

MACINTOSH

• AMIGA • IBM PC • GRY TELEWIZYJNE i KONSOLE

MARZEC

(3/97)

INDEX 321052

ISSN 1230-7726

CENA 3zł 60gr

100 STRON  
Gry Telewizyjne i Konsole

# SECRET SERVICE

# 44



SEGA RALLY PC



DIABLO



MDK



Szukajcie aż znajdziecie!

# 2xCD

TEN ZESTAW ZARZĄDZI!  
o!aboga co jo godom  
TEN ZESTAW JUŻ ZARZĄDZI!!

GRA:

- Wizardry 7
- DEMA: 3DO Decathlon • A10 Cuba • Advanced Civilization • Age of Sail • Atlantis • Banzai Bug! • Battleground: Waterloo • Blue Ice • Crazy Drake • Dragon Lore 2 • Eat My Dust • Ecstasia 2 • Emperor of the Fading Suns • Fighter • Duel 2 • Front Page Sports: Bassball • Free Enterprise • Hunter Hunter • IF22 Air Superiority Fighter • Jac's Nicklaus Golf • Lose Your Marbles • MDK • Norse by Norsewest • Pinball Builder • Redneck Rampage • SlamTilt • Star Trak • Street Racer • Take Your Best Shot • Versailles Dark Colony • Dominion • Extreme Rites • Need for Speed 2 • Warbreeds
- MTG: Battlemage • CHEATY: Batman to Return to
- Saga • Blood&Magic • Privateer 2 • Rocket Jockey • Arcade Simulator • IndyCar Racing • Deadlock • Descent 2 • Destiny • Empires of the East • NATO Fighters • Pinball World • Radix • Shattered Skull • OPSY: Amber; Journeys Beyond • Hero's Quest 2 • K...
- Kofun • SMA...
- Moon • Sega Rally • TigerShark • Tunnel B1 • ZAPOWIEDZI: Claw • Assault • Jazz Jackrabbit 2 • Last Game • Diablo • Heroes of Might & Magic • Subculture • Treasure Hunt • Krondor • Empires of the East • Battle of Britain

Wydawca: PWN. Wskazywanie materiałów tylko za zgodą wydawcy.

HIGHEST SELLING COMPUTER GAMES MAGAZINE IN EUROPE

ISSN 1230-7726

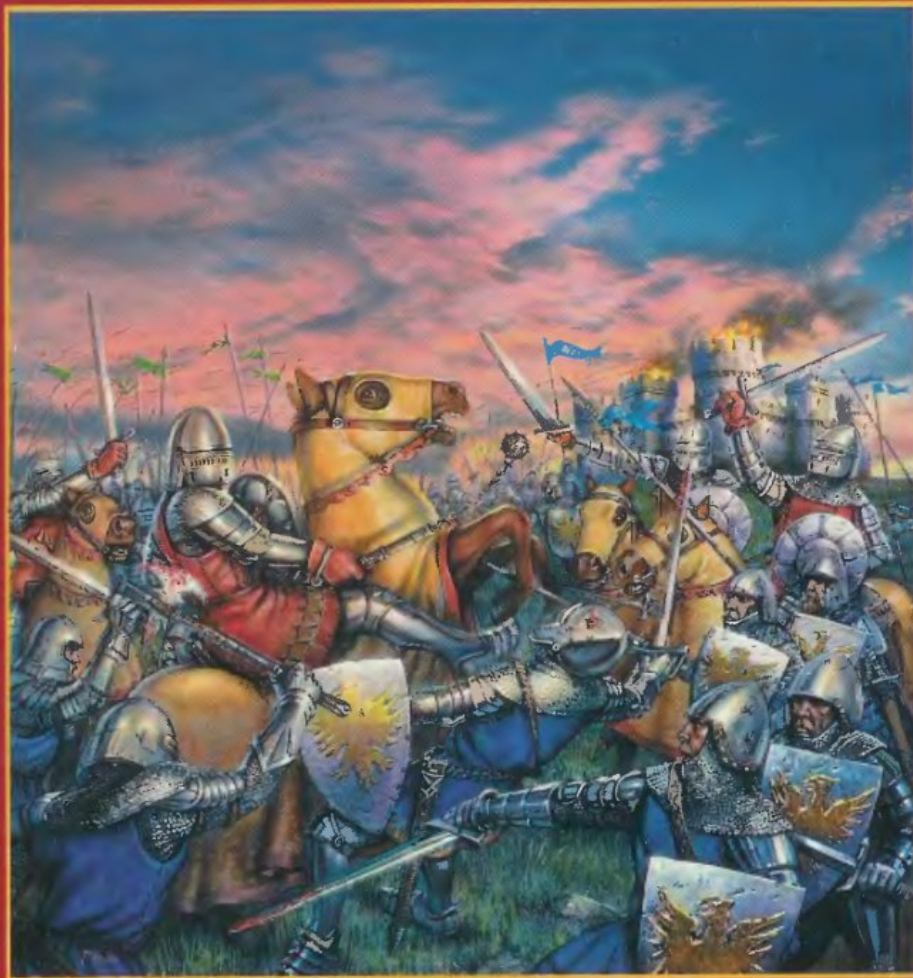
03>



9 771230 772975



# LORDS II™ OF THE REALM



„Najlepsze cechy dwóch światów, plus walki w czasie realnym z Warcraft 2 i elementy strategii oparte na systemie kolejek jak w Civilization”

(PC Gamer)

Zarządzanie dobrami – planowanie zbiorów, tworzenie armii, produkcja broni, zbieranie podatków i handel z kupcami.

Mądrze buduj zamek. Drzewo, chociaż tanie, nie jest tak mocne jak kamień i bardziej podatne na ataki katapult.

Przy pomocy modemu lub sieci o tron może walczyć do 4 graczy.

Walka w czasie rzeczywistym.

Lords of the Realm™ II stawia Cię w obliczu rycerskiego konfliktu i twardego życia w trzynastowiecznej Anglii. Jako jeden z pięciu lordów zarządzasz zbiorami, produkujesz broń, budujesz zamek i tworzysz armię, by podbić dobra sąsiadów nim oni podbiją Twoje. Przygotuj się na walkę o tron. Będzie to bitwa Twego życia – jej wynik zadecyduje o tym czy zostaniesz królem, czy zginiesz.



SIERRA®

#### SKLEPY FIRMOWE:

ANGUS – W-wa, ul. Widok 19; AMIKOM – Białystok, ul. Piłsudskiego 38; ARTICA – Gdańsk, ul. Grunwaldzka 45; CATOM – 40-092 Katowice, ul. Mickiewicza 4; COMAT – W-wa, Dw. Centralny paw. 12; CMR DIGITAL – W-wa, Al. Jerozolimskie 2; DMG – W-wa, Grzybowska 39; DYNAMIC – 41-200 Sosnowiec, ul. Modrzewskiej 16; MEGAMEX – Łódź, ul. Piotrkowska 153; P.H.U. „JANA” – 44-100 Gilwice, ul. Barlickiego 4; ULISSES – Kalisz, ul. Śródmiejska 26; WALDI – Wrocław, ul. św. Mikołaja 56/57; MICROFAN – Olsztyn, pl. Jedności Słowiańskiej 1, D.H. „u Tomka”



Dystrybucja: **IPS Computer Group** Sp. z o.o.

Adres: ul. Okrężna 3, 02-916 Warszawa

Tel. (0-22) 642 27 66 lub 642 27 68.

Fax: (0-22) 642 27 69.

Nasza strona w Internecie: <http://www.ipsecg.waw.pl>

#### LISTA DYSTRYBUTORÓW IPS CG, LICOMP I MIRAGE:

AMI-COM – Gdańsk, ul. Kartuska 245, tel. 058-321044 w.8; ARTICA – Gdańsk Wrzeszcz, ul. Matejki 6, tel. 058-470262; AVAX – W-wa, Al. St. Zjednoczonych 65, tel. 022-130926; BILANG – Szczecin, Pl. Rodła 8, tel. 091-594042; CD PROJEKT – W-wa, ul. Marszałkowska 7/3, tel. 022-250703; PLAY – W-wa, D.H. „JUPITER” ul. Towarowa, tel. 022-35 42 65; DMG – W-wa, Grzybowska 39, tel. 022-6208299; MARMET – Zabrze, ul. Wolności 262, tel. 032-1715611 w. 460; MIRAGE – W-wa, ul. Gen. Abrahama 4, tel. 022-6711555; STUDIO KOMPUTEROWE – Wrocław, ul. Klaczki 4/1, tel. 071-252458; USER – Kraków, Rzemieślnicza 31, tel. 012-668854

# PODWÓJNE KŁOPOTY

Buda Tuckera



całkowicie  
po polsku

**SZUKAJ W SIĘCI OPTIMUSA**

Wyłączna dystrybucja w Polsce:

**OPTIMUS BIS**

42-200 Częstochowa, ul. Kopernika 10/12  
tel./fax (034) 65 29 74; 65 29 39

ZADZWOŃ!

# THE POWER OF CHOICE

## PlayStation



999,-

### Sony Playstation

32-bit konsola gier telewizyjnych, joy pad, dysk demonstracyjny, kabel euro i cinch, instrukcja w języku polskim, 1 rok gwarancji



79,-

## Gratis

Super Pad 2 gwarancji

### Akcesoria

**Controller Super Pad**  
pełna wersja w komplecie z kablem

**Controller Game Pad 8**  
pełna wersja w komplecie z kablem

**Controller Propad**  
pełna wersja w komplecie z kablem

**Controller Station**  
pełna wersja w komplecie z kablem

**Controller Station**  
pełna wersja w komplecie z kablem

**Joystick Arcade**  
pełna wersja w komplecie z kablem

**Memory Card PSX**  
pełna wersja w komplecie z kablem

**Memory Card**  
pełna wersja w komplecie z kablem

**Memory Card Plus**  
pełna wersja w komplecie z kablem

**Laser Lens Cleaner**  
pełna wersja w komplecie z kablem

**RFU Adaptor**  
pełna wersja w komplecie z kablem

**Extension Cable**  
pełna wersja w komplecie z kablem

**Link Kabel**  
pełna wersja w komplecie z kablem

**Maniaki lotnicze**  
pełna wersja w komplecie z kablem

**Mousa**  
pełna wersja w komplecie z kablem

**Multi Tap**  
pełna wersja w komplecie z kablem

**Controller HEGCON**  
pełna wersja w komplecie z kablem

**Wire Scart-kabel**  
pełna wersja w komplecie z kablem

### Gry

Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu

Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu

Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu

Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu



Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu



Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu



Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu



Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu



Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu



Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu



Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu

## SEGA SATURN



999,-

### SEGA Saturn

32-bit konsola gier telewizyjnych, joy pad, dysk demonstracyjny, kabel Euro wbudowana karta pamięci, instrukcja w języku polskim, 1 rok gwarancji.

**W komplecie z grą**  
**1189,-**

**Akcesoria**  
**Controller Super Pad B**  
pełna wersja w komplecie z kablem

**Controller Eclipse Pad**  
pełna wersja w komplecie z kablem

**Joystick Eclipse Stick**  
pełna wersja w komplecie z kablem

**Controller Explorer Pad**  
pełna wersja w komplecie z kablem

**Controller Voyager B**  
pełna wersja w komplecie z kablem

**Controller Yominelw Pad**  
pełna wersja w komplecie z kablem

**AV Adaptor**  
pełna wersja w komplecie z kablem

**Stylowy KIL**  
pełna wersja w komplecie z kablem

**Game Shark**  
pełna wersja w komplecie z kablem

**Memory Card**  
pełna wersja w komplecie z kablem

**Laser Lens Cleaner**  
pełna wersja w komplecie z kablem

**Laser Lens Cleaner**  
pełna wersja w komplecie z kablem

### Gry



Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu



Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu



Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu



Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu



Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu



Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu



Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu  
Adrenalina: Hiryu

## Szczególnie polecamy



Predator 169,-



Game Pad 8 99,-



Pro Pad 109,-



Super Pad



Eclipse Pad



Eclipse Stick



## NINTENDO 64

AV Adaptor  
Stylowy KIL  
Game Shark  
Memory Card  
Laser Lens Cleaner  
Laser Lens Cleaner

Największy importer konsol nowej generacji w Polsce  
**Hurt • 0-55 33-93-65 • Fax 0-55 33-59-44 • Detal**  
82-300 Ełbląg, ul. Skrzydlata 1a



zapraszamy na podbój Kosmosu w nowej futurystycznej grze

DO WYGRANIA

3x

PSX



oraz 20 firmowych koszulek KATHARSIS  
SZCZEGÓŁY W PUDEŁKU Z GRĄ

# KATHARSIS

obcy to my

obcy to my



dwie płyty CD  
luksusowa grafika  
SVGA



**METROPOLIS**

SOFTWARE HOUSE

[www.metropolis.com.pl](http://www.metropolis.com.pl)

Wyłączna dystrybucja w Polsce

**CD PROJEKT**

ul. Marszałkowska 9/15, 00-626 Warszawa  
tel./fax (0-22) 25 07 03, 25 82 02, 25 71 51

# WYWIAD



Admiral Sea Battles .....57  
Age of Rifles – Editor .....59



Batman Forever Arcade .....24  
Battle Sport.....25  
Bogarts .....76  
Burnout.....75  
Cave Wars.....58

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

Sekretarz redakcji:  
Rafał Galecki

Zespół redakcyjny:  
Łukasz Bura, Andrzej Cwalina,  
Dariusz Góralski, Marcin Kamil Górecki,  
Paweł Jankowski, Lech Kalwas,  
Robert Korzeniewski, Piotr Marikowski,  
Jacek Marczewski, Kamil Mętrak,  
Maciej Ogiński, Krzysztof Papliński,  
Piotr Pawlek, Paweł Sikora,  
Bogdan Wiciński

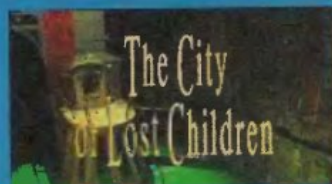
Design & DTP  
STUDIO ProScript, Pagaz Ass® Design Group  
Waldemar Nowak, Jacek Piekarek,  
Adam Andrzejewski

Druk  
UNIPROM, Warszawa, ul. Mińska 67/69  
Nakład 159.000 egz.

Adres redakcji  
00-800 Warszawa 66  
skr. poczt. 21  
tel./fax (0-22) 624-91-47 (godz. 9<sup>00</sup>-16<sup>00</sup>)  
e-mail: secserv@polbox.com.pl

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

Wydawca: ProScript Sp. z o.o.



City of Lost Children.....42  
Clash.....10  
Cyber Gladiators.....20  
Deadly Tide.....30



Diablo.....52  
Final Fantasy 7.....11



Forest Dumb Forever.....77



Hunter Hunted.....31



Isis.....36



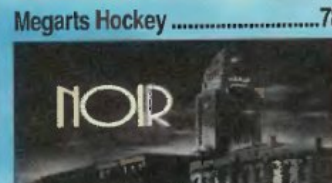
Krazy Ivan.....29  
Leisure Suit Larry 7: Love for Sail ...40  
Logic.....78  
M.A.X.....56



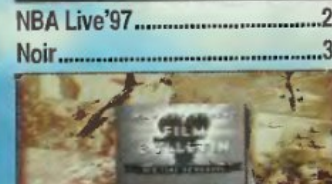
Magic the Gathering  
– Battlemage .....54



MDK.....36



Megarts Hockey.....78



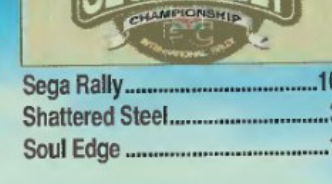
NBA Live'97.....26



Noir.....39



Over the Reich.....54



Sega Rally.....100



Steel Panthers Campaign Disc ...60



SWIV 3D.....33



Terminator: Skynet .....28



The Crow: City of Angels ..... 22

Tomb Raider, cz. 3 .....50

Toomy Gun.....78

Toonstruck, cz. 2.....46

Trapped Das Rad Von Talmar.....74

Tunnel B1.....32

Wooden Ships & Iron Men .....60

\*\*\*

Gry karciane .....14

Gry TV i konsole .....63

Athlete Kings, Battle Monsters,

Casper, Command & Conquer,

Earthworm Jim 2, Exhumed, F1 Race,

In the Hunt, NBA Jam Extreme,

Pinocchio, Rage Racer, Reloaded,

Spirou, Star Gladiator, Total No. 1

Hardware.....69

KGB .....79

Manga Room .....95

Rzut Okiem .....8

SS CD'44 .....12

W Przygotowaniu .....10

## WYGRAJ PSX!

Należało poprawnie odpowiedzieć na trzy pytania:

- 1) Jak nazywa się nowa maskotka PSX? – na razie nie ma takiej maskotki, a nieoficjalnie ma nią zostać Crash Bandicoot.
- 2) Wymień przynajmniej jeden tytuł wyścigów na PSX – np. RIDGE RACER lub FORMULA 1 lub NEED FOR SPEED.
- 3) Jaki kolor mają od spodu płyty z grami na PSX? – czarny.

**Nagrody wylosowali:**

**I miejsce:** konsola SONY PlayStation i firmowa torba – Jan Paczkowski z Poznania.

**II miejsce:** dwie gry: AIR COMBAT i RIDGE RACER – Hubert Twardowski z Wyszkiwa.

**III miejsce:** gra BATTLE ARENA TOSHINDEN – Ewelina Mosica ze Stubic.

**25 firmowych toreb otrzymują:** Hubert Marku-

nowicz ze Szczecina, Michał Maciejewski z Sieradza, Krystyna Kutrzeba z Myślewic, Jarosław Kucharzski z Katowic, Grzegorz Kudybiński z Warszawy, Rafał Pawlikowski z Krakowa, Bartosz Hojan z Poznania, Paweł Primus z Karkowa, Tadeusz Staroń z Koszalina, Damian Król z Dębicy, Romuald Skórka z Katowic, Ewa Mitoś z Myśłowic, Artur Kalinowski z Woźnejwsi, Tomasz Ziętek z Inowrocławia, Dariusz Pasturczak z Warszawy, Piotr Piwowarczyk z Biaży, Daniel Witek z Bydgoszczy, Piotr Nadolski z Gólabia-Dobrzyń, Wojciech Jurzak z Bielsko Białej, Paweł Kubik ze Słomników, Mariusz Ryciński z Bytomia, Marek Walewski z Poznania, Teofil Burdach z Łukowa, Szymon Królicki z Olawy i Adam Smolak z Koszalina. **Nagrody ufundowało SONY POLAND.**

Pytania:

- 1) Wymień trzy gry na PlayStation, którym przyznaliśmy oceny powyżej 90% – np. TEKKEN lub FORMULA 1 lub WIPEOUT 2097 albo FIFA'96.
- 2) Wymień przynajmniej dwie znane firmy, które piszą gry zarówno na PC, jak i na PlayStation – np. PSYGNOSIS lub ACCLAIM lub VIRGIN.
- 3) Jak nazywa się druga część wyścigów RIDGE RACER? – RIDGE RACER REVOLUTION.

Nagrodami w konkursie jest pięć joysticków da Play-

## WYGRAJ CONTROL PAD

Station firm Logic3 oraz Interact. **Joypady**

**wylosowali:** Marcin Piasecki

z Gdyni, Bartosz Erber z Jezior Wielkich, Michał Machacz z Rybnika, Jacek Brzozowski ze Szczecina i Michał Zgliczyński ze Szczecina.

