopię siódmego naszyjnika w zamian za pierścionek. W jaskini włóż do maszyny kolejno siedem naszyjników. Po chwili możesz wziąć świeżo dorobiony kluczyk. Otwórz nim sejf, a zdobyty diament podaruj Rozalii. W zamian odwdzięczy Ci się z nawiązką.

VIZ



Tak jak w filmie...

Zostajesz zrzucony w głąb dżungli Congo. Masz przy sobie jedynie nóż i kilka przedmiotów w kapsule. Szef powiedział Ci, że Twoim zadaniem jest pomóc ekipie Karen Ross. Karen wyruszyła wcześniej i kontakt z nią został zerwany. Wkrótce okaże się, że prawdziwy cel Twojej misji w tropikalnym lesie jest zgoła inny.

Czarnym charakterem w Congo, oprócz ludożernych goryli, jest również twój szef – Travis, który podobnie jak w filmie zainteresowany jest jedynie tym, byś odnalazł próbkę diamentu 3b. Nie zależy mu na życiu ludzi. Dla niego ważny jest jedynie kamień, potrzebny do udoskonalenia techniki telekomunikacyjnej. Travis jest bezwzględny i podstępny, będzie chciał utrudnić Ci kontakty z Karen, a na końcu, gdy upewni się, że diament jest w jego rękach, zdradzi się nawet z zamiarem zabicia Ciebie.

O przedmiotach i sterowaniu

Dysponujesz podręcznym laptopem, który służy jako mapa terenu, archiwum obrazów i dźwięków, oraz modulem do połączeń satelitarnych. Masz do dyspozycji również skaner symboli (zazwyczaj będą to hieroglify). Bezpośrednio po wykonaniu skanu symbole znajdują się w Twoim komputerze i będziesz mógł je przetłumaczyć. Możesz również nagrywać dźwięki ma-



szynką, przypominającą małą antenę satelitarną. Liczba zdjęć oraz dźwięków, które możesz przechować, jest ograniczona. Jednorazowo Twój komputer pozwala zapisać dziesięć obrazów i tylko jeden dźwięk. W komputerze w opcji „Communication” masz możliwość połączyć się z Travisem, odtworzyć ostatnią rozmowę oraz dostać się do zasobów bazy danych TraviComu. Znajdziesz tam informacje na temat terenu, po którym się poruszasz, wcześniejszych misji, hieroglifów, a później również na temat Amy – goryla Karen Ross [małpy, a nie ochroniarza – Frogger].

Zagadki

Dużym plusem gry jest to, że zagadki są logiczne, do wszystkiego można dojść samemu (tylko za pomocą szarych komórek), czego nie udało się osiągnąć np. w Kyrandii 2, gdzie składniki do czarów trzeba było wyssać z palca. Widziałem na własne oczy, jak zagorzały przeciwnik przygodówek zainteresował się tą grą, po czym sam ją przeszedł.

Oprawa

Wspaniała jest również grafika. Cudownie renderowana dżungla i postać Amy – gadającej małpy – robią naprawdę dobrze graczowi [he, he, małpa robi dobrze graczowi?! – Frogger]. Oczywiście jak wszystko, również i te bajery mogą się znudzić, bo przy rozwiązywaniu zagadek musisz kilka razy przemierzyć te same drogi. Bardzo

przyjemne jest również prowadzenie rozmów z Karen i Travisem. Co prawda, widzimy ich na małym wycinku ekranu, ale rozdzielczość jest satysfakcjonująca. Jeżeli chodzi o muzykę, również niczego grze nie można zarzucić. Dźwięki, naśladujące odgłosy dżungli, wprowadzają nas w odpowiedni nastrój i nadają grze tajemniczy klimat. Jak się zapewne domyślacie, gry nie można skończyć bez uprzedniego zaopatrzenia się w kartę muzyczną, niestety – takie są wymogi naszych czasów.

W sumie

Congo jest porządnie wykonaną przygodówką. Polecam ją wszystkim, którzy lubią rozrywkę tego typu, a szczególnie tym, którym podobał się film.

Kamil Dąbkowski



PS Pełne rozwiązanie gry publikujemy w Tete, na str. 45.

CONGO



CONGO
Viacom 1996
Przygodowa
PC CD-ROM

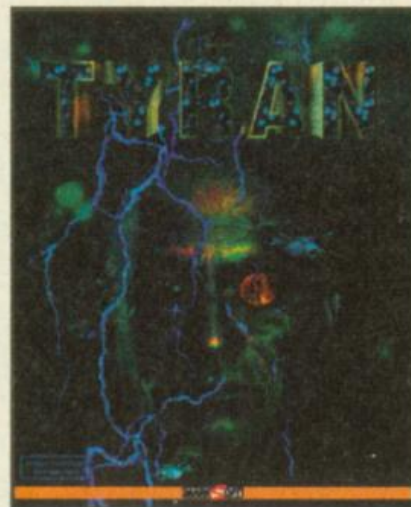
Grafika		85%
Dźwięk		70%
Grywalność		80%
Pomysł		50%
Ogółem		70%

NOWOŚCI

Wydawca i dystrybutor programów komputerowych.
 MarkSoft ul. Perzyńskiego 2
 01-872 Warszawa
 skr. poczt. 114
 tel. (0-22) 663-93-90
 fax (0-22) 663-92-98,
 E-mail: marksoft@pol-box.com.pl



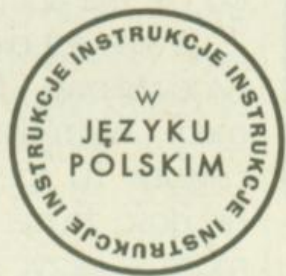
Bez Kompromisu
 Najnowsza polska gra platformowo-zręcznościowa.
 -Sieć ogromnych schronów połączonych wielokilometrowymi tunelami jest sceną na której rozgrywa się dramatyczna walka samotnego desperata z członkami złowrogiej Unii kierowanej przez eks-naukowca tzw. Profesora. **AMIGA**



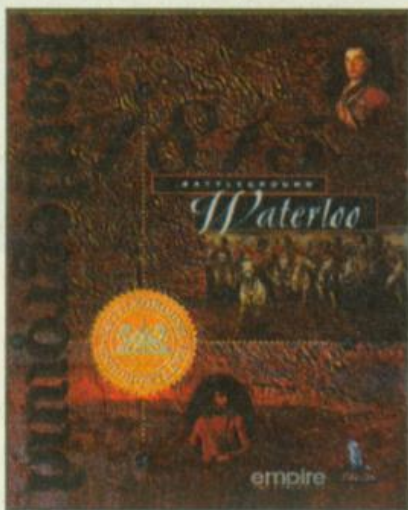
Tyrant
 Odwieczna walka Dobra ze Złem jest kanwą tej najnowszej polskiej gry przygodowej.
 -Musisz pokonać lęk przed nieznanym aby dzielnie stawić czoła prawdziwemu niebezpieczeństwu. Interesująca fabuła, efekty dźwiękowe oraz pojedynki zarejestrowane za pomocą video. **AMIGA**



Synnergist
 Jest rok 2010. Akcja gry toczy się na ulicach New Arhus. Jesteś młodym dziennikarzem zatrudnionym w redakcji jednego z najgorszych brukowców w mieście. Bogata fabuła prezentowana przez zawodowych aktorów, dwie godziny sekwencji video, dźwięk i urozmaicona grafika. **PC CD-ROM**



Poszukujemy dystrybutorów na terenie całego kraju. Prowadzimy sprzedaż wysyłkową za pobraniem pocztowym. (katalogi po otrzymaniu koperty zwrotnej ze znacznikiem) Nawiążemy kontakt z autorami polskich programów.



Waterloo
 Gra należąca do wspaniałej serii militarno-strategicznej wydanej przez znaną firmę Empire Interactive. Połączenie walorów epickiej akcji z najnowszą technologią multimedialną.
 -Zostań szeregowcem walczącym na froncie lub stań się strategiem, który decyduje o losach Europy. **PC CD-ROM**



Euro Soccer Stars '96
 Wszechstronny pakiet składający się z sześciu doskonałych gier footballowych. W zestawie: FIFA International Soccer, On the Ball, Premier Manager 3, Player Manager 2 Extra, Championship Manager 93&94, Kick off 3-European Challenge. Dwa cd-romy. Wspaniała zabawa. **PC CD-ROM**



Alone in the Dark - Jack is Back
 Jednooki Jack znów pojawia się na scenie porywając małą Grace Saunders. Twoim zadaniem jest ocalenie uprowadzonej dziewczynki.
 -Wiele rodzajów broni, bogata grafika oraz efekty dźwiękowe. Atmosfera upiornego miejsca pełnego tajemnic. **PLAYSTATION**

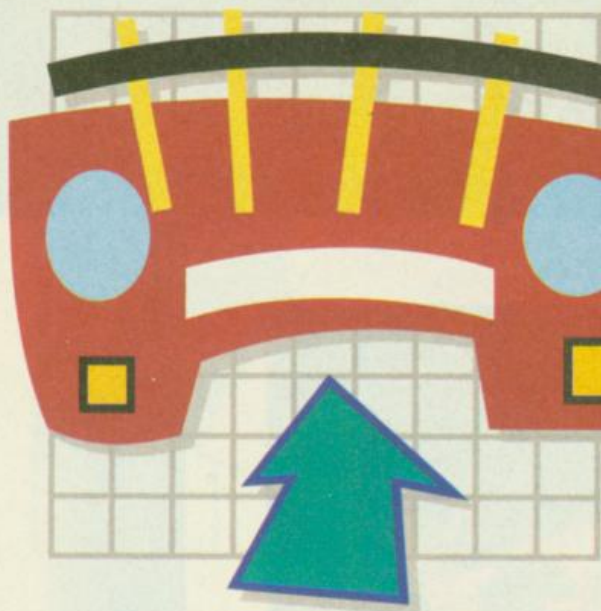


Sprzedaż wysyłkowa Salon gier komputerowych
 tel. 663-93-90 fax. 663-92-98 Warszawa ul. Perzyńskiego 2

tel. 663-93-90

Programy dla Ciebie

empire marksoft



starcie dwóch mangowskich superbohaterów (jak w Dragonball Z czy Guyver). Walka toczy się bardzo często na odległość, a nie w bezpośrednim starciu. Prawie każdy zawodnik może strzelać jakimś rodzajem energii. Wyjątkiem są Ellis i Fo. W wypadku kontaktu bliższego stopnia w ruch idą miecze, noże i inne ostre i nieprzyjemne przedmioty, w które wyposażeni są wojownicy. Choć gra całkowicie różni się od innych bijatek, jest pozycją bardzo wysokiej klasy. Grafika i animacja są na wysokim poziomie; bardzo starannie wykonane są areny, na których toczy się walka (szczególnie ciekawie wygląda komnata Gai, bossa). Warto kupić.

* * *

W Bat 2 wprowadzono zmiany zdecydowanie „na plus”. Zaczniemy od początku. Tym razem Takara zdecydowała się pójść śladem saturnowskiego To-

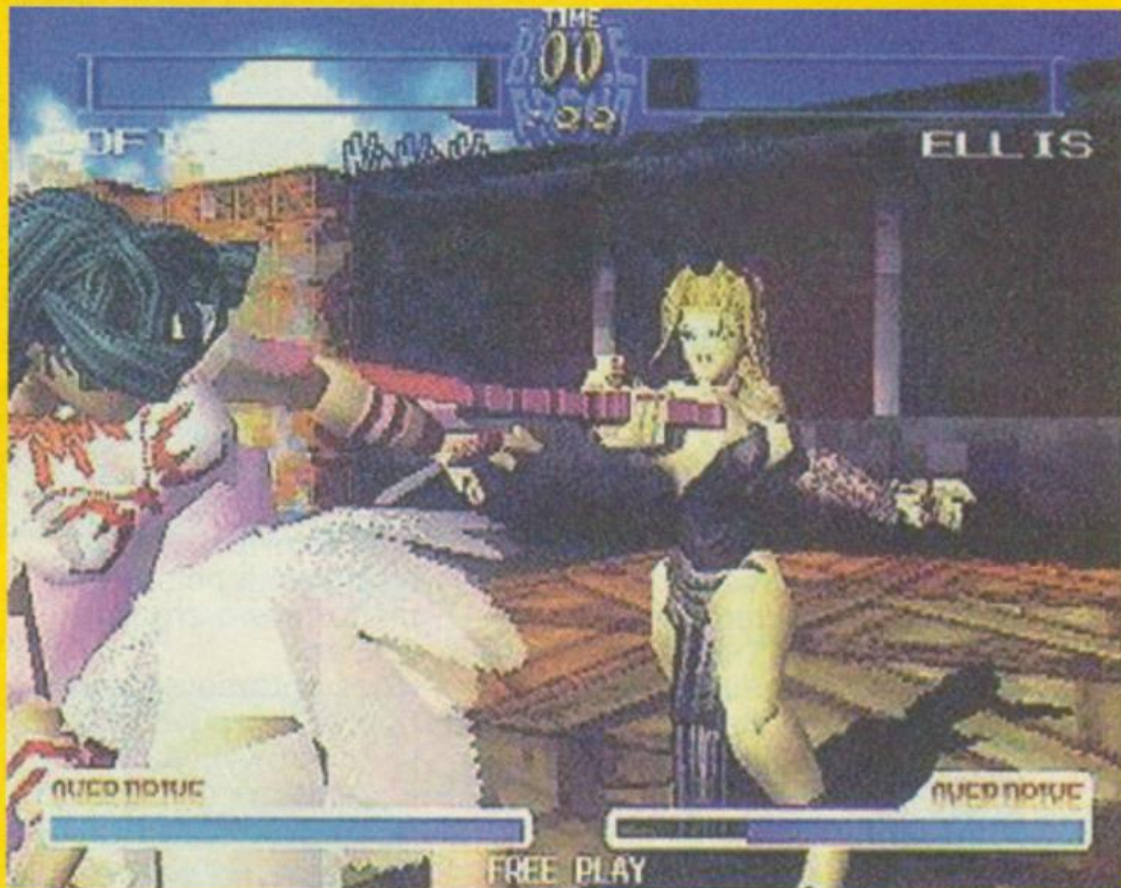
Konsola PSX

BATTLE ARENA

shinden Remix i zrobiła intro. Jest niezłe (przede wszystkim, genialnie zmontowane) i w końcu zobaczyłem żywą wersję mojej

ulubienicy z pierwszej części – Ellis. Nasz słowiański akcent w postaci rosyjskiej agentki Sofii ma coś około dwóch metrów bieżą-

Battle Arena Toshinden to dość nietypowy beat'em up. Chyba jedyna bijatyka, w której trzeci wymiar (przyszłość dla gier tego typu) jest naprawdę wykorzystany. Możemy poruszać się także na boki, przez co taktyka walki jest zupełnie inna niż np. w Tekkenie czy Virtua Fighter 2. Niektórzy z tego powodu od razu postawią na nim kreskę; i popełnią błąd, bo jest to produkt absolutnie wart zainteresowania. Gra przypomina bardziej



Konsola PSX

TEKKEN 2

Co tu dużo mówić. Tekken 2 to najlepsza bijatyka, jaką do tej pory wydał nasz świat. Jest także jedną z najlepszych gier, w jakie dotąd grałem. Jest w niej dokładnie wszystko – genialna grafika, naprawdę dobre intro (kawał dobrej roboty w 3D Studio), kopiące dźwięki, świetna muzyka, a przede wszystkim to, co najważniejsze – gigantyczna grywalność. Nie można się oderwać od telewizora.

Po prostu nie wiem, od czego zacząć. Poprzedni turniej wygrał Kazuya. Zostawił swego umierającego ojca na łasce losu. Łaska losu nie dała Heihachiemu umrzeć i teraz wraca on z jednym tylko pragnieniem – zemsta. Oprócz niego na początku mamy do wyboru 9 innych postaci, a wśród nich są m.in.: King – wyciągnięty z alkoholizmu przez Armor Kinga; nowe wcielenie P. Jacka, czyli Jack 2; Law; Reksio oraz inni krewni i znajomi królika. Każdy z zawodników napotka na swej drodze swojego subbossa przed finalnym spotkaniem z Kazuyą i jego czarnym obliczem, Devilem. Po ukończeniu gry, w której sterujemy jednym z graczy, uzyskujemy dostęp do kolejnego. W ten sposób po

pewnym czasie mamy do wyboru 23(!!!) graczy; pomińmy fakt, że Alex to dinozaur (huh, huh!), a Roger to kangur, bo w sumie niczym się nie różnią. Większy wybór można znaleźć jedynie w Dragon Ball Z (27 postaci) i Ultimate Mortal Kombat (26).

Animacja postaci jest po prostu niewiarygodna. Oczywiście, zastosowano motion capture, dzięki czemu wszyscy ruszają się niesamowicie naturalnie. Po pierwszych minutach gry ma się wrażenie, że nie



ma chyba niczego, czego by nie można było w T2 zrobić. Oprócz normalnego zestawu ciosów (prawa, lewa – ręka, noga), każdy ma kilka ciosów specjalnych, przynajmniej dwa rodzaje chwytów oraz gigantyczną liczbę rozmaitych com-

bos. Nie podaję liczb, bo np. mój ulubieniec Law w instrukcji ma opisanych pięć 10-krotnych combo, w piśmie konsolowym następnie dwa; a mnie się udało zrobić takie, którego nie ma ani tam, ani tu.

Walka jest nieprawdopodobnie widowiskowa. Filmy z wan Chamem wymiękają. Najlepsze są chwytury. Tu specjalistą jest King – nie dość, że ma ich z 10, to jeszcze może je łączyć w combos.

Do wyboru jest kilka możliwości gry. Arcade – wersja na jednego gracza, czyli tzw. historia; Vs Mode – chyba nie muszą tłumaczyć; Tournament mode – tak jak w MK3; Survival Mode – siekanie na maxa. Każda walka to jedna runda na najwyższym poziomie trudności i po każdej Twój poziom energii odnawia się tylko częściowo. Udało mi się dojść do 3. rundy. Mamy też możliwość gry przeciw zegarowi, czyli trzeba skończyć grę jak najszybciej. Najciekawszą opcją jest practice. Możemy tu wypróbować wszystkie ciosy i combos na nieruchomym przeciwniku.

Nie ma jak żywe, ciepłe, ludzkie mięsko (czyt. kolega), które można obić. Jednak gra z komputerem, czy raczej z konsolą, jest także bardzo przyjemna. Przy odrobinie wprawy, czyli po około 20 godzinach grania, kiedy znamy już prawie połowę ciosów naszego ulubionego gracza, bez trudu ukończymy grę na poziomie trudności



TOSHINDEN 2

cych nóg i twarz... No cóż, o kobietach nie powinno się mówić źle, ale sadzę, że za młodu wieszano jej kotlety na szyi, żeby pies

chciał się z nią bawić. Niemniej intro znalazło się nawet we francuskiej telewizji jako spot reklamowy.



medium z 4 rundami. Piszę to bez ironii, bo do tego momentu gra naprawdę nie jest wymagająca. Problem powstaje, gdy zmienimy poziom na hard. Jak dotąd obgryzałem z radości paznokcie u nóg, kiedy pokonałem czwartego przeciwnika, ale i tak miałem szczęście, bo nie trafiłem na nikogo trudnego. Troszkę to deprymuje i odbiera ochotę do dalszego życia, kiedy już nam się wydaje, że jesteśmy niezli, a tu byle mikroprocesor przerabiasz na bitki wołowe.

Sumując: gra praktycznie nie ma wad. No, można się ostatecznie przyczepić, że postacie nie poruszają ustami, kiedy krzyczą. Słysza-

łem także opinie, że są trochę za bardzo kwadratowe. Nawet jeśli to prawda, i tak podobają mi się bardziej niż ich odpowiedniki z Virtua Fighter 2 z Saturna (sorry, Yuyo). Na razie pojawiła się tylko wersja japońska, ale lada moment ma się ukazać europejska.

Dzięki gigantycznej liczbie możliwych do wykonania czynności, Tekken 2 najbardziej oddaje atmosferę prawdziwej, bezpardonowej walki. Jest to pozycja obowiązkowa dla każdego posiadacza PSX. To gra zupełnie nowej generacji i na pewno znajdzie się w panteonie najlepszych gier w historii.

Zooltar



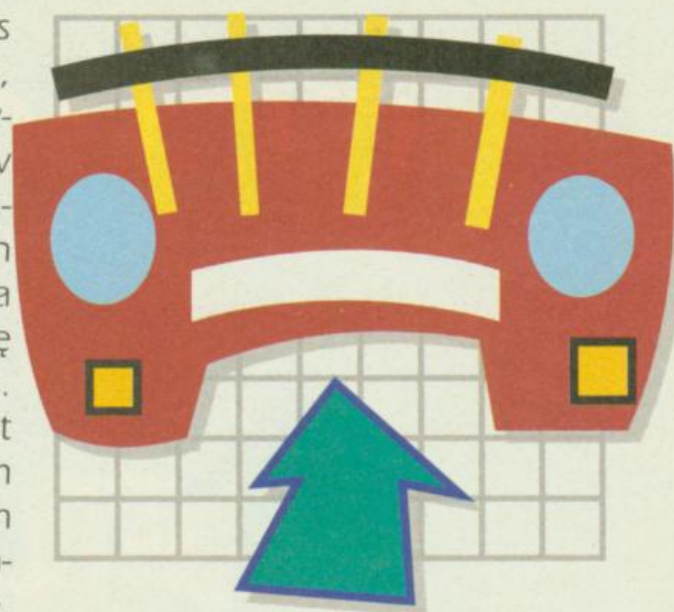
Legenda sugeruje, że boss Gaia dostał łomot (od kogo, tego legenda nie mówi) i wypadł z łask. Obecnie startuje w turnieju jako jeden z wolniejszych i najbardziej zasysających zawodników. Nowy boss (a właściwie subboss) nazywa się Uranus i (uwaga!) jest kobietą. Brrr! To znaczy w sumie jest Aniołem, ale raczej żeńskim (Aniela?) niż męskim. W każdym razie w rozpisce jednego z konsolowych pism [czytam, a jakże, bo niektórzy zarzucali, że w Gamblerze nikt nic o konsolach nie wie (Adrian Chmielarz, konkretnie, mój drogi Alexie)] napisano „Uranus: pochodzenie – Raj, zawód – Anioł”. Tak więc mamy do czynienia z profesjonalnym Aniołem i jest on przy okazji najładniejszym bossem, jakiego moje oczy widziały. Naprawdę kopie ogon.

Główną, najważniejszą tym razem postacią jest osobnik o wszystko tłumaczącym imieniu Master. W sumie to ciągle nie jestem pewien, czy jest to ten sam Master, czy ta Masterzyca. W każdym razie wygląda na rodzaj kobiety.

Wyżej wymienieni to ukryte postaci, tzn. da się nimi grać, ale dopiero gdy ukończymy grę, w której sterujemy jednym z normalnych zawodników, albo po wstukaniu odpowiedniego kodu (tak jak w „jedyńce”). Oprócz tych dwóch mamy jeszcze starego dobrego Sho oraz zabójczego gościa o imieniu Vermilion. Jest on z zawodu mordercą, jego broń to rewolwer i całkiem przyjemny shotgun.

Z nowych postaci mamy (oprócz Gai): policjantkę Tracy oraz kompletnego oszołoma o imieniu Chaos. Niektórzy starzy zawodnicy mają zmienioną grafikę. Wszyscy dostali także nowe ciosy specjalne.

Z ciekawszych innowacji – można w końcu trzepać kołesia na ziemi, pojawił się nowy rodzaj specjalnego ataku o nazwie Overdrive; najpierw trzeba jednak naładować jego wskaźnik, dając się obić albo wykonując skuteczne ciosy specjalne. Niezłym pomysłem jest wprowadzenie możliwości zadania ciosu w biegu. Tradycyjnie w Toshindenie – scenerie, w których toczy się walka, są wykręczone. Niektóre wyglądają jak paranoicz-



ne wizje grafika po kwasie (np. arena Mastera), a z kolei inne (jak arena Verma) są niesamowicie klimatyczne i mają genialną muzykę. Lubię w Toshindenach to, że pole walki jest ograniczone. Z tego powodu gra czasem staje się bardziej strategiczna; można np. zrobić unik przed szarżującym przeciwnikiem, który z głupią miną łąduje kilka metrów niżej na głupiej minie. Bardzo przyjemny akcent.

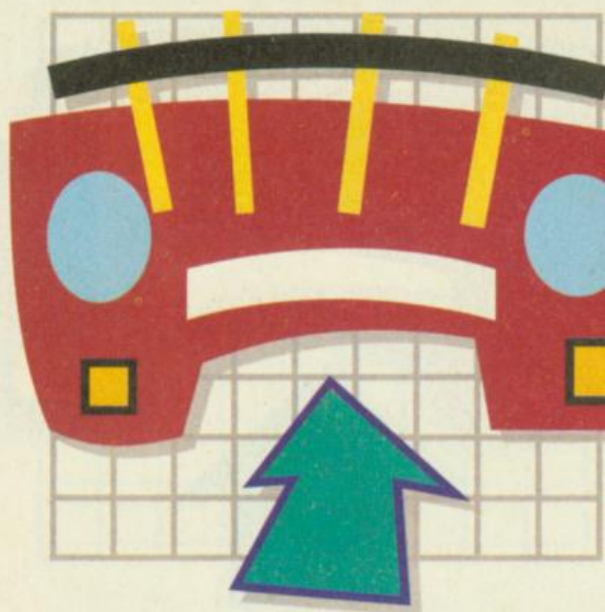
Jak wiadomo, nie ma róży bez kolców. Animacja jest definitywnie „mostly uncool”, znaczy się „niechłodna” (czy coś w tym typie). W porównaniu z „jedyńką” naprawdę zasysa jak ruski odkurzacz. Podejrzewam, że jest to spowodowane znacznym urozmaiceniem postaci, które mają teraz więcej szczegółów.

Nie wiem dlaczego, ale Toshinden 2 nie wciągnął mnie tak jak „jedyńka”. Czegoś mu brak. Nie jest słaby ani średni, ale dla mnie nigdy nie będzie w czołówce. Szczerze mówiąc, jeśli już miałbym wybierać, to woląłem grać w pierwszą część niż w drugą. A tak w ogóle to od czasu, kiedy kupiłem Tekkena 2, nie gram już w żadne inne bijatyki.

Zooltar

Ocena: 85%/75%
Producent: Takara
Platforma: PSX





Sega Saturn

SEGA RALLY

Można rzec, iż rajdy samochodowe to specjalność Saturna. Do niedawna Daytona USA była grą, którą fascynowali się wszyscy. Łączyła znakomicie oddany realizm jazdy z bardzo dobrym wykonaniem. Obecnie pałeczka jest w ręce innego produktu stajni Sega Sports – Sega Rally Championship. I ów produkt wcale nie zamierza komukolwiek oddawać pałeczki.

Realizm w symulatorze samochodu to rzecz najważniejsza. Ludzie z Segi wykazali się ogromnym talentem. Kierowanie samochodem w SR należy do najtrudniejszych, a zarazem najbardziej rzeczywistych, jakie było mi dane dotychczas spotkać. Każdy z pojazdów (standardowo do wyboru dwa, po użyciu odpowiedniej sekwencji klawiszy – trzy) ma ściśle określone parametry techniczne. Od łatwej do prowadzenia Toyoty Celica, po szybką Lancię Stratos (plus pośrednia Lancia Delta). Każdy pojazd można skonfigurować wedle uznania, jednakże tak spreparowany automobil uczestniczy tylko w biciu rekordów toru lub w grze na dwóch graczy.

Rajdy odbywają się na trzech zamkniętych, choć dość długich trasach, uszeregowanych według stopnia trudności. O ile pustynia

po krótkim treningu nie powinna sprawić większych problemów, to las i trasa górską są pewnym wyzwaniem. Jeżeli dojdziemy do wniosku, że jesteśmy na etapie, gdy nawet Hołowczyc dla nas nie groźny, za pomocą kodu możemy uaktywnić czwartą, ukrytą trasę. Mówiąc żartobliwie, składa się ona w 90% z błota, a w pozostałych 10 z barierok okalających trasę. Jeździ się po niej bardzo niepewnie, a każde rozpędzenie samochodu powyżej 120 km/h grozi wypadnięciem z trasy.

Podstawowym zadaniem dla początkujących rajdowców będzie nauczenie

obsługi dwóch dodatkowych przycisków.

Realizm w grze to nie tylko sterowanie. To także grafika – teksturowane bryły, najdoskonalsze, jakie do tej pory symulacje samochodu widziały. Podczas rajdu dostępne są dwa rodzaje widoków – zza tylnej szyby oraz z przedniego zderzaka (jedynie trasa). Tekstury są bardzo dokładne, bez problemów można odczytać napisy na autach lub nawet policzyć pasy na biwakującej obok trasy zebrze. Tak, to nie żart. Różnorodność i obfitość

detali zaskakuje nawet jak na produkt tej klasy. Wspomniana

powiedział Zooltar – po prostu zabija.

Podczas prób bicia rekordów toru (Time Attack) można włączyć podgląd swego najlepszego dotychczas przejazdu. To nic innego, jak ściganie się z samym sobą. Na pierwszy rzut oka wydaje się to takim samym zбочeniem, jak picie do lustra, jest jednak o wiele przyjemniejsze (i zdrowsze!). Po zakończeniu przejazdu można obejrzeć go jeszcze raz, wybierając położenie kamer.

Muzyka klimatem bardzo pasuje do gry. Są to głównie rockowe kawałki, jednak nie za ostre, w sam raz do rajdów samochodowych. Odgłosy wydawane przez ścigające się samochody także przypominają te prawdziwe. Perfekcja w każdym calu – tak można podsumować wspaniałą robotę skośnookich autorów z Sega Sports.

Dlaczego więc nie dałem oceny maksymalnej? Jest kilka niewielkich błędów – mało realistyczny kurz (taka głupia nedoróbka!), chyba jednak troszkę zbyt mała liczba tras, a także brak biegu wstecznego. W zasadzie są to głupstwa, nie mogące zniszczyć takiej gry jak Sega Rally.

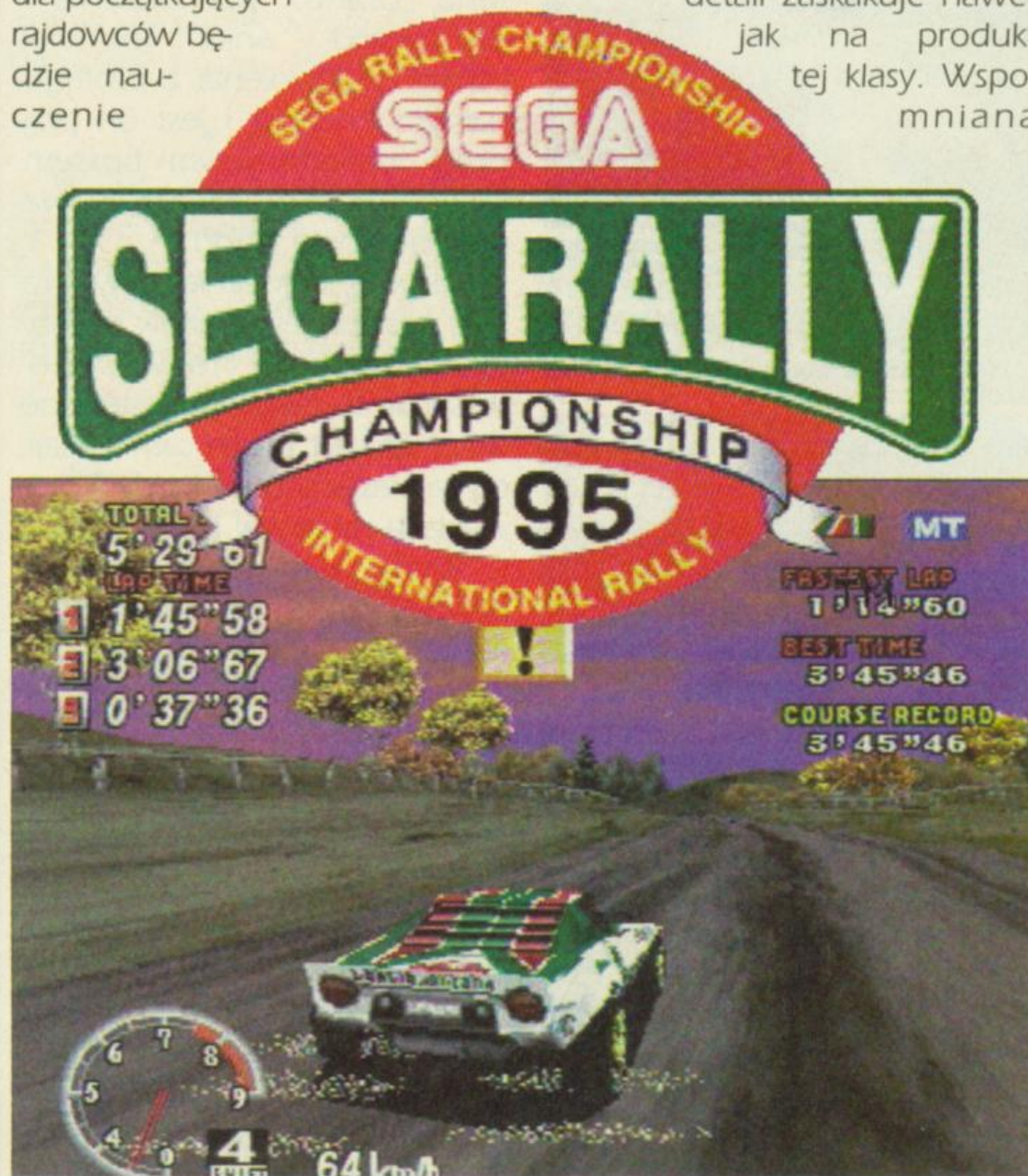
Jeżeli dotychczas moje słowa kogoś nie przekonały, to ma on albo głęboko zakorzenioną awersję do Segi Saturn, albo ciężki uraz na punkcie pojazdów mechanicznych. Wszyscy pozostali powinni przeliczyć pieniądze i czym prędzej gnać do najbliższego sklepu z gramami. Zanim inni wykupią.

Yuyo

Ocena: 95%

Dystrybutor: Bobmark

Platforma: Sega Saturn



się „miękkiego” wchodzenia w zakręty. Nie sztuka bowiem stanąć w poprzek drogi i przez następne 10 s ustawiać się przodem do kierunku jazdy. Tu trzeba wchodzić w zakręty poślizgiem, lecz bez użycia hamulców. Jest to do osiągnięcia jedynie przy ręcznej skrzyni biegów, tak więc miłośnicy łatwej zabawy będą musieli jak najszybciej przyzwyczaić się do

już zebra, a także np. człapiący pod górę słoń czy fruwający nad torem helikopter to wszystko są szczegółowe, teksturowane bryły. Animacja obiektów – to perfekcja równa wykonaniu graficznemu. Trzydzieści klatek na sekundę to liczba w zupełności wystarczająca, by w pełni oddać zachowanie się samochodu na krętych trasach. Dynamika – jakby



WYGRAJ SAMOCHÓD

Z

SEGA SATURN



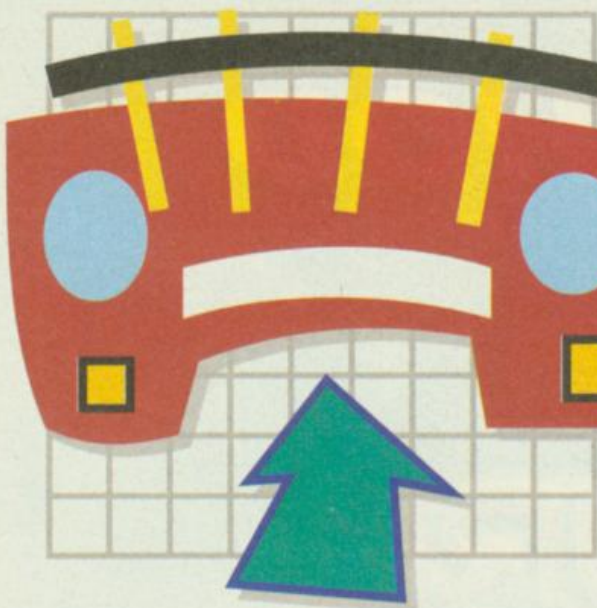
Wspaniała 32-bitowa konsola gier telewizyjnych z wbudowanym czytnikiem CD-ROM umożliwiającym nie tylko granie, ale i słuchanie muzyki oraz oglądanie filmów. Osiem wyspecjalizowanych procesorów i 38 Mbitów pamięci tworzy wspaniałą grafikę trójwymiarową i 16-bitowy dźwięk w formacie Dolby Surround. Wbudowana karta pamięci pozwala zapisywać stan gier.

SZCZEGÓŁY KONKURSU SAMOCHODOWEGO W MIESIĘCZNIKU GIER KOMPUTEOROWYCH SECRET SERVICE.

BOBMARK Warszawa, ul. Smocza 18, tel. (0-22) 38-05-02

Sega Saturn

GUARDIAN HEROES



Fabula gry rozwija się wraz z przechodzeniem do kolejnych poziomów. Na początku wiesz jedynie, że jesteś członkiem grupy młodych podróżników, którzy postanowili odnaleźć cudowny miecz. I rzeczywiście – bohaterowie gry znajdują tę tajemniczą broń, lecz przy okazji stają się uczestnikami rebelii skierowanej przeciw władcom królestwa.

Grafika jest dwuwymiarowa, lecz walka odbywa się na trzech planach, między którymi można dowolnie przeskakiwać. System ciosów nie jest tak wyszukany, jak w najnowszych bijatykach, ale z grubsza można znaleźć wszystko, co w takiej grze potrzebne. Są combos (nawet po 20 i więcej ciosów!), są także ciosy specjalne oparte na czarach. Autorzy Guardian Heroes zastosowali ciekawy pomysł – każdy z wal-

czących ma określony zasób punktów magii, które wyczerpują się wraz z używaniem czarów. Można je odrabiać, zadając ciosy przeciwnikowi. Wszystkie postacie są wykonane w konwencji mangowej (wielkie oczy itp.) i z żalem stwierdzam, że ich animacja nie jest zbyt płynna. Znacznie lepiej przedstawia się dźwięk – ciągle zmieniający się podkład muzyczny w trakcie gry, mieszanka różnych stylów, wspaniale pasuje charakterem do atmosfery walki.

W przebieg gry bardzo silnie wplatają się elementy fabularne. Często (chwilami zbyt często) walka zatrzymuje się, a bohaterowie podejmują dialog (przedstawiony, niestety, za pomocą napisów, bez samplowanej mowy). Bez wczytania się w treść ich rozmów fabuła i rozwój ak-

cji pozostaną dla gracza niezrozumiałe. Warto więc znać choćby podstawy języka angielskiego. Najgorszą jednak wadą jest panujący bez przerwy na ekranie chaos, który po pewnym czasie zaczyna zdecydowanie drażnić, bowiem przebieg poszczególnych walk staje się mało czytelny.

Może bez przesadnego entuzjazmu, lecz również bez większych oporów polecam Guardian Heroes wszystkim fanom bijatyk, którzy nie mają na oczach kłapek z napisem 3D. Dwa wymiary, a gra wciąga.

Guardian Yuyo

Ocena: 80%

Dystrybutor: Bobmark

Platforma: Sega Saturn

ładne, mangowe intro, niezła dynamika i w miarę ciekawe wykonanie – to Guardian Heroes. Gra w zapomnianym nieco obecnie stylu „walki chodzonej” (najśłynniejszym chyba przedstawicielem tego nurtu był cykl Double Dragon). Od programów w rodzaju Street Fightera odróżnia ją to, iż nie ma podziału na rundy, a kolejne etapy oznaczają bezustanne dążenie w prawą stronę ekranu i likwidowanie hord przeciwników.



InterSAT

Na jesieni wejdzie na rynek Net Link – modem o prędkości 28800 bitów na sekundę, wraz z interfejsem i oprogramowaniem do Internetu (oczywiście wszystko do Saturna). Możliwy będzie dostęp do podstawowych usług internetowych: WWW, poczty elektronicznej oraz IRC. Za pośrednictwem Net Linku można będzie również grać. Jak na razie jedyną znaną produkcją tego typu jest gra logiczna Baku Baku, lecz w przygotowaniu są inne rarytasy (o kilku z nich za chwilę). Cena modemu z oprogramowaniem (w USA) to mniej więcej 200 USD, zaś komplet z konsolą Saturn ma kosztować poniżej 400 USD.

C&C na Saturna!

Na początku przyszłego roku ukaże się wspaniała gra Com-

mand & Conquer, poprawiona w stosunku do wersji pecetowej. Poprawki mają dotyczyć głównie grafiki, aby w pełni wykorzystać saturnowe możliwości. Gracz będzie wykonywać misje desantowe, pod jego opieką znajdują się bazy, korzystać też będzie z mnogości broni i wyposażenia. Nie zabraknie przerywników w postaci półtorej godziny żywego filmu! Prawie na pewno gra będzie wykorzystywać modem Net Link. Cierpliwości, to jeszcze tylko 3–4 miesiące. Termin: początek 1997. Producent: Virgin. Dystrybutor: Bobmark.

Nights

Gdy czytacie ten tekst, dostępna jest już zapewne gra, która ma być hitem sezonu. Rewelacyjna Nights, w której kieruje się jednym z dwojga sympatycznych piętnastolatków. We śnie spotykają oni sympatycznego stworka Nights, który został wyrzucony z ojczyzny przez złego króla. Ty

musisz pomóc w obaleniu tego ostatniego. Gra jest w pełni trójwymiarową(!) platformówką, w pełnej gamie 16 mln kolorów i z bardzo szybką animacją. Potwórki atakują z większą inteligencją niż w innych grach, nie są już mięsem armatnim. Grę będzie można dostać w wersji ze specjalnym joypadem (przystosowanym do gier 3D) lub bez niego. Dystrybucją w Polsce zajmie się Bobmark. Jak dobrze pójdzie, to już za miesiąc przeczytacie pełną recenzję gry. Termin: już jest. Producent: Sega. Dystrybutor: Bobmark.

We're all Nuked!

Duke Nukem 3D uderza na konsolę! Superpłynna animacja, ostra, wyraźna grafika i potężna dawka humoru (czasem niezbyt wybrednego), kilka typów broni w rodzaju strzelb czy granatów. Do tego zapowiadana jest możliwość grania w sieci (Net Link, patrz wyżej). Poziomy rozbudowa-

ne są wystarczająco, by nikt się nie nudził. Nie zabraknie też potworków wszelkich ras i wyznań. Na konsolach Duke może być jeszcze większym hitem niż na PC. Termin: koniec 1996. Producent: GT Interactive. Dystrybutor: Bobmark.

Sonic uderza!

Konkurencja dla Nights. Słynny bohater gier Segi, błękitny Sonic powraca! We wspaniałej, trójwymiarowej scenerii będzie musiał odzyskać sześć magicznych pierścieni, które ukradł szwarc charakter – Dr Robotnik (to nie mój wymysł, tak jest w angielskim oryginale). Sonic X-Treme wykorzystuje do oporu możliwości Saturna, dając do dyspozycji gracza w pełni trójwymiarowe środowisko, mnóstwo teksturowanych i renderowanych obiektów oraz znakomitą animację. Termin: koniec 1996. Producent: Sega. Dystrybutor: Bobmark.

tete

TIPS & TRICKS

Będą zmiany

Przygotowujemy się do zasadniczych zmian w całym piśmie i Tete od zmian tych nie będzie wolne. Przede wszystkim myślimy o otwarciu nowych klubów, np. gier strategicznych, doomopodobnych, bijatyk czy piłkarskich. Będziemy drukować typy tylko do gier najnowszych, a nie do nikomu nie znanych staroci, jak to teraz czasem bywa. Oczywiście, kiedy zmiany wejdą już w życie, Wasz don Pedro z Krainy Doskonalców będzie czekał na listy z zachwyta- mi i pochwałami.

W tej Tetecie możecie przeczytać solucję do Albionu, która to gra zapowiada się na jeden z jesiennych hitów. Niestety, opóźniło się opublikowanie drugiej części rozwiązania Anvil of Dawn, a to z uwagi na to, iż autor stracił większość zawartości twardego dysku - m.in. wszystkie save'y.

Na konkurs fałszywkowy przyszło niezbyt dużo odpowiedzi, ale ja to rozumiem: wakacje. Co nie znaczy, iż Wam wybaczam. Nieistniejącą grą był oczywiście program Sex Alternative i większość z Was trafnie to odgadła. Nagrody (gry ufundowane przez **IPS Computer Group**) otrzymują: **Bogusław Staniszewski** z Łomży, **Jacek Jurgielewicz** z Lubina i **Maciej Lech** również z Lubina.

W konkursie Gildii z numeru 8/96 zwyciężył **Sebastian Bujak** z Gorzowa Wielkopolskiego, który jako jedyny odpowiedział na wszystkie pytania prawidłowo. Nagrodą są cykl Amber Rogera Żelaznego (**Wydawnictwo Iskry**) oraz gry Alien Logic (**CD Projekt**) i Heroes of Might&Magic (**Mirage Software**).

Najwięcej punktów za przesłane do redakcji typy uzyskał jak zwykle **Krzysztof Zawisło** i on też otrzymuje nagrodę w wysokości 100 nowych złotych.

don Pedro (z Krainy Dwubarwnych Dymów)

PRAKTYCZNE PORADY CZYLI RATUJ SIĘ JAK KTO MOŻE

Indeks gier

Rozwiązania

ALBION – cz. 1 (PC CD-ROM)	44
CONGO (PC CD-ROM)	45
NORMALITY (PC CD-ROM)	46
YENDORIAN TALES (PC CD-ROM)	47

Kluby

<u>DISKEDITOR DREAM TEAM</u>	<u>47</u>
ABUSE (PC)[wersja shareware]	48
CENTURION (PC)	48
DEADLINE (PC)	48
DUNE 2 (PC)	48
GENDER WARS (PC)	49
HIGH SEAS TRADER (PC)	49
MAGIC CANDLE 2 (PC)	49
RED BARON (PC)	50
SETTLERS 2 (PC)	50
STONEKEEP (PC)	50
<u>GILDIA RPG</u>	<u>51</u>
<u>CLUB SIMULATOR</u>	<u>52</u>

T&T

ABSOLUTE ZERO (PC)	53
ARABIAN NIGHTS (AMIGA)	53
BATMAN FOREVER (PC)	53
CRUSADER: NO REMORSE (PC)	53
DARK FORCES (PC)	53
DESCENT (PC)	53
DESTRUCTION DERBY (PC)	53
DUKE NUKEM (PC)	54
DUKE NUKEM II (PC)	54
DUNGEON MASTER II (PC)	54
EARTHWORM JIM (PC)	54
FANTASY WORLD DIZZY (PC)	54
GOLDEN AXE (PC)	54
HEXEN (PC)	54
HI OCTANE (PC)	54

LAST TROMBONE FROM JERYCHO (PC)	54
MECHWARRIOR 2 (PC)	54
NEED FOR SPEED (3DO)	54
OFF ROAD INTERCEPTOR (PSX)	54
QUAKE – wersja testowa (PC)	54
RADIX: INTO THE VOID (PC)	54
RAYMAN (JAGUAR)	54
REBEL ASSAULT (3DO)	54
RIDGE RACER (PSX)	55
ROBIN HOOD (AMIGA)	55
ROLLING THUNDER (AMIGA)	55
SCREAMER (PC)	55
SENSIBLE SOCCER (AMIGA & PC)	55
SETTLERS 2 (PC)	55
SHADOW PRESIDENT (PC)	55
SPACEWRECKED (PC)	55
STONEAGE (PC)	55
STREET FIGHTER 2 (PC)	55
STRIFE (PC)	55
TERMINAL VELOCITY (PC)	55
TERMINATOR: FUTURE SHOCK (PC)	55
TOSHINDEN (PSX)	55
TOTAL ECLIPSE (PSX)	55
TROLLS (AMIGA)	55
ULTIMA UNDERWORLD (PC)	55
ULTIMA UNDERWORLD II (PC)	56
VIRTUA FIGHTER (SATURN)	56
WARCRAFT (PC)	56
WARCRAFT II (PC)	56
WING COMMANDER IV (PC)	56
WHIPLASH (PC)	56
WIPEOUT (PSX)	56
X-COM (PC)	56

ALBION - cz. 1 (PC CD-ROM)

Statek kosmiczny

Rozpoczynasz w pokoju Toma. Zabierz przedmioty znalezione w szafce. Potem przejdź się po innych pokojach. Powinieneś zabrać kilka zestawów pierwszej pomocy. Oprócz tego znajdziesz wytrychy oraz amunicję (w pokoju inspektora). Na północnym wschodzie znajduje się zejście do niższego poziomu. Kod otwierający drzwi to 1042. Teraz znajdujesz się w perspektywie 3D. Obciążenie czterech płyt (przejdź po nich) otworzy drzwi prowadzące do dalszych korytarzy. Zobaczysz robota, przed którym automatycznie otwierają się drzwi, których Ty nie możesz otworzyć. Podążając za nim znajdziesz się w pokoju z szafką w ścianie. Potem wejdź na poziom statku (kod to znowu 1042) i obejrzyj dokładnie pokój. Na konsoli znajdziesz pistolet i amunicję. Wróć na dolny poziom i ukryj pistolet oraz amunicję w schowku. Teraz wejdź z powrotem na górę i przejdź przez drzwi, których strzegą strażnicy (jeżeli nie zostawisz pistoletu na dole, to odbiorą Ci go). Wróć na dół i wyjmij pistolet oraz amunicję ze schowka. Kiedy będą pojawiały się komunikaty wzywające Cię do hali odlotów nie reaguj na nie, dopiero po znalezieniu wszystkich przedmiotów. Razem z Rainerem udasz się w Kosmos statkiem patrolowym. Nastąpi awaria i zostaniesz zmuszony do lądowania na planecie.

Jiringar

Albion jest światem zamieszkiwanym przez humanoidalne istoty, które pomogą Ci dojść do sił. Znajdujesz się w domu, należącym do jednego z klanów. Poszukaj w skrzyniach i szafkach przydatnych rzeczy. Kiedy zostaniesz przyjęty przez Sebai - Li Wrinn, zgódź się na to, aby klan zatrzymał sobie szczątki statku, którym przyleciałeś. Otrzymasz klucz pozwalający na wejście do jednego z pokoi oraz na otwieranie drzwi siedziby klanu. Dowiesz się, iż w podziemiach możesz znaleźć przydatne rzeczy, ale na razie tam nie schodź. Idź do miasta i odszukaj sklep z mixed goods. Właściciel ofiaruje Ci zawartość skrzyni za jedyne 45 złotych. Kup również kompas (należy następnie uruchomić opcję activate). Teraz dopiero zejdź do podziemi w domu klanu, który się Tobą opiekował. Znajdziesz tam naboje do pistoletu, a przy ostatnim potworze również fire ring. Aby pokonać potwory nie musisz używać pistoletu (zrób to dopiero przy ostatnim), wystarczy miecz. Jeżeli Tom lub Rainer zostaną odpowiednio ubrani, to ataki skrinnów nie będą im szkodliwy.

Pokręć się po mieście, obejrzyj towary w sklepach, odwiedź trenera i podszkol obu swoich bohaterów w Close Combat (sprzedanie fire ring da Ci całkiem sporą gotówkę). W rozmowie z Sebai Janiis, szefową całego miasta, dowiesz się, iż za dwa dni odbędzie się festiwal. Masz czas, aby wyjść z miasta i poznać okolice (staczając walki z mieszkającymi tam potworami). W odpowiednim czasie Rainer i Tom stwierdzą, że zaczął się festiwal i sami wrócą do miasta.

Teraz będziesz świadkiem zabójstwa dokonanego przez człowieka na jednym z szefów klanów. Oskarżony o współudział zostanie obywatel imieniem Fasiir, szef gildii Dji-Kas. Na polecenie Janiis musisz wysledzić, gdzie ukrył się zbiegły zabójca, a do pomocy przydzielą Ci wojownika imieniem Drirr. Przed wyjściem z miasta kup blue music crystal. Musisz udać się do opuszczonych podziemi, na północny wschód od miasta (za rozwalonym mostem). Znajdziesz tam kilka użytecznych przedmiotów (przede wszystkim big battle axe, big iska shield, iska metal cap, w które wyposaż Drirra). Na końcu odnajdziesz Argrima, którego umysł jest zaklęty w niebieskim obelisku. Daj mu blue music crystal (kiedy rozmawiasz z Argrimem, liderem musi być Drirr, natomiast w podziemiach liderem powinien być zawsze jakiś Iska, gdyż grupa wtedy lepiej widzi). Z pokoju obok zabierz fine iska dagger. W tych podziemiach spotkasz pułapki dwóch rodzajów. Świeące roślinki przestają być niebezpieczne, jeżeli zgasi się pochodnię, a wyrastające z ziemi paszcze zamykają się, gdy zostaną nakarmione mięsem krondira.

Wróć do miasta i opowiedz Janiis o swoich odkryciach. Potem idź do mędrca, który powie Ci, iż sztylet należy do Bradira. Odwiedź Bradira i cała sprawa znajdzie swoje wyjaśnienie. Do grupy dołączy czarodziejka Sira. Wyjdź z miasta i powalcz trochę z potworami, aby Sira weszła na wyższy poziom doświadczenia. Koniecznie w Gildii naucz ją czarów leczących (zwłaszcza zatrucia). Podszkol też członków drużyny u trenera, bo następna okazja nieprędko się zdarzy. Potem odwiedź jeszcze Fasiira, otrzymasz od niego cenny sztylet. Możesz już opuścić miasto i skierować się na Gratogel - wyspę zamieszkaną przez ludzi.

