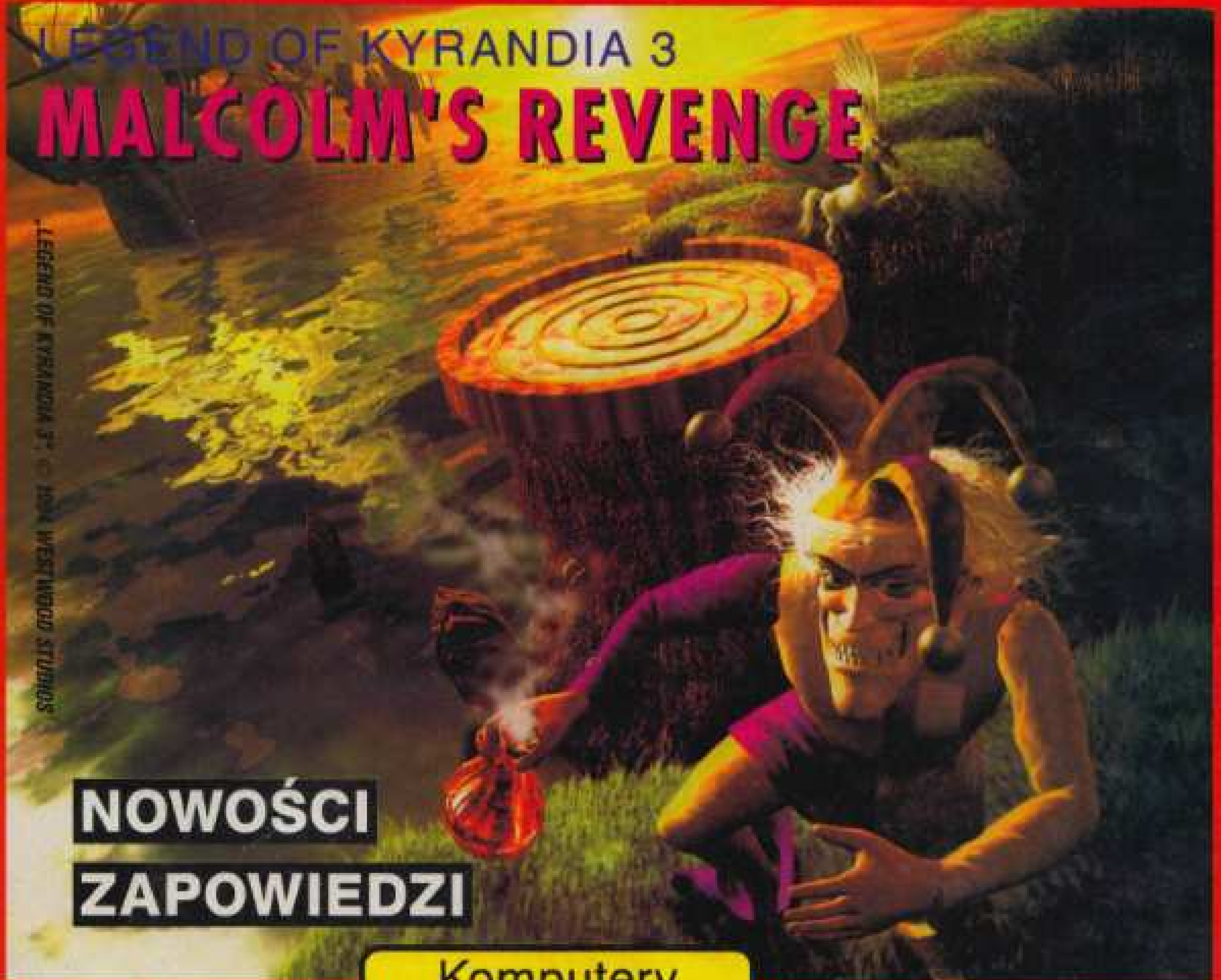


Gry Komputerowe

6/95

Wydanie 6/95 (16) * INDEX 324329 * ISSN 1230-9044 * CENA 22.000 / 2 zł 20 gr



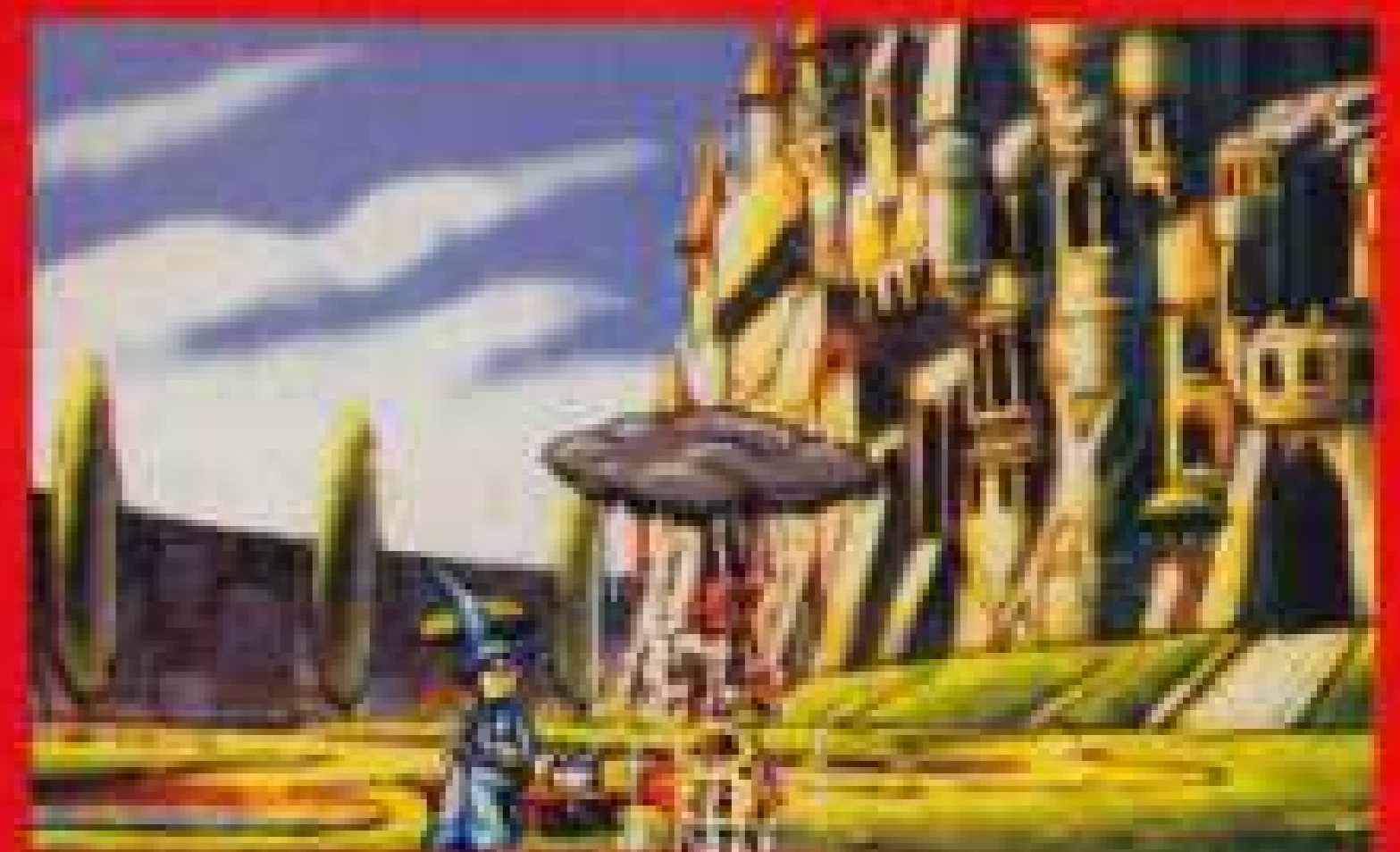
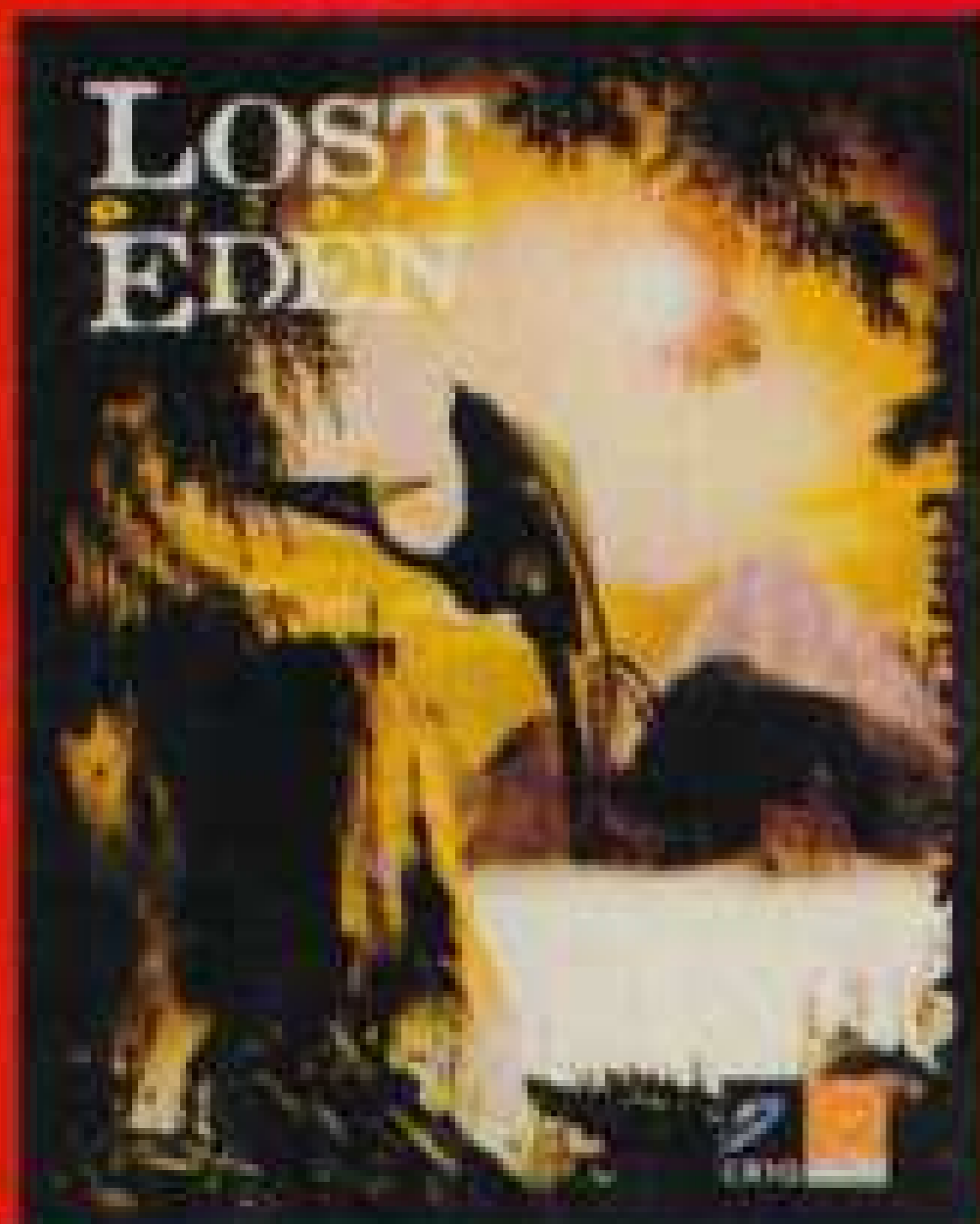
LEGEND OF KYRANDIA 3 © 1994 WESTWOOD STUDIOS

NOWOŚCI

ZAPOWIEDZI

Komputery
kontra Konsole

- SIM TOWER
- RINGWORLD 2
- CYCLEMANIA
- BURNTIME
- ALONE 2



DISCWORLD

MARK SOFT

UL. LIPIŃSKA 2,
00-968 WARSZAWA 45,
Skr. Pocz. 114
TEL. (0-2) 663-93-90
FAX (0-2) 663-92-98

W OFERCIE PONAD 700 TYTUŁÓW!!! AMIGA, PC, PC CD-ROM, CD32, C-64

LIGA POLSKA MANAGER '95



MARK SOFT

MARK SOFT
UL. LIPIŃSKA 2
00-968 WARSZAWA 45
Skr. Pocz. 114
TEL. (0-2) 663-93-90
FAX (0-2) 663-92-98

- ★ możliwość prowadzenia jednego z zespołów Ekstraklasy
- ★ w pełni animowane akcje podczas meczu
- ★ I, II, III liga polska, Puchar Polski, puchary europejskie oraz Liga Mistrzów
- ★ aktualne dane dotyczące zespołów z polskich lig (I, II, III) oraz piłkarzy w nich grających
- ★ ogromny pakiet funkcji menedżerskich oraz trenerkich, pozwalający swobodnie kierować zespołem
- ★ systemy rozgrywek zgodne z rzeczywistością
- ★ oraz wiele, wiele innych atrakcji



MISJA HAROLDA

Nowa polska przygodówka na Amigę. W sprzedaży pod koniec wakacji.



AMIGA CD32

Alfred Chicken	29.30
Allen Breed Tower Assault	84.20
All Terrain Racing	74.40
Arcade Pool	52.50
Big 6	61.00
Dangerous Streets	46.40
Kingpin	51.20
Overkill + Lunar-C	29.30
Soccer Superstars	59.80
Summer Olympics	46.40
Superfrog	53.70
Super Stardust	79.90
Surf Ninjas	46.40
Trois	46.40
Ultimate Body Blows	79.90
Whales Voyage	46.40
Whizz	58.60

Dawn Patrol	89.00
Dangerous Streets	28.00
Deep Core	22.00
Demon Blue	17.00
Dreamweb (A1200)	89.00
Dreamweb	89.00
EKSPERYMENT DELFIN	34.00
Euro Soccer	28.00
F17	39.00
Fantastic Dizzy	32.90
Fire Force	22.00
Flight of the Intruder ★	26.80
Furry of the Furies	52.50
Gear Works	28.00
Genesis	52.50
Kingpin	40.30
Lords of Time ★	30.50
Mean Arenas	22.00

MENTOR

Oscar (A1200)	28.00
Oscar	25.60
Out to Lunch (A1200)	29.30
Overdrive	24.40
Overkill (A1200)	29.30
Pinball Fantasies	39.00
Project-X	39.00
Qwak	39.00
Rally Championships (A1200)	54.90
Rally Championships (A500+/A800)	42.70
Seek & Destroy	39.00
Sensible Soc.+Goal+Striker+CM'93/94	78.90
Soccer Superstars (A/A1200)	69.50
Super Stardust (A1200)	79.90
Surf Ninjas (A1200)	28.00

Tornado (A1200)	57.30
Tornado	54.90
Total Carnage (A1200)	22.00
Trois (A1200)	25.70
Trois	23.20
Undium II (A/A1200)	39.00
Whizz	54.20
Whizz (A1200)	51.70
Winter Sports	23.20
Worlds of Legend ★	46.40
ZeeWolf	69.50

IBM PC

Addiction	54.20
Alien Breed	35.50
Alien Breed Tower Assault	97.80
Arcade Pool	45.10
Blues Brothers	38.80
Campaign 2	98.50
Classic Collection	30.50
Dangerous Streets	28.00
Dawn Patrol	98.80
Demon Blue	17.00
Dreamweb	98.90
Euro Soccer	28.00
Evasive Action	48.80
Flight of the Intruder ★	26.80
Furry of the Furies	52.50
Gear Works	22.00
Genesis	52.50
LIGA POLSKA MANAGER	39.00
Oscar	30.50
Project-X	59.80
Rally Championships	54.80

Sensible Soc.+Goal+Striker+CM'93/94	88.00
Soccer Superstars	69.50
Superfrog	59.80
Surf Ninjas	28.00
Tornado	57.30
Trois	25.60
Ultimate Body Blows	79.90
Whales	39.00
Walls of Rome ★	46.40
Whizz	35.20
Winter Sports	23.20
Worlds of Legend ★	46.40

IBM PC CD-ROM

Alien Breed Tower Assault	100
Animals	51.20
Dawn Patrol	101.30
Dreamweb	101.30
Jack Niklaus Golf ★	51.20
Ocean Below	51.20
Rally Championships	67.10
Sensible Soc.+Goal+Striker+CM'93/94	91.50
Soccer Superstars	69.50
Space Shuttle ★	51.20
Tornado	61.00
Ultimate Body Blows	84.20
Walls of Rome ★	51.20
Whizz	39.00
Worlds of Legend ★	51.20

★ - instrukcja w języku angielskim

Posiadamy również w ofercie szeroki wybór programów na C-64

Poszukujemy dystrybutorów na terenie całego kraju.

Prowadzimy sprzedaż wysyłkową za pobraniem pocztowym.

Wszystkie ceny podane są w nowych złotych i są cenami detalicznymi, zawierają w sobie podatek VAT, nie zawierają kosztów przesyłki. Firma MarkSoft wysyła katalogi po otrzymaniu zaadresowanej koperty zwrotnej ze znacznikiem (prosimy podawać typ komputera).

Nawiążemy kontakt z autorami polskich programów.

**WIELKA
PROMOCJA**

**KUP JEDEN CD-ROM
DRUGI DOSTANIESZ
ZA DARMO!**

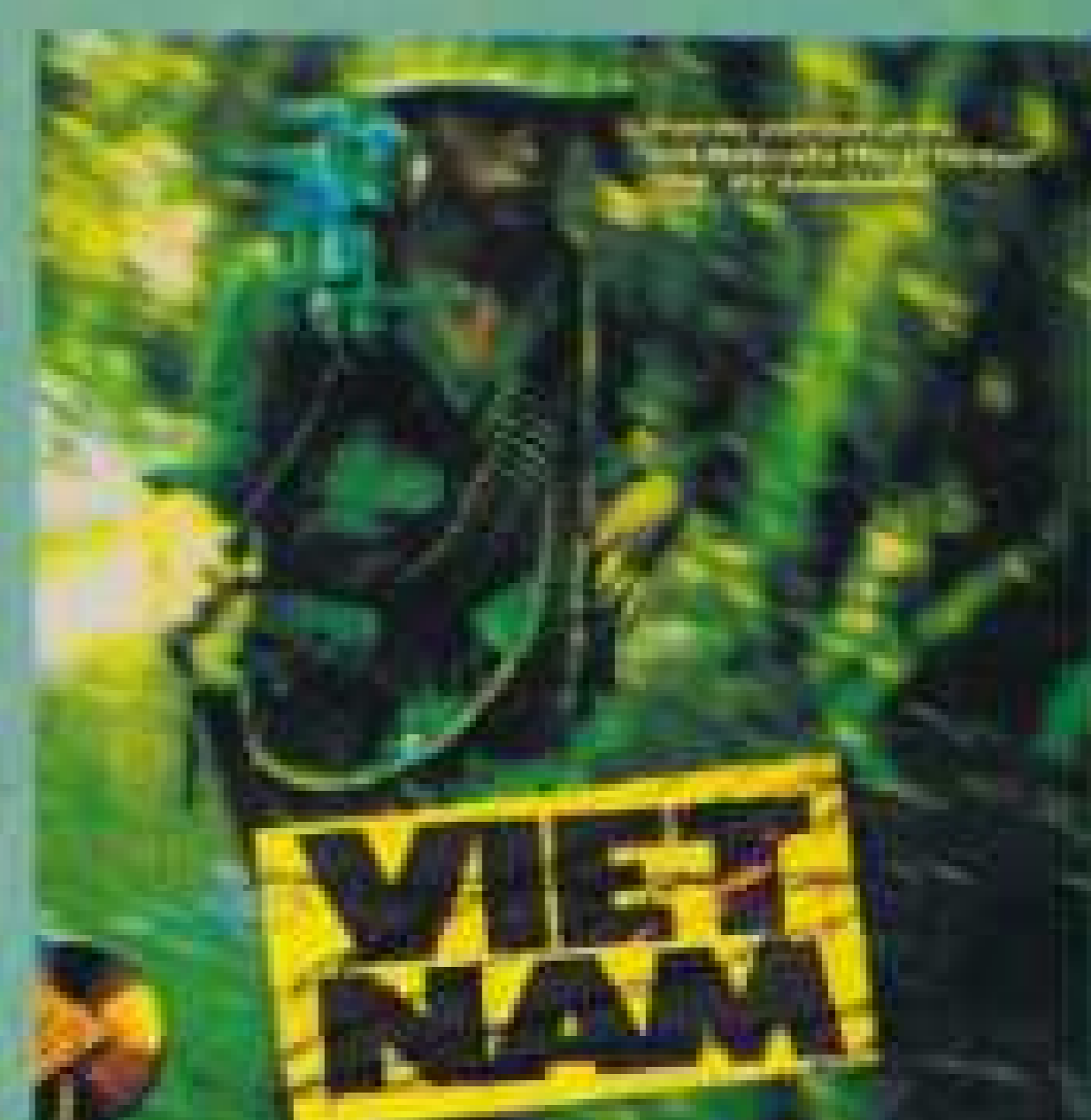
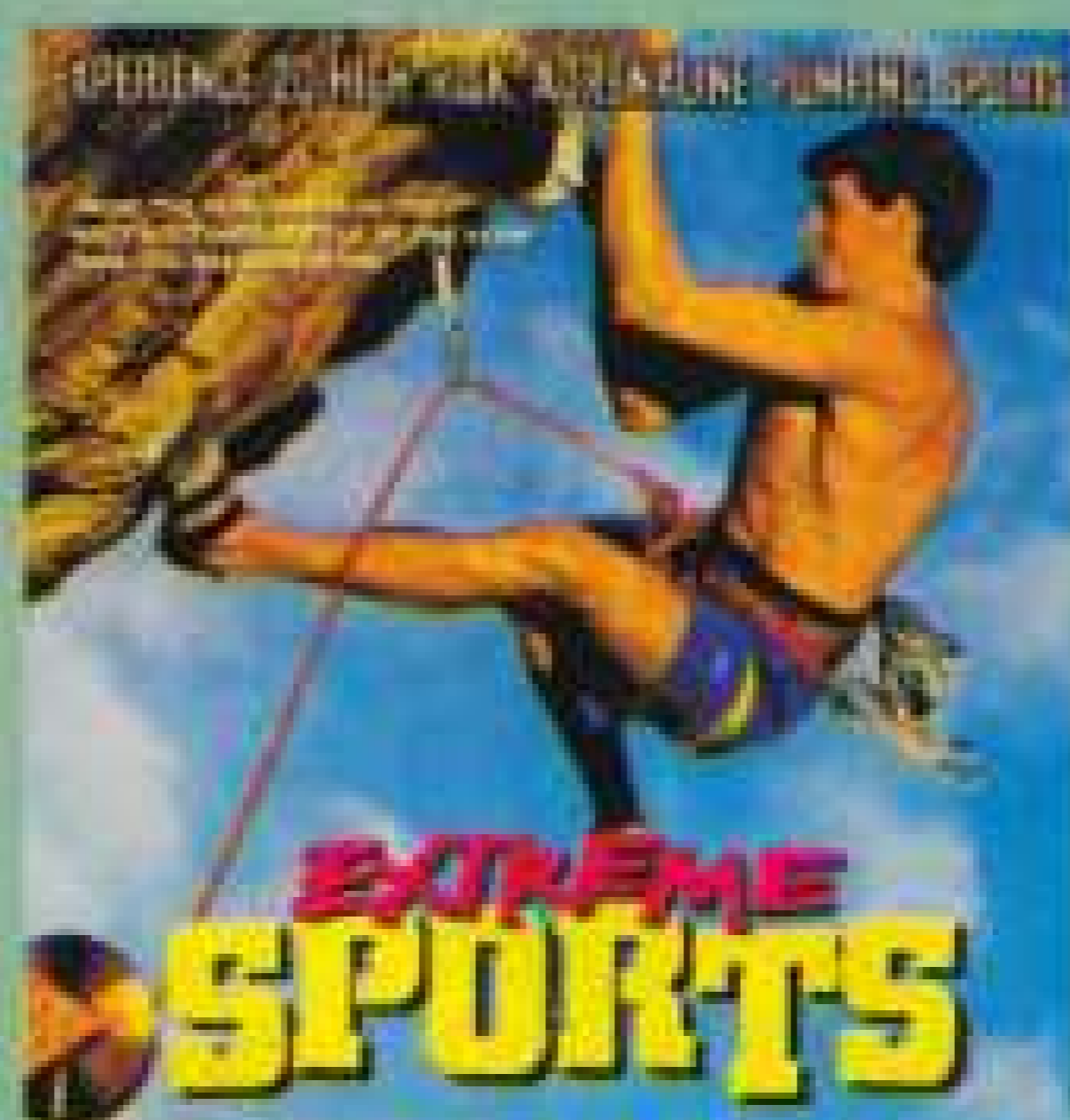
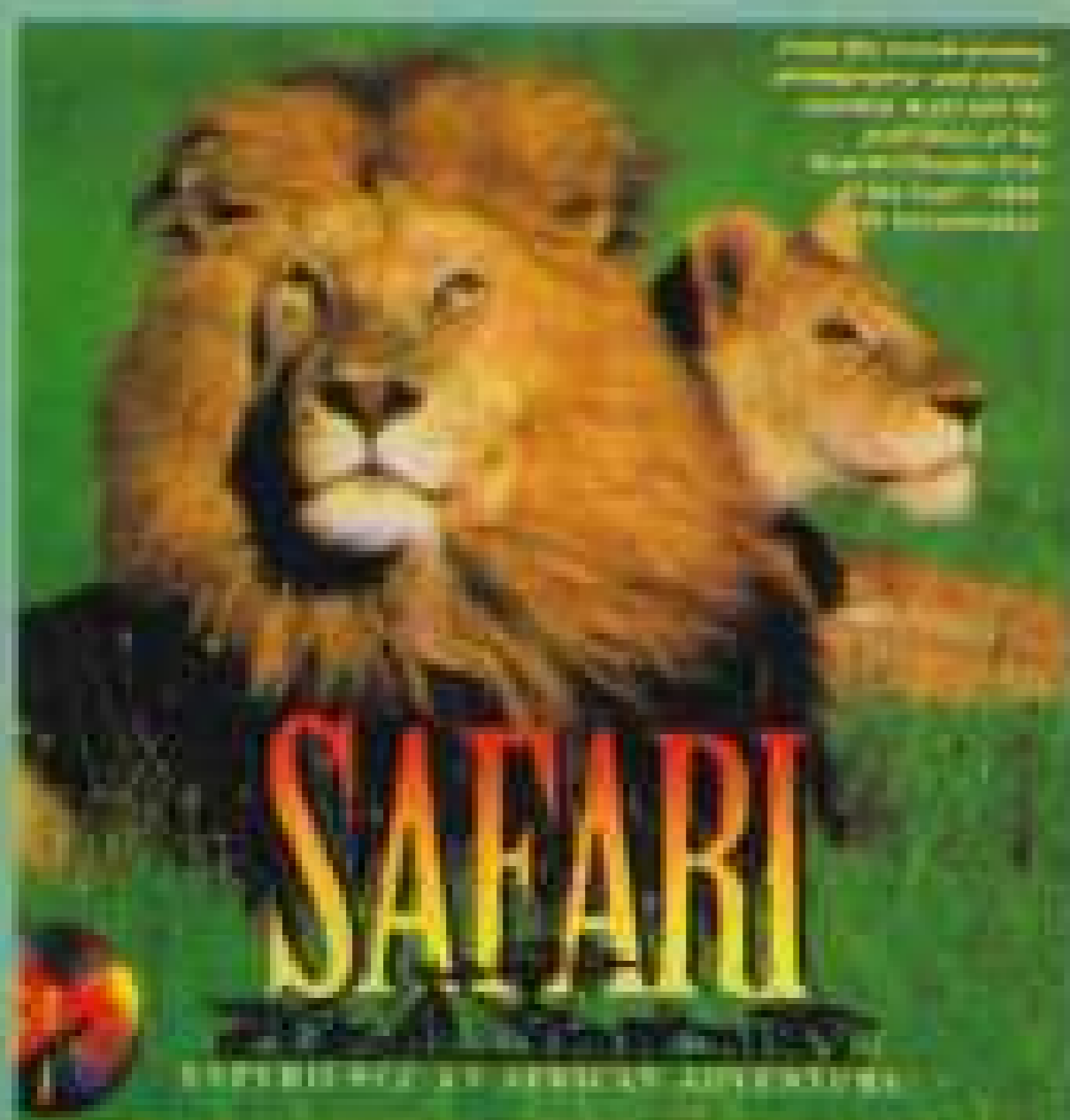
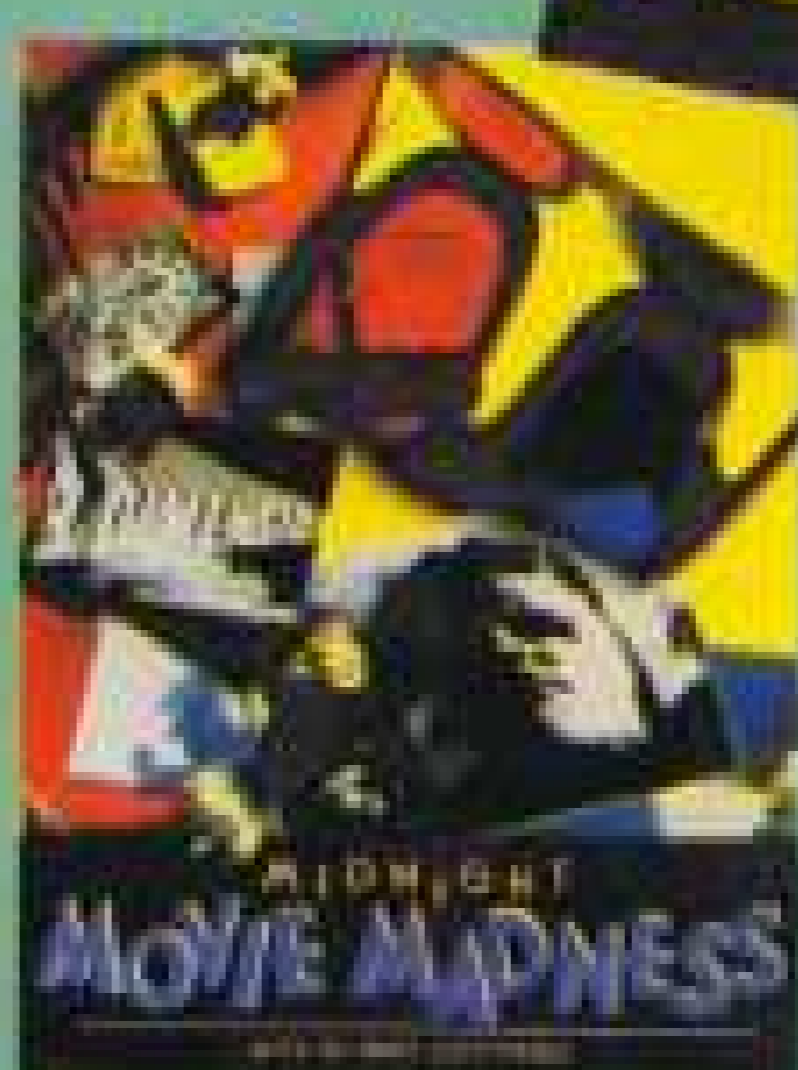
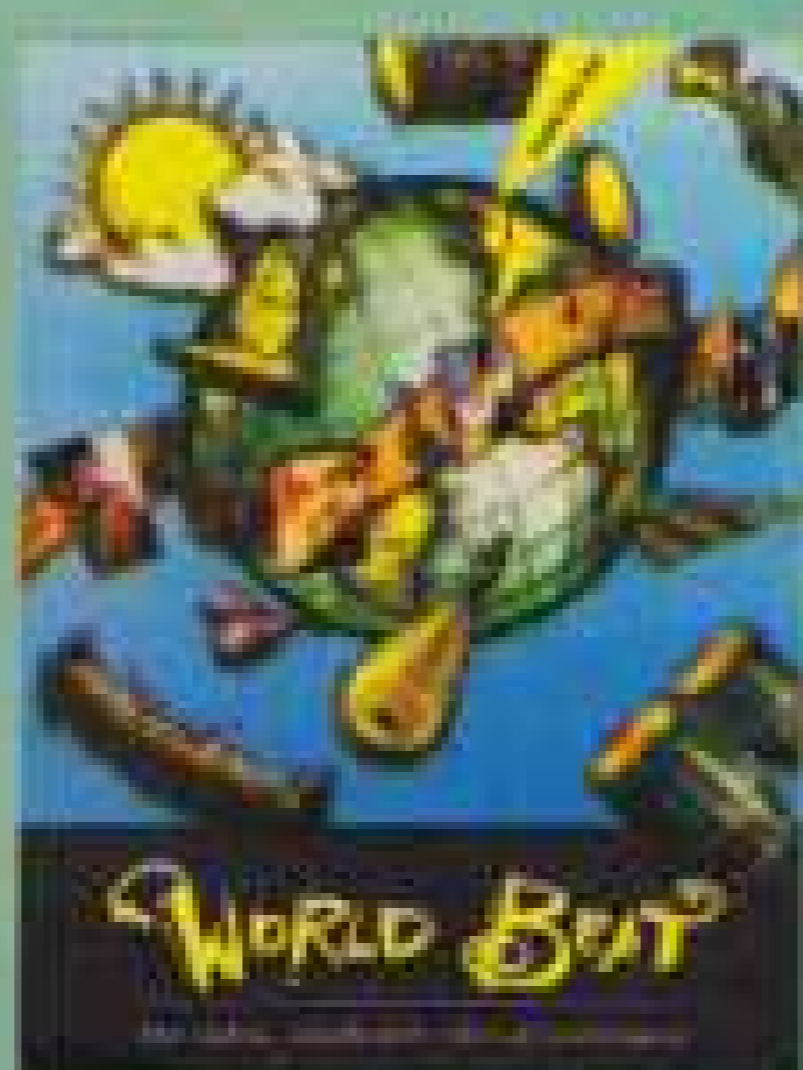
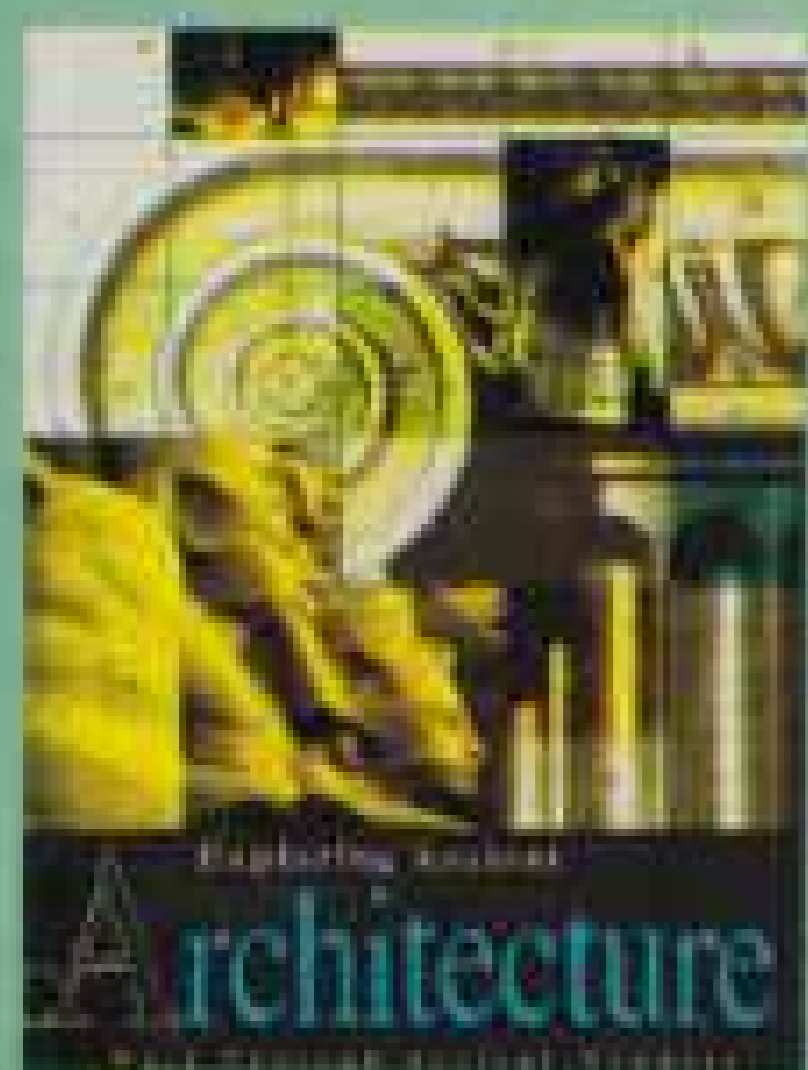
firmy

Medio.



**BUY ONE
Medio
CD-ROM.**

**GET ONE
FREE!**



Emarex
IMPORT-EXPORT

Warszawa
Tel./fax 31-70-20

SOFT
design

ul. Radziwie 13
01-164 Warszawa
Tel./fax 37-37-14,
37-05-65, 37-80-43

SPRZEDAŻ PROWADZĄ RÓWNIEŻ

P.P.H.U. JOKER
ul. Grunwaldzka 99
60-613 Poznań
tel. 67-33-35
fax 67-34-07

SKLEP „CITY TRADE”
ul. Świętokrzyska 14
Warszawa
tel. 27-01-55

DIGITAL MULTIMEDIA GROUP
ul. Grzybowska 39
Warszawa
tel/fax (0-2) 620-82-99
tel. (0-22) 24-03-14



NEWS

JUŻ WAKACJE!

Ech, jak ten czas leci. Przed nami znowu wspaniały i ciepły miesiąc lipiec. Ciepło z Was na pewno rozejmie się po całym świecie: szukać wrażeń, zwiedzać stare kupy i podrywać pieniądze. Jednak znaczną część mamków komputerowych wszelkiej maści nie opuścił swych domostw i będzie wreszcie miała czas na ulubione gry komputerowe. Jeśli czasem znajdziecie chwilę czasu, aby skosztować do nas kilka słówek, to będzie nam bardzo miło. My bowiem wakacje spędzamy pracowicie i mimo, że kolejny numer „GK” ukazuje się dopiero w sierpniu, to już od dziś zaczynamy nad nim pracować. Chcemy, żeby był do lezy już dotychczasowe i planujemy dokonanie wielu zmian — na lepsze ma się rozumieć. Przy okazji dziękujemy wszystkim za odzew na naszą ankietę. Obiecane nagrody dla uczestników którzy odpowiedzieli na nasz apel, zostaną rozdane, a listy wydziałowych zamieścimy w kolejnym numerze. A jeśli już jesteśmy przy nagrodach, to przeglądając ten numer powinielibyście znaleźć dwa nowe konkursy: „Na najlepsze zwołanie o szkole” i „Coś dla komisarzy”. Ale to dopiero początek, gdyż w kolejnym wydaniu „GK” konkursów będzie aż do bólu — a jakie nagrody? Cud, miód, palce rąk!

Zyczymy udanych wakacji i nie zapomnijcie o nas. Do zobaczenia w sierpniu!

SPIS TREŚCI

ISLE OF DEATH	10
BURN TIME	11
KYRANDIA 3	12
DISCWORLD	18
FRONTLINES	22
LOST EDEN	24
RINGWORLD 2	26
ALONE IN THE DARK 2	34
BENEATH A STEEL SKY	36
SIM TOWER	42
SYSTEM SHOCK	44

Nowości	4
Komputery kontra konsole	30
Tipsy	38

Prenumerata krajowa (IV kwartał)
 Miesięcznik (3 x 3,20 zł) należy wpłacać do oddziałów „Ruch” właściwych dla miejsca zamieszkania prenumeratorka. Termin przyjmowania prenumeraty mija z dniem 20 sierpnia 1995 r.)

Słynny WING COMMANDER 3, to jak dotychczas rekordzista jeśli idzie o nakłady poniesione na produkcję gier komputerowych. Zrealizowana z rozmachem produkcja pochłonęła ponad 4 miliony dolarów, ale wygląda na to, że zwróciła się z nawiązką, gdyż w przeciwnym razie producent nie przystąpiłby tak ochoczo do pracy nad kontynuacją cyklu. Tak, tak, realizacja WING COMMANDER 4 już ru-



WING COMMANDER 4

czyła. Na razie wszystko owiane jest mgiełką tajemniczości, ale nie powinno to dowieść, gdyż zanim gra taka jak ta ujrzy światło dzienne mają zazwyczaj kilkanaście miesięcy. W miarę napływania nowych informacji o tym super-produkcje, będziemy o tym pisać. Do czasu ukazania się gry na rynku, warto udułać trochę fortę na mocniejszy procesor, bo tym razem bez Pentiumu się nie obejdziesz!



Większość gier na CD zachwyca świetną oprawą graficzną, efektami dźwiękowymi, animacją i innymi bajarami. Dużo gorzej jest natomiast z fabułą i pomysłem. Tym razem nowa gra ze stajni Infogrames zaadaptowana „PRISONER OF ICE” może przełamać tę stagnację. Fabuła oparta jest tutaj na porwijącej powieści grozy, klasyki gatunku — H.P. Lovecrafta — „At the Mountains of Madness”. Kto czytał powieść może już mieć pojęcie o co chodzi. Gdzieś daleko na lodowym pustkowiu znajduje się tajna baza nazistów w której prowadzone są tajne eksperymenty. Nacje



zaczynają działać się tu dziwne rzeczy... Wszystko wskazuje na to, że w bazie jest „Ony”, a jego zamiary nie są bynajmniej przyjazne...

Świetna oprawa graficzna gry, doskonała muzyka i efekty dźwiękowe podkreślają nastrój grozy. Przywołuje to na myśl rewolucyjny film „IT” w Polsce znany jako „Rzecz”. Oby więcej takich gier!

Dowiedzieliśmy się, że prowadzone są rozmowy na temat wypuszczenia polskiej wersji językowej „PRISONER OF ICE”, ale przy obecnej chłonności naszego rynku wydaje się być to zadanie mało realne.

PRISONER OF ICE



ISSN 1230-9044
 INDEX 324329

wydawca

CGS Computer Studio
 04-202 Warszawa, ul. Marsa 6
 tel. 15-42-20 (w godz. 9-17)

redakcja

Marek Suchocki (red. nacz.)
 Dariusz Kazik (z-ca red. nacz.)
 Leszek Krowicki (LSK), Jakub Sandecki (Sandej), Adam Stasiak

współpraca

Patrycja Wardała, Michał Bakuliński, Marek Węglowski,
 Lech Zaciura (Bibo), Dariusz Zgliński (Darko)

Scan Vangh 2012 for www.infocoders.msk.pl

korekta

Michalina Nowakowska

łamanie

Computer Graphics Studio

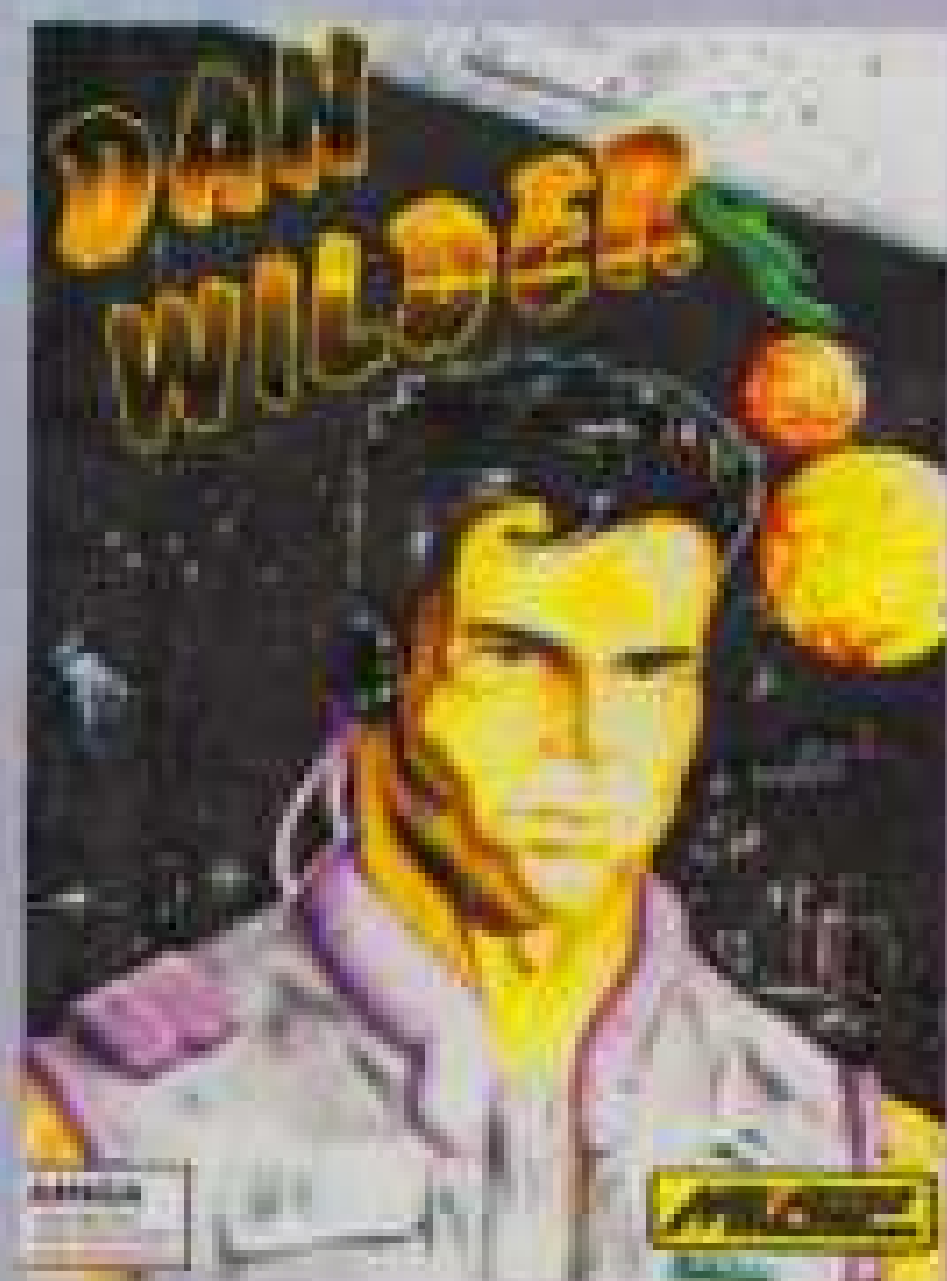
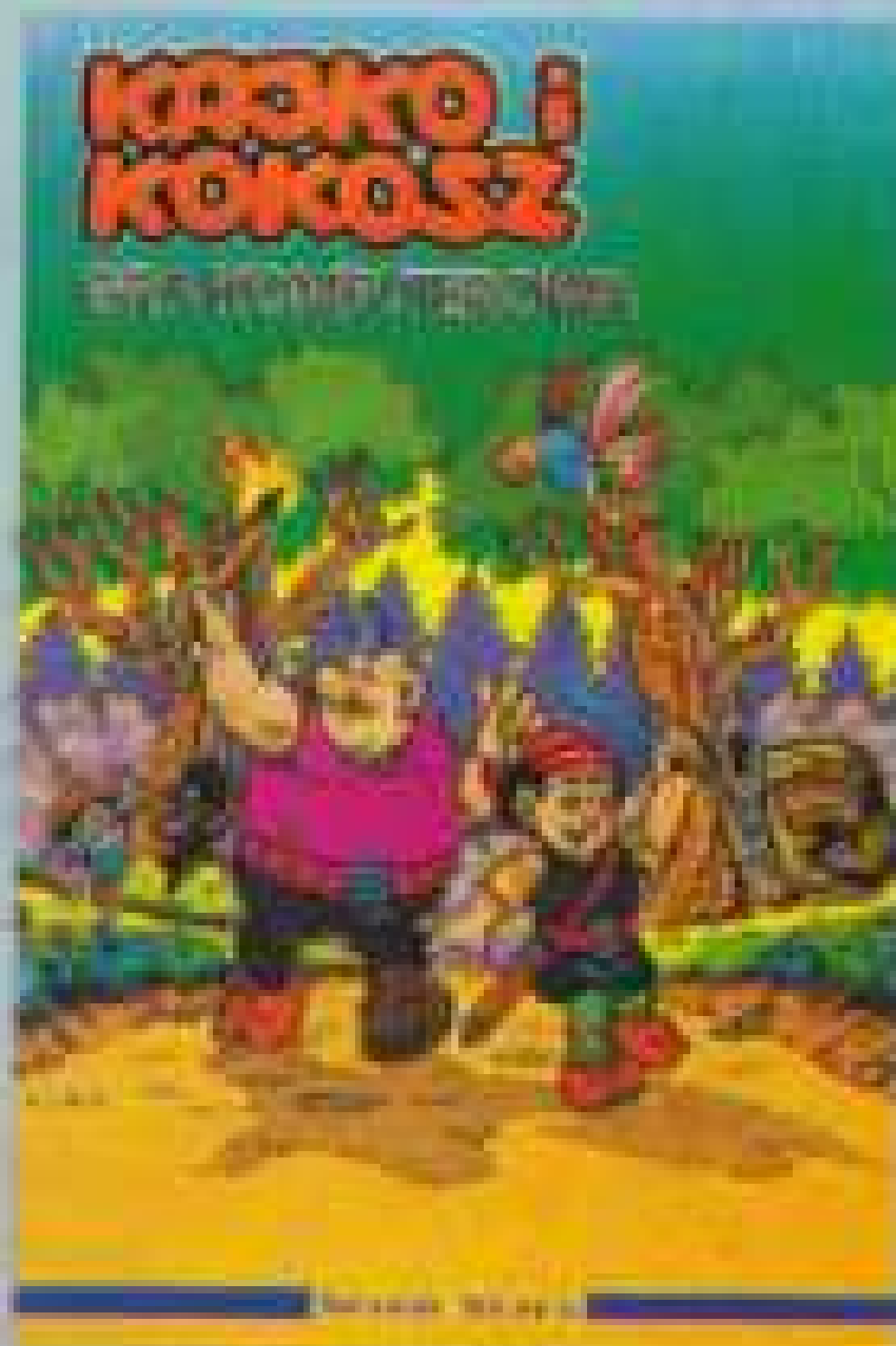
druk

VEGA

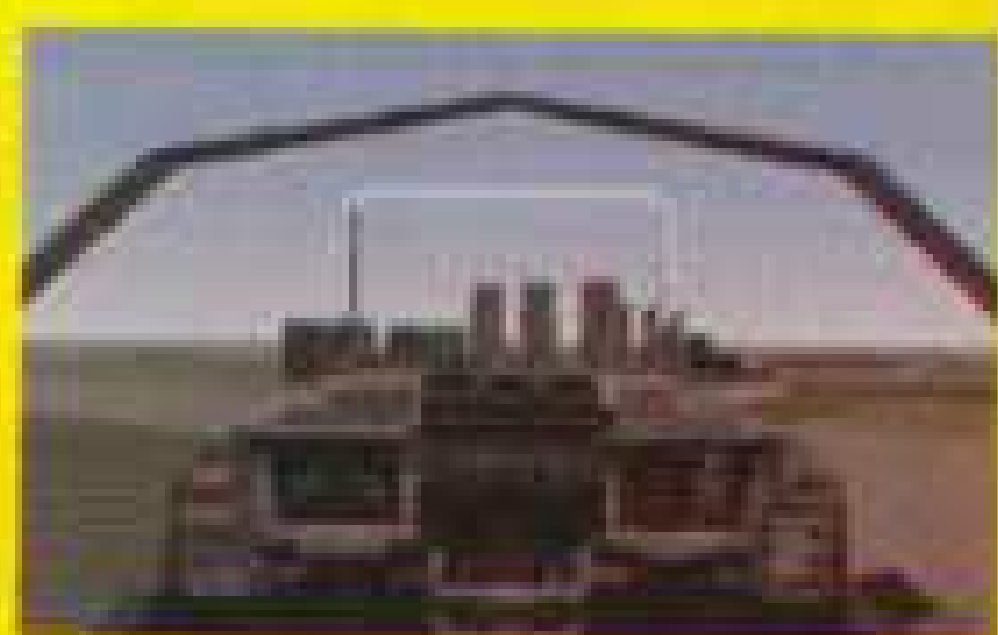
kolportaż ogólnopolski
 RUCH S.A.

KONKURSA 40

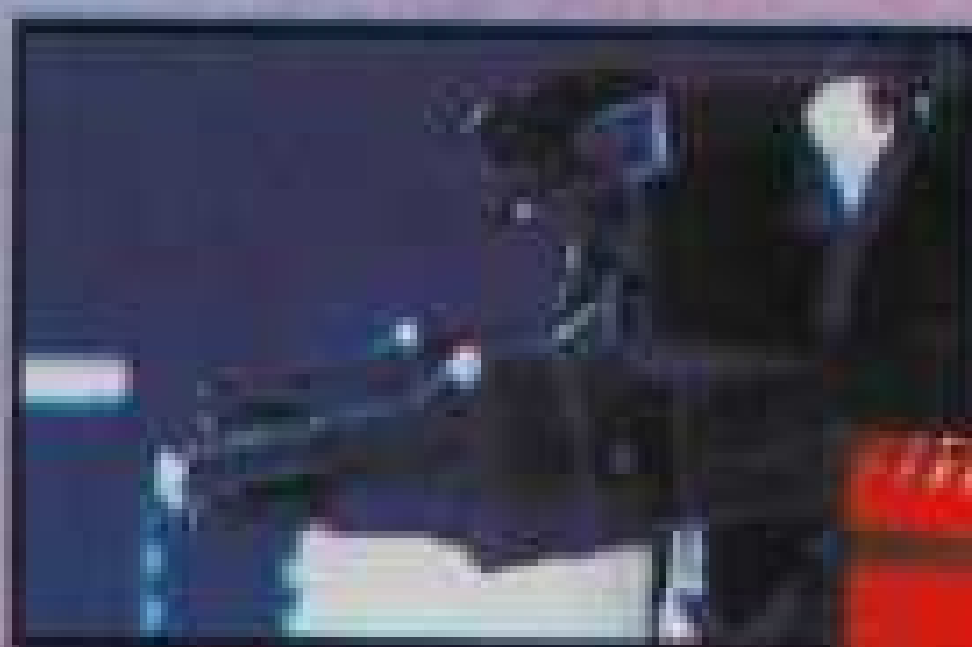
PATRZ STR.



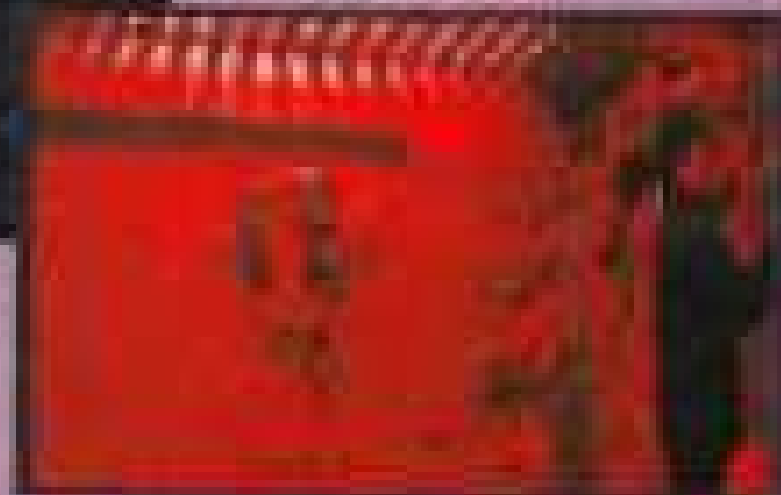
Specje z Digital Image Design od jakiegoś czasu pracują nad kontynuacją „TFXa”. Wersja robocza została publicznie zaprezentowana w połowie maja. Gra opracowywana jest na PC CD-ROM, którego twórcy uważają za jedyny sprzęt o stabilnym rynku. W planach są wersje na „super konsole”: Sony PlayStation, Sega Saturn i 3DO.



TFX 2: EUROFIGHTER 2000



jąc na czele sił rebelianckich musisz przywrócić ład i nie dopuścić do zniszczenia rodzinnej planety. Do wyboru mamy szeroki asortyment maszyn bojowych i uzbrojenia.



Sama struktura gry przypomina trochę starego „WING COMMANDER”. Ale grafika i muzyka

Po takich słowach jak „XENOBOTS” czy „METALTECH”, do pecku gier podejmujących tematykę wojen stoczonych przez potężne roboty, dołączyła produkcja firmy Grafika

IRON ASSAULT



ni — „IRON-ASSAULT”. Akcja dzieje się w roku 2094, w czasie wojny prowadzonej przez potężne korporacje, starające się o zawładnięcie podupadającą Ziemią. Sto-



podczas wykonywania misji stwarzają niepowtarzalny klimat, co sprawia, że trudno oderwać oczy od monitora. Zapowiada się kolejny hit? Do tu mówić, pozostawmy — zobaczymy

PERFECT GENERAL 2

Oto, trafiła się gra dla miłośników rasowej strategii — „PERFECT GENERAL 2”. Kto pamięta pierwszą część tej znakomitej gry, wie o co chodzi. Mamy tu do czynienia z jeszcze lepszą i bardziej rozbudowaną grą strategiczną, zrealizowaną ze smakiem i znajomością rzeczy. Masz możliwość wyboru umiejscowienia akcji na najbardziej zapalnych polach bitwowych świata. W zależności od stopnia zaawansowania w grach strategicznych,



możesz wybrać poziom trudności od 1 do 5. Dysponując modelem możesz rywalizować z „realnym” przeciwnikiem.

Wersja CD zawiera wiele animowanych wstawek, wpływających na atrakcyjność programu i wprowadzających odpowiednią atmosferę. Jeśli lubisz gry taktyczne i masz zacięcie przywódcze, sięgnij koniecznie po tę grę, bo autorzy postarali się, aby sztuczna inteligencja komputera stała na najwyższym poziomie. Zatem partyzka z komputerem może okazać się przewidywalną intelektualną ucztą — to także uwaga dla myślicy. „Lamijskie” mię od razu dorowaj sobie tę grę.



FRONTIER 2 FIRST ENCOUNTERS

rowa grafika gry jest wysoce realistyczna, natomiast same zasady gry są jak niebawem od nich, które swoją istotą „ELITE” i „FRONTIER” — w całym ciągu jest to kolejna gra przygotowana przez

to gra, która się właśnie ukazała, jest bardzo ciekawą mieszanką z „FRONTIER ELITE 2”. O ilej podobna byłoby ją po prostu nazwać „ELITE 3” — wtedy absolutnie nie miałoby wątpliwości, że chodzi o naprawdę grę Davida Brubera, wykorzystującą potęgę z „ELITE” — maszyn komputerów ósmobitowych. A „FIRST ENCOUNTERS” stawia własny problem, szczególnie jeśli chodzi o stronę graficzną. To naprawdę gra, nie musi się tłumaczyć, co przedstawia plansza ta ekran — teraz jej trzeba to widać. Wskazywa-



JAGGED ALLIANCE

Mała znana firma SIRTECH wydała grę „JAGGED ALLIANCE”. Widok pola akcji przedstawiony jest z góry. Rozgrywka nie jest podzielona na tury, a odległość, którą może przejść każdy z postaci, nie jest w żaden sposób limitowana.



efekty dźwiękowe jeszcze lepsze. „JAGGED ALLIANCE” jest grą strategiczno-przygodową, w której prowadząc grupę wyszkolonych i uzbrojonych ludzi musisz odbić sektory okupowanych przez wroga ziem. Po drodze jednak będziesz musiał zbierać i wykorzystywać różne przedmioty, bez których nie osiągniesz zamierzonych celów.

Mnie ta gra przypadła do gustu, ale ostateczną ocenę pozostawiam Tobie.



Od strony graficznej gra prezentuje się przyzwoicie (VGA), muzyka jest całkiem niezła, a



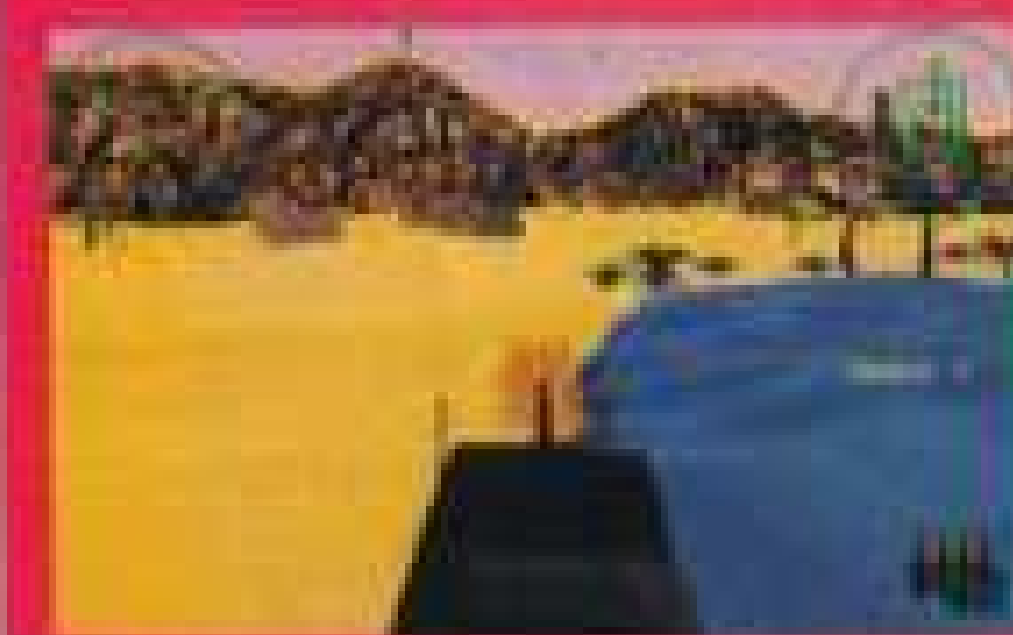
TANK COMMANDER

Gra firmy Domark usiłuje uchodzić za symulator ciężkiego i taktycznie, wiele rozważań jest to przede wszystkim z programów symulacyjnych. Ale w tej grze autorzy głównie nacisk położyli na element rozgrywkowy, więc realistycznym symulatorowi musi ustąpić miejsce walce w rozrywki. Jedynym słowem „TANK COMMANDER” to próba przekona grę strzelaną z elementami symulatora ciężkiego. Rozgrywka jest tu dużo przyjemniejsza niż chociaż w słynnym „ARMORED FIST”, ale słyszeć można

mniej wiążących niż w takim klasycznym „PACIFIC ISLANDS”. Za to grafika przedstawia się bardzo dobrze i jest płynnie animowana — wiadnie tyle można uzyskać ze słabym sprzętem odwołując się do realizmu symulacji. Na koniec może wiadomości dla mi-



łośników rzeczywistości wirtualnej — „TANK COMMANDER” przystosowany jest do współpracy z kaskiem Cybermaxx (czyli może współpracować z innymi systemami VR, ale na razie nie wiemy).



AMERICAN LASER GAMES

Po wersji PC-owej „DRUG WARS” ukazuje się w lipcu na 3DO.

„THE LAST BOUNTY HUNTER” to kolejna firmowa strzelanina. Cechy: takie, jak poprzednich tego typu produktów American Laser Games. Wersja na PC CD-ROM ukazuje się w czerwcu, we wrześniu ukazuje się wersja na 3DO, a w listopadzie na Sony PlayStation. Ciekawym pomysłem, wymarzoną wręcz dla strzelanek w stylu „MAD DOG

MOORE” czy „CRIME PATROL” jest hardware w postaci pistoletu.

„GAMEGUN”, do tak nazywa się właśnie to urządzenie, to pistolet współpracujący ze wszystkimi strzelaninami firmy American Laser Games. Zamiast męczyć myszką, strzelamy bezpośrednio w ekran. Możliwa jest gra dwoma pistoletami naraz. W kwietniu ukazał się pistolet kompatybilny z PC, w lipcu ma wyjść na 3DO, a w listopadzie na Sony PlayStation. Już wkrótce GAMEGUN dostępny będzie również w Polsce o czym poinformował nas wyłączny dystrybutor wyrobów firmy American Laser Games, firma CD PROJEKT.



THE GRANDEST FLEET

W 1985 roku firma QQP wydała grę „THE GRANDEST FLEET II”. Jest to mało skomplikowana strategia o charakterze bitwy morskiej, w której udział może brać dwóch graczy.

Do wyboru jest kilkanaście okrętów, przy czym są one identyczne w każdym z ośmiu scenariuszy. Obszar pola bitwy podzielony jest na sześciokąty, a sama gra przypomina trochę „PANZER GENERAL”. Jak w większości gier tego typu, akcja składa się z tur.