**Nagrody ufundowała firma LANSER.**



## WYGRAJ LWA LEONA

### I WARCRAFT 2

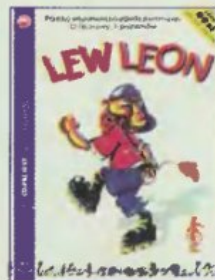
Na odpowiedzi w tym konkursie czekaliśmy do 31 stycznia 1997 r. Wystarczyło poprawnie odpowiedzieć na trzy pytania:

- 1) Ile etapów ma LEW LEON? – 12.
- 2) Na ilu kompaktach ukaże się LEW LEON? – na jednym.
- 3) Jak nazywa się producent tej gry? – LERYXLONGSOFT i CD PROJEKT.

Spośród wszystkich, którzy tak właśnie

odpowiedzieli, wylosowaliśmy 15 oryginalnych gier LEW LEON.

**Szczęśliwcami są:** Piotr Wrona z Gdańska, Kuba Certowicz z Józefowa, Jarek Kajdasz z Czeladzi, Marcin Szulc z Nowej Rudy, Piotr Bieńkowski z Warszawy, Łukasz Szaga z Poddębic, Marek Kulig z Wieliczki, Paweł Kamiński z Włocławka, Bolesław Harla z Kębłowa, Ma-



ciek Heller z Kłocka, Grzegorz Gutman z Łodzi, Michał Dziewulski z Krakowa, Adam Ryszewski ze Stargardu Gdańskiego, Mariusz Mrazek z Mszczonowa i Piotr Kasperski z Wschowej. Ponadto wśród wszystkich uczestników konkursu rozlosowaliśmy 5 egzemplarzy gry WARCRAFT 2. **Tę grę otrzymują:** Stefan Syrek-Dąbrowski z Warszawy, Grzegorz Junecki z Koszalina, Wojciech Róg z Mielca, Michał Wardeński z Poznania i Tomasz Dulęda z Wzdola Rządowego. **Nagrody ufundował CD PROJEKT.**

Jako bonus przez trzy miesiące trwał konkurs prenumeratorów. Każdy, kto za-

skorski z Biłgoraja. W lutym nagroda

przypadła **Rafałowi Kwiecińskiemu**

## KONKURS PRENUMERATORÓW

mówił prenumeratę SECRET SERVICE w grudniu 1996, styczniu lub lutym 1997 r., wziął udział w wielkim losowaniu, w którym mógł wygrać superkonsolę PlayStation lub Saturn (do wyboru) albo jedną z wielu wspaniałych oryginalnych gier. W sumie trzydzieści trzy osoby mogły się osobiście przekonać, że naprawdę warto jest prenumerować SECRET SERVICE. W grudniu los uśmiechnął się do **Damiana Dąbrowskiego z Poznania**. W styczniu natomiast konsolę wylosował **Wojciech Pi-**

**z Wrocławia**. W ten sposób kończymy świąteczną edycję konkursu prenumeratorów z przyrzeczeniem, że będziemy go co jakiś czas powtarzać.

Ponadto spośród wszystkich pozostałych prenumeratorów co miesiąc losowaliśmy 10 oryginalnych gier na platformy PC, Amiga, PSX, Saturn, MegaDrive, SNES, GameBoy. Nazwiska wszystkich wylosowanych szczęśliwców znajdują się w dziale prenumery w bieżącym numerze oraz w dwóch poprzednich – SS'42 i SS'43.

# KONKURSY rozwiązane!!!

Minął grudzień, styczeń, luty – trzy długie miesiące dla wszystkich, którzy zdecydowali się wziąć udział w naszych gwiazdkowych konkursach. Przyszła taka masa kartek z odpowiedziami, że redakcja przez cały styczeń była w stanie kłęski żywiołowej. Nigdzie się nie mieściły i musieliśmy w nich brodzić aż po kolana i torować sobie drogę szuflą.

Czas ogłosić oficjalne wyniki. Losowanie odbyło się z udziałem całej redakcji i z zachowaniem wszelkich zasad. Wszyscy, którzy nadesłali poprawne odpowiedzi, mieli równe szanse, a wylosowani zwycięzcy nie są członkami redakcji

ani żadnymi krewnymi lub znajomymi któregoś z redaktorów, a ponadto istnieją naprawdę. Nagrody też są prawdziwe i każdy szczęśliwy wybraniec otrzyma swoją wygraną z prędkością przesyłki pocztowej. Wszystkim serdecznie gratulujemy!

Wszystkich naszych czytelników zapraszamy do wzięcia udziału w kolejnych konkursach SECRET SERVICE. Urządzamy je może niezbyt często, ale za to te nagrody...! Jednocześnie dziękujemy wszystkim sponsorom, bez których konkursów po prostu by nie było.

## 98 OSÓB NAGRODZONYCH!!!

W tym konkursie należało poprawnie odpowiedzieć również na trzy pytania:

### WYGRAJ GRĘ FIFA'97

1) Wymień imię i nazwisko jednego z trzech komentatorów występujących w grze – Andy Gray albo John Motson, lub też Desmond Lynoman.

2) Kto posłużył jako model animacji zawodników? – David Ginola.

3) Jakiej ligi piłkarskiej nie znajdziesz w FIFA'97? – nie ma np.: polskiej, słowackiej czy nowozelandzkiej (Wicik napisał, że nie ma ligi maledyjskiej – oczywiście że jest, była to podpucha!).

Nagrody to 5 egzemplarzy gry FIFA'97 oraz 5 koszulek z logo FIFA'97. **Gry otrzymują:** Kamil Sosnowski z Karczewa, Paweł Żukowski z Grudziądza, Maciek Kotala z Warszawy, Michał Rożek z Opola i Piotr Skalka z Krakowa.

**Natomiast koszulki dostaną:** Przemysław Wąsik z Dębina, Robert Biedroń z Łambinowic, Maciej Jasiński ze Słupska, Marek Urbanowicz z Kędzierzyna-Koźla i Andrzej Pogórski z Wrocławia. **Fundatorem nagród jest IPS COMPUTER GROUP.**



**J**ak grom z jasnego nieba gruchnęła wiadomość: **INTO THE SHADOWS** nie ukaże się w ogóle! Jako oficjalny powód podawany jest rozłam w szeregach firmy **SCAVENGER**, który doprowadził do odwołania projektu. Nawiasem mówiąc, od pewnego czasu już podejrzewaliśmy, że całe zamieszanie wokół **INTO THE SHADOWS** jest jedynie kampanią reklamową dwóch kiepskich gier **AMOK** i **SCORCHER** – jak było naprawdę, nie dowiemy się prawdopodobnie nigdy. Szkoda tylko tych nadziei i szkoda dobrego pomysłu.

Zaczyna się sezon ogórkowy i ogólna posucha. Po gwiazdkowej gorączce wydawcy nieco spuścili z tonu i wcale się nie kwapią z kolejną

powodnią gier. Poza tym od nowa zaczyna się odkładanie – np. **LANDS OF LORE 2** przesunięto na koniec 1997 r. Tak czy inaczej, pojawi się niewąbawem jeszcze kilka tytułów, o których przynajmniej warto wspomnieć.

**FALLOUT** to wizja apokaliptycznej przyszłości, modne skrzyżowanie akcji z RPG. Elementy role-playing firma **INTERPLAY** zapożyczyła z popularnej gry fabularnej **GURPS**. Natomiast gra **SPQR**, którą łąda dzień wyda **GT INTERACTIVE**, to czystej wody przygodówka, przypominająca nieco **MYST**. Akcja toczy się w starożytnym Rzymie i wcale nie w zgodzie z historią, a ty jesteś uczniem znamienitego wynalazcy. Trzecią ciekawą pozycją jest **OBSDIAN** – kolejna sześciokompaktowa przygodówka!

## X-COM: APOCALYPSE

**MICROPROSE**

Chyba każdy z was wierzy w UFO? Przynajmniej w grę, która swego czasu stała się prawdziwym przebojem i do dziś jest mile wspomniana. Już niedługo **MICROPROSE** wyda trzecią część cyklu, podobno wieńczącą całość. Akcja rozgrywa się w 2084 roku, w czasach, kiedy ludzkość przeszła już fundamentalne zmiany spowodowane ostatnią inwazją Obcych. Na Ziemi powstały olbrzymie miasta, metropolie zwane Megapoliami. Największym z nich jest MegaPrime i to w nim właśnie rozegra się większa część akcji gry.

**X-COM** otrzyma nowe zadania. Będziesz musiał infiltrować społeczność miasta, przesłuchiwać podejrzanych, śledzić działalność różnych organizacji. Rozgrywka zasadniczo dzieli się na trzy fa-



zy. W pierwszej obserwujesz i badasz różne dziwne wydarzenia, za którymi stoją Obcy i ich studzy. Będziesz rozpoznawał Obcych w ludzkiej skórze, rozprawał się z sektami wyznającymi przybyszów i przestępczymi gangami. W drugiej fazie Obcy przypuszczają otwarty atak, a twoim zadaniem będzie się im przeciwstawić. Trzecia, końcowa faza to prawdziwa bitwa z siłami inwazyjnymi obcych, prowadzona zgodnie z systemem znanym już

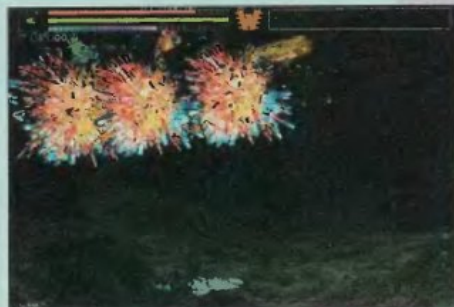
z **UFO**. Będziesz musiał pokonać wroga, przekroczyć bramę prowadzącą do innego wymiaru i tam rozwalić centrum dowodzenia Obcych. Co ciekawe, walka może toczyć się zarówno w turach, jak i w czasie rzeczywistym! Masa różnych lokacji, całkowicie nowa broń i grafika w wysokiej rozdzielczości. Czekamy z niecierpliwością!



## KATHARSIS

**METROPOLIS/CD PROJEKT**

Szczęśliwi posiadacze SS CD'43 mogli zobaczyć unikalny raport z produkcji **KATHARSIS** – filmik, w którym sam Adrian Chmielarz, twórca gry, opowiadał historię jej narodzin. Produkt jest już gotowy i już niedługo trafi w rozpalone ręce miłośników wybuchowych zręcznościówek. W redakcji



testujemy grę już od pierwszych dni lutego i autorzytatywnie stwierdzamy, że tak wspaniałej strzelaniny dawno nie było!

Akcja toczy się generalnie w dwóch różnych środowiskach – pod wodą i w przestrzeni kosmicznej. Twoim zadaniem, jako pilota supermyśliwca, jest masowa eksterminacja Obcych, którzy po raz kolejny zapragnęli podbić Ziemię. W etapach wodnych musisz ponadto chronić specjalną bombę, która o własnych siłach płynie w kierunku centrum Obcych. Do przejścia jest 20 coraz trudniejszych leve-

li, przeplatanych walką z megabossami, rozgrywaną w pełnym trójwymiarze i renderowanymi filmikami, z których poznasz fabułę gry. Oprawa graficzna **KATHARSIS** zasługuje na najwyższą notę. Niezwykle przestrzennie prezentują się tła z wstawionymi w nich elementami ruchomymi. Przeciwnicy są nad wyraz plastyczni i prześlicznie eksplodują fajerwerkami tysiąca barw, niczym sylwestrowe fajerwerki. Skoro o wrogu mowa, to trzeba koniecznie powiedzieć, że ci Obcy wcale nie są tacy obcy, bo... Ale przekonacie się sami, kiedy ukaże się gra!



## MAGIC: THE GATHERING

**SID MEIER/MICROPROSE**

W tym numerze znajdziecie recenzję gry **MTG** – **BATTELMAGE**, wydanej przez firmę **ACCLAIM**. Jednak już teraz testujemy produkt konkurencji,



który już niedługo trafi na rynek. Trzeba przyznać, że **MTG** wydany przez **MICROPROSE** jest o niebo lepszy od swego poprzednika. Nareszcie mamy to, czego chcieliśmy – prawdziwy pojedynek magów na prawdziwe karty i zgodnie z prawdziwymi regułami prawdziwej karcianki. Są tury, a więc czas do namysłu, są różne talie do wyboru i możliwość edycji własnych. Ale nie na samym

pojedyunku gra się kończy. Podobnie jak **ACCLAIM**, **MICROPROSE** także dokleił do gry karcianej fabułę. Jesteś jednym z licznych magów i chodzisz sobie po olbrzymiej krainie **Shandalar**, zdobywając moc i władzę. Odwiedzasz wioski i oazy, cmentarze, smocze pieczary i labirynty, a wszystko po to, by znaleźć złoto i nowe czary – karty. Po drodze toczysz liczne pojedynki z przejeźdnymi magami, wypełniasz różne kwesty. Oczywiście podstawową bronią w każdej walce są... karty! Te zaś znajdujesz w różnych dziwnych miejscach, kupujesz i sprzedajesz w wioskach, wygrywasz i przegrywasz w po-

jednokach. Za złoto kupujesz także pożywienie, bo przecież nawet mag musi jeść. Czasem uda ci się znaleźć różne bonusy, które pomogą ci w kolejnej potyczce. Specjalne amulety pozwolą ci chodzić po wodzie i szybciej się poruszać, dodadzą ci nowych sił. Gra wciąga i ładnie wygląda. Fani karcianek, a zwłaszcza **Magic: The Gathering** będą mieli prawdziwą ucztę.





# FLYING CORPS

ROWAN SOFTWARE/EMPIRE INTERACTIVE

Wbrew pozorom, nie jest to horror zatytułowany „Latające zwłoki”. Oczywiście, chodzi o korpus lotniczy, a gra jest po prostu symulato-



rem z elementami zręcznościowymi. Rzecz dzieje się podczas I Wojny Światowej. Zasiadasz za sterami jednego z najlepszych myśliwców tamtego okresu, wzbijasz się pod niebo i już po chwili rozlega się terkot twoich pokładowych karabinów. Wiatr spycha cię z kursu, buja maszyna, ale ty się nie spieszysz, wolno namierzasz cel, dziurawisz delikatne poszycie wrogiego Fokkera

i patrzysz, jak spada w dół, ciągnąc za sobą pióropusz dymu. Jeśli będziesz dobry, być może zostaniesz Asem przestworzy.

Gra chodzi zarówno pod DOS, jak i Windows'95, pracuje w wysokiej rozdzielczości SVGA. Grafika jest śliczna, realizm podkreśla niezwykle sugestywne zobrazowanie terenu. Samoloty przeciwnika wyglądają jak prawdziwe, a siedzący w nich piloci jak żywi. Uwagę przykuwają cele naziemne – artyleria, czołgi – których w grze jest sporo. Wśród licznych zadań czekają cię pojedynki powietrzne, bombardowania celów naziemnych, misje rozpoznawcze. Gracz może regulować stopień realizmu lotu, włączając lub wyłączając różne utrudnienia i ułatwienia, jak choćby silne wiatry czy nieśmiertelność pilota.



# X-WING VS TIE FIGHTER

LUCASARTS

Krótko po sobie wydane zostaną na PC trzy tytuły: REBELLION, JEDI KNIGHT i najbardziej oczekiwany X-WING VS TIE FIGHTER. W tej grze znów wzbijemy się w przestworza, by walczyć o wolność galaktyki. Tym razem do wyboru będą obie strony konfliktu, tj. Rebelia lub Imperium. Niestety, gracz indywidualny będzie miał do wyboru tylko 15 misji z blisko 70 przygotowanych. Pozostałe będą dostępne jedynie w trybie Multiplayer. Zresztą ta gra powstała z myślą o sieci. Gracze nie będą toczyć zwykłych pojedynków, lecz będą uczestniczyć w złożonych kampaniach z udziałem wielu pilotów. Utworzą zespoły i sami będą wyznaczać sobie role w misji. Każdy wybierze sobie zadanie i odpowiedni sprzęt do jego wykonania. Poza normalnym polem bitwy gracze będą mogli zmierzyć się w przygotowanych zawodach i konkurencjach typu: wyścigi, do-



gflight, tory przeszkód i inne. Za każde zadanie będą przyznawane punkty, które w podsumowaniu pozwolą wybrać najlepszych pilotów.

Największa rewolucja nastąpi od strony technicznej. Głównym twórcą gry jest znowu Lawrence Holland. Doskonały już w poprzednich grach engine został mocno unowocześniony, pracować będzie w rozdzielczości 640x480, w 16-bitowym kolorze. Modele będą nie tylko cieniowane, ale pokryte doskonałymi teksturami i pełne różnych detali. Gra będzie pracowa-

wać pod Windows'95 i Direct-X, więc właściciele dopalaczy 3D powinni się ucieszyć. Poza tym mocno zmieniono fizykę gry, tak że im szybciej się leci, tym trudniej jest skręcić, zaś transfer energii z silników do innego systemu zmniejszy manewrowość statku. Ponieważ trudno byłoby w czasie walki pisać komunikaty do swoich kumpi, wprowadzono system makr i gorących klawiszy pozwalających wezwać pomoc, wybrać najbliższego ludzkiego przeciwnika lub wysłać jeden z predefiniowanych komunikatów. Zmianie ulegnie również wygląd mapy, ale twórcy na razie wolą to przemilczeć. Premiera XvT była wyznaczona na styczeń, lecz w ostatniej chwili przesunięto ją na koniec marca.

# CMR DIGITAL

W-WA AL. JEROZOLIMSKIE 2



## GRY KOMPUTEROWE

GRY PC CD ROOM ● PC 3.5" ● AMIGA  
ENCYKLOPEDIA ● PROGRAMY EDUKACYJNE  
NOWY DZIAŁ: NAUKA JĘZYKÓW OBCYCH

DORADZIMY ZAKUP, ZAPREZENTUJEMY KAŻDĄ  
POZYCJĘ, UDZIELIMY WSZELKICH INFORMACJI



## GRY TELEWIZYJNE

SONY PLAYSTATION ● 70 TYTUŁÓW  
SEGA SATURN ● GAMEBOY  
PREZENTACJA NA 4 TELEWIZORACH 29"



## WYPOŻYCZALNIA GIER TV

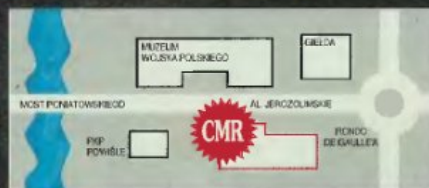
GAMEBOY ● SEGA MEGA DRIVE 2  
SEGA GAME GEAR ● SNES ● JAGUAR



U NAS KUPISZ WSZYSTKO  
JOUSTICKI ● MYSZY ● FILTRY DO MONITORÓW

ROZPOCZYNAJEMY SPRZEDAŻ  
KOMPUTERÓW I PODZESPOŁÓW

WARSZAWA  
AL. JEROZOLIMSKIE 2  
TEL. 827-87-73  
CZYNNY  
8-20 SOB. 10-17





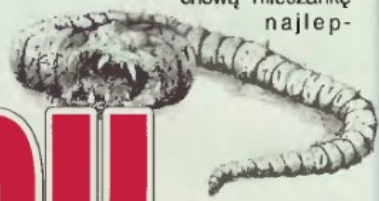
Kolejne fazy przygotowywania animowanych scen przerywnikowych.



Wątek polityczno-ekonomiczny toczy się głównie w miastach

snych dynastii (poprzez śluby, narodziny potomków i ich śluby z dziećmi innych władców). Warto też wspomnieć o religii, wybór pomiędzy religią katolicką a pogańską ma duże znaczenie dla rozwoju sytuacji podczas gry.