Gratogel

Łądujesz w wiosce, która nazywa się Klouta. Porozmawiaj z królem, a otrzymasz zadanie dostarczenia mu medalionu od druidów z Arjano

(król cierpi na impotencję). Na wschód od Klouty jest wioska Vanello, a na północ od niej siedziba druidów (taka mała chatka). W Vanello znajdziesz również sklep z bronią. Przed odwiedzeniem Arjano zwiedź wyspę i walcz z potworami, aby podnieść poziom doświadczenia członków grupy. Kiedy wejdiesz do siedziby druidów okaże się, iż druid Bero - specjalista od artefaktów - zaginął podczas wyprawy do opuszczonych podziemi. Dostaniesz zadanie odszukania go, a do grupy przyłączy się druid Mellthas. W czasie pierwszego odpoczynku (po dołączeniu do drużyny Mellthasa) obejrzyj dość interesującą scenę. Potem zejdź do podziemi. Na wstępnym poziomie czekają proste zagadki. Ognie należy gasić wodą zaczerpniętą do wiadra z fontanny, w polu z kolcami otwiera się przejście po takim wciśnięciu klap, aby tworzyły kształt krzyża. Najważniejsza sprawa to znalezienie rączki do dźwigni. Jest też trochę interesujących przedmiotów (zestaw lekarstw). Po użyciu rączki do dźwigni w miejscu, gdzie jej brakuje, zejdiesz do pierwszego poziomu podziemi (widok już 3D).

Podziemia

Zagadki znowu proste: drzwi w dużej sali otwierają się po przejściu przez wszystkie kłapy, inne drzwi otworzą się po pociągnięciu trzech wajch (strzeżące ich pułapki ogniowe gaś wodą). Po wejściu na drugi poziom musisz uważać, gdyż nastąpienie na płytę uruchamia ogniową pułapkę. Ale jednocześnie odsuwa zieloną ścianę. Za nią znajdziesz świetny hełm +15 Protection oraz sun dagger. Również za ścianą odsłoni się przejście do dalszych korytarzy (po następnych nadeptnięciach na klapę).

Zeskocz na trzeci poziom. Po otwarciu krat i pokonaniu warniaków możesz otworzyć drzwi do pokoju, w którym siedzi demon. Tam znajdziesz door key. Skrzynia otoczona zieloną ścianą jest dostępna po naciśnięciu przycisku w murze. Na trzecim poziomie musisz bardzo uważać, aby nie stanąć na żadnej z czerwonych płyt. Inaczej wyjdą potwory, z którymi grupa z pewnością sobie nie poradzi. Natomiast musisz przejść po wszystkich zielonych płytach. Kiedy znajdziesz się w komnacie z niebieską płytą, Drirr stanie na niej i cała drużyna spadnie poziom niżej. Tu należy nacisnąć przycisk za ogniową pułapką oraz za niebieską zasłoną (otworzy się przejście do skrzyni ze skarbem). W końcu znajdziesz drzwi, które wyprowadzą Cię z powrotem na trzeci poziom, do komnaty z niebieską płytą. Teraz trzeba będzie popracować oskardami. Tam, gdzie ściany wyglądają na zrujnowane, włącza się opcja use item, a po użyciu oskarda ściana pada. Kiedy zobaczysz trzy dźwignie nie naciskaj ich, bo wyjdą potwory. Drzwi otworzą się po wciśnięciu przycisku w jednej ze ścian.

Gdy zejdiesz na kolejny poziom, musisz poruszać się ostrożnie, bo z dziur w ścianie wylatują kule ognia. Kiedy zobaczysz drzwi, a przed nimi zieloną klapę, musisz tam wejść. W skrzyni znajdziesz niebieskie przedmioty, które służą do likwidowania niebieskich zasłon. Niestety, wyjście z tego pokoju spowoduje odsunięcie się czerwonych ścian i uwolnienie potworów. Nie walcz z nimi, tylko zwiewaj. Poradź sobie z niebieskimi barierami i zejdź na ostatni poziom. Tam spotkasz zaginionego Bero, po czym automatycznie znajdziesz się w siedzibie druidów. Otrzymasz amulet dla króla. W podziemiach koniecznie powinieneś znaleźć też amulet zwiększający siłę (Amulet of Power), gdyż postać mająca go będzie mogła nieść bardzo ciężki bagaż.

Kiedy dasz królowi amulet, otrzymasz pozwolenie na opuszczenie wyspy. Musisz się z nim zgłosić do kapitana statku (chata tuż nad morzem). Nim jednak opuścisz Gratogel, idź na spacer wzdłuż górskiego masywu. Kiedy zobaczysz kanion, wejdź w niego. Tu jest doskonałe miejsce na zarobienie pieniędzy i zyskanie punktów doświadczenia. W kanionie pojawiają się bowiem bandyci (w sposób losowy, lecz niestety nie bez końca), a każdemu zabitemu zabierasz ekwipunek. Łupy można sprzedać w wiosce na południowym wschodzie, gdzie jest sklep z niezwykle interesującymi rzeczami. Radzę tam kupić maskę (świecenie jej oczu ostrzega przed potworami), miecz +14 oraz magiczną tarczę. Kiedy już znudzi Ci się napychanie kabzy (albo wyczyścisz kanion z bandytów), wynajmij statek (200 złotych). Popłyniesz do wielkiego miasta zamieszkanego przez ludzi. Radzę jednak zebrać dużo kasy, bo w sklepach znajdziesz mnóstwo bardzo drogiego i bardzo skutecznego uzbrojenia.

Cdn w następnym numerze

Jacek Plekara

CONGO (PC CD-ROM)

**Dżungla**

Obróć się w lewo, pójdz prosto i znowu obróć się w lewo. Nożem otwórz kapsułę i wyjmij z niej: skaner symboli, laptopa i ponton. Wysłuchaj mowy Trávisa. Zostaniesz ostrzeżony przed tubylcami, którzy są wrogo nastawieni do obcych. Wróć nad rzekę i otwórz laptopa - zobaczysz mapę terenu (rzekę, ścieżki w dżungli i niebieską strzałkę, która wskazuje obecną pozycję Karen). Zwoduj ponton i popłyn skracając raz w lewo i dwa razy w prawo. Gdy dopłyniesz do brzegu odwróć się i idź ścieżką na wprost. Usłyszysz Karen, która powie, że nie potrzebuje Twojej pomocy, bo jej misja jest dla naukowców, a nie dla kowbojów.

Obróć się w lewo i z martwego ciała wyjmij strzałę. Z tego miejsca pontonem popłyn dwa razy w lewo. Gdy dopłyniesz do brzegu, odwróć się i idź nad przepaść. Zwróć się w prawo, weź kawałek bambusa, zamocz strzałę w czerwonej truciznie, zeskanuj symbole na kamieniu i wybierając funkcję „Image library” w swoim laptopie zrób ich analizę. Wróć nad brzeg rzeki. Połącz się z Tobą Karen mówiąc, że COŚ wyglądające jak wielki goryl zabiło jednego człowieka z jej ekipy. Prześle Ci zdjęcie, które zostało zrobione upadającym aparatem zaatakowanego człowieka. Znajdziesz je w swoim laptopie - zrób analizę. Znowu skorzystaj z pontonu i skreć raz w prawo. Kiedy dopłyniesz do brzegu, obróć się w prawo, włóż strzałę do bambusa i zabij węża. Ścieżką dostaniesz się do małej świątyni, z której zabierzesz statuetkę. Gdy wrócisz do głównej drogi, skreć w lewo i pójdz prosto. Zwoduj ponton, skreć nim dwa razy w lewo. Gdy dopłyniesz do brzegu połącz się z Tobą Karen, która jest w prawdziwych opalach i poradzi Ci, abyś trzymał się z daleka. Idź nad przepaść. W środku okrągłego kamienia połóż statuetkę i przejdź na drugą stronę przepaści po przerzuconej kładce.

Sześć kul

Włącz mapę i użyj funkcji „Remap to position” swojego laptopa. Obróć się w lewo i weź pierwszą kulę. Idź prosto, spotkasz Amy. Gdy się zatrzymasz, spójrz w prawo, a zobaczysz zniszczony obóz ekipy Karen. Zabierz kubek i szpilkę od namiotu. Obróć się w prawo i pójdz prosto. Po prawej stronie zobaczysz strumyk, na brzegu którego stoi statuetka. Spróbuj ją wziąć i nie przejmuj się, gdy wpadnie do wody. Obróć się dwa razy w lewo i z krzaków wyjmij pilota, który pomoże Ci ładować broń na terenie obozu. Obróć się w prawo, potem idź prosto. Ponownie spotkasz Amy, która jednak nie odpowie na żadne z pytań. Teraz dwa razy prosto, a staniesz przed tajemniczymi drzwiami, które wcześniej widziałeś podczas rozmowy z Karen. Karen połączy się z Tobą ponownie i powie, co się stało: podczas ataku goryli nastąpiło trzęsienie ziemi, które strąciło i zamknęło ich pod ziemią. Rozmowę przerwie Travis mówiąc, że kontaktowanie się z kimkolwiek nie będzie Ci już potrzebne. Masz mu tylko dostarczyć diamenty. Niszczy chipa w Twoim laptopie, który umożliwił Ci kontakt ze światem zewnętrznym.

Obróć się w lewo, zeskanuj i przeprowadź analizę symboli na słupie, zrób to samo po drugiej stronie i podnieś z ziemi kartę otwierającą walizkę Karen w obozie. Odwróć się od drzwi, potem prosto i w lewo. Wyrz skan symboli na kamieniu, a następnie na swoim komputerze wykonaj ich analizę. Okaże się, że znalazłeś mapę terytorium, po którym się poruszasz. Obróć się w prawo i wejdź do komnaty. Weź z ziemi urządzenie do wykrywania radiacji. Wróć tam, gdzie odkryłeś mapę, skreć w lewo i spod kamienia wyjmij linę. Następnie udaj się do miejsca, gdzie po raz drugi spotkałeś Amy. Skreć w prawo, potem prosto i jeszcze raz w prawo. Dojdiesz do komnaty, w której po prawej stronie będzie urządzenie. Wyjmij małą, okrągłą część, która okaże się być widoczna przez satelitę (a tym samym na Twojej mapie), gdziekolwiek by się znalazła.

Wróć do obozu, otwórz kartę magnetyczną walizkę i wyjmij z niej urządzenie do nagrywania dźwięków i nowy, nie uszkodzony chip. Spróbuj otworzyć drugą część walizki, włóż nowy chip na miejsce starego, połącz się z TraviComem i wymuś na Travisie podanie hasła. Oprócz tego otrzymasz również dane o Amy, które będziesz mógł przeczytać korzystając z opcji „File access”. Nie kończąc pracy z komputerem, przejdź do funkcji odgrywania dźwięków i użyj Playback. Po odłożeniu laptopa będziesz mógł cieszyć się dwoma magazynkami z ostrą amunicją. Wróć do drzwi, obróć się w prawo i nagraj charczące odgłosy zabójczych goryli. Pójdz do obozu, obróć się w prawo i porozmawiaj z Amy. Po jej ucieczce obróć się w lewo, idź prosto, w lewo, prosto i znowu w lewo. Otwórz, z którego wydobywa się toksyczny gaz zatkać pontonem. Ruszaj prosto i w prawo. Gdy spotkasz dobrego goryla, który nie będzie chciał Cię przepuścić, odtwórz na swoim laptopie dźwięki

złego goryla, a wtedy dobry ucieknie i będziesz mógł pójść prosto. Obróć się w prawo, weź kulę, zeskanuj i przeanalizuj nowe hieroglify. Idź do miejsca, gdzie zatrzymał Cię goryl i skreć w prawo. Nad gorejącym kraterkiem rozgrzej szpilkę od namiotu tak, by zmieniła się w hak. Wróć do rozstaju dróg. Teraz prosto - na zachód.

Obróć się w lewo i wyjmij z wody statuetkę. Następnie skreć w prawo i idź prosto aż do samego końca. Staniesz przed palmą, z której spływa żółta maść. Weź małą, okrągłą część i utyłaj ją w maści. W ten sposób uzyskasz „banana”. Wróć do obozu Karen. Amy znowu będzie siedziała na swoim dywaniku. Kiedy dasz jej „banana” ucieknie, ale będziesz mógł śledzić jej kroki na mapie. Szybko zauważysz, że mała jest zawsze o jeden krok przed Tobą, ale jeżeli odejdiesz będzie stała w miejscu, gdzie ostatnio ją zostawiłeś. Idź za małą do miejsca, gdzie wyjąłeś z wody statuetkę. Amy ustawi się na ścieżce prowadzącej do zachodniej świątyni. Wróć o jedną planszę, skreć w lewo i znowu w lewo - idąc prosto zapędzisz Amy w „kozi róg” i gdy ładnie poprosisz, odda Ci kamień.

Po wykonaniu skanu i analizy nowych symboli idź do ogromnej bramy z kamienia, na szczycie której są cztery twarze skierowane w cztery strony świata. Na końcu liny umieść hak, odwróć się i zarzuć linę na górę. Z kamiennego oka wyjmij czwartą kulę. Po zejściu na dół idź do komnaty, gdzie wcześniej znalazłeś mały, okrągły przedmiot i połóż statuetkę na okrągłym kamieniu. Gdy zjedziesz w dół, podnieś piątą kamień, obróć się i zapoznaj z nowymi hieroglifami. Wjedź na górę, obróć się w lewo i wsuń magazynek z nabojami do karabinu, ale uważaj: szybko chwyć pilota i skieruj go na broń, zrób to naprawdę szybko - w przeciwnym wypadku Twoja przygoda zakończy się w tym miejscu.

Idź teraz do wschodniej komnaty, zjedź na dół, obróć się, zbadaj nowe symbole i we wgłębienie przypominające kufel piwa z dwoma uszkami wsuń kubek. Ponownie odwróć się i z kamiennego oka wyjmij szósty kamień. Gdy wyjedziesz na powierzchnię i pójdziesz na wprost natkniesz się na karabin, który również powinieneś uzbroić. Teraz jesteś gotów do otworzenia drzwi. Stań przed nimi, a usłyszysz strzały z karabinów i ryk ranionych złych goryli. Teraz musisz sześć kul włożyć do sześciu kamiennych oczu: zacznij od rzędu środkowego i włóż najpierw lewy, potem prawy, to samo w rzędzie górnym, a w rzędzie dolnym najpierw prawy, potem lewy. Drzwi się otworzą i zejdziesz do podziemi.

Labirynt

Są tu złe goryle, które Cię zaatakują, gdy trafisz w nieodpowiednie wejście. Nie trać czasu na szukanie przedmiotów czy tłumaczenie hieroglifów, bo gdy za długo będziesz stał, goryle Cię dopadną. Droga przez labirynt to: lewo, prawo, prawo, 3 razy prosto, aż dojdiesz do jasnej komnaty z kościotrupami. Tam skreć w lewo i idź dwa razy prosto, lewo, prosto i w prawo. Jest to na pewno dobre rozwiązanie. Czasem, dla zmyłki, złe goryle pojawiają się nawet na tej dobrej drodze. Nie przejmuj się tym i próbuj aż do skutku.

Teraz złe goryle Ci nie grożą, ale masz tyle dróg do wyboru, że nie wiadomo, od której zacząć. Zacznij od środkowego wejścia, zejdz na dół, obróć się w prawo, podejdz do kraty i przez szparę zabierz plecak Amy. Teraz w dół po schodach, obróć się w lewo, otwórz kamienne drzwiczki, zeskanuj i poddaj analizie rysunek. Okaże się on drugą mapą nowego terytorium, na którym się znajdujesz. Następnie obróć się w prawo, przesun ścianę i idź prosto. Wejdiesz do komnaty z dwoma dzwonami. Uderz w nie uszkodzony dzwon i szybko wróć do poprzedniej komnaty. Ustaw się tak, abyś widział wejście do komnaty z dzwonami. Gdy pojawi się wściekły goryl, szybko przesun ścianę. Goryl zostanie zmiażdżony, a jego odcięta dłoń spadnie na ziemię. Podnieś ją. Wróć do komnaty z rozwidleniem dróg i wejdź w prawy tunel. Założysz gogle, takie jak przy podróżowaniu pontonem - skreć dwa razy w prawo. W komnacie, do której dojdiesz, powieś plecak Amy na zamku od kraty, otwórz kamienne drzwi i przejdź przez nie. Obróć się w lewo, pogadaj z Amy, potem odwróć się i otwórz kratę. Teraz czekają na Ciebie trzy komnaty, w których są trzy tunele. Który tunel wybrać, powie Ci Amy.

Czekaj, aż pokaże numer wejścia i dwa kciuki uniesione do góry - tam możesz iść. Po trzech takich komnatach dojdiesz do pomieszczenia, z którego przez kraty zabrałeś plecak Amy. Rozejrzyj się a znajdziesz: ponton, okulary i zapalniczkę. Wróć do komnaty z rozgałęzieniem dróg, skreć w prawo i idź prosto korytarzem. Spójrz w prawo, zobaczysz pierwszy świder, ale na razie go nie ruszaj. Spójrz jeszcze raz w prawo i otwórz kamienne drzwiczki. Zeskanuj i poddaj analizie rysunek, który zobaczysz. Idź w prawo aż dojdiesz do podniesionej kładki. Po lewej stronie masz trzy dźwignie, najpierw rusz środkową i wsłuchuj się, czy zapadka jest na dole, czy na górze. Gdy będzie na dole, przestaw lewą dźwignię, a potem prawą. Przejdź przez kładkę i po lewej stronie zobaczysz drugi świder - przestaw jego dźwignię.



Wróć do rozstajów i wejdź w lewy tunel, skręć dwa razy w lewo. Dojdiesz do komnaty wypełnionej kościami, weź jedną kość i wyjdź przez drzwi, idź do drugiego świdra i przestaw go na pozycję początkową. Wracając do rozstajów przestaw pierwszy świder. Wejdź w lewy tunel i skręć w prawo - dojdiesz do trzeciego świdra. Na jego dźwigni umieść znaną kość i przestaw go. Idź do pierwszego świdra i przestaw go na zachód. Jeszcze raz wejdź w lewy tunel i skręć w lewo, prawo i lewo, a dojdiesz do miejsca, w którym została uwięziona Karen. Karen połączy się z Tobą i powie, żebyś znalazł trzecią część do jej detonatora. Poszukaj, a znajdziesz również laser. Włóż brakującą część do wybuchowego zestawu Karen. Uwolniłeś Karen, ale postanowiłeś zostać, by szukać diamentów. Po upadku obróć się i podnieś z ziemi kamienną, okrągłą płytę z wizerunkiem głowy małpy. Obróć się w prawo i idź prosto. Zwoduj ponton i podpłyn do drzwi. W kamiennych drzwiach umieść płytę, którą przed chwilą znalazłeś.

Płyn dalej, aż się zatrzymasz. Obróć się w lewo i nagraj nietoperza, który bardziej piskliwie skrzeczy (ten po lewej). Wyjdź z pontonu, po prawej stronie podpal ulatniający się gaz i idź prosto. Zwoduj ponownie ponton, obróć się w prawo i ułam kawałek skały. Wróć do miejsca, gdzie użyłeś zapalniczki, ale tym razem obróć się w drugą stronę i ułamanym kawałkiem skały wybij kamień zatrzymujący lawę przed wypłynięciem - zabierz go ze sobą. Lawa, którą uwolniłeś, wysuszy jezioro w następnej komnacie. Zejdź na dół i łapą goryla dotknij podestu. Otworzy się przed Tobą zagadka. Pamiętasz ten rysunek przy pierwszym świdrze? Musisz go tu odwzorować. Pamiętaj, że środkowe pole na końcu ma zostać puste. Gdy rozwiążesz tę zagadkę znajdziesz się w komnacie wypełnionej diamentami. Pójdź prosto do tego największego i w swoim laptopie odtwórz pisk nietoperza - kawałek diamentu wpadnie Ci w ręce. Pójdź w prawo, dojdiesz do komnaty z lawą. Przeskocz z kamienia na kamień i wyjdź na powierzchnię.

Końcówka

Połączy się z Tobą Travis, który już leci helikopterem, by ocalić Cię przed wybuchającym wulkanem. Do komputera przesyła współrzędne, gdzie będzie na Ciebie czekał. Idź w prawo i prosto. Dojdiesz nad rzekę, zwoduj ponton i popłyn: lewo, lewo, prawo, lewo. Gdy dopłyniesz do brzegu odwróć się i idź prosto. Dojdiesz na miejsce lądowania Trávisa. Ponieważ lądowanie w tym miejscu jest zbyt niebezpieczne, Travis pośle Ci na dół sprzęt, abyś sprawdził autentyczność diamentu. Gdy zaczniesz się stawiać i nie będziesz chciał oddać Travisowi diamentu, dowiesz się, że w Twoje ciało wszczepiony jest implant i jednym przyciśnięciem guzika Travis może Cię zniszczyć. Połóż diament w maszynie, a gdy zostanie zbadany podrzuć kamień - walizka zostanie wciągnięta do helikoptera. Travis podziękuje Ci za diament, ale nie daruje Ci życia. Za 19 sekund satelita wyśle impuls, który spowoduje, że ukryty w Tobie implant zabije Cię. Szybko wyjmij ze swojego komputera chip i włóż go razem z diamentem do lasera. Skieruj celownik w niebo i strzel w miejsce, gdzie intensywność pikania będzie największa (prawy, górny róg ekranu). Ten strzał zniszczy satelitę i uratuje Ci życie. Po chwili połączy się z Tobą Karen i zaprosi Cię na wakacje do Nairobi.

Iwo i Kamil Dąbkowscy

NORMALITY (PC CD-ROM)



Popatrz na sofę - połamiesz ją i w środku znajdziesz kilka monet oraz dziwne urządzenie. Z łóżka zabierz poduszkę i pilota do telewizora (leży pod nią). Koło drzwi znajdziesz kartkę papieru - przeczytaj, co jest na niej napisane. Wejdź do kuchni i weź puszkę z jedzeniem, kiwającego się ptaka oraz stoik z białą farbą. W łazience zaopatr się w harpun (w wannie), a w dużym pokoju wyjmij koszulkę z szuflady. Zamontuj ptaka na pilocie od telewizora - będzie cały czas włączał odbiornik. Otwórz okno i wyjdź przez nie.

Porozmawiaj z Daie, a potem wróć do mieszkania. Wejdź do kuchni. Zagotuj wodę w czajniku, wlej wrzątek do kubka stojącego obok, a następnie dolej farby. Weź kubek, wyjdź przez okno i ponownie zagadnij Daia. Pojedź do fabryki. Wejdź przez główne drzwi, załóż koszulkę wziętą z mieszkania i zagadnij recepcjonistkę siedzącą na podium. Gdy pozwoli Ci pracować, pójź do końca pomieszczenia i przejdź przez drzwi. Idź w prawo (do Hospitality Niche). Użyj maszyny do wydawania wody, weź kubek z wodą. Dotknij dziwnej maszyny stojącej obok i podnieś kubek kawy, gdy się pojawi. Porozmawiaj z Tiddlerem o wszystkim po kolei. Gdy wyjdzie, idź do toalety, stań na kibelu i wejdź w korytarzyk w suficie. Odszukaj pasek, potem udaj się na drugi koniec przejścia, spójrz w dół i weź deski ze szklanej gabloty (z pokoju, w którym rozmawiałeś z

Tiddlerem). Pójdź do pokoju z dwoma łózkami, deski połóż na wolnym. Teraz wróć do biura Tiddlera, weź nadajnik prądu (w kontakcie) oraz odbiornik (w radiu). Po drodze do komnaty z łózkami znajdziesz akumulator. Zamontuj nadajnik przy akumulatorze, odbiornik przy przewodach koło łóżka i postaw akumulator na podłodze. Ponownie połóż deski na łóżku. Idź do pokoju z taśmociągami, wyłącz zabezpieczenia (skrzynka kontrolna) i usiądź na którymś z taśmociągów.

Porozmawiaj z Heather. Zgódź się na wykonanie dwóch zadań. Pojedź do stacji telewizyjnej i pogadaj ze strażnikiem. Pojedź do Mint Mall, wejdź do sklepu „Thrifty fifty” i weź kukiełkę szczura. Pokaż ją strażnikowi w stacji TV. Teraz wróć do mieszkania (przez drzwi wejściowe, a nie przez okno) i weź z łazienki ręcznik. Pojedź do Mint Mall, wejdź do sklepu z żywnością i weź mrożonkę. Owiń ją ręcznikiem i wróć do mieszkania. Z kuchni weź brązowe pudełko i podejdź do zmywarki do naczyń. Rozbij szybę mrożonką i schowaj szczura do pudełka. Pojedź do stacji TV i daj pudełko strażnikowi. Wejdź do budynku. Udaj się do biura, porozmawiaj z recepcjonistką (po lewej), a potem z dyrektorem. Dostaniesz kartę identyfikacyjną. Zbliż się do drzwi z napisem „Control room” i otwórz je, używając karty ID. Włóż taśmę wideo do magnetowidu nr 2. Włącz komputer, wpisz hasło „holen”, a następnie komendy „load vt2” oraz „run vt2”.

Porozmawiaj z policjantem w Mint Mall, a potem ze ślepcem przy wejściu do budynku. Pojedź do fabryki i weź książkę z jedynej nie zamkniętej szafki. Użyj paska na gaśnicy. Weź do połowy opróżnioną gaśnicę i pójź na tyły fabryki, w pobliże rzeki. Odszukaj pojemnik z żółtą farbą i użyj na nim gaśnicy. Wróć do Mint Mall i daj książkę ślepcowi. Otrzymasz od niego zapalniczkę oraz podręcznik rozniecania ognia. Idź do sklepu z zabawkami. Weź nożyce do drutu. Zabierz też szybowiec i piaska - połącz ze sobą te dwa przedmioty. Czynność powtórz dwa razy. Teraz przetnij łańcuch, na którym wisi duży szybowiec i zabierz samolot ze sobą. Podnieś nożyce i idź do sklepu z żywnością. Rzuć okiem na jedzenie i porozmawiaj z Rayem. Gdy światło zgaśnie, użyj nożyc na głośnikach, a następnie idź do sklepu z płytami. Weź Clap CD i użyj go na wieży. Podłącz głośniki. Podejdź do rzeźby na środku domu handlowego i podpal zapalniczką książkę. Spójrz na swoje dzieło - zjawi się policjant i użyje gaśnicy.

Zapał zapalniczkę. Porozmawiaj z grupką ludzi. Odszukaj więźnia i uwolnij go. Na posterunku (Ordinary Outpost) porozmawiaj z recepcjonistką - otrzymasz kod wejściowy (1572). Wykorzystaj go przy drzwiach windy. Porozmawiaj z naukowcem. Uwolnij więźnia, przecinając sznury nożyczkami (lub skalpelem). Podnieś szmatę i klucz. Wejdź do laboratorium, użyj szmaty na odciskach palców (na gaśnicy). Podnieś drabinkę, użyj krążka, by się wydostać. Podejdź do pojemnika (haulage container) koło fabryki. Weź duży tryb, użyj drabinki, by dostać się na pojemnik. Weź mały tryb. Wróć na posterunek i włóż oba tryby w panel sterowania. Przepuść wszystkie przedmioty przez maszynę, szczególnie dowody obciążające. Wsadź więźnia do kapsuły (najpierw czerwony przycisk) i poślij na zewnątrz. Pogadaj z naukowcem, zjedź na dół. Porozmawiaj z recepcjonistką. Włącz fontannę i ponownie zagadnij recepcjonistkę. Spójrz na kod, który zostawił na stoliku i skorzystaj z niego przy drugiej windzie (1312). Porozmawiaj z policjantem, naciśnij czerwony guzik i wejdź w ukryte przejście. Gdy drzwi się zamkną, rzuć okiem na Saula. Obejrzyj ekran - pojawi się Paul.

Złam ławkę, podnieś przedmiot. Obejrzyj znak Saula, po chwili wylądujesz w innej celi. Złam ławkę, podnieś przedmiot oraz części ubrania. Użyj sztuców, by wydobyć transmiter i ponownie popatrz na znak Saula. Złam ławkę za pomocą 2X4. Napisz notkę do Saula na kawałku tkaniny (użyj „gravity” zamiast atramentu). Pokaż informację Saulowi. Rozwal maszynę - komnaty zaleje woda. Idź do toalety i otwórz wieko cysterny. Weź transmiter i wróć do celi. Wejdź w filtr (przejście).

* Idź do sklepu TV. Spróbuj wziąć micro-TV, porozmawiaj z facetem. Spyta go o pilota. Gdy wyjdzie, skocz za róg i weź kluczyki. Wykorzystaj je, aby zamknąć faceta na zapleczu. Użyj pudełka. Rozbij młotkiem drzwi i idź, aż spadniesz. Weź wiszącego misia - dostaniesz drut. Podnieś misia jeszcze raz. Zejdź po schodach i weź różowy kabel. Włóż monety w otwór i wejdź po schodach na górę. Naciśnij START, zejdź w dół i weź świecąca żarówkę. Podłącz długi drut, wejdź po schodach, otwórz skrzynkę z bezpiecznikami i użyj różowego kabla. Wpisz 1,2,3 ENTER i podłącz długi drut.

Jedź do domu towarowego. Weź dwie gumowe rurki. Wróć na ulicę. Podłącz jedną do wentylatora (drugi koniec koło ciężarówki). Użyj drugiej w łazience (jeden koniec koło wanny, drugi wsuń do otworu nad wanną). Uwolnij Daia. Porozmawiaj z Heather, jedź do domu towarowego i weź kawałek drewna oraz „fire cracker”. Weź też linę opasującą rzeźbę.

Jedź do fabryki, podejź do kontenera. Otwórz go, znajdziesz pojemnik. Podpal pojemnik zapałkami. Użyj drewna na beczkach, dołącz do kombinacji linę. Tak zrobioną tratwę zwoź na rzece. Toksyczne kanistry umieść na tratwie, wskocz na nią i odpłyn.

Porozmawiaj z Saulem i Heather. Wyjmij z paczki gogle ochronne. Wyłącz światło i wejź przez dziurę w murze. Weź baterie i włóż je do gogli. Rozwal gitarą kratę oraz te murki, które dadzą się rozwalić. Przesuń jeden ze wsporników - spowodujesz zawał. Użyj wspornika koło ściany z napisem „access”, zejdź po schodach. Zerwij plakat, przejdź na drugą stronę i weź siekiere. Wróć do skrzyni, która wypadła na Ciebie wcześniej. Ze środka wyjmij mundur i użyj go na kuchence mikrofalowej. Weź wspornik, użyj go przy windzie i wsiądź do niej.

Frogger

YENDORIAN TALES (PC CD-ROM)



W Port Hope porozmawiaj z gubernatorem (stolik zaraz naprzeciwko), potem ze wszystkimi w mieście (od Paundora możesz kupić pergaminy z czarami). Jeżeli oczyścisz miasto z pajaków i mrówek, Graham wyśle Cię do gubernatora po klucz do podziemi (tam znajdziesz pierwszego w grze trenera). W podziemiach należy poradzić sobie z pajakami (w tym trującymi) i mrówkami. Bardzo ważnym przedmiotem do znalezienia jest kółko na klucze (bodaj jedyne w grze). Na drugim poziomie podziemi znajdziesz kryształową kulę, którą trzeba oddać jasnowidzącej w mieście.

Zanim zaczniesz zwiedzać podziemia, możesz spróbować wyjść południowymi drzwiami miasta i znaleźć mapę (wtedy dopiero włącza się automapping). W Port Hope jest też tajne przejście (z pokoju gubernatora), które prowadzi do magicznego punktu, w którym można wzmacniać broń i zbroje (do +3). Po wyjściu zachodnim wyjściem z miasta dojdziemy do wioski. Można tam kupić pegaza oraz ore i nuore. Na polecenie Pryce'a masz poradzić sobie z wilkami, kup też członkostwo Gildii Czarodziei. Na północ od wioski znajduje się Blackwing Mine. Zmierzysz się tam z nietoperzami, a potem czarodziejami. Kiedy spotkasz przejście zagrodzone kolcami, musisz poszukać iluzorycznej ściany pozwalającej ominąć niebezpieczeństwo. Drugie wyjście prowadzi do obszaru inaczej niedostępnego. Za tajną ścianą między portalami znajduje się Key of Port Hope. Złoty amulet oddany w Gildii Złodziei da nam hasło do siedziby złodziei - brzmi ono Opposition. Hasła do teleportów wewnątrz to: south, north, east i west.

Na Zagubionej Wyspie znajdziesz miasto Pariah zamieszkane przez gnomy. Jeżeli grupa będzie miała problemy językowe, trzeba udać się do pani, która sprzedaje lingwistyczne pergaminy. Od gubernatora Pariah otrzymasz klucz otwierający drzwi do trenera i mauzoleum, w zamian za oczyszczenie miasta z monstrów. W tawernie możesz kupić członkostwo Gildii Alchemików. Należy pomóc Derrickowi w jego problemie z ciężką beczką. Po wyjściu z miasta zachodnią bramą znajdziesz gildię i punkt, w którym upgradujesz zbroje i oręż do +5. Za przyniesienie beczki z gildii z powrotem do Derricka dowiesz się, iż hasło do teleportu brzmi Safari. Safari to obszar polowań, który zamieszkują ogniowe muchy i krokodyle. Znajdziesz tam miejsce, gdzie można sprzedać gnomie artefakty oraz ojca Derricka. Portal z jego domu prowadzi z powrotem do Pariah. Niedaleko znajduje się Torchlight Mine. Teleporty z kopalni prowadzą do szeregu samotnych wysepek (warto przed wejściem w teleport używać czaru Mark or Return, aby nie mieć kłopotu z powrotem). Przy południowym wyjściu spotkasz Saxona, który szuka chętnych do zbudowania łodzi (zawiadom potem Grahama i Caluma). Na trzecim poziomie kopalni znajdziesz Key of Pariah oraz dziennik Simecha.

Po przejściu Podwodnym Pasażem (za zabicie bezgłowych zostaniesz członkiem Gildii Wojowników) trafisz na następną wyspę, czyli wyspę elfów. Porozmawiaj z gubernatorem w Numagik (hasło otwierające bramy brzmi Domain), a potem wróć na Safari do Staplara. Kup członkostwo Gildii Kleryków, znajdź odpowiednie składniki w miejscach podanych na karteczce i zrób miksturę. Idź potem do gubernatora Numagik. Znajdziesz również trzecią osobę, która chce pomóc Saxonowi, a gdy wrócisz do niego z wiadomościami otrzymasz nagrodę. W podziemiach Numagik musisz poradzić sobie z ogrami i ich szefem. Na południowym wschodzie znajduje się Mine of Defence. Kiedy usłyszysz pytania w Gildii Paladynów - odpowiedź gain. W Gildii Kleryków odpowiedź linguistic (na północnym wybrzeżu).

Teraz trzeba zwiedzić Centaur Pit (wiadomość od barda Ganthama), a hasło brzmi Horseman. Po wyjściu znajdziesz skarb pod współrzędnymi YM6 6-14. Po pokonaniu trolli uzyskasz członkostwo Gildii Rangerów.

Spotkasz również Brodericka, który kupuje artefakty elfów. Jeżeli znasz już czar Forge (powinieneś dostać pergamin z tym czarem od faceta, który mieszka na północ od Port Hope, w zamian za przyniesienie mu coin z miejsca otoczonego pułapkami), użyj go i wyczaruj elfin goblet, za który dostaniesz przyzwoitą cenę.

Następne jest miasto halflingów Stony Peak. Hasło, które otwiera bramy miasta brzmi Imprisoned. Aby gubernator chciał z Tobą porozmawiać, musisz oczyścić miasto z wrogów. Kup członkostwo Gildii Druidów u Zeviego (znajdziesz ją na północnym wschodzie wyspy), a odpowiedź na zagadkę brzmi white potion. Kiedy wejdiesz do Dragonkeep zamieszkanego przez wyverny, możesz przejść do Ancient Ruins. Znajdziesz tam kości zaginionego Trávisa. Portal zaprowadzi Cię z powrotem do Dragonkeep. Klucz do Stony Peak znajdziesz na zachód od Ancient Ruins. Oddaj kości Trávisa Aimee i pogadaj z Marlą, która zgubiła instrument. Zaginiony przedmiot odnajdziesz na drzewie, na wschód od miasta. Kiedy go zwrócisz dowiesz się, że czeka na Ciebie człowiek, który chce pogadać o jakiejś ważnej sprawie. Weź klucz, który od niego otrzymasz i przenieś się do Port Hope. Porozmawiaj z Paundronem. Teraz czekają Cię cztery wyzwania.

Human - Twoim zadaniem jest przesunięcie wszystkich czterech dźwigni. Aby tego dokonać, musisz znaleźć iluzoryczną ścianę na południu. Tam siedzi facet, który potrafi przesunąć wszystkie dźwignie. Weź boulder of nuore i wróć do Paundora. Kiedy dostaniesz zmieniony klucz, udaj się do Pariah do Gwendolyn.

Gnome - kluczem od Paundora możesz otworzyć teleport w Pariah. Znajdziesz się w pełnym wody labiryncie. Człowiek, którego masz znaleźć przebywa na południowym zachodzie. Aby do niego dojść musisz używać czaru Dispel Illusion, ponieważ część wodnych pól to tylko iluzja. Dostaniesz meteorite of magic ore. Wróć do Gwendolyn, weź zmieniony klucz i udaj się do Dyan w Numagik.

Elf - klucz otwiera portal na północnym wschodzie miasta. Człowiek na wschodzie zada Ci zakodowane pytanie (where do all races originate from?). Odpowiedź brzmi Thaine. Weź quartz lens i wróć do Dyan. Dostaniesz zmieniony klucz, wróć wtedy do faceta spotkanego koło Stony Peak. Otwórz portal w Stony Peak.

Halfling - aby znaleźć kleryka trzeba użyć czaru Dispel Illusion na południowym zachodzie rzeki. Musisz rozwiązać jego zagadkę - rozwiązanie brzmi Shirley. Teraz człowiek koło Stony Peak da Ci zmieniony klucz. Masz cztery przedmioty boulder of nuore i meteorite of magic ore (+5000) oraz quartz lens i quartz glass (zabija jednego potwora).

W Thaine znajdziesz się po użyciu nowego klucza. Pokonaj najemników, pogadaj z Clarissą. Wejź do Forefather's Mine. Znajdź lava sample (trzeba użyć czaru Jump Through, aby przejść do niedostępnej części kopalni). Czas na wejście do Cave of Mystery. Znajdziesz tam mnóstwo portali iluzyjnych ścian. Wyjście w północno-wschodnim rogu. W Quartz Fortress jest portal prowadzący do Quartz Towers. W Quartz Towers znajdziesz trzech poszukiwanych wrogów: Simecha, Cyrila i Irudona. Po pokonaniu ich przejdź do Quartz Chamber na północy. Nie walcz z czerwonymi smokami. Są nie do pokonania, nawet przy drużynie złożonej z półbogów. Jedyne sposoby ich pokonania, to znalezienie na wschodzie niewidzialnego teleportu (w końcu korytarza) prowadzącego na zachód. Tam, kiedy dojdiesz do końca korytarza, grupa (i jej oręż) zostanie cudownie przemieniona. Ale uwaga: członkowie drużyny muszą być uzbrojeni w broń +10 i to koniecznie warhammer, halabardę bądź dwuręczny miecz. Teraz możesz spokojnie wrócić do czerwonych smoków i pozabijać je. Zaraz potem czeka Cię obejrzenie zakończenia oraz zapowiedź następnej części Yendorian Tales.

Jacek Plekara

**DISKEDITOR
DREAM
TEAM DDT**

Dzisiaj, z powodu korzystnej koniunktury (czyli mniejszej liczby rozwiązań) możemy znowu zająć więcej miejsca. Zdecydowaliśmy się także na mniejszy krój pisma, aby zmieścić wszystkie poprawki. Dzięki temu mamy dla każdego coś dobrego (wedle Waszych życzeń), czyli: kilka poprawek do starszych gier (Centurion, Dune 2, Magic Candle 2, Red Baron - do tych gier przyszło naprawę mnóstwo poprawek, wybraliśmy więc te najdokładniejsze), kilka do nowości (Deadline,

Gender Wars, The Settlers 2), słowo o Mega Ripperze oraz odpowiedzi na najczęściej pojawiające się w listach pytania. Zapraszamy do lektury!

PS Nagroda w tym miesiącu wędruje do **Łukasza Kodzisa** z Inowrocławia. Mimo że chyba każdy grał w Dune 2, tylko on tak dokładnie i kompleksowo rozpracował tę grę. Brawo!

KÓŁKO WETERANÓW

ABUSE (PC)[wersja shareware]

W podkatalogu **LISP** znajduje się plik **OPTIONS**, możesz przejrzeć go pod Nortonem lub Navigatorem [jest to plik tekstowy - MW]. Można w nim zmieniać takie parametry, jak rodzaje broni, kombinacje klawiszy, itp. Wystarczy jedynie w określonych miejscach zmienić „true” na „false” lub odwrotnie. W pliku zawarte są wszystkie niezbędne informacje: co, jak i gdzie należy wpisać, aby uzyskać określony efekt. Trzeba tylko trochę znać angielski.

Paweł Sosiński, „Drake” (Kamień Pomorski)

CENTURION (PC)

1. Dane o prowincjach znajdują się w plikach **.CSV** od offsetu 40h, po 32 bajty na jedną. Kolejność prowincji - patrz punkt drugi. Pierwsze dwa bajty to liczba ludności (w już zdobytych prowincjach), a dalej:

- +02h maks. liczba ludności (dwa bajty)
- +0Eh podatki:
 - 00h Exempt...
 - 01h Tolerable
 - 02h Irritating
 - 03h Oppressive
 - 04h Bled Them Dry! [Yeah! Kołodko rulezi! - MW]
- +10h forsą możliwą do ściągnięcia przez PLUNDER (jeśli już raz plądrowałeś, wartość wynosi 00h)
- +11h stan prowincji:
 - 00h niepodległa
 - 01h Occupied
 - 02h Ally
 - 03h Colony
 - 04h Citizens

2. W tym samym pliku mamy dane o legionach, od offsetu 399h, po 20 znaków na jeden. Zaczyna się to od czterech znaków, określających jego rodzimą prowincję.

- Potem:
- +05h liczba piechoty (dwa bajty)
 - +07h liczba kawalerii (dwa bajty)
 - +09h numer legionu (który kolejny z danej prowincji)
 - +0Ah morale
 - +0Bh miejsce stacjonowania:

00h Italia	09h Azja Mniejsza	12h Arabia
01h Kartagina	0Ah Cylcja	13h Mezopotamia
02h Egipt	0Bh Alpy	14h Armenia
03h Macedonia	0Ch Germania	15h Sycylia
04h Galia	0Dh Dalmacja	16h Sardynia + Korsyka
05h Partia	0Eh Dacja	17h Brytania
06h Syria	0Fh Hiszpania	18h Galia Narbońska
07h Tracja	10h Mauretania	19h Scytia
08h Pont	11h Cyrenaika	1Ah Sarmacja
 - +0Dh stan legionu (00h - ready, 01h - moved, 02h - forming)
 - +0Eh dowódca

Piękne jest to, że można we własnym zakresie zrobić nowy, dotąd nie istniejący legion samym DiskEditorem.

3. Forsa jest pod offsetem 5FAh.

4. W pliku **OVLO.OVL** pod offsetem CD18h mamy dane o legionie startowym zapisane tak samo, jak legiony w save'ach.

5. Pod offsetem CEACH w tym samym pliku znajdują się informacje o liczebności poszczególnych legionów. Zaczyna się od liczby piechoty w legionie pieszym, potem:

- +02h piechota w legionie kawaleryjskim
- +04h piechota w armii konsularnej
- +06h kawaleria w legionie pieszym
- +08h kawaleria w legionie kawaleryjskim
- +0Ah kawaleria w armii konsularnej

6. Prowincje startowe - od 10674h w OVLO.OVL; zapis taki sam, jak w save'ach.

Piotr M. Betlej, „P.M.B. Pierrezza” (Kraków)

DEADLINE (PC)

Mieszamy w plikach z rozszerzeniem **.DSG**.

CZAS

Aktualny	Deadline
209Eh	20B2h sekundy
209Fh	20B3h minuty

20A0h	20B4h	godziny
20A1h	20B5h	dzień miesiąca
20A2h		miesiąc

Przy zmianie ww. wartości należy pamiętać, że deadline musi być późniejszy niż bieżący czas, ale co najwyżej 99 godzin (w przeciwnym wypadku komputer zawiesi się przy wejściu do ekranu TIME).

UZBROJENIE

Od offsetu 1B3B7h (dla pierwszej misji, dla następnych szukamy tekstu "head_92.bmf" i do offsetu dodajemy 10h) znajdują się informacje o aktualnie posiadanych zasobach broni. Każda paczka danych zajmuje osiem bajtów. Lista broni znajduje się poniżej. Pierwsza od lewej liczba to początkowy offset ww. paczek danych. Drugą wartość natomiast musimy wykorzystać, aby mieć dany przedmiot w kieszeni (patrz akapit ŻOŁNIERZE).

W bajt pod odnalezionym offsetem wpisujemy żadaną liczbę sztuk danej broni (od 00h do 0Ch), natomiast w bajt następny (offset +1) wpisujemy, ile tej broni

Pistols		Grenades	
1B3B7h	01h Browning HP	1B45Fh	16h HE10 RPG
1B3BFh	02h Glock 17	1B467h	17h Haton Cartridge
1B3C7h	03h .44 Magnum	1B46Fh	18h Stun Cartridge
1B3CFh	04h Desert Eagle	1B477h	19h Gas Cartridge
1B3D7h	05h Steyr GB	1B47Fh	1Ah Birdshot Cartridge
1B3DFh	06h Sig-Sauer P228	1B487h	1Bh Plastic Cartridge
Automatics		Bombs	
1B3E7h	07h MP5 SD3	1B48Fh	1Ch High Explosive
1B3EFh	08h MP5K	1B497h	1Dh Stun
1B3F7h	09h Uzi	1B49Fh	1Eh Stun Gas
1B3FFh	0Ah Ingram Mac 10	1B4A7h	1Fh IOS Gas
1B407h	0Bh Skorpioń	Surveillance	
Rifles		1B4AFh	20h Proximity HE
1B40Fh	0Ch M 21	1B4B7h	21h Proximity Flash
1B417h	0Dh AI PM - L96A1	1B4BFh	22h Timed HE
1B41Fh	0Eh M14a (M16 A1)	1B4C7h	23h Timed Flash
Others		1B4CFh	24h Thermal Imager
1B437h	11h Winchester 1200	1B4D7h	25h Night Sight
1B43Fh	12h LAP80 Launcher	Sundries	
Ammunition		1B4EFh	28h Gas Mask
1B447h	13h 9mm Parabellum	1B4F7h	29h First Aid
1B44Fh	14h .44"Magnum	1B4FFh	2Ah Bomb Disposal Kit
1B457h	15h 7.62 mm		

ŻOŁNIERZE

Dane o żołnierzach rozpoczynają się od offsetu 3042h i zajmują po 744 bajty. Przyjmujemy, że pierwszy bajt danych (offsety 3042h, 332Ah, 3612h...) ma offset +00h.

+A8h Fitness - maks. wartość to teoretycznie 100 (64h), lecz można wypróbować większe wartości (nie za duże!)

+B0h Stress (od 0 do 3)

+C9, +CAh Broń/przedmioty w kieszeniach „głównych”. Tu należy wpisać wartości z drugiej kolumny tabelki z poprzedniego akapitu (liczby od 01h do 2Ah, 00h - brak przedmiotu).

+CBh, +CCh, +CDh, +CEh Broń/przedmioty w kieszeniach „pobocznych”. Uwagi jw.

+COh, +C4h Liczba nabo/sztuk broni w kieszeniach „głównych” (powiększona o 1). Bezpieczną wartością powinno być 7Eh, w przypadku niektórych broni można spróbować wpisać więcej.

Marcin Wichary

DUNE 2 (PC)

W pierwszych dwóch misjach forsą znajduje się pod offsetami:

Ród	Offsety
Atreides	13Ah, 190h
Ordos	138h, 1D0h
Harkonnen	13Ch, 192h

Programiści się „wysprycili” i dla niektórych rodów (w następnych misjach) dali inny offset na kasę, ale i to odkryłem:

Ród	Przeciwnik	Offsety
Atreides	Harkonnen	13Ah, 1D2h
Atreides	Ordos & Harkonnen	13Ah, 1D2h
Atreides	Emperor	13Ah, 1D2h
Ordos	Atreides & Harkonnen	138h, 212h
Ordos	Emperor	138h, 212h

Dla innych układów nic się nie zmienia. Pod podane offsety wystarczy wpisać 30 75h.

W tym samym pliku odszukujemy nazwę „UNIT” i od pierwszej litery tego wyrazu (nie wliczając jej) przesuwamy się w prawo o 10 bajtów. Tutaj zaczynają się charakterystyki jednostek, które zajmują po 128 bajtów. Pierwszy bajt to rodzaj jednostki:

00h Carryall	07h Rocket Launcher	0Eh Ordos Rider
01h Ornitopter	08h Deviator	0Fh Quad
02h Infantry Squad	09h Combat Tank	10h Harvester
03h Trooper Squad	0Ah Siege Tank	11h MCV
04h Infantry	0Bh Devastator	12h Missile Tank
05h Trooper	0Ch Sonic Tank	13h...18h (nic)

06h (nic) ODh Trike 19h Shaii Hullud
 Siódmy bajt to ród, do którego dana jednostka należy:
 00h Harkonnen
 01h Atreides
 02h Ordos
 03h Fremen
 04h Emperor

Trzynasty i czternasty bajt to wytrzymałość na rany (hit points).

Gdy jednostki są już podszlifowane, weźmiemy się za budynki. Szukamy wyrazu „BLDG” i przesuwamy się w prawo o 10 bajtów. Tu zaczynają się dane o budynkach, każda zajmuje 88 bajtów. Pierwszy bajt to rodzaj budynku:

02h Palace	0Bh Star Port
03h Small Vehicle Factory	0Ch Refinery
04h Heavy Vehicle Factory	0Dh Repair
05h Hi-Tech	0Eh (nic)
06h House of IX	0Fh Turret
07h W.O.R.	10h Rocket Turret
08h Construction Yard	11h Spice Silo
09h Wind Trap	12h Radar
0Ah Barracks	

Siódmy bajt to ród, do którego należy budynek (wartości jak przy jednostkach).

Trzynasty i czternasty bajt to wytrzymałość na trafienia (hit points).

Lukasz Kodzis (Inowrocław)

GENDER WARS (PC)

Rozwalamy pliki **GENDWARS.SGx**. Jeżeli nie podoba Ci się Twoja pieć [to masz poważny problem - Jim], to zmień wartość pod offsetem 1Ah (00h - facet, 01h - kobita).

UZBROJENIE

Pod poniżej podanymi offsetami zawarte są informacje o ilości dostępnej w magazynie broni. Wystarczy wpisać dziewiątki (09h), wyższe wartości nie wyglądają ładnie na ekranie, a i tak nie są do niczego potrzebne.

Normal Weapons

543h Plasma Rifle
 553h Laser Rifle
 643h Heavy Pulse Rifle
 6C3h Heavy Laser Rifle
 Launcher Weapons
 5B3h Grenade Launcher
 5C3h Laser Burst Launcher
 5E3h Limpet Mine Launcher
 5F3h Evil Eye Launcher

Special Weapons

603h Sentry Guns
 693h Penetrator
 6A3h Stasis Gun
 6B3h Oppressor/Liberator

Required Weapons

563h Decoding Card
 573h Stasis Gun
 583h Penetrator
 593h Listening Device
 5A3h Copycat Device
 5D3h Weapon Information
 613h Tranquilliser Dart
 623h Ovum Storage Tubes
 633h Sperm Sample Unit
 653h Remote Activation Mine
 663h EMF Disruptor Launcher
 673h High-Explosive Launcher
 683h Long-Delay Limpet Mine
 6D3h Laser Rifle

ŻOŁNIERZE

Począwszy od offsetu 29h w pliku zapisano dane o żołnierzach. Paczka danych każdego z dwudziestu dziewięciu „poborowych” zajmuje 43 bajty. Przyjmujemy, że pierwszy bajt z paczki (pod offsetami 29h, 54h, 7Fh...) ma offset +00h:

+00h miejsce w drużynie (01h...04h, 00h oznacza, że jest na liście rezerwowych).

Dzięki zmianie tego offsetu możemy w misjach przeznaczonych dla jednego żołnierza wysłać całą czwórkę.

+01h ranga (00h...0Bh - należy do TROOPS, 0Ch...0Fh - SQUAD LEADERS)

+04h imię (od 00h - Cheryl/Brett do 3Ah - Kez/Damian)

+06h nazwisko (od 00h - Bishop do 3Bh - Cramer)

Pełna lista imion i nazwisk znajduje się w pliku GW.EXE od offsetu A1750h.

+08h, +0Ah, +0Ch, +0Eh charakterystyki żołnierza - zalecam wartości do 7Fh,

wyższe (do FF 7Fh) dają różne (nie)ciekawe efekty

+16h, +18h, +1Ah, +1Ch, +1Eh przedmioty w kieszeni (01h...1Ah, FFh - brak)

+17h, +19h, +1Bh, +1Dh, +1Fh liczba przedmiotów

Liczby pod offsetami ++16h... oznaczają przedmioty w kolejności takiej, jak OFFSETY w ww. tabelce z uzbrojeniem (tzn. 01h - Plasma Rifle, 02h - Laser Rifle, 03h - Decoding Card...). Po co wpisywać przedmioty bezpośrednio do kieszeni? Po pierwsze - możemy załadować żołnierzowi więcej, niż jest w stanie faktycznie unieść, a po drugie - tylko w ten sposób możemy uzbroić „lewych” żołnierzy w misjach jednoosobowych.