Niezła jest grafika SVGA, jednak to, co najczęściej będziesz widział, to tęfla wody i wokoło te same okręty (niezależnie od scenariusza i Twojego przeciwnika). Z wyspami jest trochę lepiej — starannie wykonane miasta, kraterzy wulkanów itp.

Szkoda, że cała bitwa rozgrywa się tak monotonna scenarii. Muzyka zagra tylko czasami, a dźwięk jest cieni. My po kilku rozgrywkach mieliśmy jej dość, jednak końcową opinię pozostawiamy Tobie.

MADE IN POLAND

Niemalym zaskoczeniem były dla nas wiadomości, opublikowane w brytyjskim piśmie AMIGA ACTION. Otóż firma Black Legend, która nie tak dawno zaprezentowała światu, że Chorwaci też potrafią tworzyć interesujące gry, obecnie zainteresowała się polskimi programistami. Na razie planowane jest wydanie co najmniej trzech gier zespołu Union Interactive. Są to gry „SWITCHWORLD”, „CHESS THROUGH THE AGES” oraz „BEHIND THE IRON GATE” (czyli dobrze znana polskom gra o „Żelazną Bramę”). Na światowym rynku gier amigowskich zapowiadają się więc nie lada sensacja, bo wstępne recenzje z tych gier są bardzo pochlebne.

Ubolewać należy tylko, że o takich faktach musimy dowadywać się z prasy zachodniej.



AMIGOWE NOWOŚCI

Po wykupieniu Commodore przez ES-COM i zapewnieniu, że produkcja Amig wkrótce zostanie wznowiona, w piśmie zarzuciło się od zapowiedzi nowych gier na tę platformę. W najbliższym czasie amigowcy mogą np. liczyć na swoją wersję „COLONIZATION” (MicroProse) i „FRONT LINES” (Impressions). Firma Resputin zapowiada nową amigowską wersję, starej przygodówki z ST „LOST IN LIMBO”, a Domark, nowe wyścigi samolotowe „F1: WORLD CHAMPIONSHIP EDITION”.

11th HOUR

Ileż razy ukazywały się już zapowiedzi tej gry. Można stracić cierpliwość! Po raz nie wiadomo który, jej premiera została przesunięta. Zamiast pełnej gry otrzymaliśmy załóżmy 3 minutowe demo, ale zapisane w MPEG — możliwe do odtworzenia za pomocą karty REAL MAGIC. Dzięki temu grę ogląda się jak pełnoekranowy film, a efekt jest naprawdę piorunujący. Mroczne so-



nerie opuszczanego domu, chmary nietoperzy, trupak w wannie, itp. strasznie, a wszystko to okraszone rewolucyjną muzyką M. Diofielda. Prawdziwy odjazd, tylko kiedy gra trafi wreszcie do sprzedaży?

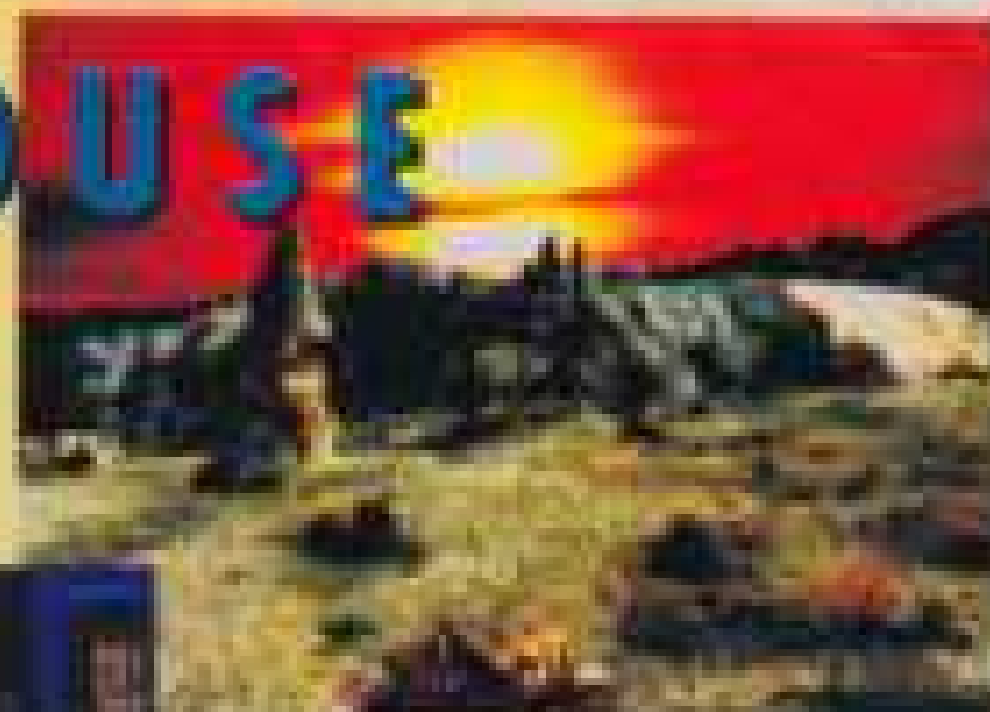


POWERHOUSE

Uwaga wszyscy niedoświ urbanisci, projektanci, fanatyki „SIM CITY”. Oto na horyzoncie pojawił się program będący alternatywą dla słynnej serii SIM...

Mowa tu o POWERHOUSE który umiejętnie łączy cechy takich gier ekonomicznych, strategicznych i handlowych. Ideą nawiązuje wprost do słynnego SIM CITY i TRANSPORT TYCOON, gdzie celem nadrzędnym jest budowanie imperium, a nie burzenie. Oczywiście istnieje tu element rywalizacji, gdyż konkurujesz z trzema przeciwnikami z których każdy ma taki sam cel — zbudować wielkie imperium.

Obszarem działania jest cały świat, a masz tu wpływ na wybór projektów, zatrudnianie ludzi, wznoszenie nowych budowli, itp. Najbardziej istotne są tu działania mające na celu wzmocnienie potencjału energetycznego. W związku z tym musisz dbać wydobywać ropę nafto-



wą, gaz, węgiel, a także dbać o niekonwencjonalne źródła energii: elektrownie słoneczne, wiatrowe, geo-termiczne, wodne i nuklearne.

W sumie musisz wykazać się zmysłem stratega i biznesmena, aby osiągnąć sukces w grze. Całość zrealizowana jest z rozmachem, a grafika stoi na bardzo wysokim poziomie — SVGA. Gra przygotowawana jest w wersji CD, a producentem jej jest Impressions.



LAST DYNASTY

Sierra znów próbuje szczęścia w nowym gatunku gier. Akcja rozgrywa się w dalekim kosmosie, a gra miała w swym założeniu stanowić przeciwwagę dla słynnego „WING COMMANDER 3”. Ale choć zrobiona jest niezła, to z pewnością nie osiągnie takiego sukcesu jak wspomniany „WING 3”. Do produkcji gry zaangażowano rasowych ak-



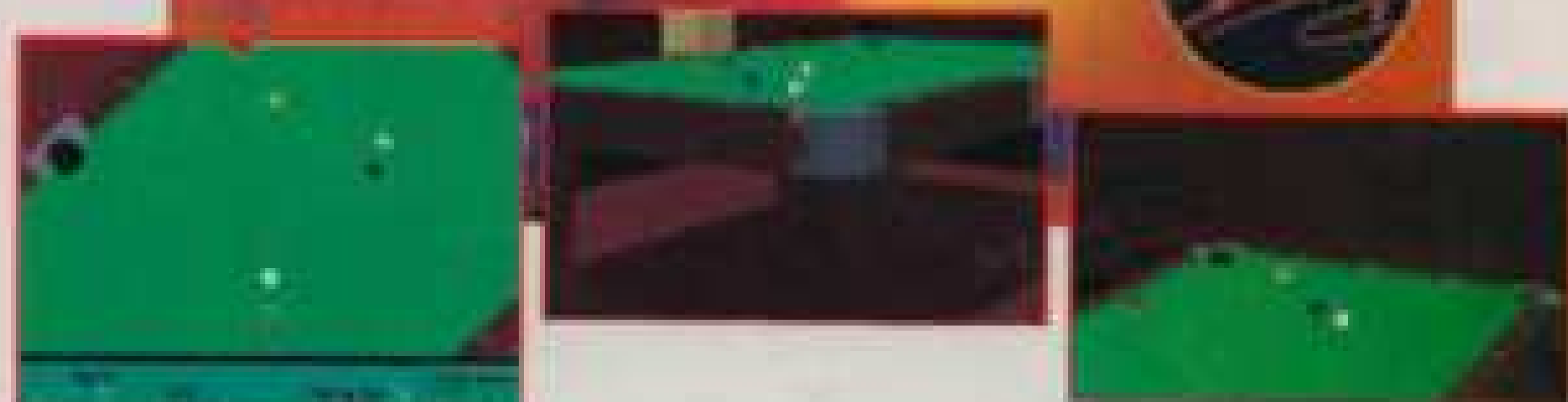
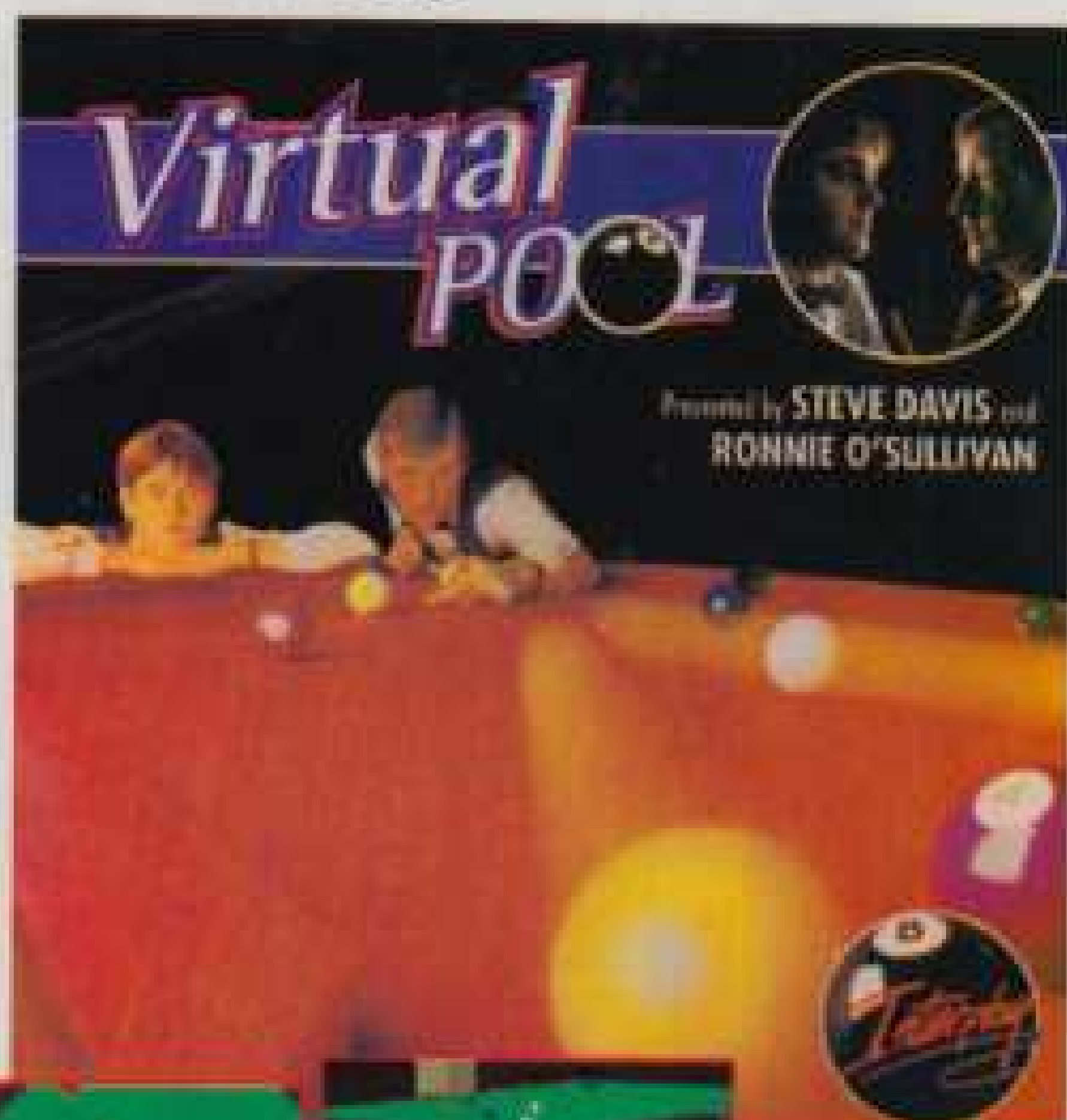
torów, więc mamy tu wiele sekwencji filmowych. Całość prezentuje się całkiem dobrze, ale jako, że gra działa pod Windows, to nie możemy oczekiwać cudów — wpływa to na spowolnienie niektórych sekwencji.

Wspomnę dla formalności, że gierka istnieje tylko w wersji PC CD-ROM



STEVE DAVIS & RONNIE O'SULLIVAN

PREZENTUJĄ:



„Na początku byłem nieco sceptycznie nastawiony do całego przedsięwzięcia. Jednak gdy ujrzałem gotowy produkt, wciągnęło mnie bez reszty. Grałem w wiele gier komputerowych, ale nigdy nie byłem tak podekscytowany jak w przypadku VIRTUAL POOL. Teraz naprawdę wierzę, że przy pomocy tej gry można zarówno podszkolić swoje umiejętności, jak i nauczyć się grać w bilard aby potem wykorzystać umiejętności na prawdziwym stole. Nawet będąc profesjonalistą można się wiele nauczyć!”

STEVE DAVIS

szachiarski mistrz świata w snookera

„Jeśli więc gracze, albo chcielibyście pograć w bilard lub podszkolić swoje umiejętności celowania czy podkręcania, to doskonale możecie zrobić to przy pomocy tej gry. Powiódz tu to mistrzem Steve Davisem — jest doskonała pod każdym względem!”

SECRET SERVICE #26

CD Projekt

AUTORYZOWANY DYSTRYBUTOR

Interplay

00-626 WARSZAWA, ul. Marszałkowska 7/3 tel/fax 25-07-03

SPRZEDAŻ PROWADZĄ RÓWNIEŻ

- ATAPOL, 85-010 Bydgoszcz, ul. Dworcowa 54, tel. (0-52) 22-64-76
- AVAX, 04-029 Warszawa, ul. Rożnicka 5/5, tel./fax (0-22) 10-68-58
- B.P. COMPUTER, 40-006 Katowice, ul. Szkolna 8/2, tel./fax (0-3) 153-7323
- KOMPAN, 42-200 Częstochowa, ul. Armii Krajowej 46, tel. (0-34) 61-41-48
- ARTICA, 80-952 Gdańsk, ul. Jana Matejki 6, tel./fax (0-58) 47-02-86
- BETA, 60-807 Poznań, ul. Pułaskiego 24/2, tel. (0-61) 52-50-83
- CHIP PARADISE, 85-011 Bydgoszcz, ul. Śniadeckich 28, tel./fax (0-52) 21-27-87
- RED JACK'S CD-ROM Banker, p. podz. ul. E. Piłata Warszawa D. Centz. paw. 7
- ARTICA SALON KOMPUTEROWY, Gdańsk, ul. Grunwaldzka 45
- BIG, 70-414 Szczecin, ul. Lotników 8, tel. (0-91) 83-58-85
- STUDIO KOMPUTEROWE W. Czajkowski, 51-151 Wrocław, ul. Karczki 4/1
- LANSER, Elbląg, ul. Skrzydlata 1A, tel. (0-50) 33-83-65, fax (0-50) 33-50-44
- GAMBIT, 39-400 Tarnobrzeg, Plac B. Głowackiego 20, tel. (0-15) 23-39-66



PLECAK

AURA INTERACTOR

same pozytywne wibracje

W czasach, kiedy na rynku na dobre rozpanoszyły się CD-ROM-y, 64-bitowe konsole i inne cuda, rzeczą całkiem normalną — do której już chyba zdążyliśmy przywyknąć — jest również zabójczo szybki rozwój techniki Virtual Reality. Tak, rzeczywistość wirtualna panoszy się na każdym kroku. Choćby np. w reklamie Kit Kat na jednej ze stacji TV Sat, kiedy to koleś podrywa panienkę „na gogle VR” (i to z jakim skutkiem!), nie wspominając o wydawnictwach popularno-naukowych, 5-1 itd. oraz fachowych piśmiennictwach komputerowych. Tak sobie właśnie pewnego dnia przerzucałem kolorowe stroniczki jednego z konkurencyjnych bryków i co widzę...? Pewien gość na ECTS '95 w Londynie paradytuje dumnie w hełmie VR! No jak to, myślę sobie — a co z naszą drużyną?! Ano nic, chyba już dawno śpi! Nie, gdzie tam! Przecież relacja była, to raczej ja zaspałem.

Obudziłem się z jakimś plecakiem na grzbiecie. „k...” — myślę sobie, wymiotując resztkami piwa — „co to dziś mamy — sobota — no to do szkoły nie pójdę, chyba raczej skoczę na „Grzyba” zobaczyć co też tam u starych piratów. Po mocniejszym przetarciu oczu i rozjeźrzeniu się dookoła, zdecydowałem, że zostanę w domu. Po „huk”, że tak się wyrażę? Otóż wcale nie „po huk”, bo „po huk” to pingwin w wodzie stoi, a jak mały, to po gały — tylko po to, aby przetestować pierwszy w Polsce Virtual Reality Game Wear i również po to, byście Wy teraz — Dro-dzy Czytelnicy — mogli czytać ten tekst, siedząc sobie wygodnie w Waszych klimatyzowanych willach.

„Aura Interactor” — taką właśnie nazwę nosi zestaw mieszczący się w pudełku wielkości małej walizki. Dzięki niemu, jak głosi reklamowy napis, nareszcie poczujemy, co to znaczy prawdziwa gra. Dopiero teraz dane nam będzie poznać siłę kopnięć przeciwnika, wybuchów po-

ważnych eksplozji i innych efektów dźwiękowych. No dobra, już mi skacze ciśnienie — a co dalej? Dalej, jak przed pójściem do szkoły. Plecak na grzbiecie, odpowiednie konfiguracja oraz adjustacja systemu szeleczek i pasków — tak, by wszystko dobrze przylegało do ciała — i prawie gotowe. Jeszcze tylko 3 kabłki, jeden pobiegnie do źródła dźwięku, czyli wyjścia „out” karty dźwiękowej, drugi do zasilania 220 V, a trzeci połączy sam plecak z manetką kontrolną. No to jazda!

Na pierwszy ogień poszedł „Dom”, wszak tam właśnie roi się od okrzyków, wybuchów, eksplozji itd. Muszę przyznać, że tego właśnie się spodziewałem. „Aura Interactor” uwydatnia wszystkie tony niskie, zaś wysokie pozostawia w tle. Jeśli więc Baraka z „Mortal Kombat 2” przysunie Ci w michę, to po prostu to poczujesz, tyle, że mniej więcej w okolicy nerek. Podobnie dzieje się w innych gierkach, a panuje tu jedna zasada — im więcej eksplozji, odgłosów uderzeń i wybuchów — tym większe doznania... hhhmm... nazwijmy to „akustyczno-dotykowe”. Warto nadmienić, że „Aura Inter-

actor” może pracować w dwóch trybach: „game” i „music”. Pierwszy przydaje się zasadniczo tylko podczas grania, drugi natomiast przeznaczony jest dla melomanów, a raczej miłośników prawdziwie mocnego uderzenia. Otóż opłany plecak jest w stanie odbierać sygnały z praktycznie każdego zewnętrznego źródła dźwięku. Czymś takim może być radio, mikrofon, konsola do gier, telewizor, magnetofon czy odtwarzacz płyt kompaktowych. Lwie część niniejszego testu przeprowadzana była właśnie z przetłumaczonym ustawionym na tryb „music”. Kiedy miałem dość grania, podłączyłem plecak do odtwarzacza CD... I zaczęły się wariacje „Aura Interactor” przekształcił się w potężny woofer, potrafiący porządnie wstrząsnąć całym ciałem. Niestety, jego przydatność na tzw. imprezach-balangach-piętatkach stoi pod sporym znakiem zapytania, a to ze względu na zbyt krótkie kable połączeniowe. No i oprócz tego wyraźny zakaz pochodzący z instrukcji obsługi — z plecakiem na plecach nie wolno wykonywać zbyt gwałtownych ruchów.

Ponieważ „Aura Interactor” jest sam w sobie potężnym

źródłem wibracji, niektóre osoby nie powinny w ogóle go używać. Mam tu na myśli dalsikwentów mających kłopoty z sercem i centralnym układem nerwowym. Nudności, zawroty i bóle głowy, nagłe podwyższenie ciśnienia — to znak, że należy niezwłocznie odstawić plecak do pudełeczka i odwiedzić lekarza, a być może nawet psychiatrę.

Tak się szczęśliwie złożyło, że ja sam nie miałem tego typu nieprzyjemności. Wręcz odwrotnie. Wkrótce jednak przekonałem się, że co za dużo, to nie zdrowo. Po 3-godzinnej sesji w składzie Aura Interactor + CD player + „SCOOTER” + „MASTERBOY” + „MOBY”... miałem dość. Od razu lekko się zdziwiłem, gdyż normalnie tak wcześniej nie zwykłem kończyć. Potem zaczęły boleć mnie zęby, a szczególnie prawa piątka — wkurzyłem się nie na żarty, bo przecież leczona kanałowo.

Nie przejmując się dolegliwościami, włączyłem komputer i wstukałem tekst, który właśnie czytacie. „Aura Interactor” spodobał mi się w okraglutkich 100%. Nie ma naj-



mniejszej wątpliwości, że przyszłość należy do takich właśnie urządzeń. Zwłaszcza, że już teraz zapowiadane są gry mające wykorzystać wszystkie możliwości „plecaka”. Póki co, największą uciechę będą mieli z niego posiadacze konsol Super Nintendo i Sega (odpowiednie kable-przełączniówki wchodzące w skład zestawu, sporo gier wymianicie współpracujących z „Interactorem”) oraz fani techno i dance-floor.

■ Sandey

Do testów dostarczyła firma MULTI STYLE
Warszawa, ul. Małacka 9 tel/fax (0-22) 10-32-99
Warszawa, ul. Hołb 42 tel: 638-82-68 (1kln)

E3

Electronic Entertainment Expo



11 maja rozpoczęła się w Los Angeles wielka Wystawa Rozrywki Elektronicznej w skrócie określana jako E3. Jest to obecnie największa na świecie impreza poświęcona WYŁĄCZNIE tej tematyce, a w szczególności grom. W chwili gdy piszę te słowa brak jeszcze w prasie światowej szczegółowych relacji z tej wystawy, a Naczelny (sknera) zdecydowanie odmówił sfinansowania mi delegacji do L.A., więc z konieczności będzie to relacja jedynie o zapowiedziach i planach organizatorów tej imprezy.

Potrzeba zorganizowania tego typu imprezy nie wynika wcale z potrzeby zabawienia publiczności. Gry komputerowe to dzisiaj potężny przemysł, którego obroty są obliczone na 6 mld dolarów rocznie. Potrzebą inwestowania w tę dziedzinę



uznają dziś najwięksi potentaci branży elektronicznej (vide Sony, Philips, NEC, Panasonic, JVC itd.). Zainteresowanie imprezą jest olbrzymie — zarejestrowało się 385 wystawców i zapowiedziano premiery ponad tysiąca nowych produktów. Spodziewana są odwiedziny co najmniej 30 tysięcy zwiedzających, a zainteresowanie relacjami z imprezy wykazało ponad 700 przedstawicieli mediów z całego świata (w tym MTV i BBC).

Termin wystawy nie jest wybrany przypadkowo — jej organizatorzy przeprowadzili szczegółową analizę trendów rynkowych i

stwierdzili, że nie lato i nie zima, ale właśnie wiosna jest okresem największego wysypu nowych gier i okresem największego ożywienia sprzedaży.

Wystawa ma się więc odbywać co roku w maju, ale w przeciwieństwie do innych wielkich imprez tego typu miejsce każdej

kolejnej imprezy może (i powinno) ulegać zmianie. Na razie wiadomo, że następna impreza odbędzie się w maju '96 również w Los Angeles, ale intencją organizatorów jest, by kolejne wystawy odbywały się naprzemiennie na Wschodnim i Zachodnim Wybrzeżu USA — jako najprawdopodobniejsze lokalizacje na Wschodzie wymieniane są Orlando i Atlanta.

No i w końcu największa bomba. Nie jest wykluczone, że już w przyszłym roku odbędzie się również europejska edycja

E3! Rozmowy z najbardziej zainteresowanymi (czyli producentami sprzętu i gier) są mocno zaawansowane i praktycznie pozostał do wyznaczenia termin oraz miejsce tej imprezy, która stanie się wielką konkurencją dla londyńskiego ECTS i hanowerskiego CeBIT. A oprócz tego, w przyszłym roku planowana jest japońska edycja E3! Wiele więc wskazuje na to, że jesteśmy świadkami narodzin kolejnej wielkiej imprezy wystawienniczej — tym razem skierowanej głównie do miłośników gier.

W następnym numerze „GK” powrócimy do tematu i przeka-



żemy garść ciekawostek z tej imprezy.

■ LSK



RZECZYWISTOŚĆ WIRTUALNA DLA KAŻDEGO

Współ z techniką zapisu informacji na dyskach kompaktowych, rzeczywistość wirtualna stanowi przyszłość dzisiejszego świata komputerów. Szerzej pisałem o tym zagadnieniu w nr 1/94 (2) „GK”.

Za względu na zastosowanie specjalnych procesorów o silniejszej mocy obliczeniowej, zabawa w „Virtual Reality” staje się dość kosztowną rozrywką. Czujniki, sensory, gogle, hełmy — to wszystko trzeba zapłacić. Tradycyjnie już, posługuję się przykładem: matka za to wybudować taką super wielką chatkę z basenami, że chłopcy na wieś będą ją mylić z katedralem. No i kogo za to stać? Niech podnieś rękę...

VIRTUAL REALITY

No, nie od czego ludzki umysł! Marzeniem firmy BC Design jest, by do końca tego stulecia, każdy mógł mieć w domu własny, mini-zestaw „Virtual Reality”. Ha, ha — pomarzyć można, ale zjedźmy na ziemię. Tak więc to właśnie firma zaprezentowała niedawno swój najnowszy produkt o nazwie V-REX. Jest to nic innego, jak przystawka do zwykłego

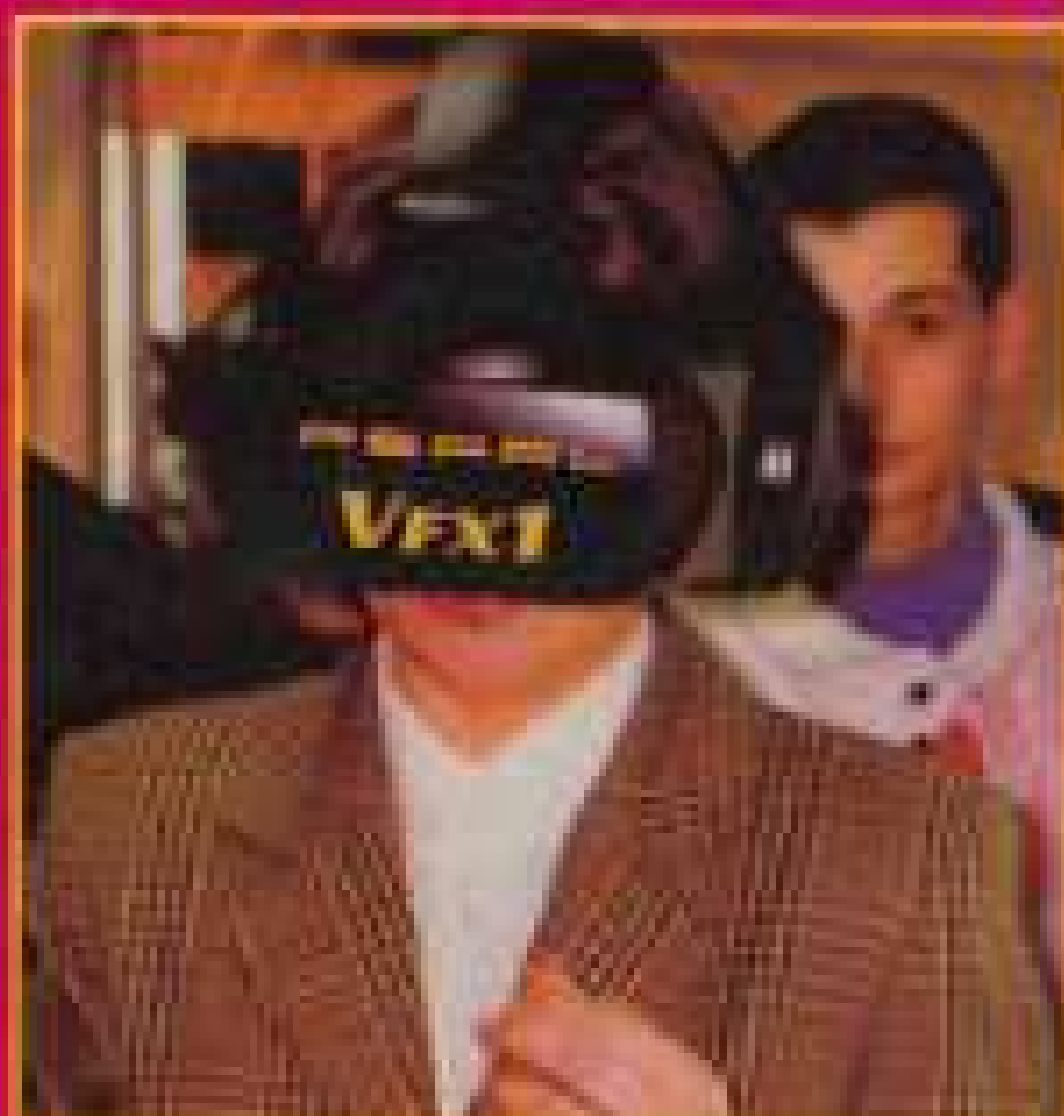
PC-ta (z procesorem co najmniej 386), dzięki której nasz pociechy komputer osobisty przeistacza się w pełnowartościowy zestaw VR (Virtual Reality). No, może przesadziłem trochę z tą pełnowartościowością, gdyż sprzęt jest trochę „odchudzony”. Chodzi oczywiście o jak największe obniżenie ceny. Móra, no... jakby to powiedzieć... na Maluchka spokojnie wystarczy.

Mimo to, nie wydaje się, aby całe przedsięwzięcie spało na panewce. Zawsze znajdzie się ktoś „sądziwy”, a ci mniej nakazowani mogą najwyżej liczyć na rychły spadek ceny tego cudotka. Pora tym, już teraz dostępnych jest kilka programów w pełni wykorzystujących możliwości nowego sprzętu. Tak np. „It's a Gas” angielskiej firmy British Gas, pozwala na dowolne umeblowanie kuchni, a „Eospace 2000”

zabiera nas w podwodną podróż po głębinach mórz i oceanów. Trwają też prace nad wykorzystaniem V-REX'a w medycynie. Tak, tak — dzięki temu chorzy będą mogli trochę „poironować” przed skomplikowaną operacją...

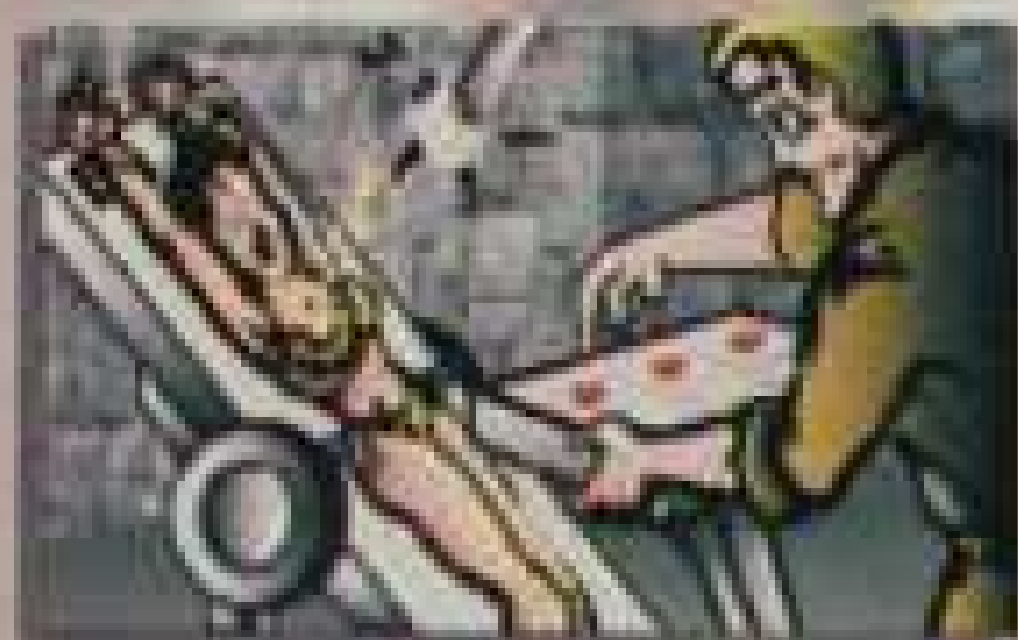
Nasłuchaliście się już tego, co na świecie, a co i w Polsce. Nie jest dla kochani. Już bracia z kolei firma zajmie się dystrybucją systemów Virtual Reality w naszym kraju. Zrobiło się więc trochę ciekawo na rynku, ale to dobrze, bo konkurencja wyjdzie na zdrowie przede wszystkim nam — potencjalnym nabywcą.

Już w następnym numerze przedstawimy wam wyczerpującą relację z testów VFX1. Dotychczas mieliśmy z nim jedynie kontakt „powierzchniowy” przy okazji targów. Teraz na spokojnie w redakcyjnym „zacznie” możemy wnieść swoje uwagi w świat komputerowej fantazji...



Obudził go wznagający się wiatr, przynoszący kłęby dymu i smród spalenizny. Przez chwilę nie mógł sobie przypomnieć co się stało, ale jeden rzut oka na dogasający wrak awionetki powiedział mu wszystko. Wstał z nagrzanego piasku i chwilejnym krokiem podszedł do poskręcanych szczątków samolotu. Zajrzał do środka przez coś, co dawniej było oknem i zobaczył swoich przyjaciół. Wszyscy leżeli martwi w przejściu, tam gdzie rzucała ich siła zderzenia, i patrzyli w pustką szeroko rozwartymi oczami. To było ponad jego siły – osunął się na piach i ukrył twarz w dłoniach. Leżał tak kilka minut, kiedy w ciszy tropikalnej nocy rozszedł się przerażający krzyk – na pewno nie zwierzęcy, ale też nie mający w sobie nic ludzkiego. Głos zbliżał się wyraźnie i słysząc było dudnienie wielu kroków – ciężkich i niepewnych. Rozbitek rzucił się w zaróbla. To co zobaczył chwilę później, przeraziło go jak nic innego na świecie...

ISLE OF THE DEAD



W „Isle of the Dead” Twoim celem jest przeżyć i przy okazji wytepić Zło zamieszkujące tę dziką i niezbadaną wyspę. W wykonaniu tej niebezpiecznej misji pomogą Ci dwa rodzaje broni palnej oraz pałka, ale najpierw musisz je odnaleźć, co nie jest takie łatwe.

Pierwszą rzeczą jaką powinieneś zrobić, to przeszukać wrak samolotu i dostępną Ci piasek, dzięki czemu zdobędziesz: dwururkę, 50 sztuk amunicji, 2 kokosy, kurtkę, słownik, kawałek bambusa, przecinak do drutu i racę. Kluczem możesz karczować



dziunglę i przechodzić do następnych komnat. Dwururka, jak chyba każdy wie, służy do strzelania (zabijania). Gdy skończy Ci się do niej amunicja, możesz jej używać jako pałki. Wszelkie jado, jakie znajdziesz w grze (banany, kokosy) służy do wzmacniania Twego wstępnego zdrowia. Apteczki, chociaż nie są żarciem, spełniają podobne zadanie.

JUNKYARD/LK, AVALON '95

ISLE OF DEAD

Wydawca
LK, AVALON
tel. (0-17) 627-471
wsk. ZNA 275
Wymagania
systemowe
min. 386SX,
4 MB RAM,
VGA/EGA,
HDD 14MB,
MS-DOS 5.0

Wiek doc.
?
Cena
6



„Isle of the Dead” jest przygodówką z rodziny wolfensteinowskiej. Składa się ze scen statycznych i dynamicznych. Podczas tych pierwszych najważniejsza jest inteligencja i dobry wzrok. Sceny dynamiczne to 90% całej zabawy – polegają one na niszczeniu krwiożerczych mutantów i zbieraniu przedmiotów potrzebnych do przeżycia (apteczki, jedzenie, amunicja). Wszelkie pozostałe przedmioty służą do dokonywania przedwiności losu, np. z tubylcami możesz rozmawiać tylko za pomocą słownika.

Polską edycję „Isle of the Dead” wykonała firma LK AVALON. Wszelkie teksty są w języku polskim, dzięki czemu każdy Polak może



pobawić się tą grą. Patrząc od strony technicznej „Isle of the Dead” nie jest rewelacyjna. Owszem animacja wykonana jest płynnie, ale co z tego, jeśli grafika jest nie dopracowana, a sceny statyczne, wykonane bardzo starannie i ciekawie, stanowią tylko 10% całej gry. Muzyka wprowadza nas w klimat morderczego pojedynku, a efekty dźwiękowe, chociaż skąpo rozmieszczone, urozmaicają całość.

„Isle of the Dead” nie jest hitem i chyba nigdy nim nie będzie, ale jeśli mamy za dużo gotówki, to możemy spędzić przy niej parę ładnych godzin.

■ Coval

BAW SIĘ RAZEM Z NAMI

nowe konkursy

SZKOŁO HEJ!

Od stu lat, a może i więcej słyszymy bez przerwy hasło „szkoło hej”. Stare to i trochę wyświechtane. Pod jakim hasłem zaczął nowy rok szkolny? Ruszcie głowami i wymyślcie coś z jajem – krótkiego, dosadnego i zabawnego. Najfajniejszym zawołaniem rozpoczniemy następny numer GIER KOMPUTEROWYCH, a autor hasła otrzyma wspaniałą nagrodę niespodzianką.

Zgłoszenia przesyłajcie do nas na kartach pocztowych, a nie zapomnijcie podać swojego adresu i typu komputera jakim dysponujecie!

KOMIKSIARZE NA START

Wiemy, że wielu z Was ma zamiar do rysowania wspaniałych rzeczy, co znajduje odzwierciedlenie w Waszych listach. Czy nie lepiej zatem zamiast pracować obmawiać koperty, zrobić coś „poważnego”. Wystarczy wymyślić jakąś zabawną historię (najlepiej 3 do 5 ryc.), narysować ją na czystych kartkach papieru, ubarwić zabawnym komentarzem i przysłać do nas.

Jeśli nie masz zbyt pewnej ręki, za to w głowie pomysłów rób, możesz wykorzystać swój komputer. Mogą to być historijki lub pojedyncze zabawne obrazki wykonane dowolną techniką: rysunek programem graficznym, skaning, montaż elektroniczny. W tym przypadku prace powinny być nadsyłane na dyskietkach w dowolnych formatach graficznych dających się odczytać na Amidze, ST, PC lub Macu.

Wybrane prace będą oczywiście wydrukowane, a ich autorzy mogą liczyć na nagrody i honoraria. Najlepsi mogą liczyć na stałą współpracę.

NIECH NĘDZIE WESOŁO!

Rubryka o takim tytule z pewnością już wkrótce zagości na naszych łamach. Liczymy na Was! Podsyłajcie nam swoje opowiadania, historijki prawdziwe i zmyślone, dowcipy, kawaty, powiedzonka, przysłowia, wykręty. Gieścić nas będą wszystkie błędy, byki i babole, które wyszukacie w tak zwanej prasie fachowej. Nierzad czytając jakieś „mgdne” artykuły, aż nas śmieje ze śmiechu. Zdarzył się wiele razy, że pisaliśmy paszkwila obrażającego głupotę lub niewiedzę autorów wspomnianych artykułów. Jednak gdy po jakimś czasie emocje trochę opadły, tekst ładował na ówie szulady. Dlaczego? No cóż każdy się myli, my także. Jeśli zaczniemy przypinać taki konkurs, oni odpowiedzą nam tym samym, a publiczne opiewanie się do niczego dobrego nie prowadzi. Ustępujemy więc pole Dzyntelikom. Jeśli macie ochotę komuś „dobić”, wybić się na producentów, dystrybutorów lub kolegów, to śmiało! Od następnego numeru tworzymy dla Was specjalną „Trybunę”.

CZY WIESZ ŻE...

GRY A MEDYCYNĄ

Dr Mark Griffiths, psycholog z uniwersytetu w Plymouth stwierdził, że gry komputerowe mogą mieć pozytywny wpływ na dzieci, rozwijając u nich pewne pozytywne zachowania. Naukowiec twierdzi, że granie może być terapią przy zaburzeniach mózgu oraz fizykoterapią po złamaniach rąk. Jak widać nie wszyscy naukowcy są zgodni, że gry komputerowe

powodują jedynie skretynienie, ślepotę, padeczkę i wzrost bandytyzmu.

NOWY PHANTOM

Firma EUROMAX ELECTRONICS wypuściła nowy joystick do PC – „PHANTOM 2”, który jako pierwszy ma aż sześć niezależnych przycisków fire. I nie jest to wcale przesada, coraz więcej gier wymaga większej liczby przycisków. Pierwszą grą, która obsługuje wszystkie sześć „fajerów” jest

„SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO” firmy GAMETEK. Twórcy mają nadzieję, że wytyczy ona standard dla innych gier. Nowy „PHANTOM” kosztuje około 20 funtów.

DZIEWCZYNY DO KOMPUTERÓW!

AMERICAN LASER GAMES, firma znana z zaspokajających samcze instynkty strzelanin, uruchomiła nowy projekt pod nazwą GAMES FOR HER. Będą to interak-

tywne gry-filmy dla dziewcząt. Pierwszą grą spod tego szyldu będzie „MADISON HIGH”, ukazująca życie w szkole i domu z kobiecego punktu widzenia. „Gry Dla Niej” będą nafaszerowane elementami, które przyciągną przed monitory damską widownię między 9 a 15 rokiem życia. Krótko mówiąc będą przypominały seriale w stylu „Beverly Hills 90-008-tam”. Gry będą się ukazywać na 3DO, PC CD-ROM, MAC CD i BONY PLAYSTATION.

MAX DESIGN '93

BURNTIME

Wydawca:

MIRAGE

tel. (0-2) 871 77 77

Cena:

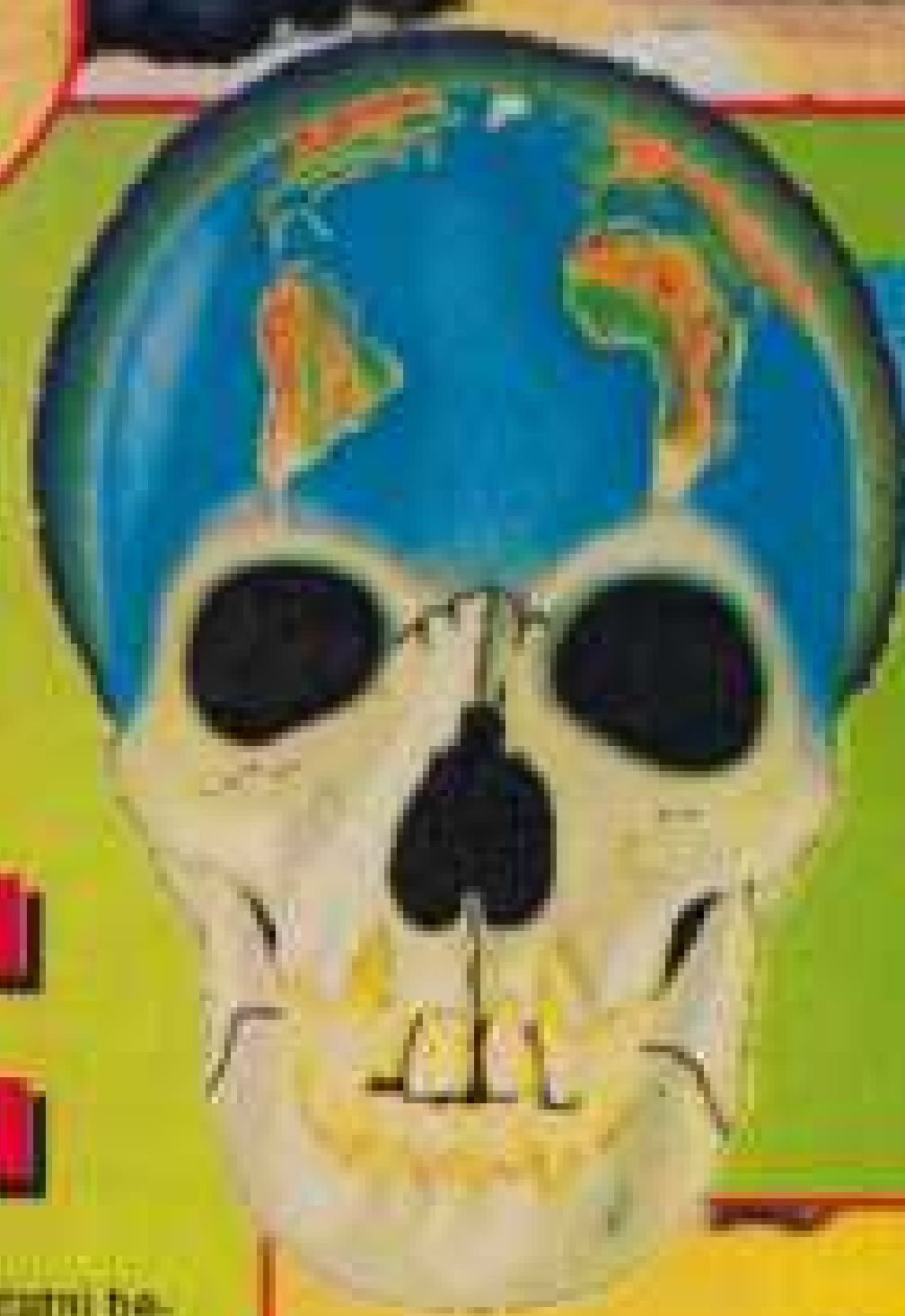
70.50,-

PC min. 286, VGA
ARISA 100-400,
1 MB RAM

5



Aktualna gra ma
gręwa być w naszej
bliższej nie odległej
przyszłości. Ziemia
jest zniszczona i
wyjatkowa...



BURNTIME

Gdziekolwiek się obejrzeć, w gazetach, w radiu, w telewizji wszędzie naukowcy alarmują o tragicznym stanie środowiska naturalnego. Obrazy zatrutych rzek pełnych zdechłych ryb, plaż pokrytych ropą wyciekłą z tankowca, pustyni powstałych po wypięciu lasów tropikalnych czy też powodzi spowodowanych efektem cieplarnianym doskonale wszyscy znamy. Jednakże tam gdzie w grę wchodzi wielkie pieniądze i biznes, serupki są raczej niewielkie, a zawsze znajduje się pochiebca lasy na forsy, który wszystko zatrusza i tak przemaszy. Że nikt nie dowie się prawdy. Poza tym ludzie mają krótką pamięć – reagują gwałtownie, ale szybko rezygnują z podjętej działalności. Nade wszystko jednak, człowiek się przyzwyczaja do różnych rzeczy – rzeka zatruta? I co z tego.



istniejące na świecie są zbudowane z resztek wyprzeżanych w stereotypnych murach miast – jedynej odtąd dawnej wielkości ludzi. Woda i żywność są niezwykle cenne i rzadko spotykane. Łatwo jest stracić życie za kawałek sznurka lub całego mięsa – stanowiących teraz podstawowy pokarm. Znikły pieniądź, a upowszechnił się handel wymienny – ty dasz mi oponę, a ja ci oponę i butelkę wody.

W grze wcielasz się w postać nieco bardziej światłego osobnika, który za swój cel życiowy uznał opanowanie wszystkich znanych mu osad ludzkich i sprawowanie kontroli nad Wielkimi Miastami – terenami neutralnymi, gdzie nikt nie ma władzy i gdzie zakazane są wszelkie walki. W tym celu będziesz musiał werбовать żołnierzy, którzy będą stacjonować w poszczególnych osadach i bronić ich przed innymi, którzy by powzięli podobne do Ciebie zamiary. Przydatni będą również technicy, którzy ze znalezionej kawałków maszyn potrafią skonstruować pułapki na zwierzęta, broń, pompy do wody.

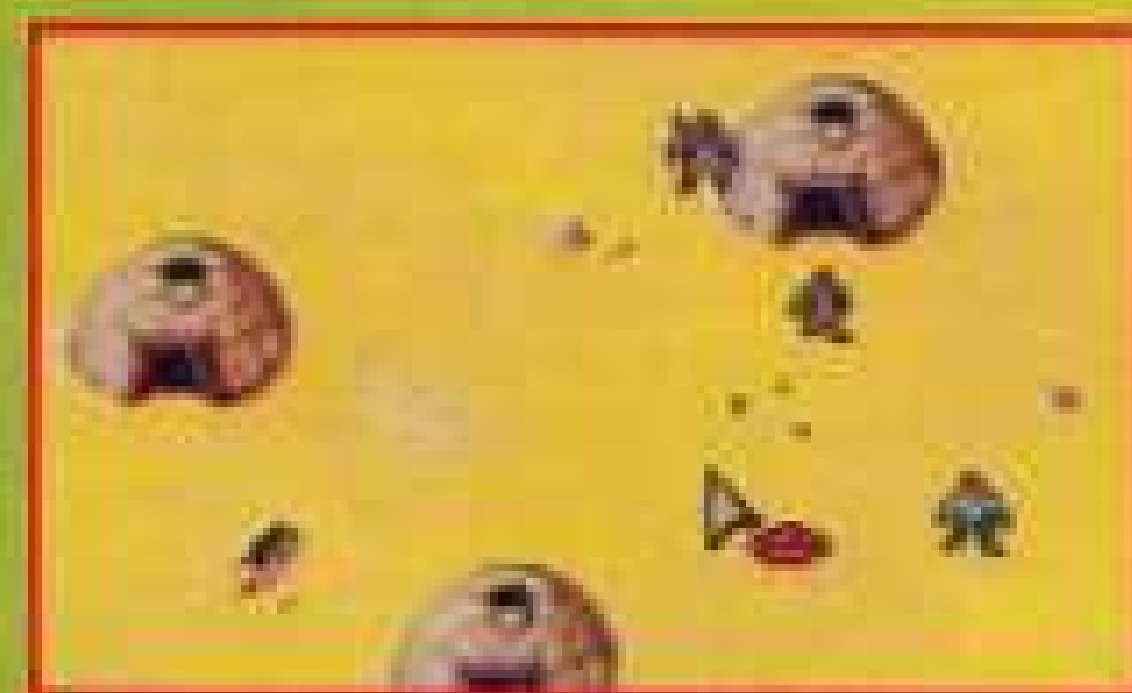
Naturalnie wszystko po to, by w posiadanej osadzie mogło pozostać i być w sta-

nie się wyżywić więcej osób. Przydatni będą również lekarze leczący rany tych, z którymi aktualnie przebywasz. Podczas gry będziesz głównie działał na dwóch rodzajach planów: na dużej mapie, na której będziesz przemieszczał się z osady do osady i na planszach przedstawiających osadę, w której aktualnie przebywasz obydwie typy są pokazane „z lotu ptaka”.

W każdej z osad najważniejsze jest znalezienie źródła wody i uzupełnienie jej zapasu. Można również zaplądować na psy, by nakarmić siebie i swoją drużynę. Łatwiej jest zbieranie wszelkich przedmiotów, jakie są poumieszczane w budynkach, jak i wyszukowanie ich na okolicznym obszarze – dzięki tym znaleźnikom możesz pohandlować lub zbudować potrzebne Ci urządzenia.

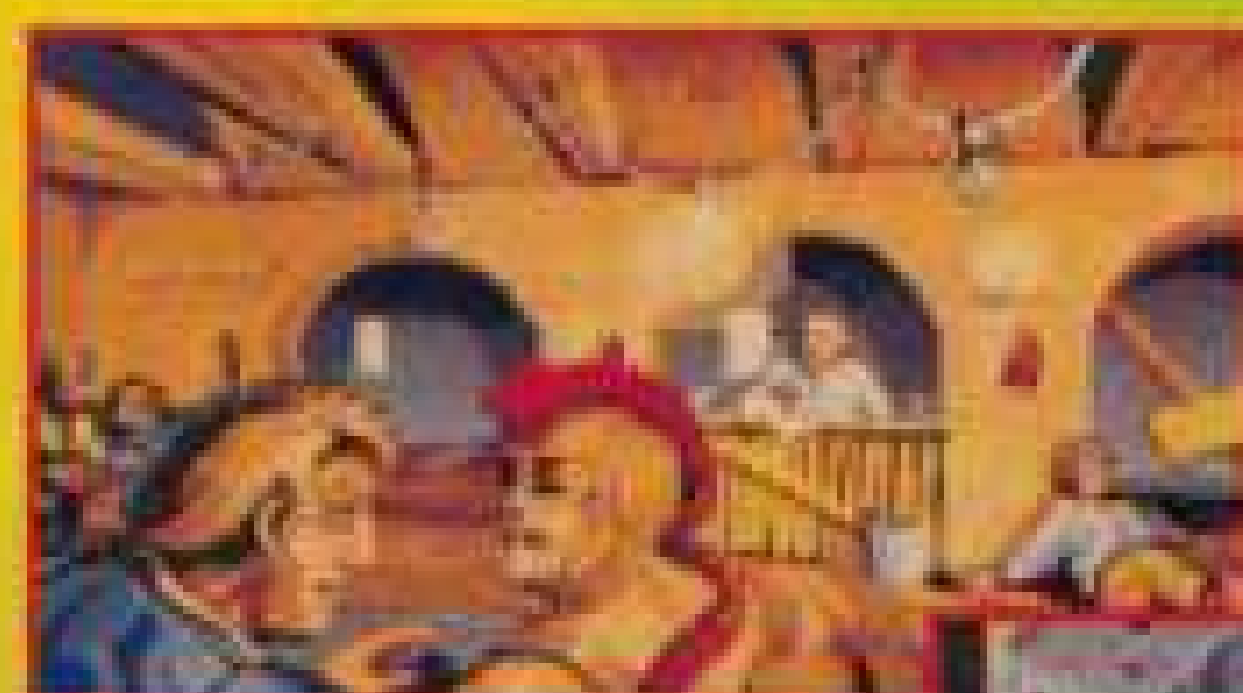


„Burntime” pretenduje do miana gry strategiczno-ekonomicznej i w istocie można dostrzec w niej pewne elementy obu tych typów – są one jednak bardzo powierzchowne. Ostatecznie cała gra polega na tym, by utrzymać się przy życiu, zdobyć jak najwięcej osad i zbudować jak najwięcej pułapek na zwierzęta, by dostarczyły żywności zarówno na handel, jak i na utrzymanie załogi i danej osady. Grafika gry nie jest rewelacyjna, jest jednak na tyle ładna, że nie odrzuca i można się do niej przyzwyczaić. O muzyce trudno mówić, gdyż prawie wcale nie występuje. Sterowanie postaciami jest stosunkowo proste. By ją przemieścić wystarczy kliknąć w żądany miecok i mieć nadzieję że



Od tylu lat jest już zanieczyszczona a jeszcze nikomu nic się nie stało, a mnie i tak ta sprawa nie dotyczy – ja mam wodę w kranie.

Konsekwencje takiej działalności i takiego sposobu myślenia pragnie nam przybliżyć program „Burntime”. Akcja gry rozgrywa się w naszej bliżej nie określonej przyszłości. Ziemia jest zniszczona i wyjątkowa, pobawiona prawie zupełnie szaty roślinnej i zwierzęcej. Promieniowanie spowodowało powstanie niebezpiecznych i agresywnych mutantów. Rodzaj ludzi stracił swoją władzę i cofnął się w rozwoju do barbarzyństwa. Jedyne urządzenia



Grając cały czas należy pamiętać o uzupełnianiu ilości wody i regularnym jedzeniu. Postać głodna, bądź spragniona, w szybkim tempie traci zdrowie i umiera. Ważne jest leczenie ran odniesionych w starciach lub podczas polowania, kierując się przy tym zasadą, że im głębsza rana, tym łatwiej i taniej ją wyleczyć. Lekarz w drużynie lekko skaleczeni leczy od rany, a także ogólnie poprawia stan zdrowia członków drużyny.

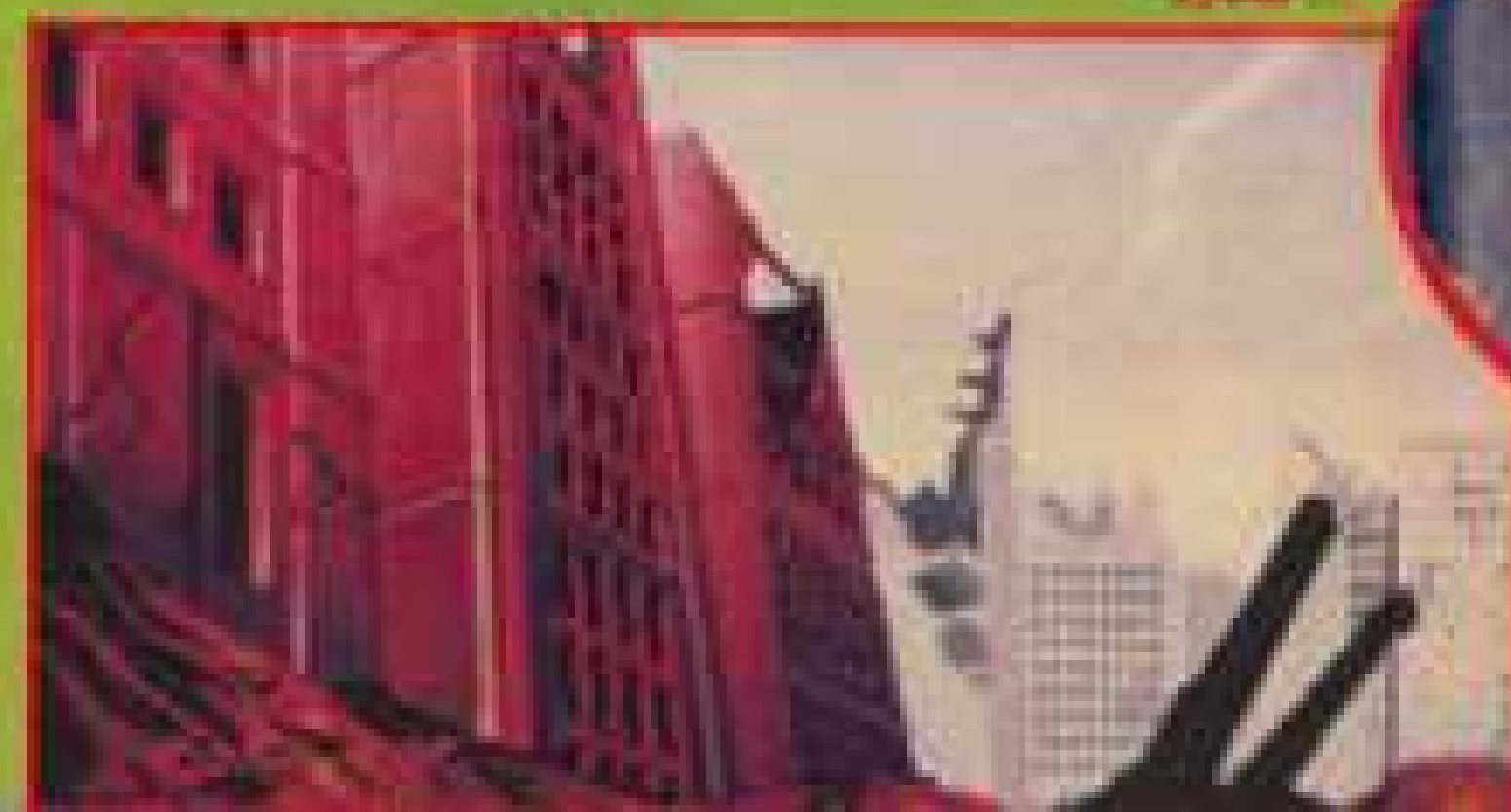
został tam dożyć i nie zatrzyma się przy budynku, którego nie będzie umiał obejść. Inne polecenia typu: zostań, walc, rozmawiaj wydają się poprzez rozwinięcie menu.



„Burntime” jest grą mocno przeciętną, która jednak może zaimponować swoim zwolennikom. Jej atutami są: ciekawy pomysł i przede wszystkim grubo, wspaniale opracowana książka dołączona do gry, bardzo dokładnie opisująca wszelkie zagrożenia na jakie narazone jest środowisko np. efekt cieplarniany, wybuch bomby atomowej czy zabudowa oceanów (mieszki) – nie jest przedmiotem na polski.

Patrycja Wardała

... gra polega na tym, by zdobyć się przy życiu...





Jak zapewne pamiętają ci, co grał w pierwszej części „Kyrandia” ostatni raz z Malcolmem spotkaliśmy się wtedy, gdy król Brandon zamienił podłego Blazna, mordercę króla i królowej, w kamienny posąg. Od tego wydarzenia upłynęło wiele czasu, aż wrócisz w trzeciej części opowieści o Kyrandii, podczas gwałtownej burzy jedna z bliźniaczek trafiła w posąg i odczarowała Malcolma.

Dzięki temu, że gracz wcielił się w postać niesławnego Blazna, jest wreszcie szansa sporządź na historię Kyrandii z ostatnich kilku lat z zupełnie innej

perspektywy. Rozczarowanie spotka jednak tych, którzy oczekiwali, że wreszcie w ramach przygódowej będą mogli sławić podziwianiami bohatera prawdziwi ZC-GO. W toku gry okazuje się bowiem, że Malcolm to całkiem porządny gość, może z nieco wyświeblonym i dołowym poczuciem humoru oraz z wybitnym zamiłowaniem do kramstwa. Z pewnością nie będzie szpał, palik i mordercą, ba! jednym z głównych celów gry jest właśnie udowodnienie, iż to nie Blazen zabił króla i królową. Aby osiągnąć ten cel, będziesz wraz z Malcolmem podróżować po tajemniczych i magicznych krainach – w sumie ponad 80 różnych lokacji. Najpierw będziesz zmuszony uciec z Kyrandii, gdzie miał me para młodością do Malcolma, na

Wyspę Kłosew. Tam pomożesz królom wyzwołać się spod jarzma lewych garb wykorzystujących ich pracę, a także zwerbować piciorów do stacji na Kyrandii.

Podczas powrotnego rejsu trafisz na Kaimon Świada, ostatni jedyny wyścieł prowadzący Cię do Limbo, Podwodnego Królestwa. Stamtąd wreszcie dotrzesz do Kyrandii, gdzie rozegra się ostatnia konfrontacja z aktualnie panującym Brandonem i Kalkiem – jego prawą ręką.

Podczas swoich podróży napotkasz na swojej drodze wiele ciekawych postaci, w tym część znaną już z poprzednich części powieści o Kyrandii. Wszystkie będą odbywać się do wstępu bardzo przyjemnej muzyki oraz digitalizowanej mowy (bez kłó z napisami). Na każdej planszy gry

JAK GRAĆ

Z pierwszej części przygód, które przeżyliśmy w baśniowej krainie Kyrandii pamiętamy, iż złośliwy a przewrotny morderca dobrego króla Williama, nadworny trefniś Malcolm został za swe rozliczne zbrodnie przykładnie ukarany i – ku przestrodze innych niegodziwców, którzy zamierzaliby dokonać królobójstwa – zostawiono go jako kamienny posąg na zamkowym wyspiaku śmieci i dobrze mu tak! Na końcu drugiej części przygód naszych bohaterów dowiadujemy się, iż podczas straszliwej burzy w posąg zbrojczycy ugodził piorun, który zlamiał czar wiążący ciało Malcolma w kamieniu. W trzeciej części blazen ożywa i okazuje się, iż żądny jest zemsty (czego zresztą należało oczekiwać). Będziesz więc animował postać Malcolma, który – jak to masz udowodnić – wcale nie zabił swego krewniaka (tak, tak – Malcolm okazuje się być królewskim kuzynem) i na początek zamierza wykazać swą niewinność... a potem się zobaczy. Niestety, Kyrandczycy nie bardzo mu wierzą, zadanie nie jest więc łatwe. Szczególnie upierdliwy okaże się oportunistą Herman, ten sam, który w pierwszej części omal nie załatwił Brandona piłą. No, może się wprawdzie tłumaczyć hipnozą, jakiej poddał go Malcolm, jego gorliwość w ściganie nieprawości byłego trefniśia jest jednak mocno niesmaczna...