Grafika przygotowywana jest w wysokiej rozdzielczości, zaś płytną prosto z płyty CD muzyka ma wprowadzać w średniowieczny klimat. Podczas gry będzie można obejrzeć renderowane wstawki. Całość wygląda na prawdziwie wybuchową mieszankę



**P**o udanym debiucie (LEW LEON – opis: SS'42) firma LERYX LONGSOFT nie traci czasu i przygotowuje kolejny produkt. CLASH to gra strategiczna rozgrywana w realiach świata fantasy, w której zadaniem gracza, jako króla jednego z państw, jest podbój nowego kontynentu. Król ma wpływ na ekonomię, politykę i działania militarne

# CLASH

W PRZYGOTOWANIU

szczych cech WARCRAFT 2, CIVILIZATION 2 i SETTLERS 2. Już niedługo przekonamy się o tym, bowiem premiera gry zapowiadana jest na wiosnę 1997 roku.

LERYX LONGSOFT  
+ CD PROJEKT  
PC CD



Wstępne projekty żołnierzy wchodzących w skład występujących w grze oddziałów.

swego kraju (łącznie z dowodzeniem oddziałami podczas bitew, które przedstawione są w dobrze znanej konwencji a'la WARCRAFT 2). Oprócz działań militarno-politycznych, gracz rozbudowuje infrastrukturę królestwa – buduje drogi, zamki, twierdze, szkoły, mosty, koszary itp. W miarę upływu czasu można ulepszać postawione już budowle, a wraz z osiągnięciem wyższych poziomów technologii gracz otrzymuje dodatkowe możliwości działania.



W rozgrywce może uczestniczyć jednocześnie pięciu graczy, przy czym dowolnego gracza (lub graczy) może zastąpić komputer, któremu można zdefiniować osobowość (wybrać poziom inteligencji, agresywność, określić realizowany przez niego model taktyczny). Bardzo ciekawie zapowiada się wątek polityczny – w CLASH dyplomacja jest jednym z kluczowych elementów rozgrywki. Możliwe jest nawet tworzenie wła-



Jako przerywniki służą wspaniałe renderowane filmy



**P**odczas gdy w USA rozpoczyna się prawdziwy boom na japońskie gry RPG, do Europy ta moda dopiero dociera. Mało kto zdaje sobie sprawę, że w składni znakomitym DIABLO lwią część rozwiązań zapożyczono właśnie z typowej japońskiej gry role-playing

towując swój najnowszy produkt, grę RPG o tytule FINAL FANTASY 7. Dla potrzeb gry kreowany jest najpiękniejszy ze wszystkich stworzonych dla gier video światów, rządzący się swoimi prawami. Na

Grafika w FF7 to przykład prawdziwego talentu, połączonego ze znakomitą warsztatem

# FINAL FANTASY 7

## W PRZYGOTOWANIU

Występujące w grze postacie są oczywiście mangowe. W końcu to japońska gra

(widoczna na ekranie postać, izometryczny rzut, walka w czasie rzeczywistym).

Doskonale znana w kraju kwitnącej wiśni ze swoich poprzednich tytułów firma SQUARESOFT szykuje prawdziwą inwazję na cały świat, przygo-

niespotykaną nigdzie dotąd grafikę i towarzyszącą wędrownikom głównie bohatera składają się jedne z najdroższych rysunków na świecie. Choć w grze nie występują sceny z udziałem znanych aktorów, gigantyczny budżet gry przerósł nawet WING COMMANDER 4, a to za sprawą zaangażowania w produkcję zespołu liczącego kilkaset (!) osób.

Na dwóch płytach CD starano się zogniskować prawdziwą esencję gry RPG i uczynić ją atrakcyjniejszą od wszystkiego, co było do tej pory. W ciągu trzech dni sprzedało się trzy miliony kopii FINAL FANTASY 7 w samej Japonii! O popularności gry może też świadczyć fakt, że zachodnie branżowe pisma w swo-



Dla potrzeb gry „skonstruowano” wiele futurystycznych pojazdów

ich odpowiednikach naszego Rzutu Okiem pisały o grze już kilkanaście (!) razy. Jeśli FF7 odniesie sukces poza Japonią, zaleje nas prawdziwa fala gier podobnych do tej.

SQUARESOFT  
PC CD / PSX

W FF7 walka została podzielona na tury. Nie myślcie jednak, że kamera stoi w miejscu!

Tak wygląda właściwa gra z głównym żółtym bohaterem



**Uwaga, uwaga! Tego jeszcze nie było: 2 w 1!**

**Po raz pierwszy w historii świata wypuszczamy podwójnego CeDeka! Dwa kompaktki zamiast jednego.**

**Zapomnijcie o papierowych kopertach, od dziś dorównujemy standardom światowym – oba krążki siedzą w wygodnym, bezpiecznym i estetycznym plastikowym pudełku i oba są – uwaga! – w cenie jednego. Czy to nie wspaniale? Specjalnie dla was przygotowaliśmy niespotykaną dotąd liczbę dem – blisko 100 niesamowitych tytułów, w tym jedna pełna gra! Zapowiada się prawdziwa uczta bogów!!!**

**3DO DECATHLON** – olimpijski dziesięciobój dla wytrwałych, którzy lubią katować klawiaturę.



**A 10 CUBA** – symulator lotu „dziękuję święci” – lataasz ponad Kubą i strzelasz.

**ACE VENTURA** – psi detektyw na tropie zaginionych zwierząt.

**ADVANCED CIVILIZATION** – wiadomo – sofalsz się do roku 8000 p.n.e. i rozwijasz wybraną cywilizację.

**AGE OF SAIL** – strategia dla marynarów uwielbiających gwałtowne działania żaglowca.

**AIR WARRIOR 2** – chcesz zostać Asem przelotowy w I lub II Wojnie Światowej?

**ALIEN TRILOGY** – jeśli nie chcesz aby Obcy wyleźli ci z brzucha, to strzelaj, strzelaj, strzelaj!



**ATLANTIS** – to nieinteraktywne demo zajmuje prawie 100 MB i naprawdę warto jest opozycjonista. Akcja tej gry toczy się na Atlantydzie, jeszcze przed katastrofą. Cudowne rendering i zaskakujące zagadki! Być może liczyliśmy z niej przygodówkę wszech czasów.



**BALDIES** – kolejna strategia w czasie rzeczywistym – naukowcy, żołnierze itp.

**BANZAI BUG** – wbrew nazwie jest to bardzo zręcznościowy symulator lotu.

**BATTLEGROUND: WATERLOO** – następna część serii BATTLEGROUND, może tym razem Napoleon wygra?

**BATTLE SPORT** – futurystyczna gra sportowa dla brutalni.

**BLUE ICE** – przygodówka dla prawdziwych intelektualistów uwielbiających sztukę.



**CAPTAIN QUAZAR** – strzelanina 3rd person perspective opcja przesłuchiwanie jeńców.

**CARDSHACK HEARTS** – poker z prawdziwego zdarzenia, niestety bez panienek.

**CAVE WARS** – wojna przenosi się pod ziemię a toczy ją 8 różnych ras dysponując zarówno magią jak i człogami.

**CLANDESTINE** – kłótwa ciąży na tym rodzaje, czas porozmawiać z duchami i ją zdjąć. Gra przygodowa autorów 7th GUEST i 11th HOUR.

**CRAZY DRAKE** – 30 poziomów do pokonania – mówi samo za siebie.

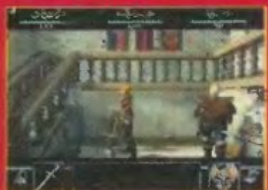


**CRICKET '97** – jak lubicie golfa, to na pewno zagreacie też w krykieta.

**CYBERDOME** – klon DOOM – nic dodać, nic ująć.

**DEUS** – na jednej ze skolonizowanych planet ukrywają się terroryści, musisz ich nauczyć szacunku dla władzy.

**DOMINION** – przyjemna strategia, musisz skolonizować układ kosmiczny i pokonać wrogie rasy.



**DRAGON LORE 2** – kontynuacja prawdziwego przeboju. Przygodówka tentasy z płynną grafiką 3D. Jako Smoczy Rycerz musisz mieć swojego smoka a tyś Marach gdzieś zniknął. Musisz go odnaleźć wziąć udział w świętym turnieju Doliny Snów.

**DROWNED GOD** – przygodówka w najlepszym stylu, z kosmitami w roli głównej.

**EAT MY DUST** – siadasz za Kierownicą opancerzonej bryki, dajesz po garach i walczysz z laserów do rywali.



**ECSTASICA 2** – kontynuacja megamiędnego hitu, horror o płynnej animacji i charakterystycznym środowisku 3D. Kiedy powracasz do swojego zamku okazuje się, że zajął go zły mag. Ale ty znasz parę czarów, jesteś sprytny. Węb może sobie poradzić. Bombowa, rewelacyjna gra! Zawiera ponad 1500 ujęć kamery na około 1000 pomieszczeń – poprzecznic: część sprzed dwóch lat zawierała około 150 ujęć kamery. Po trzech dniach grania w pełni, wiesz, jesteś senny jednego zdania. Kolejny kandydat na grę roku!



**EMPEROR OF THE FADING SUN** – skrzyżowanie EMPIRE CIVILIZATION i MASTER OF ORION.

**FALLEN HAVEN** – na planecie Now Heaven smiertelny bój toczą dwie rasy – Ziemia i Tauranie; po której ze stron się opowiesz?

**FIGHTER DUEL SPECIAL EDITION** – wersja luksusowa, 16 maszyn do pilotowania i więcej rodzajów broni.

**FLIGHT COMMANDER 2** – stań na czele lotniczego dywizjonu.

**FLIP OUT!** – przekładamy kolorowe kloki – gra logiczna.

**FRONT PAGE SPORTS: BASEBALL PRO '96 SEASON** – baseball w najlepszym wydaniu.

**FRAGILE ALLEGIANCE** – strategiczny podbój kosmosu.

**FREE ENTERPRISE** – strategia ekonomiczna.



**GREAT BATTLES OF ALEXANDER** – zaiste, Aleksander Wielki był wielki, podobnie jego bitwy i podboje.



**HOVER RACE** – wyścigi po torach Internetu.



**HUNTER HUNTED** – jedna z niekawazych zrodziosobowek; człowiek rywalizuje z mironolurem. Demo jest uzupelnieniem o wersje rozgrywana z perspektywy Beeta do kompletu z plyty CD 41. Gra napisana Piotr Lukaszuk z firmy DYNAMIX dla SIERY.



**IF22 SUPERIORITY FIGHTER** – i znowu lataamy, i znowu strzelamy.

**IM1A2 ABRAMS** – nie ma to jak dowodzić plutonem czołgów albo lepiej postrzelać z czołgowego działka. Demo jest nowa wersja znanego z jednego z poprzednich kompaktów – gra została przez ten czas znacznie bardziej zaawansowana.

**INTERSTATE '76** – w latach 70. wadasz za kierowcą i strzelasz.

**JACK NICKLAUS GOLF 4** – czas zaliczyć kolejny dołek.



**LINKS LS PRO GOLF** – i kolejny...

**LOSE YOUR MARBLES** – kto lubi gry logiczne?



**MDK** – oto onis, no ma szansę pobici TOMB RAIDER. Klaus ma superkombinezon ze spadochronem i helm z systemem celowniczym, który przybliża wszystkie obiekty nawet słabobnie, bez najmniejszej straty jakości obrazu. Mówiąc krótko: snajper na wojennej służbie.

**MICRO MACHINES 2** – wyścigi małych samochodzików z edytorem tras i pojazdrów.

**NCAA BASKETBALL** – jedna z lepszych koszykówek.



**NORSE BY NORSEWEST** – to po prostu LOST VIKINGS 2 w wersji pol-3D, tzn. renderowane postacie i wsławki. Trzej dziełi Herosti zyskali nowo umiejtnosci, More bylo moze tym razem pozwolilo mi wieszac wiodc do domu.

**ODDBALLZ** – kontynuacja DOGZ i CATZ, tym razem z zupełnie nowym galunkiem zwierząt.

# co jeszcze na talerzu

## PICTURE PERFECT GOLF SU-

**GARLOAF** - i znów dołki.  
**PINBALL BUILDER** - fajne są bilar-  
dy, ale jaka radocha zaprojektować  
własny stół!

**POWER SLAVE** -  
DOOM w labiryntach  
piramid.

**PRAY FOR DE-**  
**ATH** - mordobicie  
2D, godne łanów  
MORTAL KOMBAT.

**RALLY CHALLENGE** - kolejny wyścig.

**REBEL MOON RISING** - strzelanina 3D

**REDNECK RAMPAGE** - ha, ha, ha! Mam ka-

rabin i strzelam!

**SACRED MIRROR**  
**OF KOFUN** - pod-  
wodna przygodów-  
ka, a raczej interak-  
tywny film.

**SAILOR MOON** -  
Usagi biega po  
ekranie i krzyczy po japońsku.

**SCARAB** - w starożytnym Egipcie wylądowali ko-  
smici, a ty obserwujesz wszystko z własnej perspek-  
tywy i musisz się bronić.



**SEGA RALLY** - to wyścigi jakich mało. Wy-  
bierasz wózek, trasę, różne parametry i zasu-  
wasz w ultrarealistycznym terenie.

**SIMCOPTER** - ponad miastami SIMCITY 2000.  
latasz helikopterkiem kierując działaniami  
policji, straży pożarnej i wojska.

**SIMGOLF** - to nie tyle golf, co edytor.

**SIMPARK** - kolejny SIM...

**SLAMTILT** - nowy flipper, nowe stoły.

**STAR COMMAND REVOLUTION** - i po

raz kolejny toczyliśmy bitwy w kosmosie

**STAR TREK: STAR FLEET ACADEMY** -

zostań adeptem kosmicznej akademii.

**STARS** - kosmiczna „Cywilizacja”

**STREET RACER** - wyścigi w stylu MARIO KART

**SURFACE TENSION** - jeśli podobał ci się

TERMINAL VELOCITY, to również polubisz.

**TAKE YOUR BEST SHOT** - niesamowita ko-

lekcja animacji, rysunków, screensaverów itp.

**TEST DRIVE OFF-ROAD** - przyjemnie jest sobie

po prostu pojeździć.

**TIGERSHARK** - lataasz, strzelasz i jest fajnie.

**TIMELAPSE** - Atlantyda naprawdę istniała...

**TOMB RAIDER** - tego demka jeszcze nie widzieliście.

Większe od poprzedniego. zawiera 6 leveli

**TUNNEL B1** - poduszkiowiec w korytarzach kopalni.

**VERSAILLES** - prawdziwie dworska intyga!

**VIRTUAL POOL'95** - dawno nie było bilar-  
d!

**WIZARDRY 7** - uwaga, pełna gra!!! Kto nie

amięta tego historycznego już role-playing?

Czary, magiczna broń, różne rasy i gigantycz-

ny świat. Naprawdę mało jest osób, którym

udało się ukończyć tę grę. Może tobie się uda?

**WORLD CLASS DE-**  
**CATHLON** - prawdzi-  
wa olimpiada, rzuty mło-  
tem i tak dalej.

**XARGON: BEYOND**  
**REALITY** - platform-  
ówka i więcej mu-  
zyczki.



## ZAPOWIEDZI:

Claw  
Conquest Earth  
Dark Colony  
Dark Reign  
Dominion  
Emperor of the Fading Sun  
Extreme Assault  
Flight Unlimited 2  
Jazz Jackrabbit 2  
Last Express  
Last Rites  
Mantra  
Need for Speed 2  
Return to Kronidor  
Riot  
Subculture  
The Quivering  
Treasure Hunter  
Unreal  
Warbreeds

## OPISY:

Amber: Journeys Beyond  
Archimedean Dynasty  
Bad Day on the Midway  
City of Lost Children  
Countdown  
Crystall Skull  
Escape from Horrorland  
Hero's Quest 2  
Hero's Quest 4  
Kingdom: The Far Reaches  
Koala Lumpur  
Loom  
M.A.X.  
Myst  
Obsidian  
Pandora Directive  
Sacred Mirror of Kofun  
TimeLapse

## CHEATY:

Batman: Arcade Game  
Death Rally  
Diablo  
Fragile Allegiance  
Heroes of Might & Magic 2  
Lords of Realm 2  
Marathon 2 Durandal  
MTG: Battlemage  
NBA 97 Editor  
NHL 97 Editor  
Privateer 2  
Rocket Jockey

## PATCHE:

3rd Reich  
A10 Cuba  
Age of Rifles v1.3  
Avarice: Final Saga  
Alien Trilogy  
Baldies  
BattleCruiser  
Battleground: Antietam  
Battleground: Shiloh  
Battleground: Waterloo  
Black Knight  
Blood&Magic  
Cavevans  
Chessmaster 5000  
D  
Drowned God  
Death Rally  
Daggerfall

Deadlock  
Descent 2  
Destiny  
Emperor of the Fading Sun  
F22 Lightning  
Flying Corps  
Front Page Sports: Football Pro  
Hind  
IndyCar Racing  
JetFighter 3  
MS Flight Simulator  
M.A.X.  
Magic the Gathering: Battlemage  
Mechwarrior 2: Ghost Bear Legacy  
Microcosm  
Monday Night Football  
Monster Truck Madness  
Nato Fighters  
NBA Full Court Press  
Over the Reich  
Pinball World  
Phantasmagoria 2  
Quake  
Quaterbat Club  
Radix  
Screamer 2  
Scorched Planet  
Shattered Steel  
Star Trek Borg  
Titanic  
Tomb Raider  
Toshinden  
USNF'97  
Wages of War  
WarWind  
Whiplash  
WinQuake  
Wooden Ships

## SHAREWARE:

ARJ 2.50A  
Baryon  
Chickens from Hell  
Civil War General Scenarios  
CraftGen32  
CuteFTP  
Darkhour for Quake  
Diablo Desktop Theme  
FireFight Themes  
Image Alchemy 1.9.1  
Offset v1.2  
Logical Manga  
Monster Truck Madness  
MoreCraft  
PKZIP 2.04G  
Plutonium Pack for Duke Nukem 3D  
QuakeWorld  
QuickView v1.03A  
RAR 2.00  
Santa Slayer 3D  
Trick Wave 2.1  
VOC2WAV & WAV2VOC  
WHAM 1.33  
WinZip 6.2

## REDAKCYJNE:

Kącik Lotniczy - F-15  
Kombat Korner  
Manga Room  
Kombat Story  
Dzieło plugawe  
Kącik X-Files  
Listy od Czytelników



przede wszystkim ich fantastyczny sztafaj, swoiste reguły gry, no i oczywiście cała ta kolekcjonerska ideologia. Każdy system kartiany osadzony jest w jakichś fantastycznych realiach, najczęściej z czerpniętych z gier fabularnych lub głośnych filmów. Podczas rozgrywki gracze wcielają się w rolę

sze. Jak to zrobić? Jest na to kilka sposobów. Po pierwsze, możesz dokupić jeszcze jeden starter lub nawet kilka, licząc na to, że obok kart podstawowych znajdą się te, których jeszcze nie miałeś. Ponieważ jednak startery są dość drogie – w Polsce kosztują one ok. 30 zł, lepszym rozwiązaniem wydaje się zakup tzw. boosterów, czyli małych pakietów kart, liczących kilka do kilkunastu sztuk. Co prawda, takie zestawy są niezbyt proporcjonalnie tańsze – do 13 zł, ale za to prawdopodobieństwo natrafienia w nich na karty cenniejsze jest o wiele większe niż w tali podstawowej. Ponadto wydawcy często wypuszczają na rynek limitowane edycje wyjątkowych, nigdzie dotąd nie spotykanych kart właśnie pod postacią boosterów. O ile więc kupisz kilka ma-

# PRZYGODY BEZ

chyba nie ma kogoś takiego, kto by przynajmniej nie słyszał o brydżu czy pokerze. Nie pomylę się, jeśli powiem, że każdy z was zna co najmniej kilka różnych gier kartianych. Wystarczy jedna zwykła talia kart, od dwójek do asów, aby zagrać w wojnę, makao, oczko czy choćby postawić pasjansa (na przykład pod Windows). Oglądając filmy amerykańskie, może niektórzy z was zwrócili uwagę na popularne wśród młodych ludzi w Stanach hobby, polegające na kolekcjonowaniu kart z baseballistami, futbolistami, koszykarzami czy nawet samochodami. W zabawie tej chodzi o zebranie całej talii, a to wcale nie jest zadaniem łatwym. Najlepsze karty, np. z wizerunkami najświetniejszych baseballistów, występują

o wiele rzadziej od innych, na których np. pojawiają się zawodnicy słabsi. Oczywiście, takie karty zdobyć jest najtrudniej i to one są dla kolekcjonerów najcenniejsze. Trzeba mieć prawdziwe szczęście, aby upolować taki okaz. Można go również zdobyć drogą wymiany, poświęcając kilka kart słabszych, najlepiej tych, których posiada się po kilka. Wystarczy trochę cierpliwości, kolekcjonerska żyłka (którą ma chyba każdy), a frajda jest wprost niezmierna. Niestety w Polsce zabawa jeszcze się nie przyjęła, bo też nikt jej tu specjalnie nie lansował, jeśli nie brać pod uwagę kolorowych naklejek i specjalnych albumów dla najmłodszych. No i oczywiście znaczków pocztowych, nie obrażając filatelistów. Systemy gier kartianych są czymś pomiędzy zwykłymi grami kartianymi a zabawą w kolekcjonowanie kart z baseballistami. Stąd zresztą ich nazwa – Collectible Card Games, czyli (jak tłumaczą to polscy wydawcy) Gry Kartiane dla Kolekcjonerów, a potocznie – po prostu „kartianki”. Od zwykłych gier kartianych różnią je

określonych postaci z tych światów, stają na czele armii, rzucają czary i... toczą ze sobą wojnę, której zasady są jednak o wiele bardziej złożone niż w tej, jaką znamy z dzieciństwa.