+22h, +26h punkty (4 bajty; dwukrotnie powtórzone; maks. FF FF FF 7Fh)

MISJE

Pod offsetem 1Bh zapisany jest numer aktualnie rozgrywanej misji - ich spis znajduje się poniżej. Czasami zdarza się, że nasze zadanie wymagać będzie jakiejś specjalnej bron

(required weapons, patrz wyżej). Wystarczy wtedy, żeby chociaż jeden żołnierz miał ją w łapach. Nazwy wymaganej p

y nie

tór ch misjac

br ni podane są w

awi sach kwadr

tow ch. **Panie**00hHate

Mal 01hBorrow, Honest!

02h Gene-aside03hCastration (w nocy)04

06h Die Bastards!
 07h Post Male Trauma [Penetrator + Stasis Gun]
 08h Gouged Eyes
 09h Lipstick On Your Corpse
 0Ah Male Menopause
 0Bh Big Bang [EMF Disruptor Launcher]
 0Ch Man-Eater [Stasis Gun]
 0Dh Holocaust [Stasis Gun]

Panowie

00h Scrambled Eggs
 01h Save Our Sperm
 02h Sex Slaves [Stasis Gun]
 03h Watch Your Step
 04h Armageddon [High-Explosive Launcher]
 05h Screaming Females (w nocy)
 06h Explosives Are Fun
 07h Lady Killer
 08h Violent Reaction [Long-Delay Limpet Mine]
 09h Violence Is A Virtue
 0Ah Itch That Bitch
 0Bh Hell's Angel [Stasis Gun]
 0Ch Female Interference
 0Dh Gender Bender [Stasis Gun]

Marcin „Pheemale Killer” Wichary

HIGH SEAS TRADER (PC)

Edytujemy plik **GAMEx.SAV**.

Bank	Offset
DEUTSCH	A09h
FRENCH	A18h
SPANISH	A13h
ENGLISH	AOEh
PORTUGUESE	A1Dh

Po wpisaniu FF FF FF FFh mamy w banku -1 złota, ale w praktyce możemy brać, ile chcemy.

Dla każdego narodu:

Offset	Znaczenie
9809h	APPRENTICES
980Dh	SAILORS
9811h	SOLDIERS

Każda wartość zajmuje 3 bajty, wystarczy wpisać FFh - z większymi liczbami radzę uważać.

Lukasz Bobiński (Zielonka)

TOWAR

9703h	Coffee	9723h	Ivory
9707h	Grain	9727h	Jewelry
970Bh	Sugar	972Bh	Silk
970Fh	Tea	972Fh	Spices
9713h	Arms	9733h	Liquor
9717h	Cotton	9737h	Opium
971Bh	Wool	973Bh	Tobacco
971Fh	Furs		

ŻYWNOSĆ

9863h	Water
985Bh	Meat
985Fh	Fruit
988Fh	Rum

ZAPASY

973Fh	Pieniądze
9847h	Sail Cloth
9843h	Planks
984Bh	Small Arms
	Ammunition:
98ABh	Round
98AFh	Chain
98BBh	Grape

Maksymalna wartość wszystkich rzeczy wynosi (niezależnie od pojemności naszego statku) 7FFFFh.

Georgios Furkiotis (Szczecin)

MAGIC CANDLE 2 (PC)

Plik: **FFSAV?.MCS** (pod znak zapytania podstawić literę od A do H - 8 save'ów). Bajty z informacjami o głównym bohaterze - reszta postaci analogicznie do pierwszej. Wszystkie offsety podane są OD POCZĄTKU PLIKU.

Offset	Znaczenie
78h...7Ch	przydomek (można wpisać cokolwiek)
85h...8Dh	cechy (maks. 63h)
8Fh...A1h	zdolności (maks. 63h)

4Ah...CAh	nazwy niesionych przedmiotów (wartości od 00h do 5Ch; z braku miejsca nie możemy ich wszystkich wymienić) -
CCh...FOh	liczba, rodzaj itp. niesionych przedmiotów
Przy broni i zbrojach podana liczba (0h...63h) oznacza stopień uszkodzenia przedmiotu. Dla pergaminów (scrolls) wartość do 7Fh oznacza pergamin czysty (blank), większa - zapisany (full). Przy pozostałych przedmiotach wartość oznacza ich liczbę.	
F3h...11Ch	liczba wyuczonych czarów (każdy bajt odpowiada konkretnemu czarowi; można wpisywać wartości od 0h do 63h)
123h...12Eh	pełne imię
132h	energia (maks. 63h)
133h	tarcza magiczna (maks. 63h)
142h	zdrowie (maks. 63h)
144h, 145h	forsa (maks. OF 27h)

Tomasz Miazek-Mioduszeowski (Warszawa)

RED BARON (PC)

Interesuje nas plik **ROSTER.DAT**. Wszystko, co znajduje się po pozycji 6EEh można olać - to tylko najlepsze misje, a ruszanie hajskorków celem wywołania wytrzeszczu gał u kumpli jest jedną z nielicznych rzeczy, których szanujący się grabarz nie robi [chyba że kumple są pici żeńskiej - MW]. Natomiast wcześniej - dane o pilotach (po 120 bajtów na sztukę). Pierwsze 16 bajtów to nazwisko; potem numer porządkowy faceta (pozycja w rosterze) i kolejno mamy (początek nazwiska to +00h):

+11h	komu służy (00h - Niemcy, 01h - Angole)
+12h	ranga:
00h	2nd Lieutenant/lejtant
01h	1st Lieutenant/oberlejtant
02h	Captain/rotmistrz
+13h	status (00h - active, 01h - retired, 02h - deceased)
+14h	samolot prywatny, Zalecam Fokkera D-VII (16h). Może na nim latać także Anglik (sprawdzone)
+15h i +16h	barwa samolotu
+17h	data (01h - grudzień '15; 02h - styczeń '16 itd.).

Zmieniając ww. offset w prosty sposób można załatwić jakiemuś pilotowi wieczną służbę: pod koniec 1918 przenosimy gościa o 2-2,5 roku wstecz, nie zapominając rzecz jasna o zmianie miejsca pobytu na lotnisko wówczas istniejące (inaczej przy podglądzie mapki lub statystyki pilota gra wyskakuje do DOS).

+1Dh miejsce stacjonowania (lotnisko, licząc od góry ekranu)
Potem już tylko medale, punkty i zestrzelenia - nie ma po co się w tym grzebać; można to uczciwie wylatać np. na D-VII przeciw Eindeckerom ;)

Piotr M. Betlej, „P.M.B. Pierrezza” (Kraków)

SETTLERS 2 (PC)

W pliku **TRANS90x.DAT** w podkatalogu SAVE znajdują się informacje o dobrach, które zgromadziliśmy (okienko Stock).

Pewnym (choć niewielkim) utrudnieniem jest fakt, że offsety zależą od długości pliku. Aby otrzymać początkowy offset (+00h), należy od rozmiaru pliku odjąć liczbę 82382. Przykładowo, jeżeli długość save'a wynosi 166759 bajtów, nasz szukany offset to: 166759 - 82382 = 84377 = 14999h.

No a potem mamy:

+00h	Wood	+28h	Hammer	+52h	Baker
+02h	Boards	+2Ah	Shovel	+54h	Butcher
+04h	Stones	+2Ch	Crucible	+56h	Miner
+06h	Meat	+2Eh	Rod and line	+58h	Brewer
+08h	Grain	+30h	Scythe	+5Ah	Pig Breeder
+0Ah	Flour	+32h	Cleaver	+5Ch	Donkey Breeder
+0Ch	Fish	+34h	Rolling pin	+5Eh	Iron Founder
+0Eh	Ham	+36h	Bow	+60h	Minter
+10h	Bread	+38h	Sword	+62h	Metal Worker
+12h	Water	+3Ah	Shield	+64h	Armorer
+14h	Beer	+3Ch	Boat	+66h	Builder
+16h	Coal	+40h	Helper	+68h	Planer
+18h	Iron ore	+42h	Woodcutter	+6Ah	Geologist
+1Ah	Gold	+44h	Fisher	+6Ch	Private
+1Ch	Iron	+46h	Forester	+6Eh	Private First Class
+1Eh	Coins	+48h	Carpenter	+70h	Sergeant
+20h	Tongs	+4Ah	Stone mason	+72h	Officer
+22h	Axe	+4Ch	Hunter	+74h	General
+24h	Saw	+4Eh	Farmer	+76h	Scout
+26h	Pick-axe	+50h	Miller	+78h	Shipwright

Każda dana zajmuje dwa bajty, możemy wpisać aż do FF 7Fh.

Jim Midnite

Patrz także: 5/96.

Plik: **SAVEGAME\GAME??\GAMEINFO.SAV**.

Offset 07h to współrzędna X (w poziomie), offset 09h - Y (pion - z tym, że liczona w dół; im niżej, tym większa). Natomiast offset 0Dh to numer poziomu (liczony wg stron w notesie).

W ten sposób, mając coś do załatwienia na drugim końcu poziomu lub na innym poziomie, nie musimy się tyle męczyć. Ciekawy efekt można uzyskać po wpisaniu nie istniejącej współrzędnej, tj. takiej, która określa miejsce na mapie, gdzie nic nie ma.

Piotr Biernawski, „BEER'nat” (Nowy Targ)

KUBA ROZPRUWACZ GRASUJE!

W wielu grach stosuje się często proceder łączenia kilkunastu/ dziesięciu plików w jeden duży - przyspiesza to dostęp do dysku i wygląda bardziej elegancko. Najbardziej chyba popularnym przykładem są pliki o rozszerzeniu .WAD w grach Doom, Heretic, Hexen...

Dzięki programom zwanym **ripperami** (od ang. **rip** - rozpruwać) możemy z niektórych takich plików „wyciągnąć” dane użyte w grze (grafikę i muzykę). Po co? Aby zmienić sobie tapetę lub podłożyć nowe dźwięki w Windows, albo po prostu dowiedzieć się wielu ciekawych rzeczy o grze.

Popularnym programem tego typu jest (Mega) Ripper, dostępny w zestawie DDTpack. Oto krótka lista gier, które można dzięki niemu „napocząć”.

Gra	Plik(i)	Co znajdziemy
Arena	GLOBAL.BSA	.VOC (grafika) .XMI (muzyka)
Doom 2	DOOM2.WAD	.MUS (muzyka)
Duke Nukem 3D	DUKE3D.GRP	.MID (muzyka) .VOC (dźwięki)
EuroFighter 2000	DID.DAT	.IFF (grafika)
Mortal Kombat 3	DATA.MK3	.IFF (grafika)
Rampart	SOUND.RSC	.VOC (dźwięki)
Speed Haste	SPEEDH.JCL	.S3M (moduły muzyczne)
Ultimate Doom	DOOM.WAD	.MUS (muzyka)

Pliki .MID, .VOC i .S3M to powszechnie znane formaty, więc nie powinno być z nimi problemów. Pliki .XMI oraz .MUS można przekształcić do formatu .MID za pomocą różnych konwerterów (do znalezienia w Internecie lub np. w kompaktowej wersji DDTpack - Gambler CD 1/96). Plik .IFF (format znany także pod nazwą ILBM) to popularny na Amidze format graficzny - można go obrobić chociażby programem shareware Image Alchemy.

Niekiedy można także z powodzeniem „rozpruwać” dema (np. w produkcji Contrast grupy Oxygene w pliku CONTRAST.BIN znajdziemy kilkanaście GIF-ów z pięknymi teksturami).

Jeżeli w innych grach wytniecie coś za pomocą Rippera lub podobnego programu, napiszcie! Co jakiś czas w DDT będziemy publikować uzupełnienie powyższej listy.

LUDZIE LISTY PISZĄ

„(PAP) Największe w Polsce wydawnictwo komputerowe Lupus od kilku miesięcy okupuje bliżej nie znany terrorysta, ukrywający się pod pseudonimem Jim Midnite, który twierdzi, że „musi jeszcze nagrać dwa tysiące zestawów DDTpack”. Psychologowie przypuszczają, że cierpi na manię...”

Mniej więcej tak będą wyglądały wiadomości w najważniejszych serwisach informacyjnych kraju, jeżeli w dalszym ciągu do redakcji będą przychodziły stopy dyskietek od Czytelników. Z jednej strony cieszy tak wielka popularność zestawu, z drugiej - nawet najbardziej wytrwali i zasłużeni grabarze zaczynają iść na łatwiznę i przysyłać puste dyskietki. Mam tylko nadzieję, że te ogromne ilości DDTpacków zaowocują równie dużą liczbą poprawek do DDT w najbliższej przyszłości.

Na koniec kilka odpowiedzi na Wasze najczęściej powtarzające się pytania.

„Czy zestaw DDT dostaje się za każdym razem, kiedy prześle się Wam dyskietkę niekoniecznie z save'ami?”

Jeżeli chcesz mieć zestaw, a NAPRAWDĘ nie możesz spreparować nowych poprawek, zastanów się najpierw, czy nie lepiej kupić Gamlera CD - wrzesień 1996 r. (na kompakcie znajduje się specjalna, rozszerzona wersja DDTpack), potem wyobraź sobie Jima siedzącego o trzeciej w nocy nad redakcyjnym komputerem, a jeśli to nie wystarczy - przyslij dyskietkę.

„Dlaczego tak długo trzeba czekać na odesłanie dysków? Czy nie można by szybciej?”

Niestety, przyjęta procedura + inne okoliczności powodują, iż mimo moich (i nie tylko) najszczerzych chęci, nie mogę nic zrobić. Sytuacja wygląda najlepiej, jeżeli wysyłasz list na początku miesiąca - wtedy możesz się go spodziewać jakieś półtora miesiąca później.

„Co zawierają pliki z końcówką .DAT i jak można w nie zajrzeć (lub pogrzebać)? Czy można z nich ściągnąć grafikę? Czy można pobrać grafikę z gry, przerobić ją i ponownie wprowadzić?”

Każdy z programistów stosuje zazwyczaj odrębną metodę zapisywania danych w grze. Jeżeli masz szczęście, to zastosuje on jakieś standardowe formaty graficzne - wtedy wystarczy użyć programu Ripper (w zestawie DDTPack) lub podobnego, aby je wyciągnąć (patrz akapit wyżej). Jednak w większości przypadków taka operacja jest niemożliwa (niestandardowy format, szyfrowanie, pakowanie...).

Zmiana grafiki to już o wiele trudniejsza sprawa. Istnieje sto różnych możliwości, w zależności od sposobu jej zapisu w grze. W praktyce jedynie w grach, w których znajdziemy pliki typu .BMP, .GIF lub .LBM, taka operacja będzie możliwa.

„Wartości liczbowe w grze z reguły łatwo odkryć. Wystarczy mieć program, wiedzieć jak zamieniać wartości dziesiętne na heksadecymalne i uzbroić się w trochę cierpliwości. A jak wykryć, czy jakaś rzecz jest odkryta czy nie (np. Reunion, X-COM)?”

Dwie najczęściej wykorzystywane metody to:

1. Czegoś nie ma - bajt przyjmuje wartość 00h, coś jest - wartość 01h.

2. To samo, lecz na bitach (wtedy na bajcie można zapisać stany do ośmiu „rzeczy”).

„Jaki język programowania jest w miarę łatwy do nauczenia się (oprócz Basica) i wystarczająco dobry do pisania trenerów do gier?”

Do pisania trenerów do gier stosuje się praktycznie tylko i wyłącznie assembler (ewentualnie, jeżeli ktoś się uprze, może zastosować C++). Jednak, zanim dojdzie się do tego poziomu, trzeba pokonać kilka szczebli „wtajemniczenia” (jednym z nich jest właśnie nasza rubryka!). Niestety, nauka pisania trenerów czy też ogólnie pojętego programowania nie będzie podejmowana w Gamblerze z dwóch prostych powodów - profil pisma oraz mała liczba zainteresowanych.

Marcin Wichary (live and acoustic)



Widać, że niedawno były wakacje, bo liczba listów, a nawet odpowiedzi konkursowych zmniejszyła się do jakiegoś aberracyjnego minimum. Trudno. Liczę, że niedługo zapomnicie o słonecznych krainach (np. Costa Brava - á propos, dziękuję za kartkę) i zabierzecie się do ucziwej roboty. A na razie rozwiązanie konkursu z numeru 8/96 i nowy konkurs. Mam nadzieję, że łatwy.

KONKURSY

Prawidłowe odpowiedzi:

1. W cyklu Eye of the Beholder krasnolud nie może zostać paladynem.
2. W cyklu Might&Magic krasnolud może zostać paladynem.
3. Na czele społeczności klackonów, halflingów, trolli, elfów itd. stanąć możemy w grze Master of Magic.
4. Seria zabawnych piosenek w grze Stonekeep śpiewana jest przez faerie.
5. Skrót THACO oznacza To Hit Armor Class 0.
6. Akcja gry Blade of Destiny rozpoczyna się w mieście Thorwal.

W dzisiejszym konkursie postaram się znowu zadać łatwe pytania. A nagrodami będą gry Lands of Lore i Dungeon Master (IPS Computer Group, Warszawa, ul. Okrężna 3, tel. 642-27-66) oraz system role-playing Middleearth (według twórczości J.R.R. Tolkiena), ufundowany przez wydawnictwo MAG (Warszawa, Plac Konstytucji 5/10, tel. 41-60-42, 41-21-75). Jeśli dwie lub więcej osób zdobędzie równą liczbę punktów, jak zwykle odbędzie się niesprawiedliwe losowanie.

Pytania za 1 punkt:

1. Jak brzmi tytuł gry role-playing wydanej ostatnio przez firmę Blue Byte?
2. Wśród poniższych zdań jedno jest fałszywe:
 - a. W grze Magic Candle 3 użyto systemu 3D.
 - b. Akcja gry Darklands rozgrywa się na terenie Europy Środkowej.
 - c. W grze Lands of Lore możemy prowadzić od 1 do 3 bohaterów.
3. Otrzymujesz w spadku wielki, tajemniczy dom. Jaka gra firmy MicroProse zaczyna się w ten sposób?

Pytania za 2 punkty:

4. Jak nazywa się niekomputerowy system role-playing oparty na twórczości Lovecrafta?
5. Jeden z poziomów podziemi w grze Eye of the Beholder jest zamieszkały przez przedstawicieli pewnej przyjaznej rasy. Co to za rasa?
6. Chochlik drukarski pomieszał litery w tytułach poniższych gier. Doprowadź je do porządku: Bye for the Old Ehe, Termafoma Sgic, One for Lads, Shira, Manga Dig Micht.

LISTY

Jak zwykle mam kilka pytań.

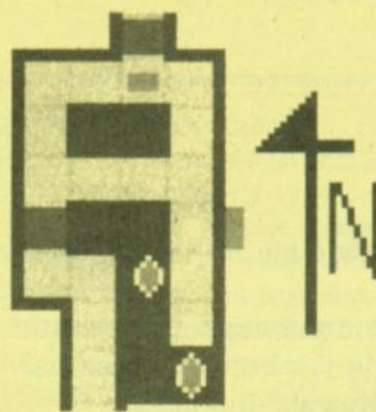
1. Czy jest legalny dystrybutor gry Might&Magic 4 oraz Wizardry 7?
2. Kto jest dystrybutorem Anvil of the Dawn?
3. Czy będzie w Gamblerze solution do Yendorian Tales i czy ta gra naprawdę jest na dyskietkach?

Poza tym chciałem powiedzieć, że Gildia prowadzona jest w doskonały sposób i jest to moja ulubiona rubryka w piśmie. Jeszcze coś. Jeśli konkurs z numeru 8/96 jest łatwy to ja... Przyznam, że dwa ostatnie pytania to dla mnie czarna magia.

Master Wizard

No, dobrze. Jak zwykle odpowiadam. Legalnego dystrybutora obu wymienionych gier nie ma w Polsce. Na marginesie chciałbym jeszcze powiedzieć, iż polskim dystrybutorom brakuje jeszcze do zachodnich tyle, co gospodarce państwa Burundi (na przykład) do amerykańskiej. Tytuły ukazują się albo i nie, znikają bez szans na ponowne pojawienie się i nie ma nawet co marzyć, że ktoś sprowadzi starsze gry. A teraz o Anvil of the Dawn. Dystrybutorem tej doskonałej gry jest firma Mirage (Warszawa, ul. gen. Abrahama 4, tel. 671-15-51). Solucja do Yendorian Tales jest już w tym numerze Gamblera. Pełna, zarejestrowana wersja gry ma co prawda rozwiązanie wbudowane w program, ale shareware tym ułatwieniem nie dysponuje. Gra rzeczywiście mieści się na dwóch dyskietkach, co w dzisiejszych czasach jest wręcz nieprawdopodobne. Jeżeli chodzi o konkursy, to zarzuty płyną z dwóch pozycji. Jednym wydają się za łatwe, innym za trudne. To po raz pierwszy NIKT nie uzyskał maksymalnej liczby punktów (w konkursie z nr. 7/96). Mam nadzieję, że w przyszłości będzie lepiej.

Piszę do Was ten list, aby wyjaśnić pewną nieścisłość, która wkradła się do opisu najlepszej gry, w jaką kiedykolwiek grałem, a mianowicie Dungeon Master 2 (Gambler 12/95). W solucji do tej gry, w opisie pomieszczenia oznaczonego przez Was numerem 19 (korytarz kul ognistych) napisaliście, że ostatniego oka nie da się zneutralizować, gdy w rzeczywistości jest to bardzo proste. Wystarczy mianowicie na polu z fałszywą ścianą obrócić się na wschód i wcisnąć przycisk, który spowoduje odsunięcie się ściany blokującej dostęp do ostatniego oka, co widać na fragmencie mapy.



Brama na północy jest wyjściem z pomieszczenia czarnoksiężników (nr 18). Legenda jest zgodna z legendą w opisie. Na koniec mam prośbę: piszcie więcej o MUD-ach (zwłaszcza polskich).

Paweł Ratajski

Do st. arcymaga sztabowego Erectusa Magnificusa
Człowieku, Gildia RPG to same listy i konkursy. A może by tak
zamieścić jakieś poprawki, co?

Tomasz Waciak

Jak zapewne zauważyłeś (i wszyscy zauważyć powinni) nie stawiam listom żadnych ograniczeń formalnych. Możecie szukać odpowiedzi na swoje problemy, rozwiązywać problemy innych graczy, nadsyłać opinie o grach czy też tekstach gry opisujących. Nie mam nic przeciwko porodom, jak grzebać w plikach gier role-playing, choć sam nigdy tego nie robię. To najprostszy sposób, aby zepsuć sobie zabawę. Cokolwiek naprawdę interesującego wymyślicie, znajdzie odbicie w Gildii. Ja powinienem raczej pełnić rolę koordynatora i prowadzącego, a nie wymyślać Gildię od A do Z.

SKRZYŃKA POCZTOWA

Paweł Ratajski, ul. Krzywa 38, 76-200 Słupsk
Tomasz Waciak, ul. Odyńca 23a m. 10, 02-606 Warszawa

MÓJ POMYSŁ

To właściwie będzie powielenie apelu z poprzedniego miesiąca. Ale powtarzam: po pierwsze primo - macie się zastanowić nad swoją wymarzoną grą role-playing. Taką, w którą chcielibyście koniecznie zagrać. A efekty zastanowień macie przysłać do mnie. Po drugie primo - czekam na propozycje pytań konkursowych (z załączonymi odpowiedziami). Za udział w życiu Gildii przewidziałem w swej bezmiernej dobroci nagrody. A po trzecie primo - widzicie, jaki fajny hymn wymyśliła sobie konkurencja z tego klubu o nudnych, latających machinach? Też moglibyście coś wymyślić. Na przykład poemat opiewający mądrość, dobroć i urodę mojej skromnej osoby. Forma ludowej przyspiewki również mile widziana. I to już koniec tego odcinka Gildii, a wszystko przez Wasze lenistwo. Czyżby spacje zaatakował Wasze mózgi i nie pozwalał na pisemne sformułowanie myśli? Żegnajcie się z Wami pełen urazy.

st. arcymag sztabowy Erectus Magnificus

CLUB SIMULATOR

No i stało się. Oto TRZYŃASTY odcinek Klubu. Donoszę z całym szacunkiem, że od jakiegoś czasu jest już Grand Prix 2, następcą słynnej gry Formula One Grand Prix i Jane's AH-64D Longbow. Oprócz tego, dzisiaj DWA konkursy i mięcho. Zaczynamy!

Ogłoszenie

Sprzedam Punktownik Kinetyczny z Naprowadzaniem Optycznym, zwany popularnie młotkiem.

dr. De Battleship

Ass-y odmetu

Tym razem głos zabierze Lairos, który wypowie się na temat jeszcze dosyć ciepłej gierki - Silent Huntera.

„Muszę się przyznać, że nie mogę się zgodzić z uwagami, że statki handlowe po rozwaleniu eskorty „zachowują się jak barany idące na rzeź”. NIC PODOBNEGO! U mnie zwykle zygzakowały lub często zmieniały kurs o jakieś 140°. Pomijam fakt, iż niekiedy pojawiały się samoloty (o dziwo, zaraz po zatopieniu ostatnich jednostek eskorty). Również wybijanie eskorty nie wydaje mi się zbyt przemyślane. Może na poziomie EASY jest to kusząca propozycja, ale na wyższych to prawie niewykonalne - torpedy nie trafiają albo nie eksplodują, a niszczyciel na kursie kolizyjnym w odległości pięciuset jardów to średnia przyjemność. Ja preferuję ataki bezpośrednie na flotę handlową. Najpierw sprawdzam, jakim kursem płynie konwój, następnie wyprzedzam konwój i schodzę na maksymalną głębokość w miejscu, gdzie powinien przepływać konwój za jakiś czas. Gdy będą już nade mną to peryskopowa - odpalam wszystkie torpedy (wg wzorca: dwie torpedy na duży cel w odstępach co 5 sek., jedna na mały). Potem

uciekam na max. depth i cisza. Następnie zliczam tylko trafienia. Dlaczego NIE niszczyć eskorty? Bo to się nie opłaca! Walka z eskortą jest ryzykowna (na wysokim poziomie trudności), a zatapiamy jedynie jednostki o małym tonażu, jednocześnie tracąc cenne torpedy (przeważnie wiele, bo w pełni udany atak na eskortowiec od pierwszego razu, to jedynie 35-40% strzałów). A tak czysto załatwiamy duże jednostki. Mój sposób ataku jest trudny do przeprowadzenia (dla lamerów) i niekiedy trzeba wykonać kilka zwrotów w celu uniknięcia asdicu, ale fachowcy nie będą mieć problemów. A tak swoją drogą, dowiedziałem się z SH, że Japończycy budują statki w około 10 minut! Otóż, jeśli w porcie zatopimy wszystko, co się ruszało na wodzie, to po odpłynięciu o kilka mil wracamy i co widzimy? Statki powróciły na swe ustawienie sprzed ataku. To dobry sposób na nabijanie tonażu na naszym liczniku. Więc jak to zrobić? Szukamy portu, w którym stacjonują duże jednostki handlowe, a gdzie jest słaba eskorta lub jej brak (paradoks: zawsze udaje się takowy wyszukać). Potem topimy, odpływamy, wracamy i znów topimy. Jest to metoda nudna i gra traci sens przy jej zastosowaniu, ale jeżeli ktoś chce, to czemu nie?

Teraz uwaga nieco innej maści: posiadacze płyt głównych, które „ucinają” 300 kB RAM na własny użytek [komputer zaopatrzony w 8 MB będzie liczył przy starcie do 7XXX - ale tylko z AMI-BIOS - Z.K.] będą mieli kłopoty z uruchomieniem gry (zakładając oczywiście, że ktoś ma 8 mega pamięci i taki model płyty). Program będzie zgłaszał błąd braku pamięci górnej. Da się to obejść. Z „config.sys” trzeba wywalić dosłownie wszystko, z wyjątkiem linii z „himem.sys” i driverem do CD-ROM. W „autoexec.bat” również wywalić wszystko, z wyjątkiem drivera do myszy. Nie uruchamiać Norton Commandera [ani żadnych innych nakładek - Z.K.], który zżera cenne kilobajty. Również nie należy uruchamiać smartdrive'a. Tu pojawia się zgrzyt: szczęśliwi posiadacze kart dźwiękowych, wymagających załadowanych sterowników „*.sys” do działania, będą musieli się pogodzić z brakiem dźwięku. Na szczęście część kart ma bardzo małe sterowniki i da się je upchać w pamięci [najlepiej spróbować młota, a gdy to nie pomoże, kafara - Z.K.]. Reszcie polecam zakup większych kosteczek RAM (jeśli trafi się posiadacz takiego np. dblspace'a, to polecam kredki w dużej gamie kolorów). Ale, oż począć, takie czasy - 16 MB RAM VERY STRONGLY RECOMMENDED! Bye!„

Lairos

Odpowiedź commandera Kozlovskiego:

Podtrzymuję twierdzenie, że u mnie, niezależnie od ustawionej trudności, statkom nie zdarzyło się zareagować na zatopienie eskorty. A potem, jak się do nich dobrałem, było za późno. Oczywiście zmieniały kurs, jeśli atakowałem w dzień i doskonale byłem widoczny. Ale gdy jestem w zasięgu wzroku, to również jestem w zasięgu dział, a w prawie każdym konwoju jest co najmniej jeden statek uzbrojony w artylerię. O efektach ujawnienia się przed takim przeciwnikiem nie trzeba chyba mówić. Zazwyczaj atakowałem albo w nocy, albo rankiem, prawie zawsze we mgle - wtedy jest słaba widoczność i wróg nie wie, gdzie jesteś - dopóki nie zaczniesz topić. Co do niszczycieli, to każdy z nich jest tak samo ważny (dla maszyny wojennej, nie dla punkta w grze) jak duży transportowiec pełen różnych materiałów. Utracenie oznacza nie tylko stratę samego okrętu, ale co najważniejsze dużej części lub całości wyszkolonej załogi, a tego nie da się nadrobić w kilka dni.

A co do wymagań pamięciowych gry. Mam taką płytę z 8 MB RAM, która pożera owe trzysta z hakiem kilo pamięci. Może to sprawa BIOS-u (ja mam AWARD-a), nigdy nie miałem takich problemów, mimo załadowania wszystkich sterowników do karty dźwiękowej, myszy, CD-ROM-u (Toshiba 4X) i innych badziewi. A warto zauważyć, że mam zaistalowany system Windows 95, który zajmuje część pamięci, nawet w trybie MS-DOS. Ale muszę podkreślić - NIGDY nie miałem problemów z grami potrzebującymi 8 MB. To tyle.

Konkursy

Ogłaszam pierwszy nieustający (na razie) konkurs na HYMN Klubu Symulatorów. Autor każdej zamieszczonej zwrotki zostanie uhonorowany SYMULATOREM! Dlatego poeci-symulanci, i nie tylko, do piór, długopisów i klawiatur! Pozwoliłem sobie napisać pierwszą zwrotkę i refren. Oczekuję dalszego ciągu w tym stylu i formie. Wszelkie podobieństwo tekstu jest zamierzone.

Hymn

Colonel Zgred Killer być królem wioski,
 Ja przylecieć MiGiem, pisać Klub boski.
 Ja często gadać całej zgredacji -
 Dajcie mi wreszcie wykazać się w akcji.
 Ja pisać dużo opisów i ciężko pracować,
 Styl zmieniać i teksty smarować.
 Od ponad roku pisać Club Simulator
 Taki ze mnie Maxi Racjonalizator.
 Zamieszczając listy i ogłoszenia
 tych, co długo szukać jelenia.
 Ref. Zgred Killer, Zgred Killer
 Zgred Killer, Zgred Killer i ska
 Polska - Redakcja, Redakcja - Polska (2x)

Konkurs II

Jak zwykle, pięć pytań:

1. Co to jest X-31 i co daje znakomitą zwrotność, szczególnie poniżej prędkości przeciągnięcia?
2. Jak naprowadzany jest pocisk ASRAAM?
3. Jaka firma jest producentem pocisku AIM-54 Phoenix?
4. W jakich grach można pływać U-bootem? Podaj przynajmniej dwa tytuły.
5. Co to jest Draithi?

Na zwycięzców czekają nagrody, czyli jak zwykle symulatorki.

Podsumowanie

I to by było na tyle. Dzisiaj. Mam nadzieję, że wkrótce przyjdzie więcej listów. W przeciwnym wypadku, żegnaj Club Simulator. Ostatnio przychodziło tyle, co kot napłakał. Więc, symulanci, weźcie się w końcu do roboty, co?

col. Zgred Killer

ABSOLUTE ZERO (PC)

To jeden z dziwniejszych cheatów, prezentowanych do tej pory. Wybieramy ekran NEW GAME i klikamy na poziomie (scenariuszu), na którym aktualnie się znajdujemy. Powinien się podświetlić. Teraz wpisujemy hasło i nowy scenariusz ukazuje się na liście. Tak się nieszczęśliwie składa, że za każdym razem można przejść tylko o jeden poziom wyżej. Przykład - aby ze scenariusza 3 skoczyć na 4 należy wpisać: „It absolutely has to be done in 2-3 weeks”. Przy okazji: hasła odpowiadają konwersacji prowadzonej w sekwencjach wideo między dwiema scenami.

Hasła do wprowadzenia: (What's Out There?)

scenariusz 1 => 2 (To The Rescue)	EXAAACTLY
scenariusz 2 => 3	It absolutely has to be done in 2-3 weeks
scenariusz 3 => 4 (Capture)	It absolutely has to be done in 2-3 weeks
scenariusz 4 => 5 (Canyon Ambush)	EXAAACTLY
scenariusz 5 => 6	It absolutely has to be done in 2-3 weeks
scenariusz 6 => 7 (Foothold Ridge)	It absolutely has to be done in 2-3 weeks
scenariusz 7 => 8	EXAAACTLY
scenariusz 8 => 9	EXAAACTLY
scenariusz 9 => 10 (Boiling Point)	EXAAACTLY
scenariusz 10 => 11	EXAAACTLY
scenariusz 11 => 12	EXAAACTLY
scenariusz 12 => 13 (Attack on Aegis)	EXAAACTLY
scenariusz 13 => 14	It's crap son
scenariusz 14 => 15	It's crap son
scenariusz 15 => 16 (Inside the Mountain)	It absolutely has to be done in 2-3 weeks
scenariusz 16 => 17 (Counterattack)	EXAAACTLY
scenariusz 17 => 18	It absolutely has to be done in 2-3 weeks
scenariusz 18 => 19	It absolutely has to be done in 2-3 weeks
scenariusz 19 => 20 (Evacuation)	It absolutely has to be done in 2-3 weeks
scenariusz 20 => 21	EXAAACTLY
scenariusz 21 => 22 (Behind Enemy Lines)	EXAAACTLY

scenariusz 22 => 23	It absolutely has to be done in 2-3 weeks
scenariusz 23 => 24	It absolutely has to be done in 2-3 weeks
scenariusz 24 => 25 (Encounter)	It absolutely has to be done in 2-3 weeks
scenariusz 25 => 26 (Hammer & Anvil)	It absolutely has to be done in 2-3 weeks

Następne poziomy są dostępne tylko poprzez normalne granie.

Krzysztof Zawisło (Gliwice) - 3 pkt.

ARABIAN NIGHTS (AMIGA)

Gdy spadasz długim korytarzem w dół, trzymaj cały czas „Dół” - dużo punktów.

Damian Gutkowski (Rzeszów) - 0,5 pkt.

BATMAN FOREVER (PC)

Na początku gry kobiecy głos mówi: „game activated”. Zaraz po tym wpisz LULLABY. Uzyskasz trzy korzyści, dzięki którym będziesz mógł spać spokojnie:

1. Możesz skakać na dowolny poziom w grze.
2. Masz broń każdego rodzaju.
3. Wciśnięcie F10 pozwoli Ci wyeliminować wszystkich przeciwników.

Krzysztof Zawisło (Gliwice) - 1 pkt

CRUSADER: NO REMORSE (PC)

H = Hack mover
 ~ = włącza i wyłącza cheat mode
 CTRL+V = dodatkowe opcje
 CTRL+L = pokazuje aktualną pozycję
 F7 = wyświetla siatkę nad poziomem
 ALT+F7 = wyświetla inną siatkę nad poziomem
 F = wyświetla liczbę klatek wybranego obiektu
 Użyteczne parametry:
 -warp x (gdzie x to numer poziomu) = skok do poziomu x
 -skill x = zmiana trudności na poziomie x (przydatne, gdy używasz -warp) -egg
 250 = odszukuje broń w pokoju (używać tylko z -warp)

Marcin Cimała (Dziegiełłów) - 2 pkt.

DARK FORCES (PC)

LARANDY - tymczasowe superdoładowanie broni,
 LAUNLOCK - dodatkowe wyposażenie,
 LANTFH - teleportacja do punktu startowego,
 LAPOGO - przełącznik wysokości - skalowanie ścian,
 LABUG - przełącznik Insect mode,
 LASECBASE - warping do misji #1,
 LASEWERS - warping do misji #3,
 LATESTBASE - jw. do misji #4,
 LAGROMAS - jw. do misji #5,
 LADTENTION - jw. do misji #6,
 LARAMSHED - jw. do misji #7,
 LAROBOTICS - jw. do misji #8,
 LANARSHADA - jw. do misji #9,
 LAIMPCITY - jw. do misji #11,
 LAFUELSTAT - jw. do misji #12,
 LAEXECUTOR - jw. do misji #13,
 LAARC - jw. do misji #14.

Krzysztof Zawisło (Gliwice) - 2 pkt.

DESCENT (PC)

BUGGIN - Turbo mode,
 BRUIN - dodatkowe istnienie,
 BIGRED - wszystkie typy broni,
 FLASH - podświetlona droga do wyjścia,
 AHIMSA - wrogie statki nie strzelają,
 BIOPSYTOYS - bye bye reaktor,
 POBOYS - to co BIOPSYTOYS,
 ASTRAL - Ghost mode,
 PORGY - znacznie więcej broni
 LUNACY - roboty poruszają się szybko i nie strzelają za dużo,
 PLETCH### - gdzie ### to liczba z zakresu 000 to 998. Gdy zestrzelisz robota z fiara, to narysuje on robota z teksturą o takim numerze. 999 wyłącza rysowanie.

Krzysztof Zawisło (Gliwice) - 1 pkt

DESTRUCTION DERBY (PC)

Aby uzyskać nieśmiertelność, należy wpisać się jako !DAMAGE! Można też wpisać hasło REFLECT!

Błażej Gabrys (Ruda Śląska) - 1 pkt

DUKE NUKEM (PC)

Przytrzymaj klawisze Page Down i Backspace podczas gry, a Duke otrzyma wszystkie klucze i maksimum siły.

Damian Gutkowski (Rzeszów) - 0,5 pkt.

DUKE NUKEM II (PC)

Jeśli przyczepi się do Ciebie jakiś potwór (cały czas będzie na Tobie), zacznij szybko naciskać klawisze Lewo i Prawo - problem zniknie.

Damian Gutkowski (Rzeszów) - 0,5 pkt.

DUNGEON MASTER II (PC)

Aby obejrzeć końcowe intro, należy zamienić miejscami pliki INTRO.* i END.*.

Błażej Gabryś (Ruda Śląska) - 0,5 pkt.

EARTHWORM JIM (PC)

Pozostałe kody:

- THREEMILEISLAND - życie na full,
- JUSTWHATYOUSEEPAL - plasma na full,
- ROMARIO - siedem pierwszych poziomów,
- GETTHECHEESESTOSICKBAY - wszystkie poziomy,
- BLOATED - afro,
- FESTERING - red afro,
- PULSATING - szkła Novalty,
- PUSFILLED - antena.

Krzysztof Zawisło (Gliwice) - 1 pkt

FANTASY WORLD DIZZY (PC)

Wpisz „IMMORTAL” do tablicy rekordów, a Dizzy będzie nieśmiertelny.

Damian Gutkowski (Rzeszów) - 0,5 pkt.

GOLDEN AXE (PC)

Jeśli nie chcesz za każdym razem startować od początku, przy starcie gry wpisz cyfry od 1 do 8 podczas wyboru postaci. Dzięki temu będziesz mógł startować od dowolnego etapu. Używaj klawiatury numerycznej.

Błażej Gabryś (Ruda Śląska) - 1 pkt

HEXEN (PC)

- INIT - restart poziomu,
- NOISE - debugowanie dźwięku,
- MARTEK - samobójstwo,
- CONAN - tracisz całą broń,
- PUKE - uruchomienie skryptu (musisz podać numer skryptu).

Krzysztof Zawisło (Gliwice) - 0,5 pkt.

HI OCTANE (PC)

Wypróbuj następujące kombinacje klawiszy:

ALT+F2 do F6 oraz ALT+Y - włącza autopilota i ALT+C - wyłącza autopilota.

Błażej Gabryś (Ruda Śląska) - 0,5 pkt.

LAST TROMBONE FROM JERYCHO (PC)

Oto koordynaty pergaminów z nutami:

- Song for Moses - 230-19,
- Song for Josue - 101-93,
- Song for Aaron - 245-34.

Bartosz Szekiel (Bielsk Podlaski) - 1,5 pkt.

MECHWARRIOR 2 (PC)

Aby uzyskać Trials of Grievance - udaj się do star config, kliknij na swoim imieniu i zmień je na Enzo. Powróć do mech lab. Teraz masz trzy nowe opcje: elemental, tarantula i battlemaster. W miejsce Enzo możesz wpisać Calvin (tylko elemental) lub Hobbes (elemental i tarantula). Przytrzymaj klawisze

CTRL+ALT+SHIFT i wpisz:

- Coldmiser - przełącznik heat tracking,
- Hangaround - przełącznik limitu czasowego misji,
- Flygirl - dodanie jumpjetów do Mecha,
- FREEBIRTHTOAD - możliwość grania w dowolną z 16 misji,
- Gankem - zniszczenie wrogiego Mecha,
- Michelin - kolejny przełącznik (???)
- Front - przełącznik (mini-front-view pokazywany zamiast mini-rear-view),
- Icanhackit - pomyślne zakończenie misji,
- Idkfa - niepomyślne zakończenie misji.
- Lairdo - „ATTENTION ENEMIES: Don't mess with the blimp.” (?)
- Dei - „F E I R”. (?) (Maybe Michael Douglas knows what this does.)
- Shit - „Freebirth vulgarity will not be tolerated!”

- Fuck - „Freebirth vulgarity will not be tolerated!”
- Ctrl+Left - obrót w lewo,
- Ctrl+Right - obrót w prawo,
- Ctrl+Up - zwiększenie wysokości,
- Ctrl+Down - zmniejszenie wysokości,
- Z - ruch do przodu,
- Shift+Z - ruch do tyłu.

Krzysztof Zawisło (Gliwice) - 2 pkt.

NEED FOR SPEED (3DO)

Tryb praktyki (nie ma ruchu drogowego i glin). Wybierz z Options Menu Skill Level. Naciśnij X Rs A Ls bardzo szybko. Kolor linii w menu zamieni się z żółtego na różowy. Jeśli ten kod nie zadziała - spróbuj X Rs Ls A.

Ciekawostka: podczas wyświetlania podziękowań (credits), jeśli chcesz zobaczyć wizerunki programistów wciśnij Ls. Aby przywrócić oryginalne tło wciśnij Rs.

Krzysztof Zawisło (Gliwice) - 1,5 pkt.

OFF ROAD INTERCEPTOR (PCX)

Żeby mieć dużo szmału na ekwipunek, na ekranie OPTIONS wciskaj: Kwadrat, X, Kółko x 6, L1.

Marcin Czóno (Mielec) - 1 pkt

QUAKE - wersja testowa (PC)

W trybie Deathmatch załaduj mapę (map test1-2-3), wciśnij po kolei klawisze 1, 2... do 0, a otrzymasz wszystkie typy broni i full amunicji.

- F1 - skasowanie cache'a i załadowanie odświeżonej mapy i programu,
- F2 - załadowanie odświeżonej mapy,
- F3 - oglądanie BSP w normalnej kolejności,
- F4 - oglądanie BSP w odwrotnej kolejności,
- F5 - screenshot,
- F6 - wyłączenie Drawing Speeds,
- F7 - włączenie Drawing Speeds,
- F8 - wyłączenie celów,
- F9 - przełącznik clipping mode,
- F10 - przełącznik God Mode,
- F12 - zakończenie gry.

Krzysztof Zawisło (Gliwice) - 2,5 pkt.

RADIX: INTO THE VOID (PC)

- NSE - energia na full,
- NSBJIPP - ???,
- NSOPTL - oświetlenie całej powierzchni,
- NSBLASTER - włączenie szybszej regeneracji tarczy,
- NSHORSELEY - włączenie szybszej regeneracji energii,
- NSDIEBESTERDS - każda broń strzela szybciej,
- NSFRICOFF - włączenie oporów powietrza,
- NSDEATH - Bonus-Level,
- NSHALT - wpisz teraz MIN THROTTLE i zobacz sami!
- NSDEBUG - debug.

Krzysztof Zawisło (Gliwice) - 1,5 pkt.

RAYMAN (JAGUAR)

Żeby dostać 50 żyć, wpisz w trakcie początkowego dema 515253.

Tomasz Zaniewski (Krosno) - 1,5 pkt.

REBEL ASSAULT (3DO)

Na ekranie z logo LucasArts wciśnij na joypadzie następującą sekwencję: U+A, D+A, L+A, R+A - usłyszysz dźwięk i głos „LucasArts”. Masz teraz możliwość omijania misji, dzięki naciśnięciu C podczas jej trwania.

Kody na poszczególne poziomy:

EASY	NORMAL	HARD
BOSSK	BOTHAN	BORDOK
ENGRET	HERGLIC	SKYNX
RALRRA	LEENI	DEFEL
FRIJA	THRAWN	JEDGAR
LARFRA	LWYLL	MADINE
DERLIN	MAZZIC	TARKIN
MOLTOK	JULPA	MOTHMA
MORAG	MORRT	GLAYYD
TANTISS	MUFTAK	OTTEGA
OSWAFI	RASKAR	RISHI
KLAATU	JHOFF	IZRINA
IRENEZ	ITHOR	KARRDE
LIANNA	UMWAK	VONZEL
PAKKA	ORLOK	OSSUS
NORVAL	NKLLON	???

Krzysztof Zawisło (Gliwice) - 2 pkt.

RIDGE RACER (PSX)

Po włożeniu kompaktu z grą do czytnika włącza się prosta strzelanka. Rozwal wszystko, co się rusza, a we właściwej grze będziesz miał 8 dodatkowych wozów.

Tomasz Zaniewski (Krosno) - 0,5 pkt.

ROBIN HOOD (AMIGA)

Naciśnij ALT i wpisz kod: 103 - dostaniesz pierścień od MARION bez rozmowy; 166 - zostajesz bohaterem; 167 - zostajesz łajdakiem; 213 - udajesz się w pobliże wyspy Little Johna; 214 - udajesz się do pustelnika; 222 - pauza; 371 - zostajesz wyjęty spod prawa; 372 - Twoi przyjaciele zostają wyjęci spod prawa; 373 - cena za Twoją głowę; 441 - następna pora roku; 828 - legalizacja Twoich poczynań.

Robert Kulik (Rybnik) - 1 pkt

ROLLING THUNDER (AMIGA)

Podczas gry wpisz JIMBABY - nieśmiertelność.

Robert Kulik (Rybnik) - 1 pkt

SCREAMER (PC)

JOINT - zmiana wyglądu przeszkód drogowych,
TAZOR - bullet car,
CLOCK - zatrzymanie zegara,
UPDOW - wyścig do góry nogami,
MIRRO - lustrzane odbicia tras,
ABURN - dodaje „afterburner” do poziomu trudności, tylko w wyścigu bullet cars.

Krzysztof Zawisło (Gliwice) - 1 pkt

SENSIBLE SOCCER (AMIGA & PC)

Wybierz CUSTOM TEAMS, a następnie mecz z udziałem dwóch drużyn, ale tak by imiona z pierwszej pasowały do nazwisk z drugiej lub odwrotnie (jest kilka takich drużyn). Mecz odbędzie się na smole! Jak ktoś wygra, to gratuluje.

Robert Kulik (Rybnik) - 2 pkt.

SETTLERS 2 (PC)

Wpisz THUNDER podczas grania, co uaktywni następujące możliwości:

Alt+F7 - odsłonięcie całej mapy,
Alt+1 do Alt+6 - zmiana prędkości gry.

Krzysztof Zawisło (Gliwice) - 0,5 pkt.

SHADOW PRESIDENT (PC)

Kody:

1 - George Bush, 2 - Seneca, 3 - Martin Luther King Jr., 4 - Martin Luther King Jr., 5 - James A. Baker III, 6 - Theodore Roosevelt, 7 - Gorbachev, 8 - Aristotle, 9 - Henry Kissinger, 10 - Henry Kissinger, 11 - Abraham Lincoln, 12 - Lyndon B. Johnson, 13 - Woodrow Wilson, 14 - Dwight D. Eisenhower, 15 - Winston Churchill, 16 - General George S. Patton Jr., 17 - Jimmy Carter, 18 - Abraham Lincoln, 19 - Mortimer B. Zuckerman, 20 - R. Buckminster Fuller, 21 - Harry S. Truman, 22 - Harry S. Truman, 23 - Richard Nixon, 24 - Napoleon, 25 - John F. Kennedy, 26 - John F. Kennedy, 27 - Franklin D. Roosevelt, 28 - Dwight D. Eisenhower, 29 - Harry S. Truman, 30 - Thomas Paine, 31 - Gerald R. Ford, 32 - James Madison, 33 - Napoleon, 34 - John F. Kennedy, 35 - Thomas Jefferson, 36 - Harry S. Truman, 37 - Herbert Hoover.

Krzysztof Zawisło (Gliwice) - 1,5 pkt.

SPACEWRECKED (PC)

Kody: ROOKIE, SLUMBER, INTEREST, BULKHEAD, SHOWROOM, MUSHBASH, HAMPERED, BLACKOUT, WARRIOR, VICTORY, TRAPPED, FRENZY, HANDYMAN, CROWDED, RADIATE, VOLTAGE, GLOOM, PRIMATE, MADHOUSE, TRIUMPH.

Lukasz Gaffling (Warszawa) - 1,5 pkt.

STONEAGE (PC)

Kody do poziomów: BOVIDO, BIDULA, BIFISI, LOVUHO, BADEBA, LUFIDO, HAVULU, LODISE, HIFUHI, DIVOBI, HEDIDA, DAFALI, HUVESU, DADOMA, SOFOBO, DIVIDE, SIDABI, BEFEDO, SAVOLI, BUDUSO, LIFOHO, BOVIBE, LIDADA, BIFALO, LEVUSA, HADOHI, LUFIBO, HIVADA, DODALO, HIFUSE, DIVEHE, SEDIBI, DUFUDI, SUVIBU, DIDUDI, SOFELU, BIVISA, SEDUHO, BEFIBE, LUVUDI, BUDOLO, LIFISA, HAVAHU, LIDEBU, HEFODE, DEVOLI, HUDISO, DUFABA, HIVEBI, DADOHU.

Lukasz Gaffling (Warszawa) - 1,5 pkt.

STREET FIGHTER 2 (PC)

Gdy wpiszesz LIVE FOREVER będziesz niezwykły.

Błażej Gabrys (Ruda Śląska) - 0,5 pkt.

STRIFE (PC)

Pełna wersja:

OMNIPOTENT - nietykalność,
JIMMY - wszystkie klucze,
ELVIS - przechodzenie przez ściany.

Wersja shareware:

STUFF - nietykalność, wszystkie typy broni, zamiar na teleporter,
IBGOD - nietykalność,
GUNS - wszystkie typy broni,
LISTIT - sprzęty,
OPEN - wszystkie klucze,
STIC - buty niewidzialności (ciche chodzenie),
MONEY - forsa i zdrowie,
KILLEM - zabija wszystkich przeciwników,
SPIRIT - przechodzenie przez ściany,
GOTO## - skok do poziomu ## (32-34),
MOVEME# - teleport do miejsca wybranego na mapie,
IDDT - pełna mapa (użyć przy włączonej mapie),
ILIVE - włączenie autoużycia zdrowia (tak samo jak F5),
AIBRAIN - przełączanie sztucznej inteligencji,
IDMYPOS - wyświetla pozycję,
IDMUS## - zmiana muzyki z kompaktu ## (01-10),
TIC - włączenie Devparm.

Wersja dyskietkowa:

Nieskończone zdrowie - znajdź medkit i logic probe. Połóż medkit na podłodze. Popatrz w dół i użyj logic probe na medkicie. Nieskończona energia - włącz jakiegokolwiek urządzenie, które zużywa energię (infrared goggles, shield). Kliknij na ikonie Turbo Motion Booster, żeby włączyć, a potem jeszcze raz, żeby wyłączyć. Przedmioty włączone przed tą operacją będą miały nieskończony zapas energii.

Marcin Cimała (Dzięgielów) - 1,5 pkt.

TERMINAL VELOCITY (PC)

TRSCOPE - screenshot mode,
TRFRAME - frame rate.

Krzysztof Zawisło (Gliwice) - 0,5 pkt.

TERMINATOR: FUTURE SHOCK (PC)

W czasie gry, trzymając wciśnięty alt, wpisz:

TURBO - turbo,
SUPERUZI - nazwa mówi sama za siebie,
GARBLE - wyświetla wpisywane hasła na ekranie,
FIREPOWER - wszystkie rodzaje broni,
BANDAID - energia i zbroja na max,
NEXTMISSION - następna misja.

Tomasz Zaniewski (Krosno) - 1,5 pkt.

Błażej Gabrys (Ruda Śląska) - 1,5 pkt.

ICANTSEE - pojawia się okienko z noktowizorem takie jak w laserze.

Błażej Gabrys (Ruda Śląska) - 0,5 pkt.

TOSHINDEN (PSX)

Aby walczyć jako Gaia, na ekranie tytułowym wciśnij [dół], [dół] + [lewo], [lewo], [kwadrat]. Litery zmieniają kolor z niebieskiego na czerwony. Teraz uruchom grę w trybie na jednego gracza.