„Legend of Kyrandia 3” jest jedną z najlepszych przygódówek w jakie kiedykolwiek przyszło nam grać. Grafika i muzyka stoją na wysokim poziomie, a i fabule niczego nie da się zarzucić.

Jest to gra mająca mnóstwo alternatywnych rozwiązań – na przykład podczas pierwszej części Kyrandii można opuścić na przynajmniej cztery sposoby. Z braku miejsca nie będziemy opisywać wszystkich, tylko jeden, który uchellamy za najzabawniejszy. Grę można skończyć z mniej niż połową ogólnej liczby punktów, gdyż wiele z nich dostaje się za działania nie mające wpływu na przebieg akcji (na przykład za rozśmieszenie kogoś lub dźgnięcie go gwoździem). Czasami kończy się to

zabawną animacją. Nie będziemy takich rzeczy opisywali – jeśli kto chce, niech sam podejmie próby odnalezienia dodatkowych smaczków gry. W grze występuje również wskaźnik, symbolizujący nastawienie Malcolma do aktualnego rozmówcy. Ma on trzy pozycje: bezczelne podlizywanie się, normalny sarkazm i przewrotne łganie. W zależności od ustawienia, Malcolm będzie rozmówcom bezwzględnie kadził, będzie kpil z nich w żywe oczy, albo łgał bez zmużenia oka.

UCIECZKA Z KYRANDII

Na dobry początek przeszukaj zamkowe wyspiako śmieci. Znajdź tam butelkę, but Brandona i dwa gwoździe (jeżeli nie możesz znaleźć któregoś z tych przedmiotów, wyjdź w lewo i wróć jeszcze raz. Pojawią się nowe śmieci i nowe obiekty do zabrania). Uwaga! Przedmiotów niestety nie widać, musisz klikać myszą na



chwybił trafił. Odnalazłszy co trzeba, idź w lewo. Jeden z gwoździ, które posiadasz, musi być zagięty, ten zostaw sobie na później. Drugi może być dowolny i tym będziesz otwierał zamki. Jeżeli oba gwoździe masz proste, to jeden zegnij na bramie zamkowej.

Idź w dół. Teleportem przenieś się do miasta. Za pomocą gwoździ otwórz drzwi do Fabryczki Zabawek i wejdź do środka. Wejdź w drzwi w głębi ekranu, znajdziesz się w apartamencie Malcolma. Z szuflady weź orzech na sznurku, możesz też (co ustlinie zalecamy) obejrzeć leżący na stole album rodzinny Malcolma. Spod łóżka weź laskę Blazna.

Wyjdź z manufaktury. Idź w prawo, w dół i w lewo. Przed publiczną Łazienką zmień wskaźnik charakteru na kłamcę. Przywiąż zagięty gwoździe do nitki z orzechem. Fomanipuluj nimi w pojemniku na monety przy wejściu. W Łazni rozpozna Cię lazieb-

3

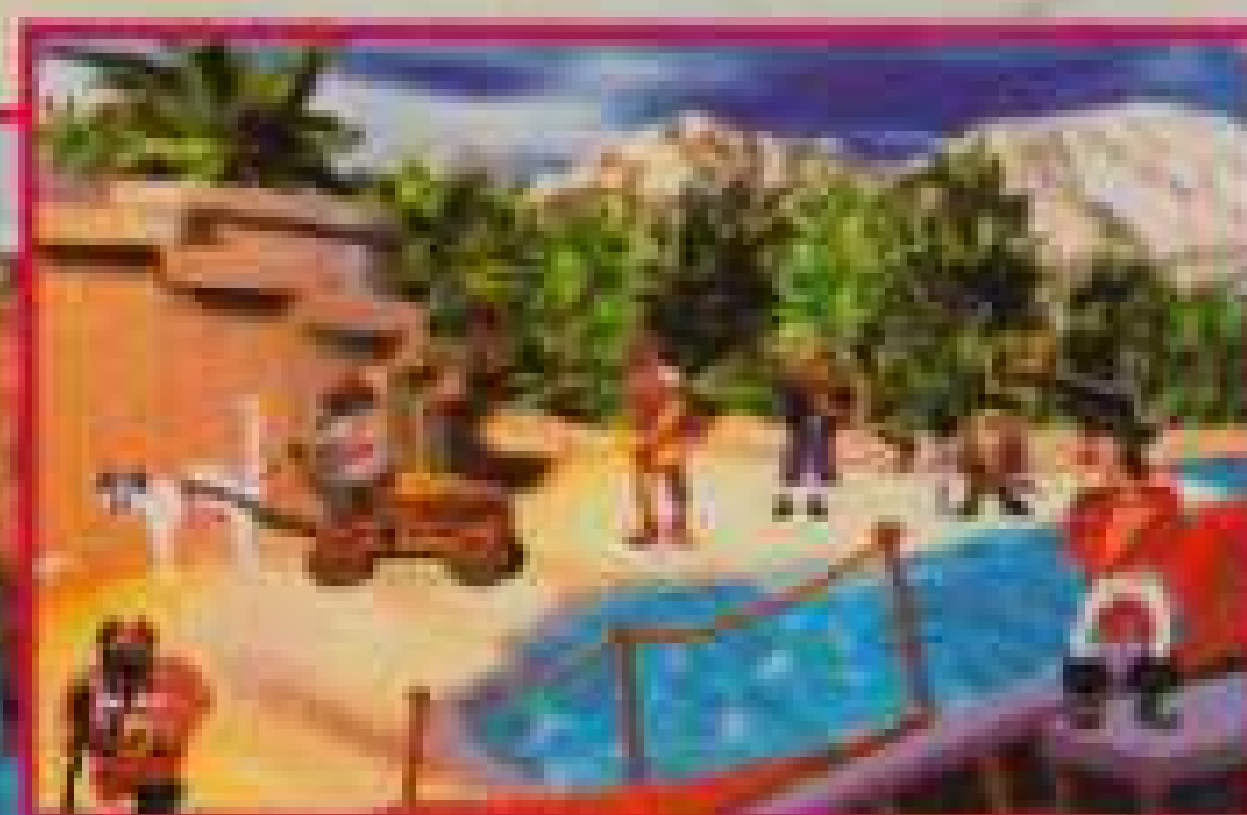
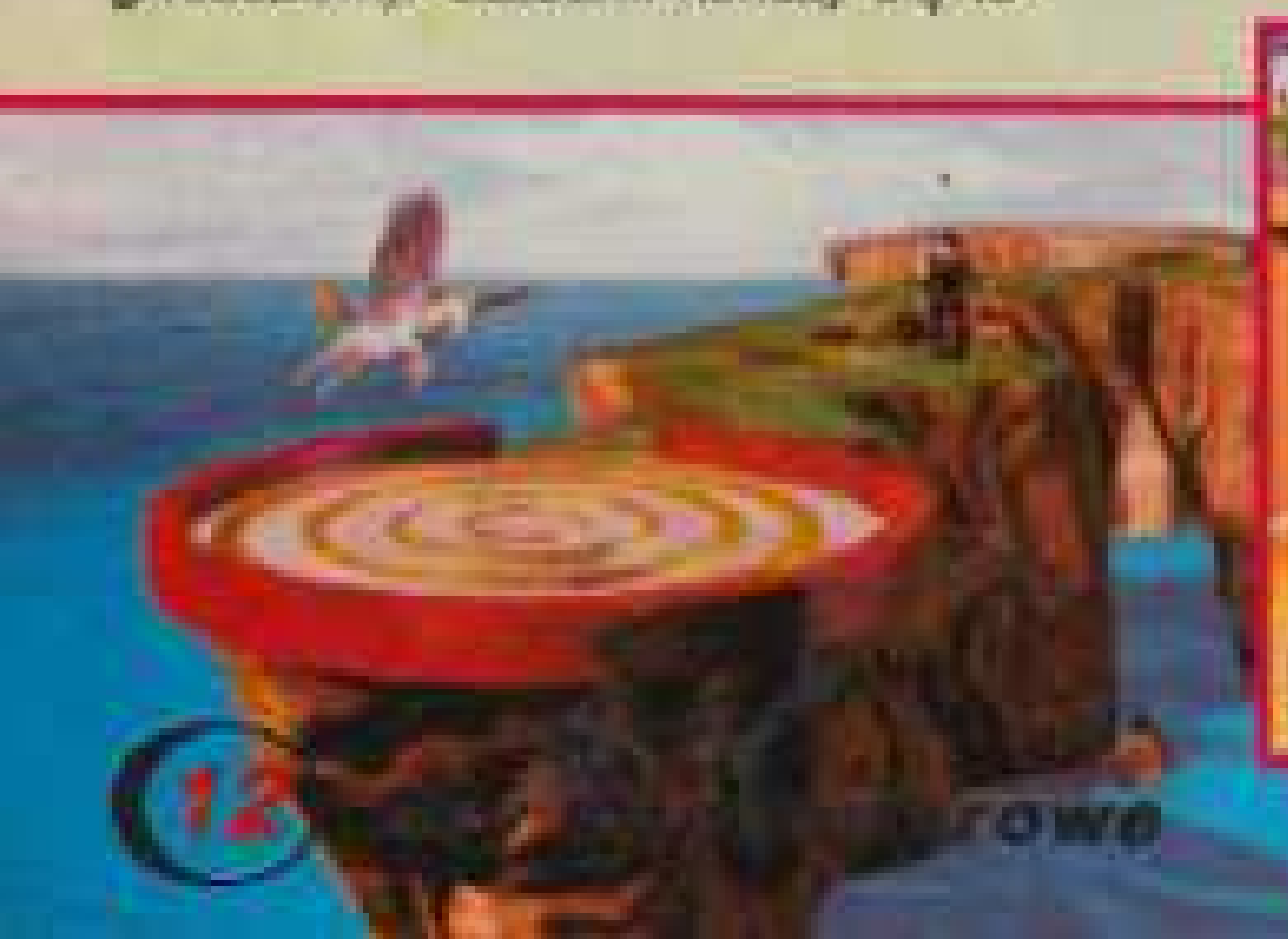


ny, lecz Malcolm wyprowadzi go w pole. Teraz przestaw regulator temperatury (na drzewie po prawej) z letniej na wrzątek. Wszyscy klienci mocno dogrzeni wyskoczą z kabin, właściciel odwróci się, żeby zobaczyć w czym problem. Ty zaś, korzystając z jego nieuwagi, zabierz skórzaną kurtkę wiszącą w oknie budynku Ładni.

Wyjdź na zewnątrz i przebierz się w nową zbroję. Idź w prawo i do góry. Weź dwa kawałki drewna i wejdź do Obory (to ten budynek w kształcie grzybka). Z worka weź nasiona. Wyjdź z Obory, idź w lewo i wejdź ponownie do Fabryczki Zabawek.

W zależności od ustawienia dźwigni maszyny, produkuje ona piłki, żołnierzyki lub koniki na kółkach. Aby dowiedzieć się, jak nastawiona jest maszyna, kliknij na książkę z pianinami. Do każdej zabawy potrzebne jest tworzywo wyjściowe. Żołnierzyki i koniki są z drewna, piłka ze skóry, której dostarczy choćby but Brandona. Wyprodukuj po jednej z wyżej wymienionych zabawek.

Wyjdź z Fabryczki. Pokręć się pomiędzy oborą a Placem Zabaw (to ta kamienna spirala). W końcu pojawi się tu małałat. Przetaw wskaźnik rozmów na miły. Zaproferuj małemu



muszą odpowiadać niżej zmiłniamy rzed-
rowaną grafiką, choć nina scobocia nie
prypada to spozamni do guilo.
Znacnie bardziej podobala mi się „brud-
kowa” grafika z poszczególnymi Kyrandi.
Uważam po prostu, że do gry fanta-
stycznej tego typu realistyczna nie nadaje
pasują, zwłaszcza iż większość postaci
wygląda dokładnie tak samo, jak wyglą-
dała w poprzednich częściach gry. Spos-
ób ich animacji i grafika tych postaci w
konfrontacji ze starożytnymi i realistycznymi
wyglądającym mieszkańcami stanowi dość
dziwny kontrast i sprawia, że postaci wy-
dają się wyjątkowo
nieładne.

W interakcji
w stosunku

ki do poprzednich części, został niewiele
zmian. Został dodany Malcolm, który
wskaznik określającego w jaki sposób
Malcolm będzie rozmawiał – czy będzie
zły, będzie śmiały, czy też zachowa się
normalnie. Malcolm ma również do swojej
sposób specjalny przedmiot – nie-
zwykle rzadką, którą może zdobyć in-
teraktywnie. Aby zwiększyć wielkość ekranu
pokazującego widoki, interaktywnie został
skryty przez komputer. Wybrać jednak
tylko naciskać klawiszem na jedną klawisz
klawisz, to się okazuje. Podnoszenie i uży-
wanie przedmiotów jest proste – wy-
starczy jedno kliknię-
cie by coś wziąć i
jedno, by to
złożyć. Pewną

starczy jedno kliknię-
cie by coś wziąć i
jedno, by to
złożyć. Pewną

nieodpowiednio jest to, że pod-
czas przesuwania kursora na ekranie
nie są wyświetlane nazwy
„żywymi” obiektów. Co z tego
da się podnieść lub wykorzystać,
trzeba się dowiedzieć samodzielnie,
klikając w rozmaitych
miejscach na ekranie. Problemy i
zapiski występujące w grze są
naprawdę trudne do rozwiązania.
Z innej strony fakt, że bardzo
łatwo jest przeoczyć ważne
obiekty na planach, z drugiej potrzeby
czasami bardzo niekonwencjonalnego uży-
cia poszczególnych przedmiotów sprawia, że
w „Kyrandii 3” bardzo łatwo jest „zbić”.

Jednak gra ta ma w sobie coś wdaję-
jącego, co powoduje, że ukończenie gry



staje się naprawdę wykwintem. Jeśli do-
dać do tego ładnie opracowaną grafikę,
dobrą muzykę i ciekawą fabułę, to otrzy-
mamy grę, która powinna zadowolić ka-
żdego miłośnika przygodówek.

■ Patrycja Wątrzała



każdą z zabawek. Za którąś z nich da-
Ci kanapkę i czmychnie. Paj go licho!
Resztę zabawek zostaw i wracaj do
Fabryki. Wskocz do dziury w podło-
dze. Po twardym lądowaniu nabierz
do butelki wody ze strumyka. Za po-
mocą gwóźdźka na nitce złóż w stru-
myku węgorza. Węgorzem dopraw
nasiona. Teraz uaktywnij obydwie
jabłka w dywanie leżącym na ziemi.
Przeniesiesz się do siedziby Darmo.

Darmowi daj kanapkę i za pomocą
brzoźskiej laski rozmieści go tak dłu-
go, aż pójdzie do łazienki by się... Hm.

Pogadaj teraz ze smokiem. Po krót-
kiej rozmowie zradzi Ci on, że Darmo
ukrył gdzieś w mieście magiczny na-
pój, pozwalający opuścić wyspę. Dy-
wanem wróć do piwniczki. Jest tu za-
murowana dziura. Ułóż koło niej na-
siona i podlej je wodą z butelki. Kle-
kujące nasiona wypchną ogry.

Wejść do dziury. Odkorkuj fiakon,
nabierz do butelki magicznego plynu.
Wyjdź z pomieszczenia i wejść po
drabinie na górę. Znajdziesz się w
Ratuszu.

Wyjdź na zewnątrz. Używając tele-
portera przenies się przed zamek.

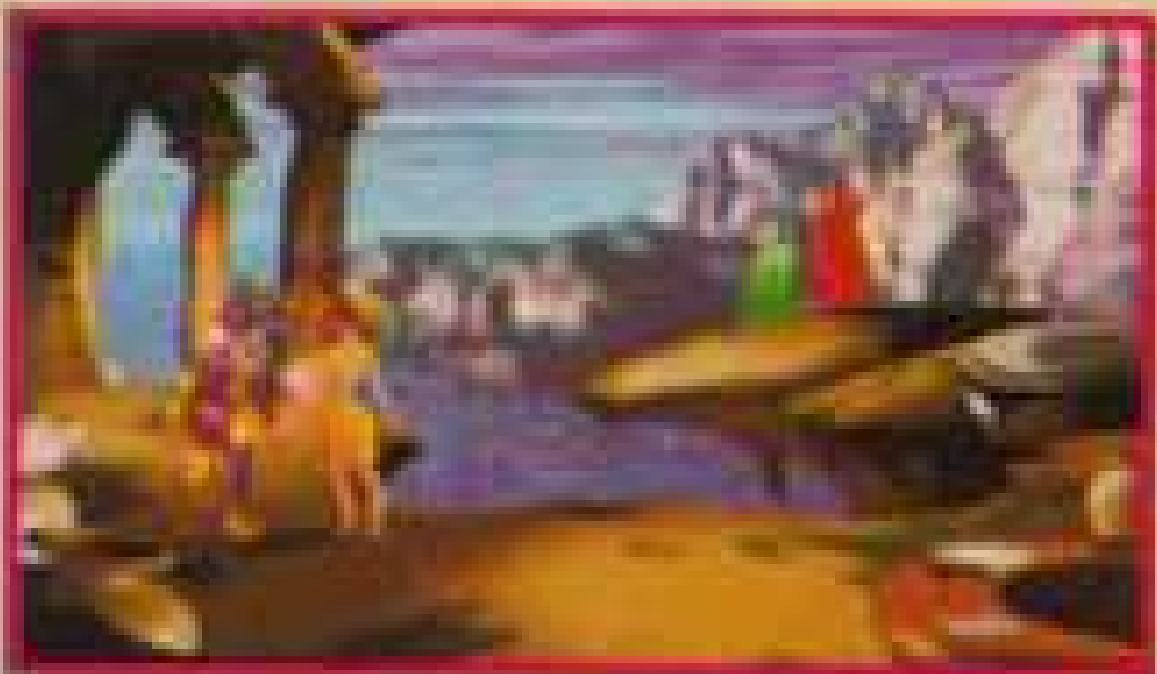


Idź dwa, razy w
lewo.

Znajdziesz się
przy lądowisku
(i startowisku)
dla pegazów.
Oberzysz lądo-
wanie Zanthii.

Pogawędz z nią chwilę. Idź w
prawo i do góry. Od ducha
strzegącego grobu królowej
dowiesz się, że aby przepro-
wadzić miniseans spiry-
tyczny potrzebujesz dwu
kwiatów. Przebierz się w swój
normalny strój i zostaw na
tym ekranie wszystko, oprócz
gwóźdźka (tego bez nitki).
Wróć do transportera i udaj
się nim do miasta.

Zajrzyj do Zanthii (mieszka
naprzeciw Fabryczki Zaba-
wek). Niedoty wygoni Cię
netyohmiaat – Malcolm nie
cierzy się przesadnie wysokim
wskaznikiem popularności. Wróć
transporterem pod zamek. Pokręć
się pod zamkiem i poczekaj aż złapie
Cię Herman. Pełni on teraz funkcję
konstabla. Wyglądajesz przed
bramami zamku. Pogadaj
chwilę z Brandonem, ten
jednak nie uwierzy, że jesteś
niewinny. Kiedy Brandon z Ka-
lakiem wrócą do zamku, weź
gwóźdź i trzymaj go w ręce, do-



Idź dwa, razy w
lewo.

**WYSPA
KOTÓW**
Wyjdź z
ruin (wyście



masz na lewo). Weź łańcuch na ziemi
maczetę. Pogadaj z psem gospodar-
zem opartym o skałę. Dowiesz się,
że psy podbiły niegdyś Wyspę Kotów
i zmusiły kocury do niewolniczej
pracy na plantacjach sezamu. Pogadaj z
kotem zaprzęgniętym do wozu. Po-
wie Ci, abyś odszukał Fluffy'ego –
przywódcę kocięj rebelii. Zmień
wskaznik nastroju na miły i kliknij na
tyłnej części wozu. Malcolm zapyta
uprzejmie woźnicę, czy nie mógłby

skorzystać z możliwości przejażdżki.

Pies zgodzi się bez ceremonii. Wóz
kursuje na trasie: fort psów – port –
fort psów – Koci Ohtarz. Udaj się do
portu.

Pogadaj z kapitanem. Płonący żę-
dzą zemsty Malcolm proponuje fircy-
kowiemu Jean Calaudowi wspólny
najazd na Kyrandię. Pirat zgodzi się
zaatakować Wyspę Królewską pod
warunkiem, że zdobędziesz dlań ja-
kąś magiczną broń. Jeśli chcesz
zwiadzić pokład statku piratów, kliknij
kursorem na Malcolmie. Okaze się,
iz psie towarzystwo powoduje gęste za-
pchlenie. Podrzuc pchle kapitanowi.
Jean Claude da nura do morza. Ty
zaś możesz zejść pod pokład brygu.
Niewiele tam zdołasz, wróć więc na
górze. (Tak przy okazji, pamiętaj by co
jakiś czas przeprowadzać operację
oczyszczającą Malcolmie z pcheł,
trzeba bić insekty tak długo, aż były
trafił odetchnie z ugię – bo Mal-
colm może paść od „zgrzyoty” i upły-
wu odessanej przez pchełki krwi).
Udaj się teraz do Ohtarza i idź w pra-
wo.

W dżungli spotkasz Fluffy'ego.
Przełącz nastrojowy wskaznik na
lgarstwa. Pogadaj z buntownikiem
Fluffym. Zieci on Ci misję restauracji
dawnej świetności Kociego Ohtarza.
Na początek da Ci skórzaną mysz.
Przejdź raz jeszcze w prawo (dobrze
mówię) przed Ohtarz, potem w lewo i
przytknij mysz do którejkolwiek z ka-
miennych kul na postumentach. Kule

przekształcą się w
posagi Kotów. Wróć
do Fluffy'ego. Nie-
przejednany bunto-
wnik poinformuje
Malcolma, że aby
ostatecznie uakty-
wnić Ohtarz, trzeba w
każdy posąg wprawić
odpowiedni klejnot.
Teraz posaż po
dżungli.

Na każdym ekranie
wycinaj krzaki, a zna-
lzione żmije zabijaj
maczetą. Zbieraj
wszystkie kości i idź
dalej. Kiedy będziesz miał osiem ko-
ści, wyjdź z dżungli i jedź do fortu.
Poczęstuj gospodarza kością, za-
cznie ją zakopywać – a przy okazji
(jeśli będziesz miał szczęście), wyko-
pie klejnot. Jeśli nie, daj mu następną
kość. Musisz w ten sposób zdobyć
sześć kamieni.

Jeżeli zabraknie Ci kości, wróć
do dżungli po nowe. Kiedy będziesz
miał komplet klejnotów wejść do ruin,
w których wyładowałeś na początku.

Będzie teraz jasno (klejnoty rozświetlą drogę) i będziesz mógł przejść w prawo. Rozjaśnij komnatę za pomocą myszy. Teraz używaj myszy na każdej ze statuetek, zapamiętując wizję, która się pojawiła. Wyjdź z ruin. Pojeżdż do Ohtarza Kotów. Kładź kolejno kamień z kamieni na Ohtarzu i zapamiętuj pojawiające się obrazy. Wyglądają znajomo.

Takie same oglądałeś w podziemiach Paiego Fortu. Teraz dopasuj odpowiedni kamień do każdego z posągów. Jeżeli nie zapamiętałeś o co chodzi, to podajemy rozwiązanie. Kolejne kamienie wkładaj do posągów, zaczynając od pierwszego od lewej: diament (D), topaz (T), ametyst (A), szmeragd (E), szafir (S), rubin (R).

U stóp Myszy na zaktywizowanym Ohtarzu pojawi się kryształowa myszka. Weź ją i idź w lewo. Wóz i jego właściciel zniknęli. Okazuje się, iż zbuntowane koty obaliły pań tyranii.

kaczką, a pompką napompuj rosnącą na krawędzi roślinkę. Wejdź na stworzoną w ten sposób skocznnię, a przeleciś na drugi brzeg. Wejdź do jaskini.

Obejrząwszy animację, spłyń kaczką w dół. Po wylądowaniu na skalnym występie, zdejmij kaczkę. Ze strumienia wody na środku ekranu wystaje hak. Zaczep o niego parasolkę i przeskocz na drugi brzeg. Wyjmij parasolkę z pokrowca i korzystając z niej, sfruń na niższy poziom (nie próbuj zeskakiwać na środku ekranu, lecz po jego lewej stronie, przy skale). Wejdź do jaskini. Po obejrzeniu następnej animacji, korzystając z parasolki zeskocz poziom niżej (przy skale). Wejdź do jaskini. Po obejrzeniu jeszcze jednej animacji trafisz na dwór Królowej Limbo. (W niektórych mitologiach Limbo to

świat, gdzie dusze oczekują na sąd przed udaniem się do miejsca Ostatecznego Przeznaczenia). Jedną z rybek (asystent miejscowej władczyni) poinformuje Cię ze spaśń kilka lat, że trafiłeś właśnie do krainy Limbo i zostałeś sprzedany Królowej jako niewolnik.

LIMBO

Królowa Limbo zapamiętała lubi grać w kółko i krzyżyk. Nie cierpi jednak przegranych i musisz grać tak, by dać jej tę mizerną satysfakcję. W dodatku zaloczy Ci na szyję obroź, która będzie Cię porywać na partyjkę do Królowej gdziekolwiek byś się nie znalazł. Po każdej partii Królowa zapyta Malcolm, kto jest najlepszym graczem świata. Wskaznik odpowiedzi ustaw na Igartha, inaczej zarumiała jejmość nie pozwoli Ci odejść i będziesz musiał grać następną partię. Rozmów się z asystentem Królowej. Powie Ci on, że Królowa jest straszliwie upierdliwa. Jedyną istotą, przed którą czuła respekt, był jej nieżyjący tato. Gdyby udało Ci się przywołać jego ducha, to kto wie...

Jeśli Królowa będzie zbyt często porywała Cię do gry, wiedz, że kró-

Gra ma profilę na wysokim poziomie, jednak wydaje się ona zbyt mało „bazilowa”



Operacja ta kosztuje pięć sztuk złota (za drugim razem musisz zapłacić więcej). Tańszy jest inny sposób. Nakarm dwoma robakami pierwszą z ryb podtrzymujących akwedukt. Obżarty rybaczon nadmie się okrutnie i uszkodzi akwedukt. Tak przygotowawszy drogę udeń się na początek wodnej przejażdżki i wsiadaj. Jazda! Lądujesz w Podziemiu.

Pogadaj z urzędniczką i wypytaj ją o sposób, w jaki mógłbyś przywołać ducha nieodczaiowanej pamięci Władcy Limbo. Dowiesz się, że potrzebne Ci są do tego: podobizna nieboszczyka, urządzenie do zaglądania w przeszłość i przynajmniej siedem osób pragnących powrotu Króla. Podobiznę władcy masz na monecie. Przeszłość ukazują przecie gazeta. A ta siódemka? Poczakajmyż.

Natychmiast porwie Cię do siebie na kolejną partyjkę namolna Królowa. Musisz tu trafić jeszcze raz, którąkolwiek z dróg. Pogadaj ze stojącym tuż przed czerwoną linią jego-

to? Cierpliwolci.

Pospaceruj po okolicy. W Rybnej Szkółce rozbaw uczniów błazeńską leśką i światłnį beifrow jabłko. Ugryzłszy je dwukrotnie znajdziesz w środku robaka. Czynność tę (podwędzanie jabłek beifrow) możesz powtarzać do woli, byle nie raz za razem. Przejdź w lewo i wsiądź do wodnej zjeżdżalni. Pociągnij za dźwignię i jazda... Trafisz na kolejne (pierwsze miałeś na Wyspie Królewskiej) wysypisko odpadków. Spróbuj pogrzebać wśród śmieci. Jeśli przegoni Cię czujny Strażnik, spróbuj odwrócić jego uwagę kładąc mu z prawej strony lady cokolwiek (kępę mchu, gazetę, starą skarpetę lub zestaw do topienia sera [fondue set]). Gdy zaimtrygowany nieznanym zapaszkiem Strażnik odwróci się ku smródkiwi, pogrzeb kursorem w jaskini, którą właśnie opuścił. Operację powtarzaj tak długo, aż zdobędziesz gazetę. Do dalszej zabawy będzie Ci też potrzebna sztuka złota – możesz ją dostać od Strażnika za trzy jednakowe przedmioty lub jednego robaka. Jeśli zechcesz z nim pogadać i kłamliwie przedstawisz mu się jako poborca podatków, też dostaniesz dwie sztuki złota. Tak czy owak pogadaj z nim i szczerze – dowiesz się, że obroź Królowej mogą Ci zdjąć w Świecie Podziemnym. Ale jak tam trafić?

Zanim podejmiesz jakiegokolwiek kroki upewnij się, że masz przy sobie gazetę i jedną (przynajmniej) złotą monetą. Postaraj się wziąć ze sobą zestaw do topienia sera, klucz i skarpetkę – przydadzą się później.

Do Podziemi możesz trafić dwiema drogami. Obok akweduktu (korzystając z niego jadąc na podwodny śmiełnik) stoi dziełko, z którego możesz kazać się wystrzelić do Podziemia.



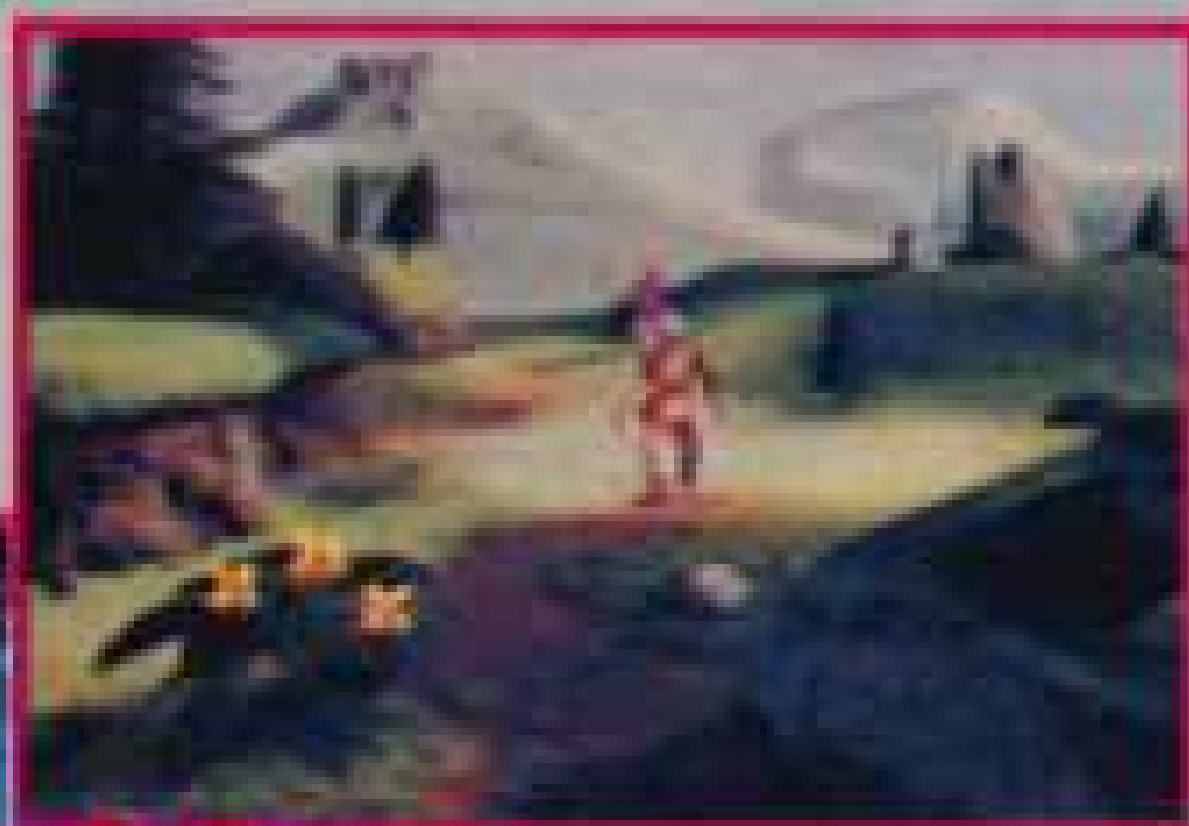
Do portu trzeba dojść pieszo przez dżunglę.

Wypróbuj swoją nową zdobycz na sobie, a zamienisz się w jednego z przedstawicieli rodziny gryzoniowatych. Przejdź w prawo. Zapytaj Fluffy'ego, czy może coś poradzić na Two niezdrowie. Fluffy wręczy Ci kawałek sera, który odwróci efekty czaru.

Przedzieraj się do góry, aż trafisz do portu. Dla demonstracji siły zamień pirata Jednonogiego w mysz. Ten akt zroci – i owszem – wrócenie na pirackim kapitanie, który zgodzi się zaatakować Kyrandę. Wróćcie na Wyspę Królewską. Niestety zaraz po wyjściu na brzeg łapie Cię Herman. Okazuje się, że kapitan (Jean Claude zresztą) podle zdradził. Brandon i Kallek zsyłają Malcolm na Krańce Świata.

KRAŃCE ŚWIATA

Kapitan przed odjazdem rzuca Ci kilka monet, które zarobiłeś w więzieniu. W lewej maszynie kup polinę ubezpieczeniową, a w tej po prawej, parasolkę i gumową kaczkę. Wekakuż do lewej beczki. Kiedy wylądujesz na skalnym występie, założ gumową



lewą asystent jest przekupny i za jedną sztukę złota dokończy grę ze Tobie, dając Ci czas na rozajrzenie się w sytuacji. Skąd wziąć zło-



mościem. Wybierz ton ugrzeczniony i gładko niczym mokre mydło. Gość puści Cię poza kolejkę, niestety znów porwie Cię na rozgrywkę żadna jej Królowa.

Jej namiętność do przeintelektualizowanych uciech dała się chyba mocno we znaki rybkom ustawianym na planszy. Poczekaj do chwili, gdy będzie ich siedem i rzuć na posadzkę monetę z podobizną Króla, a potem posłuż się gazetą (ikoną gazety kliknij na monecie). W obecności siedmiu rybek pojawi się duch Króla, a natarczywa Rybiczka czmychnia, gdzie piaprz rośnie. Nie trać czasu i jedną ze znanych Ci dróg znów udeń się do podziemia (upewnij się pierw, że masz przy sobie znaleziony tu klucz i zestaw do topienia sera oraz skarpetę). Przybywszy do Piekieł raz jeszcze przepchaj się do przodu.

Okazuje się, iż już tu na Ciebie czeka ją. Pogadaj z przechodzącymi duszyczkami – nie jest tu źle i Malcolmowi zaczyna się nawet podobać. Niestety, właśnie wtedy pojawia się urzędniczka, która wyjednaja, że zasado pewne nieporozumienie i trefność musi

wrócić na Górę. Hal nie pierwsze to rozozarbowania, któremu masz stawić czoła. Skorzystaj z dziwnaczego pojazdu i ruszaj nad poziomy!

ZWROT KU PRZESZŁOŚCI

Wróciłeś do Kyrandii w kłopskim momencie i masz problem, oto bowiem ocyka się uśpiona dotąd lepsza część osobowości Malcolm'a. Powinieneś dokonać wyboru, który odład Cię zwiąże: jeśli za przewodnika wybierzesz Poczolwca, nie będziesz mógł kłamać i oszukiwać, nawet w dobrej sprawie. Wybierz postać z aureolą – to Twój dobry duch, Gravis.



Wytrawszyci Cicerone na dalszą drogę życia polaz trochę po okolicy, nie dane Ci będzie zresztą leżeć zbyt długo. Dość szybko przekonasz się, że w Kyrandii dokonano zamachu stanu i władzę przejęli znani Ci skądinąd piraci pod wodzą Jean Claude'a. Wykorzystali oni Twój Czar Szmaragdowej Myszy, „umyślowili” Kallaka i Brandona, teraz zaś bezlitośnie terroryzują całą ludność.

Po krótkim dyskursie z Jednonogim trafiasz do loszku, w jaki piraci zamienili składzik przy Ratuszu. Po dyskusji z siedzącymi tu już Kallakiem, Zanthią i Brandonem. Potem bierz się do dzieła. Na dobry początek za pomocą berła trefniaś rozśmiesz Brandona. Powtórz tę operację – rozbawiony Brandon wybuchnie tak gromkim śmiechem, iż z dyb wyskoczy jeden gwóźdź. Weź gwóźdź i otwórz nim swe okowy, spróbuj także otworzyć kłódę zamykającą kunię, która więzi króla i jego doradców. Podnieś z posadzki upuszczone przez uwolnionych przedmioty. Węgorza przytnij do nasion sezamu, „użyjniaj” się nieco: tak spreparowane nasionka połóż na framudze okna w głąb i całość polej magiczną wodą z butelki Zanthii. No, roślinka rozwinęła się aż miło i rozsadziła kraty. Możesz wyjść.

Aby odzyskać swobodę ruchu przejdź do palacu: okaże się, iż Kallak i Brandon byli niedotrośni i trafili tu już wcześniej. Pogadaj z Jednonogim. Po krótkiej rozmówce dowiesz się, iż piraci byłiby skłonni do pięknych ułg na rzecz więźniów, gdybyś im przedstawił „kosztowniejsze” argumenty. W sam raz na przykład byłyby klejnoty z Kociąj Wyspy. Ba! Ale jak się tam dostać? Pogrzeb na wyspijku śmieci i weź znalezione butelkę.

Spróbuj odwiedzić Zanthię (Fabryczka Zabawek, przez dziurę w podłodze do piwnicy, potem schodkami w górę). Czarodziejka schroniła się pod opiekę Posągu Zdrowego Rozsądku. Pogadaj z nią o potrzebie uwolnienia Kyrandii od najęźdźców. Zanthia przyzna Ci rację, nie może jednak przyrzucić eliksiru transpor-

WESTWOOD/VIRGIN '94

KYRANDIA 3

WYDAWCA: MASTER s.c.
TEL. (0-23) 644-45-47

WYKONANIE: PRZEKŁAD:

MIN. 386 KB, VGA, CD-ROM, 4 MB RAM, SB lub GUS

185.00,-

7

tującego, brak jej jednego ze składników – Kwintesencji Konia.

Wróć przed Oborz, weź leżący tam kawałek drewna i w Fabryczce Zabawek przekształć go w konika na bieżniach. Daj go Zanthii. Otrzymała eliksir zaczerpnij do butelki i idź na Startowisko Pogazów. Zażywszy eliksiru Malcolm potrunie na Kocią Wyspę. Podnieś leżącą na brzegu maczetę i ruszaj w dżunglę. Tnąc zaciekle wszystko co zielone, odszukaj w gęstwinie Fluffa. Okazuje się, że koci rebeliant nie zaprzestał walki – teraz buntuje się przeciwko Tyranii Tlustych Kocurów. Fluff uważa, iż koty powinny same dbać o swą kondycję, i że harbą jest opychać się darmowym (i puszkowym) tarciem z Ohtarza. Zawodowy rewolucjonista da Malcolmowi czarodziejski Wyciskacz Sera. Przejdź w prawo, potem wróć na lewo.

Tak jak przedtem trafiasz do Kocięgo Ohtarza. Przejdź pomiędzy kocie posągi, zrób trochę sera i połóż ser przed środkową figurą Myszy. Koty znikną. Weź klejnoty i wróć do Fluffa. Pogadaj z nim przez chwilę – zadowolony buntownik da Ci czarodziejsko Wonną Puszczkę. Powąchaj puszczykę – no tak, zapaszek powaliby i byka kreteńskiego. Ukołysany wonią z Puszczki Malcolm przenosi się ponownie na Wyspę Królewską.

OSTATNIE ZAGRANIE

Odszukaj leżącą na śmietniku obrożę, którą zniewoliła Cię Królowa Limbo. Zabierz też inne pozostawione tu na czas przemiany w Pegaza



przedmioty. Uzbrojony w ten sposób udaj się do palacu i którykolwiek z klejnotów okaż Jednonogiemu.

Jean Claude zainteresuje się kamieniem na tyłku, że zjedzie z

wysokości. Ty zaś skorzystaj z okazji i załóż mu obróżę Królowej Limbo. Królowa najwidoczniej odzyskała już władzę i żadna jest rozrywki. Piratów masz z głowy.

Przejdź na śmietnik i pogrzeb w nim – będziesz potrzebował zabawki na sznurku, butelki i gwóźdź. Jeśli wracając napotkasz błagających w bramie zamku o litość Kallaka i Brandona, zrób trochę sera w Magicznej Serownicy i poczęstuj nim jednego z proszących. Ależ mają apetyty!

W budynku dawnej Łaźni oportunisty Herman (zauważ, iż drań miewa się całkiem dobrze przy każdej władzy) urządził Lombard. Wystawia na sprzedaż różne rzeczy. Potrzebne Ci będą trzy porcje nasion sezamu i widlasta część do naprawy zepsutej przez brutalne piractwo Machiny Ka-

Czyby ten mały brzdąc miał być bohaterem kolejnej części „Kyrandii”



napkowej. Kup też od Hermana żołnierzyka i konika (mogą przydać się na wymianę). Płać klejnotami. Pod żadnym pozorem NIE KUPUJ NOŻA (chyba że wcześniej zapisałeś stan gry). Jeśli akurat nie masz towaru, który potrzebny jest Hermanowi, wyjdź ze sklepiku i wróć. Lichwiarz zmieni żądania. Wławiórkę (jeśli wystawi ją na sprzedaż) też możesz kupić. W Fabryczce Zabawek zamień ją na piłkę (Herman skupuje i piłaczki). Gdy będziesz miał już trzy garście nasion sezamu i zachowasz butelkę (jeśli ją przehandlowałeś, możesz zdobyć kolejną na wyspijku śmieci), daj handlarzowi spokój. Skarpety, zestaw do topienia sera i klucz również są przedmiotami pożądań Hermana.

Poszukaj na wyspijku sznurka z żołędziem i dodawszy doń zgity gwóźdź zrób wędkę (jeśli nie zrobiłeś

tego wcześniej). Odszukaj też jeden gwóźdź prosty. Przejdź nad morze obok portu. Wędką złów trzy węgorze. Nabierz też wody do butelki. Tak obciążony udaj się do Obory.

W Oborze zapraw dwoma węgorzami dwie garście nasion. Polej nasionka wodą z butelki (jeśli wody zabraknie, nabierz ze strumienia w piwniczce pod Fabryczką Zabawek). Przy okazji wizyty w Fabryczce Zabawek zajrzyj do swego mieszkańca i pogrzeb pod łóżkiem. Znajdziesz tam nieco pognieciony, się nieźle utraflony portret Króla Williama. Przyda się podczas seansu spirytystycznego. Wróć do Obory. Doprawionym wodą i węgorzami sezamem napełnij pojemniki na żarło dla krów. Przeżuwaczki pojawią się w komplecie i wkrótce napełni się każdą na śmietaną. Przekulaj



każdą gwóździem i nabierz śmietany do pustej butelki. Opuść bukoliczne pomieszczenie i udaj się do pustego na razie Baru (obok Fabryczki i nieco w głąb).

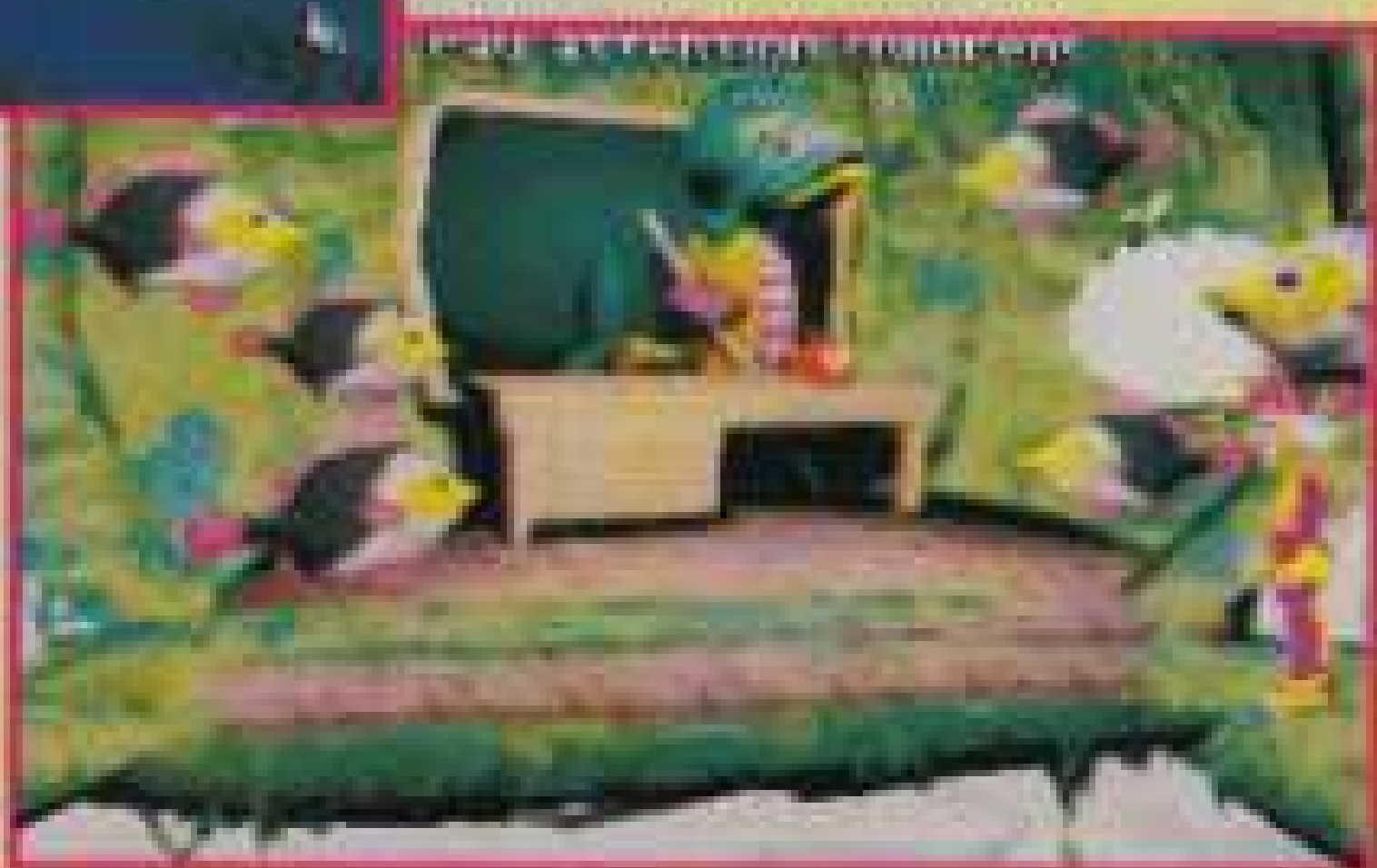
Napotkanego tam Barmana uzdrow Serem z Magicznej Serownicy. Zepsutą przez piratów Machinę Kanapkową napraw częścią zakupioną u Hermana. Teraz napełnij Machinę, wkładając do niej butelkę śmietany, węgorza i sezam. Machina ruszy pełną parą i możesz się spodziewać, że wkrótce będziesz miał audytorium do seansu spirytualnego(?). Wróć do miejskiego Ratusza (przez Fabryczkę Zabawek, piwniczkę i schodkami do góry). Włóż portret Króla Williama do maszyny Kallaka. W dalszych działaniach pomoże Ci już Pomnik Zdrowego Rozsądku. Włóż portret króla Williama do maszyny i... Od tej chwili akcja potoczy się już bez Twego udziału. Podczas seansu w Barze zjawa królewska dowodnie wykaże niewinność Malcolm'a (ciekawe, kto też podesłał królowi ów fatalny Zabójczy Sztylet?) i byty trefniś będzie mógł wreszcie udać się na zasłużony odpoczynek (który zostanie mu zresztą trzykrotnie przerwany).

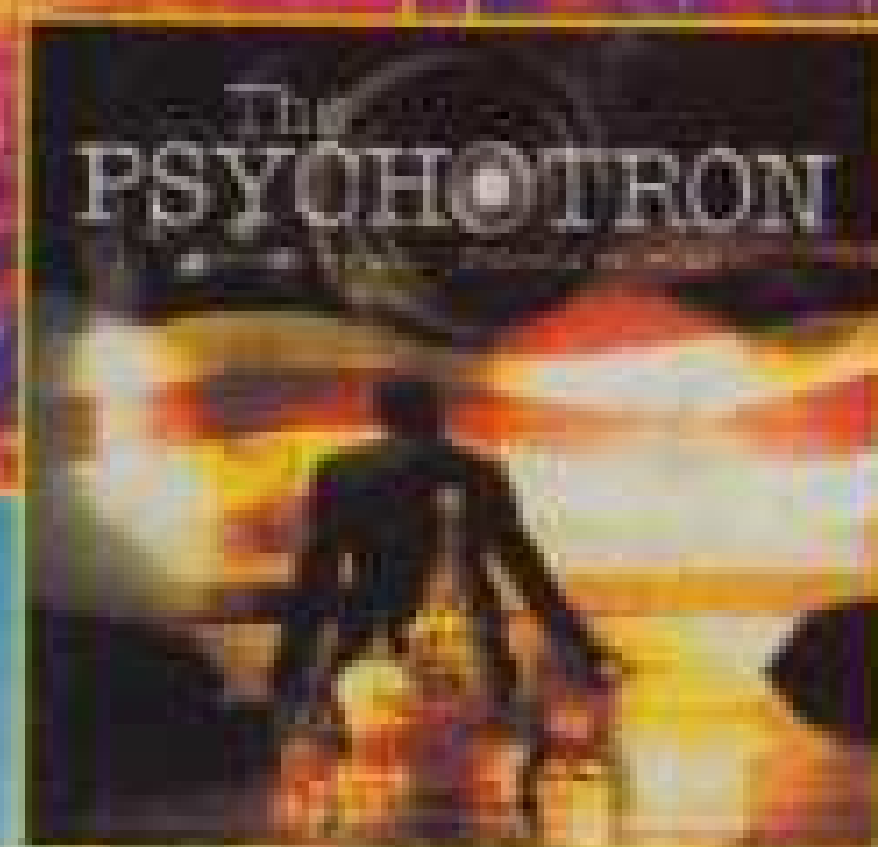
Kończącą grę animacja jest długa i zabawna.

Uwaga! Jeśli po powrocie do Kyrandii Malcolm zechce nadal zachowywać się drańsko, będziesz musiał grać nieco inaczej (choć równie ciekawie). Zachęcamy do samodzielnych prób. Gra ma – jako się rzekło – mnóstwo dodatkowych smaczków. Zajrzyj na ten przykład w nocy pod pokład pirackiej galery, albo spróbuj gwóździem dziobnąć pojemnik ze śmietaną drugi raz – sam zobaczysz, co się stanie. Możesz też – w pierwszej części gry – poczęstować kanapką Posągu Zdrowego Rozsądku. Szczegółowe zachęcamy do podobnych prób.

Przyjemnej zabawy życzy

Patryk Sawicki






**KARTY
DŹWIĘKOWE
CREATIVE
SB 16**
cena det. 399.00,-

**CD-ROM DRIVE
TEAC x4**
cena det. 778.00,-

*Bardzo atrakcyjne ceny
dla odbiorców hurtowych*



MULTIMEDIA

w sprzedaży kilkaset tytułów na CD-ROM

CLIP ARTY, FOTOGRAFIE, IKONY

Background Images
Corel ArtShow 5
Photo CD Demo
Photo Gallery
Photo Images v.1
Premier Art Vol.1
Premier Art Vol.2
Scenic and Castles
Artistic Photography of Woman
COREL Professional Photos
CD-ROM

SHAREWARE

C-User Group Library
CDROM of CDROMS
DICA Windows
Computer Reference Library
Education Platinum
Fonts Platinum
Games Platinum Windows
HOBBS Arched OS/2
HOBBS Ready to Run OS/2
Home & Business Platinum
Internet Documents
Kirk's Comm Disc
MAC Info III
More Fonts
More Utilities
MPC Wizard 2.0
Multimedia Platinum
Night Owl 12
Plug and Play Linux
Publisher Platinum
ORZ Ham Radio v.3
Sintel MS DOS Shareware
Source Code Archives
Techno Tools
Toolkit for Linux
Utilities Platinum
Win Platinum

ENCYKLOPEDIE OGÓLNE

Compton's Interactive Enc. 1995
Encarta '95, Microsoft
Groler Enc. 5.0
Infopedia

ENCYKLOPEDIE I ŹRÓDŁA TEMATYCZNE

Auto Works/Body Works/PC Works
Bookshelf '94
Cinemanis
Complete Bookshop
Dangerous Creatures
Family Doctor
Football World Cup 1994
Gardening
Global Explorer
Guinness Disc of Records
Hard Days Night
Key Home Designer
Mayo Clinic
Mozart
Multimedia Animals Enc.
Musical Instruments
Our Solar System
Star Trek Collectibles
World Atlas 5.0

POKAZY

Animals in Motion
Beauty of San Francisco
Great Cities of the World
Muzyczna Jedynka
Media Clips: Animal Kingdom
Media Clips: Full Bloom
Media Clips: Jets & Props
Media Clips: Tropical Rainforest
Media Clips: Wild Places
Media Clips: World View
National Geographic Mammals
Travel to Space

JĘZYKI OBCE

Languages of the World
Media Euro
Super Memo
Syracuse Language English

PROGRAMY DLA DZIECI

Arthur's Teacher Trouble
Just Grandma and Me
Lion King Story Book
Peter and the Wolf
Putt Putt Joins the Parade
Thumbeline
Tuneland

GRY

101: Only the Best Games
7-th Guest
Adventures of Willy Beamish
Battle Isle 2
C.I.T.Y. 2000
Chase Continuum
Chess Master 4000
Conan the Cimmerian
Conspiracy
Creatures Shock
Crime Patrol
Critical Path
Cyber War
Cyberia
Cyclemania
Dawn Patrol
DOOM 2
DOOM mania!!
Dracula Unleashed
Frontier Elite II
Gabriel Knight
Golf Microsoft
Heli Cab
Inca
Indiana Jones & Fate of Atlantis
International Soccer

International Tennis

Iron Helix
Isle of the Dead
Jutland
King Quest VI
King Quest VII
Lawnmower Man
Legend of Kyandia 3
Lost in Time
Mad Dog McCree
Mad Dog McCree
Magic Death
Mega Race
Microcosm
Mixed Up Mother Goose
MVP's Game Jamboree
Myt
Outpost
Panzer General
PC Karaoke
Pinball Arcade
Pinball & Pool
Police Quest: Open Season
Power Rangers
ProtoStar
Psychotron
Quantum Gate
Quarantine
Ravenloft
Rebel Assault
Return to Zork
Reunion
Rise of the Robots
Sim City 2000
Space Pirates
Star Trek - 25th
TFX
UFO Enemy Unknown
Under Killing Moon
Who Killed Sam Rupert?
Who Shot Johnny Rock?
Wing Commander 3

• Atrakcyjne ceny dla dealerów,
odbiorców

hurtowych i sklepów.

• Możliwość zamówienia
dowolnego tytułu.

• Prowadzimy sprzedaż
wysyłkową za załączeniem
pocztowym.

sprzedaż hurtowa i detaliczna:

MASTER s.c.

ul. Cybisa 4
02-784 Warszawa

tel. 644 48 47

643 81 21

fax 644 48 16

oraz MASTER BIS, 99-100 ŁĘCZYCA,

ul. KONOPNICKA 11A, pok. 8,

tel. (0-114) 34-85, fax (0-114) 37-66

Ponadto w ciągłej sprzedaży:

• napędy CD-ROM firm Sony
i Panasonic

• karty dźwiękowe SoundBlaster
i Gravis Ultrasound

• Głośniki do kart dźwiękowych

CYBER KICK

platformowa
Zdobądź informacje
na jakich stronach
nie warto kliknąć
Należy zapamiętać
nie zapomnieć. Czy
w programie jest
Na komputerze może
zabawać się
opracował: [nieczytelne]



AGENT CZ

platformowa
Wszystko zależy od
na Ciębie
"Agent"
Należy się
wielki
na powrót



ALIEN TARGET



strzelnicza
Obawiaj się
przed
wyznaczone
poziomej linii
dla Ciebie
możesz
zrobić

SANTA'S XMAS CAPER



gra platformowa
doskonale zbalansowana
na zimowe święta

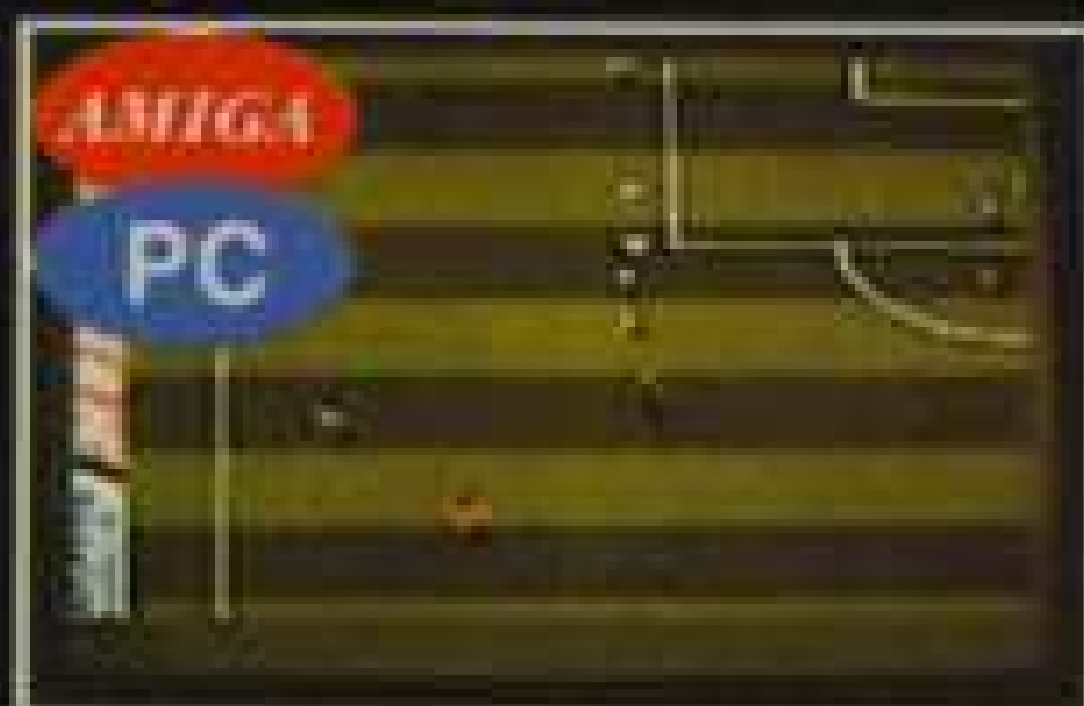
DISCER

platformowa
Ludzie to nie
moją podziwiać
Należy
Ciepło nam się
w zamknięte
podziwiać
w kosmicznych
fabrykach



SOCCER

gra
sportowa
Prawie każdy
w swojej
opracował
graficznie



ARNIE II



"wzrostowa"
Jaka przyśpiesza
na koniec się
niezmiernie
Cie będzie
obawa
lub smutek

SPY MASTER

platformowa
Wspaniała
grafika
nowoczesna
animacja
ogromne
poleganie
Zabawa na
wielki



nowa doskonała gra przygodowa

SOŁTYŚ

BONUS!
KASETA
Z MUZYKĄ



5 DYSKIETEK!

VG

LK AVALON

IBM

Te i wiele innych gier możesz kupić wysyłkowo u nas lub w każdym dobrym sklepie komputerowym.

L. K. AVALON

skr. poczt. 66, 35-959 Rzeszów 2

Pełny spis oferowanych przez nas gier można uzyskać przysyłając opłaconą kopertę zwrotną.

Informacje na temat cen oraz składanie zamówień:

tel. (017) 627471 wew. 274, 275

Zapraszamy do współpracy autorów oryginalnych programów. Proponujemy atrakcyjne warunki współpracy dla dystrybutorów oprogramowania.



Świat Dysku (DISCWORLD) wymyślił amerykański autor powieści fantastycznych – i fantastycznie się sprzedający – Terry Pratchett. Jest to świat zbudowany gdzieś w przestrzeni, w jakimś zakamarku już porządnie układzie współrzędnych, którego Świbry zabrakło wyobraźni (a może cierpieć na jej nadmiar), umieć więc swój Wschódził na grzbiecie gigantycznego Żółwia, którego skorupa jest oparciem dla czterech Świł dźwigających naszą twarz. Świat ten zaś jest płaski, podróżku ma Dł, na szczycie której

miejszają bogowie. Koncepcja w samej rzeczy nierowa, choć dalej autor jest zaskakująco logiczny i konsekwentny.

Na płaskiej niczym talerz powierzchni Świata Dysku znaleźć można – oprócz wielu innych – starożytne miasto Ankh Morpork, w którego zaułkach i mrocznych zakamarkach przyjdzie nam wspólnie myśleć. Aby w pełni mogli zorientować się we wszystkich smaczach gry, trzeba Ci drogi Graczu, przeczytać dwie prozaiżone na polski (spśród kilkunastu innych, niestety jeszcze nie przetłumaczone) powieści Pratchetta – „KOLOR MAGII” i „BLASK FANTASTYCZNY”. Znajdziesz w nich szczegółowe chodby wyjaśnienie znaczeń niektórych konfliktów, spłatających się w kilgęk niezwykle skomplikowanej i intrygi gry. Powieści autor to znany kpiarz, jest ona siłą rzeczy do rozpalu(?) zabawna i bawiąc się nią, zdrowo się uśmiejasz. Ale – jak mówiali starożytnicy Grecy – do ad rem.

Oglądając wprowadzenie dowiesz się, że Ankh Morpork została nawiedzona przez Smoka, który nie porywając się więcej, zamienia kolejnych mieszkańców w obalczki kalczy. Magowie Niewidzialnego Uniwersytetu postanowili podjąć zdecydowaną przeciwdziałanie.

Zaczynasz grę, animując postać Rincewinda, wczesnego studenta Wydziału Magii Stosowanej, który z polecenia Rektora (Arch Chancellor) zostaje wysłany na miasto, aby obzukać i dostarczyć pięć składników, za pomocą których magowie spodziewają się zdemolować Smoczę Detektor. Po wyryciu Miejsca Gazowego Pobytu Smoka (MGPS), bawisz się go metodami konwencjonalnymi, wynajmując jakiegokolwiek Bohatera.

Za składnik obciążony wyrusza Rincewinda energicznie dobijając się do drzwi jego stanczki kłani. Rektor natychmiast pragnie zobaczyć Rincewinda, całego Rincewinda i tylko Rincewinda.

UWAGA! Podane przez nas rozwiązania z całą pewnością nie zawierają wszystkich możliwości gry. Nie musisz też niewinnie stosować się do naszych wskazówek. Superujemy, być może z nich jedynie w chwilach nagłego zapałania, które są, wiemy coś o tym) zdarzają się prawie kabłemu.

UWAGA DRUGA! Rincewind ma własną kiesz (Inventory). Mieszczą się w niej cztery przedmioty, niekiedy też powiemy Ci, być włożył coś właśnie tam. Bagaż Rincewinda pozostaje na ziemi, Rincewind zabiera zaś ze sobą to, co ma w kieszeni. Dostaniesz się do niej, klikając kursorem na postaci młodego maga.

AKT I

Weź z szafy (wardrobe) sukienkę (pouch). Rusz do biura Rektora. Dowiesz się, że Ty właśnie masz (na dobry początek) dowiedzieć się, jak są składniki Detektora. Potrzebny Ci będzie przede wszystkim Bagaż (Luggage), poręczny kuferek, który biega ze Rincewindem na drobnych nóżkach. (W jak sposób Rincewind wodzi w posiadanie Bagaża, możesz dowiedzieć się, jeśli przeczytasz „BLASK FANTASTYCZNY”). Bagaż chrapie na szale i niekiedy go zbudzić.

Przejdź do pomieszczenia na przedmioty gospodarcze (closet) i weź miotłę. Wróć do swego pokoju i obudź Bagaż szturchając go miotłą. W Bagażu znajdziesz banan, poczęstuj nim Bibliotekarza w bibliotece (Library).



Weź Kragę i udaj się z nią do Rektora. Dowiesz się, jakie są składniki, z których buduje się Detektor. Kolejnym zadaniem Rincewinda będzie więc odnalezienie owych składników.