Każda karta to miniaturowe dzieło sztuki. Górną połowę zajmuje śliczna ilustracja, najczęściej wykonana przez znanego artystę, bądź też zdjęcie z filmu, zaś poniżej znajduje się krótki opis działania karty. Grafiki są wspaniałe i nie ma się co dziwić, że wzbudzają chęć ich posiadania. Wiele osób oczywiście kolekcjonuje karty nie dla ich wartości, jaką przedstawiają w grze, a właśnie dla walorów czysto estetycznych. Choć z drugiej strony, obrazki jedynie ilustrują efekt działania karty, a to on właśnie ma decydujące znaczenie podczas rozgrywki. Ogólnie biorąc, karty reprezentują konkretne postacie i ich umiejętności, różne przedmioty i zjawiska, miejsca i wydarzenia niezależne od graczy. Oczywiście, wariacji na każdy z tych rodzajów jest cała masa i ogólna suma kart jednego systemu częstokroć sięga kilku setek. Co ciekawe, są karty podstawowe i w grze niezbędne, ale są i takie, które nie tylko mogą się przydać, ale i zwiększyć szansę na zwycięstwo. Żeby było śmieszniej (a raczej trudniej), te najlepsze z nich są zarazem najrzadsze i zdobyć je najtrudniej. Ale na tym przecież polega cała zabawa – aby zebrać talię najlepszą i niepokonaną.

Kiedy zdecydujesz się pobawić w jakąś kartiankę, musisz najpierw zakupić tzw. starter, czyli talię podstawową, umożliwiającą grę. Pudełko startera mieści w sobie kilkadziesiąt różnych kart oraz zminiaturyzowaną instrukcję, dzięki której poznasz zasady gry. Wśród znajdujących się wewnątrz kart znajdziesz tylko te najbardziej podstawowe, powszechne i najwyżej kilka rzadkich. Zagrać już możesz, ale nawet przy zastosowaniu najlepszej możliwej strategii na zwycięstwo nie masz co liczyć. Nie masz wyboru, musisz zaopatrzyć się w lepsze karty, te rzsadsze, a jeszcze lepiej – te najrzadsze i zarazem najsilniej-

lych pakietów, zyskasz w ten sposób karty jeśli nie cenniejsze, to na pewno takie, których dotychczas jeszcze nie miałeś. Te, które się wykorzystają, również możesz wykorzystać, wymieniając się ze znajomymi i otrzymując w ten sposób inne. Rzecz jasna, i tu obowiązuje pewien kurs – rzadkie okazy mogą cię kosztować wiele kart. Prawdziwi desperaci po prostu kupują poszukiwane przez siebie karty od innych graczy, słono za nie płacąc, nieraz nawet wielokrotność ceny startera. Jednak jest jeszcze jeden, chyba najciekawszy sposób poszerzania kolekcji. Twórcy gry proponują, aby stawką w każdej rozgrywce była pula kart wyłożonych przez wszystkich graczy. W tej sytuacji zwycięzca zgarniałby całą pulę. Nie trudno sobie wyobrazić, jak zacięty stałby się pojedynek, w którym stawką byłyby karty najcenniejsze dla wszystkich stron. Toż to prawie hazard!

W ciągu paru ostatnich lat gry kartiane zdobyły sobie tak wielką popularność, że utworzyła się wokół nich cała „infrastruktura”. Powstały kluby zrzeszające miłośników kartianek, organizowane są liczne, nawet międzynarodowe turnieje, w których główne nagrody sięgają i kilku tysięcy dolarów! Na Zachodzie wydawane są pisma poświęcone tylko grom kartianym; do najsłynniejszych z nich należy zaliczyć „Duelist” (nagroda dla najlepszego pisma branżowego w 1994 roku), „Conjure” i „Scrye”. Na ich łamach można znaleźć artykuły strategii gry i budowania talii w różnych systemach, recenzje nowych produktów, listy kart i cenniki poszczególnych okazów oraz przeróżne rankingi. Kredowy papier bije po oczach kolorami cudownych ilustracji najład-



niejszych kart. Prawdziwi kolekcjonerzy i malkontenci mogą zakupić specjalne klasery do przechowywania kart, przezroczyste, foliowe koszulki nakładane na karty podczas rozgrywki (aby się nie niszczyły) lub też dodatkowe akcesoria, choćby takie jak pozłacane (!) wskaźniki liczby punktów życia do MTG. Czego to ludzie nie wymyślą? Ba, a czego nie kupią!?

Wszystko zaczęło się jakieś cztery lata temu, kiedy pewien facet, nazwiskiem Richard Garfield, wymyślił i wydał pierwszą grę karcianą Magic: The Gathering (MTG). Ten system nie dość, że był pierwszy, to jeszcze okazał się na tyle dobry, by do dziś utrzymać się w czołówce kilku najpopularniejszych. A trzeba przyznać, że obecnie konkurencja jest liczna (na rynku istnieje ładnie kilkaset tytułów).

dowały się przeniesie ją na ekran monitora. Recenzje produkcji ACCLAIM rżacie okazję przeczytać w tym numerze SS. Nawet mangofile doczekali się swojego systemu – o Ani-Mayhem dowiedzie się w Manga Room.

Do innych głośnych tytułów należy niewątpliwie Spellfire, oparty o najpotężniejszy system RPG Advanced Dungeons & Dragons czy Rage wydany w oparciu o świat gry Werewolf: the Apocalypse (Wilkołak: Apokalipsa – wydany po polsku). Bardzo głośne są systemy rozgrywane się w realiach znanych nam z popularnych filmów, jak choćby Star Wars, Highlander (Nieśmiertelny) czy nawet The X-Files.

# KOMPUTERA GRY KARCJANE

gdyż niesamowity sukces firmy Wizards of the Coast nie przeszedł bez echa i skłonił innych wydawców gier do działań na tym nowym polu. Kolekcjonerska ideologia gry sprawiła, że stała się ona niezłą maszynką do robienia pieniędzy. Producenci skrzętnie ten fakt wykorzystali i tłukli karty w milionach sztuk, ku radości graczy i zmartwieniu rodziców.

Ponieważ MTG była prekursorem wszystkich karcianek, warto skreślić na jej temat trzy słowa. Rozgrywkę toczy ze sobą dwóch graczy, którzy wcielają się w role potężnych magów walczących o władzę w fantastycznej krainie zwanej Dominią. Zasadniczo występują tu dwa rodzaje kart: łądy (równiny, góry, lasy, bagna, wyspy), z których magowie czerpią energię magiczną zwaną mana oraz karty, które tę energię wykorzystują – czary, przywoływane potwory, magiczne przedmioty. Celem gry jest pozabawienie przeciwnika 20 punktów życia. Można tego dokonać bezpośrednio – rzucając czary ofensywne lub nasyłając nań przywołane przez siebie potwory. O popularności Magic: The Gathering, a może karcianek w ogóle świadczy fakt, że aż dwie firmy komputerowe zdecy-

Karcianki dotarły i do nas. W sklepach RPG można kupić startery i boostery do najpopularniejszych systemów. Niestety, jedynie w wersji oryginalnej – próby spolszczenia niektórych karcianek podjęły, jak dotąd, trzy wydawnictwa. Firma ISA zapowiada wydanie polskiej instrukcji do MTG, Copernicus Corporation wydał przetłumaczoną grę Illuminati: New World Order, natomiast MAG wykazał się podwójnie, wypuszczając dwa systemy, także w pełnej polskiej wersji językowej. Oba są dziełem szwedzkiej firmy Target Games AB, oba opierają się na systemach RPG i oba należą do europejskiej czołówki. DoomTrooper osadzony jest w realiach Kronik Mutantów, czyli w świecie odległej przyszłości, w której ludz-

kość prowadzi wyniszczającą walkę z obrażającymi legionami ciemności. Karty przedstawiają znanych z gry bohaterów ludzkości, demonicznych przeciwników, broni, czary i różne misje. Gracze stają się członkami potężnych korporacji, których zadaniem jest zachowanie równowagi sił w Układzie Słonecznym. W rzeczywistości każdy z nich pragnie tylko powiększenia swej władzy. Druga spolszczona karcianka, Kult, opiera się na kontrowersyjnej grze fabularnej pod tym samym tytułem i jest przeznaczona raczej dla graczy starszych – nie tylko ze względu na trudność rozgrywki, ale także z uwagi na treść. Co jednak ciekawe, siła tego systemu leży raczej w ko-

nieczności stosowania przemyślnych taktyk niż w gromadzeniu kolejnych, rzadszych kart. Gry karciane podbijają świat do spółki z systemami fantastycznych gier bitewnych opartych o figurki. Wszelkie dane statystyczne wskazują na to, że powoli wyprzedzają klasyczne RPG z rynku gier fantastycznych. W tej sytuacji wydawcy mogą ratować się tylko w jeden sposób – przerabiając rolpele na karcianki. I czyni tak większość dotychczasowych gigantów tej gałęzi rozrywki. W efekcie gracze zalewani są coraz większą masą kart, coraz bardziej kolorowych. Czy jednak wszystkie z nich zasługują na uwagę? Zdecydowanie nie, o czym świadczy choćby fakt, że MTG wciąż jest na topie.

Hunter





**T**EKKEN 2 powalił na kolana wszystkich posiadaczy PlayStation. Ta znakomita gra do niedawna uważana była jako najlepsze mordobicie na konsolę PSX. To

było w zeszłym roku... W 1997 NAMCO atakuje ponownie, przynosząc do domów swój ostatni hit z automatów: SOUL EDGE. W mordobiciu, którego akcja powraca czasem do okresu średniowiecza, spotyka się dziesiątki walczących różną bronią zawodników.

### WOJOWNICY

Oczywiście, różnią się od siebie. Hwang, Mitsurugi i Siegfried walczą przy pomocy mieczy (przy czym ten ostatni włada wielkim, dwuręcznym wynalazkiem), chiński mistrz Li Long używa nunchaku (yeah!), ogromny barbarzyńca Rock trnie nieprzyjaciół dwuręcznym toporem, Taki (ninja-girl) doskonale radzi



*Cervantes to prawdziwy killer, walczy dwoma mieczami mającymi na oko ze dwa metry długości.*

sobie z małą kataną, a Seung Min trzyma w rękach kij zakończony ostrzem. Jest jeszcze kapitan pirackiego statku, Cervantes, którego oręż stanowią dwa gigantyczne, śmiertelnie niebezpieczne ostrza.



*Voldo to bez dwóch zdań rodzony brat Freddy'ego Krugera.*

*Tak, ta gra naprawdę tak wygląda!!!* Oprócz podstawowej dziesiątki są przynajmniej trzy ukryte postacie.

### GRAFIKA I DŹWIĘK

Na początku intro. Czegoś takiego jeszcze nie widziałem! Wyrenderowane dla potrzeb SOUL EDGE intro kładzie na deski wszystkie intra całego świata zebrane do kupy. Prawdziwa rewelacja, grę warto kupić dla otwierającej sekwencji FMV (na szczęście NAMCO dodaje za darmo grę...). Dalej, gdy rozpoczyna się walka, kolejny szok. Tnące powietrze miecze pozostawiają za sobą smugi światła, miejsca zetknięcia się oręża z ciałem punktowane są wybuchami. Kamera wariuje przy każdym rzucie (podobnie jak w TK2), animacja jest generowana z szybkością 30 klatek na sekundę. Z przepychem graficznym SOUL EDGE nie może się równać żadne konsolowe mordobicie; TOSHINDEN 2 przy SE wygląda jak wielka kieszona złożona z przypadkowo dobranych pikseli, a VF2 jak stojąca w miejscu niezgrabna ciężarówka. W kwestii dźwięku – jest dziesięć

*Cervantes i jego olbrzymie kosi w akcji.*



*Oto Souledge, boss, w którego zmienia się martwy Cervantes.*



orientalnych (wreszcie!) utworów w trzech wersjach każdej (NAMCO robi doobórę muzykę, choćby TK2 czy RRR), wspaniale odgłosy wydawane przez zawodników podczas walki i świetny angielski zapowiedź i narrator. To właściwie tyle, jeśli nie liczyć szczerku odbijającego się od siebie oręża. Ach, są przecież jeszcze wspaniałe...

### ARENY

Kopią tylek! Są trójwymiarowe, podobnie jak ich tła! Koniec z obrazkami w tle, jak w TK2. Dodano całą masę efektów specjalnych. Na arenie Rocka trawa ugina się przy każdym podmuchu wiatru, razem z Li Longiem płyniemy na małej tratwie rwącą rzeką (ludzie, ona zasusza po wodzie!). Na niektórych walczy się o słońce (właśnie wstaje słońce, postaciom rosną cienie), na innych pod wiecзор (zachodzące słońce świeci prosto w oczy gracza). Mamy też trójwymiarowe tła. Najmocniejszym punktem SOUL EDGE jest jednak...

### WALKA

Nie myślcie, że skoro w SOUL EDGE walka toczy się na miecze, to przypomina tę znaną z dwóch części TOSHINDEN. To zupełnie nie tak. Po pierwsze, SOUL EDGE stanowi rozwinięcie serii TEKKEN, gdzie zarówno jej fan, jak i zagorzały przeciwnik może znaleźć więcej niż przypuszcza. Podstawowe sterowanie to 2xBroń, Noga i Blok (blok pod przyciskiem, nawet NAMCO odchodzi od trzymania „Tytu”), możliwe jest zdefiniowanie reszty przycisków jako kombinacje potrzebne np. do rzutów.

# SOUL

# EDGE





Podczas walki postać może utracić broń, wtedy walczy jedynie przy po-



Jedną z niesamowitych aren. Tutaj trawa ugina się, smagana kolejnymi podmuchami wiatru.

w trybie VS Model. Prześledźmy to: skończyłeś Edge Master Mode jako Taki i teraz (w VS Mode) wybierając tę wojowniczkę możesz wyposażyć ją



W tym ujęciu podziwiamy białe majteczki Sophity

# SOUL EDGE



Podczas gry kamera nie przestaje szeleścić, ciągle zmieniając ujęcia.

mocy własnych rąk i nóg. Obecne są (znane z TEKKEN 2) opcje Arcade, Time Attack, Practice, Survival, ale jest też genialny dodatek w postaci Edge Master Mode. To rodzaj przygody (?) składającej się z kilku połączonych ze sobą fabułą walk, które muszą być wygrane w specyficzny sposób (np. trzeba pokonać przeciwnika jedynie rzutami czy też wyrzucając go z ringu albo mając jedynie 15 sekund, czy wreszcie: będąc otrutym – schodząca szybko energia). W trakcie przygody po wygranych walkach otrzymuje się broń, które mogą być potem używane



Hwang skopuje biedną Taki z ringu, prosto do wody.

w różną broń (są np. trzy rodzaje mieczy, wachlarz, sztylety, pałka). Poza tym, w Edge Master Mode pojawiają się ukryte postacie, takie jak Han Myong (prawdziwy kozioł, mentor Hwanga) czy też Tanegashima. Edge Master Mode to wspaniały dodatek do tej i tak już supermiodnej gierki.

## SOUL EDGE RULEZ!

NAMCO to bez dwóch zdań najlepsza firma pisząca gry na PSX. Dopóki wydają gry, SONY może spać spokojnie. SOUL EDGE to zdecydowanie najlepsze mordobicie na tę



Han Myong to jedna z ukrytych w grze postaci. Fajna kozia broda.



konsolę. TEKKEN 2 może spokojnie zejść na drugi plan, ma godnego następcę. Porównując SOUL EDGE do FIGHTING VIPERS z Saturna, zdecydowanie wygrywa produkt NAMCO. Odpowiedzią SEGA będzie LAST BRONX, ale o kiedy indziej.