Tomasz Zaniewski (Krosno) - 1 pkt

TOTAL ECLIPSE (PSX)

Aby wybrać dowolny poziom na ekranie głównych opcji - trzymaj Select, wciskaj Trójkąt, L1, Kwadrat, puść Select i wciśnij Trójkąt, L1, Kwadrat, Trójkąt, L1, Kwadrat i Dół.

Marcin Czółno (Mielec) - 1,5 pkt.

TROLLS (AMIGA)

W pierwszym etapie wejdź do SOOLA POP, daj dżoza do góry, naciśnij K i FIRE. Teraz ENTER zmienia etapy.

Robert Kulik (Rybnik) - 1 pkt

ULTIMA UNDERWORLD (PC)

Wszystkie części talizmanu:

1. Book of Honesty - level 6, w części W-NW, w komnacie z ławą. Aby się do niego dostać, musisz otworzyć sekretne drzwi i użyć czaru FLY lub LEVITATE.
2. Cup of Wonder - level 3, NW. Zagraj na flecie: 354237875. Całkiem fajna melodyjka.
3. Taper of Sacrifice - ma go Zak. Facet jest trochę stuknięty i boi się ciemności. Dlatego zbiera wszelkiego rodzaju świeczki, lampy itp. Za Taper of... dałem mu zwykłą lampę.

4. Schield of Valor - level 6, W-SW. Ma ją golem na wyspie wśród lawy. Trzeba mu spuścić lanie.
5. Standard of Honor - level 4, SW. Zabij Rodricka a dostaniesz Standar od Doriny Ironfista.
6. Sword of Justice - składa się z dwóch części:
- a. blade - level 3, SE, pod wodospadem. Musisz go wyłączyć ukrytym przełącznikiem w pobliskiej ścianie.
- b. haft - level 4, NE-E, wschodnie drzwi w Hall of Tombs.
- Obie części musisz dać do reperacji u kowala w kopalni Dwarfów.
7. Wine of Compassion - level 6, N-NW, w akademii.

Adamus (Warszawa) - 3 pkt.

ULTIMA UNDERWORLD II (PC)

Wszystkie czary runiczne (także te, nie zawarte w instrukcji):

The 1st Circle		The 2nd Circle	
[IN MANI YLEM]	Create Food	[QUAS CORP]	Cause Fear
[IN LOR]	Light	[WIS MANI]	Detect Monster
[ORT JUX]	Magic Arrow	[IN BET MANI]	Lesser Heal
[BET IN SANCT]	Resit blows	[IN JUX]	Rune of Warding
[SANCT HUR]	Stealth	[REL DES POR]	Slow Fall
	The 3rd Circle		The 4th Circle
[BET SANCT LOR]	Conceal	[IN MANI]	Heal
[ORT GRAV]	Lightning	[HUR POR]	Levitate
[QUAS LOR]	Night Vision	[NOX MANI]	Poison
[REL TYM POR]	Speed	[AN JUX]	Remove Trap
[SANCT JUX]	Strengthen Door	[SANCT FLAM]	Resist Fire
	The 5th Circle		The 6th Circle
[AN NOX]	Cure Poison	[VAS IN LOR]	Daylight
[POR FLAM]	Fireball	[VAS REL POR]	Gate Travel
[GRAV SANCT POR]	Missle Protection	[VAS IN MANI]	Greater Heal
[ORT WIS YLEM]	Name Enchantment	[AN EX POR]	Paralyze
[EX YLEM]	Open	[ORT POR YLEM]	Telekinesis
	The 7th Circle		The 8th Circle
[IN MANI REL]	Ally	[FLAM HUR]	Flame Wind
[VAS AN WIS]	Confusion	[AN TYM]	Freeze Time
[VAS HUR POR]	Fly	[IN VAS SANCT]	Iron Flesh
[VAS SANCT LOR]	Invisibility	[ORT POR WIS]	Roaming Sight
[ORT AN QUAS]	Reveal	[VAS POR YLEM]	Tremor

Adamus (Warszawa) - 3 pkt.

VIRTUA FIGHTER (SATURN)

Aby walczyć jako Dural, wybierz na ekranie tytułowym ARCADE MODE. Następnie na ekranie wyboru zawodnika wduś: [dół], [górn], [prawo], [A] + [lewo].

Tomasz Zaniewski (Krosno) - 1 pkt.

WARCRAFT (PC)

W trakcie etapu naciśnij enter. Wpisz hasło „Corwin of Amber” i wciśnij enter. Teraz możesz wpisać jedno z poniższych haseł. „there can be only one” - wszyscy żołnierze są nietykalni i mogą być zabici jedynie za pomocą fire - stone thrower.

„hurry up guys” - przyspieszenie budowy.

„sally shears” - cała mapa.

„iron forge” - dostęp do wszystkich technologii.

„eye of newt” - Mag ma wiedzę absolutną.

„pot of gold” - masz 10000 złota i 5000 drewna.

„ides of march” - pokazuje koniec poziomu.

„crushing defeat” - przegrywasz poziom (Phi! Umiem to zrobić bez cheata - Zoaltar).

„yours truly” - wygrywasz poziom.

„Human1, Orc1, Human2,..” - skok do wybranego poziomu.

Marcin Cimała (Dzięgielów) - 3 pkt.

WARCRAFT II (PC)

Uzupełnienie sztuczek z nr. 4/96 i 7/96.

Wcisnąć enter. Wpisujesz kod i wciskasz enter.

GLITTERING PRIZES - 10000 złota, 5000 drewna and 5000 oleju.

SPYCOB - 5000 tankowców.

MAKE IT SO - przyspieszenie produkcji.

TITLE - przyspiesza Twoje jednostki.

NOGLUES - rozbraja magiczne pułapki.

DECK ME OUT - podwyższa technologię.

NEVER A WINNER - nie dopuszcza do zwycięstwa.

TIGERLILY - włączenie cheatów.

HUMANx - przeskok do misji x ludzi.

ORCx - przeskok do misji x orków.

DAY - wyświetla „FIEF”.

Marcin Cimała (Dzięgielów) - 3 pkt.

WING COMMANDER IV (PC)

Uruchom grę przez WC4 -chicken, aby włączyć cheaty.

CTRL+W - zniszczenie widzianego statku lub obiektu,

ALT+CTRL+W - zniszczenie wszystkich wrogich obiektów na ekranie.

Krzysztof Zawisio (Gliwice) - 2 pkt.

Marcin Cimała (Dzięgielów) - 2 pkt.

Uruchom grę przez WC4 -chicken 4 xx (gdzie xx to numer etapu), aby przejść do tego etapu.

Marcin Cimała (Dzięgielów) - 1 pkt.

Alt+J - zobacz sam ;-)

Alt+F - Frame-Rate,

Alt+D - status.

Krzysztof Zawisio (Gliwice) - 1 pkt.

WHIPLASH (PC)

Wpisz poniższe słowa w config menu.

LOVEBUN - Secret Car.

MAYTE - jw.

TINKLE - jw.

SUICYCO - jw.

2X4B523P - jw.

FORMULA 1 - Access Second Cars.

SUPERMAN - Destruction Mode.

DR DEATH - Invincible Human Cars.

GOLDBOY - Premier Cup.

MREPRISE - Bonus Cup.

CUP WON - zakończenie.

I WON - można obejrzeć koniec wyścigu.

ROLL EM - obejrzyj „credis”.

DUEL - Killer Opponent.

TOPTUNES - Alternative Sounds.

Enter No Name Tryb czarno-biały

CINEMA - Widescreen Mode.

REMOVE - wyłączenie cheatów.

Marcin Cimała (Dzięgielów) - 2 pkt.

WIPEOUT (PSX)

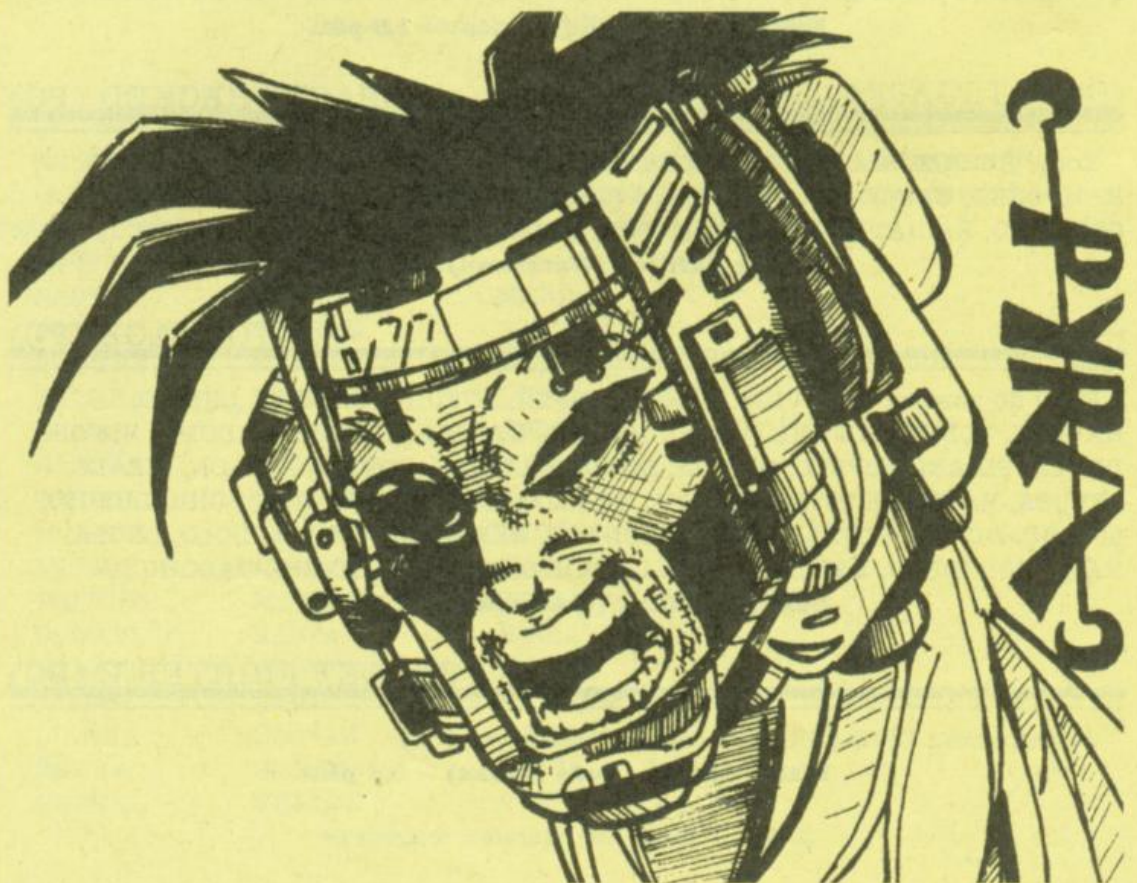
Jeśli chcesz ścigać się od razu w klasie RAPIER, to na pierwszym ekranie opcji wciśnij i przytrzymaj: [L2], [R2], [Lewo], [Select], [Start] i wciśnij [X].

Marcin Czółno (Mielec) - 1,5 pkt.

X-COM (PC)

Od drugiej misji można używać kombinacji CTRL+C lub CTRL+BREAK, co pozwoli na przeskakiwanie misji.

Błażej Gabrys (Ruda Śląska) - 1 pkt.



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 znajdą 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 pisma 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 związanych, precyzyjnych odpowiedzi ekspertów (kilka - kilkanaście pytań w jednym numerze).
- ★ Cena kioskowa: 3 zł (30.000 zł)
- ★ **W prenumeracie taniej:** za 6 numerów - 17,50 zł (175.000 zł), za 12 numerów - 34 zł (340.000 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;
- ★ **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: 2,30 zł (23.000 zł).
- ★ **W prenumeracie taniej:** za 26 numerów - 55 zł (550.000 zł), za 13 numerów - 29 zł (290.000 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 niemieckiego 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 dyskie-tek 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: 3,50 zł (35.000 zł).
- ★ **W prenumeracie taniej:** za 6 numerów - 19,20 zł (192.000 zł), za 12 numerów - 36 zł (360.000 zł).
- ★ **Wysyłka pocztą gratis!**

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

W każdym **Gamblerze** występują rubryki:

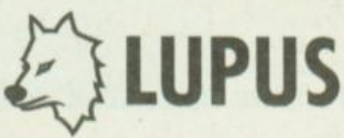
- ★ **Cover story**, czyli przekrojowy tekst, przedstawiający wybrany temat.
- ★ **T&T** to klasyczne „tips & tricks”, tyle że w niespotykanej dawce 16- stronicowej wkładki poświęconej jedynie sztuczkom.
- ★ **Kombinatorzy** - każdy numer przynosi coś dla „kombinatorów”: galerie, różne konkursy itp.

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

Te wszystkie frapujące informacje w dobrej szacie graficznej za 3,30 zł (33.000 zł)

- ★ **W prenumeracie taniej:** 18 zł (180.000 zł) za 6 numerów, 34 zł (340.000 zł) za 12 numerów.

- ★ **Wysyłka pocztą gratis!**



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

ZASADY PRENUMERATY

1. Prenumerata przyjmowana jest na taką liczbę numerów, jaka została przez Państwa 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		prenumeruje pierwszy raz: wstaw X	
PCKurier	13	29,- (290.000,-)	kwota:
	26	55,- (550.000,-)	kwota:
ENTER	6	17,50 (175.000,-)	kwota:
	12	34,- (340.000,-)	kwota:
AMIGA	6	19,20 (192.000,-)	kwota:
	12	36,- (360.000,-)	kwota:
GAMBLER	6	18,- (180.000,-)	kwota:
	12	34,- (340.000,-)	kwota:
CADCAM FORUM	6	23,- (230.000,-)	kwota:
NET FORUM	6	23,- (230.000,-)	kwota:
UNIX FORUM	6	23,- (230.000,-)	kwota:
TELECOM FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:
	12	30,- (300.000,-)	kwota:
KUPON WAŻNY DO 31.10.96 Kupon 10/96		suma:	

Zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę		prenumeruje pierwszy raz: wstaw X	
PCKurier	13	29,- (290.000,-)	kwota:
	26	55,- (550.000,-)	kwota:
ENTER	6	17,50 (175.000,-)	kwota:
	12	34,- (340.000,-)	kwota:
AMIGA	6	19,20 (192.000,-)	kwota:
	12	36,- (360.000,-)	kwota:
GAMBLER	6	18,- (180.000,-)	kwota:
	12	34,- (340.000,-)	kwota:
CADCAM FORUM	6	23,- (230.000,-)	kwota:
NET FORUM	6	23,- (230.000,-)	kwota:
UNIX FORUM	6	23,- (230.000,-)	kwota:
TELECOM FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:
	12	30,- (300.000,-)	kwota:
KUPON WAŻNY DO 31.10.96 Kupon 10/96		suma:	

Zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę		prenumeruje pierwszy raz: wstaw X	
PCKurier	13	29,- (290.000,-)	kwota:
	26	55,- (550.000,-)	kwota:
ENTER	6	17,50 (175.000,-)	kwota:
	12	34,- (340.000,-)	kwota:
AMIGA	6	19,20 (192.000,-)	kwota:
	12	36,- (360.000,-)	kwota:
GAMBLER	6	18,- (180.000,-)	kwota:
	12	34,- (340.000,-)	kwota:
CADCAM FORUM	6	23,- (230.000,-)	kwota:
NET FORUM	6	23,- (230.000,-)	kwota:
UNIX FORUM	6	23,- (230.000,-)	kwota:
TELECOM FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:
	12	30,- (300.000,-)	kwota:
KUPON WAŻNY DO 31.10.96 Kupon 10/96		suma:	

CADCAM FORUM (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, Map-Info... 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): 4,50 zł (45.000 zł).

★ **W prenumeracie taniej:**

23 zł (230.000 zł) za 6 numerów.

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 obszernie przeglądy sprzętu sieciowego stosowanego w różnych ich warstwach (m.in. okablowanie, bridge, routery).

★ Cena kioskowa: 4,50 zł (45.000 zł).

★ **W prenumeracie taniej:**

23 zł (230.000 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: 4,50 zł (45.000 zł).

★ **W prenumeracie taniej:**

23 zł (1230.000 zł) za 6 numerów .

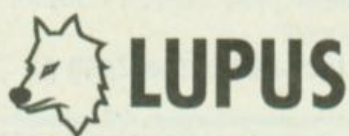
Polski Rynek Komputerowy jest kwartalnikiem zawierającym aktualne dane teleadresowe firm związanych z branżą komputerową, które wzbogacone są artykułami umożliwiającymi poznanie przemian zachodzących na rynku komputerowym w Polsce. Redakcja pisma kierując się sygnałami nadchodzącymi od wielu firm oraz od czytelników, wprowadziła pewne zmiany w charakterze merytorycznym pisma. Dlatego oprócz dotychczasowych działów takich jak:

★ **Katalog Firm, Przegląd Rynku, Rynek Prasy Komputerowej, Producenci Sprzętu i Oprogramowania**

w piśmie zamieszczone będą specjalne rubryki zatytułowane "Witamy w Polskim Rynku Komputerowym" oraz "Reflektor firm", w których będą mogły się reklamować firmy związane z rynkiem komputerowym. Naszym życzeniem jest, aby **Polski Rynek Komputerowy** stał się platformą porozumienia i profesjonalnym narzędziem pracy zarówno dla tych firm, które bezpośrednio działają w branży komputerowej, jak i tych, które są użytkownikami sprzętu i oprogramowania.

★ Cena kioskowa: 20 zł

★ **W prenumeracie taniej:** za 4 numery: 60 zł



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

ZASADY PRENUMERATY

1. Prenumerata przyjmowana jest na taką liczbę numerów, jaka została przez Państwa 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 słownie	zł słownie	zł słownie
Wpłacający	Wpłacający	Wpłacający
adres	adres	adres
<p>na rachunek: LUPUS Sp. z o. o. 00-739 Warszawa, ul. Stepińska 22/30 1599-318121-136 PKO IX Oddział/Warszawa</p>	<p>na rachunek: LUPUS Sp. z o. o. 00-739 Warszawa, ul. Stepińska 22/30 1599-318121-136 PKO IX Oddział/Warszawa</p>	<p>na rachunek: LUPUS Sp. z o. o. 00-739 Warszawa, ul. Stepińska 22/30 1599-318121-136 PKO IX Oddział/Warszawa</p>
<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; width: 40px; height: 40px; margin: 0 auto;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 40px; margin: 0 auto;"></div> </div> <p style="text-align: center;">datownik podpis przyjm. opłata zł</p>	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; width: 40px; height: 40px; margin: 0 auto;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 40px; margin: 0 auto;"></div> </div> <p style="text-align: center;">datownik podpis przyjm. opłata zł</p>	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; width: 40px; height: 40px; margin: 0 auto;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 40px; margin: 0 auto;"></div> </div> <p style="text-align: center;">datownik podpis przyjm. opłata zł</p>

plyty CD-ROM po polsku!

SUPERMEDIA

ALBION

TOP GRY - 25 zł

CENY Z VAT

23 zł

25 zł

25 zł

Każda z płyt stanowi zestaw kilkaset (około 650 MB!) aktualnych programów shareware, freeware i public domain z całego świata (również polskich) pod DOS, OS/2, Windows 3.1 i Windows 95. Tematyczny podział na programy użytkowe, narzędziowe, multimedialne, komunikacyjne, gry, dźwięk, grafikę i animacje oraz krótkie opisy i system "menu" po polsku ułatwiają wybór najciekawszych propozycji. Łącznie na wszystkich płytach znajduje się ponad 3000 programów (3GB!!!).

Seria TOP GRY stanowi zestaw sześciu doskonałych płyt CD-ROM z których każda zawiera kilkadziesiąt najnowszych gier (650 MB!!!) ze wspaniałą grafiką i dźwiękiem m.in. doskonałe, trójwymiarowe gry wirtualne, przygodowe, strategiczne, fantazy, zręcznościowe, arkadowe, logiczne,

symulatory ... z opisami w języku polskim. Dodatkowo załączono wiele poziomów do DOOM II. Wszystkie gry są w pełni działającymi wersjami shareware i playable demo. Uruchamianie oraz instalację gier ułatwia polski system "menu".



GRY SPORTOWE - 25 zł
Gry ściśle związane z tematyką sportową, począwszy od piłki nożnej poprzez siatkówkę, golf, hokej, krykieta, wyścigi samochodowe, aż do gry w kości. Programy przygotowane w wersjach shareware i playable demo. Wszystkie gry posiadają opisy w języku polskim i uruchamiane są bezpośrednio z programu zarządzającego pod DOS i Windows.

FLIPERY - 25 zł

Gry symulujące flipery znane z salonów gier komputerowych. Dzięki doskonałej grafice i efektom dźwiękowym gry-flipery w wersjach shareware i playable demo nie ustępują jakości ich mechanicznym odpowiednikom. Wszystkie gry posiadają opisy w języku polskim i uruchamiane są bezpośrednio z programu zarządzającego pod DOS i WINDOWS.



KOLEKCJA DŹWIĘKÓW - 25 zł
Ponad 3000 plików MIDI podzielonych tematycznie... oraz 800 MOD, 100 WAV i 50 VOC wraz z programami do odtwarzania i przerobki dźwięków. Łącznie ponad 150 godzin muzyki !!!



KOLEKCJA DŹWIĘKÓW 2 - 25 zł

Ponad 800 plików MIDI podzielonych tematycznie: Muzyka Rozrywkowa i Elektroniczna, Jazz, Muzyka Klasyczna, Nastrojowa, Probki Perkusyjne, Muzyka Taneczna-Dyskotekowa, Retro... oraz Pliki MOD (1400) i WAV (50). Płyta zawiera również tradycyjne polskie utwory m.in.: Walczki Łowicki, Polka Pupilka... oraz polski program do odtwarzania plików WAV, MID, AVI oraz płyt CD-AUDIO.

PROGRAMY I GRY DLA DZIECI - 25 zł

Programy i gry dla najmłodszych: nauka alfabetu, języka angielskiego, hiszpańskiego, geografii, muzyki, matematyki... oraz mówiące książeczki, śmieszne historyjki, kolorowanki, znane postacie z bajek, dinozaury na wesoło, zabawy słowne i wiele wspaniałych gier w wersjach shareware i playable demo m.in. takie hity jak Aladdin, The Lion King, Ulica Sezamkowa czy Wacky Wheels. Wszystkie programy uruchamiane są bezpośrednio z CD. Całością płyty zarządza dziecinny prosty system "menu" z opisami programów w języku polskim.



PROGRAMY I GRY DLA DZIECI - 25 zł

Programy i gry dla najmłodszych: nauka alfabetu, języka angielskiego, hiszpańskiego, geografii, muzyki, matematyki... oraz mówiące książeczki, śmieszne historyjki, kolorowanki, znane postacie z bajek, dinozaury na wesoło, zabawy słowne i wiele wspaniałych gier w wersjach shareware i playable demo m.in. takie hity jak Aladdin, The Lion King, Ulica Sezamkowa czy Wacky Wheels. Wszystkie programy uruchamiane są bezpośrednio z CD. Całością płyty zarządza dziecinny prosty system "menu" z opisami programów w języku polskim.

GRY WIRTUALNE 3D - 25 zł

Gry wirtualne i trójwymiarowe z doskonałą grafiką i efektami dźwiękowymi w wersjach shareware i playable demo. Znaleźć tu można wiele gier w stylu DOOM z mrocznymi korytarzami i potworami, trójwymiarowe szachy i bilard oraz wirtualne gry przygodowe, w których należy wyeliminować wroga i wygrać. Wszystkie gry posiadają opisy w języku polskim i uruchamiane są bezpośrednio z programu zarządzającego pod DOS i WINDOWS.



PROGRAMY NARZĘDZIOWE I DIAGNOSTYCZNE - 25 zł

Zestaw najlepszych, wyselekcjonowanych programów narzędziowych i testujących CD-ROMy, twarde dyski, pamięci, karty, procesory... w wersjach shareware oraz sterowniki do urządzeń znanych firm (SONY, PHILIPS, MITSUBISHI, IOMEGA...)



PROGRAMY EDUKACYJNE - 25 zł

Ponad 100 aktualnych programów edukacyjnych, polskich i zagranicznych pod DOS i Windows w wersjach shareware i playable demo m.in. programy do nauki matematyki, historii, języków obcych, chemii, fizyki, literatury, geografii, przyrody... zarówno dla dzieci jak i dorosłych. Całością płyty zarządza prosty w obsłudze system "menu" (pod DOS, Windows i Windows 95) z opisami programów w języku polskim.



JĘZYKI OBCE - 25 zł

Najnowsze programy polskie i zagraniczne do nauki języka angielskiego, niemieckiego, hiszpańskiego, francuskiego i japońskiego (nauka wymowy, pisowni, słownictwa, idiomów oraz testy, ćwiczenia, zagadki i zabawy słowne...). Programy w wersjach shareware pod DOS i Windows. Całością płyty zarządza prosty w obsłudze system "menu" (pod DOS, Windows i Windows 95) z opisami programów w języku polskim.



DŹWIĘK - PROGRAMY UŻYTKOWE - 25 zł

Programy konwertujące i przetwarzające różne formaty dźwiękowe, odtwarzacze, nauka gry na instrumentach, edytory dźwięku, tworzenie pokazów multimedialnych z wykorzystaniem dźwięku, testowanie płyt AUDIO... w wersjach shareware. Wszystkie programy posiadają opisy w języku polskim i uruchamiane są bezpośrednio z programu zarządzającego. Dodatkowo na płycie umieszczono 650 plików WAV, MOD i MIDI.



GRY TETRIS - 25 zł

Gry TETRIS - dwu- i trójwymiarowe układanki ze spadającymi, przesuwalnymi elementami w postaci klocków, bloków, bomb, pajaków, strzałek w wersjach shareware i playable demo. Dodatkowym walorem gier jest doskonała grafika i dźwięk. Wszystkie gry posiadają opisy w języku polskim i uruchamiane są bezpośrednio z programu zarządzającego pod DOS i Windows.



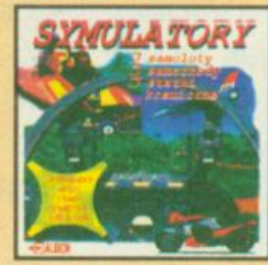
GRY I ZABAWY DLA NAJMŁODSZYCH - 25 zł

Zestaw gier dla dzieci, w których brak jest przemocy i brutalności m.in. gry przygodowe, labiryntowe, zręcznościowe, puzzle, tetris, wyścigi samochodowe oraz wspaniałe trójwymiarowe gry wirtualne z doskonałą grafiką i dźwiękiem. Można również pobawić się w strzelanie do baloników, budowanie figur, rozwiązywanie zagadek, rysowanie i kolorowanie czy też zagrać w szachy. Programy w wersjach shareware i playable demo. System menu i opisy po polsku.



PROGRAMY MULTIMEDIALNE - 25 zł

Ponad 100 programów multimedialnych m.in. graficzne, odtwarzacze plików MPEG, programy do tworzenia schematów i diagramów, przeglądarki, morphing, fraktale, prezentacje multimedialne i animacje, projektowanie wizytówek, tworzenie stereogramów... w wersjach shareware. Całością płyty zarządza system "menu" z opisami programów w języku polskim.



SYMULATORY - 25 zł

Gry symulujące jazdę samochodem, wyścigi na torze, sterowanie samolotami bojowymi i statkami kosmicznymi w wersjach shareware i playable demo. Nie wychodząc z domu można znaleźć się w kabinie samolotu, statku kosmicznego lub zakosztować jazdy samochodem. Doskonała grafika i dźwięk stanowią dodatkowe walory gier. Wszystkie programy posiadają opisy w języku polskim i uruchamiane są bezpośrednio z programu zarządzającego.

NOWOŚCI !!!

GRY W KARTY - 25 zł



GRY KARATE - 25 zł



PROGRAMY GRAFICZNE - 25 zł



PROGRAMY BIUROWE - 25 zł



ODKRYJ INTERNET - 25 zł

GRY - WYŚCIGI - 25 zł



GRY PLANSZOWE - 25 zł



PROGRAMY UŻYTKOWE 1-3 - 25 zł



WINDOWS 95 - DLA DZIECI - 25 zł



MULTIMEDIALNY KATALOG PŁYT CD-ROM - 39 zł



ZAPOWIEDZI:

- ♦ GRY STRZELANKI
- ♦ GRY DLA KAŻDEGO 1-10
- ♦ MULTIMEDIALNY ALBUM ROŚLIN
- ♦ MULTIMEDIALNY ALBUM ZWIERZĄT

GRY PRZYGDOWE - 25 zł



GRY LOGICZNE - 25 zł



WINDOWS 95 - PROG. UŻYTKOWE - 25 zł



WINDOWS 95 - GRY - 25 zł



ALBION ALBION MPC

tel. (071) 44 20 77 w. 237, tel./fax w.238

Pl. Wolności 7, 50-071 Wrocław

HURT i DETAL także sprzedaż wysyłkowa

Poszukujemy dystrybutorów, hurtownie, sklepy, księgarnie. Wysokie rabaty!!!

SKLEP: Dom Handlowy „Kameleon”, I piętro
KATALOG WYSYŁAMY BEZPŁATNIE.

UWAGA - AUTORZY PROGRAMÓW KOMPUTEROWYCH
Bezpłatna reklama na naszych płytach CD-ROM za dostarczenie TWOICH programów. Zakupimy lub opublikujemy najciekawsze programy.

OBNIŻKA CEN !!! KILKASET TYTUŁÓW między innymi:

2700 True Type Fonts	25	I can Spell	39
Angielski dla Każdego	150	Image Library 1,2,3	19
Animals San Diego Zoo	35	Dragon Lore	39
Arcade Action	35	Multimedia Music Box	19
Art History Encyclopedia	25	My Talking Dictionary	39
Atlas Świata	69	NBI Live 96	135
Chopin PL	120	Proste Drogę	85
Clipart Library	19	Puzzle Mania Game	19
Collection of Cars	25	Textures & Backgrounds	29
Collection of Horror&Fantasy	25	Duke Nukem 3D	135
Dinosaurs	35	OS/2 Master	19
DOOM II Explosion	35	World of DTP	35
Encyklopedia Kosmosu	109	World of MPEG	35
Encyklopedia Przyrody	69	Websters Encyclopedia'96	59
Jet Fighter II	29	Linux Programs	29
Fun & Games 13-16	19	C++ Resource for Source	29
FX Fighter	129	Supermedia 1,2 PL	14,90
Historia Świata	69	Erotyka	od 20

ECTS AUTUMN '96

ficznie" produkcje – firma Cryo, ostatnio kooperująca z Mindscape, a wcześniej z Virginem.

Nie sposób też było nie zauważyć Microsoftu. Firma tym razem wykupiła trzy stanowiska. Na jednym reklamowała swoje własne gry, na drugim ideę robienia gier pod Windows 95 w ogóle, a na trzecim Windows 95 jako takie, w ich bogatych i rozlicznych wersjach językowych.

Przyroda nieożywiona...

Bob Dewar, wieloletni pracownik Electronic Arts, a obecnie managing director firmy Activision Europe, w wywiadzie udzielonym branżowemu tygodnikowi Computer Trade Weekly, spytany o ECTS powiedział: „Co to jest ECTS? Czy to te zawody, w których rywalizuje się, kto wyda więcej na zabawne stoisko i rachunki w barach?”. Stwierdzenie to nie jest dalekie od prawdy. Architektura stoisk zapierała dech w piersiach. Dwupoziomowe standy na wcześniejszych wydaniach ECTS uchodziły za luksus należny tylko największym. Zaś tym razem Olympia Hall wyglądał jak małe miasteczko. Dwupoziomowe stoiska zafundowały sobie nawet takie firmy jak Konami czy Sales Curve Interactive. Zresztą dwa piętra przestały być jakkolwiek atrakcją – np. stand MicroProse, utrzymany w chłodnym industrialnym klimacie typu niklowane rurki + oktanorma (ścianka działowa) nikogo nie przyciągał.



Tym razem liczył się artystyczny zamysł. Jak zwykle przodował tu Virgin, którego stoisko przedstawiało świątynię „The Virgin Brotherhood”. Wysokie szare mury, maskary na ścianach, czarni, zakapturzeni strażnicy... Podobnie prezentował się Interplay. GT Interactive ucharakteryzowało swoje stoisko na dżunglę, gdzie

można było znaleźć zawieszony na ognisku wielki miedziany kocioł z napisem GT. Empire Interactive reklamowało swoje stoisko hasłem „Fokker na drugiej godzinie”. I rzeczywiście, po wejściu na targi widziało się zawieszoną nad stoiskiem owej firmy makietę Fokkera w skali 1:1. W powietrzu krążył także sterowiec reklamowy Microsoftu. To zresztą nie koniec gadżetów spod znaku MS. Stoisko reklamujące gry pod Windows 95 było nakryte wielometrowym, ukośnie pochylonym wielkim złotym okręgiem z napisem „Hot Stuff for Win95”. Cóż, jako alegoria wielkiej monety przygniatającej wszystko... całkiem nieźle.

...i żywa

Liczba maskotek i innych „uprzyjemniaczy widoku” na każdym ECTS rośnie.



Tym razem główną atrakcją były trzy piękne dziewczyny ze stoiska Eidos Group, przebrane za bohaterki gry Tomb Raider, tj. nienagannie zbudowane, wystrojone w szorty i BARDZO obcisłe podkoszulki, na dodatek uzbrojone w parę pistoletów. Każdy mógł się z nimi sfotografować i od razu otrzymać wykonaną polaroidem odbitkę.

Oprócz tego na targach atakowały nas hordy bliżej nie zdefiniowanych stworów – muminki, smoki z lizakami, brzuchaci kolesie ucharakteryzowani na budowlańców, zakapturzeni mordercy z twarzami baby-jagi. Dwie piękne hostessy ze stoiska Gremlinu, ubrane głównie w gorsety z czarnej skóry, na

nikim nie robiły specjalnego wrażenia. Pożądliwym wzrokiem natomiast spoglądali zwiędzający

**Londyn,
8-10 września br.**

Twarze bywalców targów ECTS zastygały w zdziwieniu. Wielkością i rozmachem ostatnia edycja przyćmiła wszystkie wcześniejsze, na czele z wiosenną tego roku, niezbyt udaną. Olympia Hall pękał w szwach. Zapelniła się cała biegnąca nad halą galeria, zazwyczaj zajęta w połowie. Mało tego! Powierzchnia wystawowa została powiększona o co najmniej 30% – drugą, mniejszą halę.

Wystawcy

Tym razem nie zabrakło niktogo ważnego. Tylko dwie firmy, Psygnosis i Mindscape, zdecydowały się na ekspozycję poza terenem targów, w pobliskim hotelu Hilton – wcześniej ta praktyka była powszechna.

Na środku hali „zmierzyły się” standy największych szermierzy rynku – Electronic Arts i Virginu. Firma Sony PlayStation jak zwykle miała największe stoisko, ale po raz pierwszy od lat rywalizowała z nią SEGA, na standzie skromniejszym, ale pod względem merytorycznym równie ciekawym.

Spośród dawniejszych wielkich nieobecnych pojawił się m.in. Lucas Arts. Zaobserwowaliśmy też kilka firm, które na co dzień kryją się pod skrzydłami innych koncernów. Symulatory lotnicze prezentował skandynawski Digital Images Design (współpracujący z Ocean), zaś tradycyjnie dopieszczono „gra-



Oni widzi

Dobrze jest być Czytelnikiem Gamera. Dobrze jest znać się na grach. Dobrze jest brać udział w naszych konkursach. Bartek Rożek z Rybnika i Hubert Twardowski z Wyszkowa, zwycięzcy gamblerowego konkursu Omnibus, pojechali na targi ECTS. Odwiedzili stoiska największych firm. Poznali i



VIRGIN
INTERACTIVE



na piękną blondynkę przebraną za lalkę Barbie.

Polska

Liczba Polaków na targach sięgnęła setki. Lwią część stanowią czterdziestoosobowa grupa z firmy Leryx-Longsoft. Wrocławianie udali się na targi w komplecie, aby – jak wyjaśnił nam Jarek „Długi” Modrzejewski, kierujący firmą – „ekipa mogła się na miejscu zapoznać z najnowszymi osiągnięciami i trendami”.

Nie zabrakło też przedstawicieli innych polskich producentów, firm Metropolis i Union Systems. Byli oni tajemniczy, ale uśmiechnięci. Nieoficjalnie dowiedzieliśmy się, że na Zachodzie ukaże się m.in. CD-ROM-owa wersja Teen-agenta z angielskim dubbingiem.

Niemal w komplecie też stawiła się polska prasa, zgodnie bawiąca się w biurze prasowym. Po pierwszym dniu targów dały się słyszeć komentarze przytłoczonych ogromem targów weteranów ECTS-u, głośno deklarujących „za stary już na to wszystko jestem”. Targi odwiedziła też ekipa telewizyjnego programu Escape.

Nie zabrakło dystrybutorów gier. Ci jak zwykle byli najbardziej

tajemniczy, wiadomo jednak, że na drastyczne zmiany się nie zanoszą. Polski rynek jest na to zbyt ustabilizowany. Inna rzecz, że doszły nas pogłoski o tajemniczych przedstawicielach nowej firmy, którzy proponowali zachodnim producentom niezwykle korzystne (czytaj: „nierealne”) warunki współpracy. Dowcipnisie? Naiwniaczy? A może coś się szykuje?

Ukoronowaniem tej „polonizacji ECTS-u” była prezentacja pierwszej polskiej gry na targach, a mianowicie znakomitego Lwa Leona ze wspomnianej już firmy Leryx-Longsoft. Grę prezentowała firma Microvalue, znana wcześniej jako Flair Software i trzeba powiedzieć, że produkt ten budził wielkie zainteresowanie.

Wektory i trendy

Targowy wniosek nr 1 brzmi „3D”. Wszystko, co się da, robione jest z wykorzystaniem grafiki trójwymiarowej. Wektoryzowane i poteksturowane obiekty pojawiają się wszędzie, gdzie się tylko da i stanowią najbardziej powszechny element w obecnych grach.

Kolejne spostrzeżenie to wymagania techniczne. Zdaje się, że w paru przypadkach twórcy posunęli się do absurdu. Pokazywano bowiem gry z piękną, oszalamiającą grafiką. Cóż z tego, skoro ich płynność pozostawiała sporo do życzenia, zaś pytani: „Na jakim komputerze odbywa się prezentacja?” producenci najpierw długo kasłali, a potem odpowiadali, że jest to P166 z 32 MB RAM, ale wicie, Panocku, kartę graficzną ma wolną.

Sprawa trzecia to konsole. PSX i Saturn miewają się dobrze, o czym świadczy fakt, że coraz więcej gier na nie tworzą producenci niezależni (tzw. thrid party). Obie konsole przeżywają właśnie swój „złoty wiek”, pojawiają się już nawet pierwsze starsze pozycje wydane w kategorii budżetowej. Nad tym sielskim obrazkiem wisi jednak cień Nintendo 64. Co prawda, na samych targach prezentowano tylko jedną grę dla tej konsoli, trójwymiarową strzelanicę Turok: Dinosaur Hunter, ale na jej widok szczęka opadała. Bez cienia przesady można powie-

dzieć, że gra wygląda tak jak prze-rzynki animowane w niejednej produkcji.

Trzecie spostrzeżenie najtrafniej ujmuje wypowiedź p. Marcina Turskiego, szefa firmy Digital Multimedia Group, który na wpuł żartobliwie powiedział nam: „Za dwa lata będzie tu pięciu wystawców”. Nie chodziło, nie daj Boże, o upadek rynku, a o dominację wielkich koncernów. No bo rzeczywiście, giganci ochoczo wykupują mniejszych, ci zaś bronią się, łącząc w grupy. Sensacją targów okazało się stworzenie wspólnej firmy dystrybucyjnej przez... uwa-ga... Virgin, Interplay i Ocean! Wszystko w tej wiadomości jest sensacyjne, łącznie z nazwą firmy – Bizzare Love Triangle, czyli Dziwaczny Trójkąt Miłosny.

Jednocześnie wszystkich przyciągała liczba hitów. Bo i Command & Conquer: Red Alert, i Syndicate Wars, i Tomb Rider, i Dungeon Keeper. Nic więc dziwnego, że głównym tematem rozmów w biurze prasowym był Virtua Fighter 3 – Sega bowiem po raz pierwszy pokazała (poza Japonią) działającą wersję tej gry. Zaiste, rewelacja.

Czeka nas gorąca zima

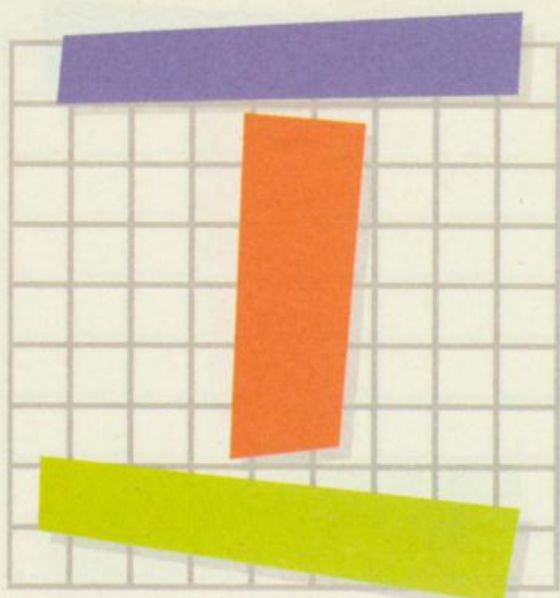
Jesienny ECTS to najważniejsza próba sił przed opętańczym, gwiazdkowym finiszem roku. To, co zobaczyliśmy, napawa optymizmem. To wręcz zalew nowych produktów, z czego niemal wszystkie są dużej klasy.

Szykuje się gorąca zima... Dziennikarze będą mieli dużo pracy. Gracze – dużo dobrej zabawy. Producenci i dystrybutorzy zarobią dużo pieniędzy.

Alex Uchański
Wojciech Setlak
Piotr Moskal

eli Londyn

zobaczyli najważniejszych ludzi ze światowej i polskiej branży. Przekroczyli bramę raję prawdziwych graczy. Oto kilka zdjęć z ich wycieczki, na których towarzyszy im ich osobisty opiekun w Londynie, nasz redakcyjny kolega, Frogger (blondyn z bródką).



Ace Ventura

Z dużego ekranu na komputerowy monitor – to nie pierwsza tego typu konwersja. Grany przez Jima Carreya psi detektyw powraca do nas w kreskówko-



wej przygodówce. Sympatyczny interfejs użytkownika, kilkadziesiąt lokacji do zwiedzenia i typ humoru, równie niewyszukany jak w filmie. Cóż, niektórym z pewnością przypadnie do gustu. W zasadzie Ace Ventura przeznaczony jest dla młodszych graczy, zarówno ze względu na oprawę, jak i dość prosty scenariusz. Termin: jesień 1996. Producent: 7th Level. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Dominion

Gra strategiczna podobna do C&C i Warcrafta. Gracz dowodzi robotami i innym ściernem zmotoryzowanym. Walka toczy się o system Phygos między czterema rasami: Ludzi, Scorpów,



Darkenów i Najemników. Możesz wybrać dowolną stronę. Grafika w wysokiej rozdzielczości prezentuje się znakomicie. Możliwość grania przez modem, kabel lub po sieci (do ośmiu graczy). Termin: jesień 1996. Producent: 7th Level. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Muppet Treasure Island

Kermit Żaba (nie mylić ze mną) razem z całą ekipą Muppetów wybiera się na morza południowe w poszukiwaniu skarbów. Gra Muppet Treasure Island oparta jest na filmie pod tym samym tytułem. Jest to przygodówka, oglądana oczami bohatera. Zanim uda się zdobyć skarb, trzeba



rozwiązać wiele zagadek i wykonać sporo misji. Gra zawiera digitalizowane wstawki animowane z filmu. Termin: październik 1996. Producent: Activision. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Diablo

Pamiętacie Ultimę VII? Diablo wygląda diabło podobnie, choć widok rozpadającego się na ka-



walki szkieletu jest niepowtarzalny: na głębię leci miednica, na niej ląduje czaszka... coś pięknego. Różnic jest więcej: losowo generowane lochy, precyzyjna

charakterystyka bohatera, a przede wszystkim możliwość gry po kablu, przez modem, sieć lokalną oraz battle.net – specjalny serwer, postawiony przez Blizzarda, by ludzie z dostępem do Internetu mieli możliwość gry w Diablo (a niedługo także w innej grze Blizzarda). ZA DARMO! Oczywiście, jeśli pominąć cenę gry... Producent: Blizzard. Termin: jesień 1996. Platforma: PC CD-ROM. (ws)

Archimedean Dynasty

Podwodna odyseja – coś jak Privateer w głębinach morza.



Możesz zdobyć pieniądze i sławę, wynajmując swą łódź i swoje umiejętności w 60 misjach. Autorzy gry stworzyli barwne, podwodne społeczeństwo, zamieszkujące 60 miast na dnie oceanów. Podczas gry będziesz miał okazję porozmawiać z ponad setką postaci. Zapowiada się ciekawie. Producent: BlueByte. Termin: listopad 1996. Platforma: PC CD-ROM. (ws)

Dungeon Keeper

I znowu Bullfrog u szczytu formy. Ileż to razy brnąć przez jakiś szczególnie trudny labirynt marzyłeś, by zamienić się rolami z jego władcą? Dziś i Ty możesz



być panem lochów, wysyłać swe monstra przeciw przygłupim bohaterom, planować śmiertelne pułapki, czy też dla rozrywki wcielić się w jednego ze swych podwładnych, by osobiście rwać, miażdżyć, szarpać, gryźć, mniamać! Cóż za wspaniałe doświadczenie – odkryć w sobie ZŁOI! Producent: Bullfrog/EA. Termin: już jest. Platforma: PC CD-ROM. (ws)

Syndicate Wars

Bullfrog wziął jedną z najlepszych gier w historii i ulepszył w każdym aspekcie. Lepsza grafika, lepszy dźwięk, więcej broni, bardziej złożone misje, wyższa inteligencja przeciwnika, możliwość gry po drugiej stronie barykady – poprawiono wszystko, co wy-



magalo poprawy oraz wiele elementów, które i tak były świetne. Pełny lightsourcing (znaczy się efekty świetlne), obrotowa, trójwymiarowa sceneria, animowane reklamy na ścianach budynków – można długo wymieniać. Dokładna recenzja za miesiąc. Producent: Bullfrog/EA. Termin: już jest. Platforma: PC CD-ROM, PSX. (ws)

Atlantis – The Lost Tales

Podczas gdy reszta świata dopiero wychodziła z czasów prehistorycznych, na Atlantydzie kwitła cywilizacja. Pod rządami królowej Rhei kraina cieszyła się dobrobytem i pokojem. Nieuniknione musiało jednak nadejść i królowa została porwana. Atlantyda stoi na krawędzi katastrofy. Wcielasz się w postać młodego chłopaka o imieniu Seth. Masz

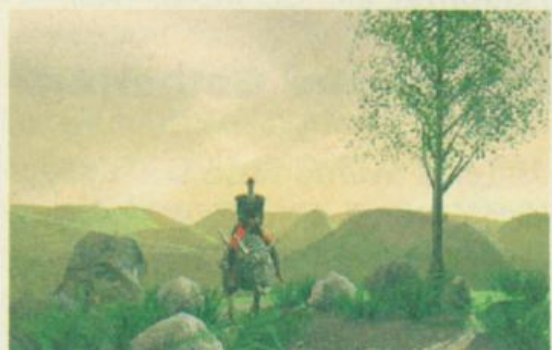
OWOŚCI ECTS



za zadanie odnaleźć Rheę i powstrzymać jej wrogów, zanim będzie za późno. Termin: luty 1997. Producent: Cryo. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Dragon Lore 2

W drugiej części Dragon Lore ponownie wcielasz się w postać Wenera von Wallenroda. W kilka dni po mianowaniu na Smoczego Rycerza, zazdrosny rywal wyzywa Cię na pojedynek. Sytuacja nie przedstawia się najlepiej, bo Twój smok Maraach gdzieś się zapodział, a królestwu grozi



wojna. Jeżeli nie uda Ci się na czas odnaleźć swojego wierzchowca, nie będziesz mógł podjąć wyzwania, a Twój honor zostanie zbrukany. Termin: jesień 1996. Producent: Cryo. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Versailles 1685

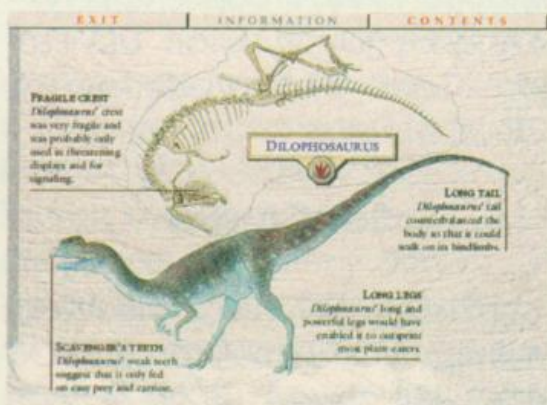
Przygodówka ta osadzona jest w scenerii siedemnastowiecznego Wersalu – za czasów jego największej świetności. Gracz zostaje wciągnięty w sieć intryg dworskich i rozgrywek politycznych. Do zwiedzenia dziesiątki wspaniale renderowanych autentycznych wnętrz, w których możesz konwersować z ponad 30 postaciami. Na płycie dołączone są plany Wersalu, zbiór obrazów



oraz 40 minut barokowej muzyki francuskiej. Termin: jesień 1996. Producent: Cryo. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Dorling Kindersley Multimedia

Zbiór encyklopedii multimedialnych spod znaku DK powiększył się o kilka tytułów. Eyewitness Virtual Reality – Dinosaur



Hunter to encyklopedia gadów kopalnych. Dzięki Castle Explorer możemy nie wychodząc z domu zwiedzić średniowieczny zamek oraz dowiedzieć się sporo o życiu jego mieszkańców. Oprócz tych dwóch najciekawszych (według mnie) pozycji na rynek weszła też kronika XX wieku, druga wersja encyklopedii nauki oraz wiele produktów z serii Eyewitness Photo Gallery. Termin: jesień 1996. Producent: DKM. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Orion Burger

Do Ziemi zbliża się statek z Obcymi. Przybysze mają nieczyste zamiary – przerobić populację ziemską na... hamburgery. Bohaterem jest młody chłopak, Wilbur, który musi zapobiec katastrofie. Orion Burger to przygodówka o bardzo sympatycznej, kreskówkowej grafice i ładnych

animacjach. Przeznaczona jest w zasadzie dla najmłodszych graczy, lecz myślę, że dzięki ładnemu wykonaniu spodoba się rów-



niez starszym. Termin: jesień 1996. Producent: Eidos. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

9

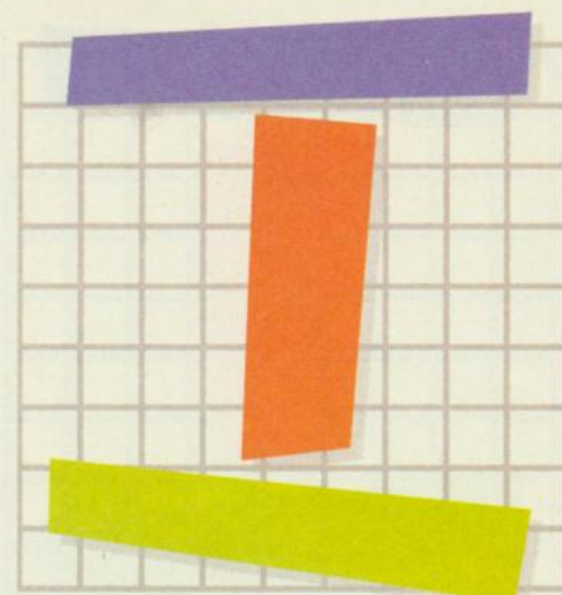
Pierwsza gra stworzona przez Tribeca Interactive, oddział firmy należącej do Roberta De Niro. Na razie można powiedzieć tyle: przygodówka pełna gwiazd! Swych talentów grze użyli



Christopher Reeve, Cher i Aerosmith, zaś w tworzeniu grafiki brał udział Mark Ryden, autor okładki albumu „Dangerous” Michaela Jacksona. Akcja gry toczy się w upadłym kurorcie dla artystów cierpiących na zanik sił twórczych. Termin: jesień 1996. Producent: Tribeca Interactive/GT Interactive. Platforma: PC CD-ROM (ws)

Amok

Jedno z pierwszych dzieł grupy Scavenger – trójwymiarowa strzelanina, w której gracz prowadzi swój pojazd do ataku przeciwko siłom lądowym, powietrznym i podwodnym przeciwnika. Chciałoby się rzec – jeszcze jedna strzelanka... Wyróżniać ją



mają precyzyjnie określone cele misji, niekoniecznie polegające na strzelaniu do wszystkiego, co



się rusza. Termin: jesień 1996. Producent: Scavenger. Platforma: PC CD-ROM. (ws)

Mortal Kombat Trilogy

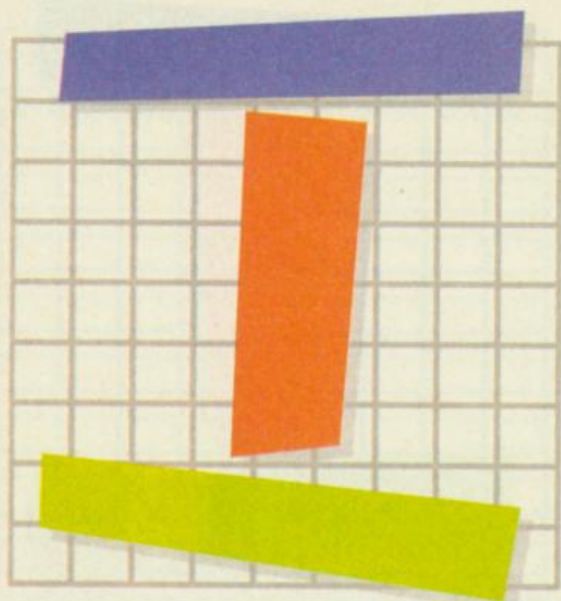
Mortalowe „opera omnia” – dostępne wszystkie postacie z całej trylogii (łącznie z ukrytymi), dwóch nowych zawodników (ninja Rain oraz brat Goro), nowe areny, nowe ciosy specjalne, nowe kody, poprawiona anima-



cja i efekty dźwiękowe. Poza tym wszystko po staremu. Termin: wiosna 1997. Producent: Williams. Platforma: PC CD-ROM, PSX. (ws)

Scorcher

Futurystyczne wyścigi stołopodobnych pojazdów, chronionych polem siłowym. Autorzy gry wiele uwagi poświęcili prawom fizyki, stąd kolizje z otoczeniem i branie zakrętów sprawiają ponoć wrażenie bardzo realistycznych. Termin: jesień 1996. Producent:



Scavenger. Platforma: PC CD-ROM. (ws)

Blood & Magic

Strategia rozgrywająca się w Forgotten Realms (jeden ze światów AD&D). B&M pod względem sterowania przypomina Warcrafta – dzieje się bowiem w czasie



rzeczywistym. Podstawowym budynkiem jest Twoja twierdza. Gdy padnie – przegrywasz. Oprócz twierdzy masz możliwość postawienia wielu innych budowli, zarówno zwykłych, jak i magicznych. Produkujeś jednostki rodem z AD&D – od zwykłych wojowników poczynając, na żywiołakach (elementals) i innych magicznych istotach kończąc. Cel jest prosty: pokonać przeciwnika. Termin: jesień 1996. Producent: Interplay. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Dragon Dice

I znowu mamy do czynienia z AD&D, i znowu Forgotten Re-

alms. Tym razem pomysł gry oparto na wprowadzonych niedawno przez TSR zestawach kostek, służących do rozgrywania potyczek i bitew w rzeczonym świecie. W Dragon Dice gracz musi zbudować sobie kostkową armię i zmierzyć się z przeciwni-



kiem w polu. Do dyspozycji prawie cały bestiariusz Forgotten Realms. Według mojego skromnego zdania, gra spodoba się głównie ludziom znającym i lubiącym AD&D – cała reszta zapewne uzna ją za dziwną i mało interesującą. Termin: jesień 1996. Producent: Interplay. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Descent to Undermountain

Jeszcze jedna gra RPG rozgrywająca się w Forgotten Realms. Descent to Undermountain wygląda podobnie jak Ultima Underworld. Oferuje graczowi 20 oryginalnych poziomów, mnóstwo potworów i (baczność) możliwość gry po sieci do czterech graczy. Grafika prezentuje się nieźle, choć niestety rewela-



cji nie ma. Drużyna musi zejść do podziemnych korytarzy pod Waterdeep i zdobyć ognisty miecz – pradawny artefakt. Termin: jesień 1996. Producent: Interplay. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Lew Leon

Debiut wrocławskiej firmy Leryx-Longsoft wygląda nader obiecująco. Po pierwsze, rzuca

się w oczy wykonanie – grę tworzył ponad dwudziestoosobowy zespół profesjonalistów. Świetne, cartoonowe animacje i grafiki nie muszą się bać konfrontacji nawet z produktami Disneya. Dźwięk i muzyka na najwyższym poziomie. Sama gra to platformówka, ale z silnie rozbudowanym wątkiem, który można niemal określić jako przygodowy. Fabuła opowiada o Leonie, królu zwierząt. Podstępni



spiskowcy ukradli mu koronę i rozbiwszy na części – ukryli w różnych krainach, w których przyjdzie nam jej szukać. Termin: listopad 1996. Producent: Leryx-Longsoft. Dystrybutor: CD Projekt. Cena: 99 zł. Platforma: PC CD-ROM. (Alx)

SimCopter

Maxis zrobił rzecz nieoczekiwaną: wydał symulator lotu. Od dziś, jeśli znudzi Ci się posada burmistrza, zawsze możesz zasiąść za sterami helikoptera i wzlecieć ponad swoim SimMiastem. Ale nie będzie to przejażdżka dla przyjemności: zaczynasz od patroli nad ulicami i meldowania o korkach, potem możesz



kupić helikopter pożarniczy lub ratunkowy, a nawet Apacza – do tłumienia demonstracji! Model lotu mocno uproszczono, by ułatwić prześlizgiwanie się wśród wysokich budynków. Producent: Maxis. Termin: listopad 1996. Platforma: PC CD-ROM. (ws)

Master of Orion II - Battle at Antares

I znowu będzie się toczyć bitwa o władzę nad galaktyką – tym razem głównym przeciwnikiem mają być Antarianie, zaawansowana rasa ksenofobów z innego wymiaru. Trzydzieści ras plus możliwość tworzenia wła-



snej, setki nowych technologii, dziesiątki typów statków jednocześnie do dyspozycji, a przede wszystkim – gra przez kabel, modem lub sieć nawet z siedmioma innymi ludźmi! W tej grze jest wszystko, na co czekali miłośnicy słynnego Master of Orion. Jeden z najlepszych sequeli ostatnich trzech lat. Producent: MicroProse. Termin: grudzień 1996. Platforma: PC CD-ROM. (ws)

Magic the Gathering

Teraz wiadomość dla wszystkich, którzy z niecierpliwością czekali na komputerową konwersję karcianej gry Magic the Gathering. Ukaże się lada dzień i jest naprawdę dobra. I nic dziwnego – w jej produkcji maczał paluchy nie kto inny, jak sam Sid Meier. Do płytki dołączone będą trzy deki: podstawowy, Arabian



Nights i Antiquities. Grafika wykonana w wysokiej rozdzielczości, włączone elementy strategii i RPG. Palce lizać. Termin: jesień 1996. Producent: MicroProse. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Rama

Przygodówka SF oparta na serii powieści Arthura C. Clarke'a. Pod koniec XXIV wieku na krańcu Systemu Słonecznego zostaje odkryty olbrzymi statek kosmiczny. Tobie przypadnie zadanie zbadania tajemnic, kryjących się na jego pokładzie. Do pomocy masz kilku innych członków załogi, jak się jednak szybko okaże, mają oni różne od Twoich motyw działania i po niedługim czasie wejdą Ci w drogę. Niezła grafika w wysokiej rozdzielczości,



trójwymiarowe obiekty, digitalizowane postacie aktorów – to może być całkiem przyzwoita przygodówka. Termin: jesień 1996. Producent: Sierra. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Pod

Kolejny futurystyczny wyścig dla posiadaczy futurystycznych komputerów – minimum P120, a na przyszły rok szykowana jest wersja korzystająca z rozszerzenia MMX (MultiMedia eXtension). Całość wygląda naprawdę dobrze, tylko fabułę ma idiotyczną.