LASKA (Staff)

Podmien drzewce miotły na laskę, którą ma Stary Pienik (Wine Poem) siedzący w uniwersyteckiej jadali. Upewnij się, że robisz to w chwili, kiedy sięga po jedło i na krótką chwilę zostawia swą Laskę bez nadzoru.

CHOCZNIK (Imp)

Pogadał z Asystentem (Apprentice Wizard) siedzącym przed bramą. Pokażę Ci on, jak odwiera się bramę (Rincewind wynajdzie zrasną własny, skuteczniejszy sposób). Przy okazji, weź babę ze stawika. Przejdź się do obłoki (Livery Stable) i z worka weź nieco stawn kury rydzy (corn). Teraz udaj się na rynek (square), gdzie weź pomidor ze straganu. Ciężki pomidorem (o taki też taki!) w pobórę postaciów (Tax Collector). Weź ze stawika drugi pomidor i stąp prawego się wówczas robaka (worm). Przejdź do Wytwórcy Zawawek (By-maker) znajdziesz go na ulicy (Street) i weź odeń nit (string). Przywiąż robaka do nitu. Udaj się teraz do zaułka (Alley), gdzie trafisz do pracowni Alchemika (widać by nie nadpłynąć na smrodową pyłę na nogi. Nadpłynął wół Mhważca, weź przyrządzenie, drabinię).

Wznieś zamek (corn) do faszki (flask) Alchemika. Mieszaj teraz obejrzę jego kamerę (camera) i podjąć próbę wydobycia z niej chociażka (imp). Świłek jest niestety za szybki i wieje do dalary (hole), wyjdź więc na zewnątrz i spróbuj zająć go robakiem na nit. Bagaż!

SMOCZY DECH (Dragon's Breath)

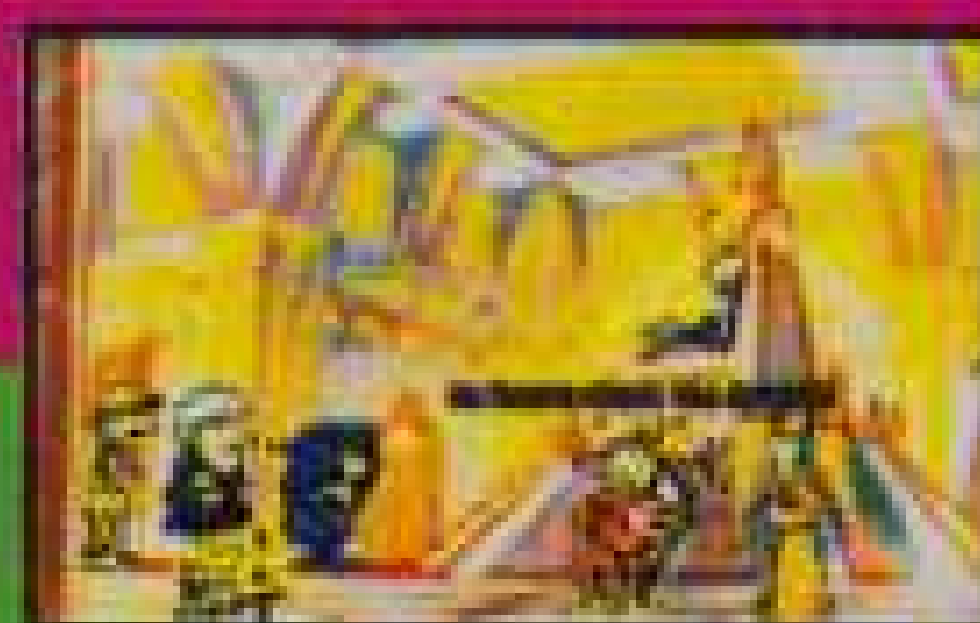
Udaj się do pałacu (Palace) i przy bramie pogadał ze strażnikami. Wejdź do środka i zajrzy do garderoby Błama (Fool's Room). Weź zwierciadło (mirror) i wejdź je do kieszki Rincewinda (aby tego dokonać kliknij ikonę zwierciadła nie na Bagażu, ale na Rincewindzie).

Udaj się ponownie do zaułka (Alley), teraz jednak celowo wejdź na płytę wyrazni. Znalazszy się na dachu, przejdź do mającej się w głębi wioły (Tower) i zwióz zwierciadło na koniec masztu (pole). Porusz zwierciadłem, aż zwrócisz na nie uwagę Smoka. Nie i do brze Złot.

Schodząc ca dół, skop drabinę (ladder). Weź ją ze sobą.

MAGICZNY ZWÓJ (Magic Coil)

Wróć na rynek i pogadał z miejscowym Cwaniaczkiem (Underhaterish). Naucz Ci, jak dyskretnie sięgać do cudzych kieszeni. Przejdź do Cyrulika (Barber) – ma swój zakład na ulicy (Street) – i obejrzyj lokówkę (hair roller) we włosach klientki. Pogadał z nią o modzie i wróć babie, że taki są niemożliwe. Następnie pogadał z Cyrulikiem i kiedy zaczniesz marzyć o swej uko-



chanej Mieczarce (milkmaid), zwióz mu lokówkę z koszeni.

OBUDOWA (metal container)

Dowiedz łacychiatrę (Psychotrianiat) – zmięsz go w jętrym z budyneczku przy rynku. Zajrzy do niego dwukrotnie – za drugim razem picierci się przesuną i będziesz mógł zdobyć wiszącą na ścianie sieć na motyle (butterfly net). Weź ją i sied na motyle do kieszki Rincewinda.

DIS

Wróć na Uniwersytet i obejdy budynek główny zagadając na ścieżkę (jam): lity, drabini, by dostać się do okna.

Fruwający naletnik ztop w sieć na motyle. Odkrywasz prawe grawitacji zlamie luchca, będziesz więc mogli przejść przed front budyńka. Wejdź do środka, udaj się do kuchni i weź patelnie (frying pan).

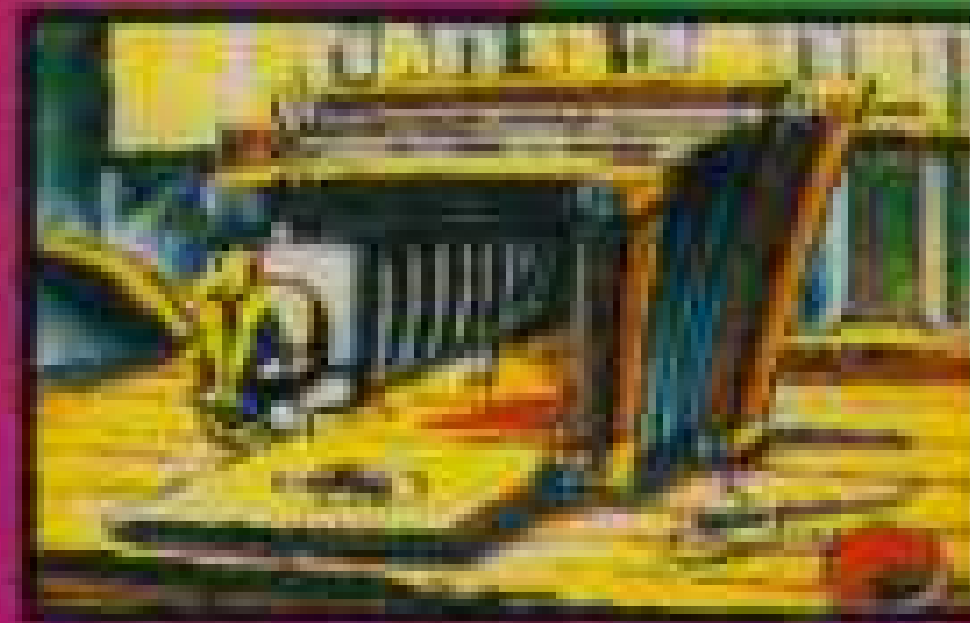
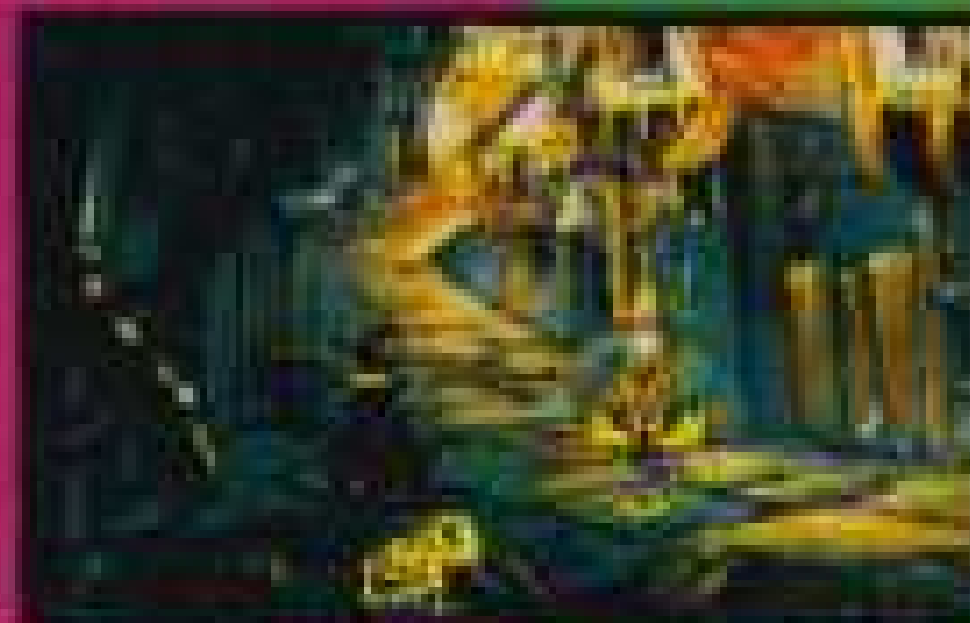
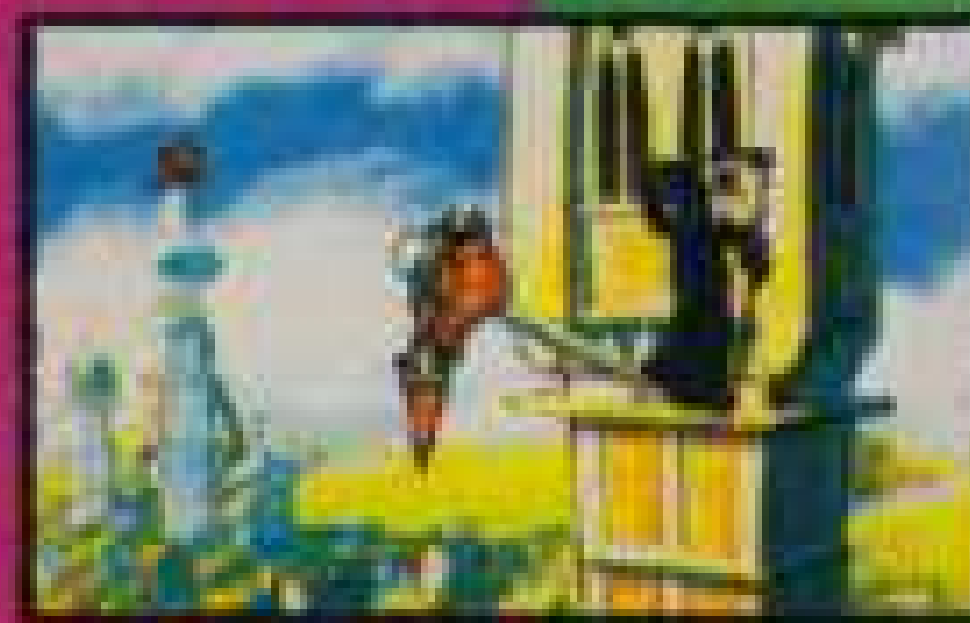
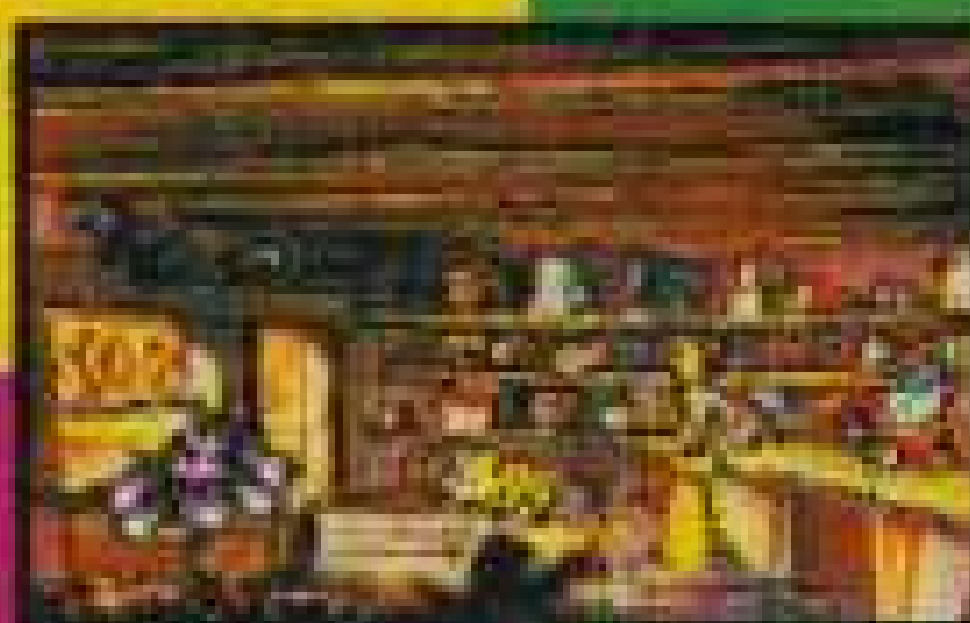
Wróć do rektoratu, daj Roldorowi wszystkie przedmioty (staff, imp, diogan's breath, magic coil, metal container), a gdy Rektor odwróci się na chwilę, paręli mu Detektor. Rincewind sam zamierza odsukać Smoka i zdemolować jego skarb. Połóż po mieście i obserwuj karuzelę, w którym zwraca się Detektor. Krywka smoka leży gdzieś w północno-zachodniej części miasta.

AKT II

Dostaniesz Smoka dowiesz się, że gwał nie jest panem własnej woli. Okazuje się, że Miko tajemniczych jegomościków, dzięki swym słotym talizmanom i zaklęciu, które wyczytał w Magicznej (skraczonej) z Biblioteki przez jednego z nich kajakta Przywołań zdobył władzę nad Smokiem. Wezwał go z jego smoczaj Przestrzeni i każy dokonywać nieczyrych czynów. Smok poleca Rincewindowi, by n-butyfikował łaciennych i anonimowych dła zoczyńców, wykradł im złote talizmany i oddał je jemu samemu. Pokożowo nastawiony Smok zdrai wtedy zwióz kragę i go zacięło i bedze wioły. Rincewind, mając w perspektywie odobiedzenie smoczego zła, chętnie podjął się próby uwolnienia Smoka spod niepoztylanych wpływów.

Przed wszystkim musisz odnależć i zidentyfikować członków tajemniczego Bractwa. Z całym smoczym złotem wróć do uniwersyteckiej biblioteki. Pogadał z miętym tytam (Eleszy Guy) stojącym w głębi i daj mu całą złotę, która masz przy sobie. Tyj wyczy Ci złoty banan (banana), który zamierza Bibliotekarzowi.

Bibliotekarz tworzy Ci domgo do Przestrzeni Bibliotecznej (U-Space), którą dostaniesz się w odległą o ówczesne gadeni przesuwać. Gofruwaj się w czasie zbliżając kradzież Księgi Przywołań, popatrzyj też, czy czy złodziej opuścił Bibliotekę. Przyjdź do niego i spiesz się. Trafisz do jododrepczki kryjówki (hideout). Zostaw ją na razie i udaj się do miejskiego parku. Zastaniesz tam spłaczęgo na ławce Rincewinda (młody czarodziej,



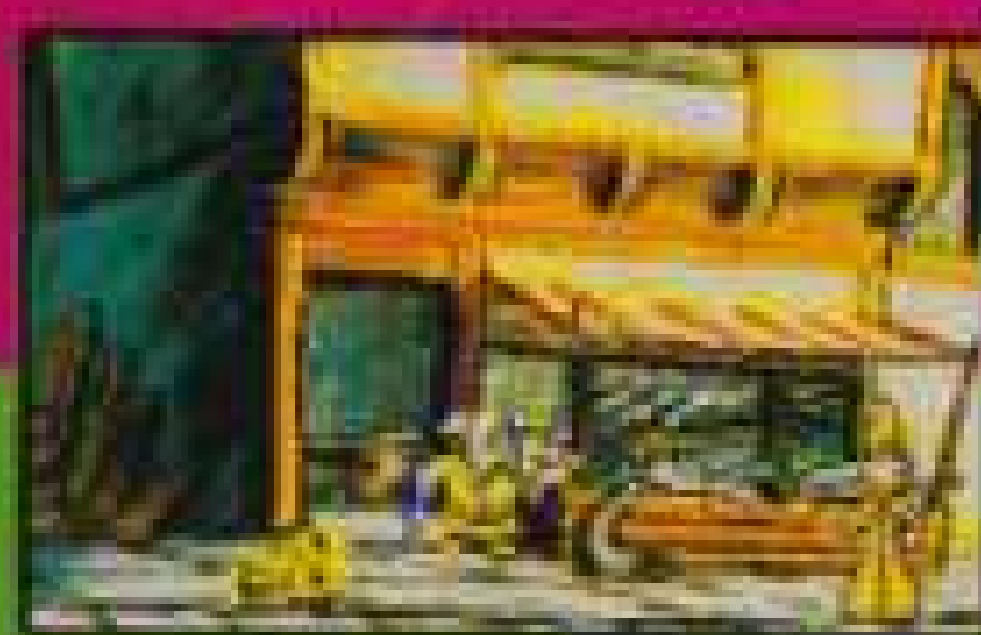


razem mówiąc, spotka samego siebie). Wróć mu w paszczę znajdującą wczoraj żabę. Dopiero teraz będziesz mógł zapać w seć krążącego nad skoczonym Rincowindem motyla. Z świadem w łapie udaj się na ulicę, gdzie na rogu (corner) stoi pijanujący nieprawdziwi Świata Erenita (to ten, co zapowiada przyszłe krokodylogowego boga Offera). Wpuść motyla do lampy ulicznej. Kłaka go-



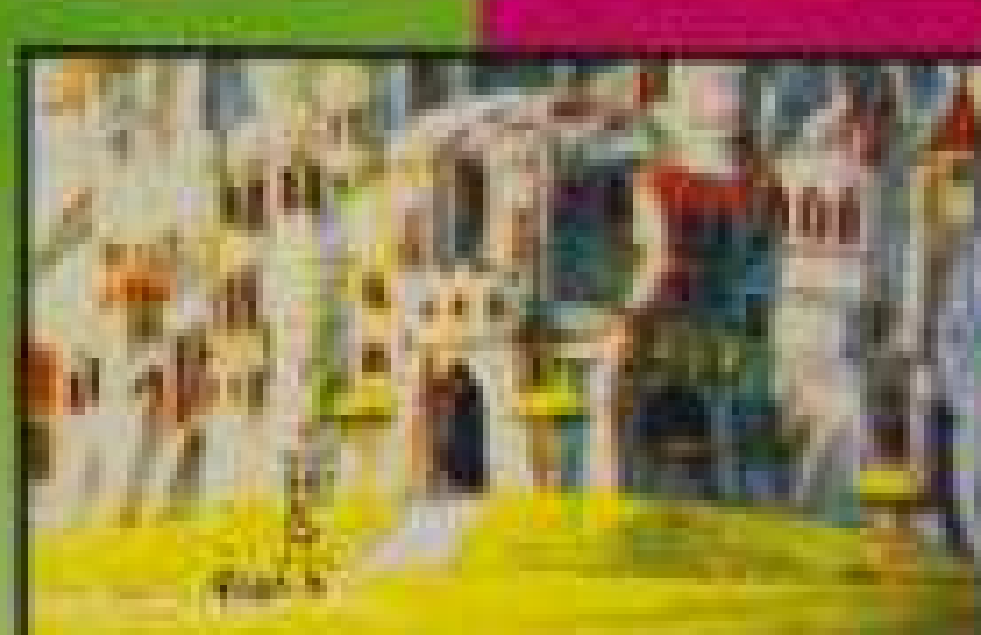
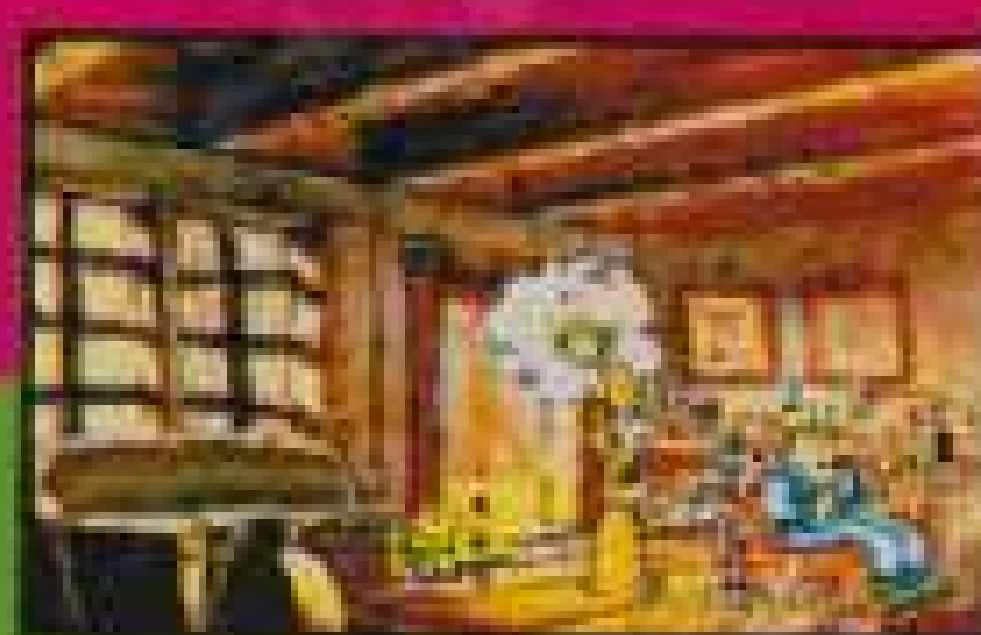
dziołkowej małej. Przekręć lewą rynnę (drain-pipe) w stronę płotu (fence). Gdy zjawia się znany Ci złodziejczek, użyj szklarki (glass) i prawej rynnę, by podłuchać hasła. Zatrza-bił i wróć do środka.

Z prowadzonych przez solskowców rozmów i wyznań, powinienś zorientować się kim są. Głównymi banego sprzyjaczami sta-łi, odwołujący się do odwetu na nie docierają-



Łekarz jest wyjątkie szorstki, ale zresztą nikogo nie dźwi. Dla Rincowinda istotne jest, że podczas badania dostanie od doktora dwa rysunki, które możesz zachować. Po-trzebny je zajrzy do palacu.

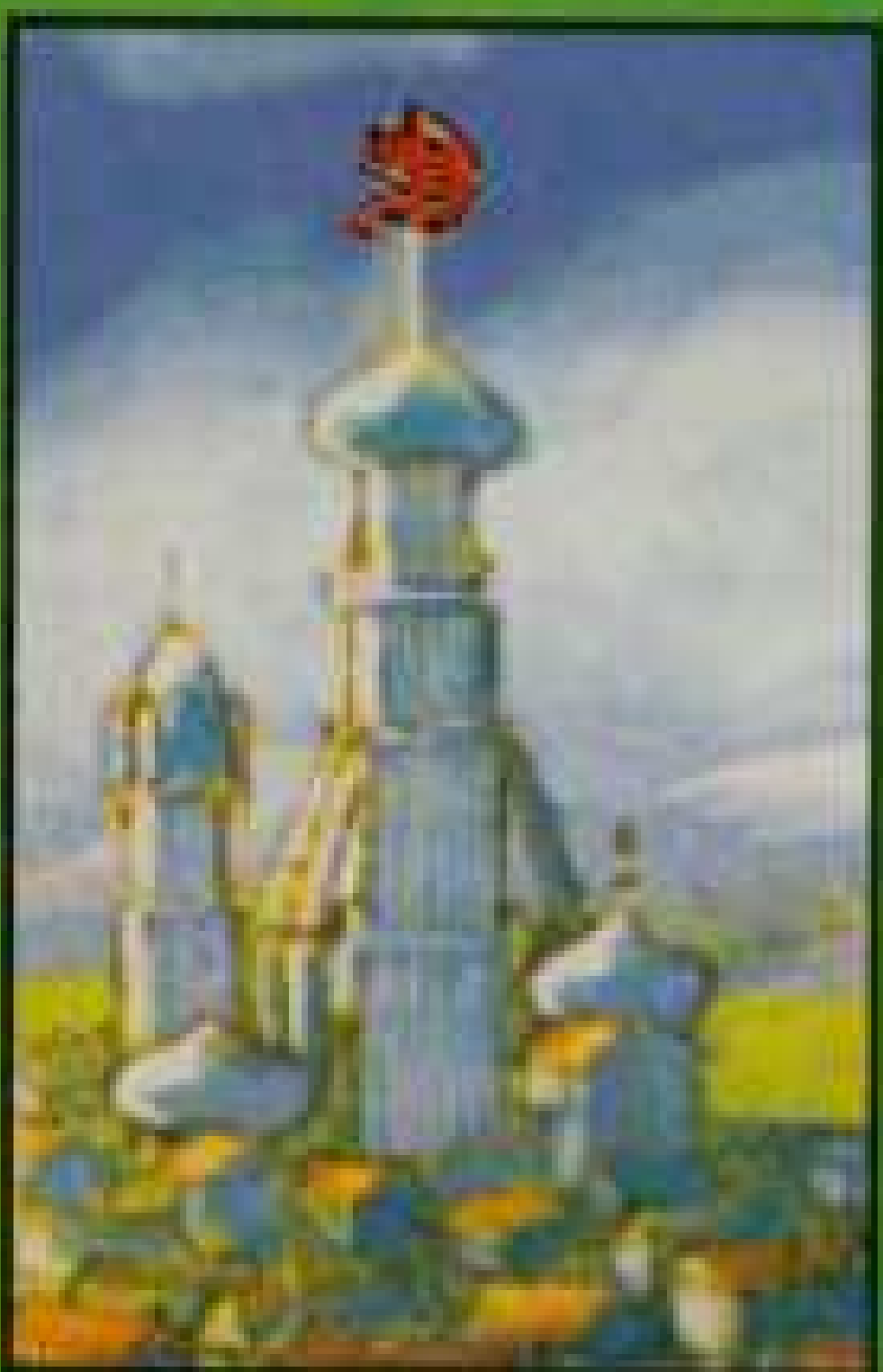
Palacowi strażnicy to okropni służkiści, można ich jednak skłócić ze sobą okazując królemukowiek z nich jeden z rysunków otrzy-manych u łapychiatry. Gdy zbrojni mówią



SCWORLD

całt płać gniazwy mlich zostania zmoczony tofną ulęwą. Przy okazji weź z okienka garnek (pot).

Przez dżurę (hole) przy Uniwersytecie wróć do tarabniejszości i udaj się do banku stółk stółka z rybami (na ulicy). W banku znajdziesz wiszący na linie mlich habit z kap-



turem. Świata go nie maszując i udaj się do knajpy „Pod Pękniętym Bębniem” (Broken Drum). Zamów coś do picia. Weź ze sobą ku-bęł (tankard). Za barmanem zobaczysz jakieś napiski. Klikając prawym przyciskiem myszy odkryją napiski na butelkach. Zamów Wino Zawrotków (counterfeit wine). Objawy pi-larstwa występują przed wypiciem tego wina (czas już wiesz, dlaczego spotkałeś się z Rincowindem, mimo iż – jako Rincowind – nie pamiętasz hulanki?). Weź ze sobą szklankę (glass) do wina. Przy okazji nie omieśćka widok z baru firmowych zapalek.

Zwróć do przeszłości (zręcz Bibliotekę i w Przeszłości). Szybko udaj się do zro-

cym ich wyalków społeczeństwie: Tynkarz (Mason), Złodziej (Thief), Szambiarz (Dumy-man), Przekopnik Ryb (Fishmonger), Król-owski Trefniał (Fool) i Komisarz (Chemist swięt). Teraz powinienś zabrać się do od-pyskania smocznych smalek.

TYNKARZ (Mason)

Przed wszystkim trzeba Ci wydostać się za miejskie bramy. Udaj się zatem pod Pęk-nięty Bębniem i pogada z Przemysłowym Jogo-mościoem (czarek gay). Opowie Ci okropną historię o tym, jak to poprzedniej nocy jeść Upiór Świata mu głęł (gatepass) umożliwi-lając wydostanie się z miasta. Zjedź potem do zajazdu (inn) i z tóżko zwydłt przelocierdło (beer). Przenieś się w przeszłość (z jeszcze odwiedź zajazd i podtrząś Jego-mościa, przyodkasz Rincowinda w świąt(ę) płótno. Co jest? Wróć do tarabniejszości i raz jeszcze odwiedź Pęknięty Bębniem. Ponownie przelocierdło Jego-mościa. No tak, czaszł Ci się wyjechać. Biegnij do Biblioteki i w prze-szłość. Tym razem wizyta w tajemniczo-przenie-sie Ci apragniony głęł. Wróć do tarabniejszo-ści i ruszaj do miejskiej bramy. Okaz głęł strażników i możesz wyjść na zewnątrz.

Władni na Krawiec Świata (Edge of World). Przyjdź się palmom, połącząci praniem jednej z nich i siedź na motyle wyłów z wody orzech (sacchar).

Wsiadając do miasta zajrzy na przejęt górską (mountain pass) – zrodzisz się na drodze do Mrocznej Puszczy (Dark Woods). Weź jako bazylecka i zostawione przeszeł pió-ro. Wróć do miasta, zajrzy do stodoły (barn), gdzie zostawił Smoka i weź ze sobą wisi-żący tam śrubokręt (screwdriver).

Śrubokrętem przedziuraw orzech kokosowy. Następnie zajrzy na rynek i popatrz na zachowanie Cwanicznika (starfish). Powie Ci, że nauczy Cię tajnego uścisłu dniem, jeśli odpowiedz mu, że jesteś prawdziwym mężczyzną. Zajrzy do łapychiatry. Poczekaj chwilę. Jeśli okalecz ciepłiwieć, zostanieś wieszcie poproszony do środka.

womą się już ze sobą, wadł do palacu i pogada z ostatnim w kolekcje właścicielem. Poda Ci on powód, dla którego powinienś odwiedzić Dziel-nicę Mrozo Podjeźżną (Shades). Przemysł Rincowind wstał jej uścisł. Zapieł tam jednak się udasz, zajrzy do uniwersyteckiej kuchni i weź starym woreczek z rynnę męł (zambour). Następnie odwiedź pra-szłość (zapląkaj do Przeszłości Biblio-tecznej) i oberży szagły na wewnątrz fionie wygodę w zasko dąk wrony z rybami. Na to, wykonany z zapaleł podrym lepszej sprawy napisz głęł, że jeśli chcesz odpowiedzieć, iż jesteś prawdziwym mężczyzną, powinienś odwiedzić Duzą Salę. Ki dasz?

Na wracając do tarabniejszości ruszaj do Podjeźżnej Dzielnicy i odzyskaj Dwie Wpły-wych Uciech (House Negotiable Affection). Duzą Salę to le z prawej. Pogada z nią i daj jej (jako bazylecka), małą i miękko kawosowi Dzielnicę zaprosi Cię do środka na specjali-ny numerik okaz się, że jej specjalnością jest robienie mustardy tak miękko, że po jej zjedzeniu klientowi spadają portki. Wstąpij (j portki) w Bagaz i wróć do tarabniejszości i na rynek. Pogada z Cwanicznikiem i okaz mu się portkami (blowers). Cwanicznik nauczy Cię nowego uścisłu, podczas którego mo-żesz zwiędlił ścisłanemu przez Ciebie aktual-nie światowi nawet podkaszulek. Tę nową umiejętność Rincowind wypróbuje natych-miast na jednym z Wieszaków. Tym sposo-bem zyskasz blustanisz (bra). Wróć do Podjeźżnej Dzielnicy i uścisłaj (nowo nabytą umiejętność masz w mobilnej Kieszani) Tyn-karza. Wymieniając uroczymości zobędiesz rżną kiesz (zrow).

ZŁODZIEJ (Thief)

Znajdziesz go w Podjeźżnej Dzielnicy, stojącego w kryjówek na stryżku (roofs), dąk Dami Wpływych Uciech.



Aby się doń dostać musisz owinąć koniec drabiny (ladder) blustaniszem (bra). Teraz możesz oćho i dykwiernie przerzucić drabinę nad uliczką i dostać się do okienka stryżku. Jeśli zechcesz odtrącić się do zrodziskowego klucza, opryszek się odwróci. Poćrap go pió-rem, które znalazł na przejęty. Drab po-nownie zmieni pozycję i teraz możesz wleźć kluczem bez problemów.

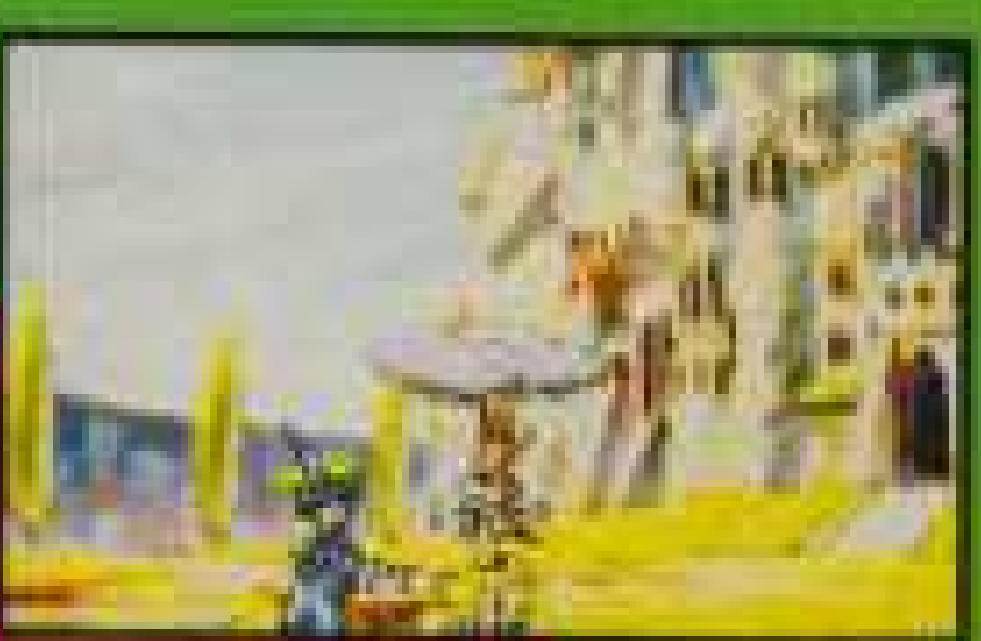
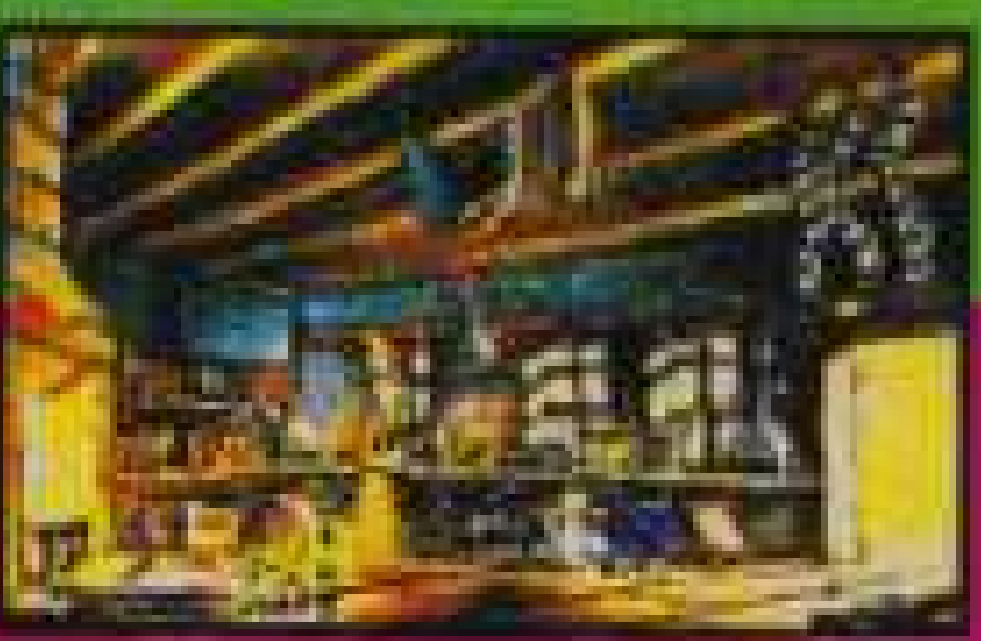
SZAMBIARZ (Dumyman)

Wróć na Rynek (w tarabniejszości) i pogadaj z ulicznym Sprzedawcą (Dobier). Dosta-niesz odeń precelka (donut). Weź precelka i daj go Szambiarzowi rezydującemu w zasko stółk rynku. Pracelak jest mocno wiskowy – twardy i niepoćratny jak pozostałe morale – i Szambiarz odczuwa gwałtowną potrzebę od-wiedzenia Cyrułka. Zajrzy do poczekalni łapychiatry i pogada z Mieczarką (milimard). Wsłuchaj się o jej znajomym Cyruł-ku, wyrażnie wzmuszona czełka do Rincowindowi stółk do kochanku. Udaj się na ulicę (streed) do pracowni Cyrułka, który akurat zajęty jest leczeniem paszczki Szambiarza.

Oj Cyrułkowi tłóćk męczarki, ogarnięty pięć miosną bółkierz zstawi pacjenta i po-mienie do najgłuszeł. Raz Rincowindowi po-służyć się aparatem do ekstrakcji (appa-ratus). No tak... Nie wopółczuj Szambiarzowi, jest wronk jednym ze solskowców.

SPRZEDAWCA RYB (Fishmonger)

Trzeba Ci ponownie wrócić do przeszłości. Dowiedź knajpę Pod Bębniem (Drum) i sprawkuj bójkę. Aby tego dokonać powin-neś obejrzeć (prawym przyciskiem myszy) malowidło na ścianie ze kurduplem (little guy) i przewrócić mu szklankę, gdy się od-wróci. Gdy do rozróby włączy się Troll, po-siód się drabiną, by dobrać się do paleczki (drumstick) na godle knajpy (shingle). Przy okazji dowiesz się, dlaczego w tarabniejszości knajpka nazywa się knajpą, niż w przeszłości.



Wróć do chwili obecnej i odwiedź uniwersytecką stołówkę. Rabnił pałeczkę w gong. Siedzący przed bramą i czekający na porę posiłku Asystent, opuści postarunek i będziesz mógł wziąć filiżkę (grunes), którymi się zajadał.

Pora Ci zejść do Mrocznej Puszczy. W domu Wiedźmy ubij gamka, by nabrać z kofa odrobinę kremu (custard) powodujące-



go gwałtowny przypływ przyjaznych uczuć do pierwszej spotkanej osoby.

Wróć do miasta i odwiedź Przekupnia (Fishmonger). Łaząc na straganie ośmiornicę (octopus) zwiąż linką (string). Zjedź do zaka z wygodką i wetnij do środka gamka z kremem (trzeba czymś zająć głowonoga). W ślad za gamkiem wróć i głowonoga (octopus). Potem wróć do Przekupnia i podrzuć mu do kawiora (caviar) jedną ze śliwek. No tak... Przekupień odczuł gwałtowną potrzebę samotności i głowonóg chyba zachował się w Przekupniu. Weź pas ze złotą klamrą.

BLAZEN (Fool)

Przejdź na tyły budynku Uniwersytetu i weź pojemnik na śmieci (garbage can). Następnie zjedź do zajazdu (inn) i z łazienki weź płyn do kąpieli (bubble bath). Tak uzbrojony udaj się do pałacu. Pokaż drugi rysunek tapetychwały drugiemu z cieńców. Wznieś się po powie za łby. Ty zaś wejdź do sali audiencyjnej i wyzyp śmiecie na łob Blazna. Pamiętaj do łazienki – idź za nim i wleń mu do wanny płyn do kąpieli.

Teraz możesz już wziąć błazniaką czapkę ze złotym drwoneczkiem.

KOMINIARCZYK (Dumny sweep)

Przed wszystkim musisz zatkąć czymś jakiś komin. Idź do wytwórcy zabawek (Toymaker) na ulicy (street) i weź od niego taką Szacaczkę (hogfather doll), potem zaś – zamierzasz bowiem zdrowo wstrząsnąć niedopieczonym społeczeństwem remisochą – zjedź przed miejską bramą i ze stojących tam strzyż (craze) wydobądź zapas fajerwerków (fireworks) i bezułek z prochem (gunpowder). Wetnij linką do kieszki Rincewinda i oznajm Ci drogą udaj się na dachy zrułka (alley). Linką zatkaj komin (chimney) domu Alchemika. Zjedź na dół i zjedź do pracowni uczonego ze wsizech mar mega. Władź mu bezułek prochu do kominika (fireplace), podłącz do niej font w postaci sznurka (string) i wyłaź na zewnątrz. Podpaj font ze palkami. No i masz cieką smoczkę.

Wszystkie sześć złych biletów dać Smokowi. No tak, teraz dopiero masz pasztecik co się towie. Smok – zgodnie ze swą wstrętną smoczą naturą – wcale nie zamierza wrócić spokojnie do swego Wymiaru, jak to obiecywał. Po zamianie na członkach Bractwa, zamierza dać do wiewatu wszystkim mieszkańcom Anih Morporu – od Ciebie zaczynając. Musisz coś z tym zrobić – zwłaszcza, że Smok uprzedza Cię, byś nie czytał planów na przyszłość sięgających dale, niż najbliższy wieczór. Jednym słowem obiecuje Ci kąpiel – a może grydym?

Udaj się na rynek. Pogadał z wiedźmą Nanny i kup od niej dywan (carpet). Kiedy zapragnie cakusa, świnię jej księgę przepisać na kramy – (custard book). Złotywszy jej księgę, cofnij się do przeszłości i udaj się do biblioteki. Weź z półki Księgę Przywołań-



Smoka (Dragon Summoning) i podmień jej okładki na książkę Nanny. Zjawi się Złodziej i bzdurnie księgę. Teraz pozostaje Ci już tylko podziwianie owoców swej przebiegłości.

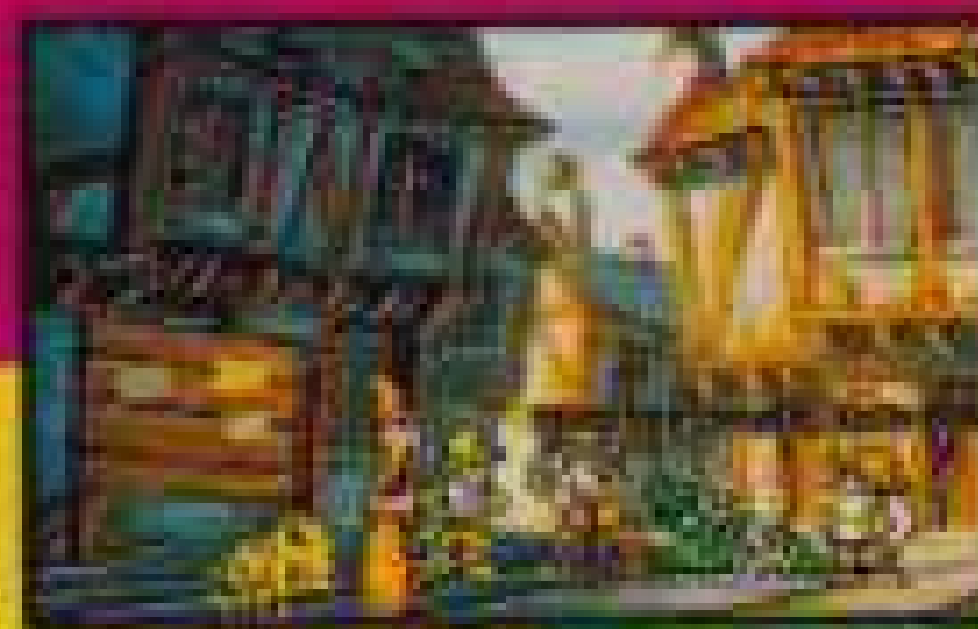
Uważaj! Jeśli rzecz rozegrasz właściwie, Rincewind SAM uda się na miejsce spotkań stoczyńców. Gdy sztuka Ci się nie uda i nie zdążyłś dokonać podmiany Księgi przed pojawieniem się Złodziejaszka, wróć do teraźniejszości i podejmij jeszcze jedną próbę (L-Space, przeszłość i wstaw Księgę – tę z czerwonymi okładkami – na puste miejsce [empty place]). Jeśli KAZESZ Rincewindowi iść na spotkanie i przebrześć go w czarny habit, gra się występuje jak pijany drwal na zakrępie.

AKT III

Dużym się ze aktyki dotychczas Rincewinda niezupełnie odpowiadają jego oczekiwaniom. Gdy nasz bohater udaje się do pałacu po odbiór nagrody za zlikwidowanie Smoka, czeka go starczyś słowa z Patrycjuszem, który nie wierzy w istnienie Smoków i nie widzi powodu, dla którego miałby pędzić za likwidacją stworza, w którego sam nie wierzy. Smok jednak wzdryga udowadnia swoje istnienie ponad wszelką wątpliwość. Patrycjusz więc – wykazując podłość godną elastyczności – nabychmasz obarczy Rincewinda misją zabicia Smoka. Rincewind wie, że Smoki ulęgają tylko Bohaterom, zaczyna więc zbierać wiadomości na temat tych istot. Zastępuje języki, gdzie się tylko da. Strażnicy w bramie na przykład, mówią mu, że Bohater ma swój znak, maskę i magiczne zaklęcie.

Weterani (Old Timers) sugerują, że Bohater powinien mieć, robiąc na wszystkich – z przede wszystkim na damach – wrażeń, sakwę (posing pouch). Amazonka powiada, że zamierzeniem Bohatera są wagi i magiczny miecz. Dama Sady – która też ma się na czoły – mówi, iż potrzebny Ci zakamuflak (camouflage). Zakamuflak to typowo bohaterki rysunek podziabający niedoparce mocy zapaszek – of taki, jakim doną. Nie, spuśćony na to zasłonę miśsielentza. Gra robi się zakłócając naturalistycznie.

Wróć do Nooba (to jeden ze strażników – ten niższy – przy bramie) i rozwiąż zagadkę ówcząc się nieco w matematyce – konkretnie chodzi o dodawanie. Noob zaś szybko obliczy Ci szansa zabicia Smoka, jeśli spaszisz wszystkie warunki. Wymoszą coś jak jeden do miliona. W końcu dowiadujemy się, że musisz mieć talizman (talisman), wagi (mounta-



che), znanie (birthmark), zaklęcie (magic spell), zakamuflak (camouflage), magiczny miecz (magic sword) i złoty wór (posing pouch) na... No, nieważne, sam zobaczysz.

TALIZMAN (Talisman)

Ponownie udaj się do kryjówki (hide-out) Zapukał do drzwi i – prosić. Masz plasek z kresem (tarf). Następnie odwiedź Alchemika. Ten porzucił już jalone poszukiwania kamienia filozoficznego i zamierza zająć się produkcją przyłonek.

Powiedz mu, że potrzebujesz jeszcze trochę zama. Gdy odejdziesz, weź kamerę (camera). Zjedź teraz do stajni (ivery stable) i obierz zderzak (bumper) powozu. Alchemik zabrał wór z zlamem i mebesz – dwukrotnie klikając kursorem – odczytał adres klienta. Na cół, odkryjesz jeszcze jeden punkt na mapie – udaj się więc tam nie mimochodem.

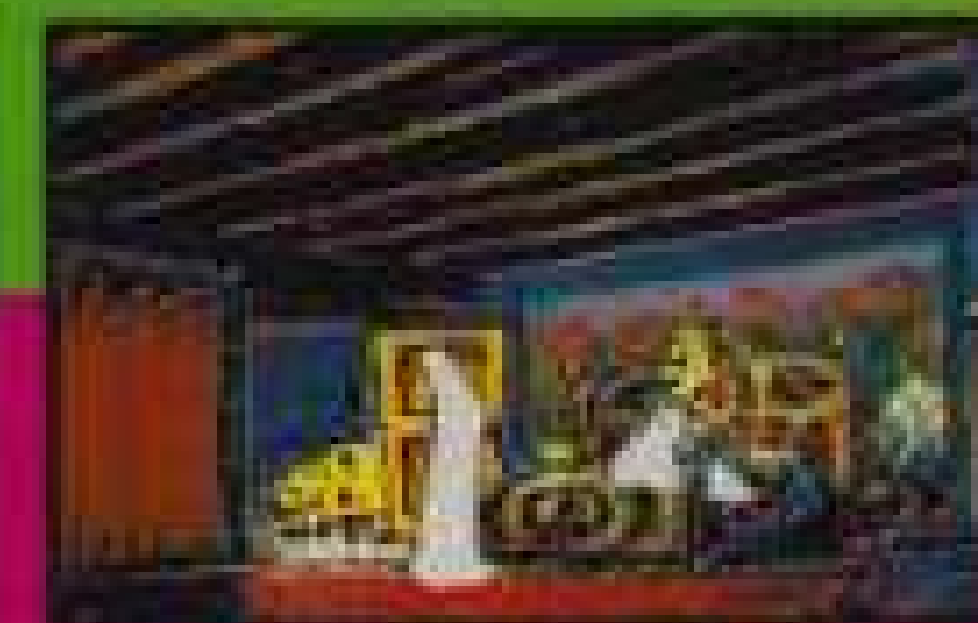
W Smoczym Sarkofagum zapukał do drzwi i pogadał z Lady Ramkin. Zjedź na tyły jej domu, pogadał z nią o jej ulubieńcach. Dewiasz się, że Lady od lat hoduje smoki na wystawę. Jeden z nich Mamba, potrafi nawet donaj ogrem. Jest on niezłą prawdziwym smoczym bawidamkiem, ponieważ w swojej linii hodowlanej jest czernasty. Lady Ramkin nazywa go krótko M.1E. Ponownie zapukał do drzwi wejściowych. Gdy Lady Ci stworzy, raz jeszcze przestż na tyły (path) i weź medal (rosette) – Lady Ramkin otrzymała go na wystawie Smoków Rasowych. Świnię też smycz (leash) i gwóźdź (nail).

Gdy zachcesz się czegoś napić, odwiedź zakład Pod Bębniem i poproś barmana o kaktusówkę (Cactus Juice). Binge!

Rincewind zdobył kolejnego robala (worm). Pogadał z samochwałą Braggartem. Powie Ci on, że jest największym z żyjących Bohaterów, jedynym człowiekiem, któremu udało się wrócić ze Świątyni Offera w mniej niż dwa kawałkach. Gdzie jest ta Świątynia Offera? Góby tylko udało się zmusić Braggarta do porzucenia nieznośnych kłusów i powiedzenia prawdy...



Kup papierowy wór pijawki (leeches) od ulicznego sprzedawcy w rynku. Dwukrotnie klikając kursorem na worku objawi Ci światła w nim pijawki. Pijawkami polekają strażników gąsienicowych. Wejść do pałacu. Okazał się, że są tu jeszcze i lochy. Znanym Ci sposobem wykorzystaj robala około myśli drury (role). Oczywiście owiż przedmiot robala na sznurku. Pod postacią sznurka kryje się tam

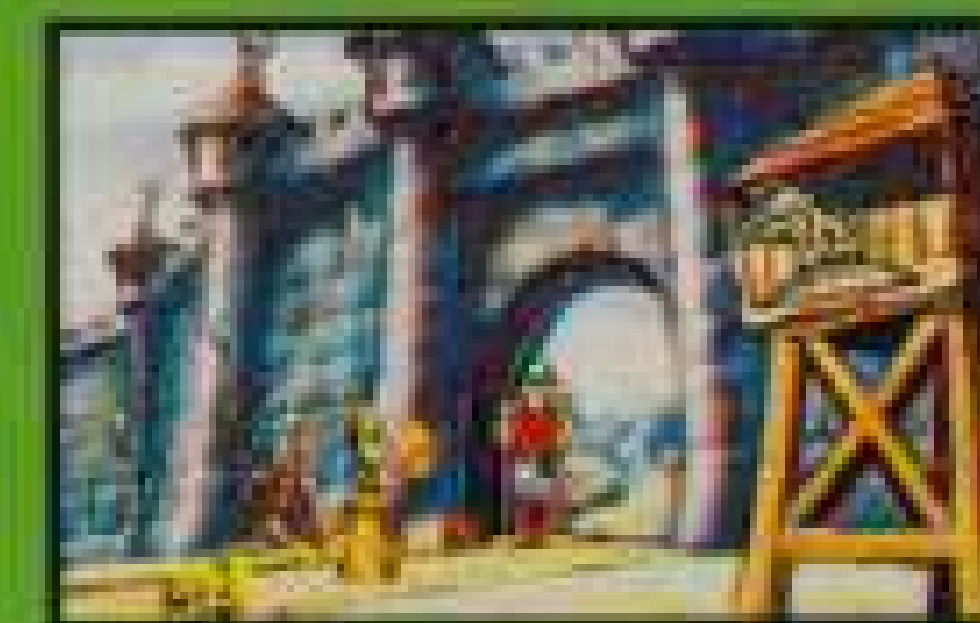


kolejny chuchlik (imp). Zdemaskuj go i wróć do kamery (camera). Aby ciągnąć rzecz dalej, Rincewind będzie potrzebował wzorunku ośmiornicy (octopus picture), który znajdziesz obok opuszczanego stragana z rybami.

Dowiedz teraz domek Nanny Ogg w Mrocznej Puszczy. Pogadał z nią o stojącym za nią Napieku Prawdy. Aby dostać ów Napiek, będziesz musiał zająć odrobinę placu (custard tart), gdy Nanny zacnie domagać się bułaka. Nanny prosi się, że do swego kremu (custard) dodaje nieco alkoholu melonowego, dlatego wywiera on tak nieodparty skutek. Następnie podążaj śladem wełny (wool), aż znajdziesz owcę. Jest to przepiękna owca, którą Nanny trzyma na zapleczu swej chuchki.

Zabój owcy medal, następnie wykonał zdjęcie bydłoga. Gdy będziesz wychodził, nie omieszkał wziąć pobłaka (mafel).

Wróć Pod Bębniem, wbił gwóźdź (nail) w belkę dachową i powieł na nim łokę owcy. Góby nie to, że na zdjęciu widnieje wizerunek owcy rekordzisty (medall), władcy nie pozwoliły umieścić go tam, gdzie zamierzasz (inne zdjęcia czy obrazy w gospodzie przedstawiają wyłącznie rekordowe okazy bydła). Zanim powiesz łokę, powinieneś ją oprawić wkładając zdjęcie w obrz ośmiornicy. Pogadał z samochwałcem (Braggart) zdawszy mu posłem do napoje efektu prawdy. Rincewind kilkakrotnie będzie podejmował próby włania alkoholu do kufła samochwały, wreszcie uda mu się, gdy zwróci uwagę karta w inną stronę – na zdjęcie owcy właśnie. Pod wpływem napoju prawdy



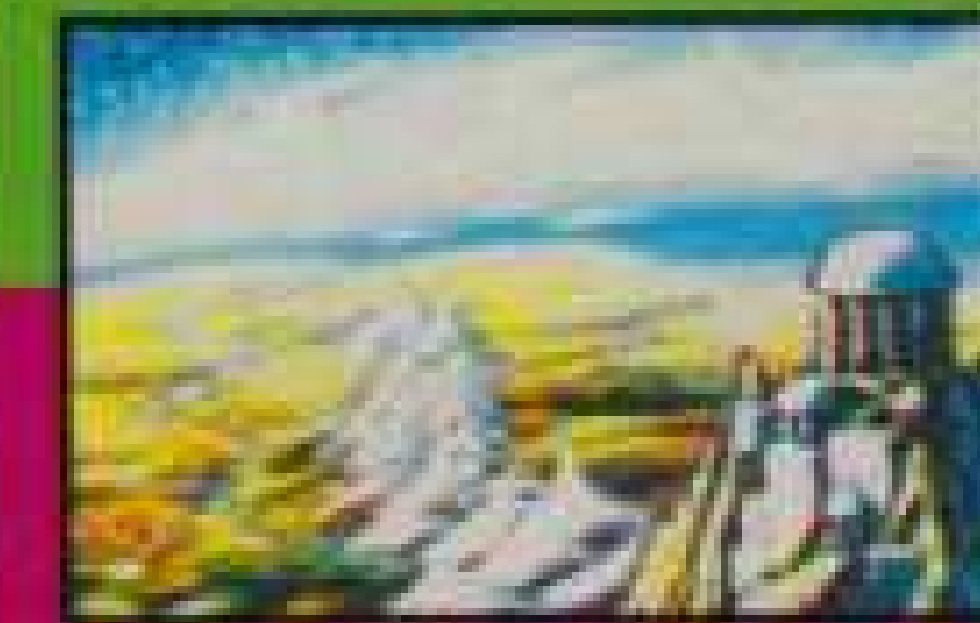
samochwalec zjedzi Ci, gdzie znaleźć Świątynię Offera.

Udawaj się do niej, ponownie spobiasz paskadnego mucha. Na moście posłuj się dywanem i to powinno rozwiązać sprawę.

Wewnątrz świątyni weź opaskę (Bandana) i przywiąż smycz (leash) do Bagata. Zabój opaskę. Powinieneś dotrzeć do Oka Offera. Znanym Ci (i oczywiście Indianie Jonesowi) sposobem, napełnij sakwę (Rincewind ma ją w kieszce) piachem (sand) i podmień ją na Oko. Brawo! Masz już pierwszą rzecz niechętną Bohaterowi.

WRZY (Moustache)

Udaj się do Studni Życzeń w leżącym oczywiście poza miastem lasie (woods). Napełnij gamka (pot) wodą ze studni. Wróć do miasta i w zajezdni (inn) dodaj do gamka mydła





(został) – znajdziesz je w łazience. Przy okazji możesz pogadać z Marynarzem (Sailor) – nieścisły nie należy on do osobników, którzy uprzyjemnić cenę sobie na wszystko. Udać się do paleniska i przejść między wronkami – otwórz sobie za pomocą wódki go piwka, musisz go okazać Grubemu. Wyjmij pędzel (brush) z wanny (bathub) w łazience. Skorzystaj z pędzla, by spienić wodę w Twoim garnku. Przenieś się do obory (barn) stable. Mokrym pędzlem przeciągnij po sterzaku (bumper) powozu (barrow cart). Spełni się Ten życzenie. Popatrz na numer powozu (okno) na nim karoserii.

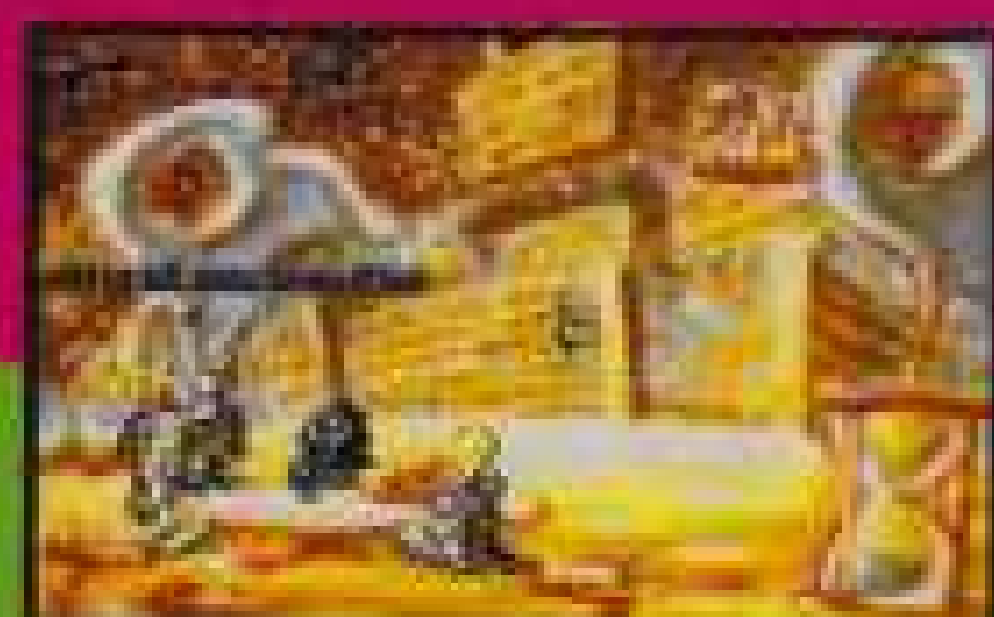
Zajrzyj do Dzielnicy Podejrzanaj (shades). Dostań się do rudery (hovel) i weź stamtąd noż (knife). Weźknij noż w kieszeń Rincewinda. Dostań się na dachy, korzystając z Wyrzuciń w zaułku i użyj noża na drabinie „zabójczej” (szkieł treningowej) korzystając z okna zejść na dół. Cwazy zabójca – naboczony przykrym doświadczeniem – przewyższa drabinę senum. Niebawem pojawi się on sam. Zachowaj numer powozu, który go – tak mu się przynajmniej wydaje – zatrącił.

No, nie ma powodu, by go mu nie podać. Odpowiadzając za wypadek osioł zostanie unieszkodliwiony i zjedziesz go na rynku. Zanim jednak dokonasz postczytni, weź nożyc od cyrulika. Ciachnij ogon osiołka i prostą, masz wąsy!

ZNAMIE (bismark)

Udać się przede wszystkim do łochów. Trwa tu intensywne przetwarzanie Blazna i jego łaski. Nieroznieś się już egzekturowi – strzącnieł go pomidorami, nie pamiętasz? – nie gadać więc z nim, tylko weź kość (bone), których namiar ma sześć.

Zenurż kość w garnku z klejem (gluepot), można go znaleźć u wytwórcy zabawek. Odwieść zapach i posmarowaną klejem kość dać psu. Okazuje się, że Marynarz nie jest takim chamem, za jakiego go brałeś – po prostu do tej pory rozmawiał z psami – bruchomówcą. Popatrz na tatuaż (tattoo) nie ma-muszki (eggs). Pogadać z matrosiem. Jeśli zapagnie szklankę mleka, poproś o nią eber-bystą (inkosper). Okazuje się, że marynarz na pewno wszystko zrobił za swoją papugę Poły i dopóki jej nie odzyska, o niczym innym nie będzie gadać. Gdy wszystko załatwisz jak należy, dostaniesz gwiatek, którym marynarz wywalił papugę (parrot whittle). Przejść na rynek i spróbuj zdobyć jako (egg). Na oś, zamiat niego wszedłeś w kontakt z węciem. Udać się na Uniwersytet, przedź na tyły budyńku i weź nawóz (fertilizer). Wejść do drodka, zajrzyj do okładaku (closet) i zapal lampę (shape) zapalnikami. Na półce zobaczysz kochanek (march). Doidź weź nawozem (wąż jest nieduży, trzeba go przewiązać), kochanek – to uszywni gęste gośda – i raz jeszcze podmień go na łaskę Starogo Pamięka (Wiedle Poores). Oczywiście Staro Pamięka zamiast łaski, z aporem godnym

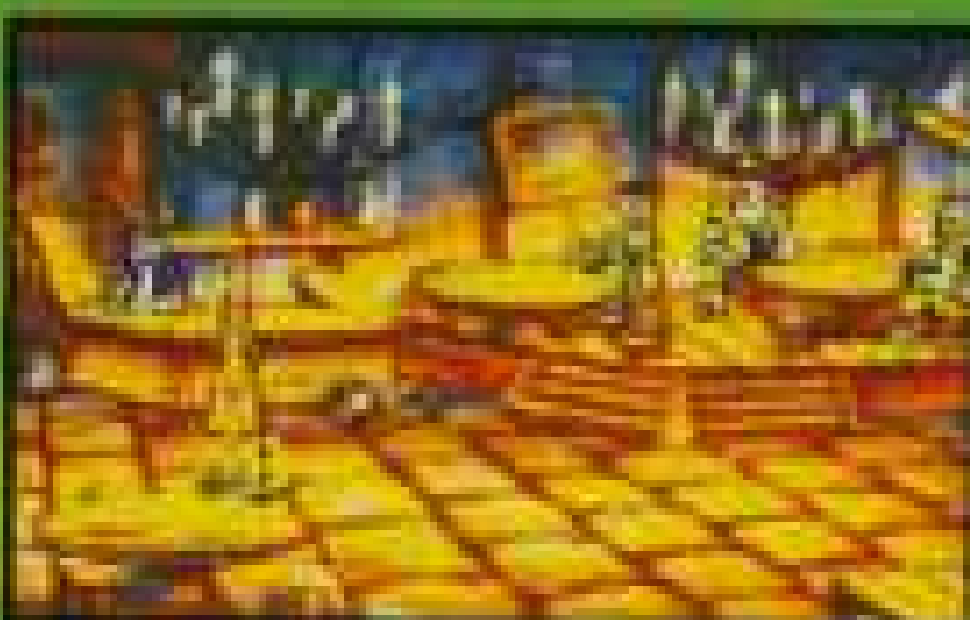


lepszej sprawy, trzyma teraz drzewce wł muśty). Użyj drzewca, by przedkopyć ścieżkę na matylin. Zejść do Rektora i weź kapelusz (hat) Jego Magnificencji.