Gulash

**Namco'97, PlayStation**  
**Ocena: 99%**  
**Dostarczył: CMR DIGITAL**



## HAOHMARU

Cyclone Slash Dół - Dół Przód - Przód - A/B  
 Crescent Slash Przód - Dół Tyl - Dół - Dół Przód - A/B  
 Resshin Zan Przód - Dół - Dół Przód - C/D  
 Sake Attack Dół - Dół Przód - Tyl - A  
 Kogetsuzan Dół Przód - Tyl - Dół Tyl - Dół  
 - Dół Przód - Przód - Tyl - Dół - Dół Tyl + BC  
 Power Special Przód - Dół Przód - Dół  
 - Dół Tyl - Tyl - Przód - A



## NAKORURU

Annu Mutsube Tyl - Dół Tyl - Dół - A/B  
 Lela Mutsube Dół - Dół Przód - Przód - A/B  
 Amube Yatoru Przód - Dół Przód - Dół - Dół Tyl - Tyl - A/B  
 Mamaha Flight Dół - Dół Tyl - Tyl - C  
 Kamui Ryuse Dół - Dół Tyl - Tyl - A/B  
 Apfuchi Ryuse Dół Przód - Dół - Dół Tyl  
 - Tyl - Przód - Dół - Dół Przód - BC  
 Power Special Przód - Tyl - Dół Tyl - Dół - Dół Przód - Przód - A



## HANZO

Reppushuriken Tyl - Dół Tyl - Dół - Dół Przód - A/B  
 Utsemi Chizan BCD  
 Utsemi Tendu Przód - Dół Przód - Dół - Dół Tyl - Tyl - BCD  
 Mozu Otoshi Przód - Dół - Dół Przód - C/D  
 Kage Bushin Przód - Tyl - Dół Tyl - Dół - Dół Przód - Przód - A/B  
 Bakuenryu Przód - Dół Przód - Dół - Dół Tyl - A/B  
 Kage Mai Przód - Tyl - Przód - Dół - Tyl - BCD  
 Power Special Przód - Dół Przód - Dół - Dół Tyl - Tyl - Przód - D



## GALFORD

Strike Heads Przód - Dół - Dół Przód - C/D  
 Plasma Blade Dół - Dół Przód - Przód - A/B  
 Poppy Attack Dół - Dół Tyl - Tyl - A/B/C/D  
 Shadow Copy Przód - Tyl - Dół Tyl - Dół - Dół Przód - A/B  
 Replicator BCD  
 Invisibility Przód - Tyl - Przód - Dół - Tyl - BCD  
 Power Special Przód - Dół Przód - Dół  
 - Dół Tyl - Tyl - Przód - D



## WAN FU

Shin Kikou Dół - Dół Tyl - Tyl - A/B  
 Kikou Geki Przód - Dół - Dół Przód - A/B  
 Benpatsu Dół - Dół Tyl - Tyl - CD  
 Kikou Dai Dół - Dół Przód - Przód - AB  
 Power special Przód - Tyl - Dół Tyl  
 - Dół - Dół Przód - Przód - B



## UKYO

Hiken Sasame Dół - Dół Tyl - Tyl - A/B  
 Tsumabe Gaeshi Dół Tyl - Dół - Dół Przód  
 - Przód - skok - A/B  
 Zanzou Fukomi Dół - Dół Przód - Przód - C/D  
 Tsumbae Dai Tyl - Tyl - Dół Tyl - Dół  
 - Dół Przód - Przód - A/B  
 Power Special Przód - Tyl - Dół Tyl  
 - Dół - Dół Przód - Przód - AB



## KYOSHIRO

Chobi Jishi Dół - Dół Tyl - Tyl - C/D  
 Kaiten Kyo Przód - Dół - Dół Przód + C/D  
 Kaenkyokubu Dół - Dół Przód - Przód - A/B  
 Kabuki Swirl Dół - Dół Tyl - Przód - A/B  
 Power Special Przód - Tyl - Dół Tyl  
 - Dół - Dół Przód - Przód - C



Firma SNK to jeden z czołowych producentów automatów do salonów gier. Wszystkie produkty firmy łączy jedna wspólna cecha - strzelaniny i mordobicia (bo tylko takie gry produkuje SNK) są dwuwymiarowe, a w środku automatu siedzi system NEO-GEO. Trzy lata temu SNK wyprodukowało konsolę NEO-GEO, która stanowiła dokładne odwzorowanie systemu tkwiącego w automacie. W rezultacie gracze mogli przenieść do domu wrażenia z salonu gier, bo gry były po prostu identyczne. Konsola nie upowszechniła się z bardzo pro-

zez to na atrakcyjności. Osiemnaście wiek, feudalna Japonia, samurajowie i przyjeździ, wielki turniej, 15 postaci, które diametralnie różnią się od siebie niemal w każdym calu. Jednak do rzeczy. Walka w SAMURAI SPIRITS odbywa się przy użyciu różnych odmian broni białej. Samurajowie i ninja posługują się swoimi katanami, reszta także posiada przy sobie coś małego i ostrego. Wyjątkiem jest Sieger, który

# SAMURAI SPIRITS

stej przyczyny. Carty z grami były potwornie drogie (ponad 150\$), a spowodowane to było ich ogromną pojemnością (czasem i 30 MB). Rok temu światło dzienne ujrziała konsola NEO-GEO CD, w której zamontowano czynniki kompaktów, zmniejszając je do poziomu standardowego, znanego posiadaczom konsol PSX czy Saturn. Oficjalne dane informują o 300 tys. konsol NEO-GEO w domach, a firmie SNK to pasuje, bo tylko oni produkują gry dla NEO-GEO i wypuszczają maksymalnie 6 tytułów rocznie.

SAMURAI SHODOWN 2: SAMURAI SPIRITS to pierwsza konwersja z NEO-GEO na PcCeta. Choć właściwa gra ma już trzy lata, nie straciła

biega z pancerną rękawicą, oraz panielka Cham Cham, uzbrojona w bumerang. Jednak podczas pojedynku broń może ulec zniszczeniu bądź też wypaść z ręki wojownika i znaleźć się na ziemi, a wówczas wojownik może liczyć tylko na siłę własnych pięści.

Jest 5 podstawowych ciosów: A - słaba ręka, B - mocna ręka, C - słaba noga, D - mocna noga oraz A+B - megamocna ręka; przy czym ręka oczywiście odpowiada trzymanej w niej broni. Zapis A/B oznacza, że kończąc cios można użyć dowolnej ręki (podobnie jak C/D dla nogi). Standardowo, gdy pasek na dole ekranu z napisem Power wypełni się, można wykonać megamocny cios zwany Power Special. Można też, poprzez zaatakowanie najmocniejszym ciosem (A+B) przy pełnym pasku Power, efektywnie zakończyć walkę, przecinając przeciwnika na pół lub też powodując, że zaczyna bro-

**SNK'96**

PC DOS 1 CD  
 486DX2/66 = 8 MB RAM = 30 MB HDD  
 VGA/SVGA = SB 16 = SB AWE = GMS

Za świetną grafiką, superwielkim klimatem i przemiłą klawiaturą sweets!





czyć krwią na lewo i prawo. Podstawowe techniki w znakomity sposób pokazuje animowany mentor, dostępny pod opcją „How to Play”. Do pełnego rozkoszowania się megamiodną atmosferą walki w SAMURAI SPIRITS potrzebny jest jednak joystick. Przy pomocy klawiatury nie da się grać, skomplikowane

regułę) praktycznie nie ma kopiących tylek aren i backgroundów, tam główny nacisk jest położony na pierwszoplanową akcję. Autorem SAMURAI SPIRITS udało się w znakomity sposób połączyć obie rzeczy. W efekcie powstała niespotykana nigdzie dotąd wybuchowa mieszanka, wspaniale tła znakomicie uzupełniają akcję na pierwszym planie. Uwierzcie mi, jest się czym zachwycać. Rozbijające się o brzeg fale, posłusznie pochylające się pod siłą wiatru zboże czy też spowite mgłą schody prowadzące do klasztoru na górze. Pod tym względem każda gra ustępuje SAMURAI SPIRITS, nawet STREET FIGHTER ALPHA 2 zdejmując czapkę z głowy (a uwierzcie, że STREET FIGHTER 2 miał tylko 16 kolorów?). Podobnie wygląda sprawa dźwięku – japońskie okrzyki brzmią dokładnie tak, jak powinny. Szybko, głośno, a w odpowiednich momentach jak najprawdziwsze odgłosy agonii – to się nazywa wiarygodność. Z kompaktu przygrywa znakomita muzyka, której zremiksowana wersja została wydana przez firmę SNK na osobnej płycie CD. Aby się dłużej nie rozwodzić, powiem krótko: najlepsza oprawa w dwuwymiarowym mordobiciu.

Dwuwymiarowe mordobicia mają swój niepowtarzalny klimat, który zawsze będzie jarać graczy. Po-  
twierdza to fakt, że STREET FIGHTER 3 pozostał 2D. Przygotowywana jest także czwarta część cyklu SAMURAI SHODOWN, oczywiście także dwuwymiarowa. Miejmy nadzieję, że w erze przechwalonej grafiki 3D ujrzymy więcej takich perełek, bo SAMURAI SPIRITS to najładniejsze dwuwymiarowe mordobicie na PC.

Gulash



sekwencje niektórych ciosów są po prostu nie do wykonania. Jednak gra warta jest takiej inwestycji.

Grafika w SAMURAI SPIRITS to prawdziwe mistrzostwo świata. Wydaje mi się, że ręcznie rysowane gry 2D wymagają czasem większego nakładu pracy niż renderowane na potężnych stacjach graficznych trójwymiarowe pokraki. W mordobiciach 3D (oprócz VF3, ale wyjątek potwierdza



## GEN-AN



Doku Fubuki	Dół – Dół Przód – Przód – A/B
Nikuten Tsuki	Przód – Dół – Dół Przód – A/B
Tsume Tsunami	Przód – Dół Przód – Dół – Dół Tył – Tył – A/B
Gen-an Dappi	BCD
Gen-An Utsemi	Dół Przód – Dół – Dół Tył – BCD
Power Special	Przód – Dół Przód – Dół – Dół Tył – Tył – Przód – A/B

## EARTHQUAKE



Fat Bound	(w skoku) Dół – C/D
Fat Chainsaw	(nawalać) A
Fat Press	Dół – Dół Tył – Tył – A/B
Fat Replicator	Przód – Dół Przód – Dół – Dół Tył – Tył – BCD
Fat Copy	Przód – Tył – Dół Tył – Dół – Dół Przód – Przód – A/B
Power Special	Przód – Tył – Dół Tył – Dół – Dół Przód – Przód – CD

## CHAM CHAM



Boomerang Nage	Dół – Dół Przód – Przód – A/B
Boomerang Gut	Dół – Dół Tył – Tył – A/B
Tobi Hikkaki	Dół – Dół Przód – Przód – C/D
Monkey attack	Przód – Dół Przód – Dół – Dół Tył – C/D/CD
Power Special	Przód – Tył – Dół Tył – Dół – Dół Przód – Przód – A

## JUBEI



Nikkakuratho	Przód – Dół – Dół Przód – A/B
Kattotsu	Dół – Dół Przód – Przód – A/B
Hassou Happa	(nawalać) A
Yagyū Shigatoh	Dół – Dół Tył – Tył – Przód – A
Power Special	Przód – Dół Przód – Dół – Dół Tył – Tył – Przód – C

## CHARLOTTE



Power Gradae	Dół Tył – Dół – Dół Przód – A/B
Tri-Slash	Przód – Dół – Dół Przód – A/B
Power Special	Przód – Dół Przód – Dół – Dół Tył – Tył – Przód – B

## NICOTINE



Bakusa Jougeki	Przód – Dół Przód – Dół – Dół Tył – Tył – A/C
Shikigamireifu	Dół – Dół Przód – Przód – A/C
Shikigami En	Dół – Dół Przód – Przód – C/D
Shinjou Rasen	Dół Tył – Dół – Dół Przód – Przód – C/D
Rashin Jufu	Tył – Dół – Dół Tył – A/B
Power Special	Przód – Tył – Dół Tył – Dół – Dół Przód – Przód – D

## SIEGER



Wolf Fang	Przód – Tył – Dół Tył – Dół – Dół Przód – AB
Vulcan Weinen	Dół – Dół Przód – Przód – A (nawalać)
Blitz Jaeger	Przód – Dół Przód – Dół – Dół Tył – Tył – C/D
Tigerkopf	Dół – Dół Przód – Przód – C
Falkennagel	Dół – Dół Przód – Przód – B
Elefantlied	Przód – Dół Przód – Dół – Dół Tył – Tył – A
Firestorm	Dół Przód – BC
Power Special	Przód – Dół Przód – Dół – Dół Tył – Tył – Przód – CD

## GENJURO



Sanrensatsu	Dół – Dół Przód – Przód – A/B (x3)
Kouyokujin	Przód – Dół – Dół Przód – A/B
Oukazan	Dół – Dół Tył – Tył – A/B
Power Special	Przód – Dół Przód – Dół – Dół Tył – Tył – Przód – A

m.in. z FX FIGHTER stylu, praktycznie wszystkie zawarte w grze ciosy specjalne to combosy. Wciskając szybko kilka klawiszy w krótkich odstępach czasu gracz zmusza wojownika do wyprowadzenia



# CYBER

**C**oraz więcej firm próbuje szczęścia w dziedzinie trójwymiarowych mordobić. Tym razem porwała się na to znana PeCetowcom z licznych questów i subquestów SIERRA CYBER GLADIATORS, gra pracująca pod Windows'95 (i korzystająca z akceleratorów trzeciego wymiaru opartych na chipie 3DFX), ma według autorów przenieść na PeCetowe monitory szybkość i jakość animacji znaną do tej pory jedynie posiada-

czom konsol. Niestety, nic więcej.

## CYBERWALKA

Odległa przyszłość. Kosmiczni terroryści i federacja ze stolicą na planecie Industrial Dump. Terroryści uciekają z więzienia i w zemście planują atak na planetę ID. Do walki z nimi stają najlepsi żołnierze federacji, a stawką jest dalsze jej istnienie. Blah... Gracz może kierować dowolnym z ośmiu (dodatkowo jest jeszcze dwóch bossów) makabrycznych cyborgów. Cztery podstawowe ciosy to SK (SpeedKick), PK (PowerKick), SP (SpeedPunch) i PP (PowerPunch). Areny, w których spotykają się wojownicy, biorą czynny udział w walce, dostarczając zawodnikom kolejnych pomocy naukowych (włócznie, kamulce) lub też im przeszkadzając (latające meteoryty, wybuchające skrzynki). Walka odbywa się w znanym

wielociosowego ataku. Podane w tabelkach ciosy to podstawa, która w zupełności wystarczy do ukończenia gry (autorzy informują o 50 kombinacjach ciosów dla każdej postaci). Możecie się wykazać sami, odkrywając kolejne.

## CYBERPRAWA

W oczy rzuca się przede wszystkim wspaniała animacja postaci. Realizowane techniką Motion Capture ruchy wojowników są po prostu doskonale i bardzo realistyczne (za wyjątkiem 10-metrowego skoku do tyłu z podwójnym saltem, ale to przecież roboty). Gladiatorzy poruszając się zostawiają za sobą smugi błękit-

## CARNIGORE

Carnigore Kanibal jest asem w rękawie Mistrza, chowanym na czas ostatecznej rozgrywki. Jest zcyborgizowaną dziką bestią, a jego styl walki nie ma nic wspólnego z jakkolwiek techniką.

Kod dostępu: Zatrzymać kursor na Master Pain i wstukać SK PP PK

## SHRAP

Shrap został uformowany z płynnego metalu. Jest wolny, lecz jego ciosy potrafią być bardzo potężne i pojawiać się znikąd. Ostatnia deska ratunku przed najeźdźcami.

Kod dostępu: Zatrzymać kursor na PSYCLOPS i wstukać PK PP SK PP

## MADAM DISCIPLINE

Madam jest faworyzowaną przez Mistrza członkiem oddziału Zabójców. Bardzo lubi swoje zajęcia i oddaje mu się z upodobaniem. Agresywny styl walki uzupełnia arsenal mocnych, wysokich kopniaków i szybkich uderzeń w twarz.

Sweep Kick	Dół - Dół - SK - PK
Jump Kick	Góra + PK
Hurt Me	Przód - Dół - PP
Foot Fetish	Przód - Dół - PK
Air-O-Pain	Przód - Tył - SK

## BROTHER GRIM

Podobnie jak Madam, Grimm jest jednym z ulubionych zabójców Mistrza. Podczas ucieczki z więzienia został postrzelony w lewą nogę, która poszarpana stanowi doskonałą broń. Walczy stylem znanym z ciemnych zaułków ulicy.

Sweep Kick	Dół - Dół - SK - PK
Spin Kick	Góra + PK
Obituary	Przód - Dół - PP
Double Migrane	Przód - Dół - PK
Coffin Spike	Przód - Dół - SK

## SGT. MAYHEM

Przywódca gladiatorów Federacji. Przy programowaniu jego systemu położono znaczący nacisk na strategię i taktykę. Mayhem do perfekcji opanował wojskowe techniki walki, przede wszystkim rzuty.

Ground Attack	Dół - Dół - SK - PK
Air Strike	PK + Góra
Uncle Sam	Przód - Dół - PP
Hit'em High	Przód - Dół - PK
Combat Boot	Przód - Tył - SK

## PSYCLOPS

Przez zwierzczników uważany za szalonego. Nieprzewidywalny Psychlops nie może być stosowany w otwartej walce, często służy jako środek ostatecznej obrony. Walczy bardzo chaotycznie, często markuje.

Flying Kick	PK+U
Psycho Cyclone	Przód - Dół - PP
LunaKick	Przód - Dół - PK
Blizzard	Przód - Tył - SK
Killer Hit	Dół - Dół - PK

nego światła, przy supermocnych ciosach pojawiają się efektowne wybuchy. Meteoryty i wólcnie przelatujące przez arenę wykorzystują efekt Light Sourcing, oświetlając fragment terenu, nad którym się właśnie znajdują. Do tego cybernetyczny soundtrack i doskonałe odgłosy wydawane przez zawodników. Z grubsza wszystko wygląda bardzo dobrze, dalej jest już nieco gorzej.

### CYBERPRAWDA

Nawet wsparta animacja postaci, efekty Light Sourcing i wszystkie inne bajery nie są w stanie ukryć strasznej prawdy o CYBER GLADIATORS. Po pierwsze, gdy grafice przyjrzeć się bliżej, okazuje się ona po prostu paskudna! Grubo ciosane postacie wojowników wyglądają bardzo topornie, a zni-

CYBER GLADIATORS to udana pod pewnymi względami próba zaistnienia na rynku PeCetowych mordobit. Gra zostanie zauważona, jak wszystkie mordobicia 3D. Gracze powinni jednak uważać, bo pod trójwymiarową przykrywką CYBER GLADIATORS nie chowa nic interesującego. Przed ewentualnym zakupem radzę wypróbować demo z SS CD'42.

### PODSTAWOWA TAKTYKA

– Gdy zaczniesz dostawać, naucz się blokować. Bloki są beznadziejne, ale czasem to jedyny sposób. Pozwól się u-



padają wólcnie. Bądź tam pierwszy, nie daj przeciwnikowi zabrać broni. Podobnie z meteorytami – naucz się wrzucać przeciwników na miejsca, w których przelatują. Wólcnie rzucaj ręką, nogą kop w beczki.

### Sierra '96

PC WINDOWS 3.11 1 CD  
486DX4/100 8 MB RAM 12 MB HDD  
SVGA 5B 16 5B AWE 6 GUS

Autoryzowany dystrybutor | zapowiedź: brak  
IPS Computer Group (PC CD)

Za: doskonała animacja postaci  
Przeciw: właściwie nie ma nic do zaferowania

– Walcząc z bossami, blokuj od razu na początku rundy. Bossowie potrafią urwać ręce, a bez rąk trudno pokonać każdego, a co dopiero bossa.

### DISCO CHEAT!

Na ekranie wyboru zawodników wciskaj kolejno: W, S, J+L (razem J i L). Powinieneś usłyszeć w głośniku eksplozję. Teraz wciśnij ESC, a potem normalnie wybierz zawodników. Walka będzie toczyła się w rytmie disco, a wojownicy zaczną tańczyć (spróbuj podskoczyć w górę... wow!). Uwaga! Cheat nie zawsze działa, trzeba więc trochę popробować!

Gulash

# GLADIATORS

koma liczba tekstur jeszcze to pogarsza! Zgubny okazuje się też brak cieniowania samych postaci (wszystko dokoła jest cieniowane, a oni nie!). Zgadza się, ruszają się doskonale, lecz wykonani są po prostu obrzydliwie. Po drugie i najbardziej istotne, w CYBER GLADIATORS nie da się dłużej pograć. Zapomniano o kilku bardzo istotnych w mordobiciu sprawach, m.in. o normalnych blokach (te w grze są nie do przyjęcia), o normalnym wybijaniu przeciwnika z rytmu combosów, o biciu leżącego (w mordobiciu 3D MUSI BYĆ kopanie leżącego). Natomiast wólcnie, skrzynki i kamulce latające po arenach tylko przeszkadzają w walce, zamiast być jej częścią. Sama walka w CYBER GLADIATORS polega na jak najszybszym wciskaniu na przemian dwóch klawiszy, a chyba nie o to chodzi. Można przyczepić się też do mało zróżnicowanych postaci (wszyscy wyglądają podobnie i podobnie walczą) i do wielu innych rzeczy, które z litości przemiełcze-



rzyć (blokując), a następnie odpowiedź dwoma lub trzema szybkimi atakami.

– Naucz się podstawowych ciosów specjalnych, wypracuj własne combosy. Najlepsze (to najszybsze) są ciosy, które dają trzy celne trafienia, albo takie, które stosuje się z dalszej odległości.