Kolonia nawiedzona przez wirusa POD, ośmioro niedobitków w wyścigu do ostatniego promu kosmicznego, na którym jest tylko jedno miejsce... Producent: UbiSoft. Termin: grudzień 1996. Platforma: PC CD-ROM. (ws)

Broken Sword

Firma Revolution wkracza na rynek z nową przygodówką.

Amerikanin George Stobbard przebywa w Paryżu. Pewnego dnia jest świadkiem zuchwałej kradzieży średniowiecznego artefaktu. Okazuje się, że to wyjątkowo potężny przedmiot, mogący zaważyć na losach świata – a



dostał się w ręce organizacji faszystowskiej. Tak więc wszystko zależy od George'a... Termin: jesień 1996. Producent: Virgin. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Daggerfall

Druga część popularnej gry The Elder Scrolls. W Daggerfall ani grafika, ani muzyka nie uległy znaczącym zmianom. Został natomiast powiększony teren, po którym można się poruszać (według zapewnień firmy ponad 30 tys. mil kwadratowych), rozszerzono też swobodę działania gracza oraz dodano nowe potwory. Trudno powiedzieć, czy Dagger-



fall powtórzy sukces poprzednika, ale w każdym razie ma wielkie szanse. Termin: jesień 1996. Producent: Virgin/Bethesda. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Harvester

Spokojne miasteczko. Mieszkaśz razem z rodzicami i narzeczoną w domku na przedmieściach. Pewnego wieczora cały Twój świat wali się w gruzy – Twoja dziewczyna znika. Zostaje po niej jedynie czaszka i fragment kręgosłupa leżące na łóżku. Obok

znajdujesz kartkę, w której tajemnicza organizacja „The Order of the Harvest Moon” zaprasza Cię w swoje szeregi. Jak się oka-



zuje, miasteczko wcale nie jest takie spokojne, a rzeczona organizacja, brzydko mówiąc, trzyma wszystkich za mordę. Termin: jesień 1996. Producent: Virgin. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Red Alert

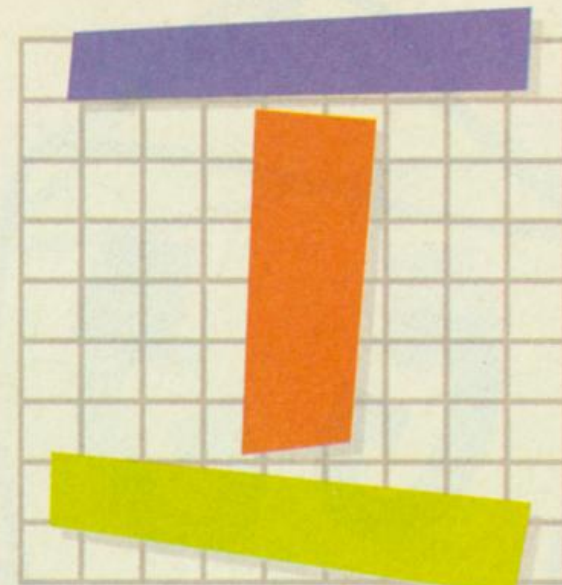
Kolejna część Command & Conquer. Tym razem jednak nie jest to tylko dodatek zawierający kilka nowych misji. Zmieniona została grafika (teraz jest w wysokiej rozdzielczości), dodano nowe jednostki, nowe budynki. Nie zmienił się jedynie układ sił (GDI kontra NOD) oraz ogólne zasady gry. Każdy, kto grał w



C&C, poczuje się jak w domu. Muszę jednak przyznać, że duża liczba nowych elementów wywołuje w trakcie kilku pierwszych misji uczucie lekkiego zagubienia. Termin: jesień 1996. Producent: Virgin/Westwood. Dystrybutor: CD Projekt. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

SkyNet

Na usilne prośby fanów gry Terminator: Future Shock, firma Bethesda przystąpiła do realizacji drugiej części gry. SkyNet zapowiada się niezwykle interesująco. Grafika będzie w wysokiej rozdzielczości, dodano opcję multiplayer, sporo nowych typów broni, możliwość używania no-



wych pojazdów. Te atrakcje powinny na jakiś czas zaspokoić



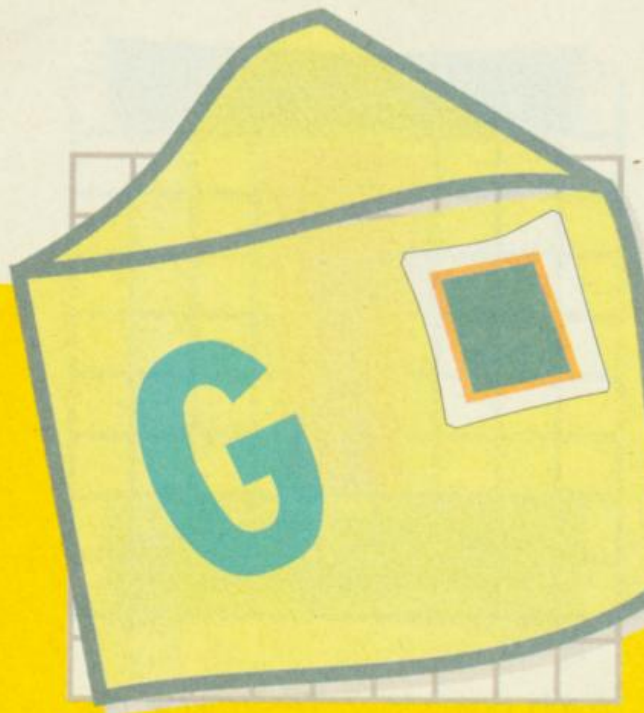
miłośników Terminatora. Termin: jesień 1996. Producent: Virgin/Bethesda. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Toonstruck

Rysownik komiksów, Drew Blanc (grany przez Christophera Lloyd), zostaje na skutek nieszczęśliwego wypadku przeniesiony w świat własnych kreskówek. Musi przemierzyć trzy



królestwa i rozwiązać mnóstwo zagadek, by móc powrócić do własnego, rzeczywistego świata. Grafika wykonana jest w wysokiej rozdzielczości. Tła rysowane, postać bohatera skanowana – całość przypomina film „Kto wrobił królika Rogera”. Termin: jesień 1996. Producent: Virgin. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)



REAKCJE REDAKCJI

Na początek kilka uwag natury ogólnej. Listy, które do nas nadsyłacie, często dotyczą tych samych tematów: nieobecność Mangi na łamach Gamblera (większość to gani, a część chwali); rozważania na temat konsol; szukanie porady, jaki sprzęt kupić za określoną gotówkę oraz szukanie rozwiązań konkretnych problemów z konkretnych gier. Niestety, redagowana przeze mnie rubryka jest na tyle mała, iż na jej łamach nie jestem w stanie odpowiedzieć na każdy list.

Jedni chwalą

Na początek muszę Wam pogratulować. Tak, tak... Miano najlepszego miesięcznika o grach komputerowych należy się Wam. Co sprawia, że jesteście tacy rewelacyjni? Po pierwsze – macie najlepszy, profesjonalny, zabawny team w Polsce (Jacek Piekara, Jacek Ilczuk, Alex i cała reszta). Po drugie – proporcje. Opisy, recenzje, nowości (tych mogłoby być więcej), konkursy – wszystkiego w sam raz. Po trzecie – chyba najważniejsze, nie jesteście pismem komercyjnym jak np. X [tu konkretny tytuł – don Pedro], w którym można znaleźć bez liku opisów gier na C-64, Atari i tym podobny szmelc. Albo ten idiotyczny pomysł z Manga Pokój czy jakoś tak. Możecie mi powiedzieć, co to ma wspólnego z pismem komputerowym? Owszem, sporadycznie ukazują się gry z grafiką tego rodzaju, ale żeby opisywać filmy/seriale, to jakaś paranoja. Ręce opadają.

Teraz o czym innym. Mieszkam w Krakowie. Jestem osobą towarzyską, przez co znam masę różnych osób. I zaprawdę powiadam Wam – nie znam ani jednej osoby, która posiadałaby PSX czy Saturna. W Krakowie rządzi PC. Wiem, że uniknięcie opisów na konsole jest niemożliwe, ale wolałbym, żeby było ich jak najmniej. Aha, jeszcze jedno. W Krakowie nie ma ani jednego firmowego sklepu z grami. Co jest grane? Czy właściciele firm nie wiedzą, że Kraków jest trzecim co do wielkości miastem w Polsce i że istnieje tu bardzo duży rynek zbytu?

Maciek Czekajewski

Dzięki za dobre słowo, ale myślę, że wyjaśnienia wymaga jedna sprawa. Otóż słowo komercyjny nie jest obelgą. To socjalistyczny przeżytek, taki sam jak nazywanie handlowca spekulantem (bo kupuje taniej, a sprzedaje drożej). Chodzi o to, aby nie popaść w tzw. tanią komercję. Co do opisów na C-64 i Atari, to zapewne bardzo cieszą się z nich te trzy osoby w Polsce, które mają jeszcze takie komputery. Natomiast rynek

konsol dopiero się w Polsce rozwija, ale na świecie (a zwłaszcza w Japonii) – to po prostu szal. Wyniki sprzedaży konsoli Nintendo 64 (dawniej Ultra 64) są wręcz niesamowite (500 tysięcy w ciągu pierwszego tygodnia). Z pewnością musimy się przygotować, iż szaleństwo to do-

trze do Polski. Nie bardzo chcemy się wierzyć, aby w Krakowie były kłopoty z kupieniem gier komputerowych. Macie tam przecież ogromną firmę, czyli hurtownię oprogramowania User. Z ich reklam wynika, że mają bardzo bogatą ofertę. Spróbuj się z nimi skontaktować.

List Geniusza

Takich bzdur jak w 08/96, to już dawno nie czytałem. Otóż moje zielone oczy widzą, jak w rubryce Reakcje Redakcji jakieś młotki wystukują cały potok słów pod Waszym adresem [pochlebnych słów – red.]. Tych biedaków trzeba by pozamykać, bo gust u nich niebezpieczny. Do czasopisma dobrego brakuje Wam szmat drogi, nie mówiąc już o doskonałym. Co z tego, że macie 100 stron? Ilość nie przechodzi w jakość. Za dużo opisów gier, część zupełnie dennych, których nikt nie czyta, nie wspominając już o kupnie. Powinniście selekcjonować, a nie dawać tani chłam, byle tylko dużo. Utalentowany grafik też by Wam się przydał, moglibyście także poszukać miodniejszych recenzentów. Czasopismo, które zbliża się do granicy całkiem niezłej, to Y (o czym nakład też coś mówić), choć im także przydałoby się parę przemeblowań. Pismo, które otarłoby się o granice doskonałości musiałoby być zbitką kilku rzeczy. Oto one: 1. Zwiększyć rubrykę Listy i w ogóle otworzyć się na czytelników, więcej konkursów, np. na najlepsze opowiadanie S-F itp. 2. Trzeba by znaleźć pomyslowego grafika, który robiłby czadowe kreskówki, a także zmienić szatę graficzną i wychrzanić złote strony. 3. Stworzyć więcej kącików, np. Kącik Myśli Nieuczestnych, tam każdy mógłby pisać kontrowersyjne rzeczy, sama słodycz. 4. Dobrać paczkę utalentowanych gości, wyluzowanych, dowcipnych, błyskotliwych, odlotowych i młodych (dziady, precz!), którzy zabrałby się do rzeczy i stworzyli piśmanko warte grzechu i szmalu. Takie cudo zgarnęłoby większość czytelników, a konkurencja żyłaby o chlebie i wodzie.

Ptasiek

Co dla jednego jest chłamedem, dla drugiego może być cudem. Podejrzewam, iż nie przekonałbym Sunridera nawet do najlepszego RPG, a on nie miałby szansy namówić mnie na nawet

najlepszy symulator. Pismo ma być strawne dla wszystkich interesujących się grami i każdy powinien znaleźć coś dla siebie. Inna rzecz, że czasem zdarzają się niewypały (jak wszędzie), ale ideały przecież

nie istnieją. Zwiększenie rubryki Listy pewnie - niestety - nie nastąpi, choć zgadzam się, iż powinno.

Kącik Myśli Nieuczestnych? A czym jest według Ciebie Variatkowo? Teraz piszą tam osoby,

Jeśli chcecie uzyskać konkretne porady dotyczące gier, to piszcie o tym do klubów w Tete. Być może już niedługo powstaną kluby, które znamy wyłącznie z korespondencji, czyli autentyczni Czytelnicy. Konkursy na opowiadanie S-F? Od tego jest w zasadzie Fantastyka, ale niedawno zakończyliśmy dwa konkursy literackie na: opowiadanie nawiązujące do Dooma i recenzję z Gry Marzeń. Trwa konkurs limerykowy. W ogóle pod względem liczby konkursów i atrakcyjności nagród (kilgodniowy wyjazd do Londynu w konkursie Omnibus!) bijemy konkurencję na głowę.

A tak na marginesie: przepadam za ludźmi, którzy w sposób kategoriyczny przedstawiają swoje poglądy, uważając je za Prawdy Objawione. Dlaczego nie wystartowałeś w konkursie na naczelnego Gamblera. Był przecież otwarty, dla wszystkich chętnych? Jak byś wygrał, miałbyś teraz naprawdę niezłą pensję i możliwość stworzenia idealnego pisma. Ale łatwiej sobie tylko pogadać.



Numery archiwalne

Tradycyjnie Czytelnikom zainteresowanym numerami archiwalnymi Gamblera umożliwiamy ich zakup.

W tabelce podane są numery, dostępne jeszcze w sprzedaży (niestety, nakłady pozostałych już wyczerpane). Wystarczy zaznaczyć na kuponie wybrany numer Gamblera (lub numery) oraz wpisać czytelnie swój adres, wyciąć kupon i wraz z kopią dowodu wpłaty na konto:

LUPUS sp. z o.o. PKO BP, IX O/Warszawa, 1599-318121-136 przelać do redakcji.

Cena numerów od 5 do 8/95 wynosi 2 zł 30 gr (23 tys. zł),

cena numerów od 10/95 do 12/95 – 2 zł 60 gr (26 tys. zł),

cena numerów od 1/96 do 3/96 – 3 zł (30 tys. zł)

cena następnych – 3 zł 30 gr (33 tys. zł).

Kupon ważny do 30.10.1996 r.

5/95 8/95 10/95 12/95 1/96 2/96 3/96 4/96 5/96 6/96 7/96

Imię i nazwisko lub nazwa firmy

Adres

Reklamacje w sprawie numerów archiwalnych prosimy zgłaszać we wtorki i piątki w godz. 10.00-12.00 do p. Marii Paczkowskiej – tel. 41 00 31 w. 221.

by gier 3D, sportowych i strategicznych. Prowadzący je postarają się rozwiązać Wasze problemy.

Przypominam, iż co miesiąc będziemy przyznawać nagrodę dla Listu Miesiąca (nowa, atrakcyjna gra komputerowa), a raz na rok dla Listu Roku (pięć takich gier). W tym miesiącu nie przyznam jednak nagrody za list, za to ogłaszam zwycięzcę w kategorii Zdanie Miesiąca. A brzmi ono:

KAŻDE KUMKNIĘCIE MOŻE SPROWOKOWAĆ POTENCJALNĄ PARTNERKĘ DO AKTU KOPULACJI.

Jeżeli autor raczy skontaktować się z redakcją, wyślemy mu nagrodę-niespodziankę (może ową partnerkę?)

**Reagował jedyny
i samopowtarzalny
don Pedro
z Krrainy Drrrani
(Carramba!)**

Trzeci ganią

Chciałbym złożyć oficjalny protest w sprawie ósmego numeru Gamera i rubryki Listy, w której to publicznie obrażono wszystkich amigowców. Uroczyście zawiadamiam Waszą szmaciarską redakcję, że radykalnie zmieniłem poglądy dotyczące Waszego pisma. Dotychczas uważałem, że jesteście ludźmi o wysokim ilorazie inteligencji i z dużym poczuciem humoru. Jak jednak widać, humor ten zaczął się udzielać w złym kierunku. Rozumiem, że można sobie żartować z pewnych niedociągnięć różnych sprzętów (w tym Amigi), ale nie wybaczę Wam tego, że wydrukowaliście ośmieszający list Jarka. Poza tym padł z ust (a może pustego lba) don Pedra zarzut, jakoby brak opisów na Amigę spowodowany był słabym oprogramowaniem na tę maszynkę. Jeżeli wszyscy w Waszej redakcji myślą takimi kategoriami, to nie chcę mieć z Wami nic do czynienia!!! Uważam Was za hamów, głópków i PC-towych szowinistów! Dowodem na to może być fakt, iż w omawianym numerze nie było ani jednego tipsa na komputer inny niż PC. Przykro mi się zrobiło, iż to właśnie w moim ulubionym piśmie doszło do takiej sytuacji i takich pomówień na Amigę. To skandal. Wypadałoby, abyście się teraz z tego wytłumaczyli. Oczekuję i mam taką cichą nadzieję, że zmienicie swoją postawę i nie będziecie knuć więcej intryg, bo się to na Was może zemścić. Na razie w Poznaniu jesteście skończeni. Po przedyskutowaniu tej sprawy z kumplami-amigowcami stwierdziliśmy, że od dziś wykreślamy Gamera ze spisu lektur obowiązkowych (wpisując tym samym na listę pism zakazanych) i przerzucamy się na pisma, które z szacunkiem odnosić się będą do Amigi. Spoczywajcie w pokoju. Niech Wam ziemia lekka będzie. [Zachowano pisownię i styl oryginału - don Pedro.]

Tymoteusz Sobczak

Na początek moje słowa uznania za podpisanie się własnym nazwiskiem. Nieczęsto się zdarza, aby autor tak ostrego listu nie bał się przedstawić. A teraz przejdźmy do meritum. Ja już mam dość problemu amigowego. Czy zauważyliście, że żaden kloniarz nigdy nie napisze, że czuje się znieważony, obrażony itp., itd. za to, iż spostonowa-

no jego komputer? Kloniarzom to generalnie wisi, bo i tak wiedzą, że zagrają sobie w takie gierki, które amiganci mogą tylko pooglądać z daleka. Dziwne, iż w liście Tymoteusza nie zostały wymienione konkretne tytuły rewelacyjnych gier, które ukazały się tylko na Amigę. Zaraz, a może chodzi tu o gry Quake, Command & Conquer, Warcraft 2,

Drudzy chwałą

Nie będę tu smarował wazeliny w stylu Macieja (08/96, art. Gambler rulez), chcę tylko powiedzieć kilka słów o porównaniach i przejdę do meritum. Otóż od dawna zastanawiałem się, który polski magazyn giercowy zasługuje na miano THE BEST. Gambler czy X [tu konkretny tytuł - don Pedro]. X ma nieco lepszą oprawę graficzną, lecz Gambler jest stanowczo bardziej jajcarski. Oba mają dobry jakościowo papier oraz recenzentów (sorry, to trochę niegrammatycznie), oba mają wkładki gazetowe, ale Tete jest o wiele lepsze (kluby, to jest to!). X jest natomiast nieco szybszy i ma cover diski. Tak więc orzekłem, że Gambler i X są najlepsze (OBA, a co! Poligamia istnieje, czemu nie utworzyć polimagazynii?).

Pytanie do Froggera: przepraszam, do jakiego gatunku żab się zaliczasz? Wybaczyć, ale Żaba to niezbyt precyzyjne określenie. Wydedukowałem, że być może jesteś przedstawicielem kumaków, choć to nie jest pewne. Don Pedro pisze, że Alex odkrył Cię bezproduktywnie kumkającego na łące. O.K., odkrył, ale niech się nie wyżywa (teksty w stylu: ty nieuczona Żabo). A poza tym żadne kumkanie nie jest bezproduktywne, każde kumknięcie może sprowokować potencjalną partnerkę do aktu kopulacji. Pytanie do Alexa: dlaczego odszedłeś z Y [tu konkretny tytuł - don Pedro]? Czy to przez generalną denność tej gazetki, czy może w Gamblerze są lepsze panienki? A może powodem było piwo? Teraz zapytam Jacka Piekarego a propos opisu Yendorian Tales. Czy szalałeś kiedyś ze „skromnie ubraną dziewczyną w rogowych okularach, z upiętymi włosami”? I czy one naprawdę są dobre „w te kloki”? I teraz do don Pedra: czy mógłbyś bliżej sprecyzować, gdzie leży Kraina Dociekliwych (namierzyłem Krainę Deszczowców, czy to gdzieś w pobliżu?). Przekażcie Zgredowi Killerowi, żeby nie pękał, jeśli chodzi o jego Klub. Na pewno przetrwa. Pamiętajcie, niech Gambler nigdy nie straci tego klimatu, jaki towarzyszył mu do tej pory, tej atmosfery i ironii (którą lubię, oj lubię), bo jeśli to straci, zginie śmiercią naturalną jak niegdyś Y (który jeszcze wychodzi, ale jak drut kolczasty z zadką).

Centershock

Poligamia jest O.K., z polimagazynią musimy się jeszcze na czas jakiś pogodzić (next year we will kill them all!!!). Frogger zalicza się do gatunku żab szerokoustych i przydaje mu się to w kontaktach z Alexem (tylko nie myślcie o żadnych świństwach, Frogger musi się bronić rozpaczliwym krzykiem przed licznymi obelgami, po to szerokie usta) [Musi mieć szerokie usta, żeby w szybkim czasie dużo płynów spożywać, ot co! - Alx]. Jacek Piekara odmówił komentarzy na temat życia seksualnego i odesłał do swojego rzecznika prasowego. Spotkanie wyznaczono na przyszły rok. Kraina Dociekliwych leży obok Krainy Dwudysznych, na północ od Krainy

Dywagacji i rzeczywiście blisko Krainy Deszczowców. Zgred Killer jeżeli pęknie, to najwyżej z samouwielbienia. Inne pęknięcia mu nie grożą. A Alex niech sam odpowie.

Alex odpowiada: To stare czasy i nie będziemy do nich wracać. Jeśli chodzi o panienki, to nie do końca o to poszło. Po prostu przyszedł taki moment, że wypłaty przestały wystarczać na bilety autobusowe do i z redakcji (no, niemal) i w oczy zająrzało mi widmo śmierci głodowej. A jednocześnie okazało się, że w Gamblerze są potencjalne, wielkie szanse na zrobienie dobrej gazety, które - jak widać - z niezłym skutkiem wykorzystujemy.



Mortal Kombat 3, Stonekeep, Hexen, Flight Unlimited, Descent 2, Phantasmagoria, Gabriel Knight lub Albion?

* * *

Tu Alex się wtrącił: Opisujemy rynek taki, jaki jest. Co miesiąc publikujemy jeden duży opis na Amigę i kilka recenzji. Pojawiają się też news amigowe.

Ostatnio w liście do Polityki pewna pani oskarżyła nas, że gry komputerowe są krwawe, a Zorro i Robin Hood nie są już idolami młodzieży. No dobrze, osoba spoza branży nie wszystko musi rozumieć. Ale jeśli doświadczony (jak mniemam) komputerowiec zarzuca nam spowodowanie upadku Amigi i „knucie intryg” (coż to za potworny spisek!?, proszę o szczegóły - nazwiska, kontakty), to nie najlepiej to świadczy o psychicznym stanie amigowców. Don Pedro wyjątkowo ma rację. Albo są dobre gry i bawimy się nimi bez komentarzy, albo coś na rynku jest krucho i zaczynamy ideologiczne gadanie.

Na tym Alex skończył.



**WYDAWNICTWO
LUPUS**

60 Bajtów - magazyn komputerowy
Wydawnictwa Lupus i Radia WaWa.
W każdą niedzielę godzina 17.00.
Prowadzi Jacek Piekara.

RADIO

WAW *a* **69.8 & 89.8** FM

CLASSIC ROCK

Z GRAVIS'EM NIE MA
MISJI BEZ SZANS



GRAVIS



TORNADO

CENTRALA WARSZAWA:
ODDZIAŁ BYDGOSZCZ:
ODDZIAŁ GDANSK:
ODDZIAŁ KATOWICE:
ODDZIAŁ KRAKÓW:
ODDZIAŁ ŁÓDŹ:
ODDZIAŁ POZNAŃ:
ODDZIAŁ SZCZECIN:
ODDZIAŁ WROCŁAW:

ul. Kierbedzia 4, 00-957 Warszawa, tel./fax (22) 651-24-01, 41-00-56, 40-01-03, 40-21-71
ul. Emilii Plater 15, 85-664 Bydgoszcz, tel./fax (52) 400-800
ul. Jana Uphagena 27 (VIIp), 80-237 Gdańsk-Wrzeszcz, tel./fax (58) 41-44-79, 41-62-91
ul. Grabowa 3, 40-097 Katowice, tel./fax (32) 58-62-59, (58-49-69, 58-98-64, 59-66-11) w.15
ul. Królowej Jadwigi 33, 30-209 Kraków, tel./fax (12) 67-36-80, 67-16-56
ul. Stefanowskiego 24, 90-537 Łódź, tel./fax (42) 36-78-82
ul. Latawcowa 17, 60-407 Poznań, tel./fax (61) 47-72-93
ul. Babińskiego 31, 71-051 Szczecin, tel./fax (91) 83-43-68
Plac Strzegomski 5/7, 53-681 Wrocław, tel./fax (71) 55-70-42

PROGRAMY KOMPUTEROWE

PPHU "AVAX" al. STANÓW ZJEDNOCZONYCH 65 04-028 WARSZAWA
(GRZYBKI NAPRZECIWKO UNIWERSAMU NA GROCHOWIE) TEL / FAX (022) 13-09-26

POSIADAMY **PONAD 400 TYLKO NAJLEPSZYCH**
PROGRAMÓW W BIEŻĄCEJ OFERCIE
PROWADZIMY SPRZEDAŻ HURTOWĄ,
DETALICZNA I WYSYŁKOWĄ

SZCZEGÓLNIIE POLECAMY PRODUKOWANE I DYSTRYBUOWANE
PRZEZ NAS PROGRAMY:

**HISTORIA EUROPY
MIĘDZYWOJENNEJ
I
KAMPANIA WRZEŚNIOWA**

MULTIMEDIALNY PROGRAM DO NAUKI HISTORII DLA UCZNIÓW SZKÓŁ PODSTAWOWYCH I ŚREDNICH.
-PONAD 50 TEMATÓW Z HIPERTEKSTOWYMI ODWOŁANIAM
-PÓŁ GODZINY ARCHIWALNYCH NAGRAŃ
-450 ARCHIWALNYCH ZDJĘĆ
-70 BIOGRAFII
-CAŁOŚĆ TEKSTU ODCZYTYWANA PRZEZ DOSKONAŁEGO LEKTORA: PANA TOMASZA KNAPIKA - BLISKO TRZY GODZINY NARRACJI
-OBEJMUJE OKRES OD WYBUCHU I WOJNY ŚWIATOWEJ DO ZAKOŃCZENIA KAMPANII WRZEŚNIOWEJ

89
z VAT

**II WOJNA ŚWIATOWA
1939 - 1941
"Niemieckie zwycięstwa"**

89
z VAT

CIĄG DALSZY HISTORII II WOJNY ŚWIATOWEJ:

- KOLEJNE 50 TEMATÓW
- BIOGRAFIE 100 OSÓB -POLITYKÓW I WOJSKOWYCH
- SZCZEGÓŁOWE KALENDARIMUM
- 500 NOWYCH ZDJĘĆ
- 30 MINUT ARCHIWALNYCH NAGRAŃ DŹWIĘKOWYCH
- PONAD 30 SEKWENCJI FILMOWYCH
- TEKST CZYTANY PRZEZ PANA TOMASZA KNAPIKA - TRZY GODZINY DO ODSŁUCHANIA
- OD ZAKOŃCZENIA KAMPANII WRZEŚNIOWEJ DO BITWY MOSKIEWSKIEJ I JAPOŃSKIEGO ATAKU NA PEARL HARBOUR

Mów do Mnie

Angielski

REWELACYJNY PROGRAM DO NAUKI JĘZYKA ANGIELSKIEGO - PO RAZ PIERWSZY MASZ MOŻLIWOŚĆ POROZMAWIANIA Z KOMPUTEREM, KTÓRY (DZIĘKI OPCJI ROZPOZNAWANIA MOWY) ZROZUMIE I OCENI CO I JAK DO NIEGO MÓWISZ.
ZROBIONY W FORMIE ROZMÓWEK "MÓW DO MNIE" POZWOLI CI DOPRACOWAĆ WYMOWĘ JĘZYKA ANGIELSKIEGO DO PERFEKCJI I ZAWSZE BĘDZIE MIAŁ CZAS NA KONWERSACJĘ Z TOBĄ.
OBECNIE DOSTĘPNE SĄ DWA ODDZIELNE POZIOMY RÓŻNIĄCE SIĘ SCENKAMI: M.IN. "PRZEDSTAWIENIE SIĘ", "OPIS OTOCZENIA", "NA LOTNISKU", "W HOTELE", "W RESTAURACJI", "ZGUBIENIE DROGI", "NA ZAKUPACH", "WYNAJĘCIE DOMU", "WYJAZD NA WAKACJE" ITD.

249
z VAT

69
z VAT

ANDATE

POLSKA GRA PRZYGODOWA UTRZYMANA W KLIMACIE FANTASY. PRZYGODY MŁODEJ BOGINKI ANDATE, WYGNANEJ Z RAJU ZA DROBNE PRZEWINIENIA I ŻARTY. GRA PEŁNA JEST MAGII, SMOKÓW, ZŁYCH MOCY, ZDENERWOWANYCH BOGÓW, ZAMKÓW, LOCHÓW I WSZELKICH INNYCH MIEJSC TYPOWYCH DLA ŚWIATA FANTASY.
-DUŻA LICZBA LOKACJI
-WYRAŻNA, KOMIKSOWA GRAFIKA W TRYBIE SVGA
-WIELE POSTACI Z KTÓRYMI MOŻNA ROZMAWIAĆ
-DIALOGI W JĘZYKU POLSKIM CZYTANE PRZEZ LEKTORÓW
-MOŻLIWOŚĆ DRUKOWANIA PLANSZ GRY I UŻYCIA ICH JAKO KOLOROWANKI DLA MŁODSZYCH DZIECI



- WYBRANE TYTUŁY:**
- GRY:**
- ABUSE 36.00
 - ACROSS THE RHINE 36.00
 - AH - 64D LONGBOW (2 CD) 147.00
 - A. D. 2044 PL (2 CD) 122.00
 - BAD DAY ON MIDWAY 139.00
 - BAD MOJO 119.00
 - BASTION PL 50.00
 - BATTLE ARENA TOSHINDEN 189.00
 - BATTLGROUND ARDENNES 110.00
 - BATTLGROUND GETTYSBURG 110.00
 - BATTLGROUND WATERLOO 122.00
 - CIVILIZATION 2 134.00
 - COMMAND & CONQUER PLUS 177.00
 - COMMAND & CONQUER MISJE 55.00
 - CONQUEROR A.D. 1086 134.00
 - CYBERMAGE 36.00
 - DIG 36.00
 - DESTRUCTION DERBY 119.00
 - DUKE NUKEM 3D 134.00
 - EXTREME PINBALL 36.00
 - FADE TO BLACK 134.00
 - FANTASY GENERAL 165.00
 - FATAL RACING 99.00
 - FIFA INTERNATIONAL 39.00
 - FIRE FIGHT 134.00
 - GABRIEL KNIGHT 2 177.00
 - GRAND PRIX 2 134.00
 - GRAND PRIX MANAGER 36.00
 - HEROES OF MIGHT AND... 159.00
 - HI-OCTANE 30.50
 - KINGDOM O' MAGIC 160.00
 - LAST DYNASTY 36.00
 - MACHIAVELLI PL 36.00
 - MAGIC CARPET 2 36.00
 - MEGAPAK 4 (11 PŁYT CD) 139.00
 - MEGAPAK 5 (10 PŁYT CD) 157.00
 - MICHAEL JORDAN IN FLIGHT 39.00
 - NAVY STRIKE 105.00
 - NOC 50.00
 - NORMALITY 134.00
 - OLYMPIC GAMES 147.00
 - POLICE QUEST: SWAT 147.00
 - PRIVATER 49.00
 - QUAKE 165.00
 - SETTLERS II 138.00
 - SHIVERS 36.00
 - SILENT STEEL (4 CD) 183.00
 - SPACE BUCKS 36.00
 - SPACE HULK 2 134.00
 - SPACE QUEST 6 36.00
 - SPEED HASTE 36.00
 - SYNDICATE PLUS 39.00
 - TEENAGENT PL 69.00
 - THIS MEANS WAR 134.00
 - TOP GUN (2 PŁYTY CD) 147.00
 - WAR COLLEGE 134.00
 - WARCRAFT 2 145.00
 - WARCRAFT 2 MISJE 79.00
 - WING COMMANDER 4 (6 CD) 189.00
 - WITCHAVEN 2 129.00
 - WOLFPACK 30.50
 - I WIELE INNYCH.....
- EDUKACJA (PO POLSKU):**
- ENCYKLOPEDIA KOSMOSU 122.00
 - EURO PLUS+ PROPPACK (3 CD) 429.00
 - EURO PLUS+ BIZNES 219.00
 - HISTORIA EUROPY MIĘDZYWOJ. 89.00
 - LINGUA LAND: J. ANGIELSKI 155.00
 - LINGUA LAND: 5 JEZYKÓW 255.00
 - MULTIMEDIA CHOPIN 110.00
 - OKSFORDZKA ENC. HISTORII 120.00
 - VIDEO ENGLISH GENIUS! 115.00
 - I WIELE INNYCH (WKRÓTCE)

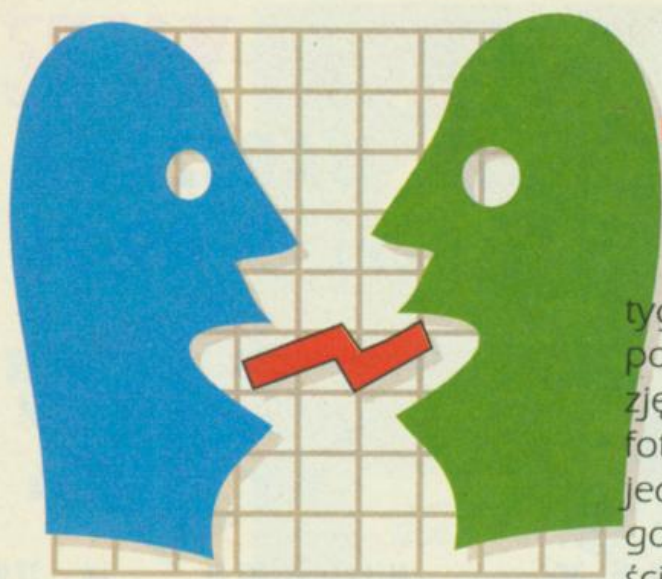
- GRY:**
- ALFABET ŚMIERCI PL AM 39.00
 - BASTION PL PC 50.00
 - BATTLE ISLE PC 28.00
 - BLADE OF DESTINY PC 24.50
 - BRYDŻ PL AM 20.00
 - CANNON FODDER 2 PC 39.50
 - CAR AND DRIVER PC 30.50
 - DATE GIRL PL AM 28.00
 - DOMAN AM 34.50
 - DUNE 2 PC/AM 55.00
 - ESKADRA AM 29.00
 - F29 RETALIATOR PC/AM 39.00
 - FIRST SAMURAI PC/AM 28.00
 - FOREST DUMB AM 24.50
 - HAROLD'S MISSION PL PC/AM 52.50
 - HARPOON 2 PC 39.50
 - ISHAR 3 PC/AM 49.00
 - KA-50 HOKUM PL PC 39.50
 - KAJKO I KOKOSZ PL AM 39.00
 - KAJKO I KOKOSZ PL PC 50.00
 - KINGMAKER PC/AM 24.50
 - KOSMOS (PL) PC 36.00
 - KUPIEC (PL) AM 30.50
 - LANDS OF LORE PC 30.50
 - LEGION (PL) A1200 40.00
 - LIGA POLSKA 95 (PL) PC 39.00
 - LIGA POLSKA 96 (PL) AM 39.00
 - LIGA POLSKA MANAGER (PL) AM 25.00
 - LORDS OF THE REALM PC 79.50
 - NOC (PL) PC 50.00
 - MACHINES PC 29.00
 - MICHAEL JORDAN IN FLIGHT PC 24.50
 - OLIMPIADA 96 AM 29.00
 - OSCAR PC 30.50
 - PRAWO KRWI PC/AM 36.00
 - PRIVATER PC 30.50
 - RALLY CHAMPIONSHIP PC 35.00
 - SEAL TEAM PC 24.50
 - SHADOW CASTER PC 30.50
 - SKARB TEMPLARIUSZY (PL) AM 24.50
 - SKAUT KWATERMASTER (PL) PC 44.00
 - SKAUT KWATERMASTER (PL) AM 29.00
 - SOŁTYS (PL) PC 44.00
 - SPEEDWAY MANAGER '96 PC/AM 36.00
 - SUPER TAEKWONDO MASTER AM 37.00
 - ŚWIRUS (PL) PC 40.00
 - TRANSPORT TYCOON PC 39.50
 - WORMS PC 115.00
 - I WIELE INNYCH.....
- EDUKACJA:**
- BRZDĄC PC 25.50
 - CUCKOO ZOO PC 39.50
 - EDUKACJA (3 PROGRAMY) PC 50.00
 - HISTORIA POLSKI 966-1795 PC 30.50
 - HYPER SŁOWNIK PC 49.00
 - JEZYK ANGIELSKI AM 30.50
 - JEZYK NIEMIECKI PC 26.00
 - ORTOGRAFIA AM 18.00
 - ORTOMANIA PC 26.00
 - PITAGORAS AM 24.50
 - PITAGORAS PC 42.50
 - I WIELE INNYCH.....

SERDECZNIE ZAPRASZAMY WSZYSTKICH DO ODWIEDZENIA NASZEGO STOISKA NA JESIENNYCH TARGACH GIER:
GAMBLERIADA '96
W DNIACH 25 - 27/10/1996 W HALI TORWARU.
POKAZY I SPRZEDAŻ GIER, KONKURSY I INNE ATRAKCJE!
UWAGA DLA KAŻDEGO KLIENTA PRAKTYCZNY PREZENT - NIESPODZIANKA!

W CENĘ PROGRAMU WLICZONY JEST VAT. PRZY ZAMÓWIENIACH POWYŻEJ 70.00 ZŁOTYCH POKRYWAMY KOSZTY WYSYŁKI. PEŁNĄ OFERTĘ WYSYŁAMY PO OTRZYMANIU ZAADRESOWANEJ KOPERTY ZWROTNEJ ZE ZNACZKIEM PRZYJMujemy ZAMÓWIENIA LISTOWNE I TELEFONICZNE.

KORZYSTNA OFERTA DLA SKLEPÓW I HURTOWNI

NAWIĄZEMY WSPÓŁPRACĘ Z AUTORAMI PROGRAMÓW



TYDZIEŃ UCIECZKI

tygodniową Escapadę, abym podpatrzył, jak się robi telewizję. Uzbrojony w liczne aparaty fotograficzne [a dokładnie to jeden, i to mój – Frogger], długopis i notes zawitałem w gościnne progi "studia filmowego i reklamowego", gdzie powstaje program.

Dzień pierwszy – piątek – przybyłem

Na skutek krótkiej rozmowy z Konradem poprzedniego dnia, zmuszony zostałem do nadludzkiego wysiłku, jakim jest dla mnie wstanie przed godziną 12 w południe. O dziesiątej wszedłem do biura. Konrad i Emilus zajęci byli właśnie zgrywaniem



Autor (pierwszy z lewej) w towarzystwie Emilusa (pierwszy z prawej)

na Betę (taki system zapisu, trochę droższy niż VHS, mniej więcej 100 razy) gier ze starego dobrego PC. Akurat grali w Return Fire. Tu muszę podkreślić, że nie było to takie sobie zwykłe granie. Do każdej gry Emilus (bo to on gra, jako specjalista) musi się solidnie przygotować. To znaczy, że musi w nią solidnie pograć, nawet jeżeli jest gorsza od programu redakcji katolickich „Ziarno”.

Do nagrywania obrazu z PC chłopcy używają specjalnej karty kosztującej, bagatelka, 6,5 tysiąca zielonych. A mówią, że to i tak nie jest szczyt techniki, bo czasem traci synchronizację pionową. Póki co mają tylko P75

z dwoma twardymi 850 MB, ale główny sponsor programu – firma Optimus – ma im dostarczyć dwa P166. Czekam na to, mając nadzieję, że będę mógł pograć z Emilem w Duke’a.

Pomogłem im jeszcze zgrać parę ciekawych scen z Gender Wars (opis w numerze), jako że jestem fanem tej gry i znam ją od podszewki. Już miałem wychodzić, kiedy przyjechała zamówiona pizza. Posiedziałem więc jeszcze chwilę a następnie pobiegłem do redakcji zdać relację mojemu kapo – Alexowi.

Umówiliśmy się na poniedziałek wieczór. O ósmej przybyłem pod okienko i zastałem Konrada grającego w Cywilizację II (śmierdzi mi to nowym programem). Po chwili zjawił się Emil, niosąc ślicznego, czystutkiego Saturna. Po dziesięciu minutach ustawiania i podłączania wszystko było gotowe do filmowania obrazu z konsoli. Na razie Escape nie posiada jeszcze urządzenia do bezpośredniego zapisu obrazu z konsoli, ale ponoć to tylko kwestia czasu. Zapewne zauważyliście, że gdy w telewizji pokazy-

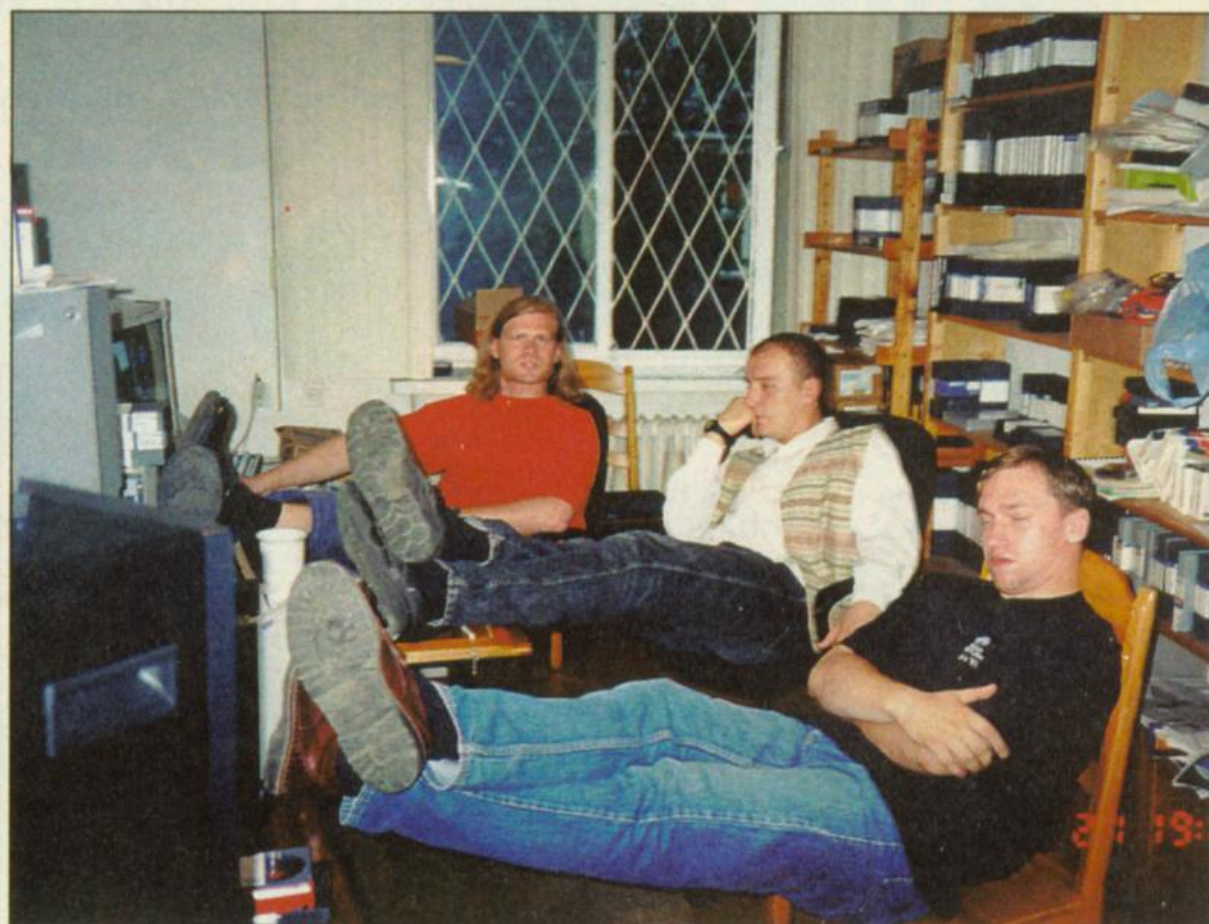
Pewnego pięknego dnia nasz nowy naczelny, nasz mały prawdziwy Polak, Alexik, rzekł: „Zooltar, mam dla ciebie zadanie specjalne”. Następnie, zagadany przez niejakiego Froggera, zapomniał, że ze mną rozmawiał. Po godzinie przypomniałem mu, że chciał mi coś powiedzieć. „Aha, racja – rzekł Alex. – Masz zrobić reportaż o Escape”. No i zrobiłem.

Historia dwóch, co im się znudziło – czyli wszystkim winna „Cywilizacja”

Najpierw Konrad dowiedział się, że będzie papą. Doszedł więc do wniosku, że czas już się ustakować i przestać odmrażać sobie tylną część ciała na rajdach samochodowych. Wpadł na pomysł, żeby zrobić program o grach komputerowych. Wybrał taki temat, ponieważ, jak twierdzi, lubił grać w „Cywilizację”. Oprócz tego o grach nie wiedział nic. Poszedł więc do jednego z naszych szanownych konkurentów i zaproponował, że zrobi telewizyjną wersję ich miesięcznika. Naczelny pomyślał, pokiwał głową i odpowiedział, że „w sumie to tak, ale w sumie to nie.” Po czym przekazał sprawę jednemu ze swoich ludzi. Ludź ów, który – jak mi sam powiedział – był mocno zaniepokojony stanem utrzymującym się w ich szacownym periodyku, zadzwonił do Konrada i nawiązał kontakt. Po długim czasie wypełnionym myśleniem i licznymi naradami Emilus (młody redaktor ww. periodyku) i Konrad Kwiatkowski stworzyli Escape.

I stała się światłość.