Z tym wszystkim udać się raz jeszcze na Kraniec Świata.

Zobaczysz teraz wyjątkowo zafawny – i nieco tonolną w RZECZY samej – animację Gdy Rincewind odzyska swobodę ruchu, ponownie skrzęć go na Kraniec Świata.

Zadnij w gwizdek i rzuć w papugę zapalnym (od zapalek) fajerwerkem. Przedłużoną siecią złap papugę. Wróć do zegarra, Nieścisły, zechce on, byś zwrócił mu i gwizdek. Potownie powiedz Królowi Świata, żeśm lampę z jarzma (fork) i załóż na nie magiczny kapelusz Rektora. (Jeśli nic się nie stanie, przyjrzyj się koczuszkał). Zauł się w dół po sznurze chusteczki i stąp ten „dłusk” (giant). Weźknij się na górę, wróć do Archi Marpork i oddaj gwizdek marynarzowi, który w zamian za to uprosiła powie Ci, żebyś o tatuaż spytał cyrulika. Cyrulik (spokasza go u Studni Życzeń) nieścisły nie ma czasu na zastawianie klientów. Porozmawiaj go Mierzarka i chęć jest totalnie zalamany. Udać się do jego pracowni i



weź książkę wizyt (appointment book). Mierzarka sędzi teraz u tarychologii, gdzie aktualnie mieści się Agencja Obsady Pół.

Spróbuj pogadać się z mierzarką. Okazuje się, że postanowiła zostać akorką i zapisać główną rolę w przeobrażeniu TROLLE WOLA BLONDYNKI. Udać jej wieściółka i podaj jej do pobrania książkę wizyt cyrulika. Dziewczyzna wypisze Ci autograf. Agencję masz odwiedzić kilkakrotnie – nam udało się za trzecim razem.

Odwieść cyrulika i dać mu książkę wizyt. Należniał pomysł, że jego ukochana córka w gabinecie i pomknę tam szybciej, niż wyposzczony marynarz do... no, nieważne. Ruszaj za nim i na miejscu pogadać o tatuażach. Okazuje się, że ta zabieg dość bolesny (jakdy nie było, polega na nakłuwaniu igłami) i Rincewind nie ma najmniejszej ochoty narazić się na ból. (Jeszcze przyszedł Bohatera nasz mag wyrażnie zaskakującego spory kłód zrodzonego rozstrząka). Białwierz podź Cię do Dzielnicy. Mówi, jak się okazuje, jest jego synem i specjalizuje się (między innymi) w sprzedaży sztucznych tatuaży Rincewind nie jest przesadnie wybredny, zgodziłby się i na sztuczny nieścisły Cwastaczka nie chce mu zrobić na ryję. Trzeba go zdobyć sposobem. Przede wszystkim za pomocą noża wytnij taśmę (rubber belt) z maszyny Szambiarza. Główną taśmę wklej Rincewindowi do kieszo-



ni i wesnąć się na wieżę (przez dachy zaułka [alley]). Przywiądź taśmę do masztu i skocz! No i masz czego chciałeś! Jest to – bez przesady – najbardziej animacja, jaką dotychczas mi się oglądać.

ZAKŁĘCIE (magic spell)

Wróć do biblioteki. Teraz możesz zdobyć Magiczną Księgę. Jest dość dobrze utrzymana, pozostaw tam, gdzie przedtem stał intrygny typ (szkier guy).

ZAKAMUFLAŻ (cameo-flags)

Weź łyżkę (spatula) z kuchni i zgarnij nią sadzę. Kłosa na murze została po Tylniku w Podejrzanaj Dzielnicy.



WÓR (pouch) masz własny
Wróć do miasta gdzie czeka już na Ciebie (i Rincewinda)

AKT IV

UWAGA! Ten AKT wydał nam się nieco nieopracowany. Ale to i rozwiązanie nie wszystkich intryg.

Na rynku zebrała się cała prawa ludność Archi Marpork. Lady Ramkin – dożyła mieszkańców – ma zostać ofiarowana Śmolkowi, tradycyjnie więc przybyłowo ją do świąt. Mieszkańcy nie są zresztą okrutni – wierzą głęboko, że jak zawsze w takich wypadkach, zjawia się tajemniczy Bohater, który



PSYGNOSIS '95

DISCWORLD

distribucja: **LICOMP sp. z o.o.** cena det.: **?**

wytwórca: **?** platforma: **8**

min. 486 SX, VGA, 4 MB RAM, CD-ROM

MAGICZNY MIECZ (Magic sword)

Udać się do lasu i grubokorym polozu kory przy Studni Życzeń. Weź korbę, idź do paleniskowych łochów i korbę przyłóż prawidła (riddle) na których kłó starannie i z możliwym rozbiegą łaskę Blazna. Z łaski wysunie się ukryty w niej Fascylający Miecz (jest to – jak wszystkim wiadomo – Miecz Świecący, który się rozżarzył). Udać się do bramy i pogadać z wyższym strażnikiem (w końcu najlepiej zasięgnąć informacji u fachowców). Powie Ci on, że do pełnej skorowidła Miecz przewrócą tylko karty. Na Ten mapę pojawi się nowy punkt. Nieścisły, że swe usługi kwasi kartów żyjący sobie szkiełko wra porządkowego. Wino zrodziło w plwicy gospody Pół Pamiętnym Bęganikiem – w plwicy jednak zapniesz się los i nikt nie odważy się do niej targnąć. No, gwałt niech się gwałtem odścisła! Udać się do zajaztu, wyjdź do izby gościnnej i popatrz uważnie za drzwi. Okazuje się, że ktoś się za nim skrywa. Każ Rincewindowi zagadnąć tajemniczego Klasa – powie Ci, że to Straszak (Boogymen). Straszak sam był się własnego wyglądu i namigłnie zastana się oczwiami. Poluzuj szwazy grubokorym i pogadać ze Strażnikiem jeszcze raz – teraz półdnie i portreżył los w plwicy. Udać się do piwnicy i napełnij winem kufel (barrel). **KUPEL WRÓĆ DO KIESZENI RINCEWINDA!** Daj go kowalowi w Kopalni Kartów, a ten pipnie nastroi Ci Miecz.

wywali damę z spinki. Rzecz nie tylko w wieczu, oni mają wręcz pewność, że Bohatera nie da się powstrzymać od spełnienia jego obowiązku. Jeśli zaś stakiby się inaczej... Gdź, piecory (w smoczym ogniu) Bohater to też powód do przyjęcia w raturu... Dla wygody obserwatorów stała ustawiono palodółko rytni. Rincewind, jako sowa krowary – i samowalczy jak się okazuje, Bohater – zmięcza stawid Śmolkowi darta. Najpierw przedstawia się tłumowi, potem przybliża do doła. Okazuje się, że żołnierz z bramy miękko dość trahie przewidział szanse Rincewinda w starciu ze Śmolkem, nie wolał jednak pod uwagę jego nieprawdopodobnego szczęścia. Scena, w której między mag używa Miecza jest klasą sama dla siebie. Nie wyszło... no, trudno, trzeba inaczej. Weź klucz, który znalazłeś przy sergipowieniu Lady Ramkin. Z Mieczem w garści udać się do jej domku. Przejść do stajek, otwórz kłatkę z klucza i wejść do środka. Przejść w prawo. Gdy Rincewind stanie na stopionym niebieskiej bryle (molten pit) i bełhstwu przyknieł mu się do butów (Lady Ramkin przekazała przez tę kłatkę długie swym dekonym buciorem, nieścisły gwałt je wciągnął), każ mu przejść jeszcze raz. Kłój się do składu. Gdy zobaczysz małego smoka Mamoo, weź go or sobą (pamiętasz, że Lady Ramkin nazwała go M-167) i idź z nim na rynek. Na rynku walczył malczowi w gardio zapachy fajerwerk. Mimo wszystko, odgalenie małego smoczka na rito się nie sta. M-16 Cię zawodzi. W ostatecznej rozpaczy każ Rincewindowi czuć w Smoka kochliwą tartankę (love custard). Okazuje się, że Smok to właściwie smocze – spragniona miłość – panna I... koniec.

■ Petryk Sawicki



Smakowity to kąsek, niezły nie dla wszystkich dostępny! Gra ma spore wymagania dotyczące konfiguracji komputera, szczególnie w zakresie karty graficznej i pamięci. Jeśli jednak na arkuszu parametrów instalacyjnych nie pozostanie żadne czerwone pole, możemy po niedługim czasie podziwiać na ekranie wspaniałą grafikę gry. Po obejrzeniu dobrego intro i screenów tytułowych trzeba zdecydować czy pragniemy kontynuować już zapisaną grę, czy podjąć nową. Jeśli decydujemy się na to drugie, to wybieramy spośród dwudziestu scenariuszy. Pierwszy z nich – tutorial – jest najłatwiejszy i służy zapoznaniu się ze światem gry i interfejsem jej obsługi.

Po przejściu przez tutorial możemy kontynuować naszą oswajanie się z grą, podejmując dwa kolejne łatwe (easy) scenariusze walki. Potem poprzeczka zostaje podniesiona i musimy już wybierać spośród trzynastu scenariuszy o średnim (medium) stopniu trudności. Pokonanie ostatnich czterech scenariuszy (hard) może okazać się dla niektórych dość trudne. „Front Lines” może być rozgrywana pomiędzy komputerem i człowiekiem. Wystarczy określić, którą stronę walki pragniemy kierować. Do wyboru mamy zawsze dwie – niebieskich lub czerwonych.

Ale to nie koniec. W grze mogą uczestniczyć jednocześnie dwie osoby. Komputer pozostanie wówczas jedynie narzędziem walki. Każda z obu ww. możliwości jest równie atrakcyjna. Pamiętajmy, że wyboru przeciwnika dokonujemy zawsze po wybraniu scenariusza. Nieprzestrzeganie tej zasady powoduje, że słami czerwonych będzie zawsze kierował komputer. Dodam, że komputer nie może walczyć sam ze sobą. Muszę od razu uprzedzić Czytelników o odmienności taktyki rozgrywki komputera, w stosunku do taktyki stosowanej zwykle przez człowieka. Zaraz wyjaśnię, w czym rzecz...

Grając we „Front Lines” z kolegą, możemy oczekiwać, że będzie mini-



malizował straty własne. Równocześnie liczymy się z tym, że będzie on starał się tak osłabić nasze siły, aby w wyznaczonej ilości tur walki opanować lub zniszczyć wyznaczone cele. Te cele to obiekty dokładnie określone w każdym ze scenariuszy. Są one również dokładnie oznaczone na mapie pola walki rozgrywanego scenariusza. Przeciwnik – człowiek będzie starał się instyktownie tak pokierować walką, aby zapewnić sobie utrzymanie zdobyczy. To typ walki znanej nam również dobrze z życia, jak i z królewskiej gry w szachy. Zupełnie inna jest logika walki komputerowego przeciwnika we „Front Lines”. Komputer będzie uparcie dążył do dosłownego wykonania zadania scenariusza w zadanej ilości tur. Nie będzie dbał o minimalizację swoich strat. Nie będzie również go obchodziło, czy w następnym ruchu, już po osiągnięciu wyznaczonych celów, może ponieść totalną klęskę. Takie są reguły walki we „Front Lines” i trzeba je po prostu polubić.

Gra „Front Lines” oferuje znacznie więcej, niż wybór spośród dwudziestu scenariuszy walki. Jest ona – w ograniczonym zakresie – edytorem wariantów scenariuszy w dwudziestu typach warunków topograficznych pola walki. Polega to na wybraniu opcji REDEPLOY UNITS. Możemy to uczynić w startowej fazie gry, zaraz po wyborze scenariusza i określeniu rodzaju przeciwnika. Przy zapoznawaniu się z opisem zadań scenariusza zwróćmy uwagę, że każda z walczących stron otrzymuje wyznaczoną liczbę punktów sił walki. Kiedy przejdziemy do opcji MAP i będziemy zapoznawali się z lokalizacją naszych jednostek oraz obiektów wroga, które mamy opanować lub zniszczyć, będziemy zapytani o akceptację liczby, rodzaju i rozmieszczenia podległych nam

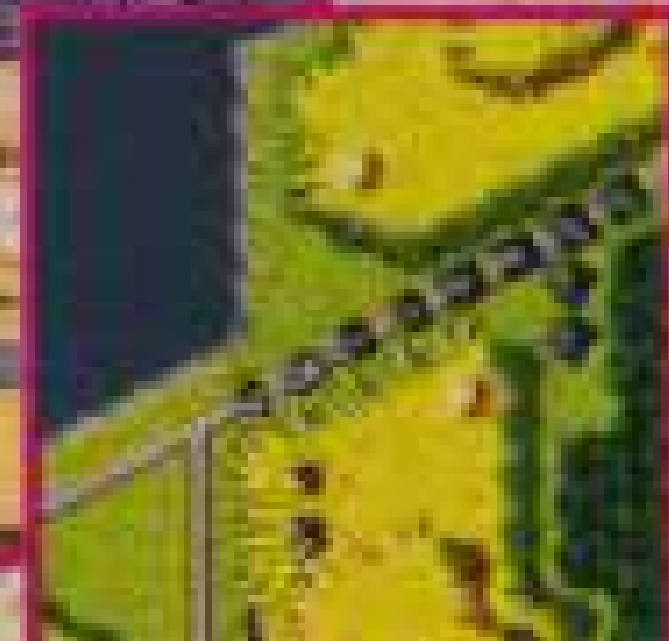
jednostek bojowych. Jeśli je zaakceptujemy, to komputer dokona uložonego rozmieszczenia jednostek wroga i uruchomi rozgrywkę. Będą to na przemian tury ruchu i tury walki. Ale możemy odmówić akceptacji proponowanych nam rodzajów i lokalizacji naszych jednostek bojowych, właśnie przez wybranie opcji REDEPLOY UNITS. Wów-

czas komputer udostępni nam bogatą paletę (unit summary) dostępnych rodzajów jednostek i poprosi o dokonanie spośród nich wyboru oraz o ich rozlokowanie. Wybór ten będzie jednak ograniczony sumą przydzielonych nam w scenariuszu punktów sił walki. Każda wybierana jednostka kosztuje (cost) określoną liczbę punktów. Nasz wybór nie może przekroczyć sumy punktów przydzielonych nam w scenariuszu. Lokalizacja wybieranych przez nas jednostek posiada ograniczenia, wynikające z ich charakteru. Na przestrzeni wodnej nie możemy zlokalizować np. jednostek piechoty lub stanowisk artylerii. Z powodzeniem jednak umieścimy tam bo-

jęwe poduszczowce (Hover). W ten prosty sposób powiększono ogromnie atrakcyjność gry „Front Lines”, a liczba wariantów scenariuszy może zadowolić najwybredniejszych. Znaczący podpowiedzą mi, że „Front Lines” to nowa, luksusowa wcielenie znanej z małych komputerów gry „War Game Construction Set”. Będą mieli z pewnością rację, jeśli pominąć brak we „Front Lines”

FRONT

Fani gier strategicznych mają kolejny powód do radości. Dobro passa gatunku trwa nadal. Jedna atrakcyjna nowość goni drugą! Jeszcze nie zdążyły spowszednieć gry „Panzer General” czy „Tanks”, jeszcze nie znikły z monitorów „Stalingrad” oraz „Operation Europe”, a już oferowany jest kolejny hit! Tym razem chodzi o grę „Front Lines” wydaną przez firmę Impressions.



możliwości kształtowania warunków topograficznych.

REALIA I ŚRODKI WALKI

„Front Lines” nie rozgrywa się we współczesnym świecie, nie jest też ulokowany w żadnym okresie historii wojskowości. Jeśli w grze mamy do czynienia np. ze scenariuszem zatytułowanym „Stalingrad”, nie ma to nic wspólnego ze znaną bitwą z czasów II Wojny Światowej. Jest to wyłącznie nawiązanie do zaciętej bitwy o opanowanie miasta rozciągniętego wzdłuż biegu rzeki.

Akcja „Front Lines” toczy się w przyszłości, w czasach, które już niebawem od nas odległych. Mapa polityczna świata zupełnie odbiega od znanych nam realiów. Jednak w grze zupełnie nie o to chodzi. Skok w przyszłość jest pretekstem do wprowadzenia futurystycznych rodzajów jednostek bojowych. Nie popuszczono jednak wodzy fantazji, jak np. w „X-Wingu” czy w grze „Wing Commander”. We „Front Lines” rodzaje jednostek bojowych wywodzą się w prostej linii ze znanych nam współczesnych środków walki. One w niedalekiej

przyszłości mogą tak wyglądać. Bardziej prawdopodobne jest jednak to, że nowe rozwiązania i wynalazki wprowadzą zupełnie inne rodzaje broni. Zapewne dla uproszczenia gry pominięto w niej całkowicie występowanie samolotów i helikopterów. Myślę, że założyło to w znacznym stopniu możliwości gry.

Tak więc we „Front Lines” dysponujemy czterema rodzajami jedno-

transportowe wozy piechoty (CARRIERS & SHUTTLES) oraz stacjonarne, tytanowe bunkry dowodzenia – HQ Headquarters. Bunkry są dość wytrzymałe na ogień przeciwnika, nie dysponują jednak żadną siłą ognia.

Używając opcji Report możemy w każdej fazie ruchu i fazy walki mieć dostęp do charakterystyk technicznych wszystkich jednostek bojowych. Ta opcja, w połączeniu z

LINES



wersji. Różnią się one między sobą szczegółowością i graficznym rozmieszczeniem na ekranie. Na pewno wersje te spełniają wszystkie wymagania gry – poza jednym... ale za to podstawowym wymogiem. Interfejs ten po prostu nie jest zbyt wygodny w użyciu, a w dodatku działa zbyt wolno. Znacznik kursora ma wręcz nieznośną skłonność do „zaczepiania się” o krawędzie ekranu walki. Dopiero na komputerze z procesorem klasy 486DX2 gra „Front Lines” jest obsługiwana zadowalająco szybko. Niestety nie jest

to jeszcze różnicą procesora powszechny wśród poleceń użytkowników gier komputerowych...

Gra dostępna jest na naszym rynku – póki co – jedynie w angielskiej wersji językowej. Tym razem nie jest to powód do zmartwień. Opisy scenariuszy są krótkie i napisane prostym językiem. Określe-

nia opcji są na tyle znane, że większość fanów nie będzie potrzebowała używać słownika. W sumie zabawa jest dobra i gra zasługuje na polecenie.

■ Reset

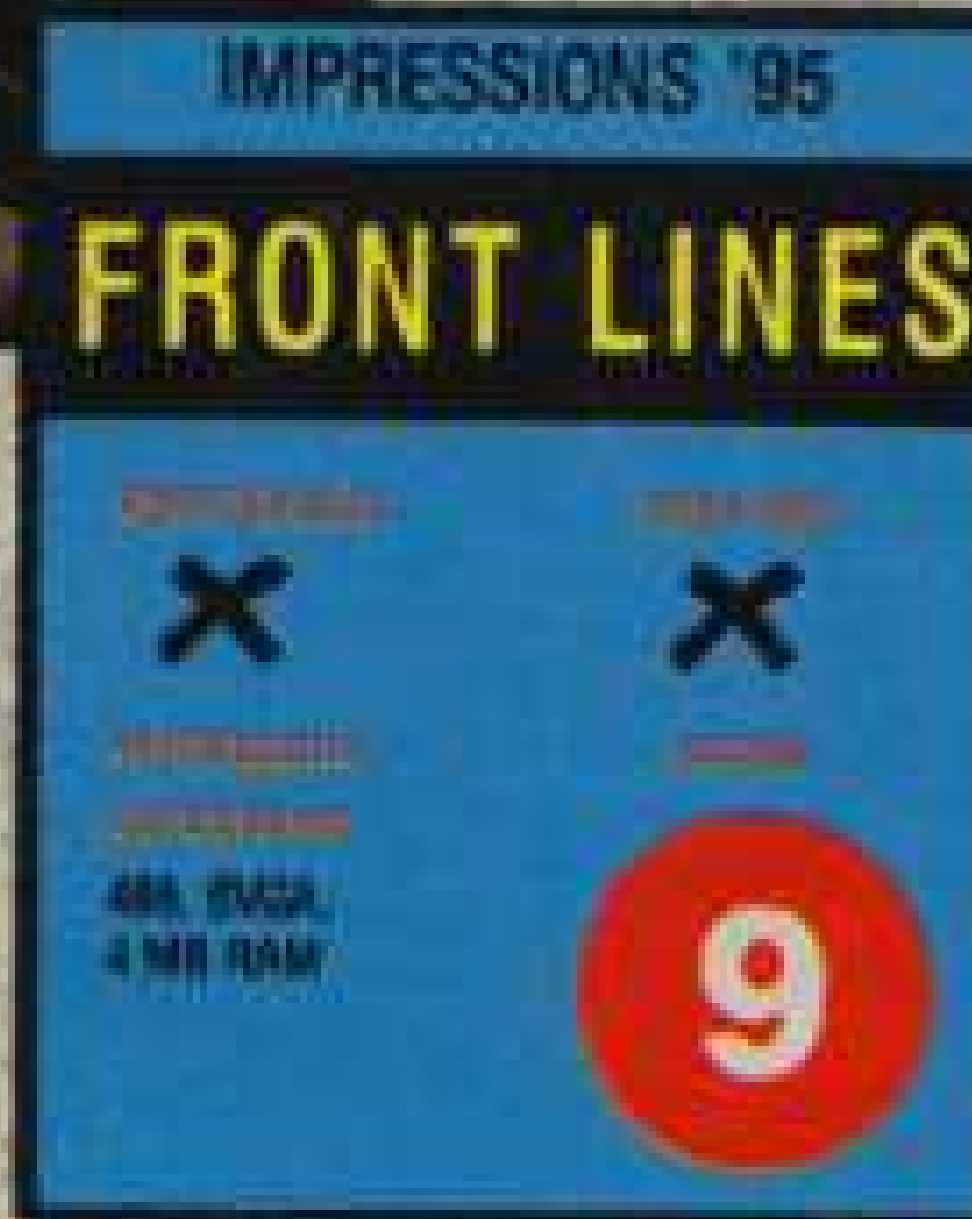
stek bojowych. Ich wizerunki i charakterystyki techniczne są dostępne przy użyciu opcji Profiles.

W pierwszej grupie, nazwanej ARTILLERY, pomieszczono samobieżne działa lekkie, działa ciężkie i wyrzutnie rakiet przeciwczołgowych (GSM). W grupie drugiej, nazwanej ARMOUR, umieszczono kilka rodzajów pojazdów opancerzonych. Są tu desantowe poduszkiwozce klasy SCAB, są też czołgi – poduszkiwozce Ferret. Aby nie pominąć nikogo z doborowego towarzystwa, wspomnijmy o lekkich i ciężkich czołgach, o przypominających ruchome bunkry Mega Tankach, o wielkich Blast Wagon's – samobieżnych lawetach sprzężonych i wielkokalibrowych działach przeciwczołgowych. Trzecia grupa jednostek bojowych obejmuje też piechotę – INFANTRY. Rozróżniamy tu zwykłą piechotę, wojska techniczne – Tech. Infantry (wyposażone w ręczne granatniki 30 mm) oraz Engineer Infantry – wojska inżynierskie. Te ostatnie posiadają zdolność stawiania oraz niszczenia m.in. mostów i generatorów mocy. W ostatniej, czwartej grupie jednostek bojowych, mieszczą się lekkie i super ciężkie

opcjami ilustrującymi na mapie siłę ataku i obrony poszczególnych jednostek – pozwalają na dość precyzyjne planowanie wszystkich naszych działań ofensywnych i defensywnych.

INTERFEJS STEROWANIA GRĄ

Interfejs gry „Front Lines” nie należy niestety do najlepszych. Na jego dobro możemy zapisać możliwość wyboru aż czterech jego



HEGATAR COMPUTING

01-360 WARSZAWA,
ul. Człuchowska 25
HALA TARGOWA „WOLA”
zapraszamy od pon. do piąt. w
godz. 16 - 19, tel/fax 636-1209
o także Giełda Komputerowa,
ul. Grzybowska - stanowisko
nr 15 (sobniedz.)

POLECAMY NOWE TITANY
BRITYSKICH CZASOPISM
MAGAZYNÓW CD W POLSCE!
Ceny 25,00 - 39,00 zł



- | | |
|--------------|------------------|
| PC ATTACK CD | CD ROM MAGAZINE |
| PC GAMES CD | CD ROM NOW |
| PC GAMES CD | CD ROM TODAY |
| PC HOME CD | CD ROM USER |
| PC ZONE CD | AMIGA CD32 GAMER |
| PC TODAY CD | MAC FORMAT CD |
| PC PLUS CD | FUTURE MUSIC CD |
| PC FORMAT CD | EDGE (kieszka) |
| PC POWER CD | SEGA PRO CD |
| CD ROM GAMER | CD POWERPLAY |

Do każdego czasopisma załączony
i dysk CD, urednio 500MB z nowymi
programami co miesiąc

Dogodne formy zakupu –
odpłatnie, wysyłka za pobraniem,
roczna prenumerata.

Ceny mogą ulec zmianie; koszty
wysyłki są doliczane do cen
detalicznych.

LOST EDEN



1. Pójść do sali tronowej, porozmawiać z królem i z pierodaktylem Eisk. Obebrać plecakarzy na ścianie za tronem.



2. Spokornie się z Eisk w Tenosie konfrontacja, przynieść od niego w prezencie nie-wielki kaktus.



3. Wyjść na zewnątrz Fortecy „Litym wytyłem” i pojąć z Ding, co jej weneruje jej dziecko.



4. Porozmawiać z Tui, zobaczyć z jakimi ródz Oras i wieść do Fortecy.



5. Odwiedź starożytnego Monka przybywającego w kamikutkach, wafel oodawczy O Kamel Owoj.



6. Dać Oras Kamel, wejść do sali tortur i posłuchać, co ma do powiedzenia jej.



7. Zejść do klatki windy i wejść z nią w stronę muru.



8. Iść szczytami, aż dojdziemy do formacji ze smoczymi, „Podobnie” czarna rękaw, odwrócić głowę i odwrócić się z Tui.



9. Zejść Przynaj i ukończyć obywatelstwo plebiscytu na tyjnej ścianie – odkryjesz w ten sposób starożytny sekret budowy Fortecy.



10. Kiedy wrócisz do Nanna dowiedz się, jak przynaj, a następnie użyj go na rzeźniczym „opie” leżącym na blacie.



11. Po krótkim dyskusji kłóć się z nią, byś zobaczył Fortecę i wyruszył na wieś z Mistrzami Fortecy.



12. Ciepło wesołości i idź się do Duszności.



13. Odczuj w jakie miejsce zamieszkuje jej ty doliny. Porozmawiaj z Chongtem – jego przyjaciel.



14. Znajdź w lewej dolinie: 30% grydy i pozostaw ją w starej brzoźnicy. Złoty rękaw na równinach, wreszcie przyciągnij przyjacielu grzyba im na lesie – wróćcie potem tutaj ludźmi Fortecy.



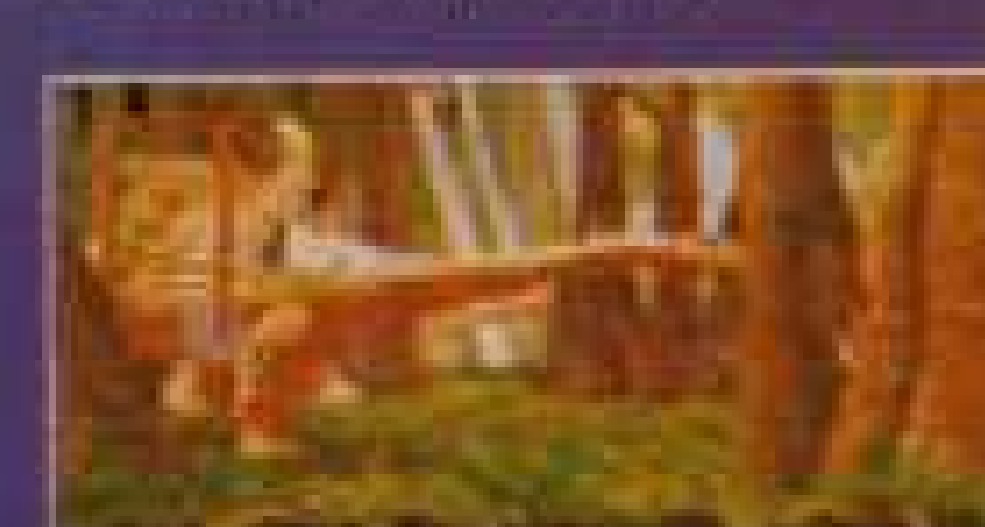
15. Podobnie – grałem na forte – przekonał stary apokryfów, by został skłonił Ci jako wózek transportu.



16. Uważaj się do kolejnej doliny – do Ułazu.



17. Porozmawiaj z Ułazem, wróćcie do jego domu, a następnie w stronę Ci kółko i do zaliczyć budowę Fortecy.



18. Jedźcie raz znowu z Ułazem, po czym przyciągnij się do polny Kasa.



19. Spróbuj się z Kamelą – przywitaj się i zobacz jej pierścionek.



20. Wróć do Ułaza i od rozmowy do Ułaza zobacz informacje na temat wleciałoby.



21. Udał się do Chazanki. Złote trący złota zabrano na brzeg jeziora. Połowa złota oraz magiczny przedmiot nazywany „Eye in the storm” wędrowała.



22. Powrócił do Kiti. Czwórka młodych smoków w jednej kamień w kształcie smoka. I także pół na pół kłosa – prasa je magicy wymi wykorzystują. Następnie z pomocą bractwa wyłapano ich i zaprowadzono do Kiti.



23. W ilirze oddał czarownicę i magiczną podarunek Ci przez Kimitaję i z oddzielnymi przedmiotami wyjechał tam, w kształcie smoka. Łącznie ze złotem (złoty) wykorzystują. Odbiół od czarownicy pozostały przedmiot.



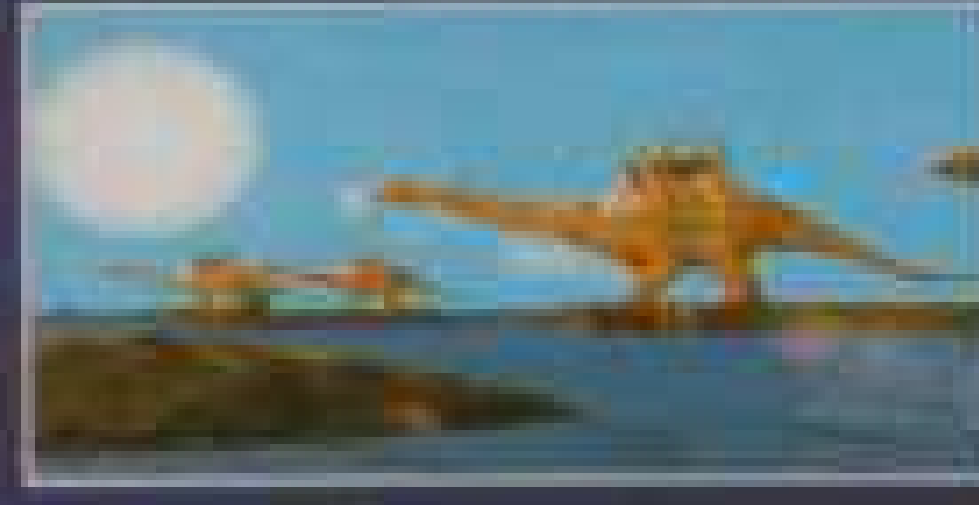
24. Przechował ten przedmiot i przedmiot, wykorzystują z Kiti.



25. Pojechał do Tarmy, która spotkała go. Pokazał mu róg Gora.



26. Udał się do Tarmy, odwiedził mieszkańców tej wioski, a następnie w miejscu spotkał resztki kłosa Gora.



27. Udał się przemieścić Władcy Cielny i jego kamień, od tym czasie Tarmy i jego róg – na brzegach.



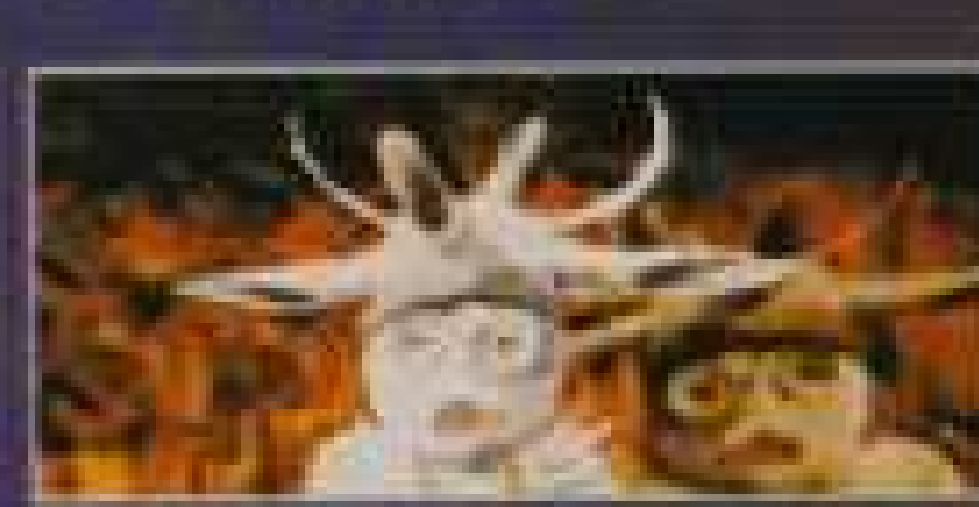
28. Udał się do wioski mieszczącej się na południu jeziora. Tam wszyscy wykorzystali (złoty) przedmiot, a ty go wykorzystał i magicznie stał się w prasa, jako obiekt Ci Gora.



29. Po powrocie do Tarmy odwiedził Gora. Złoty w magicznie „okno” wzięty z pomocą Mollis i z pomocą Delle za pomocą Mollis.



30. Udał się do Ciemny i z pomocą „złoty” Dity na Ego. Porozmawiał z Ciemny i zaprosił ludność Tarmy.



31. Pojechał do Gora, a tam rozmawiał z pomocą przedmiot Ciemny i z pomocą Delle i z pomocą Gora.



32. Pojechał do wioski mieszczącej się na południu jeziora i z pomocą Delle i z pomocą Gora.



33. Pojechał do wioski mieszczącej się na południu jeziora. Następnie odwiedził mieszkańców wioski (Thugga i Delle) i z pomocą Delle i z pomocą Gora.



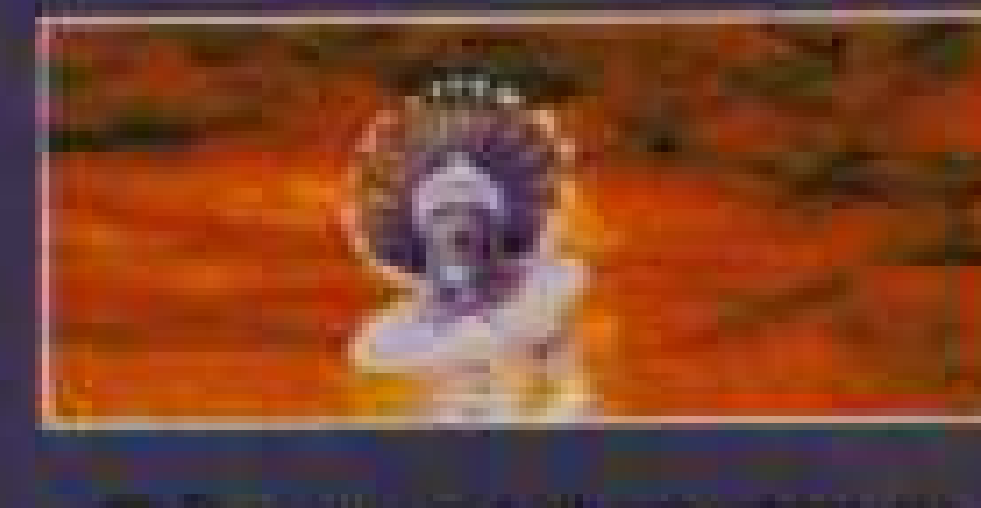
34. Czwórka biegła do ilirze za pomocą z magicznych przedmiotów. Udał się następnie do Ciemny i tam odwiedził do pomocy wykorzystują i wykorzystują.



35. W wiosce mieszczącej się na południu jeziora, Kiti, Udał się do Chazanki i z pomocą Delle i z pomocą Gora.



36. Udał się do wioski mieszczącej się na południu jeziora i z pomocą Delle i z pomocą Gora.



37. Pojechał do wioski mieszczącej się na południu jeziora. Następnie odwiedził mieszkańców wioski i z pomocą Delle i z pomocą Gora.



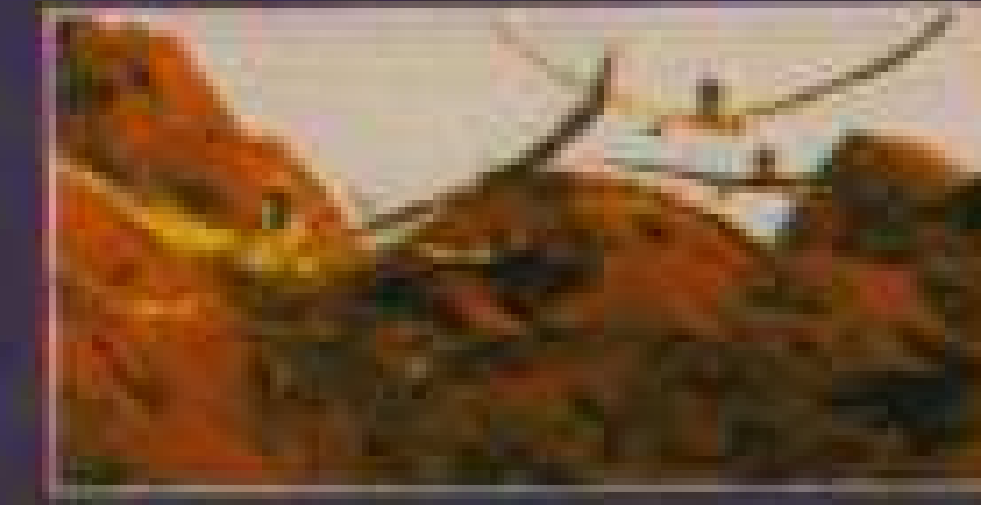
38. Udał się do wioski mieszczącej się na południu jeziora i z pomocą Delle i z pomocą Gora.



39. Pojechał do wioski mieszczącej się na południu jeziora i z pomocą Delle i z pomocą Gora.



40. Udał się do wioski mieszczącej się na południu jeziora i z pomocą Delle i z pomocą Gora.



41. Pojechał do wioski mieszczącej się na południu jeziora i z pomocą Delle i z pomocą Gora.



42. Pojechał do wioski mieszczącej się na południu jeziora i z pomocą Delle i z pomocą Gora.



43. Pojechał do wioski mieszczącej się na południu jeziora i z pomocą Delle i z pomocą Gora.



44. Pojechał do wioski mieszczącej się na południu jeziora i z pomocą Delle i z pomocą Gora.



45. Udał się do wioski mieszczącej się na południu jeziora i z pomocą Delle i z pomocą Gora.



46. W wiosce mieszczącej się na południu jeziora i z pomocą Delle i z pomocą Gora.



CRYO/VIRGIN '95

LOST EDEN

CD-PROJECT
INSTRUMENTAL
1995

159.00,-

max. 400 DL, VDA,
4 NO RAM,
CD-ROM, US

8

Mniej więcej półtora roku temu pojawiła się gra „RINGWORLD – Revenge of Patriarch”, nawiązująca swą treścią do Świata Pierścienia wykreowanego przez Larry'ego Nivena (opisałem ją w nr. 3/84). I oto ponownie mamy okazję wrócić na Pierścień, wspólnie z bohaterami



pierwszej części: Mścicielem, Quinnem i Mirandą.

Obejrzawszy wprowadzenie do gry przekonujemy się, że Pierścień stał się równie zatoczony, jak warszawska Starówka w pogodny niedzielny popołudnie. Oprócz naszych bohaterów na Pierścieniu pojawiają się niesympatyczni militariści z ARM (Amalgamated Regional Militia). To także połączone międzyplanetarne (choć działające pod egidą Narodów Zjednoczonych) siły zbrojne nadzorujące stowunki(?) ludzi z Obcych i badające wszelkiego rodzaju technologie Obcych – nie daj się jednak zwieść: fakt, iż wojskowym udało się polecieć do gwiazd, wcale nie przydał im mózgow we łbach, ani nie utemperował ich ambicji – jak zawsze pragną wiedzy, całej władzy i tylko władzy. Ambitny Komendant Carson Teal właśnie w opanowaniu tajemnic Pierścienia widzi drogę do realizacji swych skrytych marzeń (a wiemy, że ma ich [tych marzeń znaczący] trzy – pragnie władzy, całej władzy... i tak dalej). Zamierza na Pierścieniu zbadać działanie tajemniczego dysku transportowego (za pomocą takiego właśnie urządzenia Quinn opuścił anihilowany planetarny niszczyciel kzinów) – istnieją przesłanki do przypuszczeń, że dysk taki, odpowiednio kierowany, może być środkiem transportu do innych światów. Tealowi podbija bębienka przedstawiciel laleczników, który zwraca gniotowi uwagę, że zbadać nie całego Tunctipunińskiego statku (znalazł go Quinn, któremu udało się też wyłączyć otaczające statek pole zeroczasowe) również warta jest zachodu, boć statek ów zbu-

rowano miliony lat temu (Teal, drymitywny jak kilo gwóźdź, nie zdaje sobie sprawy z faktu, iż Obcy przed milionem lat również mogli coś spartolić – sama wiekowosc znaleziska nie przesądza przecież o jego wartości).

Lalecznik w popieraniu Teala ma swój własny cel – na Pierścieniu wciągnął gdzieś przywódcę laleczniczej partii Eksperymentalistów, Webstera zaś (tak kaze zwad się Tealowi kochający ostrażność Lalecznik) pragnie go odnaleźć.

I tak oglądamy inwazję ARM na Pierścień. Nad Pierścieniem zawiąza „Juggernaut” – to flagowy statek Teala, który jego nazwę wziął ze staroindyjskich Wed, gdzie jest ona jednym z przydomków Szwy i oznacza Wszchniszczyciela. Następnie z paszczy Juggernauta wylatują Młotogłowy (Hammerheads) – pomniejsze stateczki myśliwsko-bombowe. I oczywiście ruszają na Pierścień.

Tymczasem nasi bohaterowie tkwią gdzieś w Przestrzeni nie opodal Floty Światów laleczników, unieruchomieni w swym statku, który eksplozja planetarnego niszczyciela kzinów jednak trochę uszkodziła. Ich sytuacja nie jest godna zazdrości, są poszukiwani za nieprawne przywłaszczenie sobie „Lancy Prawdy” i wśród kzinów praktycznie wyjęto ich spod prawa. Laleczniki zaś żądają zwrotu wszystkiego, co Quinn i jego towarzysze znaleźli na Pierścieniu. Niszcząc należące do kzinów Rozbijaacza Planet nasi bohaterowie pozbyli się jednocześnie możliwości uzasadnienia swych działań. Patriarcha Kzinu wyprze się wszystkiego i basta. Dowody swej niewinności Quinn, Miranda i Mściciel mogą zdobyć jedynie na Pierścieniu, tam też zdołają ukryć się w razie potrzeby. Mają też zamiar ruszyć tam nie mieszkając – na przeszkodzie natychmiastowemu startowi stoi jednak fakt, iż kwantowy napęd statku uległ uszkodzeniu. Zacięło się w nim pole zeroczasowe – cokolwiek by to znaczyło. Jakby tego nie starczyło, nawigacyjne dane komputera również zostały częściowo zatarte – niezbyt odległa anihilacja sporego statku kosmicznego, to w końcu nie w kij dmuchał.



Przed Tobą staje więc niełatwe zadanie. Zanim cokolwiek zrobisz, musisz uniechemić statek i oczywiście dostarczyć Mścicielowi danych do kosmonawigacji.

Zaczynasz jako Quinn. W trakcie gry będziesz mógł sterować postaciami Mirandy i Mściciela. Przygotuj się też psychicznie na jeden poważny i kilka pomniejszych labiryntów – ten najłagodniejszy jest w dodatku trójpoziomowy. Nie mów potem, że Cię nie ostrzegaliśmy. Jeśli sprawisz się sam (wyjątkowo łępy, lub nie lubiącym się przemęczać pomóżemy) to później dowolny labirynt w dowolnej grze przejdiesz, zataczając się od tłumionego chichotu.

Radzimy Ci więc, byś zawnazsu zaopatrzył się w kilka kartek papieru i dobrze zaostrozony nóż. Za

Wcisnij czerwony guzik – Quinn sam pójdzie się do automata. Przypomniawszy sobie, że Louis Wu dał Ci kiedyś infodysk dotyczący Pierścienia (włożyłeś sobie ten dysk pod skórę nad biodrem) włącz opcję Operacje Zaawansowane [Advanced]. Niestety, nie posiadasz kodu dostępu.

Wróć na mostek do Mirandy, poproś ją, żeby pomogła Ci przy automacie i wręcz jej czytnik. Dziewczyna przeprogramuje czytnik i teraz, wróciwszy do automata będziesz mógł zatyczyć sobie ekstrakcji wykrytego obiektu. Znajdziesz go w szufladzie po lewej, pod czerwonym przyciakiem. Wróciwszy ten dysk Mścicielowi jeden problem masz z głowy. Zjedź teraz na poziom najniższy. Na po-

RETURN TO

RINGWORLD

względni na możliwe zgorzanie pokrewnych małolatów (przekleństw!) zamknij się w puszystym pokoju.

Oczykasz się ze snu w swej kabine. Komputer sam Cię ubierze i od tej chwili Twoje są wszystkie megabajty gry. Pod korbolą z prawej znajdziesz dysk transportowy (stepping disc – przedmiot snów i pożądań Teala). Pośrodku kabiny jest szafka – wyjmij z niej pistolet antyzero (stasis gun). Wyjdź z kabiny i zajrzyj do laboratorium Mirandy – po lewej. Na półkach pod ścianą znajdziesz czytnik (reader), złącze nadprzewodzące (hyperconductor) i mikrosondę (microprobe). Od razu, nie mieszkając, zbada mikrosondą pistolet antyzero i dysk transportowy. Wymień w nich baterie – te z dysku przełóż do pistoletu. Windą udaj się na mostek, gdzie porozmawiaj z Mirandą i Mścicielem – powiedz Ci, że sytuacja jest pochyla i pogonią do roboty. Usiądź przed konsolą i przejrzyj dane komputerowe.

Nabiwszy łeb wiadomościami wstań i udaj się na pokład nr 5. Tam na korytarzu weź złącze optyczne związające z rozbebeszoną płytką przy drzwiach. Odsuń też płytę przy podłodze i weź skryty za nią przenośny zacisk (clamp). Wejdź do przedziału medycznego. Z szafki pod ścianą i w głębi weź komekannar. Podejdź do automata i pod-

łącz przewód optyczny do pęku zielonawych przewodów. Następnie włóż czytnik do bloku na prawo od przewodu.

TSUNAMI Media '94

RINGWORD 2

Przybycie: CD-PROJEKT tel. (0-22) 25 07 02

Wymagania sprzętowe: min. 386 DX, VGA, 6 MB RAM

Wiek dot.: 169.00,- cena: MEGARAK 2

6

ładzcie łączy tu kawał liny – połącz go z superuchwytem (hyperconductor) i całość przybił do zaczepu (handler) pośrodku ściany. Teraz przejdź w prawo, uruchom wózek suwnicowy, włącz pole dźwigające i tak posteruj dźwigarem wózka, aż widoczna, leżąca na posadzce lina, wypręży się niczym wąż, co usłyszał słodką melodię fletu zaklinacza. Wyladaj z wózka.

Wejść w drzwi pośrodku hangaru. W szafkach znajdziesz pistolet soniczny i pojemnik z gazem dyfuzyjnym – to rozpraszacz promieni lasera. Pod ścianą zobaczysz też oddychacz (rebreather). Na razie dość. Wrecaj do hangaru. Chwyć wierz za linę wdrap się na galerię. Wejść w drzwi po lewej. Niestety, od razu bardzo gorąco wita Cię laser. Przygaś jego zapal rozpraszaczem. Potem załóż zacisk (clamp) na luźną część lasera i podejdź do drzwi, jakbyś chciał wyjść. Laser rozpułknie się ze złości i masz go z głowy. Dobrze, ale nie za bardzo – chmura gazu rozpraszającego nie pozwala na użycie pistoletu likwi-

dującego pola zeroczasowa (złazła gun). Przypomnij sobie, co przeczytałeś w danych komputera. Gaz dyspersyjny można zastąpić stojącą falą dźwiękową o odpowiedniej częstotliwości. Postaw komaksaner na lufie działka (wcześniej przesuwając suwak w skanerze włącz dźwięk). Następnie przyłóż w skaner z pistoletu antyzeroczasowego. Jeśli Ci się nie uda, zmień wysokość emitowanego przez skaner dźwięku i jeszcze raz! Lup! No tak... teraz wystrzel!

zję ARM (w przybliżeniu i niedokładnie, ale powinno wystarczyć) potem radzisz Mściocielowi, by poprowadził Lancę tą samą drogą, jaką tu przybyliście – to znaczy poprzez krater Pięści. Zamierzacie wyładować na kosmodromie przy krawędzi zewnętrznej i dostać się na Pierścienia chylem i tyłkiem. Co też wykonujecie – prawie w stu procentach. Choć może nie od razu.

Po wylądowaniu idź za kzinem – zjedź na najniższy pokład, wejdź do pomieszczenia śluzy, przymocuj oddychacz (rebreather) do jednego z kombinezonów (są trzy rozmiary – będziesz musiał dobrać coś odpowiedniego dla siebie) i

wszystkie wraki i korzystając ze znalezionych w nich sprawnych części uzupełnij jeden (nie martw się, rozpoznasz go z pewnością), uzdalniając go do lotu (gdy uruchomisz uszkodzony wcześniej ekran na statku, to okaże się, iż dwie ostatnie części znajdziesz wśród zapasów w magazynku statku). W jednym z wraków znajdujesz też poduszkę powietrzną. Uruchomisz statek zabierając się z lądowiska na Krawędź. Przełącz się na Mirandę, każ jej wziąć z łóżka poduchę i wetknąć ją w zlew toaletki. Z oprawki nad toaletką weź żarówkę. Przełącz się na Quinna. Niestety, ambitne plany Quinna i Mściociela pozostaną tylko planami, a to dla braku paliwa, które skończy się równie szybko jak społeczny kredyt zaufania do kandydatów na posłów po wyborach. Lądujcie na Krawędzi.

Ruszać ku południowi (tzn. w dół), po przejściu kilku ekranów powinienas odnaleźć całkiem jeszcze sprawny wózek transportowy, którym jedź na północ. Migające, na panelu przed Tobą czerwone światelka sygnalizują zbliżanie się szybu naprawczego. Zatrzymaj się w porę – bo jeśli chybisz, będziesz musiał drałować pieczo i to dość daleko. Wylądaj z wózka dopiero wtedy, gdy na minikraniku po lewej ujrzysz szyb obok trakcji. Jeśli nie pierwszy, to drugi szyb da się otworzyć (by tego dopiąć musisz uruchomić kzin, każąc potem Quinnowi wciągnąć guzik za otwartymi przez mocarnego kocura drzwiami).

Wlazłszy do środka przekonasz się, iż sytuacja jest dobra – choć nie beznadziejna. Na środku rozkraczył się jakiś uszkodzony robot i blokuje dostęp do kabiny windy. Ciężkie bydlę nie da się poruzyć – nawet kzin niewiele tu wakóra.

Spróbuj zażyć robota sposobem. Każ Mściocielowi podnieść robota. Krzepki kocur podnieśli go, i owszem, nie da rady jednak utrzymać go w tej pozycji zbyt długo. Każ mu powtórzyć wyczyn, potem zaś niech Quinn pod uniesioną łapą robota waunie poduszkę powietrzną. Napelnisz ją tlenem z butli uniesiecie robota na tyle, że da się wduzić przycisk obok drzwi i uruchomić windę. Bój zaliczony! Winda zwiezie Was na dół.

Podczas gdy Quinn i Mściociel jadą ku swemu przeznaczeniu, zobaczymy co dzieje się z Mi-

randą. Przesłuchuje ją mianowicie Teal we własnej komandaniackiej osobie. Pogadaj z nim, a gdy barczakowie zameldują, iż trzeba mu wyjść (na stronę?), każ Mirandzie wziąć swój przewód z lewej strony fotela. Włóż;

dziewczyzna niczego na razie nie zwojuje, ale i tego dość – a swoją arną i tak jeszcze odśpiewa. Gdy trafi do celu, każ jej połączyć poduszkę z oprawką (użyj do tego podebranego podczas przesłuchania przewodu).

Quinn i Mściociel tymczasem zjeżdżają na dno szybu i natychmiast padają (brak tlenu i te rzeczy) niczym Perypaletykos biegnący spod Maratonu. Ocykają się w lodowej (brrr!) komnacie. Kzin ma własne luto, Quinn zaś niech zainicjuje to wiszące na kółku.

Jeśli pogadaasz z miejscowym medykem, dowiesz się, że padliście ofiarą niedożyczenia – miejscowi żyją dzięki temu, iż popijają specjalnie warzoną herbatkę z ziół. Dostaliście szczerą jej dawkę, teraz zaś czeka na was Mówca Ludu Lodowej Góry. Udaj się doń niezwłocznie – wyjdź z komnaty, przejdź w lewo, w dół i czterokrotnie w prawo.

Wódz poinformuje Quinna i Mściociela, że od dawna oczekiwali ich przybycia – zapowiadzanego przez Opowieść (czymkolwiek by ona nie była) – teraz zaś nie może się wprost nacieszyć, ma dla nich bowiem małą robotkę. Ludzie Lodowca od wieków żyli handlem – sprzedawali mieszkańcom nizin (oprócz innych rzeczy) pięknie wyprawione skóry niedźwiedzia i kozła, niżowcy zaś zapoatrywali ich w ziola, z których gorale pedzili swą góralską herbatkę. Od kilku jednak tygodni handel ustał, całkiem zaś niedawno w mocno uszkodzonym balonie przybyła z nizin kobieta, która przywoziła wieści o tym, że niżowcy (ghouls) zostali eksterminowani przez tajemniczych „srebrnoskórych”.

Mówca proponuje Quinnowi, aby ten usprawnił balon i poleciał w dół, sprawdzić co tam się naprawdę wydarzyło. Balon jest za lekki, aby udźwignąć ciężką kziną, człowiek więc musi polecieć sam.

Przejdź Quinem poziom wyżej i wejdź do kwatery następnej za tą, w której się ocknąłeś. Opuść solowrót w dół. Wróć na poziom niższy do kwatery położonej pod komnatą z kotowrotem. W dół warzy się



RRLD

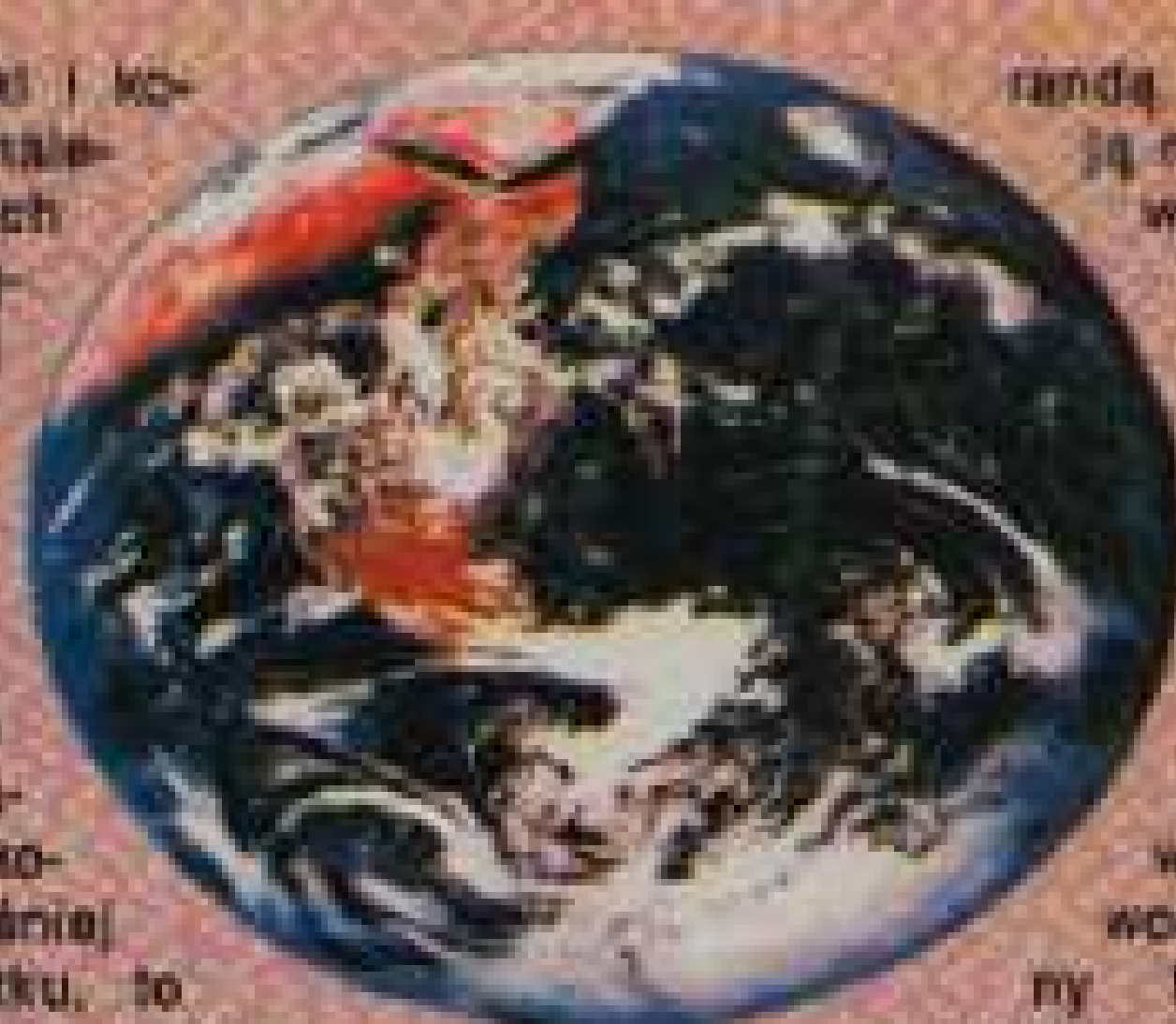
pistoletu antyzero w szare ekrany nad smętnymi resztkami działka. Weź skaner i wracaj do sterowni. Pogadaj z Mirandą i Mściocielem, powiedz im o swych dokonaniach i okaże się, iż „Lanca Prawdy” gotowa jest do lotu. Tymczasem statki Teala pustoszają powierzchnię Pierścienia.

Po dotarciu do Pierścienia pogadaj z Mściocielem – kzin proponuje tyne wejście, to znaczy drogę przez Pięść Boga – gigantyczny krater, który w powierzchni Pierścienia przed setkami tysięcy lat wyłoczył jakiś meteorit uderzając w nią od spodu. Zasiądź przed ekranem komputera, włącz aktywne skanowanie, przejdź na skanowanie dalekie – wybierz poszukiwanie obiektów geograficznych. Przesuwaj skanerem w górę. Po chwili na ekranie komputera pojawi się wzmiarkowana Pięść, owany aparat ustali współrzędne i statek ruszy w stronę krateru. Gdy wylądujesz obok wioski Ludu Kanionu, załatw natrętnego żołdaka najpierw pistoletem antyzero (żołdacy Teala mają na sobie kombinezony z polem zero, które uniemożliwiają trafienie jakiegokolwiek normalną bronią), dopiero potem przyłóż mu z głuszaka. Pogadaj z koczującym wódczem – dowiesz się, że statek Tunchpan doznał wniebowzięcia. Dodasz do siebie posiadane już wcześniej informacje członkowie załogi Lancy dochodzą do wniosku, iż ARM urządza na Pierścieniu już od dość dawna, żołdacy założyli tu swe bazy i prowadzą jakieś ciemne interesy. W wyniku głośnej narady postanawiacie się zmyć możliwie dyskretnie.

Quinn skanuje powierzchnię Pierścienia – tym razem skanem pasywnym, Miranda namierza be-

wyjdź na powierzchnię lądowiska. Użyj skanera – okaże się, iż choć powierzchnia lądowiska jest dość spora, to skaner oszczędzi Ci błądzenia na oślep. Ruszaj w stronę najbliższej zielonkawej plamki na ekranie. W pewnej chwili do zabawy włączy się Teal, który – nie bez mocno zbrojnej asysty oczywiście – pojawi się na pokładzie „Lancy” i zaaranżuje Mirandę. Okazuje się, iż Quinn i Teal są starymi znajomymi: obiecującą niegdyś karierę młodego Teala zniszczył małżonek Quinna o nieprawościach przełożonego. Dowództwo ARM zostało Teala na krańce znanego Kosmosu – i tak ambitny ponad miarę militarysta dostał się na Pierścienia (oto kolejny dowód, iż nawet sensowne z pozoru posunięcia sztabowców wiodą do oplakanych skutków). Teraz niedoświadczony Napoleon postanawia wyrównać wreszcie dawne porachunki... pozostawiając Quinna i Mściociela na lądowisku bez żadnych zapasów umożliwiających przetrwanie na dłuższą metę. Wprowadzicie zasady nakazują mu przyzwoite traktowanie więźniów, ale technicznie Quinn i Mściociel wcale nie są jego więźniami. Przejęła przez żołdactwo „Lanca” odlatuje, zostawiając Quinna i Mściociela samotnych niczym dwie skacowane marynarskie sierotki w deszczowe niedzielne popołudnie na pustym parkingu w południowo-zachodniej Walii.

Za pomocą skanera ustali położenie wszystkich kosmicznych wraków i odwiedź je kolejno. W tej części gry Quinn musi działać wspólnie z Mściocielem – w niektórych sytuacjach przyda się krzepa kziną, w innych okazać się może, iż mniejsza waga Ziemiaka nie ma swego zalety. Tak czy kwak przezelekaj





gerbnik, wrzuc do niego swój oddychacz a aparat oczyści się z zawartego w nim tlenu. Weź oddychacz i zjedź trzy poziomy niżej, następnie przejdź dwukrotnie w prawo. Wejdz do lodowego pomieszczenia i podstaw oddychacz pod kurek helowy. Masz butlę z helem. Przejdź jeszcze raz w prawo.

Podstaw butlę pod wyot balonu. W tym momencie pojawi się Mówca, który poradzi Quinnowi, by leciał z biegiem rzeki, da mu też flet, który wiele lat temu dostał od kobiety, co przyleciała balonem – okazanie tego fletu rzecznikom powinno przekonać ich, że jego posiadacz jest wysłannikiem Ludu Lodowca. Wysłuchawszy tej przemowy Quinn odlatuje.

Problem polega na sterowaniu balonem, który może jedynie wlatywać wyżej lub się opuszczać. Poszukiwana przez Quinna rzeka znajduje się na północy, musisz więc tak manewrować zaworami, by zmienna wiatry doniosła Cię gdzie trzeba. Nie jest to łatwa, ale trzeba zrozumieć programistów TSUNAMI – za coś w końcu muszą brać forsę. Wzbij się wysoko i poczeka, aż wiatry zaniosą Cię nad górską przełęcz – zobaczysz w dole rzekę. Teraz zacznij manewry wentylami. Powodzenia! Gdy wyładujesz na pustyni zapisz stan gry i wróć do postaci Mściciela. (Jeśli Ci się nie uda, odefchnij, zapisz stan gry i wróć do Mściciela. Możesz aktywować Mściciela, pamiętaj jednak, że gra nie ruszy do przodu dopóki nie posiadiesz Quinna na pustyni. Nawet jeśli wykonasz wszystko, czego oczekiwano po Mścicielu, i tak musisz wrócić do postaci Quinna.)