– Wykorzystaj arenę – zapamiętaj, gdzie



– Można markować ciosy, oglupiając tym zarówno komputerowego, jak i ludzkiego przeciwnika. Spróbuj stuknąć Power Punch (PP) i szybko wcisnąć Speed Kick (SK).

– Zaatakowany kilkuciosowym combosem nawalaj ile wlezie w SK lub SP (albo blokuj).

### PODSTAWOWE TECHNIKI

Blok:	Tył + Dół
Przerzut (blisko):	PK + SP
Lunge High Jab:	Przód – Przód – SP (trzymać)
Lunge Power Fist:	Przód – Przód – PP (trzymać)
Lunge Mid Kick:	Przód – Przód – SK (trzymać)
Lunge Double Kick:	Przód – Przód – PK (trzymać)



### PLAZMA

Plazma jest szybka, zwinna i zbudowana bardzo proporcjonalnie. Jest najbardziej agresywna ze wszystkich gladiatorów, a jej technika łączy akrobacje ze sztuką walki. Jest też bardzo sexy!

Sweep Kick	Dół – Dół – SK – PK
Jump Kick	PK + U
Sky Scorchers	Przód – Dół – PP
Burnout	Przód – Dół – PK
Twin Burners	Przód – Tył – SK



### NERO ZERO

Cybernetyczny mistrz kung-fu. Jego styl to przede wszystkim szybkość i pewność ruchów. Jest przy tym niebywale ostrożny, dzięki czemu planuje każdy atak, zanim go jeszcze rozpocznie.

Sweep Kick	Dół – Dół – SK – PK
Face Kick	PK + U
Hailstorm	Przód – Dół – PP
Blizzard	Przód – Dół – PK
Frost Heave	Przód – Tył – SK



### MASTER PAIN

Przywódca wojowników Gy Djin, owładnięty manią wielkości. Pragnie panować nad galaktyką i ma na to duże szanse. Master Pain zaplanował i przeprowadził poprzednią maskarę na planecie ID, stołcy federacji.

Sweep Kick	Dół – Dół – SK – PK
Jump Kick	PK + U
Storm Fist	Przód – Dół – PP
Death Fall	Przód – Dół – PK
Nether Rage	Przód – Tył – SK



### DEATH ROW JONES

Najbardziej oddany ze wszystkich sług i żołnierzy Master Paina, Death Row Jones w przeszłości został odbity z więzienia przez ludzi Mistrza. Jego styl walki śmiało można nazwać więziennym – agresja, brutalność i brak zasad.

Sweep Kick	Dół – Dół – SK – PK
Shackle Hack	Przód – Dół – PP
Power Tackle	Przód – Dół – PK
The Slammer	Przód – Dół – SK



Jakieś dwa lata temu na ekrany naszych kin wszedł film „Kruk” z Brandonem Lee (synem Bruce’a) w roli głównej. Film opowiadał historię młodego muzyka o imieniu Eric, który zamordowany wraz z narzeczoną w noc Halloween powrócił do świata żywych, aby zemścić się na swoich prześladowcach. Jego dusza miała zasnąć spokoju dopiero wtedy, gdy wszyscy członkowie gangu biorący udział w zabójstwie zostaną posłani do piekła.

Oczywiście, Ericowi udało się w końcu połączyć z narzeczoną w niebie, lecz przedtem mogliśmy obejrzeć wspaniałą jatkę oraz popis sprawności fizycznej Brandona Lee. Niestety, podczas kręcenia filmu miał miejsce nieszczęśliwy wypadek. Przy nagrywaniu jednej ze scen Brandon Lee został zabity; ktoś umieścił w pistolecie jednego ze statystów prawdziwe naboje zamiast ślepych. Film dokończono, decydując się na wykorzystanie komputera do ożywienia Brandona... „Kruk” wyróżniał się spośród masy produktów popularnego kina akcją potwornie mrocznym klimatem, znakomitą ścieżką dźwiękową w wykonaniu undergroundowych kapel i szumem, jaki powstał wokół filmu po śmierci głównego aktora. „The Crow” okazał się na tyle dużym sukcesem, że zdecydowano się zrealizować sequel. Aktora podobnego do Brandona Lee odziano w czarne ubranko, wyma-

ziano mu twarz w dziwne wzory i kazano biegać po ekranie wygłasząc kwestie typu: „you die” albo „you die soon”. Film nosi tytuł „City of Angels” (czyli „Miasto Aniołów”, czyli Los Angeles), niedługo wejdzie też na ekrany na-



tak przydatne przedmioty, jak noże, butelki, wszelkiej maści



# THE CROW

## CITY OF ANGELS

szych kin, na zachodzie zaś zbiera przyzwoite recenzje.

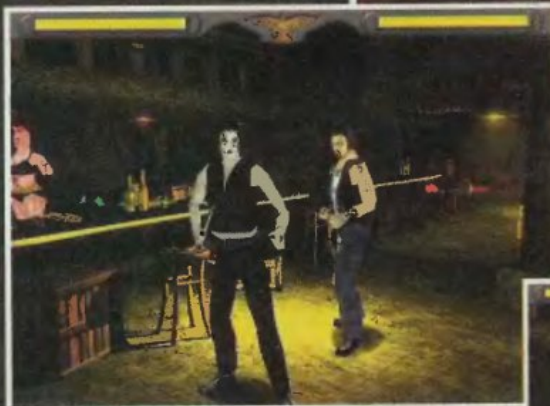
ACCLAIM to firma od wielu lat gustująca w licencjach filmowych i przodująca w produkcji gier opartych na popularnych obrazach kinowych. Przez kilka lat firma wydała sporą liczbę produktów o tytułach znanych z plakatów, choćby ostatnio JUDGE DREDD (opis w SS'39) czy DRAGONHEART (SS'43).

W większości jednak były to platformówki, gry o miernych walorach, najczęściej tradycyjne i niczym się nie wyróżniające z całej masy podobnych. Najnowsze dzieło ACCLAIM, gra THE CROW: CITY OF ANGELS z dobrym skutkiem obala ten niemodny już dziś trend. Zamiast platformówki mamy trójwymiarowe, renderowane w czasie rzeczywistym chodzone mordobicie, wyglądające trochę jak ALONE IN THE DARK na sterydach. Postać mściciela, którą kieruje gracz, posługuje się bogatym arsenalem ciosów (kopniaki z półobrotu, pięchy, a nawet uderzenia z bańki), potrafi też obsługiwać

palki, a nawet pistolety! Atakujący zewsząd przeciwnicy dysponują bogatym arsenalem, z którego można skorzystać po uprzednim załatwieniu delikwenta. Zasada gry jest prosta –



Renderowani aktorzy zachowują się bardzo sztucznie i tak też wyglądają. Filmy na szczęście jest niewiele. Oprócz tej drobnej wpadki gra właściwie nie ma słabych punktów.



naależy pobić wszystkich znajdujących się na planszy przeciwników, zebrać pozostawione przez nich przedmioty i ruszyć w dalszą drogę, kierunek której wyznacza pojawiający się na podłodze symbol kruka.

Oprawa gry zasługuje na uznanie. Wprawdzie kamery obserwujące z różnych ujęć lokacje pozostają nieruchome, jednak ręcznie rysowane tła pokazują kunszt grafików. Walczące postacie poruszają się zgodnie z prawami fizyki (oczywiście zastosowano Motion Capture), zaś pozbawione życia wypuszczają z siebie płyn, zwany krwią. Praktycznie jedyne, co mi się nie podobało w THE CROW, to renderowane wstawki.

THE CROW: CITY OF ANGELS to solidna, zrealizowana z dużym wyczuciem tematu gra. Mroczny klimat jakby żywcem wyjęty z filmu, bardzo dokładnie przygotowane tła, a także znakomicie przygotowani, syntetyczni aktorzy pozwalają graczowi przenieść się na kilka godzin do okrutnego Miasta Aniołów. ACCLAIM pokazuje, że umie robić nie tylko platformówki.

Gulash

Acclaim '96

PC WINDOWS 35 1 CD

P75 ■ 8 MB RAM ■ 1 MB HDD  
SVGA ■ SB 15 ■ SB AWE ■ GUS

Sony PlayStation

Autorozgrywany dystrybutor: Złoty Kłosek, marec 96  
CD i Płaski (PC CD)

Za: mroczna, klimatyczna grafika

Przeciw: kiepskie renderowane wstawki



**P**rojekt VORTEX pozwolił na otwarcie pierwszej bramy pomiędzy wymiarami, jednak to nie ludzie pierwsi ją przekroczyli. Niespodziewanie obca rasa zwana Necronami zaatakowała Ziemię i podporządkowała sobie ogromną część naszego świata. Do walki z najeźdźcami stają najlepsi z najlepszych, a tak dalej. Zadanie szeregowego Jenkinsa, członka oddziału elitarnych komandosów, jest trudne i niebezpieczne – ma zamknąć wszystkie otwarte przez najeźdźców bramy (aby odciąć przejście naddziałającym posiłkom nieprzyjaciela) i razem z resztą ziemskich sił wyróżnić w pierz pozostających na planecie Necronów. Żaden z wystanych wcześniej komandosów nie powrócił do centrum dowodzenia. Jenkins jest ostatnią nadzieją ludzkości... Geez, ile razy można powielać ten sam schemat? (Odp.: tysiące razy!)

RAVAGE DCX to gra zręcznościowa, a ściślej mówiąc, celowniczek. Wiadomo, celownik obsługujemy za pomocą myszki, a za każdym kliknięciem oddajemy kolejną salwę ognia. W tym czasie gra wyświetla na ekranie kolejne animowane sekwencje filmowe, z których w istocie składa się w całości. Najpierw jednak trzeba przejść przez nudną procedurę odpalania komputera kontrolującego projekt VORTEX, co jest konieczne do rozpoczęcia jednej z misji. Potem już gracz zostaje sam na sam z małą myszką w dłoni i jeszcze mniejszym celownikiem na ekranie.

Podczas wykonywania kolejnych misji szeregowy Jenkins będzie poruszać się wieloma środkami lokomocji (na piechotę, naziemnymi i powietrznymi skuterami, a nawet czołgami) i strzelać do licznych nieprzyjacielskich oddziałów (wyjątkowo kiepskie statki przeciwnika, fajnie zaprojektowani Necronowie o wielu mackach itp.). Momentami kamera zatrzymuje się, pozwalając na pełną swobodę w kierowaniu celownikiem (pełne 360 stopni), aby za chwilę ponownie poprowadzić gracza do przodu. Misje są raczej trudne, a pomyślne ukończenie każdej z nich może zająć nawet (?) godzinę. W sumie jest do czego po-



strzelać, a akcja rozgrywająca się na ekranie do wolnych nie należy.

Szukając odpowiedniego określenia dla oprawy tej gry, natrętnie przychodzi mi na myśl słowa: nużące, odtwórcza i nieciekawa. Kolejna gra

gier (CYBERIA, CYBERWAR). Wyraźnie czuć brak jakiegokolwiek inwencji i polotu. Wszystko to już gdzieś było, gracz odnosi wrażenie, że widział to już wcześniej. Praktycznie nie ma nic, na czym można by na dłużej zawiesić oko. Nawet w trybie 640x480 w 32 tysiącach kolorów jest



# RAVAGE DCX



w całości wyrenderowana na stacjach roboczych, jeszcze jedna gra, w której animacje wyglądają plastikowo i nienaturalnie. O ile w dobrych produktach można przymknąć oko na „plastikowe” animacje przepływające właściwą grę, to gra bazująca w całości na renderowanych filmkach powinna swoim wyglądem wprawiać w zachwyt, powinna podobać się przyszłemu nabywcy. Ewentualnie, grafika powinna nieść ze sobą nawet minimalny powiew świeżości, odróżniać się czymś od innych produktów. Projektując RAVAGE autorzy przekroczyli granice dobrego smaku, praktycznie przerysowując wiele obiektów z podobnych



surowo, bo zastosowana w grze kompresja obrazu wywołuje na ekranie wielką kaszanę. O dźwięku można powiedzieć tylko tyle, że jest. Strzały, eksplozje, czasem dialogi pomiędzy bohaterami i smutny narrator.

RAVAGE DCX zawodzi niemal w każdym aspekcie. Gdyby istniała

choć jedna cecha wyróżniająca tę grę spośród innych... Niestety, oklepany schemat, znany niemal od początku istnienia gier komputerowych scenariusz i skopiowane z innych gier rozwiązania graficzne nużą już po kilkunastu minutach. RAVAGE nie potrafi zainteresować gracza, wciągając go i zmusić do kilkogodzinnej sesji. W obliczu ogromnej konkurencji podobnych do siebie produktów jest to cecha absolutnie niezbędna (DEADLY TIDE wydany przez MICROSOFT przynajmniej cieszy oko świetną grafiką), a RAVAGE jej nie ma. I choć dwa kompaktki zapewniają kilka godzin niegorszej zabawy, całość jest potwornie nużąca i przeciętna aż do bólu. Kolejna gra, która niczym nie błyszczy, a po prostu jest.

Gulash



## Inscape'96

PC WINDOWS'95 2 CD  
486DX4/100 = 8 MB RAM = 3 MB HDD  
SVGA = SB16 = SB AWE = GUS

Autoryzowany dystrybutor: zapowiedź: marzec  
Optimas Bie (PC CB)

Za: dużo strzelania  
Przeciw: odtwórczość

**B**ATMAN FOREVER ARCADE to pierwszy i jak na razie jedyny automat wypuszczony przez firmę ACCLAIM. Do jego produkcji użyto boardu opartego w dużej mierze na architekturze konsoli Saturn, nie dziwne więc, że z konwersją gry na domowe platformy zespół IGUANA poradził sobie w mniej więcej pół roku. Najbliższa oryginałowi jest oczywiście wersja na konsolę Saturn, podczas gdy recenzowana wersja PC w prezencie otrzymała redukcję kolorów – zamiast 65 tysięcy mamy tylko 256.



# BATMAN FOREVER

Zadanie, którego podejmuje się Mroczny Krzyżowiec wraz ze swoim przyjacielem i partnerem (nic z „tych” rzeczy) Robinem, jest oczywiste: schwycić Riddlera i Two-Face’a, wrogów publicznych miasta Gotham. O ile jednak w filmie Batman przy okazji swej misji podrywał niezłą łaskę, w grze pleć piękna należy do grupy ogólnie postrzeganej jako nieprzyjaciele. Zresztą podział na dobrych i złych jest tu bardzo wyraźny – wszystko, co nie jest Batmanem lub Robinem trzeba skopać, sklepać, zadłgać, spalić, stłuc, zniszczyć, załatwić i zmasakrować. Osobiście bardzo odpowiada mi taki podział. Batman lub Robin (lub obaj jednocześnie) wy-

skakują z Batmobila i w tym momencie zaczyna się jatka. Niezliczone hordy nieprzyjaciół, owładniętych pierwotną chęcią mordu, nieustannie atakują, używając oprócz rąk i nóg



wiła mnie akcja, w której trzymając kołesa za łeb i szybko klepiąc w klawisze wykonaniem 30-Hit Combo, po czym ekran rozświetlił się błyskiem wybuchu, a z boku wyjechał komunikat: Triple Kill. Zresztą comboy sypią się jak z rękawa; ładują nimi zarówno bohaterowie, jak i przeciwnicy.



Standardowo, każdy poziom gry składa się z dość dużego terenu, na końcu którego czeka jeden lub kilku bossów. Pierwsi nie sprawiają specjalnego kłopotu, podczas gdy następni potrafią pokazać klasę i jedną serią ciosów zabrać niemal pół energii.

Gra się bardzo fajnie, w końcu to przecież beat'em up w najbardziej klasycznej odmianie. Niestety, wspomniana redukcja kolorów nie wyszła grze na dobre. Postacie są rozmazane, często też na ekranie widać wielką kaszanę z rozpiaskowanych bohaterów. Prawdziwym fanom bijatyk nie powinno to przeszkadzać, w końcu zawsze znajdzie się odpowiednie lekarstwo (Kop, piąchał). BATMAN FOREVER ARCADE znakomicie kontrastuje z obrzydliwym do granic możliwości IFON MAN XO MANOWAR IN HEAVY METAL. Jest grą, która będzie się podobać osobom preferującym zręcznościówki.

Gulash

## Acclaim'96

PC DOS/Saturn/PlayStation 1 CD  
486DX4/100 = 8 MB RAM = 33 MB HDD  
VGA/SVGA = SB 16 = SB AWE = GUS

Autoryzowany dystrybutor: zapowiedź: brak  
CD Projekt (PC CD)

Za: starszokolny feeling  
Przeciw: niewyraźna grafika



**B**yla kiedyś gra BALLBLAZER na małe Atari, wyprodukowana przez firmę LUCASARTS. Ukazywała futurystyczną grę sportową, którą można sklasyfikować jako cyberpiłkę. Gracz prowadził bolid, popychał nim kulę i starał się ją wepchnąć do bramki przeciwnika. Rywal robił to samo i wywiązywała się nie do końca sportowa walka. Było, minęło... Jednak BALLBLAZER okazał się na tyle dobrym produktem, że obecnie LUCASARTS postanowił go odświeżyć w całkiem nowych, trzymających standard 1997 roku szatach w wersji na PlayStation.

## Acclaim'96

PC DOS/PlayStation 1 CD  
486DX2/66 = 8 MB RAM = 10 MB HDD  
VGA = SB 16 = SB AWE = GUS

Autoryzowany dystrybutor: zapowiedź: brak  
CD Projekt (PC CD)  
Za: muze dźwięk...  
Przeciw: cała reszta



**B**ANDAI to firma doskonale znana nie tylko na japońskim rynku. To jeden z największych światowych koncernów zajmujących się produkcją zabawek i gadżetów. Największe zyski firma czerpie z produkcji zabawek z cyklu Gundam i Power Rangers – cieszącego się olbrzymią popularnością na całym świecie zestawu rozrywkowego (serial rysunkowy, serial z aktorami, znany u nas w kraju film kinowy i cała masa zabawek). Na zachodzie można kupić wiele zabawek PR, włącznie ze strojami, maskami i bronią rangersów. Do ich grona dołącza także gra komputerowa. O ile w przypadku zabawek BANDAI jest wydawcą i producentem, w dziedzinie software'owej jest inaczej. Firma zdecydowała się zlecić pisanie gier komu innemu. Za POWER RANGERS: ZEO odpowiedzialny jest zespół CYBERFLIX, ten sam, który wypłynął na świat grą SKULL-CRACKER.

## Bandai'96

PC WIN'95 1 CD  
486DX2/66 = 8 MB RAM = 30 MB HDD  
VGA/SVGA = SB 16 = SB AWE = GUS

Za: ładna przyjemna gra  
Przeciw: szybko się nudzi, bo jest nudna



Dobry produkt niemal zawsze znajduje nasładowców. Przez ostatnie kilka lat przewinęła się ogromna liczba tytułów nawiązujących do starej, wypróbowanej klasyki. Niektórym wyszło to na dobre (np. HYPER BLADE – opis w SS'43 – to nowy, lepszy SPEEDBALL 2), podczas gdy inne stanowią jedynie powielanie wyświechtanych ni-

wanych podciskach kończąc. Niektóre areny nie są przyjazne dla otoczenia, kierowane przez komputer karabiny maszynowe zasypują zawodników niekończącymi się seriami, można jednak odnowić energię statku (?) łapiąc pozostawiony pakiet ze znajomym, czerwonym krzyżkiem. Akcja gry zawsze toczy się na arenie i wygląda dość podobnie, niezależnie od rodzaju rozgrywki (Instant Action,



# BATTLE SPORT

czym waciak pomysłów. Tak też jest w tym przypadku.