Pomny tych faktów i mając na uwadze rosnącą popularność programu, Alex wysłał mnie na



Dwunasta godzina pracy - Escape wyciąga nogi

Dzień drugi – zaatakowali – poniedziałek

Podział pracy w programie wygląda tak: Emilus jest naczelnym i zajmuje się tekstami, doborem gier i Oliwką. O tym ostatnim możecie się przekonać oglądając program. Oprócz tego gra zawodowo przed kamerą. Konrad zaś jest szarą eminencją Escape’a. Niby go nie ma, a jest. To on głównie zajmuje się filmowaniem, a także papierkową robotą. Jak mi powiedział, jest od tego, od czego inni nie potrafią być. Robi prawie wszystko. Czasem, gdy montażysta nie może, to Konrad montuje Escape’a. Jest taką „złotą rączką”, a jak trzeba to i nóżką.

wany jest ekran komputerowy, latają po nim dziwne pasy. Wynika to z problemów z częstotliwościami. Konrad jest jedną z nielicznych, jeżeli nie jedyną osobą, umiejącą tak wszystko ustawić, żeby tych pasów nie było. Próbował mi to nawet tłumaczyć, ale jako że jest to trudniejsze niż schemat cepa, nie udało mi się zrozumieć.

Zaczeliliśmy od Ultimate MK3. Krótka mowa – najlepszy mortal możliwy do zdobycia. Coś cudownego. Graliśmy trochę z Emilem, a wyniki starć możecie zobaczyć w programie (grałem Sheevą i Sindel). Potem odpaliliśmy Buga i Raymana, bardzo przyjemne platformówki dla

dzieciątek. Wrażenie zrobiła na mnie gra Guardian Heroes. Po prostu Full Manga. Pierwsza gra tak doskonale oddająca atmosferę filmów mangowskich. Konrad obiecał, że przez następne sześć tygodni nawet nie spojrzy w stronę jakiegokolwiek konsoli. Emilus jak zwykle „spokojnie, bez nerwów” (Ha! już wiem skąd to masz, Alex!) powiedział, że on to i bardzo chętnie sobie jeszcze na konsolę popatrzy.

Siedzieliśmy w biurze do północy. Dla nich to nic wielkiego. Zdarza się i tak, że siedzą do rana, po czym od razu jadą na zdjęcia. Konrad stwierdził, że się przepracowuje. Poniekąd miał rację, biorąc pod uwagę, że pracował od 9 rano.

Dzień trzeci – będzie odpowiedź – wtorek

Program Escape powstaje na raty. Cały zespół nigdy się razem nie spotyka. Zdjęcia z gier robi się w biurze, podobnie montaż, Oliwkę kręci się głównie w plenerze. Dźwięk nato-



Pan Tomasz Knapik

miast zgrywany jest na bardzo dalekim Ursynowie.

Właśnie tam poznałem pana Tomasza Knapika, który czyta teksty w programie. Powiadam Wam, to niesamowite, gdy facet mówi jak telewizor. Tak naprawdę pan Knapik jest bardzo miłym panem Knapikiem i ciekawie się z nim rozmawia. Miałem także okazję obejrzeć pierwsze telewizyjne wystąpienie Alexa jako nowego naczelnego naszego wspianego pisma. Huh, huh.

Dzień czwarty – środa

Jak już mówiłem, nad programem pracuje sporo ludzi. Nie mówiłem? No to mówię. Jednym z najważniejszych, obok Emila i Konrada, jest pan Ryś Lenartowicz, czyli montażysta. Pan Ryś czyni absolutne cuda z materiałem dostarczanym mu przez panów naczelnego i kamerzystę. Oprócz tego pan Ryś ma duże poczucie humoru (trochę wisielczego) i jest cholernie profesjonalny.

Pan Ryś pracuje na sprzęcie, za który, jak mi powiedziano, można sobie spokojnie kupić kilka Mercedesów. Jako że umiem liczyć tylko do „jeden, dwa, mnóstwo”, powiem, że ten komputer kosztuje „mnóstwo, mnóstwo”. Emil powiedział, że nie wie nawet jak się nazywa taka liczba. Tym komputerem jest (Uwaga! szok) – Apple Power Mac, wyposażony (Uwaga! szok) w sześć twardych dysków o łącznej pojemności 216 GB. DUŻY komputer.

Dzień piąty – czwartek

Ten dzień zostanie przemilczany. Powiem tylko, że właśnie tego dnia dowiedziałem się większości sekretów Escape'a oraz ile piwa nie wolno mi wypić.



Czwartek

Dzień szósty – piątek – ostateczna rozgrywka.

Wpadłem do biura o 10 rano. W pokoju zastałem Tomasza

firma **Seven Stars** proponuje

Eksperyment Delfin

PIERWSZA polska gra przygodowa w wysokiej rozdzielczości

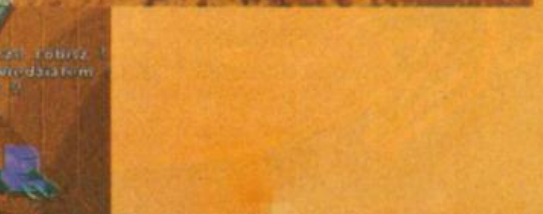
Wszystko zaczęło się w roku 2068, kiedy to profesor Gretz odkrył metodę podróżowania w czasie.

Wszystko może skończyć się w roku 2098, kiedy agent czasoprzestrzenny Dino Szmít zaginał w niewyjaśnionych okolicznościach w trakcie wykonywania najważniejszej misji swojego życia.

Nowość!!!



Wymagania sprzętowe:
PC 386SX, myszka, 1 MB SVGA w wersji CD ROM, napęd 2x obsługujący SB, SB16, GUS



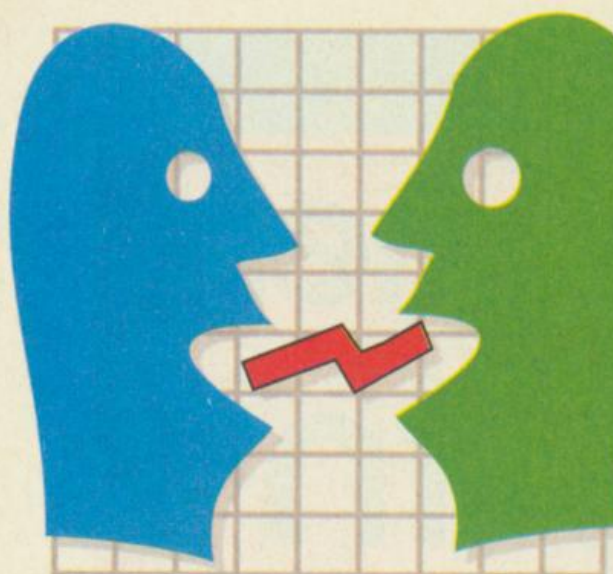
program dostępny w wersjach dyskietkowej oraz CD ROM



sprzedaż hurtowa i detaliczna:

MarkSoft, Warszawa, ul. Perzyńskiego 2
tel. (22) 663 93 90, fax (22) 663 92 98

Seven Stars, 80-952 Gdańsk 6, skr.poczt. 219
tel/fax (58) 416 746, e-mail 7stars@softel.gda.pl



reklamówka Sega Rally. Zobaczycie – zabija. Tylko koniec ma dziwny. Najprawdopodobniej Escape będzie oficjalnym telewizyjnym patronem Gambleriad. Oznacza to kilka ciekawych rzeczy, m.in. prawdziwą Toyotę Celica jako reklamówkę Sega Rally. Wolałbym prawdziwą Sarę Bryant jako reklamówkę Virtua Fighter 2.

I tak to wyglądało. Tydzień na planie. Jaki jest, każdy widzi. Powiem Wam jedno: nie ma lepszego programu o grach komputerowych w żadnej dostępnej przeciętnemu Polakowi telewizji.

Chrabąszcza z Bobmarku, człowieka odpowiedzialnego za sprowadzenie Saturna do Polski. Akurat montowana była



Pan Rysio, montażysta

Wynika to przede wszystkim z niezwykłego zgrania się Konrada i Emila. Stanowią naprawdę świetny zespół. Aż się z nimi

przyjemnie przebywa. Życzę szczęścia na nowej drodze życia.

PS Być może w jednej z głównych TV niemieckich powstanie podobny program, nad którego jakością czuwać będą Konrad i Emil.

PPS Chłopcy już kupili bilety na ECTS. Będzie wspaniały materiał. A ja czekam na Gambleriadę.

PSL Oliwka nie istnieje. Jest w pełni generowana przez komputer. To cuda nowoczesnej grafiki komputerowej. Taki polski Forrest Gump.



Dziewięć Mercedesów



Zgrywanie dźwięku

ALE OFERTA!
KUPISZ ZAWSZE
O 4% TANIEJ

SUPER!

Wiadomość nr 1!

Firma BLACK-BOX

UWAGA!
Firma BLACK-BOX wchodzi na polski rynek programów PC.

Fantastyczna promocja - wszystkie programy, ale to wszystkie programy

tańsze o 4%!

Wiadomość nr 2!

Firma BLACK-BOX

Naszymi cennikami i katalogami są cenniki naszej konkurencji!
Wystarczy przysłać do nas zamówienie:
Proszę wysłać na mój adres za zaliczeniem poczt. + koszty wysyłki programy:

...- po cenie z cennika firmy... minus **4% upustu.**
Jeśli faktura VAT - w załączeniu upoważnienie VAT.

Wiadomość nr 3!

Firma BLACK-BOX

JUŻ WIESZ? SUPER!
Przypominamy - nasza oferta to wszystkie najlepsze na rynku programy: GRY CD, JĘZYKI, EDUKACJA, PROGRAMY DLA FIRM, DLA DOMU, itd., itd. - i to wszystko

o 4% taniej!

Wiadomość nr 4!

Firma BLACK-BOX

Następne niespodzianki - w następnych ogłoszeniach.

Zapamiętaj 4% taniej!



BLACK BOX

P.H.U. "BLACK-BOX"
00-963 Warszawa 81 Skr.poczt.93

Człowieku, bądź menem, pokaż to ogłoszenie wszystkim w rodzinie

WYSYŁKOWA SPRZEDAŻ

Przykładowe ceny (fragment szerszej oferty)

Ceny netto:	Hurt pow. 5000,-zł	Detail
Pamięci RAM, SIMM, PS2, 72 pin, 70 ns		
4 MB	79,-zł	90,-zł
16 MB	314,-zł	359,-zł
Procesory TI, AMD, Intel, Cyrix		
486 DX2 80 MHz	62,-zł	71,-zł
AMD 5x86 133 MHz	159,-zł	181,-zł
AMD K5 P75	207,-zł	236,-zł
Pentium 100 MHz	353,-zł	403,-zł
Cyrix 120 P+	409,-zł	466,-zł
Płyty Główne, 4 PCI, 4 ISA, 4 HDD, 2 FDD, 2 S, 1 P		
486 160 MHz	240,-zł	275,-zł
586 200 MHz	335,-zł	383,-zł
Napędy CD-ROM, IDE, Hitachi, Panasonic, Acer		
4xSPEED	136,-zł	155,-zł
6xSPEED	208,-zł	238,-zł
Dyski Twarde WD Caviar, Seagate		
1 GB = 1000 MB	469,-zł	536,-zł
2 GB = 2000 MB	699,-zł	799,-zł

Zamówienia telefoniczne i informacja: **014 26 00 89**,
faksowe: **014 22 38 59**
oraz pocztą na adres:
lub osobiście w biurze handlowym, I piętro: **33-100 Tarnów**

P.W. KARAT
ul. Krakowska 2, Ip
33-100 Tarnów

HURT: przedpłata, gotówka lub za pobraniem; Po kilku zakupach - kredyt
DETAL: za gotówkę lub za zaliczeniem pocztowym (koszt wysyłki: 6,-zł)

Komputerlandia

ŚWIAT NAUKI I WIRTUALNEJ PRZYGODY

Komputery Optimus S.A.

Oryginalna płyta główna PCI i procesor PENTIUM firmy INTEL, Flash Bios, 8 lub 16 MB RAM, FDD 3.5", 1.44 MB, sterownik PCI-IDE, I/O, twardy dysk, karta grafiki SVGA PCI 1 MB, CD ROM 4x, złącza 3PCI, 4ISA, zasilacz 200 W, obudowa Tower lub Desk Top, klawiatura 101 klawiszy, Mysz Microsoft, podkładka; Win 95PL, Works 3.0PL, Pierwszy Krok, Program konfiguracyjny OPTI.EXE, Podrecznik Użytkownika w języku polskim.

5P75/8/850	2 499
5P100/8/850	2 699
5P120/8/1080	2 879
5P133/8/1080	3 169
5P150/16/1080	3 599
5P166/16/1080	4 099
5P200/16/1080	4 419

Komputery Optimus S.A. Plus

CPU AMD 5x86DX-133 MHz/Intel PENTIUM 60/75 MHz, 4/8 MB RAM, FDD 1.44 MB, HDD MB, SVGA 1 MB PCI, DeskTop lub Tower, klawiatura, mysz OPTIMUS, pod, podrecznik użytkownika, preinstalowany Dos 6.22, Win 3.11PL + licencja, brak CD-ROM'u !!

4P133/4/528	1 619
5P75/8/850	1 859
5P100/8/850	2 049

Komputery Harvard

CPU AMD 5x86DX-133 MHz/Intel PENTIUM 60/75/120/133 MHz, 4/8 MB RAM, FDD 1.44 MB, HDD MB, SVGA 1 MB PCI, DeskTop lub Tower, klawiatura, mysz OPTIMUS, pod, podrecznik użytkownika, preinstalowany Dos 6.22, Win 3.11PL + licencja, brak CD-ROM'u !!

4H133/4/528	1 559
5H75/8/850	1 829
5H120/8/850	2 139
5H133/8/850	2 439

Monitory

GoldStar 14" SVGA kolor LR NI	759
Samsung 14" SVGA kolor LR NI	779
GoldStar 14" SVGA kolor z głośnikami	779
GoldStar 15" SVGA kolor	1 079
GoldStar 15" SVGA kolor z głośnikami	1 119
SAMSUNG 15" GLSi SVGA kolor NI/LR	1 399
Bridge 17" 1280x1024 0.26 mm OSD	1 761
SAMSUNG 17" CMG7377L GHi NI/LR	2 389
SAMSUNG 17" CFA7689L GLSi NI/LR	2 789
SAMSUNG 20" CFG9637L NI/LR	4 289

Compaq Presario

CPU Pentium, 8 MB RAM, HDD, 1 MB PCI video, MPEG, karta dźwiękowa, CD-ROMx4.

Model 5220 zintegrowany monitor 14", mikrofon, głośniki.	
7210 P75/8/840	4306
9220 P100/8/840	5096
7220 P100/8/1000	4865
5220 P100/8/840	6453
7230 P120/8/1000	5180

IBM Aptiva

CPU 5x86-100MHz/Pentium 75/100 MHz, 8 MB RAM, HDD, 1.44 MB floppy, 512/1024 kb video memory, Creative Vibra 16 bit soundcard, CD-ROMx4, 14"/15" color monitor, 4W/30W active speakers, CD titles, Windows 95, AptivaWare, Aptiva Guide.

5x86-100/8/635/14"	4792
P75/8/850/14"	5308
P75/8/850/15"	5648
P100/8/1200/15"	6329

Tulip

CPU Intel, 8/16 MB EDO RAM, EIDE HDD, 1MB PCI, klawiatura, mysz, monitor kolorowy 14" LR PnP.

DOS 6.2/WW 3.11 lub Windows 95PL	
dt5-100/8/850/14"	4411
dt5-100/8/1200/14"	4897
dt5-120/16/1200/14"	5436
dt5-133/16/1200/14"	5943
dt5-166/16/1200/UTP/14"	7219

Drukarki HP

340 przenośna 300 dpi	772
600, 600x300 dpi, opcj. kol., 3str/min	632
660C, 600x300 dpi, kolor, 4 str./min	990
850C, 600 dpi, 6 str./min, 1 MB	1418
1600C, 600 dpi, 6 str./min, 4 MB	3567
5L, 600 dpi, 4 str., 1 MB	1507
5P, 600 dpi, 6 str., 2 MB	2609
5MP, 600 dpi, 6 str., 6 MB, PS	3190
5, 600 dpi, 12 str., 2 MB	4073
5N, 600 dpi, 12 str., 2 MB	4590

Oprogramowanie Microsoft

Ms 3d Movie Maker Win 95	111
Ms Ancient Lands 1.0 Cd	131
Ms Beethoven 1.1 Cd	82
Ms Bookshelf 1995 For Win 95 Cd	86
Ms Bookshelf 1996 For Win 95	107
Ms Cinemania 1996 Win	78
Ms Composers Collection F.Win	135
Ms Creative Writer Cd	45
Ms Dangerous Creatures	90
Ms Dinosaures Win Cd	78
Ms Encarta 1996 For Win	90
Ms Encarta 96 World Atlas	139
Ms Fine Artist	61
Ms Flight Sim. New York	94
Ms Flight Sim.Japan Scenery	94
Ms Flight Simulator	53
Ms Flight Simulator 5.1 /Hawai	74
Ms Flight Simulator Carribean	94
Ms Fury 3 1.00 For Win 95 Cd	98
Ms Magic Schol Bus - Solar System	53
Ms Magig School Bus - Human Body	53
Ms Magic School Bus - Oceans Cd	119
Ms Music Central 1996 Cd	107
Ms Musical Instruments	90
Ms Schubert 1.0 Cd	82
Ms Strauss 1.0 Cd	82
Ms Win Dogs 1.0 Cd Rom	90
Ms Wine Guide 1.0 Cd Rom	82

Sony

Sony Cd Pxx Criticom	146
Sony Cd Pxx Descent	153
Sony Cd Pxx Gex	146
Sony Cyberspeed	148
Sony Playstation	1143

Nintendo

Nintendo Biker Mice From Mars	168
Nintendo Jordan Adventure	111
Nintendo Judge Dredd	209
Nintendo Killer Instinct	184
Nintendo Konsola Sn + Dkc	570
Nintendo True Lies	213
Nintendo Yoshis Island	168
Nintendo Konsola SN + DKC	570

Nintendo Konsola SNES 421

Game Boy

Na produkty serii GameBoy 7% VAT.

Gameboy Konsola	173
Gameboy Ekran Powiększający	25
Gameboy Alleyway	61
Gameboy Blues Brothers	83
Gameboy Donkey Kong Land	93
Gameboy Mario & Yoshi	79
Gameboy Micro Machines	131
Gameboy Mr.Do	83
Gameboy Street Fighter 2	93
Gameboy Super Mario Land	61
Gameboy Tennis	49
Gameboy The Smurfs	117

Programy Edukacyjne

Atlas Świata Cd-Cartall	57
Attica European Video Atla	114
Attica World Cup Soccer Ency-	114
Bernard Of Hollywoods Marlin	57
Dk Encyclopedia Of Science	117
Dk History Of The World	119
Dk My First Dictionary	82
Dk The Way Things Work	135
Dk Ultimate Sex Guide	110
Encyklopedia Kosmosu	90
Encyclopedia Przyrody Cartall	57
Essent.Coll.-Bussines	86
Euro Plus Business English	193
Euro Plus Level 2	180
Euro Plus Level 3	180
Historia Europy	70
Historia Świata	57
Interactive Alphabet	61
Longman Interactive English	286
Proste Drogi Cd	70
Syracuse Language Ang + Voi.Rec	82
Syracuse Language English 4-9	58
Video English	106

Gry

11-Th Hour	98
A.T.F Cd	107
Accross The Rhine	102
Alladin Activity Center	124
Allied General Mcr Mac	114
Alone In The Dark Trilogy	143
Angel Devoid Mcr Mac	102
Angel Devoid Pcr	91
Anvil Of Dawn	115
Bad Mojo-Zycie Karalucha	94
Battle Isle III	117
Buried In Time	110
Caesar II	107
Chronicles Of The Sword	106
Chronomaster	111
Command & Conquer	115
Conqueror Ad 1086	96
Crusader No Remorse	110
Cyber Judas	94
Cyvilization 2	107
D	123
Destruction Derby	94
Druid	100
Duke Nukem 3D	111
Fatal Racing	79

Porazające ceny na komputery Compaq, Optimus,

Tulip, IBM i Apple.

Najlepsze programy dla PC, Mac, Super Nintendo,

SEGA, Sony PS.

Drukarki, podzespoły, akcesoria, joysticki, myszy itp.

Przyjdź do nas, zagraj, zostań mistrzem.

Nie masz kasy - kupisz na raty!

Jeżeli jesteś uczniem szkoły podstawowej bądź średniej i masz dobre stopnie, możesz dla nas pracować. Zostań naszym dealerem. Szczegóły w sklepie. UWAGA! Wymagamy zgody rodziców.

Formula 1 Grand Prix 2	119	Shockwave	93
Gabriel Knight II	139	Silent Hunter	123
Game Gun	139	Space Bucks Cd	107
Johnny Bazookatone	94	Su 27 Flanker	123
Knights Chase	111	Su 27 Flanker (Dos)	126
Last Dynasty	102	Swat Police Quest	115
Lords Of The Realm	57	Teenagent	57
Magic Carpert 2	107	Thunderhawk 2 Firestrom	119
Megapack 3	119	Top Gun	115
Megapack 5	127	US Navy Fighters Gold	93
NBA Jam	89	Warcraft II Expansion Pack	66
Normality	107	Warcraft II	119
Offensive	111	Wetland Cd	102
Peter Rabbit No Of Garden	89	Witchhaven Cd	102
Polanie	45	World Rally Fever	98
Prisoner Of Ice	102	Macintosh	
Raven Project	81	Joysticki	
Red Rhino Cd	57	Thrustmaster PFC2	545
Ripper Cd	107	Thrustmaster RCS	442
Road Warrior Quarantine II	86	Thrustmaster Wcs2	437
Sea Legends	111	Extreme Wingman	139
Setlers II	111	Thunder Pad	48
Shellshock	96	Kierownica	
Shivers	102	Thrustmaster Formula 2	584



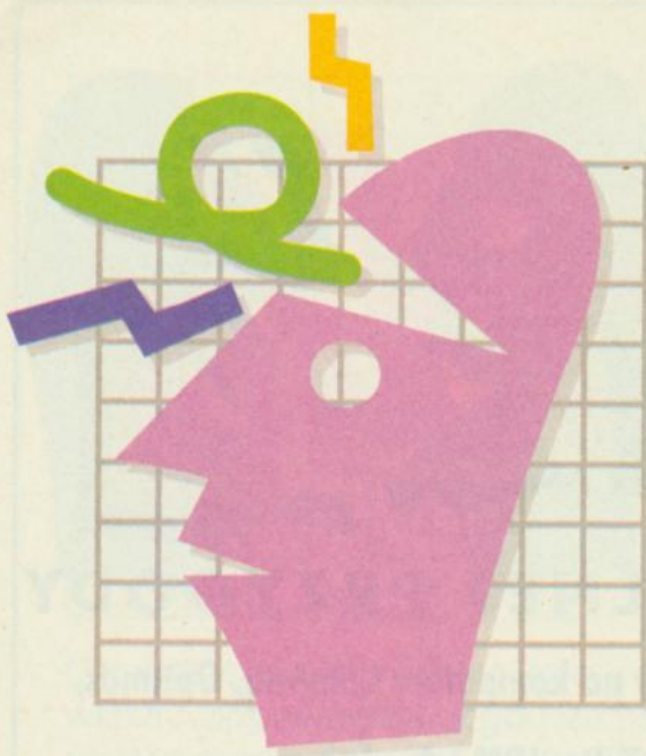
Porazające ceny na komputery i oprogramowanie!

Wszystkie ceny są podane w nowych

złotych i nie zawierają podatku VAT. Ceny mogą ulec zmianie.

Przy sprzedaży wysyłkowej towar dostarcza Servisco. Koszty przesyłki pokrywa zamawiający.

Komputerlandia Sp. z o.o., Al. Armii Ludowej 15 (dawny Pewex przy Rivierze), 00-632 Warszawa, tel. 25-51-86



Fire Fight

Wiele więcej o samej grze opowiedzieć się nie da, trzeba w nią po prostu zagrać. Jak mało który produkt w dzisiejszych czasach ma ona tę znakomitą dynamikę, tę prostotę, tę wielką moc przykuwania gracza do monitora, jaką miały gry komputerowe w złotych latach osiemdziesiątych (proszę się nie śmiać! „złote lata” to już oficjalny termin). Mój młodszy brat, którego już niewiele rzeczy rusza, bo ogląda wszystkie gry, jakie przynoszę do domu, przykuł się do FF na długie godziny i dopiero groźba zabawy w „kosi-kosi-lapci” skłoniła go do odejścia od komputera.

Rzeczą najbardziej zaskakującą w Fire Fight jest poziom wykonania. Tła, z wielką dokładnością wymalowane, zachwycają jak obrazy Rembrandta. W zgodnej opinii prasy światowej nikt jeszcze nigdy czegoś równie wspaniałego nie zrobił, a ja ze swojej strony dopowiadam – i daleko jeszcze konkurencyjnym firmom do tego. Na

wspomnianych tłach poruszają się statki, ładnie i szczegółowo wykonane. Dodatkowe, nomen omen, fajerwerki to znakomite animacje pożarów (wskutek działań wojennych może się zapalić dżungla...) i eksplozji, efekty atmosferyczne (np. deszcz) też są niczego sobie. Efekty dźwiękowe bez rewelacji, ale tu trudno coś bardzo odkrywczego wymyślić. Przy tym wszystkim szkoda tylko, że gra wymaga Pentium i Windows 95. Cóż – duch czasów.

Ostatecznie rzecz ujmując: duży, duży, duży sukces. Produkt wielkiej klasy. Innym polskim producentom życzę równie wspaniałych osiągnięć, polskim graczom – byśmy mogli bawić się jak największą liczbą dzieł tak dobrych jak to. Całej ekipie z Chaos Works serdecznie gratuluję. Bravo, brawo, panowie!

Azrael's Tear

Rok 2003. Rozpowszechniony przez filmy o Indiana Jonesie wizerunek poszukiwacza skarbów w kapeluszu i fajką na zawsze przeszedł do historii. Pojawienie się osobników zwanych Raptorami wstrząsnęło światkiem archeologów. Świetnie wyszkoleni i wyposażeni, nie cofają się przed niczym, by uzyskać upragniony przedmiot. I zwykle im się to udaje, gdyż rządowe grupy poszukiwawcze nie są przygotowane do stawienia czoła tak groźnej konkurencji. Raptorzy nie stanowią jednak jednolitej organizacji. Co to, to nie. Bardzo często się zdarza, że Raptor dostaje kulę w łeb od swojego kolegi po fachu, jeżeli wejdzie mu w drogę. Krótko mówiąc, są to ludzie bezwzględni i brutalni. Nie powinieneś jednak zniechęcać się do nich. Powinieneś ich nawet polubić. Ponieważ w Azrael's Tear jesteś właśnie jednym z Raptorów.

Alex

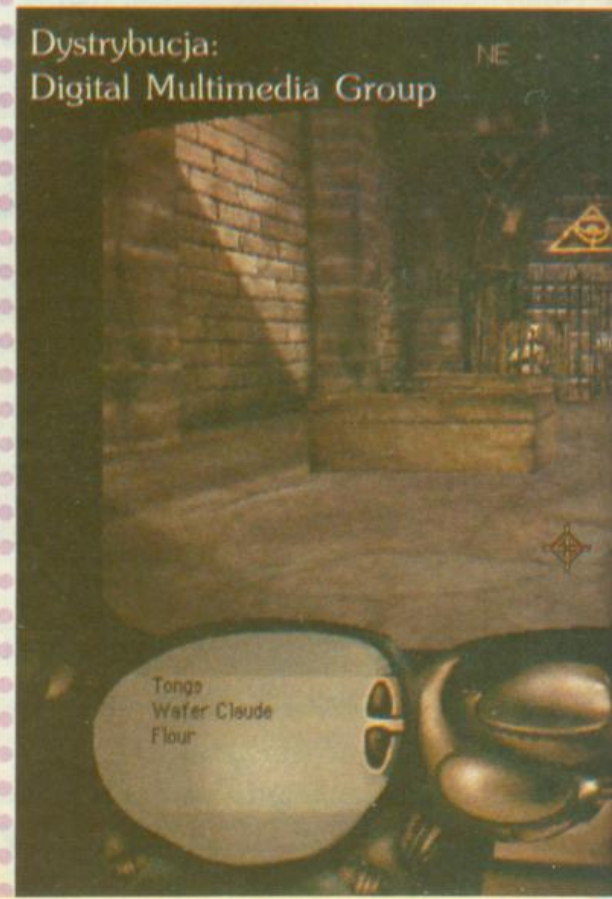
Podczas pierwszej Krucjaty Templariusze znaleźli w Jerozolimie Świętego Graala. Grupa kilkunastu rycerzy pod dowództwem Sir Guya z Bramley wywozła artefakt z Ziemi Świętej z zamiarem zabrania go do Anglii. Graal nigdy tam jednak nie dotarł. Wszelki śluch po nim zaginął na dziewięć wieków. Aż wreszcie światło dzienne ujrzał odnaleziony przypadkiem testament Sir Bramleya z datą 1763(!) dający pewne wskazówki co do miejsca przechowywania kielicha. W wyniku pewnego zbiegu okoliczności testament trafia w twoje ręce. I tu zaczyna się przygoda.

Chaos Works znowu pokazało, kto rządzi na polskim rynku producentów gier komputerowych. Krakowska grupa, kierowana przez Janusza Pelca i Macieja Miąsika może niezbyt aktywnie uczestniczy w życiu polskiej branży, ale za to robi dobrze swoją robotę. Po wcześniejszych produkcjach (m. in. Electro Body, Heartlight, Robbo czy słynny, niedokończony Excessive Speed) przyszła kolej na Fire Fight, tytuł wydany przez największego światowego potentata w branży PC, firmę Electronic Arts.

Fire Fight to klasyczna strzelanka z widokiem z góry, przypominająca nieco zapomnianą Zone 66. Jako pilot statku bojowego Jagger latamy nad powierzchnią rozmaitych planet, pokrytych bujną roślinnością i wykonujemy misje, zazwyczaj wymagające więcej niż tylko wytluczenia wszystkiego w zasięgu wzroku. Do pomocy mamy kilka rodzajów broni, nie wykraczających poza klasyczny schemat: działko duże, działko większe, pociski samonaprowadzające etc.



Dystrybucja:
Digital Multimedia Group



95

FIRE FIGHT

Chaos Works/EA 1996
Zręcznościowa
PC CD-ROM

Grafika		95%
Dźwięk		70%
Grywalność		90%
Pomysł		30%
Ogółem		90%



Azrael's Tear jest bowiem przygodówką, wbrew temu co mógłby sugerować jej wygląd. Spieszę z wyjaśnieniami. Widok twoimi oczami, trójwymiarowy, podobnie jak we wszystkich grach doomopodobnych. Obrót oczywiście płynny. Masz możliwość używania broni, ale jak już powiedziałem, nie jest to strzelanina. Wygląda to zachęcająco, ale w sukces tej gry śmiem wątpić. Z kilku przyczyn. Po pierwsze, pomimo wysokiej rozdzielczości grafika nie jest szokująca. Po drugie, wymagania gry sięgają chmur – u mnie na 486 DX4 100 MHz, 32 MB RAM-u i dwumegowej PCI-owej karcie graficznej ledwo pelza na najniższej rozdzielczości. I wreszcie po trzecie, interfejs użytkownika jest dość zagmatwany. No i tyle, reszta szczegółów w opisie (jeśli mi się procesor nie spali podczas grania).

Frogger

AZRAEL'S TEAR
Mindscape 1996
Przygodowa
PC CD-ROM

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

Total Mayhem

Znowu. Znowu się to stało. Nie rozumiem jak to możliwe, że testerzy dopuszczają takie chłamy jak Total Mayhem do ogólnego obiegu. Znowu mamy przykład gry, która wbrew straszliwemu zamieszaniu robionemu dookoła niej okazała się totalnym odpadem radioaktywnym, syfem i brudem spod paznokci. Wersja europejska nazywa się Total Mayhem, a amerykańska – Total Mania, ale gra jest tak samo nędzna niezależnie od tego, jak się wabi.

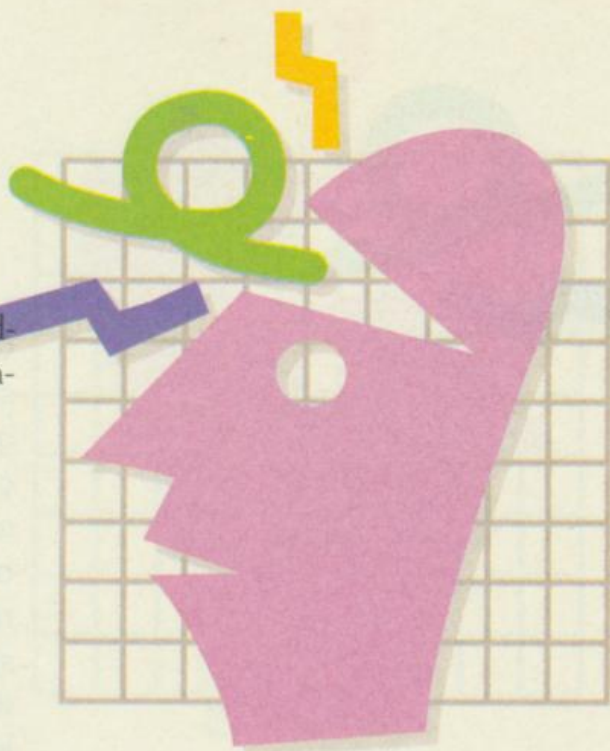
Ogólnie wygląda to jak krzyżówka Crusadera z Syndykatem. Teoretycznie takiego pomysłu nie da się położyć. A jednak. Postacie są zbyt duże i zbyt „robotopodobne” jak na agentów, zaś zbyt zielone jak na Enforcera. Do tego przeraźliwie słabo animowane. Ruszają się naprawdę tak nierealistycznie, że aż człowieka suchy śmiech łapie. Grafika – co prawda SVGA – nie jest niczym specjalnym. Wobec konkurencji ze strony Gender Wars i nadchodzącego Syndicate 2 Total Mayhem nie ma żadnych szans.

Legenda coś mi przypomina: jako członek ruchu oporu walczysz ze zbuntowanymi maszynami. Pomysł już bardzo dokładnie wyeksplotowany przez gry, których scenariusze powstały na podstawie pewnego filmu pod ty-

tulem Terminator. Sposób przedstawiania świata i fakt, że wcielamy się w coś w rodzaju żołnierza – cyborga w zbroi bojowej, został wykorzystany w Terminator 2029 Bethesdy.

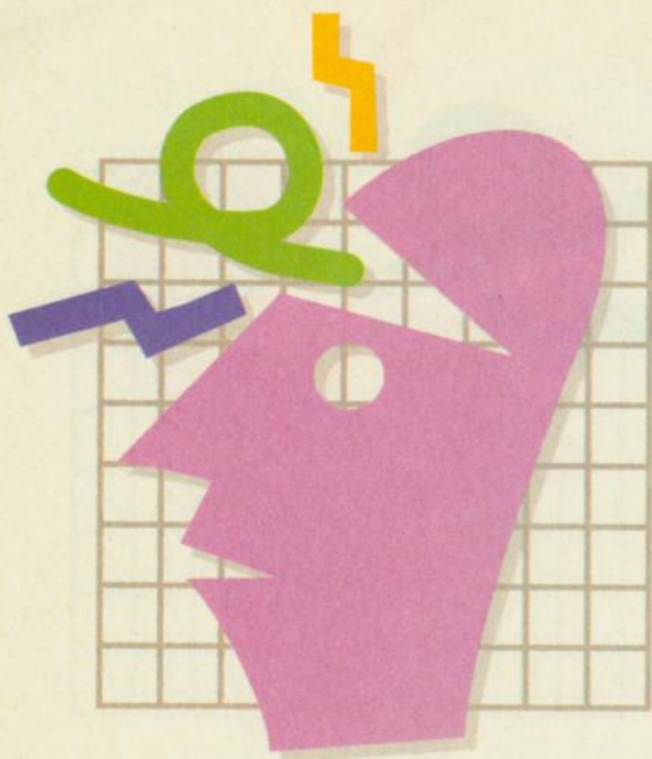
Kiedy pierwszy raz zobaczyłem screeny, wiedziałem, że to nie będzie wybitna gra. Miałem rację. Ogólnie – dużo hałasu o NIC. Panowie Twórcy Gier Komputerowych, jak już wykorzystujecie cudze pomysły to robcie to dobrze.

Zdegustowany Zooltar



TOTAL MAYHEM
DOmark 1996
Zręcznościowa
PC CD-ROM

Grafika		60%
Dźwięk		70%
Grywalność		50%
Pomysł		10%
Ogółem		40%



Tracksuit Manager 2

CM2). Tu też pracę na stanowisku menedżera klubu angielskiego rozpoczynamy od wyboru charakteru. Charakterystyki zawodników i szkoleniowców w obu grach są zapisane identycznie: jako określone liczbowo lub słownie ich umiejętności podawania, wślizgu, strzału, biegu, kondycji etc. To samo można powiedzieć o zawartości licznych tabel, a nawet o kroju czcionki.

Tracksuit Manager 2 to „alternatywa” dla wysokonakładowych produkcji dużych firm. A raczej świadectwo, że gdzieś jeszcze żyją ambitni programiści (w liczbie dwóch), próbujący zaistnieć samodzielnie na rynku komputerowych menedżerów piłkarskich.

Obejrzawszy wszystkie ekrany gry, można stwierdzić, że TM2 jest bardzo podobny do Championship Manager (nie mylić z

Takie podobieństwo jest istotną zaletą TM2, gdyż CM miał wysoką grywalność. Choćby dlatego, że celem gracza nie było „tylko” zdobycie Pucharu Europy (zresztą dość trudne), ale przede wszystkim możliwość oglądania swego nazwiska na pierwszej pozycji rankingi menedżerów i na liście plac.

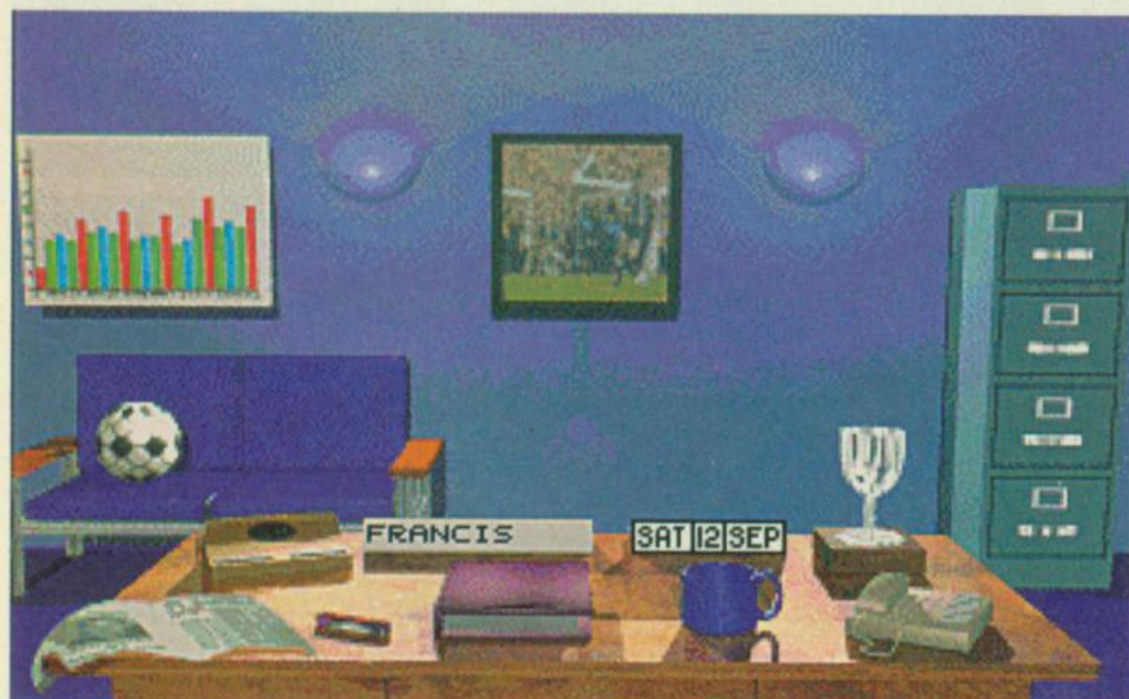
Jedyną nowością w stosunku do pierwowzoru są składy drużyn, uzupełnione nazwiskami nowo przybyłych na Wyspy piłkarskich gwiazd (Gianluca Vialli!) i lepsza oprawa graficzno-muzyczna. Zmiany te nie wymagały od autorów wielkiej pomysłowości, zważywszy na fakt, iż w CM efektów audiowizualnych nie było.

W TM2 odnotowałem jedno niedopatrzenie: przy ustalaniu składu na ekranie brakuje opcji wyświetlania charakterystyk zawodników, co zmusza do wielokrotnego przechodzenia z ekranu na ekran i zapamiętywania danych od 20 do 30 zawodników.



Podsumowując całość w dziesięciu słowach: gra jest całkiem dobra, ale spóźniona o dwa, trzy lata.

Kristoff

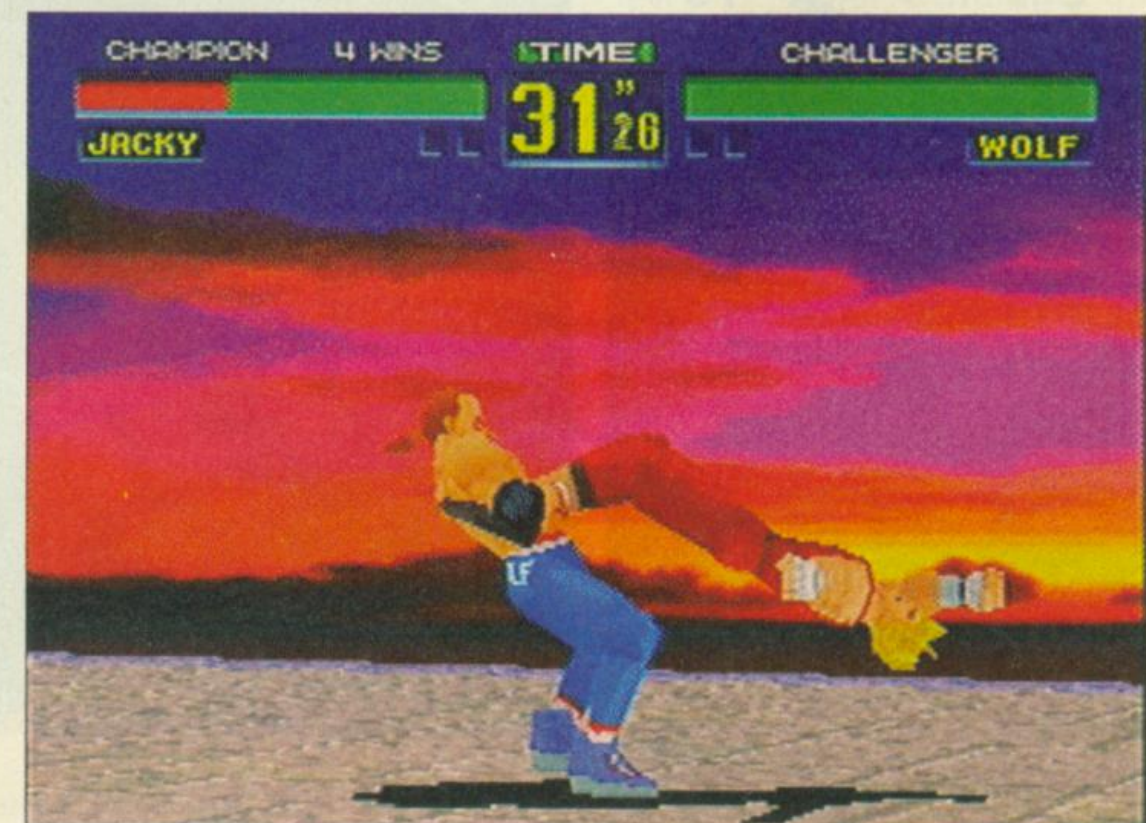


jest tyle samo co w wersji podstawowej, ale zostały potekstrowane i niemal nie różnią się od swych odpowiedników z części 2. Efekt ten udało się utrzymać na PC – odbyło się to kosztem uproszczenia scenerii i areny, jednak szczegółowość wykonania postaci i naturalność ich ruchów sprawiają, że ze śmiechem wspominałam FX Fightera, a i Toshinden się chowa.

Najważniejszym i najwartościowszym osiągnięciem okazało się zachowanie filozofii Virtua Fightera. Gry, która jako jedyna jest rzeczywiście „grą walki” i stawia sobie za zadanie symulowanie pojedynku dwojga ludzi. Wszystkie country, bloki, combos (krótkie), uniki, rzuty tworzą setki możliwości. Pełne opanowanie tej gry zajmuje dobre pół roku (oczywiście, dla każdej z 8 postaci), zaś nowe taktyki można opracowywać w nieskończoność. Każdą postacią rzeczywiście walczy się zupełnie inaczej. Oczywiście

VF Remix to niemal VF 1,5 – gra mocno zmieniona w stosunku do oryginału. Zmiana dotyczy postaci, których co prawda

bardziej nie wkurza niż gry, które bez dania racji pożerają zasoby komputera. Wydawać by się mogło, że podobnie potraktuję długo oczekiwaną pecetową wersję segowskiego Virtua Fightera. No bo rzeczywiście – gra pożera zasoby, jak mało która. Ale przynajmniej wiadomo dlaczego.



Virtua Fighter Remix PC

Zglanowałem ostatnio pecetową konwersję Toshindena i zrobiłem to w sposób bodaj najbardziej okrutny ze wszystkich piszących o grach – cóż, nic mnie

TRACKSUIT MANAGER 2
Alternative Software
1996
Sportowa
Amiga, PC

Grafika		35%
Dźwięk		35%
Grywalność		70%
Pomysł		20%
Ogółem		40%



ście, nie ma to jak VF2, ale dobrze, że i posiadaczom blaszaków dostała się chociaż część tej magii.

Przejdźmy do spraw mniej miłych, czyli wymagań sprzętowych. Minimalne wymagania wszystkich gier Sega PC to Pentium i Windows 95. Pełnię swoich możliwości VF Remix PC rozwija dopiero na P133 i to z szybką kartą graficzną. Dostępny jest jednak wcale ładny tryb niskiej rozdzielczości, można sporo pomanipulować opcjami, można wreszcie włączyć tryb „płynności ruchów”. Na P100 postaci poruszają się wtedy jak w VF2 podczas walki z Dural (czyli ok. 2 razy wolniej), jednak w pełni dynamicznie (odpowiednia liczba klatek animacji). Tryb ten nadaje się doskonale do nauki – warto choć przez chwilę w nim pograć, by szczegółowo przyjrzeć się walce.

Virtua Fighter Remix PC to w tej chwili zdecydowanie najlepsze trójwymiarowe mordobicie na PC. Jednak pełnię satysfakcji z tej jedynej w swoim rodzaju, niezwykle głębokiej gry będą mieli tylko posiadacze kosmicznych, „hi-endowych” maszyn.

Alex

Dystrybucja: Bobmark International

VIRTUA FIGHTER REMIX PC
Sega PC 1996
Zręcznościowa
PC CD-ROM

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

Catz - Your Computer Pet

Krótko po prezentacji na naszych łamach programu Dogz (Gambler 6/96) ukazał się produkt o podobnej tematyce, tym razem przeznaczony dla wielbicieli kotów. Po instalacji musimy wybrać jednego spośród pięciu przemyśłych kociaków, którym chcemy się zaopiekować. Każdy z nich ma inny charakter i w inny sposób się zachowuje. Mamy tu m.in. typowego kota domowego, a także np. „strachajłę” czy „odważniaka”. Adopowany kotek „rośnie” w naszym komputerze – z każdym dniem staje się zwinniejszy, uczy się co-

raz trudniejszych sztuczek. Na szczęście nigdy się tak do końca nie zestarzeje i pozostanie najwyżej w wieku dojrzałym.

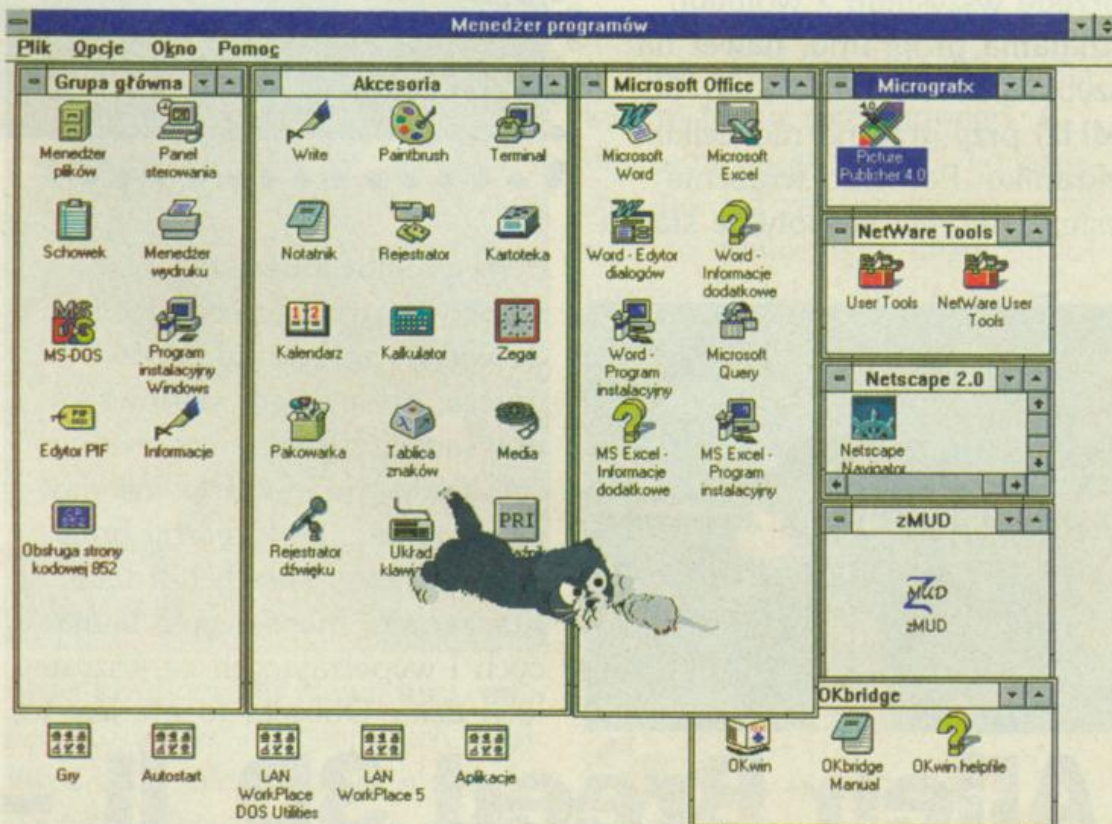
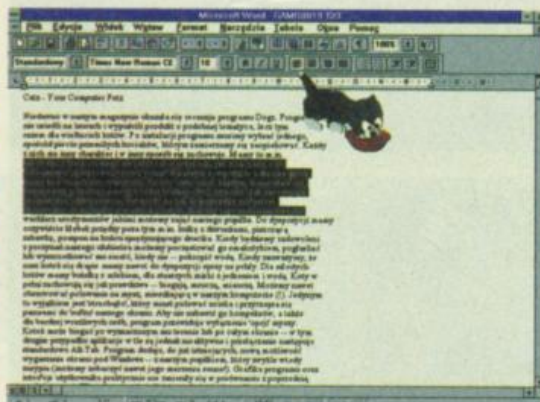
Wśród zabawek dla naszego kota mamy m.in. kłębek przędzy, kulkę z dzwoneczkami, piszczącą zabawkę, pompon na końcu sprężynującego drucika i inne. Za dobre sprawowanie możemy kota nagrodzić, częstując go smakołykiem, głaszcząc lub szcztokując mu sierść, zaś karzymy – krojąc go wodą. Kiedy zauważymy, że nasz ulubieniec się drapie, mamy do dyspozycji środek na pchły (w sprayu). Dla młodych kotów jest butelka z mlekiem, dla starszych miski z jedzeniem i wodą. Koty zachowują się jak prawdziwe – biegają, mruczą, miauczą. Możemy nawet obserwować polowanie na mysz, mieszkającą w naszym komputerze. Jedyne wyjątkiem jest „strachajło”, który zamiast polować ucieka i przyklepia się pazurami do „sufitu” naszego ekranu.

Kotek może biegać po wyznaczonym mu terenie lub po całym ekranie – w tym drugim przypadku aplikacje w tle są jednak nieaktywne. Program zawiera wygaszacz ekranu z naszym pupilkiem w roli głównej, zwykle wtedy zasypiającym. Możemy zo-

baczyć nawet jego marzenia sennie! Grafika programu oraz interfejs użytkownika praktycznie nie zmieniły się w porównaniu z Dogz, wzrosła natomiast liczba przedmiotów i możliwości zabaw ze zwierzątkiem. Dźwięk w całości składa się z różnorodnych kocich odgłosów. Do programu dołączono zabawną, krótką instrukcję, stanowiącą podręcznik dla kota(!); opisuje ona, w jaki sposób zdobyć zaufanie opiekuna oraz jak postępować w przypadku jego dziwacznych zachowań.

VIZ

PS Posiadacze Dogz – nie liczcie na bójkę na ekranie po instalacji kotów. Możemy jednocześnie „uruchomić” tylko jedno zwierzątko.