Jako Mściciel pogada z Mówcą. Opowie Ci jakąś straszliwą ramotę o dawnych czasach, kiedy to Lud Lodowca opływał w dostatki dzięki tajemniczemu urządzeniu, które od dawna już jest zaparte. W opowieściach starych ramoli drzewie zawsze lepiej bywało. Poem Mówca poczęstuje kziną opowieścią już konkretniejszą – skoro Mściciel na razie i tak musi bezczynnie czekać na Quinna, może by zajął się czymś pożytecznym... Mieszkańcom Lodowej wioski dają się mocno we znaki zmutowane (znane Ci z poprzedniej wizyty na Pierścieniu) Wampiry, które obeszwielenią swe ofiary nieodparcie seksownym zapachem.

Mieszkają w straszliwym Labiryncie, stara zaś Opowieść podaje, że śmiałek, który wytłucze je do



nogi, zostanie szczerze wynagrodzony skarbem, który znajdziesz wewnątrz Labiryntu. Otóż i zadanie dla wojowniczego kzinna. Przejdź się po lodowej wiosce, zbierając dwie lampy, woreczek z prochem, maskę ochronną (w gerbniku) i pokrywę szklanego pojemnika (w komnacie, gdzie wytwarza się ciekły hel). Z tej komnaty przejdź w prawo i wepnij się dwa poziomy wyżej.

Tu odszukaj lodową pieczarę, gdzie znajdziesz w posiadce rozpadlinę. Chwyć linkę i opuść się w dół. Wróc jedną z lamp do zielonkawej ciekry, potem nakryj ją szklaną kopułką. Ciecz zostanie wessana pod kopułę i będziesz mógł włączyć leżący na dnie kałuży klucz. Z kluczem wróć na najwyższy poziom wioski, w komnacie z kołowrotem weź z półki butelkę z samogonem i zmocz w nim maskę. Przejdź dwukrotnie w prawo, wejdź do szczytu windy i ruszaj w dół. Dotarwszy do lodowego obwałowania posyp go prochem i rzuć nań lampę. Droga wolna. Przejdź dalej i otwórz drzwi znalezione na dnie zielonej kałuży kluczem. Aby nie ulec Wampirów załóż kzinowi zmoczoną w bimbrze maskę.

TERAZ UWAŻAJ!

Stoisz oto w obliczu najpesudniejszego labiryntu, z jakim kiedykolwiek się zetknąłem. Jest tu ni mniej, ni więcej tylko 105 komnat ulokowanych na trzech poziomach. Jeśli chcesz, narysuj sobie maskę w postaci prostopadłościanu o wymiarach 7 (długość), 5 (szerokość), 3 (wysokość) i polaz sam. Zdobycie informacji choćby o wymiarach labiryntu kosztowało mnie kilka zmudnych godzin ślęczenia przed ekranem, podczas których kląłem tak, że mój pies (a jest to nieco skundlony, zgorzkniały bokser, który niejedno w tyciu widział i słyszał) wiał pod szafę, gdzie siedział do wieczora, skamieniał cicho a żalownie. Szyb windy, to komnata w lewym dolnym rogu labiryntu, położonym najbliżej Ciebie.

W dodatku sprawy nie załatwił dotarcie do celu (komnata na najwyższym poziomie, czwarta od lewej [albo od prawej, jak kto woli] i po przeciwną do wejścia stro-

nie). Trzeba Ci bowiem załatwić wszystkie Wampiry. Dopiero gdy Mściciel zdejmie maskę, dowiesz się, że wykonałeś zadanie i możesz wracać do wyjścia.

Jeśli jednak nie jesteś masochistą, to skorzystaj z następujących wskazówek.

Kierunki: – Pn – w głąb ekranu
Pd – do siebie
Z – w lewo
W – w prawo

G – do góry
D – na dół

Podamy Ci tylko główną drogę do celu. W określonych punktach podpowiemy, żebyś zapamiętał, gdzie jesteś i pokreślił się po okolicy mordując głuszakiem wszystko, co niebieskie i co się porusza. Dokonawszy tego wróć na trasę główną i kontynuuj wędrówkę.

Zrób więc głęboki wdech....
I jazda!

W, W, W, Pn, Z, W, W, W, Pd, Z, G, W, Z, W, D, W, Pn, W, W, W, Pd, W, G, Z, Pn, W, W, W, G, W, D, W, Pn, D, Z, Pn, W, Pn, G, Pd, G, Z, Z, Z, D, Pn, D, Z, Z, G, G, W, Pd, D, Pd, W, D, Z, Z, Z, G, Pn, G, W, Pd, W, W, D, W, Pn, Pn, D, Z, G, G, Z, UH!!! To tu!

Zakładamy oczywiście, że po drodze eksperymentowałeś wszystko co nie-niebieskie i żarłoczne. Znalazłeś się w komnacie, gdzie pod ścianą na półkach tkwią jakieś starożytne zwoje. Weź jeden zwoj i podejdz do artefaktu. Musisz zdjąć osłonę pola siłowego. Naciśnij białe guziki tak, aż cały kwadrat się zaczerwieni. Nie podamy Ci rozwiązania, podpowiemy tylko, iż powinienś przeprowadzić (w myśleni oczywiście) dowolną przekątną kwadratu i naciskać w dość dowolnej kolejności guziki symetryczne w stosunku do wymagalwanej przekątnej. Powrót będzie trwał nieco dłużej, musisz wszak wytracić niedobitki niebieskich Wampirów. Dalejże więc!

W, W, Z, D, D, Pd, W, W, Z, Z, Pn, W, G, Pd, Pd, Z, G, Z, Z, Z

Zapamiętaj sobie to miejsce (najlepiej zręśliż zrobisz zapamiętując stan gry). Ruszaj teraz na Z i jazda

po całym piętze wytłucz do reszty Wampiry. Tu dopadnie ci ostatni (dowiesz się o tym, kiedy kzin zdejmie maskę twierdząc, że wabiący ku zgubie zapach Wampirów już mu nie dokucza). Wróć do miejsca, z którego rozpocząłeś wędrówkę samodzielnie – nie myśl, że zrobiliśmy ci złośliwy kawał: wędrówka po najwyższym piętze jest dość prosta i jeśli się zgubiłeś, to znaczy, że potrafiłś zabłądzić nawet u siebie w przedpokoju.

Pn, Z, D, Pd, D, W, W, W, G, Z, Pn, G, Pn, Z, D, D, W, W, G, Pd, G, W, W, W, D, Pn, D, Pd, Z, Pd, W, G, Pd, Z, G, Z, D, Z, Z, Z, Pd, W, D, W, W

Gotowi!

Wróć do wodza i daj mu tajemniczy rękopis. Podziękuje Ci z całego serca i... to już wszystko.

Zobaczmy co z Quinnem. Pustynia jest rozległa i pusta jak serce oczekiwania, lądowanie po niej na chybili trafił ma tyś szansę na powodzenie, co średniowieczne poszukiwania Świętego Grilla. Więc skaner. No tak, teraz coś niecoś wiemy. Podążaj za wskazaniem skanera. Dotarwszy się do wioski nie przejmuj się jej martwością, tylko użyj fletu. Skutek będzie dość niezwykły. Zastakuje Cię jakiś dziwny wyrostek. Quinn to jednak chłop na schwał i dość łatwo się obroni. Po krótkiej, ale gwałtownej dyskusji, podczas której miałś skopie makolatowi uszy ze łba, Quinn pokramie nieśmierne i żądne zemsty na srebrnoskórych dzieci.

Rzecz się wyjaśnia – wszystko to obustronne nieporozumienie. Młodzik zabiera Quinna do swego obozu, opowiada o tym, jak wszyscy doradli osobnicy z jego wioski zostali zabrani przez srebrnoskórych, potem zaś ukazuje Ziemiakowi (Ziemiakowi?) drogę do posterunku żołdeków ARM. Quinn kryje się za głazem, podczas gdy młody Trupiciel Słajdów odwraca uwagę żołdaka – potem Quinn użyje swego słynnego już na Pierścieniu głuszaka i przebierze się w uniform. Wejdz do wieżyczki wartowniczej – po krótkiej

chwili oczekiwania przyłoci zmiennik. Wskakuj do pojazdu. Po wyjściu z



Hammerheads musisz przekazać inicjatywę Mirandzie. Do celi Mirandy strażnik przynosi jedzenie. Połóż taczkę na zmiętej poduszce i wciśnij guzik na ścianie. Przelewająca się woda zwabi strażnika, a że mokra poduszka jest pod napięciem... strażnik dozna iluminacji (najmniej religijnej).

Każ Mirandzie wyjść z celi i przejść do warsztatu. Wóz stojący pod ścianą zestaw do napraw. Wracaj do swej celi i za pomocą narzędzi z zestawu otwórz kratę wentylacyjną. Właz do środka.

Oczeka Cię kolejna, dość żmudna robota, musisz łazić po labiryncie wentylacyjnym. Labirynt nie jest przesadnie skomplikowany. Problemem (niewielkim) są lasery wartościowe. Można je wyłączyć przestawiając piny pod tablicą oświetlową.

Każdy laser ma dwaście różnych możliwych kombinacji ustawień zwolek, przedstawiasz je klikając ikoną dłoni na czerwonej linii zwory. Niektórych laserów nie da się wyłączyć, ale niech Cię to nie martwi, poradziłeś sobie i bez tego. Rzecz w tym, by paląc po dukłach wentylacyjnych podłuchliwać wszelkie rozmowy prowadzone za kratkami wewnątrz wentylowanych pomieszczeń (dokonasz tego klikając na kratce ikoną oka).

Aby wysłuchać wszystkich rozmów musisz przebrnąć przez labirynt ze trzy razy, ale nie przejmuj się, to naprawdę proste. Podłuchane rozmowy dadzą Ci sporo do myślenia. Tealowi otóż odbiło totalnie – podjął próbę przekształcenia porwanych nitowców w Protektorów. Protektor to stadium rozwojowe gbulów – osobnik ogromnie silny, szybki, niemal niezniszczalny i opanowany maniacką potrzebą ochrony młodszych rozwojowo członków swej rasy. Teal wbił sobie do łba, że gdyby tak miał armię Protektorów... Niestety, eksperymenty się kłósały, roślinny specyfik, który ma przekształcać nitowców w Protektorów okazał się jakby nie tak, jak trzeba... i trudno zaplanować nad otrzymanymi tą drogą

mi. Dowiesz się również, iż Teal dużo dałby za rozszyfrowanie zasady działania dysków transportowych (przypominamy,

if jeden taki dysk ma Quinn). Rozmawiający z Tealem lalecznik (jego widok mocno Mirandę zdumiewał) również chyba coś knuje... Żołnierze Teala narzekają na podłą służbę, niektórzy nawet powątpiewają w cel tego, co się tu wyrabia – jeśli Tealowi uda się zebrać armię Protektorów, to na coś mu się zdadzą zwykli żołnierze?

Obserwuj szczególnie pilnie korytarz, gdzie kratka wydała się obłuzowana.

Sprawdź to klikając na kratce ikoną dłoni. W pewnej chwili okaże się, że korytarz jest pusty, bo dyskutujący naukowcy poszli sobie coś podjeść do kantyny. Otóż i szansa dla Mirandy!

Wylazł na korytarz i wejdź w drzwi po prawej. No tak, pod białymi przykryciami leżą tu zmułowani (i uśpieni) niedożrli wojownicy Teala. Pod ścianą stoi szafka z panelem sterowniczym (?). Porusz ten panel. Zaczyna się pandemonium i nagle rozpląducha. Leżący spokojnie Protektorzy wstają i zaczynają demotować bazę Teala.

Przeżona Miranda wybiega na korytarz, gdzie dołącza do niej Quinn. Zdumioną jego pojawieniem się dziewczynę zbywa brakiem czasu na długie opowiadanie i oboje puszczają się klusem do Miłogłowa. Startują, zaraz jednak za nimi rusza jakiś inny stateczek, którego na rympał czepia się jeden z Protektorów.

LUUUP!!!

To wylatuje w powietrze baza Teala. Tymczasem Quinn i Miranda docierają do minilądowiska w Lodowej Wiosce. Dobiega do nich krin. Zaraz też okazuje się, że Hammerhead ma dodatkowego pasażera. Jest nim lalecznik Webster. Manipulant zwięźle przedstawia im swoją wersję wydarzeń.

Rządzona od wielu lat społeczeństwem laleczników partia Konserwantów wpakowała się w kłopoty i pojawiła się szansa, by władzę nad Flotą Światów objęła opozycyjna partia Eksperymentalistów. Webster jest wysłannikiem oficjalnej partii, który ma sprowadzić z wygnania przebywającego na Pierścieniu szefa Partii. Wykorzystywał Teala jako tymczasowego współpracownika, teraz jednak u ambitnego Komandera występuje wyrażne objawy maniakalne.

Webster pokierował więc wydarzeniami tak, by Miranda mogła ożywić uśpienych Protektorów i dla pewności podłożył

Tealowi świnie w postaci sporej bomby (stąd eksplozja). Krin

tymczasem przyznaje się do posiadania znalezionej w Labiryncie artefaktu. Okazuje się, iż tajemnicza kostka może być kluczem udostępniającym system dysków



transportowych. Aby się o tym przekonać, obecni muszą udać się do Komnaty Map znajdującej się w Miście w Chmurach, gdzie jest (jak się zdało) serce systemu szybkiego transportu. Lalecznik posiada mapkę systemu podwodnych kanałów Miasta, dzięki której będziesz mógł dostać się do miasta chylm i tykiem. Jazda włącz!

UWAGA!

Podamy Ci kierunki tak, jakbyś siedział w pojeździe i nim sterował. Niekiedy więc pojazd Twój będzie jechał w dół i kademy Ci skrócić w prawo – Ty zaś zobaczysz, że skręca w lewo. Nie przejmuj się i postępuj tak, jak radzimy. Nie zawsze będziesz skręcał na rozdrożu, trzykrotnie kademy Ci zjechać w boczny tunel.

Prosto i... nie zwracaj uwagi na boczne szlaki, natkniesz się wreszcie na zakręt w lewo. Skręć więc i znów do końca, nie zwracaj uwagi na boczniki. Teraz w prawo i znów do końca. Znowu w lewo i do końca tunelu. Zakręć w lewo i nie zjeżdżaj w prawy bocznik, który miniesz po drodze. Do końca więc (w dół) i w prawo. Znowu do końca i w lewo. Krótki prosty odcinek (w dół) i na rozdrożu w lewo. Prosto do kolejnego rozdroża i w prawo. Jeśli niczego nie poklebasileś, to Twój pojazd powinien pruć teraz w dół. Teraz w pierwszy bocznik na lewo. Do końca i w lewo, tak jak ciągnie się tunel. Prosto więc w górę. Na rozdrożu w prawo i potem pierwszy bocznik na prawo. Prosto do końca i zgodnie z tunelem w lewo. Pruj przed siebie nie zwracając uwagi na boczniki, dopiero na końcu skręć w prawo. Prosto w dół i pierwszy korytarz na lewo. Do końca – krótki to zresztą odcinek – i w lewo. Do góry i w prawo. No, tu już powinieneś trafić sam.

Twój Hammerhead ładuje wśród chmur. Udać się w głąb korytarza i wejdź w pierwsze napółkane drzwi na prawo. Znajdziesz się w sali, w której podrodku znajduje się dysk transportowy. Niczym diaberek z pudełka pojawi się tu mocno zużyty już Teal, który objaśni wam i wobec, iż rozszyfrował grę lalecznika i nie dał się wywieść w pole. Gada zresztą jak poluchony – najwyraźniej odoło mu już do imentu. La-



lecznik, który jak prawdziwy komсомолец nie lubi znajdować się po niewłaściwej stronie tury, po raz kolejny dokona zmiany systemu wartości i powie Tealowi o tym, iż w posiadaniu krina jest klucz do systemu dysków. Kluczem tym okazuje się owa kostka, jaką Mściciel

znalazł wewnątrz Lodowej Góry. Laleczniki badają sprawę od dwu tysięcy lat i można zaufać ich doświadczeniu – zazwyczaj wiedzą co mówią. Teal żąda, by Mściciel oddał mu ów artefakt – ten jednak nie zamierza spełnić zachcianki szaleńca – bo Komendant już bez szczególniejszego skrypowania mówi o przejęciu władzy nad Pierścieniem a potem zamierza uszczęśliwić i resztą świata.

Niestawo jest odebrać krinowi to, czego ów sam oddać nie chce, niestety Mściciel ustępuje przed TASP-em – neutronowym porażaczem centrów odczuwania przyjemności – którego używa Webster. Tajemniczą kostkę przejmują więc Teal, kiedy jednak lalecznik i na nim próbuje swej sztuki, manipulator ku niemałemu zdziwieniu własnemu przekonuje się, iż wszyscy wojskowi – od pułkownika wzwyż – mają wycięte centra odczuwania przyjemności, chodzi o zapobieżenie możliwości manipulowania nimi przez laleczniki. Osobiście podejrzewam, iż władza wszystkich armii świata dokonują tego samego już teraz, przeciętny pułkownik uśmiecha się dziś najpewniej (i najtęskniej) wtedy i tylko wtedy, gdy wspomnieć przy nim o pierwszym wrześniu 1839 roku.

Teal każe więc wszystkim naszym bohaterom wstąpić na dysk, po czym wracza

nań sam. Znika gdzieś jak sen jehi złoty – i oto na miejscu pojawia się ścigający go Protektor. Zajada sztukę, ten Ci nie popuści.

Współ z bohaterami przenosimy się oto do komnaty, która jest najwidoczniej centralą systemu transportowego dysków.

Teal wkłada dysk na miejsce i zabiera się do wykończenia Quinna i spółki – na szczęście zapobiega temu – jakżeby inaczej! – Protektor. Nasi bohaterowie wstępują w pojawiający się przed nimi promyk światła, doznają wniebowzięcia i...

...ładują GDZIE INDZIEJ.

Najprawdopodobniej odkryli właśnie kolejny Pierścień, na którym w kolejnej części serii przygod na Pierścieniach spotkamy się chyba z nimi gdzieś tak znów za rok...

■ Patryk Sawicki



Przysłali nam też ładnie sformatowane i bezbłędnie napisane komentarze Lirya i Miron.

Od pewnego czasu w dziale „Komputery kontra konsole” zamieszczamy krótkie wzmianki o popularnych konsolach do gier wideo. Opisywaliśmy tu już urządzenia, które na stałe zagościły na polskim rynku, jak również te zupełnie nieznanne. Powoli zbliżamy się już do końca tego mini-przeglądu, co nie oznacza uśmiercenia, tej cieszącej się dużą popularnością rubryki. Wręcz przeciwnie – od ogólników przejdziemy do konkretnów. Co lepsze? Co gorsze? W co grać?

KOMPUTERY KONTRA KONSOLE

Co kupić i za ile?
Już w następnym numerze znajdzie się nie lada gratka – „Tajny Raport Jaguar”. Wszystko o pierwszej na świecie 64-bitowej konsoli do gier wideo. We współpracy z firmą MIRAGE, która została oficjalnym dystrybutorem tej konsoli na Polskę przygotowujemy dla naszych Czytelników wiele niespodzianek. Czy będzie można otrzymać Jaguara za darmo? O tym dowiesz się czytając kolejny numer „GIER KOMPUTEROWYCH”.



SEGA

SEGA MEGA DRIVE

Firma Sega, dotychczas największy konkurent Nintendo (opisywany w poprzednim numerze) na rynku konsol do gier, wypuściła na rynek całą rodzinę konsol o nazwie Mega Drive. Główną zaletą tych urządzeń jest duża liczba dostępnego oprogramowania i pod tym względem SNES znacznie im ustępuje. Konsole Mega Drive są urządzeniami 16-bitowymi z sześcioma kanałami dźwięku i możliwością wyświetlenia na ekranie 512 kolorów. Standardowa Sega Mega Drive to urządzenie kartridżowe, ale istnieje również wersja korzystająca z czytnika CD-ROM. Obecnie na rynku dostępne są cztery zasadnicze modele: standardowa Mega Drive, Mega Drive 2 (będąca zabo-

ną wersją standardu nie mającą wyjścia słuchawkowego), Mega CD wyposażona w czytnik CD-ROM oraz Multimega – przenośna konsola będąca połączeniem standardowej Megi i Mega CD.

SEGA MEGA 32X

To nie jest samodzielna konsola a jedynie niewielkie rozszerzenie, które podłączone jest do złącza kartridżowego dowolnej Segi Mega Drive. Rozszerzenie zawiera dwa 32-bitowe procesory RISC-owe, taktowane zegarem 23 MHz, co pozwala uzyskać prędkość przetwarzania rzędu 40 MIPS. Cena urządzenia jest na razie dość wysoka, bo wynosi 170 funtów. Przystawka jest adresowana głównie do tych użytkowników Segi, którzy nie mogą się doczekać konsoli Saturn. Na razie dostępne są cztery gry dla tej przystawki m.in. „Demom”. Na kolejne tytuły przyjdzie chyba długo czekać, więc przystawka nie stanie się chyba przebojem rynkowym.

Zdecydowanie najpopularniejsza na świecie przenośna konsola do gier. Okrzyknięta została zabawką wszechczasów, a jej magia do dziś porusza najmłodszych adeptów gier wideo. Konsola ta wprowadzona została do sprzedaży w 1989 r. jako pierwszy na świecie przenośny system do gier i praktycznie do dziś nie ma godnego siebie „przeciwnika”. Znacznie lepsze, nowsze konstrukcje z ko-

lorowymi wyświetlaczami nie zagroziły nigdy mocnej pozycji „Game Boya”. Ta najmniejsza ze wszystkich konsol z białym ekranem jest niezwykle poręczna i gotowa do zabawy niemal w każdej sytuacji. Jedną z jej największych zalet jest minimalny pobór prądu, co w porównaniu z „Lynxem” czy „Game Gearem” jest sprawą bardzo istotną, gdyż uzależnienie się od zasilacza i bródka prądu przeczy idel przemożność konsoli. Cztery baterieki paluszki wystarczają na długie godziny gry na Game Boyu. Dzięki temu konsolka ta najlepiej sprawdza się podczas wakacyjnej wycieczki. Problemem jest tylko zapewnienie sobie stałego dopływu nowych gier, które dostępne są w formie kartridży, a ich ceny oscylują w granicach 70-110 nowych złotych. Jednak dla prawdziwych fanatyków gier wideo nie jest to problem. Dotychczas największym hitem wśród gier dostępnych na Game Boya jest Mario Bros. często kojarzony (i słusznie) z Nintendo producentem tej sympatycznej konsoli.

W pierwszym numerze „GK” po wakacjach znajdziecie fotoreportaż – „Game Boy w akcji” i wrażenia z wakacyjnych wojaży z Game Boyem oczywiście. Ponadto recenzje z wielu gier, w które warto zagrać!



GAME BOY

NEC FX



Ta 32-bitowa konsola...
mierę...
wolacyj...
gamer...
nie dost...
Początek...

TEST



O tej maszynie były głośnie, nawet przed wystrzałem światła dzienne. Nic dziwnego – „Jura rozdzieli światem” i widak to na przykładzie PlayStation. Światowy gigant w branży elektroniki użytkowej, japońska firma Sony, postanowiła namieszać trochę w świecie gier wideo. Oj! dawno dawno na rynku tym panował „Błogi sokoł”. Wpływ zostały tu podzielone między dwa wielkie koncerny, Nintendo oraz Sega i wydawało się mało prawdopodobne, że

SONY PLAYSTATION

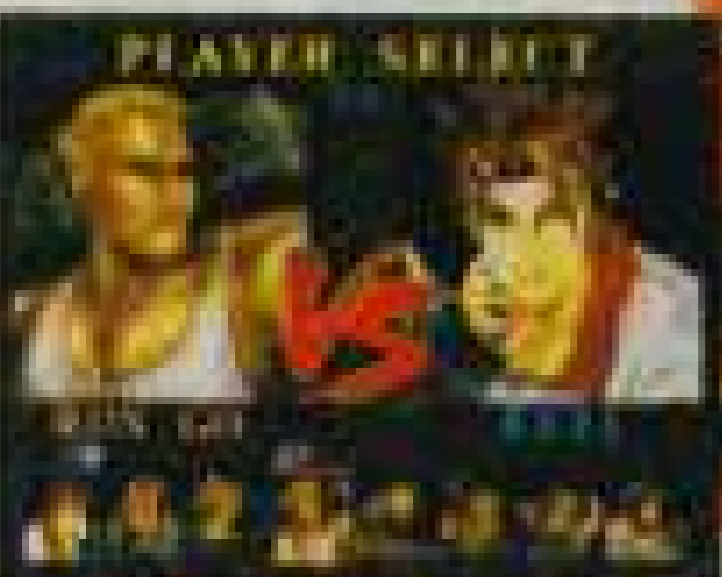
TOSHINDEN

Pierwsze wrażenie? Zważ z nogi! Szalone najazdy kamery, płynna animacja, widoki z różnych ujęć, okrzyki i tempo! Akcja jest tak szybka, że można dostać oczopląsu. Wojownicy używają różnych rodzajów broni: piki, nun-chaku, kije oraz... ogniste kule i inne dziwolgi. Poruszają się przy tym naprawdę błyskawicznie, ale jest to trochę mało realistyczne, a szalone wysoki i szybowanie w powietrzu wydają się być mocno naciągane.



KILLEAK THE BLOOD

Po wspaniałym, renderowanym, całkiem ładnym intro opuszczamy się w trójkątny labirynt demitych korytarzy i łapieśmy wystrzał. Choć tak naprawdę, to nie warto nam się wstydzić czy jest to nasz top, czy wręcz, że z instrukcją niewiele da się zrobić – same kroczki, a w programie tej grze są „kroczkami” to po japońsku. Mówią jedni o „kroczkach”, wychodzą tam okropnie w stalowy pancierz – no właśnie. Coś zjemy w coś strzelamy coś odkrywamy i tak bez końca. Nie wiemy do, co to i dlaczego, do wie po japońsku. Wygra da to jak „Doom”, w cholewy nie wciąga.



TEKKEN

Kolejna nawalanka, że tym razem bardziej realistyczna i nie chodzi tu już o samą grafikę, gdyż postacie są podobnie animowane i wykonane. Rzecz w tym, że sam pojedynek, to w dużym uproszczeniu odpowiednik „Mortal Kombat”, tylko że wykonany w technice 3D. Tu też postacie dysponują własnymi ciosami specjalnymi i dysponują własną techniką walki. Wirtualni wojownicy są perfekcyjnie animowani, a ich postacie są olbrzymie. Grafika jest rewelacyjna: duży wachlarz ciosów, okrzyki, płynna animacja, porównawcze realyzacje, wspaniałe reakcje zwycięzców – jest czym się zachwycać. Autorzy gry nie musieli ubiegać się tu do prymitywnego chwytu z „Mortal Kombat” z wykorzystaniem hektolitrow kwi wylowane kadrerazowo podczas walki. „Tekken” bez tego jest bez wątpienia najlepszą i najbardziej efektowną nowelką, jaką dane nam było widzieć.



Od zarania gier komputerowych, fanatyków wyścigów samochodowych nie brakuje. Nic więc dziwnego, że jedną z pierwszych gier na PlayStation jest gra o tej tematyce. Nowe możliwości maszyny zostały tu niestety wykorzystane. Szybka i płynna animacja to w wyścigach to, co tygrysy lubią najbardziej. Grafika jest niezła, a sterowanie pojazdem jest wyjątkowo przyjemne. Najbardziej efektowne są replawy, gdzie z zewnątrz możemy obserwować nasz „taniec na stole” – to robi wrażenie. Cała reszta to sztampa, nic nadzwyczajnego, żadnych nowych rozwiązań i bajerków, ale ważne, że prezentuje się imponująco!

RIDGE RACER



PODSUMOWANIE

PlayStation zrobiło na nas duże wrażenie, ale musimy nie zapomnieć. Podobnie nagawaliśmy, gdy do tej pierwszej przystawki do zestawienia 320 i Jaguara. Zwłaszcza porównywanie różnych konsol do tej samej gry ich technologiczne możliwości, konstrukcję i wygląd zewnętrzny, mija się z celami. Choć z tego, że Jaguar jest konstrukcją dużo bardziej zaawansowaną niż PlayStation, jeśli nie można na nim zagrać w tak rewelacyjnie zrobioną grę jak „Tekken”. Choć z tego, że jedna nawalanka jest lepsza od drugiej, także, zwłaszcza czy

oczydła. WAŻNE SĄ TYLKO GRY! A to co zobaczymy na PlayStation przeszło w większości nasze oczekiwania. „Tekken” i „Toshinden” to gry nowej generacji i nie jesteśmy sobie w stanie wyobrazić tak szybkiej i płynnej animacji na PC. Zupełnie inną sprawą są gusta graczy, gdyż jeśli komuś nie podobają się renderowane (trochę kanciaste) postacie wirtualnych wojowników „Tekken” i woli digitalizowane postaci, jak w „Mortal Kombat”, to już jego prywatna sprawa.

PlayStation dysponuje olbrzymią mocą obliczeniową i widak to niemal w każdej grze, którą oglądaliśmy. Z pewnością już wkrótce doczekamy się wielu rewelacyjnych gier na tę konsolę, ale nie wykluczone, że początkowo rynek zostanie zalany tandetą. O tym wszystkim będziemy oczywiście informować naszych Czytelników.

■ MS

Sprzęt i oprogramowanie dostarczyła firma DISCOMP (tel. 090-635-806)

którzy zagrozi ich silnej pozycji. Wydarzenia ubiegłego roku udowodniły, że w świecie wielkiego biznesu (a do takiej rangi arcyrynek gier wideo nie ma miejsca na sentymenty. „Kto stoi w miejscu, ten się cęca” – to stare porzekadło powinno wciąż nabie do serca zwłaszcza Nintendo, gdyż zadawałoby ze znakomitych wyników sprzedaży SNES-u i Game Boya, przegapił wielką rewolucję, jaka przetoczyła się przez rynek gier wideo. Niemal z dnia na dzień standard 16-bitowy „zmarł”, a jego miejsce zajęły maszyny 32-bitowe: 3DO, Saturn, PlayStation. Niezależnie od rynku pojawiła się także konsola „Jaguar”, która jak się wydaje, wyprzedziła swoją epokę, podnosząc poprzeczkę, aż na 64-bit, ale to już historia na zupełnie inny artykuł.

Jak sami widzicie, mnogość systemów nowej generacji jest tak duża, że ciłanka i ciłanka, gdy Nintendo z Segą dzielili łupy, już się nie powiodły.

Po prostu, chcemy się upewnić, że swoich produktów jest więcej niż potencjalnych nabywców. Kto zatem będzie musiał odejść z tej rewolucji, a jak uciec świadomie, przebrnąć najtrudniej i najdłuższą. Z całą pewnością Sony albo może odwrócić się, że odwrócić, gdyż oprócz tego, że jest firmą silną i bogatą, to jeszcze stworzyła naprawdę świetną konsolę... Jej wejście na rynek poprzedzone zostało gigantyczną reklamą, z wielkim show odbywającym się w Londynie, jest tego najlepszym przykładem, zwłaszcza, że PlayStation nie było o w dalszym ciągu nie było jeszcze oficjalnie dostępne w Europie.

Gdy do nowej rodziny trafił egzemplarz PlayStation, przeprosimy go niemal jak przedmiot kultu. Jednak po rozpakowaniu pada, to „wielka” konsola okazała się całkiem mała. Dodatkowa jej część dołączona do niej zamontowana została nieco i myślała o dodatkach i nie grzeszy datymi rozmianami. Choć jest to jednak wspaniale wykonana i przemyślana konstrukcja. Trudno się tu do czego przyczepić. Obsługa i instalacja jest tak prosta, że nie potrzeba cyfry japońskich „Kroczków” w instrukcji obsługi. PlayStation kolorystycznie ubrana jest w jasną tonację – koloryści kolorystyczny zestawienie kolorów z czarną większość innych systemów do gier wideo. Ograniczyliśmy się do oglądania ze wnętrza konsoli, bo co by nam to dało? Bardzo zainteresowały nas czarne brzoła i gromi. Dlaczego czarne? Spójrzcie sobie, że płytki kompaktowe z oprogramowaniem do PlayStation muszą się czymś wyróżniać. Postanowiliśmy więc, że trwały cyklie ambrycja powiększone płytki pokryte zostały czarnym barwnikiem i tak się stało.

Zwolennicy konsol Nintendo jeszcze dłużej będą musieli odczekać się maszynami 16-bitowymi. Zgodnie z ostatnimi zapowiedziami przedstawicieli firmy, rynekowa premiera 64-bitowej konsoli Ultra64 ulegnie znacznej zwłoce. Pierwsza publiczna prezentacja gotowej konsoli jest zapowiedziana na targi Show-nickel, które odbędą się jesienią w Tokio. Nie jest natomiast pewne, czy do sprzedaży w Japonii Ultra64 trafi jeszcze przed Bożym Narodzeniem. Według wczesniejszych, szumnych zapowiedzi, konsola miała trafić do masowej sprzedaży w USA w okresie letniczkowym — dla już wiadomo, że nic z tego. Na rynek USA konsola trafi najwcześniej na wiosnę '96. Ciężkością jest natomiast to, że europejska premiera konsoli nie została przesunięta i w dalszym ciągu jest zapowiedziana na wiosnę '96. Nie wykluczono jest, więc taka sytuacja, że Ultra64 niemal równocześnie trafi na rynek japoński, amerykański i europejski! Według oświadczeń Nintendo zwłoka nie jest spowodowana powodami technicznymi — szefowie firmy chcą za wszelką cenę uniknąć sytuacji, że konsola trafi na rynek bez odpowiedniego wsparcia programowego, tak jak miało to miejsce w przypadku konsol Jaguar czy 3DO.

• Gdy Nintendo coraz bardziej zwleka z premierą Ultra64, Sega znacząco wyprzedza harmonogram i już na początku maja wprowadziła do oficjalnej sprzedaży w USA swego Saturna. Choć premierę planowana początkowo na wrzesień, to od 11 maja Saturn jest sprzedawany w czterech dużych sieciach handlowych USA, w cenie 299 dolarów. Dostępnych jest również sześć gier („Daytona USA”, „Virtua Fighter”, „Panzer Dragoon”, „Clockwork Knight”, „Sega International Victory Golf” i „Pebble Beach Golf”), w cenach od 40 do 80 dolarów. Według oficjalnych zapowiedzi, europejska premiera Saturna ma się odbyć 2 września w Londynie. Równocześnie Sony ogłosiło, że amerykańska premiera PlayStation odbędzie się zgodnie z planem 8 września. Można z tego wnioskować, że europejska premiera tej konsoli również się ulegnie opóźnieniu, więc zarówno Saturn, jak PlayStation, trafią do europejskich sklepów najpóźniej w okresie letniczkowym.

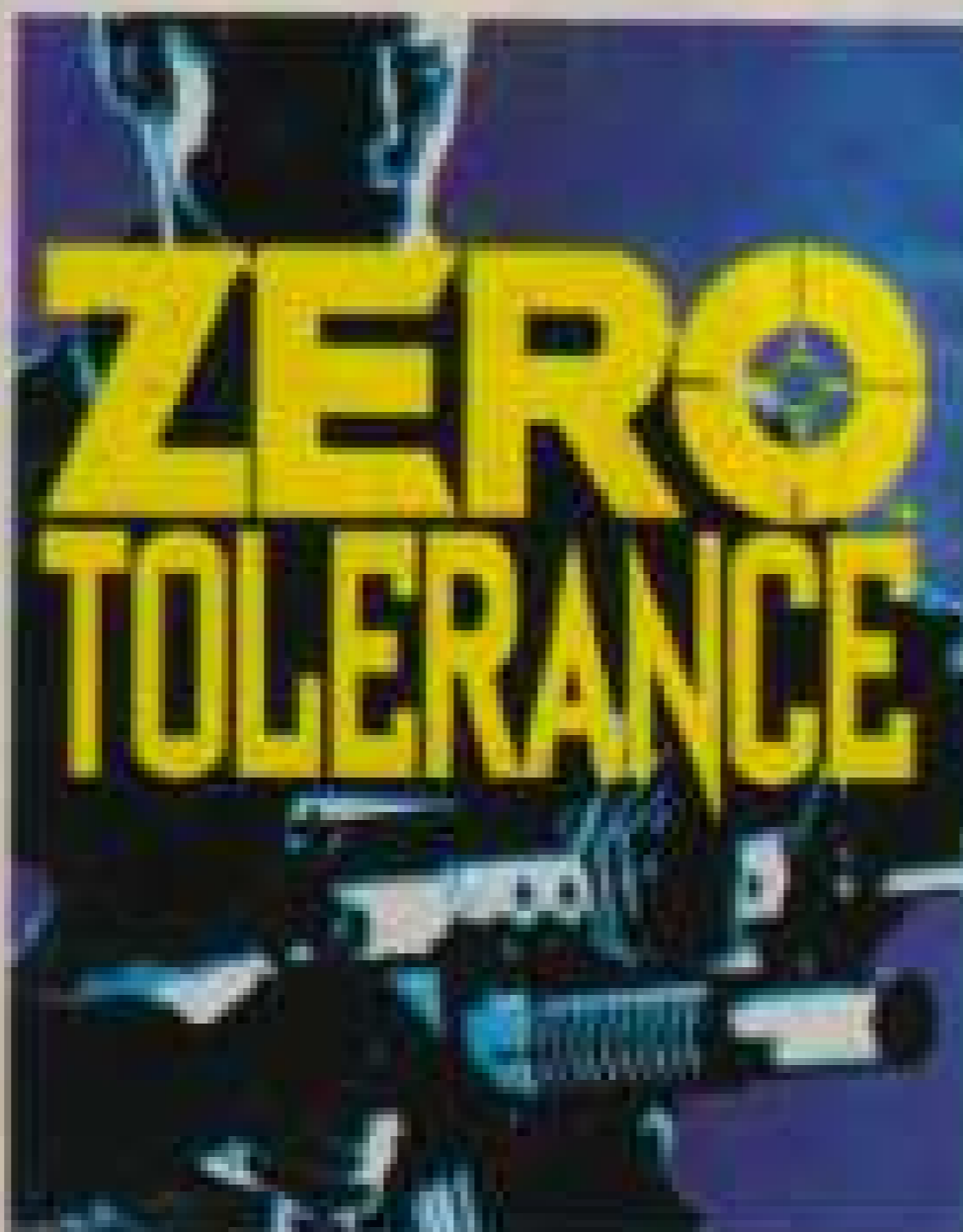
• Wielką barierą dla Saturna i PlayStation może stać się zbyt wysoki kurs jena w stosunku do dolara i funta. W przypadku Segi może to spowodować zmianę europejskiej ceny Saturna z zapowiedzianych 350 na nawet 450 funtów! W związku z tym targując Segi powstrzymuje rozpatrywanie możliwości przeniesienia produkcji tej konsoli poza Japonię. Sony, z kolei, wytwórnia rozkłada się po całym świecie, odczuwa ten problem nieco słabiej, nie też musi brać pod uwagę zmiany cen wynikające ze zmian kursów walut — na przykład oprogramowanie do PlayStation będzie niemal w całości produkowane w Austrii.

• Sony zainteresował na rynku europejskim pojawiła się dość duża liczba konsol PlayStation, sprzedawanych przez dystrybutorów bezpośrednio z Japonii. Nie jest to za prawa działalności nielegalna, ale niezgodna z polityką marketingową Sony. Nabywcy takich konsol przede wszystkim mocno przesadzają (ze względu na cła i kursy walut), a poza tym odbierają się i będą wszelkiej obsługi gwarancyjnej i serwisowej. Powodź jest prosta — japońska wersja konsoli jest w dużym stopniu niekompatybilna z planowaną wersją europejską.

BUSTER BUSTS LOOSE!

(SNES)

Królik Buster to sympatyczne zwierzątko, na które czyhają różne zła stworzenia. Ta gra świadomie nawiązuje swą grafiką i zachowaniem postaci do świata Królika Bugsa. Ale nic dziwnego, gdyż firma Time Warner jest współop-



ZERO TOLERANCE

(SEGA)

Pewnie każdy fanatyk gier komputerowych słyszał już o legendarnej grze „Doom”. Mogą zachwycać się nią peccetowcy, zaś amigowcy i cała reszta mogą, im co najwyżej pozazdrościć. Gorączka „Dooma” oparł się już cały świat, więc nie dziwnego, że na różne platformy sprzętowe powstają wciąż gry czerpiące hojnie z pomysłu „Dooma”. Posiadacze Segi od dawna już mogą grać w grę „Zero Tolerance”, która w swoich założeniach jest Doomopodobna. Niestety Sega to nie peccet i trzeba się pogodzić z dość kłepką rozdzielczością obrazu i słabą kolorystyką. Pozostają emocje z łazenia krętymi korytarzami tajnej bazy i strzelania do wszystkiego co się rusza. Zabawa jest w umiarkowaniu, ale chciałoby się czegoś więcej...

BEAVIS & BUTT HEAD

(SEGA)

Serial animowany pod tym tytułem na stałe zadomowił się w satelitarnym MTV. Celowo jest on wyświetlany w późnych godzinach nocnych, gdyż szefostwo stacji obawia się protestów ze strony rodziców o zbyt duży wpływ telewizyjnych rozrabiańców na ich dzieci. Obawy te nie są bynajmniej wymysłem nadopiskujących mam, bo każdy kto miał okazję obejrzeć wyczyny dwóch przyglupiaszych fanów rocka, mógł się o tym przekonać. Serial ten niektórych śmieczy innych wnerwia — jak to w życiu. Faktem jest, że cieszy się dużą popularnością, a postacie dwóch głównych bohaterów zyskały już „własną osobowość” i chętnie wykorzystywane są w reklamach



ducentem tej gry. To co może tu podobać się dzieciakom, to właśnie oprawa graficzna. Karkołomnie przygody tytułowego bohatera oglądamy jak film animowany. Zmieniające się wciąż sceny: zamek duchów, Driki Zachód, stacja kosmiczna, przetykane są pomysłowymi bonusami, jak „kółko fortuny”, itp. Zdawać by się mogło, że w grach platformowych wszystko już było. Jednak grając w „Królika Bustera” jesteśmy

oczarowani mnogością pomysłów. Dodatkowo postać którą sterujemy ma nieprzeciętny zasób ruchów: śmiesznie skacze, pędzi niczym „Struś Pędziwiatr” rozwalając wszystko co napotka po drodze. Ogólnie gra jest wydmieniona z szybkością i wartką akcją. Wspaniale animowana, a poszczególne etapy zilustrowane są nastrojową, skocznią muzyką, która bez wątpliwości podnosi atrakcyjność rozrywki.



Discomp

**3DO
AMIGA CD 32
ATARI JAGUAR
GAME BOY
SEGA GAME GEAR
SEGA MEGA DRIVE
SEGA SATURN
SUPER NINTENDO
SONY PLAYSTATION**

KUPNO - SPRZEDAŻ - WYMIANA

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

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA:
"DISCOMP"
UL. WALICÓW 20/1516
00-851 WARSZAWA

TEL. 090 635806 FAX. 022 245366



wyrobów nie koniecznie kojarzących się z muzyką. Przejdźmy jednak do gry. Tu zachowanie bohaterów nie odbiega zbyt od tego co wyczynają na ekranach telewizorów — charakterystyczne pochrzkiwanie, głupawe śmiechy, bekanie i pierdzenie są tutaj na porządku dziennym. Ba, odór wydobywający się z gęby jednego podczas bekania i smród powstały na skutek pierdnięcia drugiego, służą bohaterom jako swoista broń. Grafika nie odbiega od telewizyjnego pierwowzoru, a całość prezentuje się dość niedź. Czy jednak ta gra rozbawi Cię, czy wkurzy, tego nie możemy przewidzieć.



tuje się dość niedź. Czy jednak ta gra rozbawi Cię, czy wkurzy, tego nie możemy przewidzieć.



jawiają się animowane sekwencje filmowe przedstawiające całe zdarzenie. Podobnie jest również w przypadku najechania na przeciwnika bądź przez niego zbijający z przeciwnika pojazd.

Już w trakcie trwania zabawy możesz dowolnie zmieniać okno gry (w opcji małeokranowej grafika jest znacznie lepsza — 640x480 punktów, bardziej realistyczna oraz dodatkowo wyświetlana jest mapa wyścigu z naniesionymi na nią aktualnymi pozycjami wszystkich uczestników rajdu) oraz sposób wyświetlania prędkości jazdy — w km/h lub w milach.

W przypadku wyboru całego championatu można także przetestować każdą trasę przed przystąpieniem do decydującej rozgrywki oraz przeprowadzić wyścig kwalifikacyjny, warunkujący pozycję startową gracza. Natomiast po zakończonym etapie, w zależności od zajętej pozycji, przyznawana jest odpowiednia premia pieniężna, za którą w sklepie można kupić dodatkowe opony, tłumik, regulatory, a nawet cały silnik do naszego motoru.

Pod względem graficznym i dźwiękowym „Cyclemania” jest naprawdę dosko-

CYCLEMANIA

John „Crazy” Casley niemal załkwiwie położył swoją 900-satkę na prawym boku i jeszcze mocniej dodając gazu wszedł w ostatni zakręt. Nic już nie mogło odebrać mu zwycięstwa. Był pierwszy, a przed nim aż do mety rozpościerała się równa, prosta, trzypasmowa autostrada. Wtem zbyt gwałtownie przechylna maszyna zawróciła i po chwili rozpędzony do ponad 250 km/h motocykl przystoczył się rżącym tarem po pochowym właścicielu... Jeden mały błąd przekreślił szansę na wysoką premię pieniężną i zwycięstwo w całym rajdzie! John z niesmakiem obejrzał się za siebie, tam gdzie za „kierownicą” joysticka siedział TY — główny winowajca całego nieszczęścia. Dzięki Bogu nie musiałeś mu się tłumaczyć. Wystarczyło po prostu wyłączyć komputer... No cóż, być może najnowszy produkt firmy Accolade, wydany specjalnie z myślą o posiadaczach CD-ROM-ów, nie jest aż tak realistyczny, trzeba jednak przyznać, że „Cyclemania” to obecnie najlepsza moim zdaniem symulacja wyścigów motocyklowych na komputer i jednocześnie jeden z najciekawszych opracowanych programów tego typu.

Gra umożliwia Ci start w pojedynczym wyścigu, rajdzie lub całych mistrzostwach

świata. Do wyboru masz jeden z 6 typów motocykli różniących się między sobą pojemnością, prędkością, stopniem sprzężenia, ciężarem itp. parametrami oraz umiejętnościami dosiadczonego wybrany model rajdowca. Wyścigi mogą odbywać się na jednej z 5 zróżnicowanych pod względem trudności tras — w górach, po bezdrożach, pustyni, autostradzie i na leśnych, krętych drogach. Każda trasa ma inną otulość, ilość odcinków prostych, ostrych zakrętów, pojazdów itp. dyrdymałów. W zależności od preferencji i wyboru gracza każdy wyścig może się składać z 1 do 30 okrążeń, zaś na trasie dodatkowo mogą występować różnego typu utrudnienia (np. zaspani kierowcy ciężarówek, jadące pod prąd samochody osobowe, nisko przelatujące samoloty czy najzwyklejsze w świecie dziury w jezdni). Także przeciwnicy mogą charakteryzować się jednym z 3 stopni agresywności i spre-

wności (częściej wówczas zsuwają drogę, są szybsi, lepiej wyszkołeni i trudniej ich wyprzedzić), natomiast dla prawdziwych wirtuozów motocyklowych popisów przewidziano nawet możliwość dopasowania czułości reagowania prowadzonego motocyklu na sterowanie.

Samo sterowanie jest zresztą bardzo proste, chociaż wymaga nieco praktyki. Może się odbywać przy użyciu joysticka, bądź prosto z klawiatury. Z grubszą rączką ujmując ogranicza się ono do kilkustopniowego pochynienia maszyny na oba boki przy wchodzeniu w zakręty (kąty skrętu), przyspieszaniu i hamowaniu motoru oraz w przypadku wyboru opcji wyłączającej automatyczną skrzynię biegów do zmiany 6-stopniowego przełożenia. Oczywiście zbyt duża prędkość na zakręcie lub źle pochyniony motocykl, mogą doprowadzić do upadku, a wówczas (ale tylko w opcji pełnoekranowego wyświetlania akcji gry) po-

nała. Szczególnie w opcji małeokranowej z przyjemnością patrzy się na nakręcone wcześniej techniki wideo, a następnie zdigitalizowane krajobrazy i trasy przejazdu. Wspaniałe, trójwymiarowe sceny wprowadzające (wybór rodzaju motoru, trasy przejazdu, sklep, początek i koniec każdego wyścigu) oraz krótkie, urozmaicające gry filmowe przerywniki są niewątpliwym atutem produktu spod znaku Accolade. Oryginalna ścieżka dźwiękowa świetnie oddaje atmosferę gry, zaś efekty specjalne symulujące odgłos pracy silnika, hamowania, upadku itp. nie budzą poważniejszych zastrzeżeń.

W sumie bardzo udana propozycja i choć skierowana głównie do miłośników typowych zręcznościówek, to myślę, że każdy prawdziwy gracz z przyjemnością odpręży się przy „Cyclemanii” od innych, bardziej wyrafinowanych programów.

■ DARK

Myślałem, że czas gier takich jak ta już dawno minął — wszystko czego potrzebujesz to odpała na uderzenia klawiatury (nie odważyłbym się użyć tutaj joysticka analogowego!) — „Olimpiada Obcych” jest to arytmetyczna gra „sportowa” polegająca na szybkim i naprzemiennym przyciskaniu klawiszy lewo i prawo (plus czasem skok lub rzut). Myślałem, że coś w tym musi być, skoro firma taka jak MIDSCAPE zabrała się do wydania tego czegoś? Może i wśród Was znajdzie się amator takiej zabawy? Jeśli tak, to pokrótce opiszę podstawowe dyscypliny:

- 50 OBIT DASH (bieg na 50 metrów),
- LASER LEAPING (bieg na 80 metrów przez płotki),
- THE BIG BOUNCE (skok w dal).



ALIEN OLYMPICS

- LASER SKET 1 (strzelanie do celków — klawisz lewo odpala pocisk w lewym, a prawo — w prawym oknie),
- 200 OBIT SPLURGE (pływanie na 200 metrów),
- LINGERLEAP SPLAT (trójskok),
- TONOPHILLY wstrzelanie z łuku do poruszającego się celu),
- FLOP FLOP (ochmiedzenie kuli),
- SABER LAUNCH (rzut mieczem).



- SURVIVAL (lot w poruszającym się labiryncie),
- ALIEN HURL (rzut mieczem — obcym),
- LASER SKET 2 (strzelanie do pojawiających się w różnych miejscach szwanków — kłosa myszy),
- JETPACK PACK (lot i zbieranie pakietów),
- LIZARD LEAP (skok o tyłce),
- WALL JUMPING (skok w tył).



Jak widać jest tu z czego wybierać — prócz dużej różnorodności dyscyplin, gra ta ma jeszcze jedną poważną zaletę — może w nią



grać do ośmiu graczy! Wprawdzie czyni to w danej chwili maksymalnie dwóch, ale zawsze będzie można sprawdzić, jak zachowują się różne typy kosmitów w różnych rękach! Jeszcze jedna miła rzecz — każdy może zdefiniować własne klawisze do sterowania postacią — nie jest to z góry narzucone.

Itak ta gra się nie spodobała, ale ja nie przepadam za grami tego typu, moim zdaniem nie jest miarodajne... Inna sprawa, że mój brat, który uwielbia różnego rodzaju gry sportowe (zwłaszcza piłkę nożną, koszykówkę i hokeja, więc niedołączyło to samo) określił to dosadnym słownikiem „chłama”!

■ Wiat

„DORÓD – Edward Casby”

Był dzień 24 grudnia 1854 r. Pod rózna walizka ustrowała mi drogę przez bramę. Dobitnie strzeliła i zabrałem mu jego karabin Thompsona, magazynek oraz butelkę z żywotajnym piysem. Przy końcu scieżki rozwalłem kamizet powitajną składajocy się z dwóch łacmów. Nie podchodząc do domu odamigłem pomnik z kotwingą i śmiejąc wszedłem do ogrodu. Pokazywałem natrętfów, którzy obkwalili mnie z boznych łacmów i zbiegaliem rzezy, która po nich zostawaly. W efekcie mardawczej zabawy posiadłem 5-ny i łacm.

Podczas dokładnego zwiędzania labiryntu odnotowałem cztery drzwi wyglądajocy płyty. Wszedłem na jedną ze zmkam kart, ponieważ wczędniej widna-

tem tak samo wyglądajocy kartę. Ważnie wszedłem do powatnie komnaty. Szybko rozwalłem nieopracowane suki. Podniobilem z nimi ruzdarty no-tarnik oraz wyciągnąłem spod skrzyzi metalową kartę. Wtedy wyko-czył na moim duch. Po wrotkiej walce zro-biłem z niego szaszłyki. Zabrałem jego miecz i podszed-łem do szafy.

Podszedłem na nim śmiejąc odobytą kartę. Z gienicy wywołatem się nowo otwartym przedciem w końcu karytacza. Pewny siebie ruszy-łem do doleżki, w której dwa kunary skur-

tacznie zagrudziły mi drogę. Używajocy oszki, ostrzelił je wybiegłem i ruszyłem przed siebie. Przy pomniku czekał na mnie piracki chirurg – Szarty Lag. Gdym przędzej wpeko-walem w niego kóło otki-wia. Po takiej kuracji łacm miał oufę. Schwie-tem do wiosem gąsiek i zrzuciłem na pomnik łacm, porzuciłocy z łacm. Wtedy obawrzyli się wrota, przez który uda-łem się na łacm po-szukiwania.



„DOM – Edward Casby”
Podczas krótkiego lotu zpa-

biłem mają 38 kg i ulubionego Thompsona. Podniobilem z łacm rozstrzecone przedmioty: papierowy łacmów, kartę i monetę pięciocentową. Kilka metrów da-łej znalazłem cieln mojego pracodawcy. Zabrałem mu drugą część metalnika oraz przybory do czyszczenia łacm. Postarowa-łem go na kolejny zaszcisować moją starym zrodajocy trik: podłączyłem gazety pod zamknięte wrota, za pomocą przyborki wychnąłem klucz z ziska i obawrzyłem drzwi. W następnym sali strażnik zaspiał z nudów, więc postarowałem go jakoby razerwać. Nadmuchatem łacmówkę, strze-łem z niej i podłączyłem wajchy. Pacy-odbył ekskursowką wychnąocy łacmów-



na płac. Za-brałem mżacy łacmówkę i strzelbę. On zegara, który stał pod ścianą, włożyłem wajchy i kilka razy ją przekroczyłem. Gerzyne pod ścianą odawwały się z łacmówkami. Nie czekając podniobilem amunicję do strzelby, załadowałem ją i pod-chałem windę piętą wyżej.

Gdy dojeżdżałem, podamem umowę Musiomana z łacm, że w wyniku czego jego żywot za-łacmoczył się. Schwąchałem łacm, który pozostał po pra-ciu. Wszedłem do pokoju łacm i zabrałem dętkę do kłojenia łacm, która w warze na ścianie odległocy była wazostajowa. Wtedy wszedłem na szrenicę. Dwóch panów, nie mogąc zważyć łacm, postarowaliem strzelić do mnie. Szybko polata-łem im, że mają znaczne braki wrowia w organizmie. Uderzając kartę – łacm ustawiłem cztery kary. Otworzyła się nowa kamizeta i wraz z nią nowe magazy amunicji. Podniobilem butelkę z le-karstwem oraz whisky. Pożycząc natęcy piyś wpuściłem pięciocentówką do jedynego bandyty. Gdy dostałem do siebie, zabrałem wygrane łacm i wy-szedłem z pokoi.

Na szrenicy jakiś obawony łacm szkał przygody seksualnej. Nie miałem ochoty na czulość, więc odeszłem go do piekła. Podniobilem worek, który pozostał po rudyjocy, i zabiłem stryż świętego Mikotaja. Udałem się piętą wy-żej. Biegąc przy ścianie wszedłem do kuchni i zabrałem truzną, pabimę, wino oraz polęwną jajecznicę. Zręcznymi uderzeniami rózna obawowałem grubego kuchara. Zatruiłem wino smaczną truzną i wybiegłem z sali. Pod zamknię-tymi drzwiami postawiłem śmieszności-trunek. Jego dźwięknie było natych-miastowcy, do już po kilku sekundach magiem wajch do niedostajocy mi wczędniej pokoiu. Wpuściłem do orga-nów dwa łacm. Pod wpływem pierwie-żu na podłodze pojawił się dabeł, a dęgi otworzył drzwi. Zatrważną ręką zpa-nięłem monetę i pąszmłem sprawdzić nowe pomieszczenie.

Komnata przypominała zbrojownię. Zabrałem z niej utraczonego Thompsona, amunicję i kamizetkę kuloodporną produkcji majjskiej. Po zacioleniu łacm całego sprzętu czulem się jak Rambo. Wróciłem do głównego holu i rozpacz-łem krwawą zabójcę. Po zabiciu łacmów pozostał jeszcze mały kuchcik, którego nie miałem się pociński. Podszedłem więc do harpuтника w taki sposób, żeby wór-zęb przesłanocy dla mnie trafił walęj-nygo łacmowa. Z sali ódek wzięłem kóło bilardowcy z choinki, a z tula korony, która leżała na pomniku. Udałem się piętą wyżej.

Na górze zastrzeliłem zapakowcywo-żwiennika westermów i wszedłem w je-

ALONE IN THE DARK



2

Gry Komputerowe

Klasyka



lynie dostępne mi drzwi. Na początek postanowiłem zwizualizować pierwszy pokój po prawej stronie korytarza. Pirat grający w bilard rzucił mi zaręczony pistolet i ruszył do ataku. Skorzystałem z jego propancji. Wystrzeliłem w niego zaty magazynek i poprawiłem panima zasnym serwasi. Z odrogi zabrałem kij do bilarda i także połowę jergamitu. Następnie wrzuciłem kulę do zabawki stojącej obok stołu. Wycofałem się z tego powoli i wszedłem do komnaty po lewej stronie. Za pomocą kija zdjąłem rękę brodaty jergamitu, dożył czasu wrzuciłem maglem zbliżyć go w ciemność. Zabrałem korynę na biało papierze kulaży. W sali obok parawano zmalowaniem hallman. Pod wpływem jego magicznej mocy przedstawiłem się kandydatką wzięj. Podniosłem bombkę z energią i wszedłem do pomieszczenia obok. Za łogiem zmalowaniem skrzyńki z naradniającym się Thompsonem i magarytkiem. Zabiłem nim grubasa, a facata podziwującego się poit Bruce Lee rzucałem wycięz. Ostrzałem podniosłem granat i kulaż.

Wszedłem do otwartego pomieszczenia, wrzuciłem dubie do dziecięcej zabawki, która stała pomiętzy rupietami i podniosłem czterokony pompon. Udałem się do pokoju, w którym ruszły pajac strzelał mnie bez ustanku. Wrzuciłem pompon do brzozy i pajac jadownyści węgł. Następnie pobiegł za nim jak dziecko. Skorzystałem z wysoka awaryjnego, które znajdowało się w miejscu zgina pękła i udałem się do pokoju bilardowego. Świątce zdobytym kluczem otworzyłem zamknięte drzwi.

Za drzwiami spotkałem bardzo rozmownego pirata – Jednookiego Jacka, który postanowił zatrzymać mnie na dobre w przytulnej klatce. Za pomocą haka otworzyłem kratę i poszedłem do głównego hulu. Tam spotkałem następnego łowca, lecz mniej gadatliwego.

„STATER PIRATÓW – Grace”

Odpochnąłem deski zapracujące mi drogę do sąsiedniej sali. Podniosłem z podłogi worek nasion, a ze stoła plepic. Kanałkę postanowiłem zinstawić dla Foka. Po nakarmieniu papogi ptak wygadał się, gdzie jest klucz do kajdan. Wybiegłem na korytarz i schowałem się za skrzyżniami z lewej strony. Gdy grał pirat przeszedł obok mnie, ruszyłem gódem na drabing. Na pokładzie tak lawinowałem magdęty paczkami, że łodek z piratów nie zauważył jak zabrałem krzesiwo i weszłam do kajuty kapitańskiej. W kabynie wzięłam ze skrzyńki armatę, z szafy łaskę, a z szafki wazę. Postawiłem na podłodze ślika, wyjechałem do niego pieprtu i ruszyłem wazon. Wtedy ktoś zagrał do trocka, a ja sztycha zasnym łone. Napierający pirat zginał pu chwil. Wybiegłem na korytarz, zwinąłem dzwonek i scho-

walałem się w salę naprzeciwko. Znalazłem tam kartę tapkę. Postanowiłem przebiec się windą. Podeszłem do niej, zadowolony słownocznikiem i lookowałem się w lustrze.

„DŃ – Grace”

W windzie znalazłem kluczyk, którym otworzyłem szafkę w kuchni. Zabrałem z niej butelkę lodu i garnek melasy. Wyszłam do hulu. Jakiś pirat ruszył w moją stronę, więc wywalałem lodu na podłogę. Strachnik pełniący się na nim i uderzył głową w ścianę. Poszedłem po schodach na wyższe piętro. Następny pirat zaczął mnie gnić. Wyjechałem melasę i wszedłem do pomieszczenia bilardowego. Zabrałem ze stołu żmoo, a następnym poszedłem do pokoju Jacka. Żeby zdobyć poszukiwany kluczyk poświęciłem się łaską na sztycha. Udałem się do sali, w której Edek znalazł talisman i położyłem na podłodze łaskę. Iluzjone magiczne zamieniły ją w ma-



giczną rózdkę. Przy jej pomocy teleportowałem się piętro niżej.

Wszedłem do kuchni, w tam czatował na moie następny strachnik. Zastawowałem sprawdzony numer z lodem i pojechałem windą na dół.

„STATER PIRATÓW – Edward Cembry”

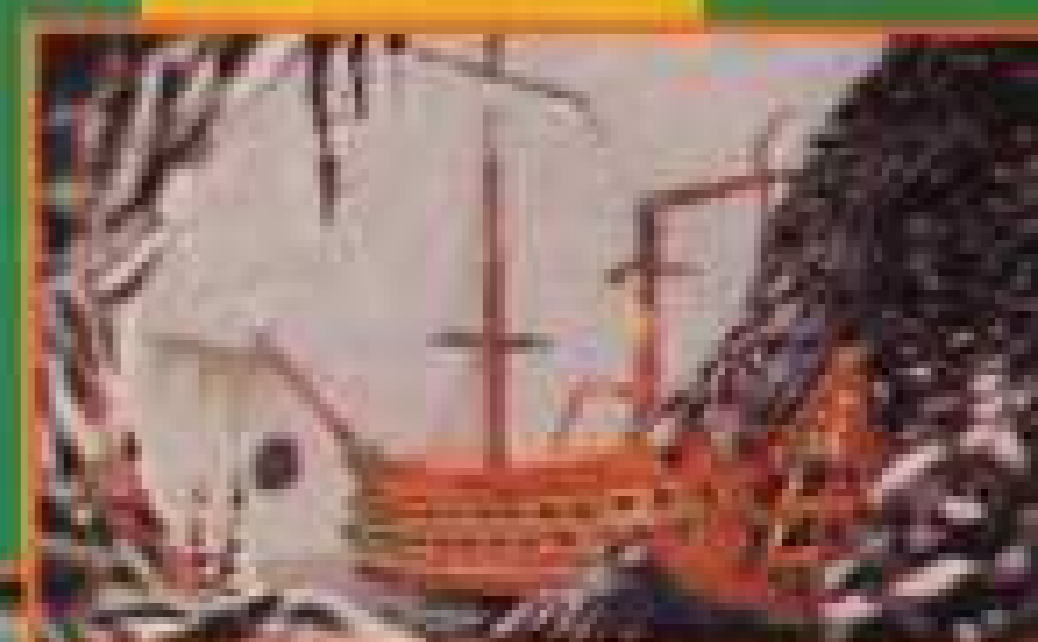
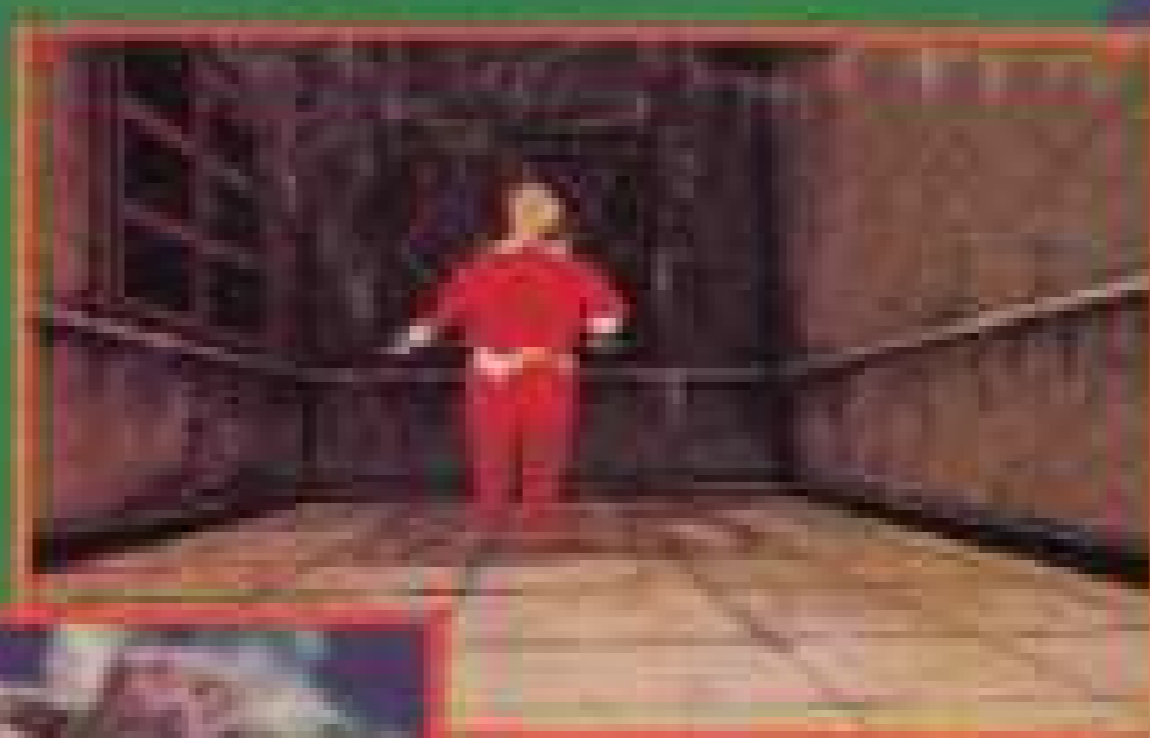
Na statku dwóch kuchcików zlapało mnie i odprowadziło do cel. Edek znowu wiroczył do akcji.