W produkcji BATTLE SPORT, firmowanej przez STUDIO 3DO, autorzy pokazują nam, jak koncertowo można zepsuć miodny temat. W odległej przyszłości najpopularniejszym widowiskiem oglądanym przez miliony widzów na całym świecie jest Battle Sport, w którym dwaj zawodnicy pilotujący opancerzone cyberbolidy walczą ze sobą na specjalnie przygotowanych arenach. Celem gry jest wepchnięcie cyberpiłki do bramki przeciwnika (BALLBLAZER się kłania). Aby uatrakcyjnić widowisko, pojazdy zawodników zostały wyposażone w różnorodną broń, począwszy od laserów, a na kier-

Exhibition, Tournament), wybranego zawodnika czy pojazdu. Niestety, właściwa gra jest najsłabszym punktem BATTLE SPORT. Rozgrywka jest nudna, słaba i nie daje tego adrenaliny kopa, tak dziś potrzebnego, aby zachęcić gracza do spędzenia kilku godzin przed ekranem monitora. Grafika przypomina starego WOLFENSTEIN, dla którego w 1997 roku nie ma już miejsca. Wielkie piksele, niska rozdzielczość... – gra wygląda bardzo słabo. Z całej oprawy jedynie dźwięk zastępuje na uwagę.

W BATTLE SPORT nie ma nic, na czym choć przez chwilę można by zawiesić oko.

Podła grafika, żenująca engine i beznadziejnie odwzorowany plac zmagani cyberpojazdów sumują się w jedną, wielką kichę. Totalna odtwórczość na mizernym poziomie. Jeśli takie show mamy oglądać w przyszłości, to ja wolę wykitować wcześniej. Omijajcie ten tytuł na kilometr.

Gulash



Chyba wszyscy wiedzą, kim są Power Rangers. To grupa nastolatków, którzy w razie potrzeby mogą zmienić się w świetnie wyszkolonych w sztuce walki zamaskowanych wojowników. Dzięki swym zdolnościom ratują świat przed hordami najeźdźców z kosmosu. Teraz także będą musieli wykazać się swoimi umiejętnościami i powstrzymać straszliwe Imperium Maszyn pragnące zawiązać Ziemią. Rangersów jest pięciu, ich kombinatory różnią się kolorami. Każdy

nierzy i pilnujących ich bossów. Co tu dużo mówić, standard.

Zarówno grafikę jak i wygląd poziomów przygotowano niemal identycznie jak w SKULLCRACKER. Podobieństwo obu gier widać niemal na każdym kroku. Praktycznie wszystko jest takie samo, począwszy od ruchów bohaterów, a zakończywszy na kolejnych poziomach gry. Grafik projektujący tia korzystał z tych samych danych! Tylko w przeciwieństwie do SKULLCRAC-

zienie 100 diamentów i rozprawienie się z głupim jak but bossem. Jednak gra szybko nudzi i zaczyna w niej brakować praktycznie wszystkiego – ciosów, broni, urozmańczenia monotony poziomów.



# POWER RANGERS

POWER RANGERS: ZEO to średni debiut firmy BANDAI na rynku gier komputerowych. Jeśli chodzi o „chodzone mordobicia”, jest kilka lepszych. Choćby opisany obok BATMAN FOREVER: THE ARCADE GAME. Nie wątpię jednak, że gra sprzedaje się w krajach, w których wyświetlany jest serial.

Gulash



KER, gdzie postacie były ręcznie rysowane, wszyscy zawodnicy w POWER RANGERS zostali wyrenderowani i wyglądają jak plastikowe laleczki biegające po ekranie monitora. Gra przez pierwsze kilkanaście minut jest całkiem zabawna. Rangersi biją i kopią przeciwników, zbierając porzucane różnokolorowe diamentki. Na każdym poziomie chodzi o znale-

z nich opanował technikę walki inną bronią, od dwóch siekier (?), aż po strzelającą promieniami X tarczę (??). Na ich drodze staną beznadziejnie głupi najeźdźcy w postaci szeregowych żoł-





my więc mieszać w składach, wymieniać zawodników, tworzyć drużyny marzeń. Oczywiście, nadal nie ma w grze panów Michała J. ani Karola B., lecz zostali w odpowiednich drużynach zastąpieni graczami bez nazwisk (Player, Roster), których parametry mają odpowiadać umiejętnościom wspomnianych gwiazd. W menu trenera nadal można podziwiać ruchome schematy rozegra-

nia rozmaitych zagrań, które koszykarze muszą umieć na blachę. W menu Matchups zawarta jest jedna z kluczowych spraw w meczu: kto kogo będzie krył. Jest to kwestia fundamentalna, zwłaszcza gdy grasz przeciw drużynie jakiejś gwiazdy ataku. Oczywiście, swoją drużynę możesz wzmocnić poprzez wymianę zawodników z innymi klubami. W ten sposób można stworzyć własny Dream Team i sprawdzić, jak radzi sobie z wymagającymi przeciwnikami.

W NBA LIVE'97 obrona, niestety, śmiesz. Na niższym poziomie trudności goście co chwila zapominają kogo kryją i często zdarzają się bezsensowne podwojenia lub idiotyczne zmiany krycia. Nic dziwnego, przy dobrej obronie nie dałoby się wykonać nawet ćwierci tych wsadów, dzięki którym gra nabiera czadu i wykupu.

**N**areszcie jest! Kolejna część NBA z ELECTRONIC ARTS ujrzała światło dzienne. Wreszcie można w coś pograć! Ale czy na pewno? Pierwszy NBA LIVE odniósł sukces, lecz drugi nie wydawał się już niczym wspaniałym. Czy trzecia część sportowej sagi ma w sobie coś, co znów pozwoli podbić serca graczy?

W przeciwieństwie do NBA LIVE'96, który był tylko lekko podszlifowaną wersją pierwszego NBA, nowa odsłona tej popularnej gry zaskakuje nas zupełnie innym wyglądem. Perfekcyjny, „profesjonalny” image poprzednich edycji NBA LIVE zmienił się diametralnie. Rozchwiane i rozmyślnie rozwichrzone ekrany opcji zbliżone są raczej do estetyki ulicznych graffiti niż do tego, co uważalibyśmy za profesjonalizm wymagany od wielkiej firmy. Wygląd teksturowanych koszykarzy wali po oczach i to na odlew. Polygony, motion capture – to rządzi! W ogóle nie można tego porównywać do wcześniejszych, rysowanych postaci. Co prawda, na pierwszy rzut oka nowi koszykarze wyglądają dość dziwnie, lecz rekompensują to znacznie bogatszym repertuarem ruchów

# NBA LIVE'97



NBA'97 to gra, w której liczy się wyłącznie atak na tablicę (chyba że ów atak zmienia się w totalny chaos). Nieco inaczej jest na poziomie All-Star, gdzie komputer przestaje sobie radzić z rozgrywanymi piłkami. Zamiast masy wsadów mamy masę strat. Błędy nie pojawiają się aż tak często, by obrzydzić grę. Większość akcji ma sens, choć wcale nie rzadko zdarzają się bardzo dziwne przepychanki między graczem kożującym piłkę a obrońcami.

## TIME OUT

Dzisiaj prawdziwa NBA to podobno tylko seks i forsa, przynajmniej tak zwierza się „zły do szpiku kości” Dennis Rodman. Komputerowych graczy raczej nie interesuje, czy pan „Szczudło” Chamberlain rzeczywiście zaliczył 10 tys. kobiet. Lepiej pozostać już przy jak najbardziej botkowych wyczynach. Dopóki zaś ligę nakręcają tacy gracze jak Michael Jordan, Grant Hill czy Hakim Olajuwon, w zupełności wystarczy nam śledzenie ich akcji na lakierowanym parkiecie.

Pejotl



oraz bardziej naturalnym poruszaniem się po parkiecie.

## RZUT SĘDZIOWSKI

Jeśli chodzi o widowiskowość akcji, gra zdiera skarpetki i to bez zdejmowania butów! Co druga akcja to widowiskowy wsad i to najczęściej z gatunku Alley

Oop! Jednak wytrawni znawcy NBA będą mogli trochę ponarżać. Dla jasności: NBA LIVE'97 jest grą nastawioną na maksymalną widowiskowość i rozrywkę. Cierpi na tym realizm wydarzeń na parkiecie i sens ustawiania rozmaitych taktyk. Liczy się przede wszystkim katowanie joja i wsady, wsady, wsady...

Managerska zawartość gry nie zmieniła się wcale. Nadal może-

## E.A. Sports'96

PC CD  
486DX2/66 = 8 MB RAM  
SB = GUS = MIDI  
Sony PlayStation  
Autoryzowany dystrybutor  
IPB Computer Store (PC CD) 145 zł  
Za: wsady, setki wsadów!!!  
Przeci: brak w realizmie

Wysyłka lub członkostwo w klubie  
**GRATIS - już od 89 zł!!!**

Termin realizacji 3-14 dni. Większość  
paczek wysyłamy w ciągu **24 godzin!!!**

Ceny w złotych, zawierają VAT, gwarantowane do 5.04.97.

# TimSoft

COMPUTER SOFTWARE

**SKLEP WYSYŁKOWY**

Zadzwoń - codziennie od 8<sup>00</sup> do 20<sup>00</sup>  
czekamy na Twoje zamówienie:

**(0-94) 402-541**

lub przyślij zamówienie na adres:

**75-016 Koszalin 1, skr. poczt. 211**

**PC CD-ROM GRY**

A.D.2044 - 2CD	119.00 zł
ALIEN TRILOGY	144.90 zł
Archimedean Dynasty	154.90 zł

**C&C Red Alert**

tylko **144,90 zł**

Destruction Derby II	144.90 zł
DEUS - wersja polska	134.90 zł

**DIABLO WIN'95**

tylko **144,90 zł**

DISCWORLD II - 2CD	154.90 zł
DDWN IN THE DUMPS	154.90 zł
DRAGON LORE II	144.90 zł
DUKE NUKEM 3D	129.90 zł
EARTH SIEGE 2	139.00 zł
F-22 Lighting	139.90 zł

**FIFA '97**

tylko **138,90 zł**

GENE WARS	145.90 zł
Grand Prix 2 - Formula 1	139.00 zł
HARVESTER	159.90 zł
KRAZY IVAN	137.90 zł
M.A.X.	154.90 zł
MONSTER TRUCK MADNESS - (wyścigi firmy Microsoft)	129.00 zł
NBA '97	139.90 zł
NHL '97	144.90 zł
Phantasmagoria II	174.90 zł
(wymaga Windows 95)	
Privateer 2 - Darkening	159.90 zł
SCREAMER 2	144.90 zł
SECRET SERVICE CD 40	19.90 zł
SECRET SERVICE CD 41	19.90 zł
SECRET SERVICE CD 42	19.90 zł
SECRET SERVICE CD 43	19.90 zł
SECRET SERVICE CD 44	19.90 zł
SETTLERS II	137.90 zł
SMURFY	125.00 zł
SWIV 3D	164.90 zł
SYNDICATE WARS	139.90 zł
TIME COMANDO	129.90 zł

**TOMB RAIDER**

tylko **144,90 zł**

TUNEL B-1	144.90 zł
WARCRAFT II + dodatkowe misje (2CD)	184.90 zł

**PC CD-ROM EDUK.**

3D ATLAS	149.00 zł
ATLAS ŚWIATA	68.90 zł
Encyklopedia Kosmosu	99.00 zł
Encyklopedia Przyrody	
OPTIMUS	169.90 zł

**ENCYKLOPEDIA PWN**

Pierwsza polska encyklopedia multimedialna!!!  
- 36 000 basek - 3 000 ilustracji  
- 300 map - 20 minut filmów  
- 2 godz. nagrań dźwiękowych

**239,00 zł**

**ENCYKLOPEDIA TECHNIKI -  
- JAK TO DZIAŁA?**

169.90 zł



**EuroPlus+ 409,90 zł**

Multimedialny Słownik WNT  
Ang.-Pol.-Ang. 144.90 zł  
Słownik J.Polskiego PWN 139.00 zł  
VIDEO ENGLISH 79.90 zł  
AUTO ALMANACH '96 49.90 zł  
NewBeat - program  
do tworzenia muzyki 88.50 zł

**PC 3,5" HD EDUK.**

ABC CHEMII	34.90 zł
BRZDĄC	34.90 zł

Zestaw trzech programów edukacyjnych dla szkół podstawowych oraz pierwszych klas szkoły średniej.  
**ORTOTRIS 1.5** - popularna gra ortograficzna,  
**GEOGRAFIA** - duża porcja materiału, nauka, testy,  
**HISTORIA** - kilkaset testów, bogata grafika.

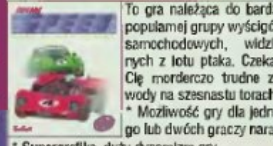
**EDUKACJA 59,90 zł**

GEOGRAFIA	34.90 zł
HISTORIA	34.90 zł
HYPER SŁOWNIK	49.90 zł
JĘZYK ANGIELSKI	34.90 zł
JĘZYK NIEMIECKI	34.90 zł
KURS PRAWA JAZDY	44.90 zł
MATEMATYKA kl. VII-VIII	37.90 zł
MATMANIA	37.90 zł
ORTOMANIA	34.90 zł

**(0-94) 402-541**

**PC 3,5" HD GRY**

3XLDGIC GAMES	34.90 zł
7 DNI 7 NOCY	42.90 zł
ARNIE II	29.90 zł
BATTLE ISLE	29.90 zł
CRAZY CARS II	29.90 zł
EKSPERYMENT DELFIN	52.90 zł
F-29 RETALIATOR	42.90 zł
FLIPER	33.00 zł
FRANKENSTEIN	43.90 zł
FRANKO	42.90 zł
HAROLD'S MISSION	49.00 zł
HIGH SEAS TRADER	59.00 zł
INTERN. SOCCER	29.90 zł
ISHAR III	48.80 zł
KAJKO I KOKOSZ	49.00 zł
KOSMDS	43.90 zł
LAZARUS	39.90 zł
Liga Polska Manager '95	39.90 zł
MEGALOMANIA	29.90 zł



**Suicide Speed 39,90 zł**

To gra należąca do bardzo popularnej grupy wyścigów samochodowych, widzianych z lotu ptaka. Czekając Cię morderczo trudne zawody na szesnastu torach.  
\* Możliwość gry dla jednego lub dwóch graczy naraz  
\* Supergrafika, duży dynamizm gry.

**RALLY CHAMPIONSHIPS 39,90 zł**

SLATERMAN	34.90 zł
THE GAMES, OLIMPIADA	29.90 zł
TORNADO	59.00 zł
TYRIAN	43.90 zł

**SKAUP**



**POLANIE 54,90 zł**

Gra przygodowa dla obdarzonych poczuciem humoru. Zabawna grafika i starannie wykonana muzyka. Program otrzymał **ZŁOTY DYSK** - nagrodę miesięcznika ŚWIAT GIER.

**AMIGA 1MB**

ABC CHEMII	29.90 zł
DEUTSCH TESTER	14.90 zł
ENGLISH TESTER	14.90 zł
GEOGRAFIA	14.90 zł
HISTORIA	14.90 zł
ORTOTRIS	14.90 zł
PITAGORAS 1 (KL. 5-8)	26.00 zł
ALFRED CHICKEN	29.90 zł
CLASSIC BOARD GAMES	25.00 zł



**DOMAN tylko 36,90 zł**

DREAMWEB	39.90 zł
EPIC	25.00 zł
FOREST DUMB FOREVER	29.90 zł
INTERCALARIS	42.00 zł
ISHAR III A500+/600/1200	42.00 zł
JAGUAR XJ 220	25.00 zł
KAJKO I KOKOSZ	39.90 zł
KUPIEC	29.90 zł
LAZARUS	29.90 zł
LEGION (Nowość!! 1Mb)	39.90 zł
MIASTO ŚMIERCI	29.90 zł
OLIMPIADA '96	29.90 zł
PINBALL HAZARD	29.90 zł
RAJD PRZEZ POLSKĘ	29.90 zł
SEEK AND DESTROY	39.90 zł

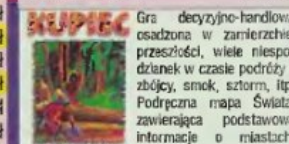
**COMMODORE C-64**

CHEMIA	6.90 zł
GEOGRAFIA	6.90 zł
HISTORIA	6.90 zł
JĘZYK ANGIELSKI	6.90 zł
JĘZYK NIEMIECKI	6.90 zł
ORTOTRIS	6.90 zł



**CHWAT tylko 6,90 zł**

DEMON BLUE - kaseta	7.90 zł
DR MAD	6.90 zł
DRIP	6.90 zł
ELWIRA (kaseta)	9.90 zł
ETERNAL	6.90 zł
Football Manager (kaseta)	9.90 zł
KLAX - kaseta	7.90 zł
KLEMENS	6.90 zł
KOŚCI & POKER	6.90 zł



**KUPIEC całodyskowy 19,90 zł**

LATER	6.90 zł
LAZARUS	6.90 zł
MIECZE VALDGIRA II	6.90 zł
NIGHTBREED - kaseta	7.90 zł
PUFFY'S SAGA - kaseta	7.90 zł
PUZZNIC - kaseta	7.90 zł
RODEO GAMES - kaseta	7.90 zł
SKATE WARS - kaseta	7.90 zł
SLATERMAN	6.90 zł
Spy Who Loved Me - kaseta	7.90 zł
TRIADA - 3 gry	6.90 zł
ACTION PLUS 6.7	36.90 zł
BLACK BOX 8.0	19.90 zł
FINAL III	29.90 zł
HARDTRACK COMPOSER	9.90 zł

**UWAGA**  
**Minimalne zamówienie 10 zł**

**TANIE ZAKUPY**  
**PC CD-ROM**

AVALON CLASSIC 1	69.00 zł	EXTREME PINBALL	49.90 zł
AVALON CLASSIC 2	69.00 zł	Firestorm-Thunderhawk II	88.50 zł
AWARD WINNERS - 4 gry	49.90 zł	Gabriel Knight II - 6CD	88.50 zł
Sensible Soccer, Zool, Elite Plus, J.W. Snooker		MACHIAVELLI KSIĄŻĘ - wersja polska	49.90 zł

**MEGAPAK 6**

Na 10 płytach CD ROM zawiera 10 wspaniałych gier: Riddle of Master Lu, Druid, Allied General, Pinball 3D, Legend of Kyrandia III, Steel Panthers, Manic Karts, Death Gate, Action Soccer, AI Urser Jr. Arcade Racing.  
Wielostronicowa instrukcja po polsku.  
**MEGAPAK 6 149,90 zł**

SHELLSHOCK	88.50 zł	TEENAGENT	69.00 zł
SIM CITY 2000 + Gratis 20 dysków 3,5" HD SONY!!!	49.90 zł	TOP GUN - 2CD	88.50 zł
SWAT - Police Quest V (4 płyty CD)	88.50 zł	Wing Commander III-4CD	88.50 zł

**KLUB STAREGO KLUBU:**  
Aby zostać członkiem KLUBU należy składować zamówienie na programy, opisać roczną składkę w kwocie 7,95 zł. Członkowie klubu nie mają obowiązku dokonywania żadnych zakupów.  
**Kolejności zamówienia klubowców** - bezpłatne zamówienia pocztowo - nie jest potrzebny znaczek, jeśli wysyłasz zamówienie w otrzymanej od nas, opieczkowanej kopercie.  
bezpłatna wysyłka (opcjonalnie) już przy zamówieniach powyżej 39,00 zł!!!