CATZ - YOUR COMPUTER PET
Mindscape 1996
PC CD-ROM

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



Space Hulk – Vengeance of

Nareszcie zaczęły się pojawiać przyzwoite konwersje produktów Games Workshop na PC. Jako pierwszy, w 1993 roku, pojawił się Space Hulk robiąc wielką furorę – oczywiście, tylko w pew-

nych kręgach. W tym roku ukazał się długo oczekiwany Warhammer – Shadow of the Horned Rat. Czekamy jeszcze na Warhammera 40 000. A tymczasem możemy sobie pograć w nowego,

odmłodzonego Space Hulka. Gra na pierwszy rzut oka przypomina zwyczajną doomopodobną strzelaninę, jednak wkrótce okazuje się, że wymaga myślenia strategicznego i kombinowania.

„Największe wydarzenie roku 1996 dla wszystkich fanów Amigi” – tak niektóre gazety określiły premierę nowej gry doomopodobnej, Alien Breed 3D II. Po spędzeniu nad nią kilku nocy muszę jednak nieco zweryfikować początkowy optymizm. Rzeczywiście, jest to w tej chwili najciekawszy przedstawiciel tego gatunku, ale nie sposób nie zauważyć w nim kilku dość istotnych mankamentów.

Wspaniała, mroczna atmosfera, w połączeniu z olbrzymią różnorodnością czających się w ciemnych zaułkach Obcych, pozwoliła autorom uchwycić klimat filmu „Aliens”. W grze zastosowano wszystkie nowinki techniczne, które do tej pory pojawiały się tylko w takich szlagierach, jak Duke Nukem 3D czy Dark Forces: wirtualną mapę, jetpack, bardzo rozbudowane, w pełni trójwymiarowe poziomy i dziesięć zróżnicowanych typów broni. To robi wrażenie na każdym amigowcu. Zresztą niektóre po-



SPACE HULK
Electronic Arts 1996
Zręczn. - strat.
PC CD-ROM

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

myśli, na przykład ruchome źródła światła i efekty iluminacyjne (cieniowanie Gouraunda) czy też wysoka inteligencja przeciwników mogłyby się spodobać nawet bardziej wybrednym graczom pecetowym. Także grafika i efekty dźwiękowe wynoszą grę ponad przeciętność. Dodano opcję gry w sieci, co prawda tylko w trybie deathmatch.

Niestety, znacznie gorzej jest z grywalnością. Wynika to przede wszystkim z wolnego działania programu, nawet na szybkiej karcie turbo (030/50 MHz) przy grze na niewielkim ekraniku. Pal licho wrażenia estetyczne, ale kłopoty ze staran-



nym wycelowaniem broni w szybko poruszających się Obcych powodują zgrzytanie zębów. Co gorsza, autorzy gry stanowczo przesadzili z poziomem trudności, którego oczywiście nie można zmieniać. Notoryczny brak amunicji przy całych hordach skaczących, biegających, latających i wpełzających ze wszystkich dziur Obcych, to nie jest to,



co tygrysy lubią najbardziej. Źle rozwiązany system zapisu stanu

ALIEN BREED 3D II
Team 17/Ocean 1996
Zręcznościowa
Amiga AGA

Grafika		85%
Dźwięk		80%
Grywalność		50%
Pomysł		75%
Ogółem		75%



Alien Breed 3D II – The Killing

the Blood Angels

Grało w nią już kilka osób z redakcji (nie wyłączając naczelnego, Alexa) i wszyscy zgodnie uznali, że gra jest całkiem dobra. Należy jednak po pierwsze – wczuć się w klimat, a po drugie – znać trochę realia warhammerowego świata. SH doskonale oddaje atmosferę walki w ciasnych korytarzach baz i statków zajętych przez hordy genestealerów (genekradów). Do wyboru kilka bardzo skutecznych rodzajów broni. Przeciwników tylko cztery typy – trochę mało. Możliwość gry w sieci nawet do dziesięciu osób. W su-

mie – warto pooszczędzać, szczególnie jeśli podobała Wam się część pierwsza.

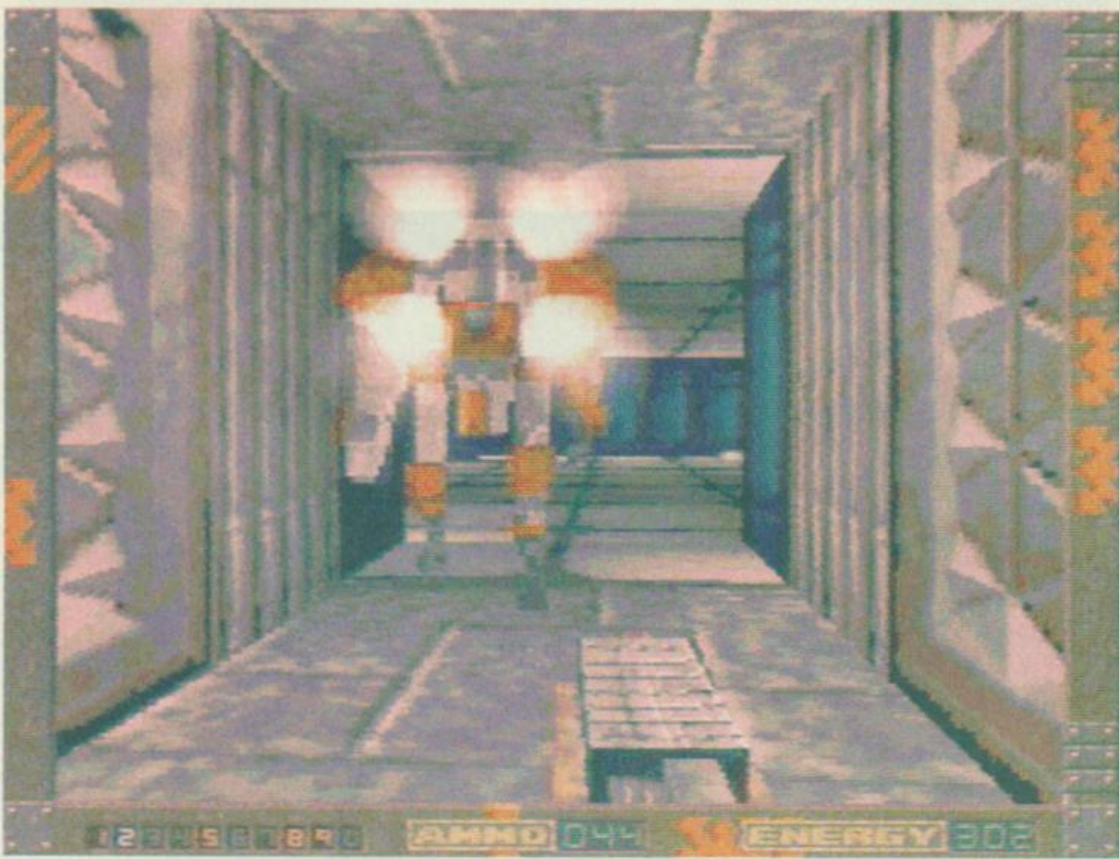
GeneZooltar

Dystrybucja: IPS Computer Group.
Cena: 134,20 zł.



Nuke It

Jak się okazało, dodanie do płytki zawierającej Duke Nukem 3D programu Build było strzałem w dziesiątkę. Niezorientowanym przypomnę, że Build to program, dzięki któremu można projektować własne plansze. I to nie jakiś tam byle shareware, napisany przez Ślepego Stefana z Zawiśla, ale profesjonalny program, którego programiści 3D Realms używali przy tworzeniu oryginalnych etapów do Duke'a.



gry i konfiguracji klawiatury, edytor poziomów o ogromnych możliwościach, ale zupełnie nie do użytku i kilka mniejszych niedo-

Ogromne możliwości Builda zostały błyskawicznie wykorzystane przez maniaków strzelanin trójwymiarowych na całym świecie i w krótkim czasie powstały setki nowych poziomów. Ponad trzysta spośród nich zebrano na płycie kompaktowej. To właśnie Nuke It – wymarzony prezent dla każdego amatora Duke'a. Plansze są bardzo zróżnicowane. Czego tu nie ma! Bunkry niemieckie, dżungle do złudzenia



ków. Po pięciu minutach wczuwania się w rolę zaczyna się totalna rzeźnia i masakra. Grywalność wzrasta proporcjonalnie do liczby graczy – już strzelanina w dwóch daje mnóstwo emocji, ale gra w osiem osób jest przeżyciem zupełnie niepowtarzalnym. Tematów do rozmów po takiej sesji starczy na ładny tydzień.

Słowem, płytka zapewni zabawę na długi czas i jest naprawdę warta uwagi. Jest tylko jedno ale. Większość etapów zawartych na kompakcie była dostępna dużo wcześniej, m.in. w Internecie. Za darmo. A teraz jakiś cwaniak zebrał czyjeś prace (puszczone w świat jako bezpłatne), nagrał je na płytę i każe sobie płacić za to grubą forszę. Oj, nieładnie... Z drugiej strony, nie każdy ma dostęp do Internetu. Cóż, ocenę tego faktu i wyciągnięcie wniosków pozostawiam Wam.

przypominające wietnamskie, bazy kosmiczne, miasta, domki, mieszkania, zatopione fortece, zamki średniowieczne, forty z Dzikiego Zachodu... Czego tylko dusza zapagnie.

Niestety (a może na szczęście?), olbrzymia większość plansz to etapy bez potworów, przygotowane specjalnie do trybu Duke Match – gry kilku graczy w sieci, przez modem lub złącze szeregowe. Dlaczego niestety? Ano dlatego, że rzadko kto ma w domu dwa komputery, a wozic sprzęt do kumpli co kilka dni to nic przyjemnego. A dlaczego na szczęście? To proste. Jak już zawieszysz sprzęt taryfą do znajomego, który podobnie jak Ty lubi Duke'a, szybko odkryjesz, że strzelanie do kolegi jest sto razy przyjemniejsze niż do jakichś głupawych potwor-

godności powodują, że gra traci sporo na atrakcyjności.

Romek Sadowski

Dystrybucja: Mirage Software.
Cena: 89 zł.

Frogger

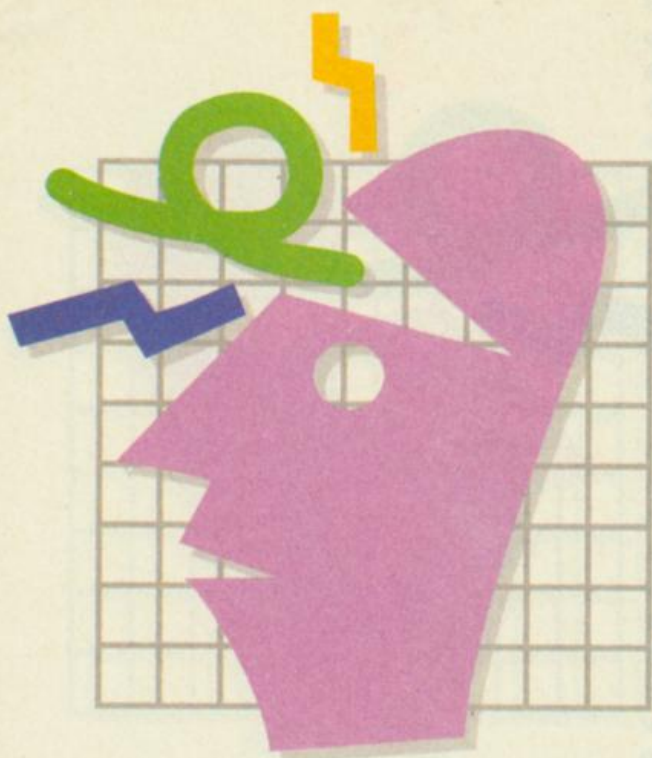
PS Dziękujemy firmie CD Projekt za udostępnienie egzemplarza gry.



NUKE IT
Micro Star 1996
Zręcznościowa
PC CD-ROM

Grafika		90%
Dźwięk		80%
Grywalność		100%
Pomysł		60%
Ogółem		90%

Grounds



Time Commando

naniu. Łamię się pod wpływem podwójnego uderzenia, jakie zafundowała mi z jednej strony firma Mindscape znakomitym Megarace 2 (zrecenzowanym w Gamblerze 09/96), a z drugiej – Adeline Software grą Time Commando.

Nie przepadam za grami, które całą swoją efektywność opierają na prostym tricku, na jakimś predefiniowanym elemencie, który robi dobre wrażenie, ale za to zabija interaktywność gry. Wiecie o czym mówię: o grach w stylu Mad Doga, Wetlands czy Rebel Assault. Ostatnio jednak łamię się w tym przeko-

Początkowo gra może się wydawać nieco trywialna w porównaniu z wcześniejszym dziełem Adeline, niedościgłym Little Big Adventure (znanym też pod nazwą Relentless). To wrażenie jednak mija. Oto Adeline ponownie zrobiło grę, jakiej jeszcze nie było. Tym razem przypomina ona nieco zapomniany przez świat i ludzi gatunek mordobic ulicznych alias chodzonych. Nasz bohater, tytułowy „czasowy komandos” idzie bowiem cały czas w prawo i tłucze przygodnie spotkanych wrogów. Takie ujęcie splota jednak wydzwięk całej sprawy. Otóż po pierwsze: scenarie, w których toczy się gra, są po prostu piękne. To właśnie owe prerenderowane filmiki, jednak wykonane tak wspaniale, że czapki z głów. Gra toczy się w wielu epokach historycznych, począwszy od prehistorii, poprzez starożytność, średniowiecze, przyszłość aż po tajemniczy „beyond the time”. Każda z tych epok przedstawiona jest w sposób zapierający dech w piersiach. Ty-

czy się to nie tylko tła, ale także wyglądu postaci, trójwymiarowych, niezwykle naturalnie się poruszających. Wrogowie są rozmaici, trafiają się zwierzęta albo jeźdźcy, nuda tu w każdym razie nie grozi.

Sam system walki też jest niezwykle ciekawy. W każdej z epok nasz bohater może znaleźć pięć odpowiadających jej rodzajów broni, zarówno krótko-, jak i długodystansowej (przy czym generalnie dystans tym jest większy, im epoka późniejsza). Każdą z tych broni można wykonać trzy akcje zaczepne, dostępny jest też blok. Ponieważ gra jest w pełni trójwymiarowa, zabawa jest dość

interesująca, zwłaszcza podczas walki z większą liczbą przeciwników. Kiedy się gdzieś w Rzymie walczy jednocześnie z czterema gwardzistami, to jest ten feeling z filmów „płaszcz i szpady”! Przy tym wszystkim poza walką dochodzi jeszcze element poszukiwania tajnych miejsc i ukrytych przedmiotów, trochę gimnastyki nad przepaściami i pod zwalami gruzów. W paru momentach można pójść więcej niż jedną drogą. Słowem – nie jest nudno, i rzeczywiście jest to bardzo rozsądny kompromis pomiędzy interaktywnością a graficzną efektywnością.

Time Commando to gra ciekawa, pięknie wykonana i wciągająca. Prawdziwa perelka.

Alex

TIME COMANDO
Adeline Software 1996
Zręcznościowa
PC CD-ROM

Grafika		95%
Dźwięk		80%
Grywalność		75%
Pomysł		75%
Ogółem		90%

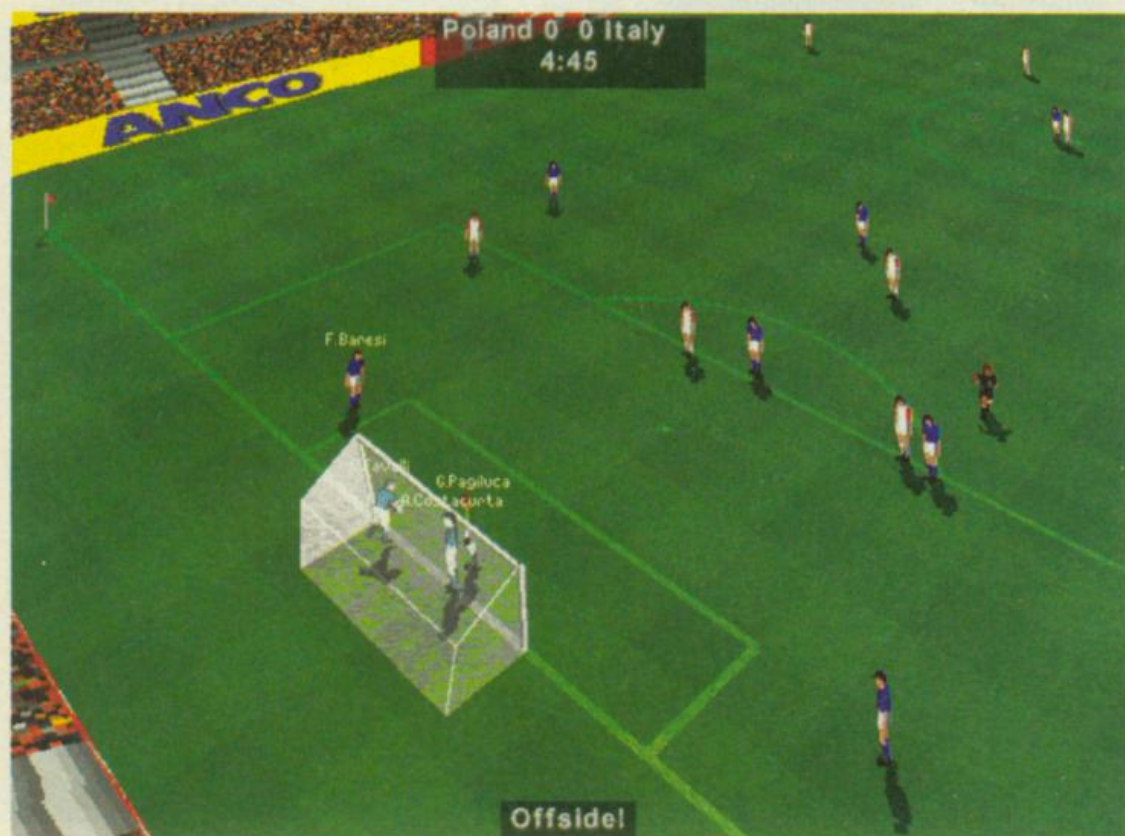


Kick Off '96

Zawodnicy i sędzia wybiegają na murawę stadionu. Wszyscy skoncentrowani, z tym samym grymasem na twarzy prezentują się widowni. Potem już tylko gwizdek arbitra i kick off: podanie inauguracyjne spotkania.

Kilka szybkich zagrań od nogi do nogi. Piłka swobodnie krąży w środkowej strefie boiska. Nagle przyspieszenie tempa gry! Mocne, dalekie podanie na lewą stronę boiska. Dośrodkowanie! Ale bramkarz nie daje się zaskoczyć. Daleki wykop aż pod pole karne drużyny przeciwnej. „Siódemka” przejmując piłkę. Rozpędza się. Schodzi na lewe skrzydło. Podaje piętą do nadbiegającego obrońcy. Potęż-

W czasie konfrontacji pomiędzy dwiema jedenastkami zawodnicy prezentują równie bogaty wachlarz zagrań. Emocje sięgają wtedy zenitu zarówno na trybunach, jak i na murawie (brutale karani kartkami, zawodnicy próbujący sami wymierzać sprawiedliwość, lekarze opatrujący kontuzjowanych). Po



na bomba! Zaskoczony golkiper koniuszkami palców zmienia lot piłki. Korner. Futbolówka uderzona precyzyjnie w prawą górną część szyby kręcąc się wokół własnej osi... Poprzeczka! Piłka trafia pod nogi „Siódemki” i... goooooool!!!

strzeleniu gola – szalona radość w stylu Ravellego (z koszulką na twarzy), ślizgi na kolanach po murawie itd.

Wszystko to można zobaczyć z trzech różnych ujęć kamery: 3D (z obrotową kamerą, à la FIFA czy Actua); z lotu ptaka i w dużym zbliżeniu. Zawodnikami steruje się joystickiem lub klawiaturą; nie można używać kursorów, co trudno zrozumieć. Do strzelania i dokładnego podania służą dwa odmiennie klawisze/przyciski. Piłka nie klei się zawodnikom do nóg, dlatego tylko wytrwali nauczą się skutecznego dryblingu.

W grze odnaleźć można wszystkie potrzebne opcje (Mistrzostwa Europy, statystyka, replay, nagrywanie najlepszych momentów meczu) i pełną swobodę zmieniania wszelkich parametrów. Niemniej jednak Kick Off '96 to nie rewolucja na rynku, raczej pogoń za czołówką – FIFA '96 i Actua Soccer.

Kristoff

Soccer Stars '96

Emocje związane z Euro '96 już za nami, teraz ekscytujemy się zmaganiem polskich drużyn w pucharach. Jeśli się nam na boiskach nie będzie wiodło, warto zasiąść też do komputera i pomartwić się trochę o własnoręcznie prowadzoną drużynę. Pomoże nam w tym na pewno drugi już zestaw gier piłkarskich wydany przez firmę Empire – Soccer Stars '96. Z tym '96 to pewna przesada, bowiem gry wchodzące w skład zestawu nie są aż tak świeże, ale warto na nie rzucić okiem.

Pierwsza pozycja to **Premier Manager 3**, klasyka wśród gier menedżerskich. Pozwala na prowadzenie wybranego klubu angielskiego, dostępne są oczywiście wszelkie istniejące puchary. Oprawa graficzna jest nie najlepsza. Zbyt wiele ikonki na ekranie, bardzo jaskrawe kolory i mało czytelne tabele. Poza obowiązkami trenerskimi przyjdzie nam się jeszcze zajmować m.in. rozbudową stadionu i reklamami. W sumie jeden z lepszych „menedżerów”, gdyby tylko grafika była lepsza...

Drugą grą taktyczną w zestawie jest **On The Ball – League Edition**. Sądzę, iż jest to najlepsza gra z całego zestawu. Udostępnia ona wszystkie funkcje menedżerskie, oprócz tego musimy zajmować się finansami klubu (również wybranego z ligi angielskiej). Mimo iż opcji nie jest wcale mniej niż w PM3, są one rozłożone bardzo czytelnie i bez problemu znajduje się te potrzebne. Co ciekawe, silny nacisk położony jest na stosunki międzyludzkie (do dziś jest to rzadkością). Grafika na bardzo wysokim poziomie, wszędzie pełno ciekawych i ładnie narysowanych obrazków. Gra na piątkę.

Dwie pozostałe gry to zręcznościówki. Pierwsza z nich – **Kick Off 3** – nie zyskała wielu zwolenników. Powodem jest po prostu jej niska grywalność. Pomimo naprawdę ładnego wykonania nie

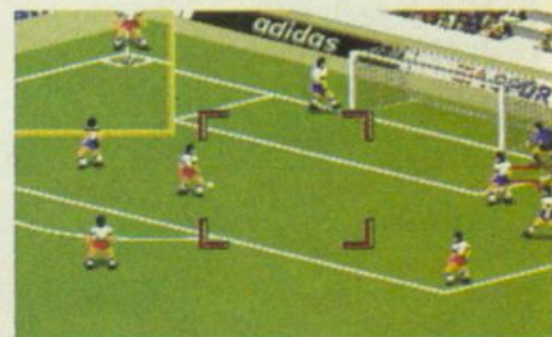
jest to gra, w którą można grać tygodniami. Gole wpadają bardzo często, akcje nie wyglądają ładnie. Naprawdę, trudno mi powiedzieć dlaczego, ale tej gry zwyczajnie nie lubię. Do tego dochodzi fakt, iż nie działa ona z Amigą 1200.

I na koniec jeszcze jedna gra zręcznościowa – **FIFA Soccer**, bardzo dobrze znana miłośnikom komputerowego footballu. Izometryczna grafika i bardzo ładna animacja postaci przeciwstawione są (przynajmniej na Amidze) marnemu scrollingowi. Bramki wpadają dość często, akcje i strzały wydają się efektownie. Jedną z niewielu, obok np. Sensible Soccer, symulacji piłki nożnej, która weszła do klasyki gier komputerowych.

Szybkie podsumowanie – jeżeli ktoś nie stawia tylko na świeżość, powinien kupić ten zestaw. Pozostali niech się namyślą, ale sądzę, że przedstawione gry mogą zainteresować wielu.

Yuyo

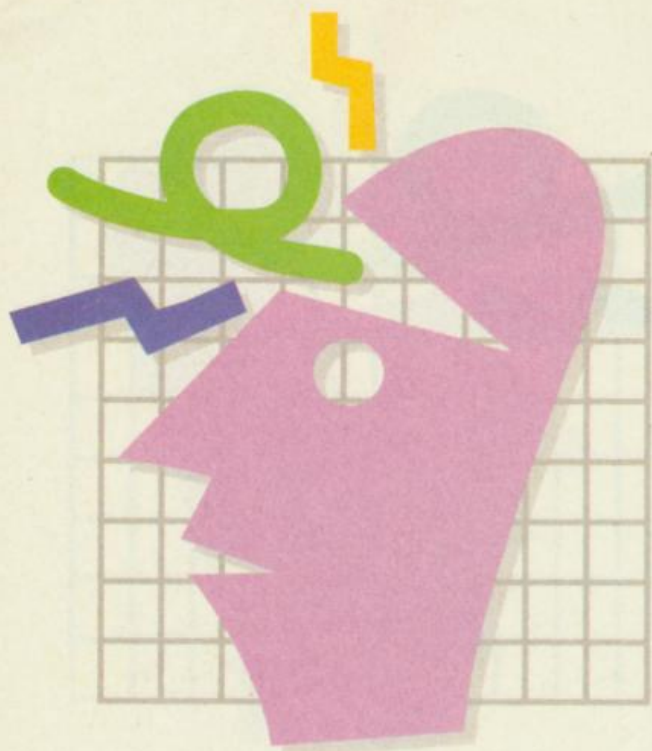
Dystrybucja: MarkSoft
Soccer Stars '96
Empire 1996
Sportowa
Amiga, PC, PC CD



KICK OFF '96

Anco 1996
Sportowa
PC CD-ROM

Grafika		80%
Dźwięk		70%
Grywalność		75%
Pomysł		65%
Ogółem		75%



NHL Power Play '96

Dominacja EA Sports na polu gier hokejowych (jak i innych sportowych) jest niezachwiana. Seria NHL Hockey rządzi, a inni producenci niemal boją się wchodzić na ten teren. Słusznie zresztą, wspomnijmy tu choćby dwie ciężkie pomyłki, jakimi były Alex Dampier Hockey czy Brett Hull Hockey. Jednak po projekcie wydawanym przez Virgin, największego rywala EA, można się było spodziewać dużo. I rzeczywiście – panowie z Radical Entertainment zaszli dalej niż inni. Ale nie doszli.

Mówiąc w jednym zdaniu, NHL Power Play '96 to gra bardzo zbliżona do NHL Hockey '95 w wersji CD. Widok z góry

jest ludzko podobny, system sterowania i koncepcja gry – też. Niestety, nie ma elementów humorystycznych, z których gry NHL słyną, żadnych „Fan'o'meters” czy innych chłopczyków z planszami „Hi mom, send \$”. Pojawiły się za to bardziej rozbudowane możliwości trenerskie, m.in. wybór jednej z trzech taktyk gry na każdy element meczu. Mamy też więcej klawiszy sterowania krążkiem – cztery zamiast dwóch. Na szczęście ich obsługa jest w miarę intuicyjna.

Podstawowa zmiana w grze, zmiana która przesądza o tym że jest to ważny produkt, to zmniejszenie stopnia trudności. NHL Hockey był niestety zbyt trudny, spędziłem nad nim setki godzin i podtrzymuję tę opinię. W NHL Power Play łatwiej jest zdobyć gola, bynajmniej nie bardzo łatwo, ale bardziej realistycznie. Słaby bramkarz broni w sytuacjach sam na sam w około 70% przypadków, a nie w 99% jak w NHL Hockey. Ten fakt znacznie podnosi grywalność programu i sprawia, że NHL Power Play jest nie lada gratką, zwłaszcza dla sfrustrowanych miłośników wielokrotnie już tu wspomnianego produktu EA.



Tym bardziej więc szkoda, że gra wygląda jak produkt sprzed ponad półtora roku, jak wspomniany NHL '95 CD. Oczywiście najważniejsza jest grywalność, ale pod względem wyglądu Power Play nie może się równać z NHL '96. Ba, ryzykowałbym nawet stwierdzenie, że jest słabszy od Alex Dampier Hockey! Dziwne to w przypadku Virginu, który zwykle dba, by w jego produktach detale były dopracowane. Mimo tego jednak i tak trzeba na NHL Power Play zwrócić uwagę – jakość symulacji hoke-

Z

Z pozoru jest to kolejna „taktyczna gra wojenna z elementami strategii rozgrywana w czasie rzeczywistym”, jak to ktoś zgrabnie zdefiniował produkcję pokrewne Dune 2, Warcraftom, Command&Conquer czy grze Polanie. Ale tylko z pozoru...

W tamtych grach na ogół świetnie sprawdzała się strategia „cichego zabójcy”, polegająca na spokojnym budowaniu potęgi gospodarczej za zasłoną stopniowo wzmacnianych sił zbrojnych, a kończąca się nieodmiennie potężną ofensywą, w krótkim czasie zmiatającą przeciwnika z pola bitwy.



Tu – nic z tego! Element gospodarczy (czy też strategiczny) ogranicza się do zdobywania sprzętu i fabryk uzbrojenia, przy czym szybkość podboju jest elementem decydującym – liczba kontrolowanych sektorów wpływa na wydajność fabryk. Dowodząc oddziałami robotów, musimy zawojować w nieustannym blitzkriegu jak największy obszar, bo inaczej zrobi to przeciwnik.

ja jest w tej grze bowiem nie najgorsza.



Do dyspozycji stoją oddziały piechoty, jeepy, czołgi lekkie, średnie i ciężkie, działa, wyrzutnie rakiet i inny sprzęt. Po wytłuczeniu załogi można przejąć pojazd przeciwnika.

O tym, że szybkość ma w tej grze największe znaczenie, niech zaświadczy fakt, iż mając powolną mysz i 8 MB pamięci (co nie pozwala na grę w wysokiej rozdzielczości, zawężając czterokrotnie pole działania) można mieć spore problemy z ukończeniem pierwszej misji! Projektanci z Bitmap Brothers wymagają od gracza niezwyklej agresywności połączonej ze zręcznością – kilkadziesiąt sekund dekoncentracji kończy się zwykle utratą inicjatywy i sromotną klęską.



Z

Virgin
Interactive Ent. 1996
Strategiczna
PC CD-ROM

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

NHL POWER PLAY '96

Radical Ent./Virgin 1996
Sportowa
PC CD-ROM

Grafika	55%
Dźwięk	70%
Grywalność	85%
Pomysł	30%
Ogółem	70%

Olbrzymią zaletą Z jest klimat; zwłaszcza Commander Zed, dowódca Twojej armii, to postać iście filmowa: żujący cygaro prawdziwy twardziel (stal plus

nie do przejścia, ale zawsze jest gdzieś szczelina, przez którą przy odrobinie szczęścia można pchnąć swe siły ku zwycięstwu. Szczęście jest tu niestety koniecz-

ne – rozgrywka może rozwinąć się w zupełnie nieoczekiwanym kierunku.

Grafika jest na poziomie, ale tylko w SVGA – w niskiej rozdzielczości nie robi wrażenia. Za to sekwencje animowane to po prostu sam miód, walnie przyczyniają się do podtrzymania nastroju. Dźwięk – jak wyżej. Po prostu kawał solidnej roboty.

Podsumowując – doskonała rozrywka dla tych, którzy lubią wysoki poziom adrenaliny. Zimnym sztabowcom zdecydowanie odradzam.

Wojciech Setlak

PS. Ww. sztabowcom szczególnie odradzam tryb Multiplayer – poziom adrenaliny należy pomnożyć przez dwa.

System uzbrojenia jest dość różnorodny, lecz autorzy gry nie wykazali się szczególną inwencją. Kolejne rodzaje broni, ukryte pod latającymi symbolami, zdobywa się poprzez zestrzeliwanie wrogów. Poza tym dostać można dodatkową porcję energii lub chwilową nietykalność.

Dźwięk również nie wnosi nic nowego. Sample są raczej standardowe i przypominają odgłosy z innych, podobnych gier. Muzyki w czasie gry nie ma, ciszę wypełniają jedynie dźwięki wystrzałów i eksplozji.



węgliki spiekane) w kapeluszu, ciemnych okularach i z potężną rurą w garści. Reszta armii to roboty chyba jeszcze bardziej przypominające żywych żołnierzy – rozrzucająca puszkę po piwie (a raczej paliwie raketowym), cyniczna banda zabijaków.

Za główną wadę gry trzeba uznać... jej główną zaletę – szybkość. Niektóre misje wydają się

XP8 jest przypomnieniem starych, dobrych czasów. Znów lecimy niewielką rakieta, strzelając w hordy przeciwników. Grafika XP8 raczej się nie wyróżnia – mimo że użyto wielu bardzo dobrze wyrenderowanych obiektów, poziom zaniżają niezbyt ładne tła. Przeciwnicy – czyli wspomniane obiekty – występują w dużej ilości i są dobrze animowani. Fatalnie zrobiono wybuchy – szare, nieefektywne i w ogóle nijakie.



Ostatni element, czyli grywalność – jest wysoka. Mimo że nic odkrywczego w tej grze się nie znajdzie, XP8 dostarcza całkiem solidnej porcji emocji. Warto od czasu do czasu oderwać się od gier „myślowych” i zrelaksować przy bardziej prymitywnej produkcji.

Yuyo

XP8	
Weathermine Soft. 1996	
Zręcznościowa	
Amiga AGA	
Grafika	70%
Dźwięk	65%
Grywalność	75%
Pomysł	50%
Ogółem	70%

XP8

Od czasów gry Banshee nie było dobrej strzelaninki z pionowym scrollingiem. Ongiś gry tego typu produkowane były taśmowo i do znudzenia. Obecnie, wraz z zastojem w produkcji programów amigowych, zaczęło brakować gier z małym stateczkiem i setkami nieprzyjaciół.



NEWS

i targanym wewnętrznymi konfliktami. Grafika w wysokiej rozdzielczości, setki zagadek do rozwiązania, dziesiątki lokacji do zbadania. Żeby przejąć tron i odzyskać dobra prawie Ci się należące, będziesz musiał pokonać liczne przeciwności i na koniec stanąć do ostatecznej walki ze swoim największym wrogiem.

Termin: jesień 96
Producent: Psygnosis
Dystrybutor: CD Projekt
Platforma: PC CD-ROM
 (frogger)

Betrayal at Antara



Po stłumieniu rebelii przeciwko magom pewien władca założył królestwo Antara. Otoczył się czarnoksiężnikami, którzy przeżyli pogrom. Po kilkunastu latach korupcja oraz przestępczość (powinno być chamstwo i drobno-mieszczarstwo, hehe) rzuciły cień na młode państwo. W tym oto świecie grupa śmiazków zostaje wmieszana w sieć intryg. W skrócie: trójwymiarowy role-play z bardzo ładną grafiką, walkami z elementami strategii oraz rozległymi obszarami do zbadania. Zapowiada się całkiem niezłe.

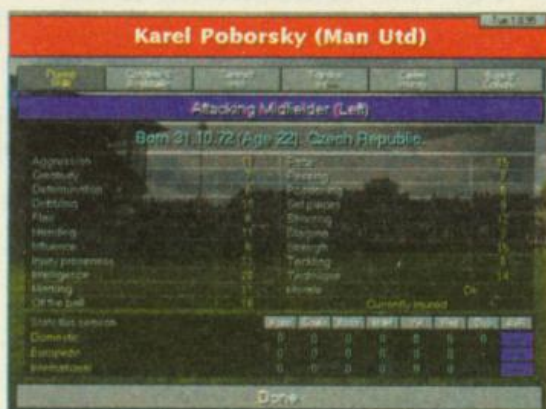
Termin: jesień 96
Producent: Sierra
Dystrybutor: IPS
Platforma: PC CD-ROM
 (frogger)

Blueice



Przygodówka osadzona w surrealistycznej scenerii. Dziecko, mające w przyszłości zostać królem, dostaje w spadku magiczny przedmiot – Lodowe Serce. Akcja rozgrywa się w świecie lcia, skutym wiecznym lodem

Championship Manager 2 Patch



Nareszcie Domark zareagował na masowe prośby miłośników Championship Managera 2 i wydał dodatek CM2PATCH dla posiadaczy tego bestselleru. Co nowego? Konsekwencje słynnej „sprawy Bosmana” wprowadzone „w życie gry”. Składy drużyn obowiązujące w dniu wydania dodatku. Wyeliminowano większe i mniejsze błędy i wprowadzono udogodnienia zawarte w grach z serii CM2 – Other Leagues. Wartość tego programiku można porównać do świeżo dodanej rodzynki, bez której ciasto wcześniej nie miało tak bajecznego smaku. Przy okazji: po 12 miesiącach zapowiedzi CM2 zostanie wydany na Amigę.

Termin: już jest
Producent: Domark
Platforma: PC
 (kristoff)

Commanche 3

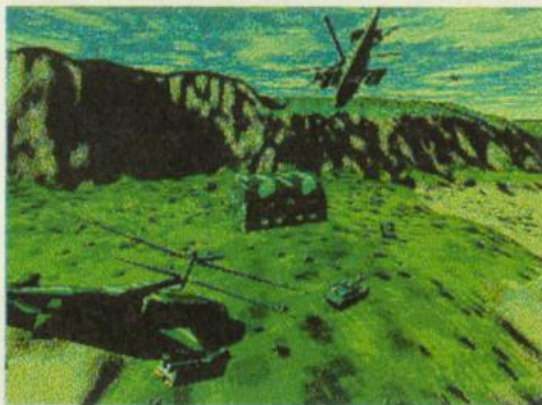
Swojego czasu pierwsza część Commanche'a wstrząsnęła światem. Wszystkie gazety zachwycały się jego grafiką i animacjami – bo i rzeczywiście było czym się zachwycać. Firma Novalogic poszła za ciosem i wydała drugą

ŚWIEŻE MIĘSKO

Larry 7



część Commanche'a, a w niedalekich planach ma trzecią. Poprawione algorytmy tworzenia przestrzeni trójwymiarowej, nowe misje, nowi przeciwnicy, nowe budowle i stary dobry Commanche. Wszyscy miłośnicy tej gry (do których zresztą się zaliczam) powinni czekać z niecierpliwością.



Termin: jesień 96
Producent: Novalogic
Platforma: PC CD-ROM
 (frogger)

Imperium Galactica



Gra określana przez producentów jako połączenie „SimCity” oraz „Command & Conquer”. Jak sama nazwa wskazuje, w grze chodzi o podbój kosmosu. Startujesz jako podrzędny dowódca, Twoim celem zaś jest, poprzez dobre gospodarowanie oraz walkę, dochrapanie się statusu generała piątego stopnia(?). Musisz wynajdywać i udoskonalać technologię, zdobywać i kolonizować nowe planety (część w stylu SimCity). Gdy dojdzie do zbrojnych starć, sterowanie jest podobne do tego z C&C. Możliwość grania w kilka osób.

Termin: jesień 96
Producent: GT Interactive
Platforma: PC CD-ROM
 (frogger)

Ta seria chyba nigdy się nie skończy. Nie chodzi o to, że jej jakoś specjalnie nie lubię, ale po prostu uważam, że co za dużo, to niezdrowo. Bez specjalnego entuzjazmu ogłaszam więc wszem i wobec co następuje. Prace nad Larrym 7 są w toku, pisanie scenariusza zajmuje się Al Lowe. Grafika w dalszym ciągu pozostaje cartoonowa, choć jej jakość jest zdecydowanie lepsza niż w częściach poprzednich (wysoka rozdzielczość). Sterowanie gry będzie rozwiązane tak jak dotychczas, klimat zapewne też się nie zmieni.

Termin: jesień 96
Producent: Sierra
Dystrybutor: IPS
Platforma: PC CD-ROM
 (frogger)

Lords of the Realm II



Nagrodzona gra Lords of the Realm (Critic Choice pisma PC Gamer i Golden Triad Award pisma Strategy Plus) doczekała się następcy. Koncepcja pozostała ta sama: dbając o lud, budując zamki, dowodząc wojskiem dążysz do zdobycia kontroli nad wszystkimi prowincjami Anglii. Ubrano ją tylko w nowe szaty (SVGA, animacje, muzyka). Możliwość zawierania paktów, umów handlowych, zdrady, obrzucania

(SOFTWARE)

słownym błotem... Lepszy system rozgrywania bitew i zdobywania twierdz. Żaden fan strategii nie przejdzie obok tej gry obojętnie.

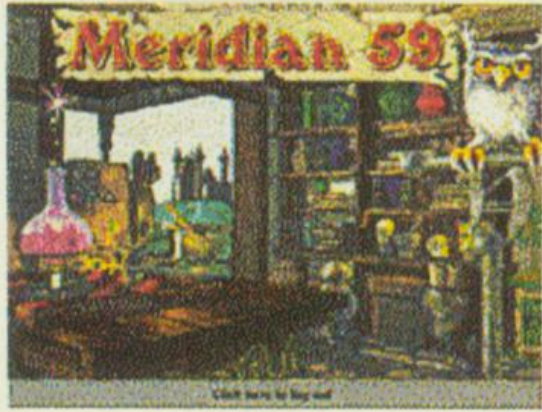
Termin: zima 96

Producent: Impressions

Platforma: PC

(kristoff)

Meridian 59



Jest to ni mniej ni więcej, tylko graficzny MUD (niezorientowanych w temacie odsyłam do Gamblera 6/96). Grafika jest taka sobie, jak można się zresztą było spodziewać (przepustowość złącza jest jeszcze dosyć niska), ale i tak stanowi milowy krok naprzód. Widok z góry, podobnie jak w serii Magic Candle. Podstawową zaletą Meridian 59 (tak jak i wszystkich MUD-ów) jest możliwość rozmowy i współdziałania (lub współzawodnictwa) z innymi graczami z całego świata. Jest tylko jedno ale: firma produkująca M 59 przebąkuje coś o opłatach za korzystanie z gry. Oj, nieładnie!

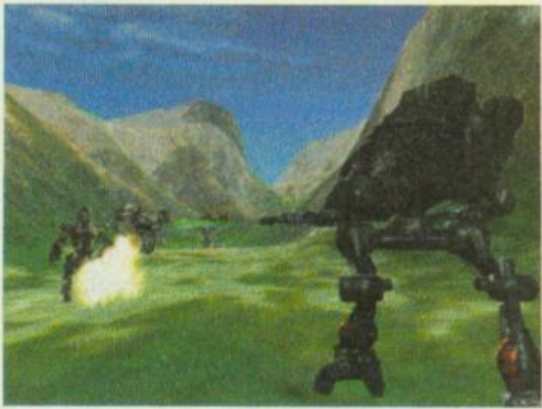
Termin: zima 96

Producent: 3DO Company

Platforma: PC CD-ROM

(frogger)

MechWarrior 2 - Mercenaries



Kolejny dodatek do słynnego MechWarriora. Tym razem nie pracujemy dla jakiegoś określo-

nego klanu, lecz walczymy dla tego, który nam najwięcej zapłaci (jak sama nazwa wskazuje). Grafika, tradycyjnie w SVGA, wygląda zabójczo. Nowe Mechy najprawdopodobniej będą się pojawiały w miarę postępów w grze. Początkowe misje powinny więc być odpowiednio łatwiejsze. Dostępna będzie opcja gry w sieci.

Termin: jesień 96

Producent: Activision

Platforma: PC CD-ROM

(di Griz)

Megapak 6



Po raz kolejny Megamedia powoduje opad szczęki u wszystkich graczy. Na rynek wchodzi właśnie kolejna, szósta z rzędu składanka gier, co najmniej tak dobra jak poprzednia, a może nawet i lepsza. Oceńcie zresztą sami. Na dziesięciu płytach znajdują się następujące gry: Riddle of Master Lu, Steel Panthers, Allied General, Action Soccer, Druid, Legend of Kyandia 3, Al Unser Jr., Pinball 3D VRC, Manic Kart oraz Deathgate. Podobnie jak w poprzednich megapakach – dla każdego coś milego. Tak trzymać.

Termin: jesień 96

Producent: Megamedia Corp.

Platforma: PC CD-ROM

(frogger)

Turniej ortograficzny

Jest to propozycja firmy Seven Stars. Tytułowy turniej ortograficzny zrobiony jest w sympatycznej oprawie graficznej, z podkładem głosowym. Trzy poziomy trudności plus jeden mistrzowski, dla dorosłych. Ponad 5000 słów, możliwość grania w kilka osób systemem pucharo-

wym lub „każdy z każdym”. Myślę, że oprócz oczywistych wartości edukacyjnych gra może dostarczyć masę dobrej zabawy (hmm, turniej z kumplami po paru piwkach... to mogłoby być niezłe).



Termin: jesień 96

Producent: Seven Stars

Dystrybutor: CD Projekt

Platforma: PC CD-ROM

(frogger)

Pandora Directive

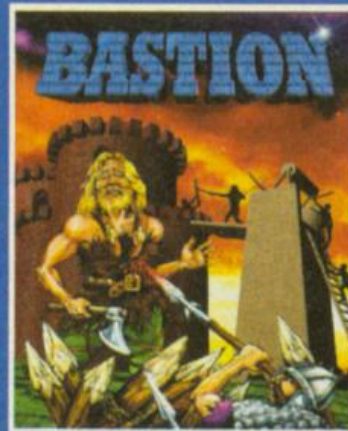
Na ten tytuł wszyscy miłośnicy przygodówek czekali z niecierpliwością. Druga część słynnej gry Under a Killing Moon stała się legendą, zanim jeszcze weszła na

NEWS

rynek. Znowu dzielny prywatny detektyw Tex Murphy wyrusza do boju. Jest rok 2043.



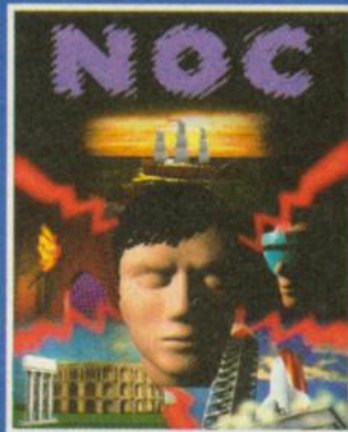
Zaczynają krążyć pogłoski o rozbiciu UFO koło miasta Roswell. Wojsko zamyka wszelkie drogi dojazdowe do rzeczonego mia-



BASTION

sugerowana cena: 49,90

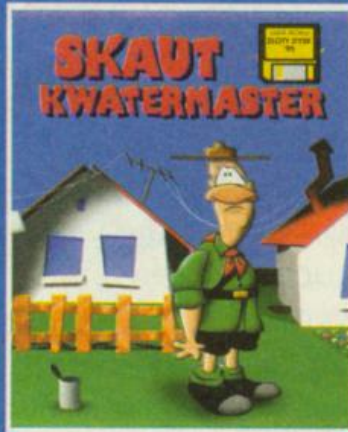
Gra strategiczna w klimacie FANTASY!
Wiele scenariuszy + możliwość definiowania własnych!
Wysoka rozdzielczość!
6 dyskietek lub 1 CD!
Na CD dodatkowo:
KARZEŁ, demo AD2044 i SKAUT, interaktywny katalog!



NOC

sugerowana cena: 49,90

RENDEROWANA przygodówka!
Wiele przygód w PIĘCIU RÓŻNYCH EPOKACH!
DWIE wersje scenariusza!
7 dyskietek lub 1 CD!
Wystarczy procesor 386!



SKAUT

sugerowana cena: 43,90

Gra przygodowa dla wszystkich z poczuciem humoru!
"... ZŁOTY DYSK ..." Gra roku 1995
(Świat Gier Komputerowych)
"... HIGHLY RECOMMENDED ..." (Top Secret)

Gry dostępne we wszystkich dobrych sklepach komputerowych oraz w sprzedaży wysyłkowej. Nie zapomnij podać rodzaju komputera i nośnika (dyski lub CD).

L.K. AVALON
skr. poczt. 66
35-959 Rzeszów 2

NEWS



sta i najwyraźniej coś ukrywa. W to wszystko, jak zwykle prawie przypadkiem, wplątuje się Tex (znowu dobrze płatne zadanie). Oprawą gra z pewnością dorównuje poprzedniej części, a scenariusz – cóż, sami ocenicie.

Termin: już jest
Producent: Access
Platforma: PC CD-ROM
 (frogger)

Screamer 2



Screamer powróci już niedługo na półki z nowościami. Powróci bogatszy o dwójkę w tytule, nowe samochody, nowe tory i o kilka istotnych zmian w koncepcji gry, dzięki którym na tę dwójkę zasłużył. Wyścigi będą tym razem rozgrywane w scenariach mniej zurbanizowanych. Świeżo zamontowany retrowizor (lusterko) pozwoli Ci obserwować, jak samochód przeciwnika kręci salta w powietrzu po niefortunnej kolizji z Twoim zderzakiem. Wszystkie możliwe checkpointy trzeba będzie nadal zaliczać przy odlotowej grafice i muzyce.

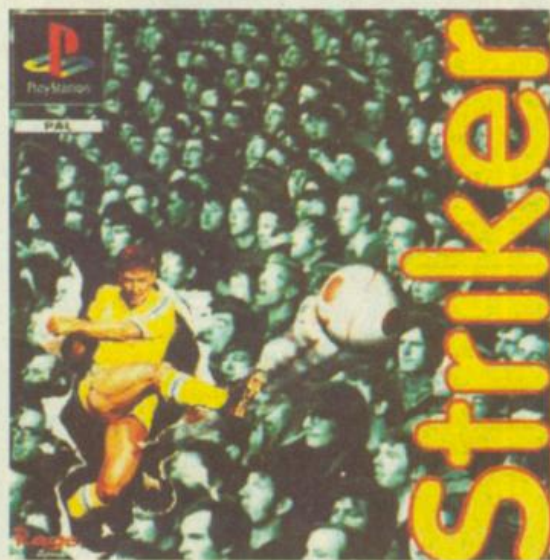
Termin: jesień 96
Producent: Virgin
Dystrybutor: IPS
Platforma: PC CD-ROM
 (Kristoff)

Sentient

Stacja kosmiczna na Słońcu (kto to wymyślił?!), pada ofiarą tajemniczej plagi atakującej jej mieszkańców i powodującej dziwne zachowania. Zaczynają dziać się paskudne rzeczy – morderstwa, tajemnicze zniknięcia. Spotkasz w trakcie gry ponad 60 unikalnych postaci, mających własne nastroje, typy zachowań i historię. Ładna grafika w wysokiej rozdzielczości, elementy 3D, sporo różnych wątków składających się na całość akcji.

Termin: zima 96
Producent: Psygnosis
Dystrybutor: CD Projekt
Platforma: PC CD-ROM, PlayStation
 (frogger)

Striker '96



Rok 1996 był dobrym rokiem dla kibiców futbolu, tym bardziej że ustanowił nowe standardy dla piłkarskich gier: grafika 3D, nastrojowy dźwięk (napalony komentator) i swoboda decyzji (wybór koloru murawy). Striker '96 odpowiada wszystkim tym wymaganiom, na dodatek został doprawiony szczyptą oryginalności: można rozgrywać piłkarskie turnieje halowe w okresie zimowym.

Termin: zima 96
Producent: Rage/Aclaim

Dystrybutor: CD Projekt
Platforma: Sega Saturn, PC CD-ROM

(kristoff)

Tenka



Mroczne gmachy korporacji World Government górują ponad ciasnymi ulicami Nowego Jorku. Jak ogień rozprzestrzeniają się pogłoski o eksperymentach genetycznych toczących się za szczelnymi murami. Jako Tenka, milicjant z ruchu oporu, musisz zlikwidować żołnierzy z World Government, dostać się do tajnych baz i zbadać kryjące się w nich sekrety. Tenka jest grą przygodową, w której oprócz mózgu będziesz miał też okazję rozruszać palce – mnóstwo nieprzyjaciół tylko czeka, by wpakować Ci kulkę w łeb. Szeroki wybór uzbrojenia – od broni automatycznej i laserów aż po wyrzutnie rakiet samonaprowadzających. 5 misji, z których każda ma swój unikalny klimat i styl graficzny.

Termin: początek 1997
Producent: Psygnosis
Dystrybutor: CD Projekt
Platforma: PC CD-ROM
 (frogger)

Ultima Online – Shattered Legacy

Mamy sensację. Dla fanów RPG, a w szczególności dla wielbicieli gier Originu, będzie to z pewnością najważniejsza wiadomość dekady. Już niedługo wyjdzie Ultima, umożliwiająca grę setkom użytkowników na raz poprzez Internet. Doniosłości tego zdarzenia nie muszą chyba nikomu wyjaśniać. Grafika podobna do tej z „Pagan”, tyle że w wysokiej rozdzielczości i w

trybie hi-color. Terytorium blisko 100 razy większe od znanego graczom z Ultimy 6 – ponad trzy ogromne kontynenty do zwiedzania. Według zapewnień producentów już modem 14,4 wystarczy, by móc się bawić. A naprawdę jest czym się podniecać – interakcją z innymi „żywymi” postaciami, łączeniem się w grupy, rywalizacją. Możliwości są wręcz nieograniczone. Po prostu bomba!



Producent: Origin
Platforma: PC CD-ROM
 (frogger)

Warhammer 40 000 – Dark Crusaders

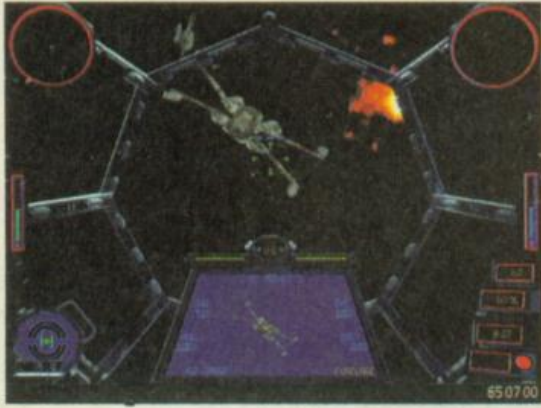


Alleluja! Gry dziejące się w warhammerowskim świecie zaczęły pojawiać się jak grzyby po deszczu. Po wspaniałym Shadow of the Horned Rat czas teraz na „czterdziestkę”. Dowodzisz oddziałem Dark Angels podczas misji w odległej galaktyce Satis Prime. Obsługą i wyglądem gra przypomina Space Hulka, lecz tym razem oprócz Genokradów Twoim przeciwnikiem są też siły Chaosu (Yesss!!!). Celem misji jest nawiązanie utraczonego kontaktu z osadnikami zamieszkującymi galaktykę Satis Prime. Przed Tobą setki kilometrów korytarzy i bezlitośni wrogowie...