Machając rękami w lewą i prawą stronę podniosłem klucz, który wypadł Grace. Sztycha odwoziliśmy się z kajdan. Po czym pokazałem piratowi, że nie wolno bić niewolnych. Podniosłem Thompsona, wypilem zawartość fiaski i zastawiłem kanapkę, którą zostawił mi Grace. Na korytarzu podchwyciłem trockę z piratem. W wyniku tak męczącej lekcji, niedołęga upadł na podłogę. Zabrałem mu jego pistolet oraz krócki łone. Wszedłem do pokoju naprzeciwko i zabiłem śniących piratów. Następnie zabrałem obęgi, poprzeczacz i kluczyk. Zniekształnił kluczem otworzyłem drzwi po lewej stronie korytarza, prowadziły one do prochowni. W środku zabiłem mieczem schłodzonego pirata, który sumiennie wykonywał swoje obowiązki. W spadku dostałem od niego beczkę prochu. Wróciwszy na korytarz, udałem się w prawą stronę, po czym wszedłem w prawe drzwi. Schłodzony pirat chciał zbliżyć się do niego przytęczyć, lecz miecz był silniejszy od butelki. Zatrzymani na siebie dwie znalezione kolczugi i zabrałem resztę przedmiotów. Po oraminie, która znajdowała się w korytarzu, wszedłem na wyższe piętro.

Udałem się do sypialni piratów i położyłem na ziemi beczkę prochu. Miałem pewien pomysł, lecz jeszcze nie wiedziałem jak go wykonać. W pomieszczeniu naprzeciw znalazłem ogromne drzwi, która doskonale nadawała się do mojego planu. Najpierw zająłem się partią piratów. Później przebiegłem obęggami dół mocujący armatę. Obróciłem ją z rozpadu, po wzięciu chłeba z tonę, wzięliśmy na

zwoje miejsce krócki łone i przypięłem go rozgarnianym pogrzebanem. Po chwili awaryjnie wyjechała jak po balandze. Pośród skasowanych przyrządnym skasową, pełną złotych monet oraz fiaskę.

Podszedłem pod zamknięte drzwi w korytarzu i zabrałem drogocennym kraszem. Po chwili fakom bracia kucharkę wybiegli z komnaty. Po krótkiej, acz świadomej walce, wrota stanęły otworem. Udałem się do śliadzi, który ukrywany był za kuchnią. Zabrałem kucharkowi zamek i wmontowałem go do zamkniętych drzwi na korytarzu.



„STATER PIRATÓW – Grace”

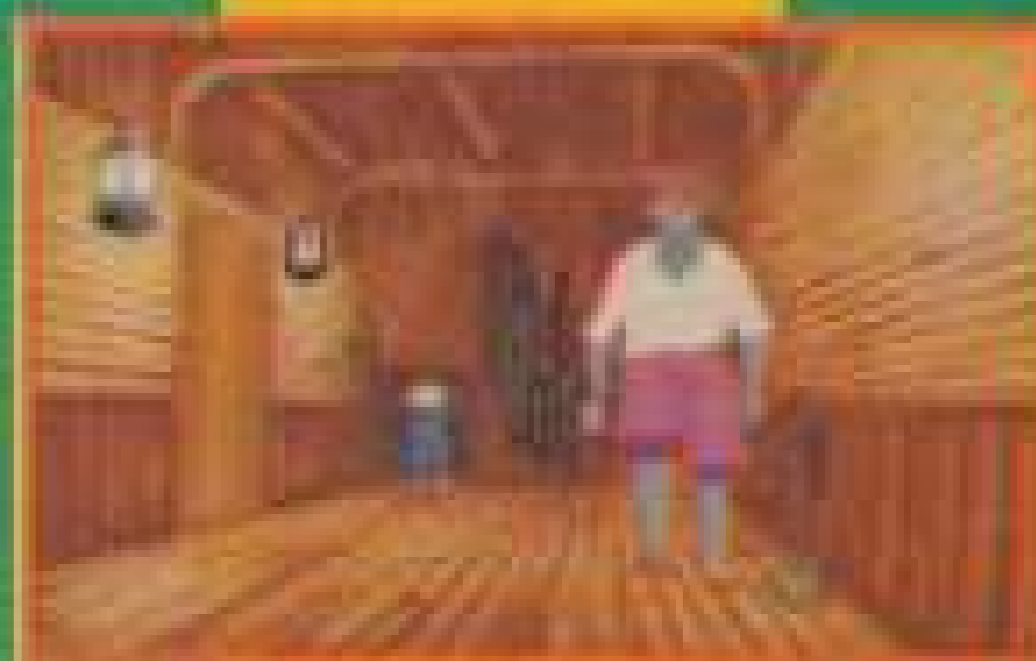
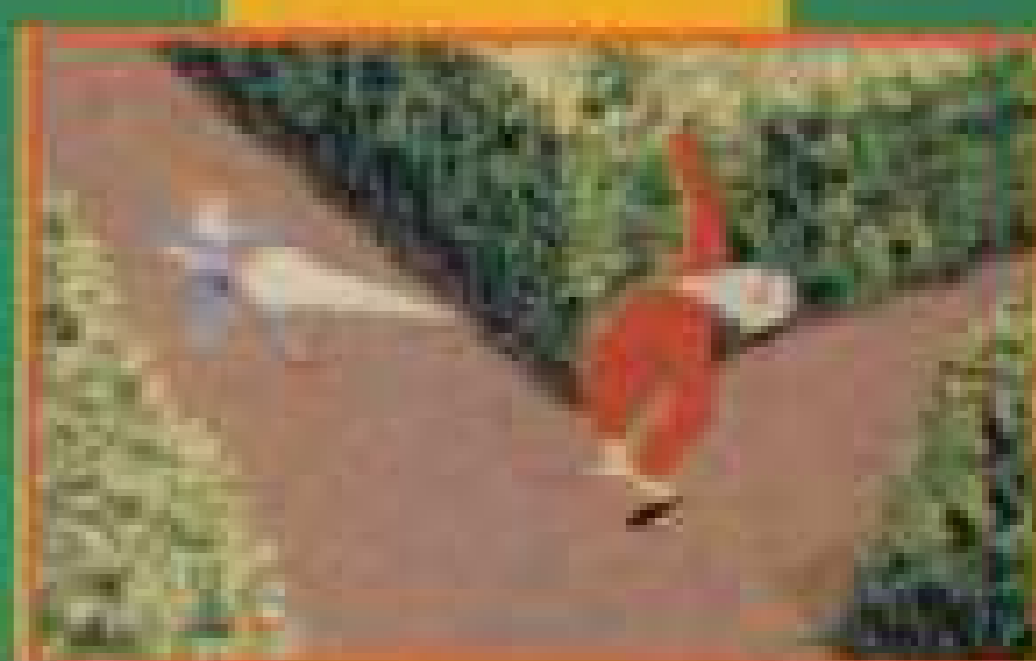
Wzięłam magiczną łaskę w dłoń i stała kapitańska Nicosa. Wszedłem do nowo otwartego szóstego przejścia i użyłem na szarownicy kurzej łaski. Jak mówi legenda, że szarownicy boją się nitg wstawianego drobia. Po krótkiej burzy niedobra pani stała się wspomnieniem.

„STATER PIRATÓW – Edward Cembry”

Po śmieszki windą jej szary przestał działać, więc spałem na twardej podłodze. Jakiś napakowany sterydami pirat chciał podchwycić bez odpowiedzialnego sztycha, nieca się zstawił, gdy z nadmierną prędkością wleciałem na górny pokład. Tam także było gorąco. Zszywając całą dostępną mi amunicję pożyłem się windą do tego statku. Zauważyłem wspaniały miecz leżący na pokładzie. Chciałem go zabrać, lecz jakiś pirat uprzedził mnie. Tymczasem zadowolony się hakiem, który pozostał po jednym z natręków. Ruszyłem w górę za piękną bronią i wdrapałem się na dołanie grządo. Zabiłem wściekłego majka. Używając haka przeleciałem się po linie na drugi maszt. Tam czekał na mnie przebiegły złodziej. Gorymi rękami zruchołem go na dół i zasnyczyłem na pokład. Podniosłem upragniony miecz, napakowałem się wszelkimi dostępnymi środkami dopięgocymi i ruszyłem na decydujący bró z Jednookim Jackiem.

Grace była przykuta do głównego masztu, więc za pomocą obęggów uwolniłem ją. Zostało mi już tylko wyjąć kartę z czajki okierowanego na prochowię i spotkać się z Jackiem w mordanczym pojedynku. Walczyłem mężnie, a Jednooki kilkakrotnie ostrzkiwał odając, że umiera. W końcu jednak zwyciężyłem i dumny z siebie wypłynąłem z Grace na otwarte morze.

■ COVAL



INFOGRAMES '93

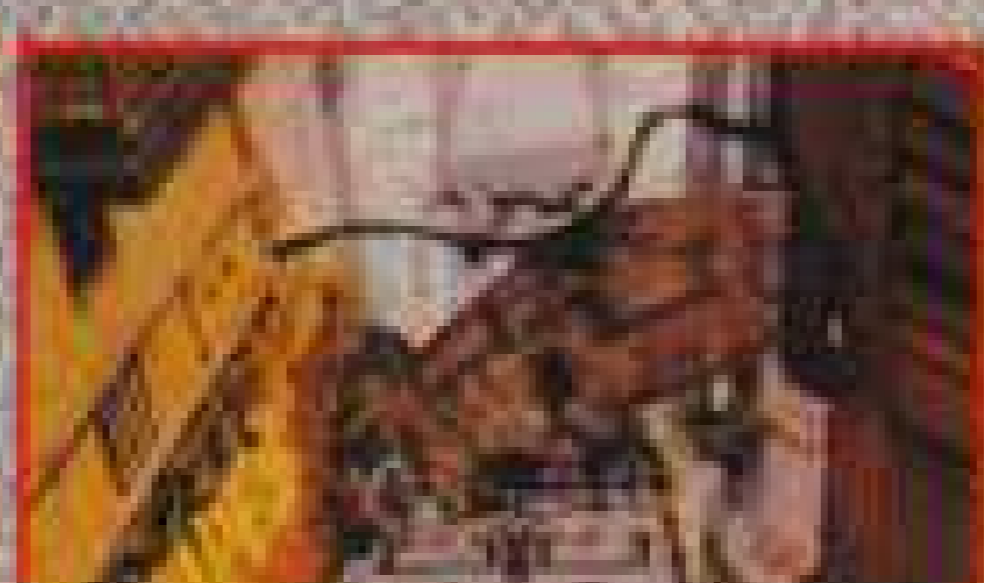
ALONE 2

dystrybucja
MIRAGE
tel. 10-2) 671 77 77

cena det.
100.00,-

wymagania
sprzętowe
min. 386 DX 33MHz,
VGA, 2 MB RAM,
MS-DOS 3.0

cena
8



Oczekiwani, po napięciu się na nowe gry – przez twórców szumnie nazywane „przygodówkami”, a które nie oferują wiele ponad przeciętnie lotową i naddaną akcją, możliwą do ukończenia w ciągu jednego dnia i których jedynym plusami jest ładna grafika, digitalizowana mowa i przyjemna muzyka – do brzo jest powrócić do gier starszych, nie tak „dopieczonych” od strony technicznej, ale oferujących za to prawdziwe wyzwanie graczowi, dla których nie szkoda nawet paru nieprzespanych nocy poświęconych na ich opanowanie.

Do takich gier można zaliczyć „Beneath A Steel Sky”, przygodów-

cyb go przedstawiciel Służby Bezpieczeństwa, poznać swoją przeszłość i uwolnić miasto spod władzy wszechpotężnego LINKA.

Czasem odebiana jest niezłą grafiką, stworzoną przez rysownika komiksów Dave Gibbonsa oraz, jak na wersję kompaktową przystało, digitalizowaną mową – niestety tylko jeżeli wybierzemy język angielski. Pozostałe wersje językowe m.in. francuska, niemiecka, włoska

umożliwi Ci wydobycie z szafki w warsztacie (CUPBOARD DOOR) klucza (WRENCH). Jeszcze raz wejdź do pomieszczenia obok i w momencie, w którym winda pojedzie na dół, walcz do szybu (HOLE). Obejrzyj zamek przy drzwiach (LOCK) i namów Joeya by je otworzył („Can you...”). Gdy LINK rozprawi się ze strażnikiem, przeszukaj ciało (CORPSE) i zabierz okulary wraz kartą identyfikacyjną (ID

(CABLE) i powiedz Joeyowi, by go odciął („Fancy doing some...”). Rozmów się z Lambem, przeczytaj ulotkę na windzie (NOTICE), idź chodnikiem do końca w lewo, do elektrowni. Przyjrzyj się przyciskom na maszynie (BUTTON), obłóż je kluczem, poproś Joeya, by nacisnął ten z prawej („TRY PRESSING...”) i przyciśnij przycisk z lewej strony równocześnie z robotem. Odrąb napięcie (SWITCH),

BENEATH A STEEL SKY

REVOLUTION '94

BENEATH A STEEL

distribucja: **CD-PROJEKT**
tel. (0-22) 25 07 03

wymagana sprzetowa:

nrn. 388 SX, VGA, 2 MB RAM 20

wersja doc. **82.00,-**

ocena **7**

i hiszpańska istnieją wyłącznie w formie „napisowej” – a szkoda.

Sam obazar gry nie jest w sumie duży, jednak samo ukończenie gry jest dość trudne i wymaga sporo „pomysłunku”, dzięki czemu „Beneath A Steel Sky” jest w stanie sprostać wymaganiom zarówno „doświadczonych”, jak i początkujących graczy.

Wyrwij ze ściany zaklinowany tam pręt (RUNG) i z jego pomocą wyważ drzwi prowadzące na zewnątrz (DOOR). Kiedy strażnik odda się, wróć do budynku, zjeżdż po schodach i pojdź w prawo. Przejrzyj stertę złomu (JUNK) i w znajomym tam zepsutego robota (ROBOT SHELL) włóż kartę z zapisem pamięci Joeya (CIRCUIT BOARD). Przyjrzyj się dużemu robotowi (TRANSPORTER) i wejdź do pomieszczenia po prawej, do warsztatu. Porozmawiaj z pracującym tam człowiekiem, tak by dojdź do kwestii: „How come your elevator...”, „What's wrong with...”. Wróć do pomieszczenia z robotem – transporterem i poproś Joeya by spróbował go uruchomić („Can you...”). Kiedy już spełni Twoją prośbę, stań na podłodze windy (ELEVATOR). Uruchomi to alarm i

Wyjdź na zewnątrz, idź w prawo i wejdź do fabryki. Porozmawiaj z kobietą przy taśmie montażowej (WOMAN), a właścicielowi fabryki – Lambowi – wyjaśnij, iż jesteś ze Służby Bezpieczeństwa („Security”). Pojdź w prawo, zajrzyj przez okno do składziku (WINDOW). Kazał Joeyowi wejść do środka („I want you...”), spytaj się co znalazł („Find anything...”). Wepchnij klucz między tryby maszyny (COGS), po czym wyjmij go i rozkręć nim robota-sprawcę (RO-

wykręć żarówkę (LIGHT BULB) i wsadź w gniazdko (SOCKET) plastik. Włącz prąd. Przełącz prawą dźwignię (SWITCH), wróć do windy, przywołaj ją wkładając kartę identyfikacyjną do czytnika (SLIT) i razem z Joeyem zjeżdż na niższy poziom.

Podnieś kabel, idź w lewo i wejdź na małe podwórko. Otwórz kartą drzwi po lewej i wejdź do mieszkania strażnika. Spod poduszki (PILLOW) wyjmij czasopiśmi (MAGAZINE) i udaj się do biurka podróży TRAVELLOG. Podrzuć gazetę agentowi (MAN) i wybierz wycieczkę klasy ECONOMY. Weź bilet, odnajdź Lamba i wręcz mu go. Pojdź do fabryki i przypomnij Lambowi o obietnicy („When do I...”). Idź w lewo i porozmawiaj z Anitą. Daj jej swoją kartę, by mogła nagrać program. Dołącz rozmowę – ważne jest, by przekazała Ci informację o urządzeniu zwanym Schriemmann Port („How do I get a...”).

Odnajdź następnie publiczny terminal (TERMINAL) i uruchom go kartą. Wybierz opcję 4 potem 1, 1, 0, 2, 0, 0, 2, 1, 1, 2 i rozłącz się (EXIT). Stań przy windzie i poczekał, aż Lamb spróbuje zjechać nią w dół. Zegadaj do niego („Do you have...”) i pojdź jeszcze raz na plaocik przed mieszkaniem strażnika. Tym razem wejdź do drzwi po prawej.

Nakarm kota (MACHINE), weź kasetę (VIDEO CASSETTE), idź przejściem do końca w lewo, do Bio Kliniki. Uruchom projektor (PROJECTOR), poproś o port Schriemmanna („I want a...”). Powiedz Joeyowi, by spróbował prze-

wę może nieczyliż znana, ale z pewnością na tyle interesująca, aby było warto ją poznać.

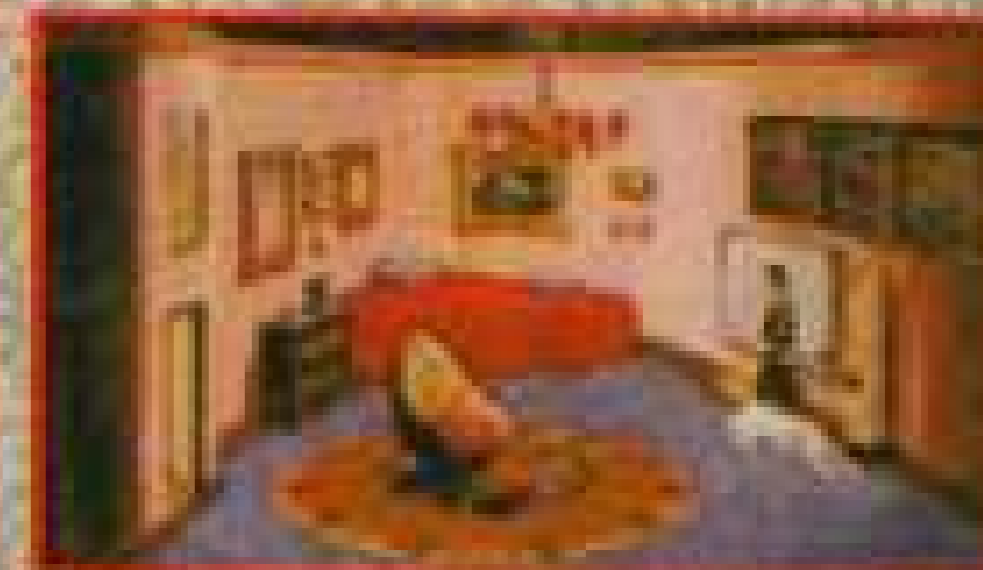
Akcja gry rozgrywa się w pewnej, bliżej nieokreślonej przyszłości. Ludzkość podzieliła się na tych, zamieszkujących niezależne, konkurujące ze sobą, miasta-państwa i na tych, żyjących poza terenami miast, na Pustkowiu. Główny bohater jest człowiekiem urodzonym w mieście, który jednak w wyniku katastrofy lotniczej trafił w wieku dziecięcym na Pustkowie i został wychowany przez łamiejszych ludzi. Jego życie toczyło się spokojnie aż do momentu, kiedy to miasto „upomnielo” się o swego obywatela. Pod wodzą okrutnego kapitana Reicha żołnierze porwali Fosterę i zgładzili jego przybraną rodzinę. Nie udało im się jednak doprowadzić swojej misji do końca. Tuż przed lądowaniem, helikopter transportujący Fosterę i żołnierzy rozbił się, a Foster, który szczęśliwie przeżył krakę, zdołał zbiec i ukryć się w pobliskiej fabryce. Będzie musiał teraz, naturalnie z Twoją pomocą, uniknąć ścigają-



BOT) w pomieszczeniu po lewej. Spytaj Joeya co myśli o nowym ciele („Do you want...”) i naciśnij na niego powłokę sprawcy. Wróć

do sąsiedniego pokoju i powiedz Joeymu, by unieszkodliwił alarm („Go and disable...”). Kiedy skończy, wejdź do magazynku, podnieś kratę (GANGWAY) i wyjmij spod niej plastik (PUTTY). Wyjdź przed fabrykę. Spójrz na kabel





konrad recepcjonistkę („Try talk king... Use your natural...”). Wejdz do „sali operacyjnej”. Porozmawiaj z doktorem (BURKE), zaproponuj sprzedaż nerek i płuc, a dostaniesz w końcu upragnione urządzenie. Popytaj go jeszcze („Can you get...”) i udaj się do agencji ubezpieczeniowej ANCHOR. Człowieka za biurkiem

jeziorko dookoła, obejrzy drzwi (DOOR) niewielkiego budynku i otwórz je (LOOK) kartą.

Ze środką zabiera sekator (SE-CATEURS). Pójdź w lewo i odzwier-nego (DOORMAN) spytaj, jak możesz stać się członkiem klubu („How do I...”, „Do you know...”). Porozmawiaj z kobietą w różowym wdzianku („Do you know...”, „Would you sponsor...”). Następnie idź do drzwi w prawym

krańcu placu i użyj domofonu (BUTTON) („It's me...”). Wypytaj panią Piemont i popędź ją w sprawie klubu („Are you going...”). Włóż kasety do magnistawidu (VCR) i wyjmij z pojemnika (DOG BOWL) trochę chrupków (DOG BISCUITS).

Udaj się do klubu ST. JAMES.

Pa chwilę wyjdź i przejdź nad jeziorko w miejsce, gdzie nad wodą sterczy deska (PLANK). Połóż na niej trochę chrupka, poczekaj aż w okolicy przybiegnie pies i podłącz go wówczas za linę (ROPE). Wejdz do katedry, a następnie do laboratorium. Pochwierz szafki (LOCKER), obejrzy zwłoki Anity (ANITA). Wróć

do fabryki, w miejsce gdzie pracowała Anita. Ze środkowej szafki wyjmij i nałóż na siebie kombinazon (OVERALLS). Przejdź do pomieszczenia po prawej, podejdz do konsoli kontrolnej (CONTROL PANEL) i wybierz opcję 2. Wejdz do reaktora, podnieś z podłogi kartę

(LINK CARD). Zmień ubranie, idź do budynku Służby Bezpieczeństwa i, korzystając ze zmalezionej karty, wejdz w cyberprzestrzeń.

Idź w prawo, użyj na oku (EYE-BALL) BLIND, idź dwa razy w górę, na studni (WELL) użyj PLAYBACK. Teraz wróć do miejsca, w którym znalazłeś się po podłączeniu do cyberprzestrzeni. Oślepi ludzkie „oko”, szybko dojdź do studni, a siam-tąd w prawo. Podnieś kamerton (TUNING FORK) i rozłącz się. Zjedź na parter. Porozmawiaj z ogrodnikiem (GARDENER) („What are those...”). Następnie zagadaj do chłopca (BOY) („What's that...”, „What other...”) i znowu do ogrodnika („You told me...”, „Do you know...”, „What's your...”). Idź w lewo i wejdz do sądu, gdzie podejmiesz, nieudaną zresztą, próbę obrony Hobbinsa.

Udaj się do klubu i uruchom szafkę grającą (JUKEBOX). Jedną z płyt będzie „zacinad” się. Poczekaj, aż właściciel klubu podejdzie, by ją odblokować i zabierz mu ze stołu kieliszek (GLASS). Pójdź do Bio Kliniki i daj doktorowi kieliszek, by według niego dorobił Ci odosłki pałców. Wróć do klubu. Przyłóż palec do metalowej płytki przy drzwiach (METAL PLATE) i wejdz do piwnicy. Podważ pokrętem wieko skrzyni (PACKING CASE) i przełóż je (WOODEN LID) na pudło (BOX). Wspnij się na nie i prętami wybij dziurę w wywietrzniku (GRILL), którą następnie powiększ sek-torem. Przeciągnij się przez zrobione przejście (NARROW PASSAGE), idź w

pleksu. Zajrzyj przez wywietrznik (GRILL) do sąsiedniego pokoju. Pójdź do pomieszczenia po prawej, gdzie robot ładuje sobie akumulatory. Włóż do gniazda (BLOT) w robocie kartę z nagrany na niej Joe-ym i poproś go, by zajrzał do pokoju oczek („I want you...”, „Give me your...”, „Tell me about nutrient tank...”, „Open the tap...”). Idź dwa razy w lewo i wejdz do pomieszczenia z paleniskiem. Porządź konsolę (CONTROL UNIT) zmniejsz temperaturę (2) i wyciągnij zatyczkę (METAL BAR) z kratki w suficie. Zwiększ temperaturę (1). Szybko przejdź do pokoju, gdzie wcześniej działał Joey. Kiedy android prze-cie obłożoną kratę wzdnie do paleniska, pójdź dwa razy w prawo.

Swoją kartę włóż do terminala (TERMINAL) i wybierz opcję 2. 1. EXIT, idź w lewo. Z rozbitego robota wyjmij kartę Joe-ya, a ze zwłok zabierz kolejną kartę identyfikacyjną. Użyj ją zaraz w pokoju oczek, by dostać się do cyberprzestrzeni. Pójdź w lewo i w górę. Na krzyżowcu (CRUSADER) użyj DIVINE WRATH. Rozłącz się i ponownie połącz się, już za pomocą karty Anity. Dojdź do miejsca, w którym stał krzyżowiec, pójdź w prawo i OSCILATOREM uwolnij wirusa z kryształu (CRYSTAL). Weź go (HELIX), rozłącz się. Idź w lewo, a następnie dołnym przejściem w prawo. Za pomocą za-intekowanej karty wprowadź wirus do komputera (CONSOLE). Idź w prawo. Otwórz szafkę (CABINET) koło środkowego androida, wsuń w gniazdo kartę Joe-ya, użyj konsoli. Wybierz opcję 2. G. B.

Porozmawiaj z nowym, odrodzo-nym Joe-ym. Weź do pokoju po lewej, weź strzykawkę (TONGS), wyciągnij ramię fragment ręki ze zbiornika (HUGE TANK) i zamroź go, zamrażając w płynnym azocie (HUGE TANK). Idź w prawo, aż do zamkniętych drzwi. Poproś Kana, by położył dłoń na sensorze zamka („Place your hand...”), idź dalej w prawo. Przywiąż kabel do zaczepów na rurze (PIPE SUPPORT), zjedź do

drabince (RUNGS) na dół. Wrzuc zamrożone mięsko do paszczy (G-RIPICE) i na hablo prachuśtał się przez otwarte drzwi do centralnego pomieszczenia LINKA.

Każ Kenowi usiąść na krześle („Sit in that...”) i... To już właściwie koniec tej przygody. Żegnajcie, uratowałeś świat przed Złym. Bravo!

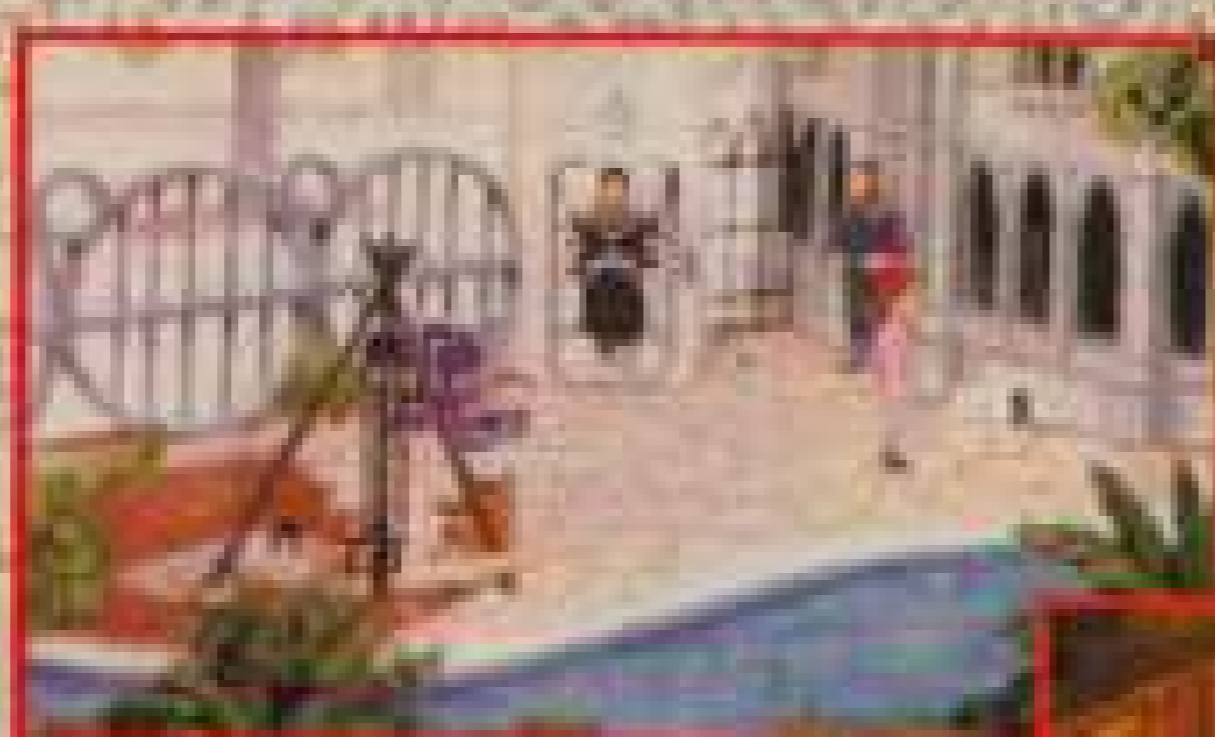
Patrycja Wątrzoła



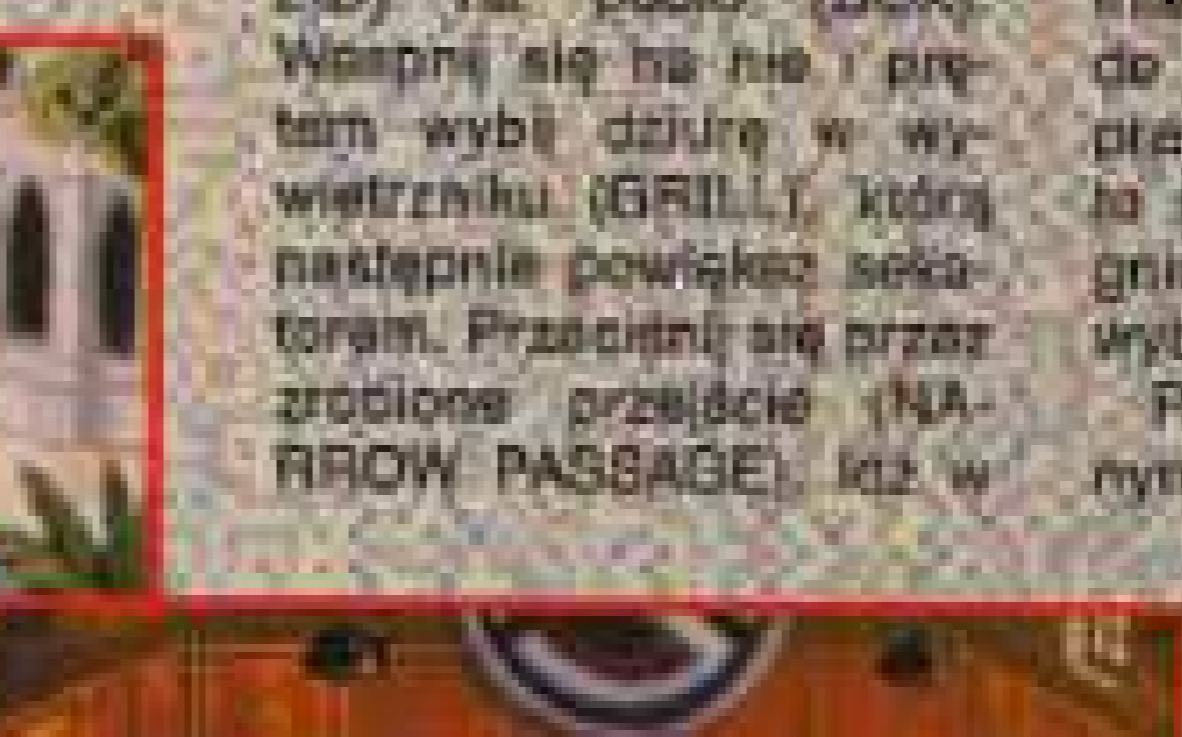
(MAN) poproś o pomoc („I want one of...”, „Doctor Burke”). Daj się oddać, każ Joe-ym odciąć od posęgu kotwicę („Use your welder...”). Podnieś ją (ANCHOR) i przywiąż do kabla. Wróć na pomost, na którym schowałeś się przed strażnikiem na początku gry. Zarządź linę (GRAPPLING HOOK) na logo Służby Bezpieczeństwa (SIGN) na ściśle nieprzećwiako. Idź w prawo. Włóż kartę do czytnika (SLOT) i usiądź w urządzeniu przynoszącym użytkownika do cyberprzestrzeni (INTERFACE). Podnieś kulę (BALL), idź w prawo, otwórz torbę (BAG) programem OPEN, podnieś lupę (MAGNIFYING GLASS) i prezent (SURPRISE). Z pomocą DECRYPT odczytni obydwa dokumenty, a przy użyciu DE-COMPRESS rozpakuj spakowany program (COMPRESSED DATA). Idź dalej w prawo. Teraz odpowiednio układając PASSWORD w dziurach w podłodze przedostaniesz się do przejścia prowadzącego w górę.

Weź popiersie (BUST) i książkę (BOOK). Rozszczyń kolejny dokument i rozłącz się (DISCONNECT). Uruchom normalny terminal, wybierz opcję 4. 1. 1. 9. 0. 0. 2. 2. EXIT. Przywołaj z pomocą karty windę, zjedź na dół, pójdź do windy przed fabryką i zjedź na niższy poziom. Idź w lewo i tą windą dostań się na „parter”. Obejdz

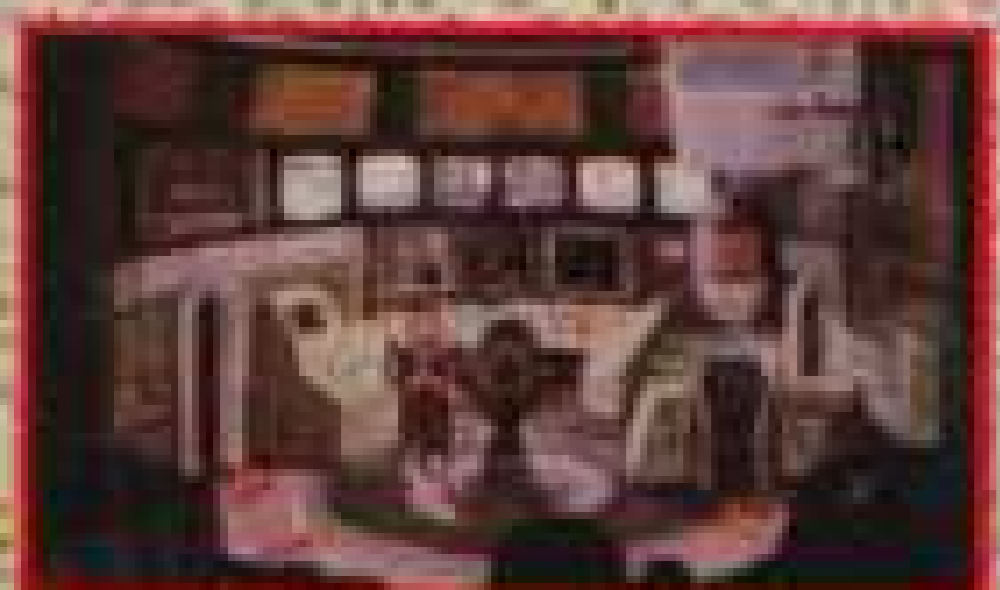
jeziorko w miejsce, gdzie nad wodą sterczy deska (PLANK). Połóż na niej trochę chrupka, poczekaj aż w okolicy przybiegnie pies i podłącz go wówczas za linę (ROPE). Wejdz do katedry, a następnie do laboratorium. Pochwierz szafki (LOCKER), obejrzy zwłoki Anity (ANITA). Wróć



do fabryki, w miejsce gdzie pracowała Anita. Ze środkowej szafki wyjmij i nałóż na siebie kombinazon (OVERALLS). Przejdź do pomieszczenia po prawej, podejdz do konsoli kontrolnej (CONTROL PANEL) i wybierz opcję 2. Wejdz do reaktora, podnieś z podłogi kartę



prawy, w górę, w prawo. Wkręć w gniazdko (SOCKET) żarówkę i idź jeszcze dwa razy w prawo. Prętami wybij dziurę w warstwie gipsu (PLASTER), wyrusz z muru (BRICKWORK) jedną cegłą (BRICK). Wbij pręt w naczynie (SWELLING) pomagając sobie cegłą. Poczekaj, aż drzwi otworzą się przed robotem sanitariuszem i wejdz do stoiska podziemnego kom-





TIPS & TRICKS

TIPS

ULATWIENIA DO GIER STARSZYCH I NOWSZYCH NA AMIGĘ

CAESAR
Paweł Leszcz
W sektor 114 pliku „Nazwa.SAV” wpisujemy: bajt 10C — zmiana na 61, bajt 100 — zmiana na AB. Da nam to więcej gotówki.

CANNON FODDER 2
„Little Horror”
Sytuację zapisz jako „Jooki”, uruchomi się cheat mode.

CASTLES
Paweł Leszcz
Grzebiemy w pliku o nazwie „SAVEin” (nn — numer save'u). W sektorze 1 zawartość bajtu A7 zmieniamy na 75, a w A8 wpisujemy 30. Daje nam to 30000 jednostek pieniędzy.

ACTION FIGHTER
Na tablicy High-Score wpisuj ZBAC-KDOOR, a będziesz miał nieskończoną ilość życia.

ALIEN BREED '92 EDITION
„Alien Breed” to gra bardzo zasobna w rozmaite cheaty. Kiedy odnajdziesz komputer w grze, to spróbuj napisać te oto zdania: KEY TO THE CITY (więcej kluczy), STEVIE WONDER (Jesteś niewidomy), KNACKERED JOYSTICK (będziesz chodzić odwrotnie), ST EMULATOR (coś stanie się z grafiką), SALMAN RUSHDIE PLAYS ALIEN BREED (będziesz niewidzialny), FUCK OFF (gra zostaje skończona, komputer się wyłącza).
Spróbuj też napisać te oto kody, nie wiem co one oznaczają, ale na pewno spowodują niespodziankę (miejmy nadzieję, że przyjemną):
WON THE POOLS, BANK RAID, MR. YALE OR WHAT JUST CALL ME MOODY AS

WELL, JESUS, THIS JIM BEAMS IS GOOD STUFF, AHH BUT WILL SHE SWALLOW IT, ALIENS LIKE MICHAEL BOLTON, JANUARY SALE NOW ON, ALIENS ARE BENDERS, KATRINA HAS FARTED AND ITS A BEAUTY, ST USERS.

ASSASIN
Na początku gry, będziesz się musiał wdrapać na pierwsze drzewo w po lewej stronie. Jak już na nim będziesz, to napisz ACEVIEWFROMUPHEREMATE. Gdy ekran przestanie mrugać, będziesz mógł używać „P” do wiecznej energii, „1”-„5” do przyskakiwania leveli, „W” do liczby pocisków, „5” żeby zatrzymać czas, „E” żeby dostać się do końca każdego levelu.

BATTLE SQUADRON
Wpisz ELECTRONIC podczas intry, a przywołasz specjalne menu. W czasie gry wpisuj CASTOR — ekran zamigocze i uaktywini się cheat mode, w którym obydwa statki będą ignorować pociski. Ponadto klawiszami F1-F5 możesz wybrać się aktualnej broni, a klawiszami F6-F10 zmienić dowolnie broń.

CHUCK ROCK 1
Kiedy zespół zacznie grać w czasie intry, wpisuj następujące hasła:
MORTIMER — wybór strefy klawiszami funkcyjnymi
TURN FRAME — wybór poziomu klawiszami numerycznymi
Każde hasło z poniższych da wieczną energię:
• FAST AINT THE WORD
• UNCLE SAM'S
• LIFE IS MY DREAM
• SHE LOVES CLEANING WINDOWS
• ITS FAIRY BOMBELZ
• GENX

Kody do leveli:
B — EARTHIAN C — KENICHI D — INOKUMA
E — BURAI F — BADMAN G — NETWORK
H — YOKOHAMA I — EXACT J — X68000
K — TURRICAN L — REDMOON M — CAMPRION
N — MAGAMAW O — SYVALION P — FMTOWNS
Q — CHIERIE R — GAMERON S — ZAWAS

HUMANS
Kody do leveli:
1 — DARWIN
2 — ANDEY PANDY
3 — GET A LIFE
4 — CARLOS
5 — HOWIE
6 — MOOBLE
7 — CSI
8 — THE HUMBLE ONE
9 — PIXIE
10 — MILESTONE
11 — WAR WAR WAR
12 — J MCKINNON
13 — UNLUCKY
14 — BLUE MONKEY
15 — RED DWARFF
16 — BAD TASTE
17 — THE KITCHEN
18 — CJ
19 — SORT IT OUT
20 — SMART
21 — VILLA380R02
22 — EARLY MORNING
23 — BORD4LEDS1
24 — EASY LIFE
25 — JIMS TIES
26 — PARKVIEW
27 — NICEEASY
28 — GREEN CARD
29 — COOKIE
30 — MALCY MALC
31 — RAVING BURK
32 — YOU GOT IT
33 — SONIMMEL
34 — MINISTRY
35 — MAD FREDDY
36 — BIZARRE
37 — FREE SCOTLAND
38 — APPLE JUICE
39 — PAYDAY
40 — BANANNA MOON
41 — BONUS
42 — BOUNCING
43 — NO MONEY
44 — A S F
45 — VISION
46 — SISTERS
47 — FAST FASHION
48 — CARDO
49 — RAB C NESSBITT
50 — RANGERS
51 — RAINBOW
52 — DODDY
53 — MIGHTY BAZ
54 — TIRED
55 — CONSOLIDATED
56 — STRY HAPPY
57 — AMERICA
58 — ANOTHER DAY
59 — ISOLATION
60 — PROMISED LAND
61 — DAEMONSGATE
62 — BIG RAB
63 — MIAMI VICE

64 — MARGARET M
65 — A34732473
66 — HELP ME
67 — THE EXILES
68 — EIGHTLANDS
69 — WINE AND DINE
70 — NIN
71 — TECHNOPHOBE
72 — GETTING THERE
73 — TIME IS
74 — RUNNING OUT
75 — LORDS OF CHAOS
76 — NOW IS DONE
77 — IM OUT OF HERE
78 — HERES TO A
79 — BETTER LIFE
80 — BYE BYE BYE

MYTH
Na drugim levelu w GREEK LEGENDS będzie stał Nimfa, jeśli będziesz się pchać to zamieni się ona w węga i Cię zabije. Dlatego podejść do niej tylko wtedy, kiedy ona będzie do Ciebie machać. Jak będziesz wystarczająco blisko niej, to uklękni przed nią.

SHADOW OF THE BEAST
Kiedy pojawi się pierwsza tytułowa, wotni obydwa klawisze myszki oraz fire joysticka i trzymaj, dopóki nie pojawi się napis proszący o drugi dysk. Zabieg ten powinien dać nieskończone życie, lecz niestety nie działa on na wszystkich wersjach.

SHADOW OF BEAST 2
Rozpocznij grę, idź w prawo, aż dojdiesz do lednego barbarzyńcy (będzie to pierwszy napotkany człowiek). Wciśnij „A”, a następnie wpisz TEN PINTS. Wtedy otrzymasz odpowiedź „THIS ONE IS FOR YOU ROGER CHEAT MODE ACTIVATED” i staniasz się nieśmiertelny.

Kody do leveli:
Level 1 — Eternity
Level 2 — Sunstone
Level 3 — Necropolis
Podczas gry możesz próbować wpisywać następujące słowa: MALETO, KARAM, PIGM, PYGM, SEA, OLD, MAN, COMPA, SACK, PACK, GATE.

SHADOW OF THE BEAST 3
Kiedy bohater gry zacznie biec, napisz PLEASE DADDY DRAW THIS FOR ME i naciśnij RETURN. W prawym rogu ukaze się żółta głowa z napisem „PH” i, jak gra się zacznie, będziesz mógł używać klawiszy ze strzałkami, którymi będzie można dodawać i ujmować sobie życie.

PINBALL FANTASIES
EARTHQUAKE — możesz wchodzić do woli
HIGHLANDER — Twoja kula będzie wolniejsza
VACUUM CLEANER — lista High Score będzie oczyszczona
FAIR PLAY — wyl. wszystkie ułatwienia
EXTRA BALLS — daje pięć bil zamiast trzech

POPULOUS II
Kiedy pojawi się ekran z napisem „Choose your Dhty”, wpisuj ADK1UCMCZNDIRNL, a rozpoczniesz grę z maksymalną siłą wszystkich obszarów pod Twoją kontrolą. Jeżeli powyższy kod nie zadziała spróbuj wpisuj ADK1AKDVGSZLRGWZ.



PRENUMERATA

PRENUMERATA

Kto czyta nie błądzi! Zwłaszcza wszyscy Ci, którzy czytają (prenumerują) GRY KOMPUTEROWE I CD-ROM MAGAZYN mogą mieć powody do radości i na pewno nie błądzą. Dla prenumeratorów przygotowaliśmy bowiem wiele atrakcji. Rozpoczynamy od darmowych krążków CD, a potem przyjdzie kolej na inne niespodzianki. Zachęcamy więc do zaprenumerowania GIER KOMPUTEROWYCH I CD-ROM MAGAZYN, bo naprawdę warto. Prenumeratę można zrealizować na dwa sposoby.

1. Prenumerata krajowa na IV kwartał '95 w „Ruch-u”

Należność (2,20 x 3) za numery: październik, listopad, grudzień, można już wpłacać do siedzib „Ruch” właściwych dla miejsca zamieszkania prenumeratora. W tym przypadku prosimy dodatkowo nadesłać do redakcji informację o tym, że prenumeratę zgłoszono w „Ruch-u”, a co najważniejsze podać trzeba jakim sprzętem dysponujesz. Informacja ta potrzebna jest w przypadku, gdy prenumerator chce otrzymywać darmowe cover dyski i inne niespodzianki.

2. W redakcji

przyjmujemy zamówienia na 3, 6 lub 12 numerów „GIER KOMPUTEROWYCH”, „COMPUTER STUDIO”, „WYDANIE SPECJALNE COMPUTER STUDIO”, „CD-ROM MAGAZYN-MULTIMEDIA”. Na kuponie zaznaczono od którego numeru obowiązuje prenumerata, ale można oczywiście złożyć zamówienie od dowolnie wybranego numeru — należy wtedy zaznaczyć to w „uwagach”. Tu także podaj koniecznie typ komputera którym dysponujesz.

Aby zamówić prenumeratę na dany tytuł, trzeba okienko z wybranymi pozycjami zakreślić (postawić krzyżyk) lub zamalować.

Oto aktualne ceny poszczególnych czasopism CGS Computer Studio w prenumeracie:

- Gry Komputerowe — 2,20 zł.
- Computer Studio — 1,80 zł.
- Wyd. Spec. Computer Studio — 1,80 zł.
- CD-ROM Magazyn-Multimedia — 2,00 zł.

Zamówienia na prenumeratę przyjmujemy na blankietach zamieszczonych poniżej, ale

jeśli nie chcesz niszczyć czasopisma, może wypełnić zwykły blankiet na przekaz pieniężny dostępny na każdej poczcie. W tym przypadku należy pamiętać o umieszczeniu odpowiedniej informacji na odwrocie blankietu w miejscu na korespondencję. Trzeba napisać tam czego dotyczy zamówienie i jeszcze raz powtórzyć adres zamawiającego. Teraz należy już tylko obliczyć wysokość kwoty jaką trzeba przelać (ilość zamawianych egzemplarzy x cena) i nadać ją w dowolnym urzędzie pocztowym.

UWAGA! Każdy kto zamówi prenumeratę na 12 kolejnych numerów GIER KOMPUTEROWYCH lub CD-ROM MAGAZYN otrzyma we wrześniu bezpłatnie krążek CD z atrakcyjnymi programami.

JAK ZAMAWIAĆ ARCHIWALNE NUMERY

Jeśli ktoś chce otrzymać któryś z poprzednich numerów naszych czasopism można skorzystać z blankietu zamieszczonego poniżej lub wypełnić standardowy blankiet pocztowy w sposób opisany poprzednio. Wykaz najciekawszych instrukcji drukowanych w naszych czasopismach, zamieszczamy na sąsiedniej stronie.

ROZNIK GIER KOMPUTEROWYCH TANIEJ!

Uwaga! Zamawiając jednorazowo rocznik '94 „Gier Komputerowych”, możesz uzyskać znaczne oszczędności.

Cena rocznika to 10,00 zł + koszty przesyłki (1,20 zł.)

Przypominamy, że w skład tego zestawu archiwaliów wchodzi następujące numery:

1/94, 2/94, 3/94, 4/94, 5/94, 6-7/94, 8-9/94, 10/94, 11/94, 12/94 i extra nr 1/93.

Daje nam to łącznie 11 numerów, czyli poniżej 1,00 zł za egzemplarz!

Zamówienia na rocznik „GK” przyjmujemy na blankietach zamieszczonych poniżej — zakreślamy wszystkie okienka przy tytule „Gry Komputerowe”, a w „uwagach” piszemy — rocznik.

Można także składać zamówienia na zwykłych przekazach pocztowych, a w miejscu na korespondencję trzeba również wpisać — rocznik.

Teraz

WYDANIE SPECJALNE
w całości kolorowe i

AMIGOWE

szukaj w kioskach RUCH!



Amigowcu! Jeśli widzisz, że Twoja Amiga jest niedoceniana, ośmieszana lub wręcz wyszydzana przez inne pisma komputerowe, sięgnij po... „Wydanie Specjalne Computer Studio”!!!

Świadczenia dodatkowe

Nadawca (imię i nazwisko-nazwa)

ulica, nr domu, nr mieszkania, miejscowość

PRZEKAZ
POCZTOWY na zł
słownie złotych

poczta

Adresat

CGS-Computer Studio
ul. Marsa 6
Warszawa

04 202

Opiata

Odcinek dla adresata

ulica, nr domu, nr mieszkania

ozn. kodowe poczta
zł

ADRESAT

CGS-Computer Studio

imię i nazwisko (nazwa)

ul. Marsa 6

04-202 Warszawa

Starannie przechowywać
Dowód nadania przekazu pocztowego (pokwitowanie)

ulica, nr domu, nr mieszkania

ozn. kodowe poczta
zł

CGS-Computer Studio

Adresat (imię i nazwisko- nazwa)

ul. Marsa 6

ulica, nr domu, nr mieszkania

Warszawa
ozn. kodowe poczta

Nr nadania Stempel okręgowy

Dzień nadania

podpis przyjm.

podpis kontr.

Dzień nadania

Dzień nadania

Opiata Nr nadania
zł

podpis przyjm.

Uwaga: Części zakreślone tutaj linią wypełnia nadawca atramentem, długopisem, drukiem, maszyną do pisania lub za pomocą tuszowego odcisku stempla.

KONKURSY

Konkursy weszły już na stałe do głównego menu serwowanego w „Grach Komputerowych”. Tak jest i tym razem. Dzisiaj tradycyjnie już konkurs „3 pytania”, w którym dużą szansę na zwycięstwo mają stali Czytelnicy „GK”. Ponad to kupon konkursowy i rozwiązania konkursu dla stałych Czytelników.

KONKURS „3 pytania”

Należy prawidłowo odpowiedzieć na trzy pytania zamieszczone poniżej, a odpowiedzi na kartkach pocztowych, przesłać na adres redakcji do dnia 10 sierpnia '95.

1. W jakim mieście odbywają się Targi ECTS?
2. Podaj imię sztandarowego bohatera gier Nintendo
3. Jak brzmi tytuł polskiej gry samochodowej przygotowywanej przez „xland”?

Mamy nadzieję, że pytania nie są trudne, bo jeśli uważacie czytacie „Gry Komputerowe”, to na pewno znacie prawidłową odpowiedź.

ROZWIĄZANIA KONKURSÓW

ROZSTRZYGNIĘCIE KONKURSÓW OGÓLNOŚCZONYCH W 5/95 Gry „DARK FORCES” ufundowaną przez sklep „GRY ŚWIATA” wygrał:

PAWEŁ MAUERSBERGER
z Warszawy
ul. Arabska 8A/28

ROZWIĄZANIE KONKURSU „3 pytania” z nr 5/95

Prawidłowe odpowiedzi:

1. Wąchock, 2. „Wist”, 3. „Pizza Tycoon”

Nagrody w konkursie „3 pytania” otrzymują:

1. JAKUB DROZDOWSKI, SEPÓLNO KRAJ — TEENAGENT (PC)
2. PAWEŁ TROJANOWSKI, PADEW — ONE MUST FALL (PC)
3. ROBERT ROMANTOWSKI, BIERUŃ — KAJKO I KOKOSZ (Amiga)
4. HALINA SKOWRŃSKA, PRÓSTKI — TITANIC BLINKY (Amiga)

NAGRODAMI W KONKURSIE SĄ:

1. ŚWIAT WINDOWS (PC CD)
2. KAJKO I KOKOSZ (AMIGA) Seven Stars
3. DAN WILDER (AMIGA) — Mirage
4. ŚWIDRÓN (AMIGA) — Bisoft
5. MAJSTEREK (AMIGA) — Bisoft
6. SLIPWALKER C-64 DYSK) L.K. Avalon
7. DRIP (C-64 KASETA) — TimSoft

5. PIOTR KANIA, KOCHANOWICE — ŚWIDRÓN (Amiga)
6. DAMIAN STANIEC, STARACHOWICE — ICE HOCKEY (C64)

FUNDATORZY NAGRÓD

L.K. AVALON
35-959 RZESZÓW 2
skt. poczt. 66
tel. (017) 82 74 71 www. 274, 275

BISOFT
62-020 SWARZĘDZ
Os. Dąbrowszczaków 8/23
tel. (061) 17 46 07

TIMSOFT
75-300 KOSZALIN
UL. KOSCIUSZKOWCÓW 8
tel. (0-94) 43-35-82

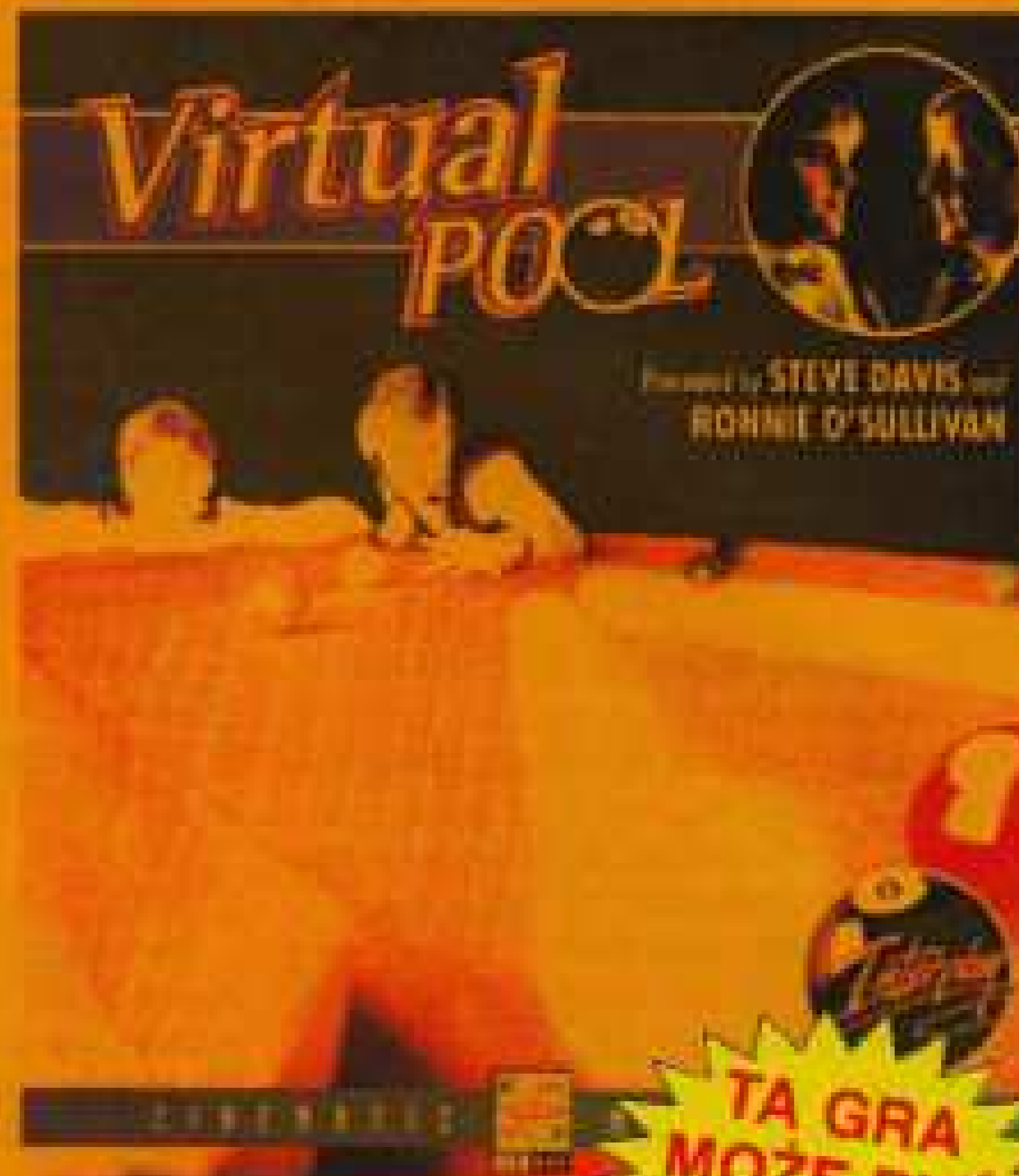
SEVEN STARS
80-952 GDAŃSK
ul. Matejki 6

MIRAGE SOFTWARE
03-982 WARSZAWA
ul. Gen. Abrahama 4

KUPON KONKURSOWY

GRY KOMPUTEROWE NR 6/95

Wytnij kupon, naklej na kartę pocztową i wyślij na adres: 04-202 Warszawa, al. Marsa 8, a wzmieasz udział w losowaniu nagrody!



TA GRA
MOŻE BYĆ
TWOJA!

Fundator nagrody:

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



NAGRODY POCIESZENIA

10 KRAŻKÓW Z GRĄ:
RISE OF THE TRIAD (Shareware)



Fundatorem nagród jest:
ul. Łęczycka 25,
00-016 CZERWIŃSK
tel. (0-68) 27-81-68



NUMERY ARCHIWALNE
Zamawiam **Computer studio** 2/34 5/67/8 9 10 11 12 13
14 15 16 17 18 19 20 21 22
Zamawiam **Wydanie Specjalne CS** 2/92 3/93 4/93 5/93 1/94
2/94 3/94 4/94 1/95
Zamawiam **Gry Komputerowe** 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11
12 13 14 15
PRENUMERATA
Chcę prenumerować
CS 3 6 pocztowy od nr. 3/95
MS 3 6 pocztowy od nr. 2/95
GK 6 12 pocztowy od nr. 1/95
MM 6 12 pocztowy od nr. 7/95
CS-Computer Studio
MS-Wydanie Specjalne
MM-CD-ROM Magazyn Multimedia
GK-Gry Komputerowe

NUMERY ARCHIWALNE
Zamawiam **Computer studio** 2/34 5/67/8 9 10 11 12 13
14 15 16 17 18 19 20 21 22
Zamawiam **Wydanie Specjalne CS** 2/92 3/93 4/93 5/93 1/94
2/94 3/94 4/94 1/95
Zamawiam **Gry Komputerowe** 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11
12 13 14 15
PRENUMERATA
Chcę prenumerować
CS 3 6 pocztowy od nr. 3/95
MS 3 6 pocztowy od nr. 2/95
GK 6 12 pocztowy od nr. 1/95
MM 6 12 pocztowy od nr. 7/95
UWAGI

NUMEROWANO

nr karty (listy) poręczony

Sumę wymienioną na odwrocie otrzymałam

Prześlano na rachunek

Podpis odbiorcy albo nr r-ku bankowego

data

19

Wydany przez

nr

19

przekazów

Nr karty wyd.