Termin: jesień 96
Producent: Mindscape
Dystrybutor: DMG
Platforma: PC CD-ROM
 (frogger)

X-Wing vs TIE Fighter

AD 2044



Lucas Arts zapowiada grę, na którą czekają wszyscy miłośnicy starego dobrego X-Winga i nowego dobrego TIE Fightera. X-Wing vs TIE Fighter da w końcu możliwość postrzelania nie tylko do komputera, ale także do kolegi. Będzie można latać po stronie Rebelii albo Imperium. Ze względu na lepszą jakość statków rebeliantów imperialni muszą nadrabiać liczbą. Do wyboru misje „versus” i „cooperative”. Grafika wygląda naprawdę świetnie. Statki w pełni teksturowane, są bardziej realistyczne niż w filmie. Będzie sporo naprawdę dobrego latania.

Termin: jesień 96

Producent: LucasArts

Platforma: PC CD-ROM

(di Griz)

Nareszcie ukazała się polska gra przygodowa na światowym poziomie. AD 2044 firmy Avalon śmiało może konkurować z zachodnimi tytułami pod względem rozmachu oraz jakości wykonania. W scenariuszu widać inspirację filmem „Seksmisja”. Grafika w wysokiej rozdzielczości, w hi-colorze, ze znakomitymi renderingami i animacjami, przywodzi na myśl słynną grę The Seventh Guest. Dobra muzyka, wszystkie dialogi z podkładem głosowym. Gra działa tylko pod Windows 95. W sumie kawał naprawdę świetnej roboty.

Termin: wrzesień 96

Producent: LK Avalon

Dystrybutor: LK Avalon

Platforma: PC CD-ROM

(frogger)

ARWAL

Hurtownia komputerowa
Opole 45-776 ul. Wyszomirskiego 1
tel. / fax 077-746443

Wybrane pozycje sprzętowe

Mikrofon pojemnościowy CPT -2GX	15
QS-217 Command Pad -4 Fire, 2 AutoFire, Pod	35
QS-201 Super Warrior -4 Fire, Pokrętko ciągu w symulacjach lotu	49
CD ROM Samsung 6*speed	280
Box CD/1	2

Fun & Games 13-21

Grafika, Video, Gry
Muzyka, Edukacja

tylko 17 zł
600 MB

Sex & Games 12-21

Gry i zdjęcia, Filmy
Animacje erotyczne
/średnio, 4 filmy, 1200 obrazków/

tylko 17 zł
600 MB

Klasyki Electronic Arts CD PC

Fifa Soccer Classic
Syndicate Classic
Theme Park Classic
Strike Commander Classic
Little Big Adventure Classic

75%

Wyprzedaż CD PC

Dragon Lore 30
Jungle Strike 35
System Shock 30
Blue Force 20

Gry Shareware CD PC

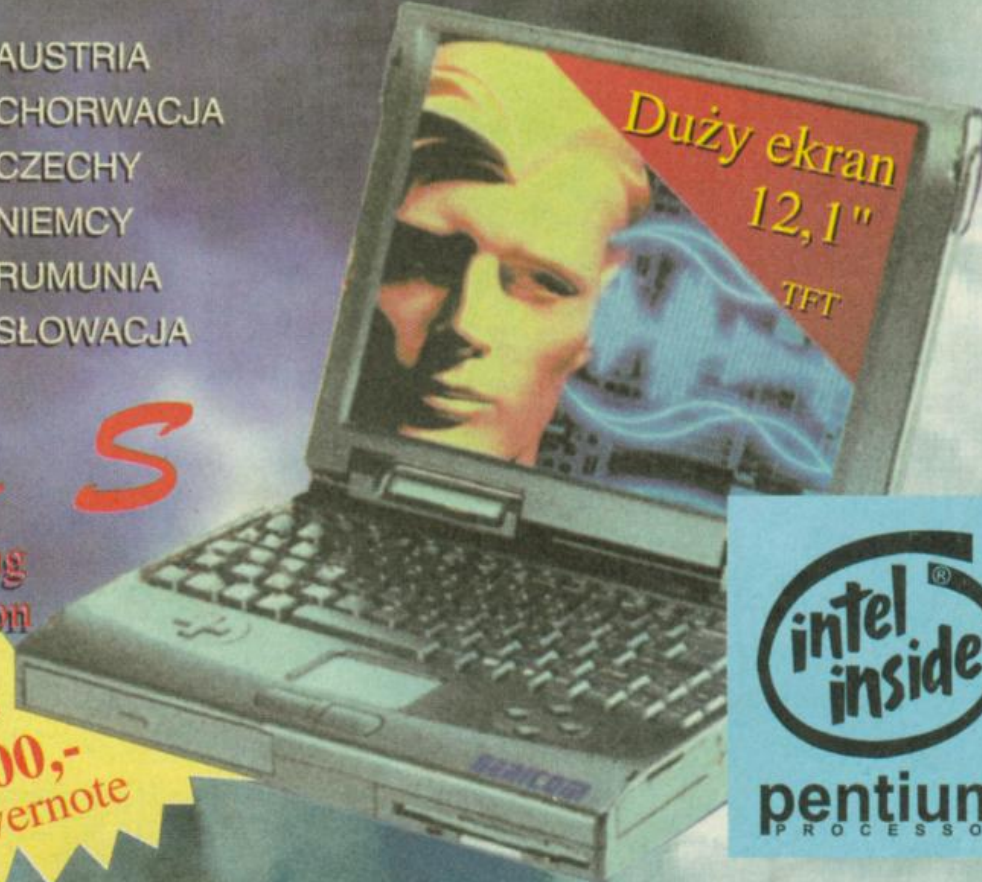
Doom Evolution 1.2	35	Magazin Gry 1-4	26
Flight Simulator Collections	17	Plankowe i Karty	30
Game Galore	17	Power Joystick Games	26
Games Factory 1-3	17	Use of the Trident	30
Heretic	30	Sportowe	26
		20. Symulatory	26
		25. The Hexen	30
		20. Top Gry 1-7	26
		30. Ultimate Doom Companion	30
		25. Windows 95 - Games	26

Gry AMIGA CD

Allen Breed 3D	100	Lamborghini	26	Defender of the Crown II	40
Bump and Burn	16	Sensible Soccer International	26	Fly Handler	16
Chaos Engine	16	Super Street Fighter 2 Turbo	150	Humans 1&2	60
ClockWiser	48	Theme Park	48	Patrol of Fury	48

S plus S
POLAND
S plus S
Marketing, Engineering
& Computer Production

Już od
4900,-
Powernote



WARSZAWA UL. MADALIŃSKIEGO 10/16
TEL./FAX: 49-70-54, 49-23-96, 49-23-37, 49-26-47

Prowadzimy sprzedaż hurtową podzespołów, zapraszamy firmy do współpracy

Monitor 14" LR, MPRII,	609 PLN	MB Pentium PCI Triton 2 HX	348 PLN
Monitor 15" LR/NI, 1280x1025	890 PLN	MB Pentium ASUS P55TVP4	445 PLN
Monitor 17" LR/NI, MPRII	1660 PLN	SVGA S3 PCI 64V+ 1MB/2MB	97/155 PLN
SIMM PS2 4MB/8MB	52/122 PLN	SVGA S3 VIRGE 2MB EDO	230 PLN
HDD 850MB/1.27GB	364/473 PLN	SVGA S3 968 4MB VRAM	880 PLN
HDD 1.6GB/2.1GB	555/695 PLN	SVGA Trident 9440 PCI 1MB	87 PLN
CD ROM 6x/8x	207/250 PLN	Adaptec AHA 2940 SCSI PCI	498 PLN
FDD 1.44MB Mitsumi	56 PLN	Klawiatura Win95 Mitsumi	31 PLN

Power Plus Serie Wszystkie komputery z CPU Pentium 14" Monitor Samtron LR MPRII, 0.28 1.44 MB FDD Mitsumi, Keyboard W95

Ceny hurtowe bez VAT, 1 USD = 2.75 PLN

Przykładowe konfiguracje standardowych modeli komputerów GERICOM

	CPU	Mainboard	Obudowa	Pamięć	HDD	VGA	PLN
P100	100 MHZ	FIC/VIA lub Triton	Minitower 200 W	8MB RAM	850 MB	S3 Trio 65	2.229,-
P120	120 MHZ	FIC 2003 lub Soyo	Minitower 200 W	16MB RAM	1.2 GB	S3 Trio V+ 2MB EDO	2.599,-
P200	200 MHZ	P55TVP4 ASUS	Miditower 200 W	64 MB EDORAM	2.1 GB	S3 986 4MB VRAM	6.799,-

Zastrzegamy sobie prawo zmiany cen, za błędy w druku nie odpowiadamy. **Dzwoń po zawsze aktualną cenę!**

FAIR

GAMBLER

Virtua Fighter 2

25-27 październik

Hala Torwar

Dziesiątki

Trzy dni czyste

Sega Saturn

Najlepsi zawodnicy

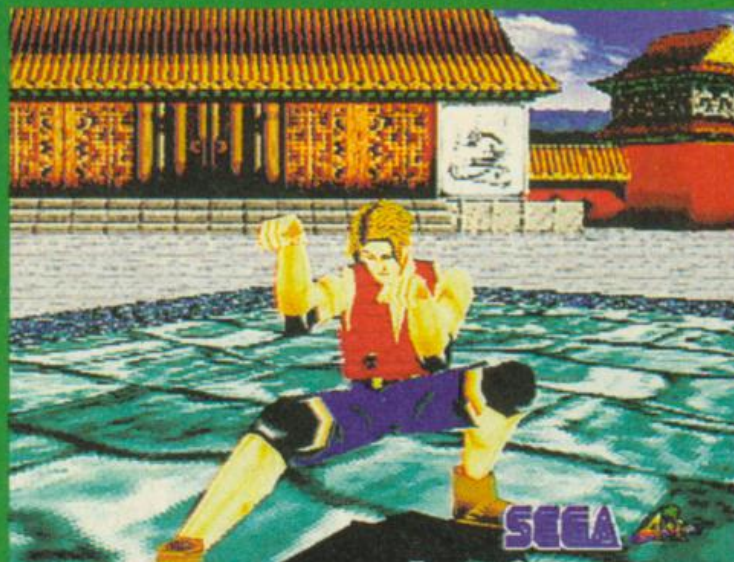
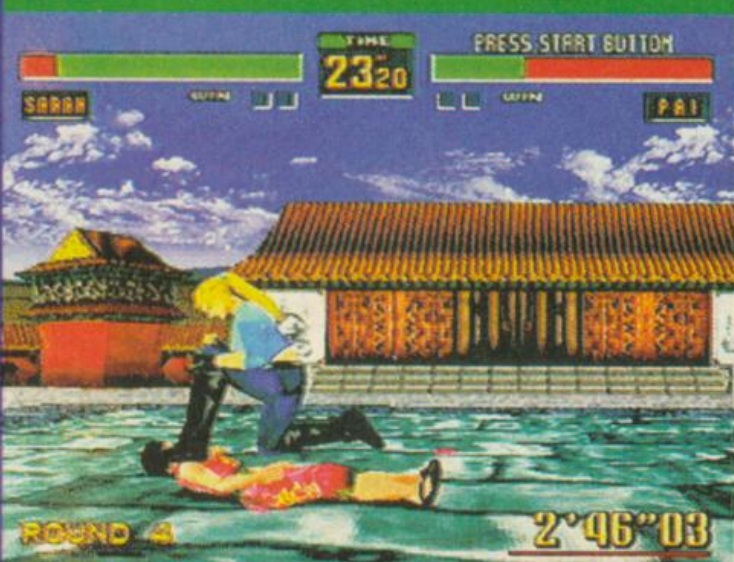
Piątek, 25 X

Na Arenie, w hali Torwaru spotkają się ci, którzy odważyli się przystąpić do Wielkiego Turnieju Virtua Fighter 2. Będą walczyć o miano Mistrza i Główną Nagrodę – 32-bitową konsolę Sega Saturn, ufundowaną przez firmę Bobmark, dystrybutora produktów Segi w Polsce.

Turniej będzie się toczyć na czterech podwójnych stanowiskach, wyposażonych – rzecz jasna – w konsole Sega Saturn. Virtua Fighter 2 szczyli się grafiką, która u większości konserwatywnych recenzentów z pism komputerowych wywołała atak szczenięcego entuzjazmu, oraz systemem ciosów, wymagającym od zawodnika marzącego o tytule Mistrza miesięcy treningu.

Obiecujemy Wam widowisko, jakiego długo nie zapomnicie. Bądźcie na Gambleria-dzie w piątek 25 października, w samo południe.

Wybiła godzina próby!



Przybywajcie! Czekamy na Was!



ERIADADA

FAIR

ierownika 1996

orwaru
wystawców
go szaleństwa

GAMBLER

III TURNIEJ MORTAL KOMBAT



Na stoisku Gamblera:

- Gry 3D
- Symulatory
- Bijatyki
- Sega Saturn
- Sony PlayStation
- Konkursy
- Nagrody

Na naszym stoisku będziecie mogli wypróbować najnowsze gry prezentowane na targach, przetestować najnowocześniejszy sprzęt, zmierzyć się z mistrzem walki powietrznej - Zgred Killerelem i McSonem - niepokonanym w Duke Nukem 3D. Szykujemy dla Was konkursy z nagrodami o milionowej wartości i wiele niespodzianek.

UWAGA! W niedzielę, 27 października, na stoisku Gamblera gościć będzie załoga Escape - najlepszego polskiego programu o grach komputerowych. Przyjdźcie „przybić piątkę” Emilusowi!

Najszybsze maszyny STARZY MISTRZOWIE

kontra
NOWE TALENTY
Sobota, 26 X



Zgodnie z tradycją ogłaszamy wszem i wobec, że w sobotę, 26 października, rozpoczyna się III Turniej Mortal Kombat. Po raz kolejny szykujcie się na krew, pot i łzy! Czas na zmagania tytanów!



Zwycięzca odejdzie w chwale, z tytułem Mistrza nad Mistrzami, sownie nagrodzony. Listę nagród otwierają Gravis Ultimate Fighting Machine oraz CD-ROM o ośmiokrotnej szybkości, ufundowane przez firmę Tornado. Oprócz tego w puli nagród znajduje się sprzęt komputerowy wszelkiej maści i gry ufundowane przez czołowych polskich dystrybutorów.

Walki rozegrane będą na potężnych maszynach, dostarczonych przez głównego sponsora turnieju, firmę TCH Systems.

Przybywajcie zobaczyć, jak walczą najlepsi!



GAMBLER 10/96

GAMBLERLADA

III Targi Gier Komputerowych



25-27 października 1996
hala TORWAR
ul. Łazienkowska 6a

w godzinach:

25.10 piątek	11 ⁰⁰ -18 ⁰⁰
26.10 sobota	10 ⁰⁰ -18 ⁰⁰
27.10 niedziela	10 ⁰⁰ -18 ⁰⁰

**EUROPEJSKIE PREMIERY GIER!
GROTEKA MAX i NIE TYLKO!
TRZY TURNIJE!
NIESPODZIANKI!**

Organizator: GREIT tel. 629-19-43
Patronat: miesięcznik GAMBLER

A.D. 2044

UWAGA! KONKURS!!!
główna nagroda **PENTIUM 100!**
szczegóły w pudełku z grą!



16 milionów kolorów!
100 tysięcy klatek animacji!
Megabajty efektów dźwiękowych!

Kilkadziesiąt minut muzyki!
Setki dialogów!
2xCD!

Wymagania sprzętowe:

PC 486, WINDOWS 95

CD ROM min. 2x speed

Uwaga:

Niezbędne WINDOWS 95!

LK AVALON

skr. poczt 66, 35-959 Rzeszów

tel: (017) 627471 wew. 275

email: office@avalon.rzeszow.pl

Od 9 września gra dostępna we wszystkich dobrych sklepach komputerowych oraz w sprzedaży wysyłkowej. Cena gry: 122 zł. W wypadku sprzedaży wysyłkowej cena zawiera wszystkie opłaty pocztowe.

Każda gra z gwarancją poprawnego działania!

Uwaga:

W każdym pudełku plakat oraz KARTA KONKURSOWA!

REALAUDIO



Internet jest niezwykle elastyczny i oferuje duży wybór metod przesyłania danych. Dość trudno jest jednak uzyskać transmisję w czasie rzeczywistym. Ze względu na rozległość sieci, jej konstrukcję i technologię próby takich transmisji na odcinkach o mniejszej przepustowości czy też o dużym natężeniu ruchu powodują, że pakiety z danymi zaczynają napływać nieregularnie, a niektóre z nich są wręcz gubione.

Dane mogą być przesyłane za pomocą dwóch podstawowych protokołów. Pierwszy z nich to TCP, oferujący pełną niezawodność w zamian za pewne spowolnienie przesyłu, oraz UDP – nieco szybszy, ale nie gwarantujący poprawności przesyłanych danych. UDP wysyła do odbiorcy strumień pakietów, które „wypluwane” są bez opóźnień ze stałą prędkością. Niestety powoduje to na ogół utratę pewnej części pakietów. Wielkość strat związana jest z odległością, jaka dzieli nadawcę od

adresata – im więcej tzw. hop-ów, czyli „węzłów” internetowych, przez które pakiety muszą przejść, tym większe istnieje prawdopodobieństwo ich utraty. Jeśli jednak chodzi o szybkość, a nie o dokładność, UDP ciągle jest lepszy od TCP, który wymusza na odbiorcy potwierdzenie poprawności przyjętego pakietu danych, w przypadku zaś uszkodzenia pakietu lub jego zaginięcia, zostaje on wysłany ponownie.

Wszeghogarniająca multimedialność wymusiła powstanie budzącej zaufanie metody przesyłania przez Internet dźwięku w czasie rzeczywistym. Ponieważ przekaz dźwiękowy może być bardzo długi (przeciętny utwór muzyczny trwa wszak około 5 minut, a serwis informacyjny nawet pół godziny), zaistniała potrzeba skonstruowania takiej aplikacji typu klient-serwer, która umożliwiłaby szybki i płynny prze-

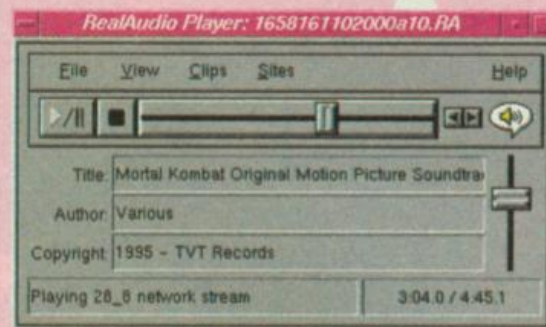
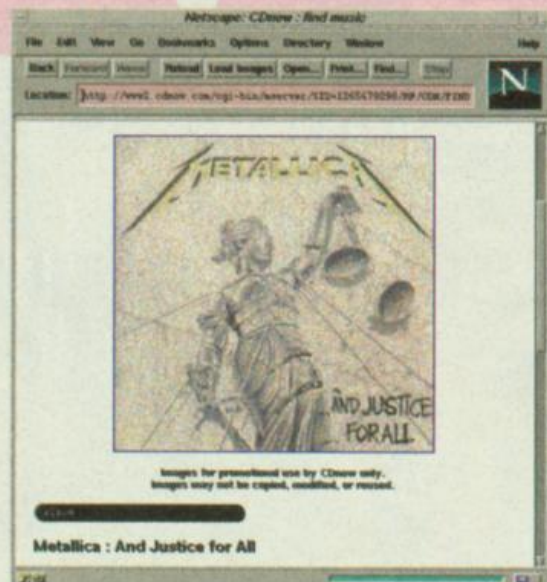
kaz pliku audio oraz pozwoliła na wybranie interesującego nas fragmentu (np. umieszczonych zwykle na końcu wiadomości sportowych). Podstawowe usługi internetowe, takie jak FTP czy HTTP, są niestety „jednokierunkowe” i nie przewidują „dialogu” z użytkownikiem. Słuchacz ściąga więc ogromnej długości plik, by następnie wysłuchać niewielkiego fragmentu zawierającego interesującą treść.

Umieszczanie plików z nagraniami audio na stronach WWW – choć wydaje się być mocno atrakcyjne – niesie ze sobą wiele problemów. Przede wszystkim, jak

wspomniałem przed chwilą, nie daje użytkownikowi możliwości wyszukiwania wybranych fragmentów czy pomijania mniej ciekawych części przekazu. Brak tych tak naturalnych funkcji powoduje po prostu brak komfortu. Kolejnym problemem jest znaczne obciążenie łącza telekomunikacyjnego przy bezcelowym przesyłaniu monstrualnego pliku zawierającego np. 60 minut nagrania, podczas gdy „słuchacz” posługujący się klasyczną odgrywką do sampli wysłucha tylko kilku wybranych fragmentów.

Na początku 1994 roku firma Progressive Networks rozpoczęła prace nad systemem umożliwiającym użytkownikowi pełną kontrolę nad przekazami dźwiękowymi w czasie rzeczywistym. Dzięki wykorzystaniu protokołu UDP i umiejętnemu połączeniu go ze skomplikowanym mechanizmem minimalizującym skutki utraty pakietów, powstało RealAudio. Przy jego wykorzystaniu niemal niesłyszalne są błędy przy przekazach ze stratą 5% pakietów, zaś całkiem „dopuszczalne” są te przekazy, w których straty nie przekraczają 10%.

System ten został dodany do szerokiego wachlarza usług związanych z WWW. Z punktu widzenia zwykłego użytkownika, który pracowicie klika na różnych ikonkach i linkach, nie różni się on niczym od zwykłego HTTP (o ile



Netscape: Hear It Before You Buy It Sound Sampler

File Edit View Go Bookmarks Options Directory Window Help

Back Forward Home Reload Load Images Open... Print... Find... Stop

Location: <http://www2.cdnov.com/cgi-bin/mserver/SID=1265679298/:CP=0102:bi>

CDNOW

Hear It Before You Buy It
50,000 RA 2.0 SOUND SAMPLES

Ever been hesitant to buy a top-rated album because you couldn't listen to it beforehand?... **Well, hesitate no more!**

CDnow just added a brand new feature: 50,000 Real Audio 2.0 sound samples in every musical genre!

● **Click Here** to get directions for accessing the sound samples from CDnow.

Tori Amos
Atlantic Records

Boys For Pele

01 Horses
02 Blood Roses
03 Father Lucifer
04 Professional Widower

David Bowie

Netscape: Welcome to The Broadcast Network on the Internet

File Edit View Go Bookmarks Options Directory Window Help

Back Forward Home Reload Load Images Open... Print... Find... Stop

Netsite: <http://www.audionet.com/>

AudioNet
The Broadcast Network on the Internet™

The AudioNet Programming Guide
Hot Software Deals

FREE WEB TOOLS!
CLICK • HERE • NOW

Today's Live Broadcasts

University of Arizona Coach Dick Tomey Live at 9:05pm Central Time
Live Blues Every Tuesday Night at 10:00pm Central Time
Live TV News Broadcasts 5 Times a Day
Live Wild Comedy with Dan & Scott at 8:00pm Central Time
Campaign '96 Live On AudioNet!
Complete Listing of Today's Events

Live Broadcasts Coming Soon

Live College Football Action from 75 Teams & More ...
The Dallas Grand Prix, Labor Day Weekend
National AIDS Candlelight March
Featuring Elizabeth Taylor, October 12th, 1996
Complete List of What's Coming Soon on AudioNet

Today's Live Streams

90% of 20K (stalled)

oczywiście użytkownik wie, co to jest HTTP). Po wywołaniu funkcji RealAudio odtwarzanie rozpoczyna się po kilku sekundach potrzebnych na skontaktowanie się z serwerem. Teraz właśnie można ów przekaz zatrzymać, przyspieszyć czy pominąć pewien fragment.

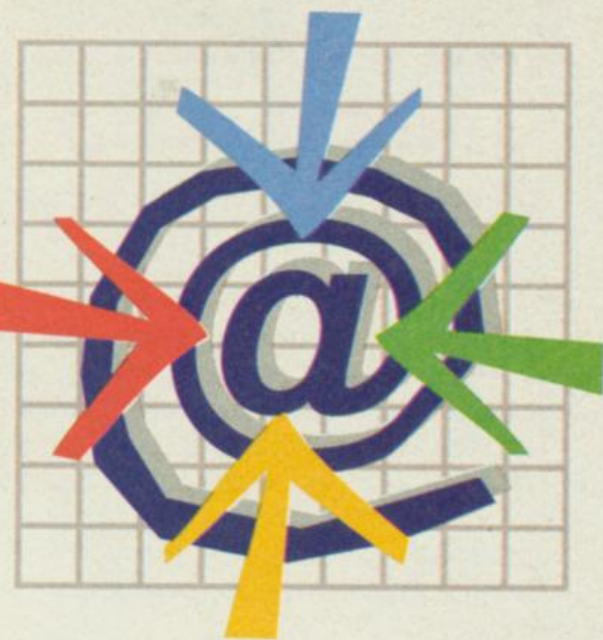
Aby uzyskać możliwość korzystania z RealAudio, należy oczy-

wiście zaopatrzyć się w odgrywkę, czyli klienta. Jest ona dostępna dla wielu systemów operacyjnych w kilku wersjach optymalizowanych pod konkretny typ procesora. Można ją znaleźć na stronie <http://www.realaudio.com/products/ra2.0/index.html>.

Jeśli zaś chcielibyście przetestować jej działanie, to polecam

www.cnet.com, www.xpose.com ([/xpose/sample/audio.html](http://xpose/sample/audio.html) – tu znalazłem Depeche Mode i Cranberries), www.audionet.com i www.cdnw.com (ogromny „sklep” z płytami – 165 tysięcy tytułów, gdzie między innymi przesłuchałem sobie całą płytkę z Mortal Kombat).

Maksymilian Wrzesiński



WWW: ZRÓB TO SAM

WWW, czyli World Wide Web, to wspólna nazwa systemu wzajemnie powiązanych internetowych biuletynów występujących najczęściej w bardzo atrakcyjnej oprawie graficznej. Biuletyny te nazywa się stronami, gdyż są to po prostu odpowiednio sformatowane i opatrzone komendami języka HTML (Hyper-Text Markup Language) fragmenty tekstu, umieszczane na komputerach ze stałym dostępem do Internetu.

Osoby, które miały już kontakt z Internetem, mogą mieć wątpliwości, czym strony WWW różnią się od podobnego (choć już dzisiaj raczej zapomnianego) serwisu o nazwie Gopher (czyli Świśtak) i dlaczego te różnice spowodowały powstanie nowej i ciągle w obłąkańczym tempie rozwijanej usługi internetowej. Elementem tym są tzw. Links (powiązania) – podstawowe składniki zarówno WWW, jak i tzw. hipertekstu w ogólności. Sposób działania linków w tekście łatwo wytłumaczyć na przykładzie plików pomocy zastosowanych w Windows. Kluczowe wyrazy w tekście wyróżniają się graficznie, a ich wskazanie powoduje przeskok do kolejnego, często oddziel-

nego, dokumentu. HTML to specyficzny sposób zapisu pliku tekstowego. Format ten pozwala wzbogacić „czysty” tekst o polecenia w określony sposób go modelujące (np. dzielące na kolumny), umieszczające w nim grafikę czy definiujące strukturę połączeń z innymi dokumentami (stronami). „Język” ten (choć tak naprawdę z programowaniem nie ma wiele wspólnego) zrozumiały jest dla programów umożliwiających korzystanie z WWW – tzw. browserów, czyli przeglądarek.

Programów tych jest mnóstwo i występują w wielu odmianach na każdą platformę sprzętową i systemową. Ich podstawowe zadanie to prawidłowe odczytanie pliku w formacie HTML i „przetłumaczenie” go na obraz, który wstrząśnie poczuciem estetyki widza. Ta, zdawałoby się, mało skomplikowana funkcja w najnowszych wersjach browserów wzbogacana jest w wiele dodatkowych elementów, takich jak możliwości wyświetlania animacji czy odgrywania muzyki – oczywiście zdefiniowanych na odczytywanej właśnie stronie.

Co jest potrzebne, aby „postawić” własną stronę WWW i jak tego dokonać? Zasadniczo trzy rzeczy: komputer, modem oraz własne konto internetowe umożliwiające udostępnianie stron (sama skrzynka pocztowa to za mało). Do stworzenia własnej strony wystarczy choćby XT – podobnie jak do edycji każdego innego pliku tekstowego, ponieważ tworzenie stron WWW w HTML-u to po prostu umiejętne wstawianie do tekstu kodów (nazywanych w HTML-u „tags”), które przeglądarka czytelnika odpowiednio zinterpretuje i wyświetli na ekranie. Problemy zaczynają się pojawiać dopiero w momencie testowania powstającej strony. O ile nie tworzymy „klasztornych” (surowych) stron zawierających wyłącznie teksty, trzeba będzie się postarać o maszynę zaopatrzoną w interfejs graficzny (np. MS Windows [Yukh]) i przeglądarkę.

Modem z oczywistych względów jest narzędziem niezbędnym do każdej pracy z Internetem. Oczywiście punkt ten traci na aktualności w przypadku użytkowników mających stałe połączenie, na przykład w pracy czy na uczelni.

Jeśli nie masz stałego dostępu do Internetu, to najprawdopodobniej korzystasz z połączenia oferowanego przez Telekomunikację Polską. I tu, niestety, muszę Cię zmartwić. Serwis ten (na razie?) nie daje swoim użytkownikom żadnych kont – wliczając w to dostęp do poczty czy też właśnie możliwość umieszczenia własnych stron WWW. W tym przypadku musisz postarać się o wykupienie pełnowartościowego konta (ta przyjemność kosztuje około 50 zł miesięcznie) u jednego z licznych providerów Internetu lub szybko zdać na studia.

Marcin Grabski
titoos@elektron.pl

Najbardziej zaawansowane przeglądarki WWW to najnowsza wersja (3.0) Navigatora firmy Netscape oraz Internet Explorer Microsoftu (również w wersji 3.0). Obie oferują ogromne możliwości multimedialne, a używać ich można całkowicie za darmo. Za interesowani znajdą je w (odpowiednio) ftp.netscape.com i ftp.microsoft.com.

Życzę powodzenia.

Internet Explorer Home Download Area Search Microsoft

FREE Offers! Download the final version of Internet Explorer 3.0 and get great free offers – over 1 million users already have!

IE 3.0 wins recent reviews – click here to check it out!

- IE News** look here for the latest
- Learn about IE** check out its hot features
- Download Software** get the latest versions
- Get the most from IE** cool stuff for IE users
- Take the IE Challenge** can your browser do this?
- Press Information** releases, reviews, etc.
- Get the Logo** join our IE logo program
- Redistribute IE** Admin. Kit and licensing

All Internet Explorer 3.0 users should download the IE 3.0 patch to tighten the security of their browser and insure easy access to all Internet sites.

Tell us what you think of our site!
© 1994 Microsoft Corporation

HOME
EASE OF USE
MULTIMEDIA
COMMUNICATION
LAYOUT & DESIGN
JAVA
BUILDING BLOCKS
SECURITY
MANAGEMENT
PLATFORM SPECIFIC

NETSCAPE NAVIGATOR

INTRODUCING NAVIGATOR 3.0

Use a navigable 3D scene to travel through pages describing the features of Netscape Navigator. Read the [instructions](#) for more information.

During the last six months, Netscape Navigator has become the world's most popular computer application. Ever. We attribute Navigator's unprecedented popularity to six key factors:
Navigator is faster.

GamblerClub - Nowy początek

GamblerClub, elitarna organizacja zrzeszająca prenumeratorów Gamblera została powołana z myślą o tym, aby jak najbardziej uprzyjemnić i ułatwić swoim członkom życie. Stąd też brały się liczne zniżki, darmowy wstęp na targi i inne oferty. Stąd też lwią część klubu stanowiła specjalna, unikalna oferta sprzedaży wysyłkowej firmy IPS Computer Group, największego polskiego dystrybutora.

Czasy się jednak zmieniły. Kiedyś wielu graczy, zwłaszcza mieszkających poza głównymi polskimi miastami, miało kłopoty z zakupem oryginalnego oprogramowania. Teraz sklepy z gramami są niemal w całej Polsce. A wiadomo, że zawsze lepiej zobaczyć grę, pudełko, instrukcję, samemu „opukać” produkt ze wszystkich stron. Także i sprzedaż wysyłkowa straciła wiele na swojej atrakcyjności.

Idąc z duchem czasu postanowiliśmy przebudować formułę GamblerClubu. Przestajemy drukować ofertę IPS, choć w dalszym ciągu kontynuujemy sprzedaż wysyłkową dla członków klubu. Należy zadzwonić do IPS, spytać o cenę, następnie standardowo wypełnić zamówienie i przesłać je do nas.

W ramach rozbudowy oferty planujemy znaczne rozszerzenie sieci sklepów GamblerClubu, oferujących zniżki dla naszych prenumeratorów. W ten oto sposób członek klubu będzie mógł dalej korzystać ze zniżek, ale na miejscu, w sklepie, z którego zawsze korzystał.

Jednocześnie informuję, że udało nam się opanować sytuację na polu wysyłki kart GamblerClubu, a winni tej sytuacji zostali surowo rozstrzelani. Najdalej dwa tygodnie po ukazaniu się tego numeru w kioskach wszystkie zaległości zostaną nadrobione.

Tak więc gorąco zachęcam do wstąpienia w szeregi GamblerClubu. Niedowiarków nawet nie próbuję przekonywać, sami zobaczą, jak rozwinie się i uatrakcyjni nasza oferta w najbliższych miesiącach.

Alex

Sklepy GamblerClubu

OPOLE

HMS COMPUTERS

ul. Krakowska 41a (DH Ślimak)

HMS COMPUTERS

pl. Teatralny 13 (DH Opolanin)

WARSZAWA

IPS

ul. Okrężna 3, tel. 642-27-66

LUPUS

ul. Stępińska 22/30, tel. 41-51-21

Oferta: będące w bieżącej sprzedaży książki Wydawnictwa LUPUS z co najmniej 10% upustem w stosunku do ceny w księgarni.

WROCLAW

Consumer Electronics Trade

ul. Wieczysta 141/2, tel. 688-656

Oferta: 3% upustu na wszystkie produkty (komputery i konsole Atari, oprogramowanie i akcesoria).

Klub Internetowy Gamblera!

W Warszawie, w Kawiarni Internetowej Fresco-Info przy Rondzie Jazdy Polskiej (koło akademika Riwiera) czekają na Was komputery z dostępem do Internetu. Czekają też życzliwa załoga, która, jeśli zechcecie, z przyjemnością pomoże Wam w stawianiu pierwszych kroków. Dodatkowych informacji na temat klubu można zasięgnąć pod poniższymi adresami:

WWW: <http://www.comnet.pl/FRESCO-INFO/fresco.htm>

EMAIL: fresco-i@waw1.comnet.pl

WEBTALK: fresco@fresco-i.waw.comnet.pl

Każdy członek GamblerClubu uprawniony jest do 20% zniżki za korzystanie z komputerów Fresco-Info, a także 50% zniżki w opłacie za sześciogodzinny kurs korzystania z Internetu.

Komunikat klubowy

Od czasu do czasu nowi Czytelnicy pytają nas, jak zostać członkiem GamblerClubu. To proste: należy zaprenumerować Gamblera WYSYŁAJĄC KUPON UMIESZCZONY W JEDNYM Z CZASOPISM WYDAWNICTWA LUPUS I WPŁACAJĄC PIENIĄDZE NA KONTO WYDAWNICTWA! Prenumerata w Ruchu jest rzeczą zupełnie odrębną i nie zapewnia członkostwa GC.

Komunikat ZIP Soft

Przypominam: choć nasz wspólny konkurs już się zakończył, każdy, kto do końca roku prześle pod adresem firmy kartę rejestracyjną Phobos '99, wypełnioną w sposób wskazujący na ukończenie gry, ma szansę wylosować nagrodę!

Uwaga! Specjalna oferta IPS!

Abuse

Cybermage

DIG

F-14 Gold

GP Manager

INCA

Last Dynasty

Machiavelli the Prince PL

Shivers

Space Bucks

Space Quest 6

This Means War PL

Wszystkie gry w cenie tylko 36,60 zł każda (zawiera VAT).

Alfabetyczny spis ogłoszeń w numerze

Albion	str. 59	L.K. AVALON	str. 85, 91
Ar-Wal	str. 87	Magia i Miecz	str. 25
AVAX	str. 69	MarkSoft	str. 37
Betacom	str. 27	MATT	str. 21
Black Box	str. 72	Mirage Software	str. 13
Bobmark	str. 41	Multi-Styk	str. 98
CD Projekt	str. 3	Optimus Bis	str. 99
Digital Multimedia Group	str. 17	Radio WAWa	str. 67
EXE	str. 97	Seven Stars	str. 71
Fontex	str. 73	S plus S	str. 87
Gambleriada	str. 90	Techland	str. 19
IMP Poland	str. 100	Tornado	str. 68
IPS Computer Group	str. 2	Wirtualny świat	str. 9
Karat	str. 72		



UWAGA SKLEPY!

**Proponujemy,
aby Państwa placówka
przystąpiła do sieci
GamblerClubu**



Jeśli Wasz sklep sprzedaje gry komputerowe, członkostwo w GamblerClubie zapewni Wam:

- comiesięczną bezpłatną reklamę na łamach Gamblera
- specjalne oferty reklamowe w innych pismach wydawnictwa Lupus
- grupę oddanych klientów – członków GamblerClubu
- zestawy promocyjne

**Głód informacji?
Skontaktuj się z nami.**

adres:

Gambler
ul. Stępińska 22/30, 00-739 Warszawa,
telefon: (22) 41-51-21, 40-14-65,
fax: (22) 41-03-74,
e-mail: GAMBLER@LUPUS.WAW.PL

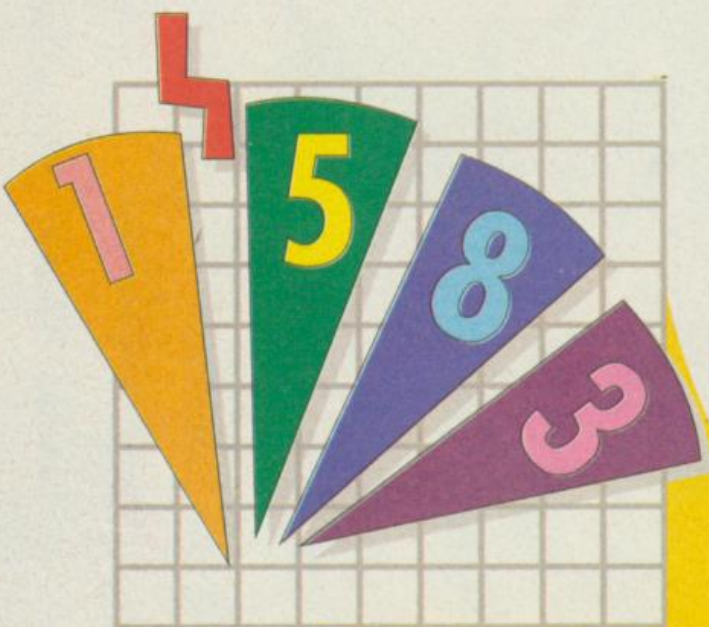


PCurier
Amiga
ENTER,
GAMBLER,
TELECOMforum,
CADCAMforum,
NETforum,
UNIXforum



I Ty możesz honorować tę kartę!





OPTIMUS BIS

Optikonkurs

– ruszamy!

Konkurs Omnibus – to było wydarzenie! Rozdaliśmy dziesiątki gier i setki książek, dwaj zwycięzcy pojechali do Londynu na targi ECTS, a jak się bawili – możecie sprawdzić w relacji. Ponad tysiąc grombierowców brało udział w naszej akcji, z czego lwią część dotrwało do samego końca, dla czystego sportu i przyjemności, nie mając już szans na główną nagrodę. Niestety, wszystko co dobre musi się skończyć.

Pozostały jednak wspaniałe wspomnienia i... apetyt na więcej. W sukurs przyszła nam firma Optimus Bis, część największego krajowego koncernu komputerowego, o którym nie muszę chyba nikomu opowiadać. Optimus Bis rozpoczął właśnie dystrybucję gier komputerowych, co zresztą świadczy o normalizacji naszego rynku i fakcie, że staje się on smakowitym kąskiem nawet dla gigantów. Optimus Bis na początek zajął się rozprowadzaniem produktów firm Warner Interactive oraz Mindscape, szykuje też kilka dużego kalibru niespodzianek, o których będziemy Was oczywiście informować.

We współpracy z takim oto poważnym partnerem rozpoczynamy konkurs, który ma szansę przyćmić swoją sławą Omnibus. Zaczniemy od prezentacji nagród. Tej głównej, finałowej jeszcze nie zdradzę, o nie... Dowiedzie

się o niej dopiero za miesiąc, w pierwszej edycji. Podgrzewając nastroje mogę teraz tylko powiedzieć, że będzie ona bardzo cenna i że jest to z pewnością marzenie każdego gracza – także moje. Będzie też ciekawa i cenna nagroda druga. Dodatkowo oczywiście rozdamy mnóstwo

gier dystrybuowanych przez Optimusa Bis: w każdym z „podetapów” będzie można wygrać sześć nagród, przewidzane są też nagrody dla zdobywców dalszych miejsc w klasyfikacji łącznej. Wszystko to okrasimy jeszcze prenumeratami Grombiera i Grombiera CD, ufundowanymi przez Wydawnictwo Lupus.

Kilka słów o samym konkursie. Będzie on przebiegał na takich samych zasadach co Omnibus: odbędzie się 6 edycji, zaś w każdej z nich zadamy Czytelnikom dziesięć pytań. Za odpowiedź na pierwsze 3 z nich przyznawany będzie 1 punkt, za następne 3 – 2, za kolejną trójkę – 3, wreszcie za ostatnie, mordercze pytanie – 5 punktów. Wyniki kolejnych konkursów będą sumowane w klasyfikacji łącznej. Tematyka pytań? Gry komputerowe, oczywiście – historia, teraźniejszość, trendy, ludzie, zjawiska – zobaczymy jeszcze, jakie wredne pomysły przyjdą mi do głowy...

To tyle w Optikonkursie na dziś, zapraszam już do następnego numeru, gdzie będzie czekać na Was pierwsza dziesiątka konkursowych pytań.

Alex, Optimalizator

Kiedyś z przyczyn porządkowo-ekologicznych ogłosili, przy współudziale kolegi redaktora Froggera, Konkursik co-go-ni-ma, ani się spodziewaliśmy takiej obfitości odpowiedzi. Spływały one do nas „listnie”, telefonicznie, Internetem, doręczane były „osobliwie”, jak też przekazywane przy użyciu tam-tamów i sygnałów dymnych. A wszystko to z żądzy wygrania jednej z sześciu sztuk staruteńskiego „Strike Fleet” na Atari ST – gry, którą wiele lat temu sprzedawała w Polsce firma IPS Computer Group. I bardzo do-

Konkursik co-go-ni-ma – rozstrzygnięcie

brze, bo co się mają oryginały, było nie było, marnować. I tak z trudem je uratowałem, kiedy opętany twórczym szałem ViZ zabrał się za uszczelnianie redakcyjnych okien przed nadchodzącą, wyjątkowo srogą (jak twierdził) zimą.

Ostatecznie zebrała się kopa zgłoszeń – czyli cztery mendle, jakby ktoś nie wiedział, albo – jeszcze prościej rzecz ujmując – pięć tuzinów. Większość autorów przyznawała się (z dumą, trzeba

powiedzieć) do swego Stoicyzmu, przedstawiając na tę okoliczność zaświadczenia od rodziców, a nawet lekarskie. I tylko jeden konkursowicz zdradził się nieopatrznie dopiskiem „IBM PC” u dołu kartki... Rozczuleni chcieliśmy mu nawet przyznać jedną z nagród – niechże się STkowym „Strike Fleet” chłopak cieszy – ale rozsądek zwyciężył.

Spośród tychże zgłoszeń wylosowaliśmy metodą stocha-

styczną (cokolwiek by to miało oznaczać, wiem tylko, że mnie rano strasznie głowa bolała) sześciu wspaniałych. Oto oni:

Joanna Birda, Katowice; **Paweł Czeszel**, Białystok; **Paweł Fornalski**, Lublin; **Piotr Gałka**, Elbląg; **Marek Malatyński**, Bydgoszcz; **Jacek Rutkowski**, Słucz.

Zwycięzcom składam tradycyjne, serdeczne gratulacje, sam zaś wracam do miłej kontemplacji otaczającego mnie świata w wonnym, chmielowym zapachu

Alex.Cogonim.(Com.Pl.?)

WSZYSTKIE CENY ZAWIERAJĄ VAT

Z TAJEMNICZYM KUPONEM 5% TANIEJ

TAJEMNICZY KUPON NR 4

Twoj Windows 95 część I
Programy: użytkowe narzędziowe testujące graficzne i dźwiękowe
POLSKIE OPISY
cena: 25.00 zł

Pierwsza w Polsce płyta poświęcona nowemu Win 95. Polski program zarządzający oraz zrozumiałe opisy pozwolą dobrze się bawić nawet początkującym użytkownikom. Płyta zawiera prawie 0 MB danych.

Z INTERNETU po POLSKU
cena: 25.00 zł

Zawartość płyty to 600 programów, wśród nich 150 MB gier i 350 MB użytkowych. Płyte wyróżnia bardzo staranna selekcja programów.

BEZ DŻOISTILI NIE BĄTYKA!
ZESTAW GIER
cena: 25.00 zł

Wbrew sugestii tytułu jest to zestaw doskonałych gier nie tylko na dżoistik. Słowem mnóstwo zabawy za niewielką cenę.

Sex 4 you
cena: 25.00 zł

Brak słów. To trzeba zobaczyć. SPRZEDAŻ TYLKO DLA DOROSŁYCH

Scena PL
cena: 49.95 zł

Kolekcja polskich grafik, animacji, muzyki, raytrajcingów i oczywiście dem. Ponadto nieosiągalny nigdzie zbiór krajowych magazynów dyskowych, najlepsze prace z Intel Outside, GFX Compo Magazynu Amiga.

DŹWIĘKI I MODUŁY
cena: 49.95 zł

Pierwszy polski kompakt dla Amigi. Zawartość to moduły (Protracker, Fred, Future Composer, Octamed) oraz podzielone tematycznie sample.

KOREPETYTOR
cena: 25.00 zł

Płyty z Mangą w cenie 45.00 zł sztuka

SKLEPY BEZ ZAWYŻONYCH CEN:

- Gdańsk „Amicom”, ul. Kartuska 245
- Warszawa D.H. Jupiter Centrum, ul. Towarowa
- Katowice „Scanmet”, ul. Roździeńskiego 188
- Legnica, DH „Madex”, ul. N. Marii Panny 2
- Luban Śl. WDH, ul. Tkacka 1
- Opole, DH „Opolanin”, pl. Teatralny 13
- Rybnik Sklep ul. Korfałtego 2
- Rzeszów, „Avalon”, ul. Targowa 1/1104

POLSKIE FONTY
cena: 69.00 zł

Płyta zawiera dwie grupy fontów gotowych do użycia. Pierwsza to 21 polskich czcionek True Type dla Windows z licencją, druga to ponad 4280 fontów typu freeware. Dużym atutem pakietu jest 100 stronicowy, drukowany katalog fontów zamieszczonych na płycie.

PRZY ZAKUPIE 3 TITULÓW KOMPAKTOWA NIESPODZIANKA OD FIRMY

POSZUKUJEMY DYSTRYBUTORÓW I SPRZEDAWCÓW GWARANTUJEMY ATRAKCYJNE PROMOCJE



Twoj Windows 95 część II
PROGRAMY UŻYTKOWE
cena: 25.00 zł

Już druga część bestsellerowego cyklu. Prawie 600 MB niepowtarzalnych programów i gier, wszystkie z polskimi opisami, skatalogowane w grupach tematycznych łatwych do wykorzystania także dla mniej wtajemniczonych użytkowników Windows 95.

Twoj Windows 95 część III
POLSKIE OPISY
PROGRAMY UŻYTKOWE I GRY
cena: 25.00 zł

Najlepsza płyta z serii! Najnowsze wersje programów narzędziowych. Ponad 500 MB programów. Rewelacyjny system obsługi płyty zrewolucjonizuje wszystkie dotychczasowe wydawnictwa. Słowem prawdziwy kasek dla użytkowników Windows 95.

edukacyjna kolekcja
cena: 25.00 zł
cena: 35.00 zł

Najnowsza kolekcja programów edukacyjnych. Matematyka, chemia, fizyka, język niemiecki, francuski, hiszpański, angielski, nauka szybkiego pisania, ciekawostką są programy do nauki i pracy z chińskim.

EDUKACYJNE
cena: 25.00 zł

Całość to ponad 180 programów (w tym 53 polskie), większość uruchamisz z CD-ROMu. Są tu programy do nauki: biologii, elektroniki, fizyki, geografii, historii, informatyki, języka polskiego, matematyki, geometrii, alfabetu Morse'a, oraz encyklopedie multimedialne.

Magia Języka
PC CD-ROM
cena: 25.00 zł

Zestaw programów wspomagających naukę języków obcych. Znajdziesz tu pomoc w nauce czytania, pisania i wymowy, ponadto słowniki, tezaursy, gry i zabawy językowe, analizatory składni, nietypowe edytory, itp.

due rabe
GRY I PROGRAMY DLA DZIECI
cena: 25.00 zł

Płyta w całości przeznaczona dla najmłodszych. Znajdziesz tutaj gry, programy do nauki języków, programy do rysowania, muzykowania i zabawy, zrozumiałe opisy i prosty w obsłudze program pomagający w użytkowaniu płyty.

Z INTERNETU po POLSKU!
PROGRAMY UŻYTKOWE
cena: 25.00 zł

Kontynuacja najlepiej sprzedawalnej kolekcji oprogramowania dla Windows 95, Windows i MSDOS. Wszystkie programy z polskimi opisami. Wysoka jakość i duża selekcja przy doborze zamieszczonych programów.

SKARBIEC MUZYKA
POLSKIE OPISY
cena: 25.00 zł

Pierwsza w Polsce płyta dla muzyków przygotowana przez prawdziwego profesjonalistę muzyki komputerowej. Zawiera niepowtarzalną kolekcję instrumentów, sampli, programów i modułów wykorzystywanych w prawdziwym warsztacie.

TYLKO U NAS TAK TANIO
KOSZTY WYSYŁKI ZAWSZE 5 zł

PC FLIGHT FORCE

- ▶ 4 niezależne "SMART" przełączniki autofire.
- ▶ Analogowa kontrola przepustnicy.
- ▶ 4-kierunkowy przełącznik widoków z kabiny pilota.
- ▶ Kalibracja MegaZOOM.



SV 241

- ▶ Trwała i mocna 3.5" przyssawka zapewniająca maksymalną stabilność.
- ▶ Obsługuje wszelkie ustawienia symulatorów lotniczych.



FLIGHT FORCE Pro 4-BUTTON ANALOGUE JOYSTICK



FLIGHT FORCE FIRE CONTROL SYSTEM

- ▶ 9 programowanych przycisków z pamięcią.
- ▶ 4 pozycje analogowej kontroli: *throttle-wyl-idle-afterburner-pełny throttle.*
- ▶ Multi-viewer.
- ▶ Ponad 64 programy w komplecie z SV 241 FLIGHT FORCE Pro.

- ▶ Kalibracja-MegaZOOM.
- ▶ Sygnalizator pracy LED.



SV 242

RAZEM - ZESPÓŁ NIE DO POBICIA

PO WIĘCEJ INFORMACJI DZWOŃ MULTI-STYK

INTERACT
GAME PRODUCTS

TEL: 0-22 15-68-44, 613-39-04 FAX: 0-22 15-68-43

Zasmakuj w niszczeniu!



ZDEMOLUJ ! ZDEWASTUJ ! ZNISZCZ !

PEŁNA APOKALIPSA



**WARNER
INTERACTIVE**

- ! PONAD 100 MISJI, A KAŻDA Z NICH TO WYZWANIE**
- ! UDERZAJĄCA JAKOŚĆ DŹWIĘKU CD**
- ! ZAGRAJ SAM LUB Z NAJWIĘKSZYM WROGIEM**
- ! PEŁNA TRÓJWYMIAROWA PERSPEKTYWA**

Wyłączna dystrybucja w Polsce:

OPTIMUS BIS

Częstochowa, ul. Kopernika 10/12
tel./fax (034) 65 29 74; 65 29 39



JUŻ WE WRZEŚNIU NA KASZETACH VIDEO!

FILM TWÓRCÓW „TERMINATORA 2” I „PRAWDZIWYCH KŁAMSTW”

MORTAL KOMBAT™

NIC CO WIDZIAŁEŚ NA TYM ŚWIECIE NIE PRZYGOTOWAŁO CIĘ NA TO CO ZOBACZYSZ

DYSTRYBUCJA: **MP** INTERNATIONAL MOVIE PRODUCTIONS, POLAND

ŚCIEŻKA DŹWIĘKOWA **Płyty Główny**
NA PŁYTACH I KASZETACH **Polska**

NEWLINE CINEMA

Preview „MORTAL KOMBAT”™ on the Internet at: <http://www.mortalkombat.com/kombatbegins>