Dział wysyłki

podpis wypłac.

miejsce i data wydania

dn m-c

19

Gry Komputerowe Computer Studio Wydanie Specjalne CS CD - ROM magazyn Multimedia

1889	GK 6-7/94	KGB	CS 4/93
7th Guest	MM 1/94	Killing Cloud	WS 1/94
Alone In The Dark	CS 1/93	King's Quest VII	CS 2/93
Alone In The Dark 2	CS 2/94	Lands Of Lore	CS 5/94, 1/95
Amazon Guardians Of Eden	CS 3/93	Larry I	CS 2-3-4
American Revolt	GK 3/94, 5/94	Larry III	WS 2/92
Another World	CS 5-6-7	Larry 6	GK 6-7/94
B-Wing	CS 4/94, 1/95	Laara Bow 2	GK 5/94
Betrayal At Krondor	CS 4/94, 5/94	Legacy	CS 1/94, 2/94
Birds Of Prey	WS 5/93, 1/94	Legacy Of Sorasil	WS 4/94
Black Crypt	CS 5/93	Legend Of Kyrandia	CS 1/93
Blue Force	GK 1/93	Legend Of Kyrandia 2	CS 2/94
C.H.A.D.S. Continuum	GK 1-2/95	Live & Death	CS 5-6-7
Cadaver	CS 2/93, 3/93	Lost In Time	GK 1/94, 2/94
Caesar	CS 1/94, 2/94	Lost Vikings	GK 1/93, 1/94, 2/94, 3/94
Campaign 2	CS 2/94	Lore Of The Temptress	CS 5-6-7
Cannon Fodder	GK 5/94	Mad Dog McCree	GK 4/94
Chaos Strikes Back	CS 5-6-7	Mad Dog McCree	GK 8-9/94
Christopher Columbus	WS 4/94	Man Enough	MM 1/94
Chuck Rock 2	GK 1/93	Maniac Mansion 2	CS 5/93
Civilization	WS 2/93, 3/93, 4/93, 5/93, 1/94, 2/94, 3/94	Master Of Orion	CS 4/94, 5/94, 1/95
Colonization	GK 12/94	Mega-lo-Mania	CS 2/93
Colorado	CS 2-3-4	Midwinter II	CS 5-6-7
Comanche	CS 1/93	MIG-29 M	WS 4/93
Companions Of Xanth	CS 2/94	Millenium 2.2	WS 3/93
Cruise For A Corpse	CS 2-3-4	Monkey Island	CS 5-6-7
Curse Of Enchantia	CS 1/93	Narco Police	CS 5-6-7
Dark Legions	CS 1/95	Oil Barons	WS 3/93
Darkseed	CS 2/93	Perfect General	WS 3/94
Detroit	CS 5/94	Pirates! Gold	CS 3/94
Dogfight	WS 2/94	Plan 9	GK 1/94
Doom	GK 3/94, 5/94	Player Manager 2	WS 4/94
Dr. Radiaki	GK 1-2/95	Police Quest 4	GK 5/94
DragonSphere	CS 3/94	Populous	WS 2/92
Dune	WS 2/94, 3/94	Populous II	CS 5-6-7
Dune II	WS 4/94	Ports Of Call	WS 3/93
Eco Quest	CS 4/93	Powermonger	WS 2/92
Eksperyment „Dettin”	GK 1-2/95	Prince Of Persia 2	CS 5/93, 6/93, 7/93, 1/94

Numery Archiwalne

Ed	WS 3/94	Quest For Glory III	2/94
Elvira	CS 2-3-4	Quest For Glory IV	CS 7/93
Elvira II	CS 2/93, 3/93	Railroad Tycoon	GK 4/94
Eye Of Beholder	CS 2-3-4, 5-6-7, 1/93, 2/93	Rebel Assault	CS 2-3-4, 5-6-7
Eye Of Beholder II	CS 5/93, 6/93, 7/93, 1/94, 2/94, 3/94, 4/94	Red Baron	GK 6-7/94
F-117A	CS 1/93	Red Baron	WS 4/93
F-15 II	WS 4/93	Return Of The Phantom	CS 6/93
F-19	CS 2-3-4	Ring World	GK 3/94
F-29 Retaliator	CS 2-3-4, 5-6-7	Rise Of The Dragon	CS 3/93
Falcon	WS 4/93, 5/93, 1/94, 2/94, 3/94	Robin Of The Longbow	WS 4/93
Fascination	CS 4/93	Sam & Max	CS 1/94
Feliche Maya	CS 2-3-4	Search For Cetus	GK 4/94
Fighter Bomber	WS 2/92	Secret Of Monkey Island	CS 2-3-4
Fire Force	CS 3/93	Settlers	GK 10/94, 11/94, 12/94
First Samurai	CS 2/93, 3/93	Shadow Of The Comet	CS 6/93
Flashback	CS 2/93	Sherlock Holmes	CS 3/93
Flight Of The Intruder	WS 4/93, 5/93, 1/94, 2/94, 3/94	Silent Service II	CS 2-3-4
Formula I Grand Prix	WS 5-6-7	Sim City	WS 2/92
Freddy Pharkas...	CS 4/93	Simon The Sorcerer	CS 7/93
Frontier	WS 4/94	Space Crusade	GK 4/94
Fury Of Furries	GK 5/94, 6-7/94, 8-9/94, 10/94	Space Hulk	GK 3/94
Gabriel Knight	GK 2/94, 3/94, 4/94	Space Hulk	WS 5/93
Goblins 2	CS 1/93	Space Quest V	CS 3/93
Goblins 3	GK 1/94, 2/94, 3/94, 4/94	Storm Master	WS 3/93
Great Naval Battles	CS 2/93, 3/93	Supremacy	WS 3/94
Gunship	WS 2/92	Syndicate	CS 7/93
Gunship 2000	CS 6/93, 1/94	Tajmnicca Statueski	GK 2/94
Harpoon	WS 1/94, 2/94	Thunderhawk	CS 2-3-4
Heimdall	CS 4/93	Thunderhawk	WS 5/94
Heimdall II	CS 5/94	Tie Fighter	CS 5/94
Hero Quest	GK 4/94	Time Machine	CS 2-3-4
Hero Quest - misja dodatkowa	GK 5/94	Twisty Pepper	CS 4/93, 5/93
Hero's Quest	WS 1/94	Ultima VII	GK 8-9/94, 10/94
Hired Guns	GK 1/94	Ultima Underworld II	CS 4/94
Ice Man	CS 2-3-4	Under A Killing Moon	GK 12/94
Indiana Jones IV	CS 1/93	Universe	GK 10/94
Ishar 2	GK 6-7/94, 8-9/94	Valhalla	GK 11/94, 12/94, 1-2/95
Ishar 3	GK 10/94	Warcraft	GK 1-2/95
		Warlords	CS 5-6-7
		Warworks	WS 3/93
		Ween - The Prophecy	CS 6/93
		Who Shot Johnny Rock?	GK 5/94
		X-Wing	CS 5/93, 6/93
		X-Wing - Tour Of Duty IV	CS 3/94
		Zool	GK 1/93

JAK ZAMOWIAC ARCHIWALNE NUMERY:

Jeśli chcesz otrzymać któryś z poprzednich numerów należy po prostu czytelnie wypełnić blankiet pocztowy na przekaz pieniężny. W miejscu na korespondencję (na odwrocie druku) podaj czego dotyczy zamówienie i koniecznie napisz swój adres. Tak wypełniony blankiet należy nadać w urzędzie pocztowym wpłacając jednocześnie określoną kwotę. Można też wykorzystać blankiet drukowany w miesięczniku „Gry Komputerowe”.

UWAGA! Zamawiający ponosi koszty związane z przesyłką więc do sumy wartości poszczególnych numerów należy dodać określoną kwotę pieniężną, która wynosi:

+ 6.000 zł (0,60 gr.) przy zamówieniu 1 egzemplarza

+ 8.000 zł (0,80 gr.) przy zamówieniu 2 egzemplarzy

+ 12.000 zł (1,20 zł.) przy zamówieniu 3 i więcej egzemplarzy

Przykładowo zamawiasz 3 egz. pisma (np. po 15.000 zł), wtedy powinieś nadać sumę równą: $3 \times 15.000 + 12.000$ (koszty) = 57.000 zł.

UWAGA! Prosimy wszystkich, którzy wpłacili na zaległe numery, a dotychczas ich nie otrzymali, o pilny kontakt z redakcją. Zbyt często zdarza nam się zapominać dopisać adres nadawcy!

WS - Wydanie Specjalne CS
CS - Computer Studio
GK - Gry Komputerowe



- a) Elevator – dźwięk ruchu wind.
- b) Background – odgłosy ptaków, deszczu itp.
- c) Events – odgłosy budowy.
- FAST MODE – przyspieszenie/wolnienie upływu czasu.
- CALL FIRE RESCUE – wezwanie pomocy w przypadku pożaru.
- WINDOWS
- TOOL BAR – włączenie/wyłączenie ikon budowy wieżowca.
- INFO BAR – włączenie/wyłączenie informacji o czasie, Twoich finansach, populacji oraz info o potrzebach kompleksu.
- MAP WINDOW – wst./wyf. mapy.

- Excellent – stan idealny.
- Good – stan dobry.
- Terrible – stan opłakany.
- PRICING – wydana poszczególnych lokali.
- High – wysoka.
- Average – średnia.
- Low – niska.
- Very low – bardzo niska.

Gdy klikniesz myszą na jakimś pomieszczeniu, otworzy się okno z następującymi informacjami:

- Nazwa pomieszczenia, piętro.
- Liczba zamieszkujących dany lokal osób.
- Pasek stanu technicznego.
- Wymiary.
- Cena.
- Informacje o zastrzeżeniach położenia względem innych ważnych pomieszczeń (np. Centrum medyczne jest zbyt daleko).

Okno zawiera opcję zmiany nazwy pomieszczenia – RENAME. W tym samym oknie zmienisz także nazwę konkretnej osoby. W tym celu kliknij

SIM

TOWER

Wielbiciele gier typu „SIM...“! Firma MAXIS wydała właśnie nową grę z tej serii, a jest to „SIM TOWER”. Jeżeli wybudowanie wielkiej aglomeracji miejskiej z siecią komunikacji lądowej, powietrznej i wodnej w „SIM CITY 2000” nie sprawiło Wam żadnego problemu, bądź jeśli dla niektórych z Was zadanie to okazało się zbyt skomplikowane, to proponujemy zawęzić Waszych ambicji do budowy tylko jednego wieżowca.

Jednak i w tym przypadku zadanie jest proste tylko pozornie, ponieważ ów wieżowiec można porównać do średniej wielkości miasta, zamkniętego w bryle jednego, kolosalnego drapacza chmur. Będziecie budować sklepy, biura, pokoje hotelowe, garaże, kina, loty i inne budowle charakterystyczne dla większości normalnych miast na świecie.

A wszystko to pod jednym dachem. Zamiast ulic i chodników – korytarze i schody. Zamiast środków komunikacji – kilka klas wind. Zamiast budynków – pokoje i sale. Nawet czystość pomieszczeń odgrywa tu kolosalną rolę, a przy tak (stosunkowo) kolosalnej liczbie narodu, upchniętej bądź co bądź w jednym budynku, utrzymanie jej nie będzie łatwe.

Jeśli po przeczytaniu tego wszystkiego uznacie, że to świetny i nowatorski pomysł, albo nader science fiction, to spieszymy Wam donieść, że plany takich budowli zostały wykonane już wiele lat temu przez „rasowych” architektów i konstruktorów. Badał najczynniejszym tego typu projektem jest wieżowiec – miasto rozrysowany szczegółowo przez zespół amerykańskich projektantów. Jest twór w pełni samowystarczalny liczący sobie ponad 1000 m wysokości, zaopatrzone we własne elektrownie słoneczne, platformy dla śmigłowców, itp. Jego podstawa o kształcie trójkąta zajmować by miała powierzchnię zbliżoną do całego obsza-

ru miasta Chicago. Ten projekt i jemu podobne powstały już ponad trzydzieści lat temu, ale jak na razie nie widać chętnych do ich realizacji. Teraz dzięki najnowszej grze MAXISA, Ty będziesz mógł zrealizować najśmiaższe plany architektoniczne ludzkości.

Ekran gry składa się z trzech podstawowych części:

OKNO GŁÓWNE

- FILE
- NEW – rozpoczęcie nowej gry.
- OPEN – załadowanie zapisanej gry.
- SAVE AS, SAVE – zapisanie stanu gry.
- QUIT – wyjście z gry.

• OPTIONS

- ANIMATION – włączenie/wyłączenie animacji:
 - a) People – ludzie ruszają się.
 - b) Effects – ruchome szczegóły, np. koła maszynowni wind, wentylatory i inne drobne szczegóły.
- SOUND – włączenie/wyłączenie efektów dźwiękowych.



- FINANCE WINDOW – informacja o Twoich finansach, bilansie zysków i strat.
- FIND PERSON – otwarcie okna odnawiania personelu (jeśli wcześniej nadałeś indywidualną nazwę poszczególnym osobom. Możesz nazwać do 20 osób).
- FIND TENANT – otwarcie okna odnawiania konkretnego pomieszczenia (jeśli wcześniej ktoś z nich nazywał. Możesz nazwać do 20 pomieszczeń).

- HELP
- Informacja o grze.

OKNO MAPY

IRONY

- EDIT – opcja umożliwiająca budowę.
- EVAL – informacja o stanie technicznym poszczególnych pomieszczeń.

na syfówką interesującej Cię osoby wolniej RENAME.

- HOTEL – informacja o stanie czystości pokoi hotelowych.
- Dirty rooms – pokoje zabrudzone.

Poziom standardu Twojego wieżowca określa liczba gwiazdek. Im większa liczba gwiazdek, tym więcej rodzajów lokali będziesz mógł budować z biegiem rozbudowy Twojej wieży.

A jakie warunki musi spełnić Twój budynek by otrzymać:

- 2 gwiazdki – co najmniej 300 ludzi.
- 3 gwiazdki – 1000 ludzi i więcej oraz biuro ochrony (SECURITY OFFICE).

- 4 gwiazdki – 6000 ludzi, więcej niż jeden lokal hotelowy (HOTEL SUITE), pomieszczenie przetwarzania odpadków (RECYCLING), centrum medyczne (MEDICAL CENTER).

W Twoim hotelu będą zatrzymywali się VIP-y, lecz byś zasłużył na następną gwiazdkę, osoby te muszą być zadowolone z systemu wind i lokali (muszą być czyste i w dobrym stanie technicznym). W przeciwnym wypadku nie zasługujesz na gwiazdkę.

- 5 gwiazdek – 10000 ludzi i stację metra (METRO STATION).

Aby utrzymać piątą gwiazdkę musisz zdobyć 15000 osób, oraz wybudować katedrę (CATHEDRAL).

IRONY BUDOWY WIEŻOWCA

- TOWER RUNNING – zatrzymanie gry.
- BULLDOZER (buldożer) – 1 gwiazdka, służy do burzenia konkurencji.

MAXIS '95

SIM TOWER

INTERNATIONAL

SIM TOWER

X

X

WYDAWCA
 POLSKA
 WYDAWNIWA
 S.P.A.
 ul. M. SKŁO
 4 M. RAM
 WARSZAWA 21

6

• **FINGER** (palec) - 1 gwiazdka, służy do określenia wysokości szczybów wind.

• **MAGNIFYING GLASS** (szkło powiększające) - 1 gwiazdka, służy do uzyskania informacji o danym pomieszczeniu.

• **LOBBY** (korytarz) - 1 gwiazdka, hol. Ikona LOBBY dzieli się na 3 inne ikony.

• **FLOOR** (podłoga) - 1 gwiazdka.
 • **STAIRS** (schody) - 1 gwiazdka.
 • **ESCALATOR** (ruchome schody) - 3 gwiazdki.

• **STANDARD ELEVATOR** (winda standardowa) - 1 gwiazdka, ten rodzaj windy może zabrać do 21 osób i do 8 samochodów. W wieżowcu możesz wybudować tylko 24 windy (standardowe), jednak mogą sięgnąć najwyższe 30-go piętra.

• **SERVICE ELEVATOR** (winda służbowa) - 2 gwiazdki, zabiera do 17 osób. Winda ta musi zatrzymywać się przy „RECYCLING CENTERS”.

• **EXPRESSELEVATOR** (winda ekspresowa) - 3 gwiazdki, korzystac mogą z niej tylko goście, a nie personel czy ochrona wieżowca. Zbiera do 42 osób.

• **OFFICE** (biuro) - 1 gwiazdka, personel pracujący tutaj, jest odpowiedzialny za najem pomieszczeń. Biuro mieści do 6 osób.

• **SINGLE HOTEL** (jednoosobowy pokój hotelowy) - 2 gwiazdki, najczęściej korzystają z niego biznesmeni, wynajmując go na jedną dobę.

• **TWIN HOTEL ROOM** (dwuosobowy pokój hotelowy) - 3 gwiazdki, podobnie jak w SINGLE HOTEL ROOM.

• **HOTEL SUITE** - 3 gwiazdki, pokoje dla gości, którzy dysponują większą kasą.

• **HOUSEKEEPING** (pralnia) - 2 gwiazdki, ze dużą liczbą pokoi hotelowych w stosunku do małej liczby pralni spowoduje, że w pokojach zalęgą się karaluchy (COCKROACHES). HOUSE-KEEPING musi znajdować się przy SERVICE ELEVATOR.

• **CONDOMINIUM** - 1 gwiazdka, pomieszczenia, których nie możesz

wynajmować, ponieważ służą na sprzedaż. Jeśli właściciel uszkodzi, bądź zniszczy lokal, to wyniesie się z niego, a cena jego musi zostać obniżona.

• **FAST FOOD** (szybkie żarcie) - 1 gwiazdka, służy do tego, do czego służy każdy FAST FOOD.

a) **RETAIL SHOPS** (sklepy detaliczne) - 3 gwiazdki, pomieszczenia te możesz wynajmować, lecz jeśli będziesz żądał za dużo, to wynajmujący odejdzie gdzie indziej.

b) **MOVIE, THEATER** (kino, teatr) - 3 gwiazdki, dochód z biletów do kina jest skromny. W pobliżu MOVIE THEATER powinny znajdować się sklepy.

c) **PARTY HALL** (sala balang) - 3 gwiazdki.

• **PARKING RAMPS** (podjazd parkingowy) - 3 gwiazdki.

a) **PARKING SPOT** (miejsce parkingowe) - 3 gwiazdki, aby wybudować PARKING SPOT, musisz wcześniej wybudować PARKING RAMPS. Najczęściej będą tu parkować samochody gości wynajmujących HOTEL SUITE.

b) **RECYCLING CENTER** (centrum przedzierania odpadów) - 3 gwiazdki, służy także jako wysypisko śmieci.

c) **METRO STATION** (stacja metro) - 4 gwiazdki, można ją wybudować tylko pod ziemią; jednak ich liczba jest ograniczona do jednej i tylko jednej!

d) **CATHEDRAL** (katedra) - 5 gwiazdek, raz wybudowana nie może być usunięta przez budozer (zostaje w miejscu wybudowania do końca gry).

• **SECURITY** (ochrona) - 2 gwiazdki, w razie potrzeby ochroniarze odnajdą podłożoną przez terrorystów bombę oraz nie dopuszczą do umyślnego zapróżnienia ognia.

a) **MEDICAL CENTER** (centrum medyczne) - 3 gwiazdki, duży wieżowiec powinien posiadać własne centrum medyczne. Pracował w nim będą pracownicy biur, dlatego też powinno znajdować się w ich pobliżu.

WSKAZÓWKI

Oto kilka limitów związanych z liczbą stawianych pomieszczeń:

FAST FOOD/RESTAURANT/SHOPS - do 512.

PARKING SPACES - do 512.

MEDICAL CENTERS - do 10.

SECURITY - do 10.

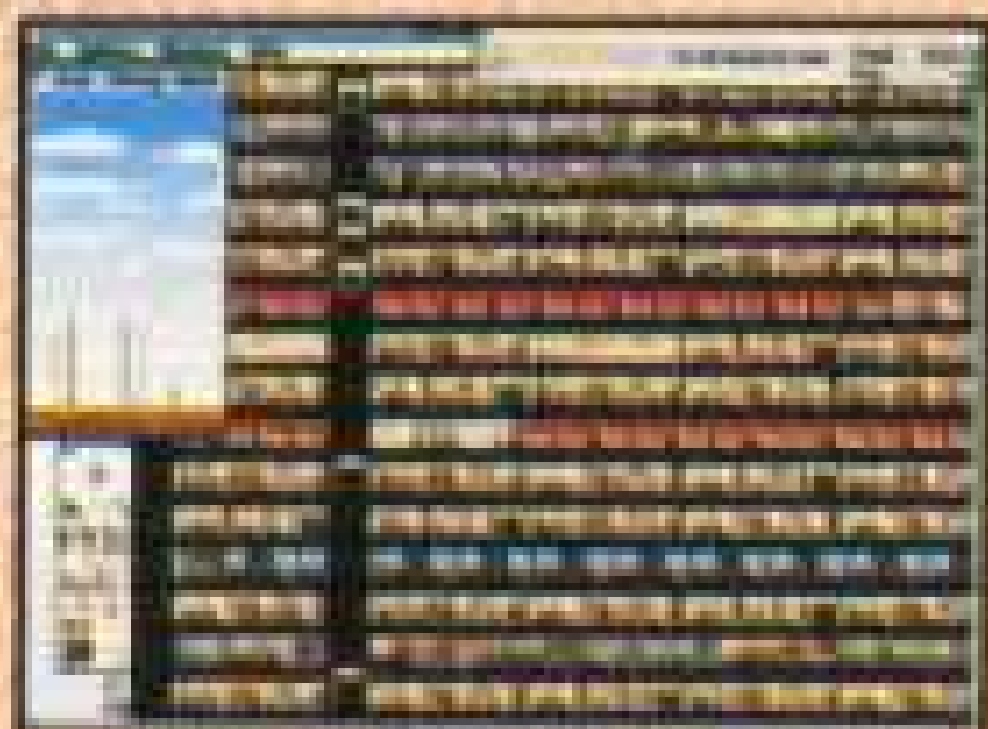
THEATER/PARTY HALLS - do 10.

Katedra musi zostać koniecznie wybudowana na wierzchołku słupciowego wieżowca, a co się z tym wiąże, musisz wybudować właśnie tak wysoki budynek!

Najszybziej zarobisz na sprzedaży lokali CONDOMINIUM.

Swój budynek możesz rozbudowywać nie tylko wzwyż, ale i pod ziemią.

Zwracaj uwagę na informacje dotyczące potrzeb Twojego kompleksu.



zawarte nad głównym oknem oraz w oknach informacji o poszczególnych pomieszczeniach.

PODSUMOWANIE

Gra „SIM TOWER” jest stosunkowo prosta w obsłudze (zawiera w miarę mało ikon). Ma ładną oprawę graficzną (SVGA), nie ma muzyki, tylko same efekty dźwiękowe (co jest jej poważnym mankamentem).

Szkoda też, że gra chodzi tylko w środowisku WINDOWS, co ją poważnie spowalnia.

Naszym zdaniem mimo kilku drobnych niedociągnięć jest to całkiem ciekawa gra.

Drugiego Empire State Building oraz pięciu gwiazdek życzą Wam

Arklio Key
 Marcin Jaskózek



Tel. (036) 28162 w. 344

Fax (036) 24944

7th Guest	99,99
Angs Guardian	99,99
Acts of the Pacific	99,99
Betrayal at Koster	99,99
Body Count	119,99
Castle II	69,99
Corridor 7	79,99
Creature Shock	219,99
Cyberia	114,99
Cyberman	62,99
Cyberwar	154,99
Cyclones	81,99
Dagger of Atan Ra	69,99
Dark Sea 2	79,99
Day of Tentacle	84,99
Descent	154,99
Dragon Lair	85,99
Dragon Lore	82,99
Gabriel Knight	79,99
Gunship 2000	60,99
Hell	87,99
Horus	74,99
Indy Car Race	76,99
Iron Helm	76,99
Legend of Kyrandia	64,99
Lion King Story Book	153,99
Lord of the Rings	87,99
Mad Dog 1	60,99
Mad Dog 2	72,99
Mega Park 2	149,99
Manabozam	82,99
Mirmoon	69,99
Mortal Kombat II	154,99
Prince Quest IV	74,99
Ravenhill	84,99
Rebel Assault	99,99
Return to Zork	72,99
Reunion	76,99
Ring World	82,99
Sam + Max	129,99
Space Shuttle	45,99
TFX	181,99
Thermapark	79,99
Ufo-Enemy Unknown	89,99
Wolfenstein 3D	41,99
X-COM	99,99

30th Century Video All	39,99
3-D Animation	34,99
Arthur Teacher	66,99
Chromaster 4000 Turbo	59,99
Compton's Encyc. 95	76,99
Desert Storm	99,99
EGB World Fact Book	49,99
M.S. Encarta 95	139,99
Mammals by National	85,99
Midi & Wave Workshop	29,99
Playing with English	82,99
Playing with German	82,99
Solar Hoovers	59,99
Whaler & Dolphins	69,99

Wingames 1, 2, 3	22,99
Mediashare 1-16	19,99
Megashare 1, 2, 3	22,99
Supergames 1-8	22,99
Erotic 1-8	25,00
Adultshare 1-3	27,99
Win Dreams 1-2	35,00

CD-ROM NEC-971 + 690 zł
 (Quad-ATAP, 2 lata gwarancji)

Ceny zawierają VAT

Cena	
Promocyjna	
Rob of the Round	49,00
Crossed Swords	44,99
Nine City 2000	99,99
Megashare	43,99
Who shot Johnny Rock	54,99
Passer General	99,99
Johnny Mat Project Turbo	49,99
Idolera	129,99
Ultimate Heroes 2000	129,99

Ago Maja 99, 66x 138 44 200 Rybnik

Specjalna oferta dla hurtowni i sklepów



POZIOM CZWARTY:

1. Po wyjściu z windy zabij mutanty i pobierz to, co może Ci się przydać.

2. Skieruj się na południe niszcząc po drodze wroga maszyny. Podesz do drzwi na przeciwko, otwórz je i zniszcz cyborga który tam jest.

3. Zjedź na dół wschodnią windą i wyłącz konwerter cyborgów.

4. Użyj drugiej windy. Wprowadź na razie nie możesz skorzystać z klawiatury (zablokowana przez system bezpieczeństwa), ale są tam ukryte drzwi — za nimi jest łamigłówka i za barierą kilka ciekawych przedmiotów (przy kliknięciu zmieniają się wszystkie klocki w pionie i poziomie).

5. Wróć na górę i idź na wschód, a później północ. Zniszcz kamery, podnieś RIGG GUN i zjedź w dół. Znajdziesz tam (po zniszczeniu dwóch cyborgów) między innymi drugą wersję 8-ligacza (BOOSTER).

6. Wyjdź stąd i idź do drzwi na wschodzie. Zniszczenie węzłów komputerowych spowoduje otwarcie drzwi obok, za którymi jest końcówka zasilania.

7. Po wykonaniu powyższego odblokowane zostaną zamki sterowane przez system bezpieczeństwa — wróć do magazynu i wsuń kod 838, a drzwi się otworzą.

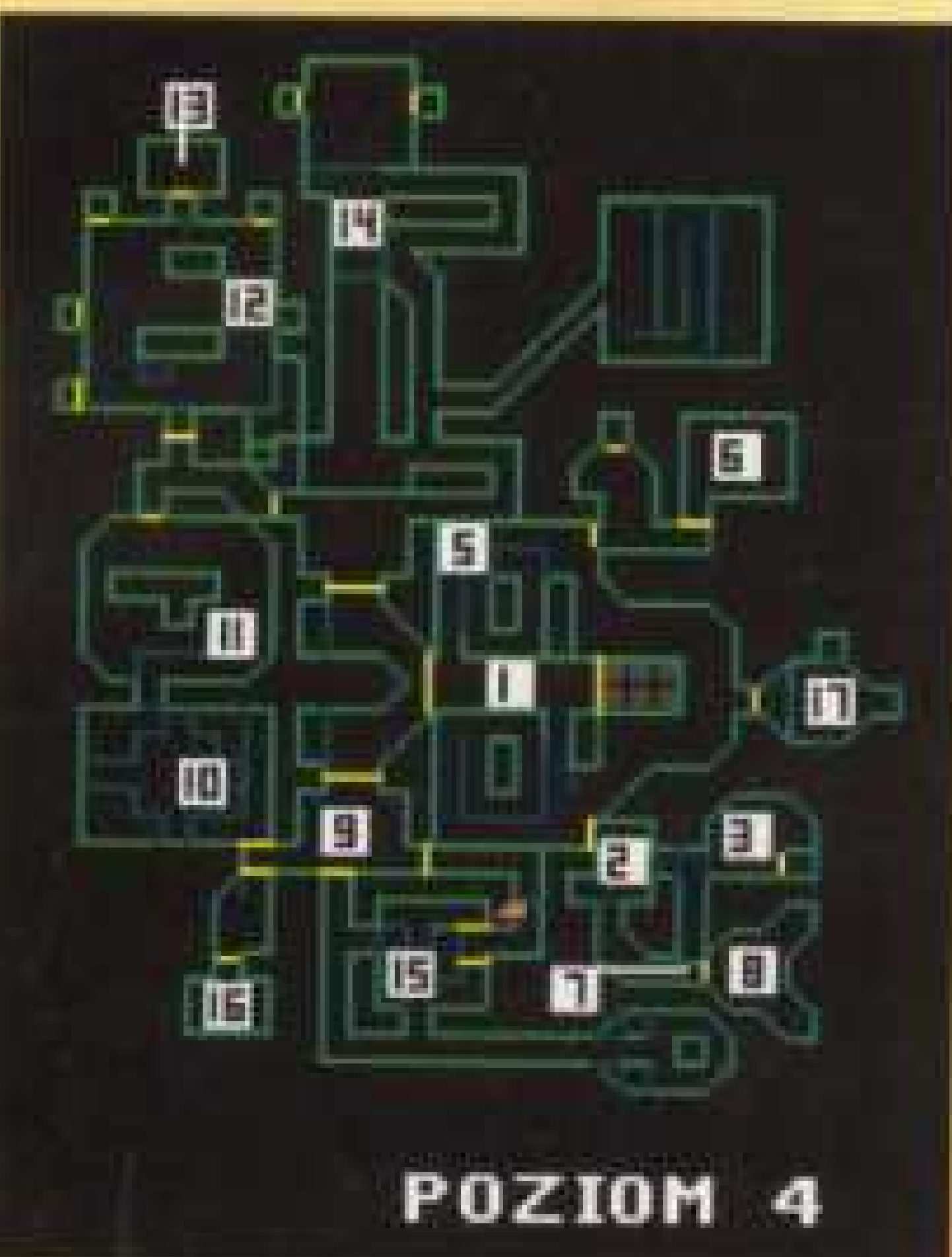
8. Ze środka koniecznie musisz zabrać skafander (ENVIRONMENTAL PROTECTION SUIT v1), a możesz jeszcze kilka innych rzeczy.

9. Wróć do miejsca startu i udaj się na zachód. Po przejściu przez gród udaj się na południe, a po zniszczeniu strażników — do grodzi prowadzącej do sklepu 7.

10. Przesuń dźwignię na wschodniej ścianie, a na środku zacnie pulsować winda — musisz nią wjechać na górę. Kiedy Ci się to uda, idź ścieżką na północ, a gdy dojdź do pomieszczenia — zniszcz strażników.

11. Sprawdź zawartość skrzyń — w jednej z nich powinien być unowocześniony system informacji o celu — zabierz go i podesz do drzwi na północy.

12. Przejdź teraz do magazynu 1 — spadnij na dół, a po przeszukaniu wszystkich pudeł znajdziesz JUMP-JET MOTION v1 (w polskiej wersji nie ma ich). Jeśli nie uda Ci się

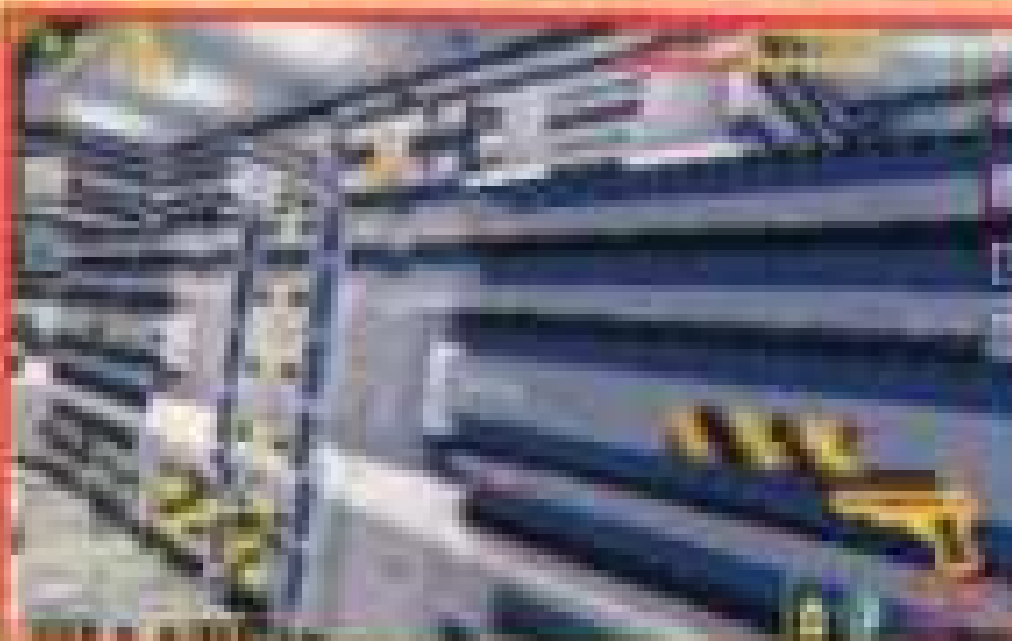


przeskoczyć kładki — zdobądź antygravitator postępując dalej według instrukcji, po czym wróć tutaj. Pod jednym z pudeł jest także włącznik ścieżek magnetycznych — użyj go i wróć na górę. Musisz przy ich pomocy dostać się do pomieszczenia na północnym końcu tej sali.

13. Zabierz cztery pakiety plastiku (PLASTIQUE), wszystkie magazynki i zastrzyki. Przeważ także dźwignię — otworzy gród w pobliżu reanimatora.

14. Wyjdź z tego magazynu i idź korytarzem na wschód. Kiedy dojdiesz do jego końca będziesz musiał przeskoczyć nad przepaścią pełną min (można rzucić tam granat z opóźnionym zapłonem, by je zdetonować). Kiedy już przeskoczysz, rozprasz się ze strażnikami i zabierz magazynki oraz granaty, to wróć do miejsca, z którego skoczyłeś. Po drodze jest korytarz prowadzący na wschód — wejdź w niego, po czym standardowo — zniszcz i zabierz resztki.

15. Wróć do miejsca, z którego wszedłeś do magazynu 7, lecz tym razem wejdź do 5. Wejdź w pierwszy korytarz prowadzący w lewo i podesz do przełącznika na ścianie. Użyj go i idź na wschód. Stań tam pod kolejnym przełącznikiem, uaktywnij JUMP-JET, ustaw ką patrzenia w górę i przełącz kolejny



włącznik. Teraz zostaje sprawdzić, które windy działają, a które nie i wejść w otwartą bramkę. (W polskiej wersji nie masz antygravitatora, więc będziesz musiał kolejno wykonać następujące czynności: przetrząść pier-

tam wejść — leżą tam dwie apteczki.
18. Wróć do windy i zjedź na poziom 5.

POZIOM PIĄTY:

1. Kiedy tylko znajdziesz się tutaj, dostaniesz kolejną wiadomość z prośbą o pomoc. Wyjdź z windy (z gotową bronią).

2. Skieruj się na południe — tam na ścianie połącz kable: czerwony 1-3, fioletowy 2-5, niebieski 4-1 i żółty 6-6, a pojawi się ścieżka siłowa. Postrzelaj sobie do kamer (są trzy), a później skorzystaj z mostka.

3. Idź na zachód, a zaraz za drzwiami

SYSTEM

skręć na północ i podążaj przed siebie korytarzem.

4. Spadnij w dół. Na środku pomieszczenia jest winda, a wyżej są dwa korytarze. Ustaw widok nieco do góry, a kiedy zobaczysz przed sobą jedno z wejść, „pobiegnij” w jego kierunku.

5. W korytarzu wiodącym na południe znajdziesz blaster i v2 tarczy, a w pomieszczeniu z korytarza północnego kilka granatów, apteczkę i nieco zastrzyków.

6. Wróć do rozgałęzienia i idź dalej na zachód. Spadnij w dół i włącz tam pierwszy, drugi, czwarty oraz piąty (wszystkie od lewej) duże przyciski, co włączy ścieżkę energetyczną piętro wyżej.

7. Windą wróć na górę, idź na wschód, a później na północ.

13. Znajdziesz tam karabinek szturmowy i przełącznik, który otwiera drzwi.

14. Opuść to pomieszczenie i idź na wschód, a kiedy korytarz się rozgałędzi, na północ.

15. Wejdź do pomieszczenia, do którego drzwi prowadzą na zachód. Zabierz stamtąd potrzebne rzeczy i podobnie uczyni z pomieszczeniem na północ od tego miejsca.

16. Wyjdź na korytarz i idź dalej na wschód. Przejdziesz obok windy dyrektorskiej, lecz jeszcze z niej nie korzystaj.

SYSTEM

17. Przejdź na południe. Jedne z drzwi będą zamknięte, ale nie przejmuj się tym i zwiędź sąsiednie pomieszczenia. Kiedy już to zrobisz — kontynuuj swoją wędrówkę na wschód.

18. Za drzwiami gabinetu będzie zasadzka — uaktywnij maksymalną moc tarczy i włącz swoją najlepszą broń (MARK3 z amunicją penetrującą lub MAGPULSE) przeciwko robotom.

19. Po zniszczeniu strażników skorzystaj z terminala cyberprzestrzeni: v4 DRILL, v5 i v6 tarczy, v2 pier (niekoniecznie), v7 pulsera oraz powinieneś odblokować drzwi do zbrojowni (jest za Twoimi plecami).

20. Wróć teraz do miejsca, skąd korytarz rozgałędził się na północ i idź dalej na wschód.

21. Znajdziesz wrótce drzwi zabezpieczone łamigłówką — zmiana układu jednego klocka powoduje zmianę również sąsiednich. Uwaga! Zaraz za drzwiami czai się cyborg z bronią gotową do strzału, kiedy tylko drzwi się otworzą.

22. Wejdź przez nowo otwarte drzwi i spadnij w dół. Pozbierz niezbędne przedmioty, znajdź wyrzutnie rakietek ratunkowych (później się przyda), a na koniec, w południowo-zachodnim rogu pomieszczenia, drzwi zablokowane łamigłówką — kliknięcie w jeden klocek zmienia wszystkie dookoła niego.

23. Za drzwiami skręć na południe — jest tam wyłącznik konwertera cyborgów.

24. Skręć w kolejny korytarz — tam po przejściu przez dwie śluzie znajdziesz wzywających Cię — niestety już martwych. Będzie tam natomiast CORTEX REAVER — najbardziej śmiertelny cyborg SHODAN (łatwo można go pokonać za pomocą MARK3 i amunicji drążącej).

25. Po zniszczeniu „komitetu powitalnego” zbadaj wszystkie pozostałości • znajdziesz informację, że SHODAN spróbuje przedostać się do ziemskiej sieci komputerowej.

26. Użyj przycisku na północnej ścianie i wjedź na górę. Udaj się na wschód i zniszcz węzeł komunikacyjny SHODAN.

27. Doładuj sobie baterie i idź na wschód, a później nie wykorzystanym jeszcze przejściem na północ. Skieruj się do windy dyrektorskiej i zjedź na poziom szósty.

POZIOM SZÓSTY:

1. Wyjdź z windy i chwilowo możesz zostawić tu plastik.

2. Skieruj się na wschód i skręć na południe, w pierwszy napotkany korytarz. Teraz



wszą dźwignię jak wyżej. Teraz powinien wejść na windę na S-E, a później na S-W. Kiedy znajdziesz się na wysokości przełącznika — użyj BOOSTERA i przeleć na N, po czym spadnij do bramki.)

16. Zabierz magazynki i inne rzeczy, po czym udaj się do magazynu 6 — w głębi są drugie drzwi. Zabierz przedmioty za nich i idź do grodzi, którą otworzyłeś w magazynie 1 (na mapie znajduje się z tyłu za windą).

17. Na dole jest terminal skazony, lecz warto jest

8. Na wschodniej ścianie znajduje się drabinka — wejdź w korytarz, do którego Cię zaprowadzi i idź przed siebie, aż korytarz rozgałędzi się na wschód i zachód.

9. Skieruj się na zachód (po ścieżce którą wytworzyłeś) do pomieszczenia w południowej ścianie hangaru.

10. Leży tam nowa latarka i apteczka — zabierz je. Kiedy będziesz wychodził z tego pomieszczenia, zobaczysz w północnej ścianie niszę — uaktywnij odrzutki i przeleć tam.

11. Na ścianie jest przełącznik — kiedy go uzbijesz pojawi się kolejna ścieżka energetyczna. Możesz tutaj uzupełnić energię (jest tu końcówka). Wejdź w korytarz, a kiedy podlega się obniżyć, wróć do miejsca skąd wszedłeś na drabinkę.

12. Idź na północ. Za jednym z pudeł znajduje się tajne przejście — w korytarzyku wiodącym na zachód znajduje się przełącznik, otwierający drzwi obok.

wystarczy przeloczyć dźwignię, a konwersja cyborgów zostanie wstrzymana.

3. Idź przed siebie korytarzem na północ, a gdy dojdiesz do pomieszczenia, poszukaj karty dostępu i wiadomości o różnicie DIEGA.

4. Wyjdź stąd i idź na zachód, aż dojdiesz do terminala cyberprzestrzeni: dane i identyfikator DIEGA. W łazicy, w pułku oraz otwórz drzwi do windy w sektorze beta.

5. Skieruj się na północ i zabierz noktowizor.

6. Wejdź do windy i zjedź na poziom G4 (w polskiej wersji P4).

trzebne Ci przedmioty i wróć w miejsce, z którego zaczęłaś badać to przejście.

4. Wyjdź teraz z placu, przejśm na zachód — jest tam przycisk, lecz na razie zablokowany przez system bezpieczeństwa — musisz zniszczyć wszystkie kamery, aby go użyć.

5. Poszukaj teraz kamer — niszczy je, aż dojdiesz do 9%. Po drodze powinieneś znaleźć włącznik systemu odpalania — weźnij przycisk i wróć do windy na poziom 6.

ny przycisk. Na dnie znajdziesz w4 identyfikator celów (brak w polskiej wersji (językowej)), karabinek jonowy, nieco amunicji i narkotyków.

5. Użyj północnej windy i wjedź na górę. Idź na wschód, a później na południe, aż dojdiesz do drzwi we wschodniej ścianie poziomu.

6. Przygotuj broń przeciwko robotom i wejdź tam — znajdziesz w3 jednostki nawigacyjne (brak tego przedmiotu w wersji polskiej) i nieco amunicji.

7. Wróć do windy i przejdź na średni poziom.

POZIOM SZÓSTY:

12. Wróć do terminala cyberprzestrzeni i idź na południe — do zachodnich drzwi.

13. Idź na zachód. Na razie nie wchodziś do pierwszego korytarza — użyj któregoś z kolejnych. Po przejściu jednego z nich znajdziesz z tyłu kilka półek — leży na nich MAGPULSE i amunicja do niego.

14. Z pomieszczenia z półkami jest przejście na północ — skorzystaj z niego, znajdziesz m.in. wyrzutnię rakiet.

15. Wróć do pomieszczenia z półkami i wyjdź z niego. Wejdź w przejście wiedzące na zachód.

16. Na końcu korytarza dowiesz się, że sektor został już odstrzelony, więc wróć teraz do przejścia, z którego wcześniej nie korzystałaś.

17. Z pomieszczenia do którego weszłaś jest kilka dróg wyjścia — wybierz południowo-wschodnią.

18. Zaraz za drzwiami jest stacja energetyczna — możesz podłączyć do niej akumulatory.

19. Idź na południe — w windzie dowiesz się, że teren jest skałami. Ponieważ masz skafander ochronny, być może uda Ci się przeżyć, lecz musisz działać szybko! Wybierz poziom G2 (w polskiej wersji P2).

POZIOM G2:

1. Naprzeciw windy leży magazynki i MAGPULSE. Weź jeśli potrzebujesz i idź dalej na południe.

2. Kiedy zobaczysz półkę z dwoma robotami — zniszcz je i wskocz tam.

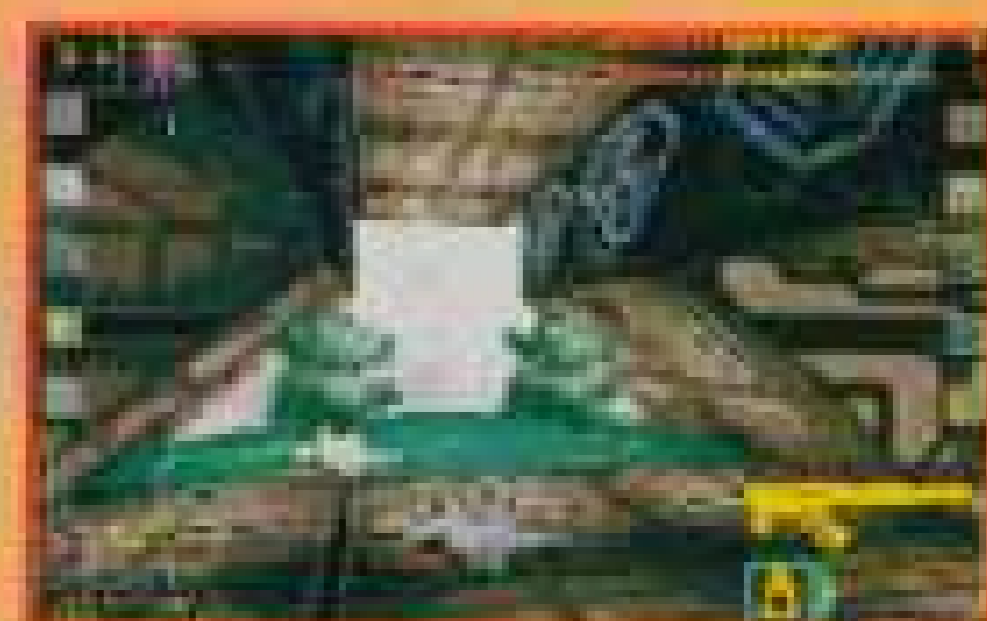
3. Idź na zachód — znajdziesz drzwi zablokowane przez system bezpieczeństwa.

• urządzić polowanie na kamery (do 20%).
4. Na tym poziomie są również miejsca nieskażone — możesz tam odpocząć, oczyścić organizm itp.

5. Po zwiędzeniu korytarza, można znaleźć w2 „odrutowych butów”, apteczkę i amunicję.

6. Wystarczy teraz aktywować system odstrzelwania — aby dojść do biokłody, trzeba od windy skręcić w pierwszy korytarz na zachód, później po kładce na południe i zachód.

7. Powrót na 6 piętro nie powinien być zbyt trudny.



POZIOM SZÓSTY:

20. Kiedy teraz podejdziesz do włącznika wyznacznik, zostanieś powitany komunikatem, o nie-włączonym głównym systemie odpalania.

21. Wyjdź z pomieszczenia i idź na północ, a później na wschód. Można teraz zwiedzać wszystkie pokoje, ale należy dotrzeć do jednego — połączonego w południowo-wschodniej części poziomu.

22. Kiedy tam dotrzesz, powinieneś odnaleźć ekran, do którego jest kamera położona za polem siłowym — przycisk obok wyłącza to pole. Powinieneś także podejść do zamka szafowego i wystukać kod 771.

23. Wejdź w korytarz, który odsłonią drzwi. Będziesz musiał się schylić, ale wejdź w niego i poruszaj się, aż znajdziesz odgałęzienie — wędź tam zniszcz węży, zabierz przedmioty (w tym w2 analizator systemów biologicznych) i idź dalej.

24. Kiedy dojdiesz do dużej sali, będziesz musiał pokonać kilka robotów. Po zniszczeniu wrogów i posprzątanu pobojowiska, podejź do zachodniej ściany i przeloc dźwignię. Ściana obok się otworzy i będziesz musiał stoczyć walkę z DIEGO (a raczej tym co z niego zostało).

25. W zaułku znajduje się główny włącznik, a nieco dalej winda prowadząca na 7 poziom. Na razie nie możesz z niej skorzystać, gdyż istnieje niebezpieczeństwo skażenia biologicznego. Odpalmy więc pozostałe sektory i na 7 poziomie!

26. Próba włączenia systemu odpalającego zawodzi i otrzymujesz rdę, by udać się na poziom trzeci i tam sprawdzić przycisk.

27. Porzeczaj wszystko i idź na północny zachód — jest tam teleport, który przeniesie Cię w pobliżu startu.

28. Zniszcz po drodze do windy ostatnią kamerę, po czym przejdź na poziom 3.

c.d.n.

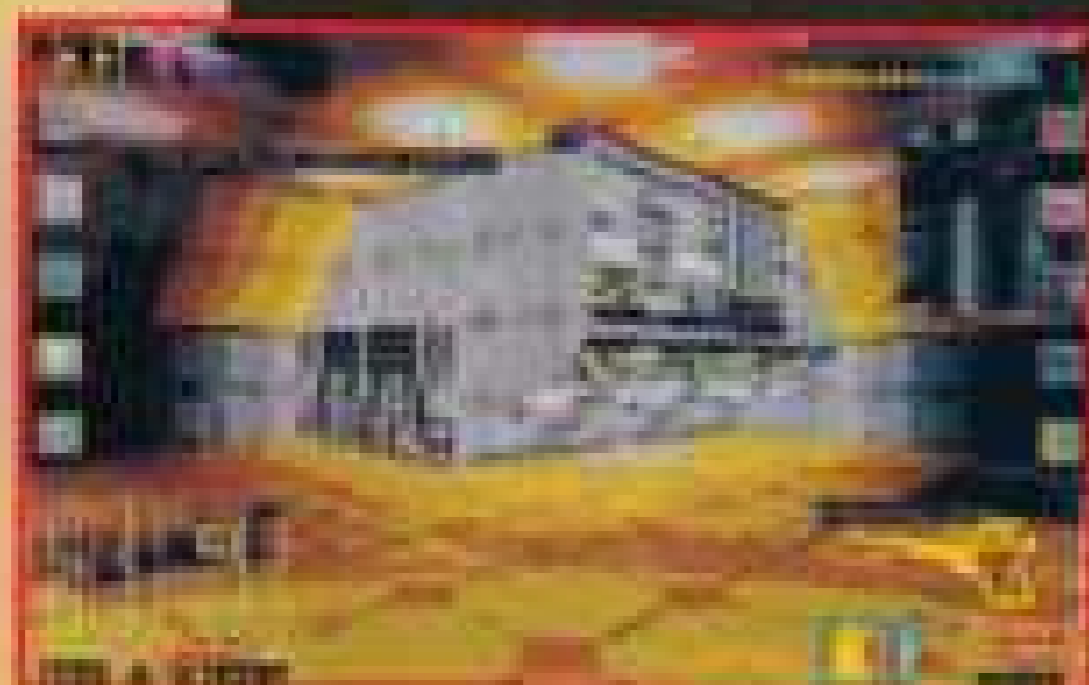
Wisi

SHOCK



W naszym opisie znakomitej gry „System Shock” dotarliśmy do poziomu czwartego. Zapraszamy do kontynuacji rozgrywki.

Poprzednie poziomy gry opisaliśmy w „GK” nr. 4/95 i 5/95.



idź na południe — wybierz wschodnie drzwi.
10. We wschodniej części pomieszczenia jest winda —

możesz ją użyć do dostania się na 3 piętro. lecz chwilowo nie jest to konieczne.

11. Idź na południe, a później tak, jak będzie biegł korytarz. Na jego końcu jest winda, którą przejeżdżasz na poziom G1 (w polskiej wersji P1).

POZIOM G1:

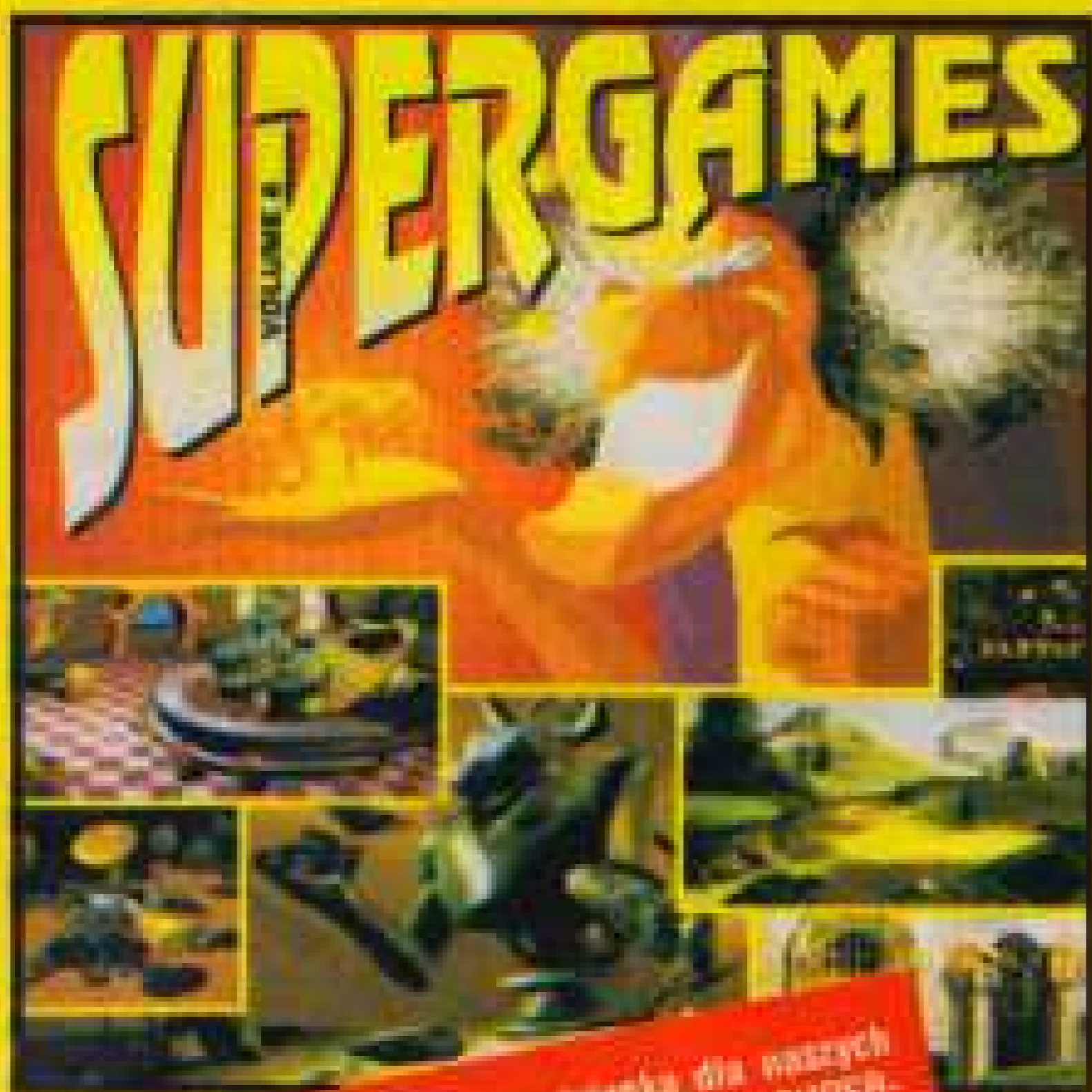
1. Idź na wschód, a później na południe i dalej, jak będzie można (jest tylko jedna trasa).

2. Kiedy będzie można zmienić trasę skieruj się na wschód — w pobliżu będą drzwi, za którymi jest przycisk usuwający blokadę odstrzelwania sekcji.

3. Udać się teraz na północ, a później zachód (po kładce) i zniszcz wszystkie kamery znajdujące się na placu.

4. Idź dalej na zachód i północ — kiedy dojdiesz do windy, nacis-





WIELKA PROMOCJA PRENUMERATY

KRAŻEK CD

I WIELE INNYCH ATRAKCJI ZA DARMO!

Uwaga, uwaga, rozpoczyna się właśnie wielka akcja mająca na celu promowanie stałych Czytelników „GIER KOMPUTEROWYCH”. Chcemy, aby każdy z Was miał świadomość, że ciągle kupowanie naszego pisma popłaca zawsze i wszędzie!

Dlaczego? Proste! Każdy stały Czytelnik traktowany będzie na prawach specjalnych i wyróżniony będzie przez redakcję przywilejami niedostępnymi dla innych. Co to za przywileje, zapytacie? Oj, już tego trochę! Darmowe cover dyski, darmowe krążki CD, super zniżki na zakupy dokonywane w wielu firmach na terenie kraju współpracującymi z naszą redakcją, zaproszenia na liczne imprezy organizowane wspólnie z „GRAMI KOMPUTEROWYMI”. Za mało? Będzie więcej, a o wszystkich nowych inicjatywach będziemy informowali na bieżąco.

Jeśli chcecie pozbyć się tego wszystkiego, to już Wasza sprawa. Wszyscy którzy są odmiennego zdania i nie mają ochoty rozrywać z super przywilejów powinni jak najszybciej wykonać co następuje:

1. Wypełnić czytelnie blankiet na przekaz pieniężny (wypełnić go z tego pisma lub wając go z poczty). W miejscu UWAGI wpisać typ komputera: Amiga, CD32, PC HD, PC CD-ROM, MAC...
2. Przekazem nadać równowartość 12 kolejnych numerów „GK” tj. 12 x 2,20 zł = 26,40
3. Zdążyć to zrobić zanim się nie rozpocznie.

UWAGA! Pierwszą niespodzianką dla naszych stałych Czytelników jest krążek CD z serii SUPERGAMES zawierający maksimum interakcyjnych gier. Otrzymają go ZA DARMO wszyscy, którzy w miarę szybkiej wysyłki się z trzech punktów (o miejscu i czasie C), którzy SĄ JUŻ naszymi prenumeratorami. Jednak gorąca prosba do tych ostatnich. Prosimy wszystkich „starych” o przesłanie w terminie do 15 sierpnia kartki pocztowej z następującą informacją:

Jestem prenumeratorem „GK”, prenumeratę zamówiłem w redakcji (ewentualnie w RUCHU), dysponuję komputerem... (tu podaj typ komputera i czy dysponujesz CD-ROM-ami).

NIE CZEKAJ, NIE ZWLEKAJ.

CZYTAJ GRY KOMPUTEROWE!!!



ROBSON
Robert Gołębiewski

SKLEP

Wszystko dla miłośników gier

Gry komputerowe: CD-ROM, PC, Amiga.

Gry planszowe: strategiczne, przygodowe, RPG.

Czasopisma z całego świata na temat gier.

W ciągłej sprzedaży wszystkie numery „Magii i Miecza”, „Warhammera” i inne produkty wydawnictwa „MAG” oraz figurki i akcesoria do Warhammera.

WARSZAWA ul. Chełmska 36
Pn - Pt **11-19** Sobota **10-15**
tel./fax **41-67-25**

Kilkaset najnowszych i najlepszych gier oraz programów edukacyjnych na CD-ROM i PC 3,5" min.:

Gry i programy na CD-ROM	WU Hockey Puzzle Gemini Frisol and Pool Frisol Accide Ribal Assault Age of the Lord Sword Strike Commander Syndron Talis Theme Park 3D Enemy Unknown Ultima Underworld 1 & 2 US Navy Fighters Wing Commander Armada Wings of Glory Zool 2 Civil Draw 3.0 Warcraft Age of the Deep Night Wing Quarterm Body Count Labyrinth Evan-Aeon Aqua Sphinx Eridan w Sam Sphinx	Roller of Magic Duke Quarter Quarter Scottie Gry i programy na PC 3,5" E-117 4 2001 2 World Aids Learning 94 All New World of Learning Ultima Underworld 1 & 2 Blade of Destiny Sail Team Avanture Sherlock Center Revolution Tears of the Prophet Mind Gates Kasper's Castle I for Victory System Shock Space Truck Frogster Castle Chuck Norris's 4-Word Panic Quest The Wizard	Carroll Drive Frogger Panic Fields of Glory First Party 1942 Nemesis Sokoban The Puzzle At War 1942 Pilot Defender Polar Strike Arma Frankenstein Quantum Assault 2 Sally Spy Mission Tic-Tac-Toe 3D Evan Swords Hammer Mystic Puzzle Duke War-Fed 2001 Eels Commmander Swamp Mystic Assault Wings and Wings 4 Dungeon Wars Age of the Lord 1 & 2 Labyrinth 3D
--------------------------	---	--	---

Prowadzimy sprzedaż wysyłkową za pobraniem.
Ofnujemy atrakcyjne ceny dla odbiorców hurtowych.

ZAPRASZAMY

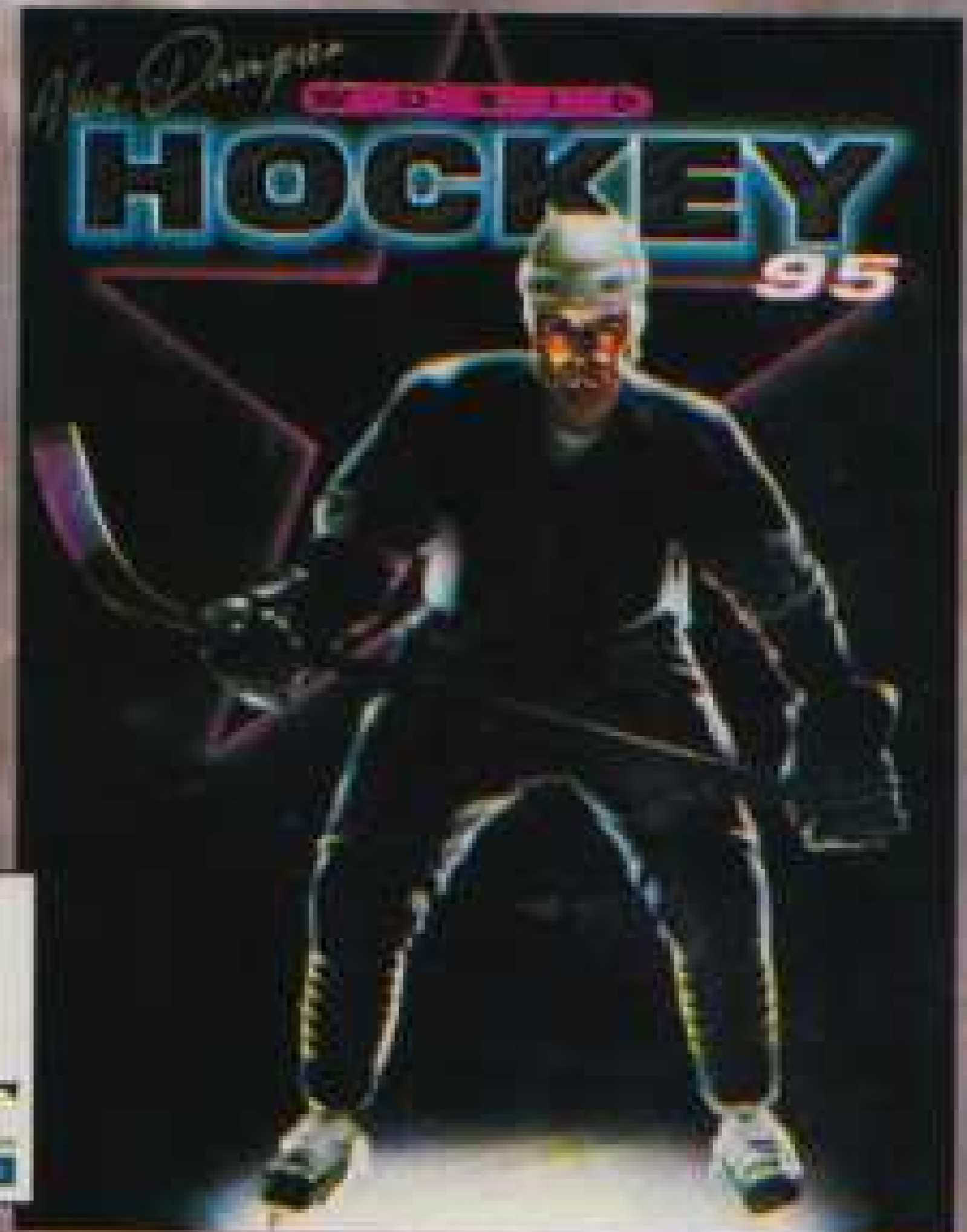
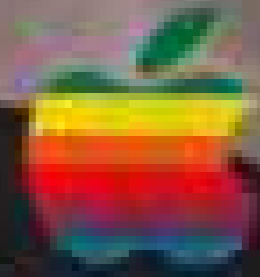
DIGITAL MULTIMEDIA GROUP

WARSZAWA, UL. GRZYBOWSKA 39, TEL 24-03-14, TEL/FAX 620-82-99

ZAPRASZAMY
DO HURTOWNI
I SKLEPU



GRY NA
MACINTOSHA



POZA GRAMI POSIADAMY RÓWNIŻ SZEROKI WYBÓR OPROGRAMOWANIA MULTIMEDIALNEGO
MICROSOFT * OXFORD * GROLIER * DORLING KINDERSLEY * MEDIO

JAK DOSTAĆ KRĄŻEK CD ZA DARMO – PATRZ STR. 21

2 zł 00 gr 90 000 zł

INDEKS 329983
ISSN 1233-5657**CD-ROM**
MAGAZYN**5-6**
1995

MULTIMEDIA

Wideo klipy z komputera:

Przeboje Muzycznej Jedynki

Światowa literatura na CD:MS Bookshell,
Shakespeare**Gry na CD:**Lost Eden, Bioforge,
Air Havoc, Dark Forces**Virtual Reality już w Polsce!****Test: TRUST Sound Expert Deluxe 16 Plus****Programy medyczne:**A. D. A. M.
The Family Doctor**Uwaga: Krążek CD za darmo!**

PATRZ STR. 21

JEDYNE PISMO, KTÓRE WPROWADZI CIĘ
W ŚWIAT MULTIMEDIÓW!
SZUKAJ GO W KIOSKACH RUCHU