**ZAMÓWIENIE S-3 Twój komputer:**  CD ROM  DYSK  KASETA  
Wytnij kupon, wpisz: tytuły, ceny zamawianych programów, swój adres i naklej na kartkę pocztową.  
\* Nie trzeba płacić z góry. Za przesyłkę zapłacisz listonoszowi przy odbiorze programów.  
\* Naszych dotychczasowych klientów prosimy o podanie numeru klienta.

Nr Klienta (jeśli posiadasz): \_\_\_\_\_ Komputer \_\_\_\_\_  
Nazwisko, imię: \_\_\_\_\_  
ul./miejsce: \_\_\_\_\_ tel. \_\_\_\_\_  
Poczta: \_\_\_\_\_

TYTUŁ	NOŚNIK	CENA	TYTUŁ	NOŚNIK	CENA
1.....			5.....		
2.....			6.....		
3.....			7.....		
4.....					
<b>RAZEM: _____</b>					

Wartość mojego zamówienia przekracza kwotę 89,00 zł (lub 39,00 zł dla członków KLUBU). Wybieram więc jedną z wymienionych obok atrakcyjnych propozycji:  
BEZPŁATNE CZŁONKOSTWO W KLUBIE  BEZPŁATNE  
BEZPŁATNA WYSYŁKA PACZKI  BEZPŁATNE  
KUPON RABATOWY ZA 9 ZŁ  BEZPŁATNE  
DOLICZ KOSZTY WYSYŁKI PACZKI 7,95 zł

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

Podpis zamawiającego: \_\_\_\_\_ **RAZEM DO ZAPŁATY: \_\_\_\_\_**



truć, skąd wzięty się wokół ciebie te zgłiszcza. Grafika pozostała taka sama jak w poprzednich częściach, chociaż wydaje się, że gra chodzi nieco szybciej. Oczywiście oko cięższą nową efekty – możesz rozważać

**D**ziwi mnie sukces, jaki odnosi kolejne wersje gry spod znaku TERMINATOR. Kolejne edycje to niemal dokładne repliki tego, co wydano wcześniej. Najdziwniejszy

# TERMINATOR SKYNET



jest fakt, że gra sprzedaje się jak ciepłe bułeczki, choć wcale nie jest majstersztykiem graficznym ani nie racy gra symfonią. Wygląda ani brzydko, ani ładnie, po prostu przeciętnie – dużo kanciastych krawędzi, niekiedy monotonne tekstury. Wydaje się, że przejście w tryb SVGA zostało wymuszone trendami rynkowymi – twórcy nie chcieli odstać od aktualnego minimum.

SKYNET to kolejne misje w postnuklearnym świecie, w którym komputery eksterminują resztki ludzkości. Zresztą chyba każdy oglądał „Terminatora” i nie ma co

wraki samochodów i urządzenia, a trzeba przyznać, że wybuchy w ogóle są efektowniejsze. Udoskonalono też obraz walki i teraz trafione roboty rozsypują się na części – możesz umiejętnymi strzałami spowodować, że z dumnego, stalowego olbrzyma pozostaną jedynie kroczące nogi. Niestety, nowych broni jest niewiele i przybyło tylko kilku nowych przeciwników. Zwiększono chyba stopień skomplikowania wewnątrz budynków, ale być może takie wrażenie jest wynikiem charakteru misji, z których kilka toczy się w zabudowaniach,

Wydaje się, że twórcy scenarii wymuszają walkę w pionie – często będziesz wspinał się po schodach,

by z wysokości kilku pięter razić poruszających się w dole przeciwników. Podobnie jak w poprzednich edycjach gry, większość dodatkowego ekwipunku znajdziesz penetrując różne budynki. Uważaj jednak, gdyż teraz jest więcej strażników. Rozglądaj się też za zwłokami rebeliantów, na ogół w pobliżu leży porzucany sprzęt. Dla wielbicieli szybkiej jazdy terenowym samochodem przewidziane są misje, podczas których nawet na sekundkę nie opuścisz miejsca kierowcy. Przy okazji jedna uwaga – w SKYNET bardziej opłaca się jechać wolno i eliminować poszczególne cele, zwłaszcza gniazda działek laserowych, których nie sposób wyminąć.

Nowością jest samoczek dla nowicjuszy, dzięki któremu można opanować arkaną gry. Szkoda jedynie, że podczas szkolenia instruktor nie daje żadnych wskazówek taktycznych. W tej grze szansa przeżycia w dużej mierze zależy od

promyślności, a nie od szybkostrzelności.

Niektórzy stawiają TERMINATOR: FUTURE SHOCK ponad grami ID SOFTWARE. Co prawda w erze QUAKE raczej trudno obronić ten sąd, ale przecież gusta nie podlegają dyskusji. Według mnie, gry z cyklu TERMINATOR stoją nieco z boku potoku klonów DOOM i to nie ze względu na założenia graficzne, które wszędzie są dość podobne, ale z powodu klimatu. Walka wśród zgłiszcz przypomina wojskowe akcje specjalne – podział na poszczególne zadania, przydział uzbrojenia, walka w imię wyższych wartości. Te gry to klasa sama w sobie. Z pewnością w TERMINATOR: SKYNET warto zagrać, bowiem jest on bardzo dobry. Wielbicieli poprzednich edycji nie muszę namawiać, pewnie już ustawiają się w kolejce do sklepu.

KaYteck

**Bethesda Softworks '96**  
PC DOS 1 CD  
486DX2/66 ■ 8 MB RAM ■ 38 MB HDD  
VGA/SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS

Za: utrzymany klimat  
Przecho: zbyt mało innowacji

**DEMO - CD'42**



*I'm crazy. I'm sure that's a true. - powiedział robot.*

I pewnie ma rację, szczególnie jeśli weźmie się pod uwagę jego wyuczony. A trzeba dodać, że kozak z niego jest nieprzeciętny. Już od dłuższego czasu trwa bezkompromisowa walka z obcymi, którzy przylecieli, by zabrać prawo-

często musisz robić użytek. Gra ma charakter typowo zręcznościowy. Na robota, którym sterujesz, co chwila spadają hordy przeciwników. Lufy



twoich karabinów grzeją się szybciej niż mrówki w kuchni mikrofalowej. Musisz się przespacerować po nie-



wiąją się w dosyć wariacki sposób, nagle, ni stąd ni zowąd materializują

uzbrojenia energetycznego, głuche uderzenia rakiet, no i oczywiście trafienia. Poza tym zwróć uwagę na fajowy akcent komputera pokładowego.

Wydawca nieźle się postarał i w sumie prostą grę otoczono całkiem szumną otoczką reklamową. Gra przygotowana jest bardzo dobrze, ale bez przesady. Dla maniaków meganawa-

# KRAZY IVAN

witym właścicielem Niebieską Planetę. Nie pomógł nawet akt własności wystawiony przez ONZ. Obcy mieli znikome poszanowanie dla prawa międzygalaktycznego i zaczęła się regularna sieczka. Niestety, po krótkim okresie walk sytuacja stała się tak rozpaczliwie beznadziejna, że sztab obrońców postanowił wyciągnąć z najgłębiej ukrytych hangarów robota, ostatnią deskę ratunku - Krazy Ivana.

Przed tobą kolejne misje w najróżniejszych miejscach globu. Podczas standardowych misji będziesz musiał wyeliminować trzech zabijaków, a potem zniszczyć dane urządzenie. Najczęściej tym głównym celem będzie generator pola siłowego. Ów generator, nie dość że ostaniania naziemne bazy obcych, to w dodatku trzyma w niewoli rzesze mieszkańców Ziemi. Poza tym, nie wiedzieć czemu, na każdym statku obcych więzieni są schwytani ludzie. Kiedy zniszczysz jakąś obcą maszynę wojskową, wokół zarozi się od uradowanych wolnością zakładników. Aby ich uratować, musisz po prostu po nich przejść. Wydawałoby się, że taka kupa stali i tytanu, jaką stanowi Ivan, wszystkich porozgniata, ale na szczęście tak się nie dzieje. W dodatku każdy ze zniszczonych pojazdów w ramach masy spadkowej pozostawia bonus. Bonusy są różnorakie - jedne regenerują energię, inne uzupełniają zapasy uzbrojenia. Z reguły wszystkie są pożyteczne. Jedynie Shizo działa na naszego bohatera nieco dyskusyjnie.

Zasady są proste - jesteś posiadaczem wielkich giwer, z których

wielkim terenie i wykończyć wszystkich. Jak to zrobisz, czeka cię to samo, tyle że w innej okolicy. Z początku gra prezentuje się nieźle, ale po niedługim czasie zaczyna się robić nieco nudnawa. O tym, jak długo będziesz siedział przy komputerze, zdecydować twój zapal od tego typu gier. Chociaż trzeba przyznać, że walki są efektowne. Bój toczy się na pofalowanym terenie, zaś nasz bohater atakowany jest zarówno z ziemi, jak i powietrza. Jatka jest ogólnie niezła. Może przydałoby się nieco więcej rodzajów uzbrojenia, ale i tak z tym co masz możesz rządzić. Jednak wraz z kolejnymi sukcesami wskaźnik trudności misji drastycznie wzrasta. Po pewnym czasie sprzątanie obcych staje się naprawdę ciężkim kawałkiem chleba.

Grafika jest niezła. Szczególnie animacja twoich przeciwników jest zadziwiająco realistyczna. Roboty w kształcie małp, skorpionów, wilków, pajaków i czegoś tam jeszcze poruszają się w niezwykle plastyczny sposób. Warto także zwrócić uwagę na filmowe, a raczej renderowane wstawki. Gra jest niezwykle wybuchowa, chociaż eksplozje mogłyby być ładniejsze, a już na pewno większe. Chaos na polu walki panuje niegorszy - twoi przeciwnicy poja-

się w pobliżu ciebie i niemilosiernie strzelają. Naprawdę dezorientujący sposób wkraczania do akcji. Oprawa dźwiękowa składa się głównie z odgłosów pracy poszczególnych broni - szczerkanie karabinów, suche wylądowania



laneek, jak znalazł. Dla wielbicieli „rasowych” mechów KRAZY IVAN to towar raczej trefny. Typowa produkcja konsolowa - ciekawe, czy sprawdzi się na PC?

KaYtek



## Psygnosis '96

PC WIN 95/PlayStation 1 CD  
486DX/33 = 8 MB RAM = 38 MB HDD  
VGA/SVGA = SB 16 = SB AWE = GUS

Autoryzowany dystrybutor: Krak danych  
DD Projekt / PC CD

Zw: animacja i robotów  
Przełazi: nieczytelne wskaźniki



na decyzję – nadszedł czas na kontratak, w którym zadecydują się przyszłe losy ludzkości. Niestety, cała siła Federacji sprowadza się do tego jed-



(małe kurduple), a „wszystkie” modele powtarzają się na każdej płycie z częstotliwością pięciu na sekundę. Chciałoby się je rozdeptać butem, a nie do nich strzelać.



wodzić myszką po ekranie w dowolnych kierunkach (miły dodatek). Misji jest 15, podczas których gracz porusza się zarówno w stalowym pojeździe, jak i biegnąc po wrakach w kombiniezonie pletwonurka. Całość da się skończyć w jeden wieczór.

W jaki sposób umknęło to uwadze Billa, pozostaje dla mnie zagadką. Po-

# DEADLY TIDE

W roku 2445 pojawił się w naszym układzie słonecznym tajemniczy konwój obcych statków. Federacja Ziemska powitała obcych, jak zwykle, oddziałem Marines. Procedura prześwietlania statków (która wykazała, że pojazdy wypełnione są wodą!) najwidoczniej nie spodobała się obcym, bo odpowiedzieli ogniem. Konflikt zakończył się niespodziewanie szybko – obce statki doleciały do niebieskiej planety i pograżyły się w otchłani oceanów. Gdy obcy osiedli głęboko na dnie, rozpoczęli produkcję wody. Ze względu na wielką głębokość i niesamowicie mocne pancerze pojazdów obcych wszelkie próby wypędzenia najeźdźców zakończyły się porażką. Pięć lat później powierzchnię Ziemi w 88% pokrywała woda.

Bohater gry wskakuje w kombiniezon jednego z pilotów Federacji Ziemskiej i właśnie ma testować nowy pro-

nego prototypowego myśliwca z zamkniętym w środku najlepszym pilotem bojowym – witaj, gracz!

DEADLY TIDE to najnowszy produkt MICROSOFT – strzelanina, którą potocznie określamy mianem celownicza. Statek pilotuje automat (odgrywany jest film), a zadanie gracza polega jedynie na ustawieniu celownicza na przeciwniku i wciśnięciu Fire. Momentami pozostawiono możliwość wyboru drogi (w lewo lub w prawo), ale i tak zawsze prowadzi ona w to samo miejsce. Często też obraz zatrzymuje się, pozwalając

DEADLY TIDE wyróżnia się z całej masy strzelanin przede wszystkim grafiką. Nie da się ukryć, że w tym przypadku właśnie grafika ma odróżnić ten tytuł spośród całej masy mu podobnych i przyciągać uwagę. Zarówno długie przerywniki filmowe, jak i interaktywne sekwencje strzeleckie, z których przecież składa się właściwa gra, zostały przygotowane bardzo starannie. Chodzi tu nie tylko o doskonałą jakość kompresję obrazu, ale także o wspaniałą symulację fizyki dna morskiego.

Wszystkie obiekty poruszają się wolno i majestatycznie, zupełnie jak pod wodą. Stalki otaczają pęcherzyki powietrza pnące się do góry, a niektóre wybuchy to po prostu dzieło sztuki. Muzyka jest super! Pompatyczna, zupełnie jak filmowa, doskonale oddaje nastroj



totyp podwodnego myśliwca, gdy niespodziewanie obcy przypuszczają atak na główną bazę. Niedobitki chronią się w okolicy podwodnym Hastings, a dowództwo podejmuje waż-



zagrożenia.

DEADLY TIDE okazałaby się grą dobrą, gdyby nie kilka wpadek, których nie udało się uniknąć i na które w żaden sposób recenzent nie potrafi przymknąć oka. Po pierwsze, przeciwnicy są – muszę to powiedzieć dosadnie – beznadziejni, żałośni, tragiczni! W żadnej strzelaninie nie widziałem tak kiepsko przygotowanych statków obcych. Nawet w starym, dobrym MADDOG MCCREE przeciwnicy czymś się różnili – był rewolwerowiec gruby, był chudy, z wąsami, z brodą, był dziadek, byli rewolwerowcy na koniach, na dachach, z winchesterami czy z coltami. Byli po prostu różni. A w DEADLY TIDE obce statki zamiast straszyć, po prostu śmieszają

nadto na dłuższą metę gra okazuje się przeraźliwie nudna. Grafika lubi się powtarzać (ciągle pod wodą, ciągle te same kolory), a w grze dominują straszne ciemności. To nie jest VIRTUA SQUAD, które można kończyć wielokrotnie i z przyjemnością.

DEADLY TIDE to jednak fajny kawał strzelaniny, w której główny nacisk położono na oprawę graficno-dźwiękową, gdzieś po drodze gubiąc miodność. Tym razem, podobnie jak z grą MICROSOFT FOOTBALL (SS'42), wielki megakoncern trafił Panu Bogu w okno. Niemniej jednak DEADLY TIDE to gra doskonale pokazująca możliwości nowoczesnego PeCeta.

Gulash

**Microsoft '96**

PC DOS 4 1 CD

P75 ■ 8 MB RAM ■ 25 MB HDD  
VGA/SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS

Autoryzowany dystrybutor

Microsoft

100 zł

Za: dobra grafika

Przeciw: nuda, beznadziejni przeciwnicy



si bohaterowie różnią się arsenalem oraz możliwościami fizycznymi. Jake jako człowiek ma po pięć palców i radzi sobie lepiej z bronią palną, zaś Gatrathe Den wyżej skacze i szybciej biega. Na spragnionych rozrywki graczy czeka aż 100 misji, z których kilkanaście pierwszych to swoisty trening i wprowadzenie w świat, w którym przeżył graniczy niemal z cudem. Zapomniałem bo-



# HUNTER HUNTED

W przyszłości obca rasa najechała Ziemię. Nie byłoby w tym nic dziwnego, gdyby nie fakt, że w końcu udało im się ją podbić, a niemal wszystkich ludzi wyrzucił w pień. Z pozostałych przy życiu mieszkańców niebieskiej planety uczyniono niewolników, podobnie jak mieszkańców innych podbitych wcześniej planet. Niezszczęśliwi więźniowie służą jako aktorzy w przedziwnym spektaklu będącym ulubioną rozrywką obcych. Zawodnicy biorą udział w dziwacznej grze, w której stawką jest ich życie.

Akcję w HUNTER HUNTED obserwujemy z boku, zupełnie jak w platformówkach. Show odbywa się w ruinach i podziemiach miasta. W rozgrywce może brać udział człowiek, potwór lub obaj jednocześnie. Postępując zgodnie z poleceniami, muszą odnaleźć wyjście z poziomu, często wykonując też inne zadania. Może to być odnalezienie w rozległych labiryntach niewielkiego przedmiotu lub po prostu dopadnięcie przeciwnika i zabicie go, zanim on zrobi to pierwszy. Zwycięzca przeżywa i w nagrodę dalej szaleje w ruinach. Bardzo ciekawie prezentuje się możliwość gry zarówno człowiekiem, jak i przypominającym wielkiego byka potworem. Zarówno Jake, jak i Gatrathe Den (ów minotaur) mogą rozpocząć poziom z bronią lub bez, gdyż w ruinach bardzo łatwo jest znaleźć kolejne śmiertelne zabawki. Może to być zwykły pistolet, granaty ręczne, shotgun, karabin maszynowy czy wreszcie przenośna wyrzutnia rakiet, zwana też bazooską. Obaj pancwie grający główne role mogą skakać, wspinać się, czołgać, kryć w cieniu, przesuwać przedmioty czy też odnajdywać tajne przejścia. Oprócz wyglądu zewnętrznego na-

wiem dodać, że oprócz wesołej dwójki po ruinach biega cała masa innych, bardzo nieprzyjemnie nastawionych do otoczenia postaci.

HUNTER HUNTED to zupełnie inne spojrzenie na niezwykle popularny we wszelkiego rodzaju klonach DOOM tryb multiplayer, inaczej zwany też DeathMatch. Korzystając z tej opcji, połączeni siecią, kablem lub modem znużeni gracze mogą stoczyć pojedynek z drugim człowiekiem, a nie jedynie z bezduszną maszyną popielającą ciagle te same błędy. Nie da się ukryć, że kolejne mniej lub bardziej udane gry DOOM'opodobne zamiast dostarczyć graczowi udrągniętej rozrywki, zaczynają go nudzić (pierwszą próbą stworzenia sztucznej inteligencji komputera w DeathMatch jest XS firmy SCI). W tym miejscu kinem wbija się HUNTER HUNTED, który oferuje graczowi nieco inną rozgrywkę, będącą ciągle DeathMatchem. Gdy znajdą się już chętni do walki gracze, ekran dzielony jest na dwie części (split-screen), na których każdy śledzi poczynania swojej postaci. Ta stara jak świat, podstawowa opcja powraca i prezentuje się naprawdę doskonale.

Pracująca w wysokiej rozdzielczości grafika w HUNTER HUNTED jest po prostu doskonała. Znakomicie animowane postacie współdziałają z bardzo charakterystycznie naszkicowanymi ruinami miast, kreując interesującą wizję świata przyszłości. Efekty strzałów i wybuchów zostały przygotowane bardzo

starannie, z dużą dbałością o szczegóły. Poza tym w grze jest obecny coraz częściej wykorzystywany na PC efekt przybliżania i oddalania planu

Gra jest praktycznie pozbawiona wpa-  
dek, pomijając to, że w istocie najlepiej sprawdza się w trybie multiplayer. Po prostu więcej zabawy jest w strzelaniu do kumpla niż w ściganiu komputerowego ludzika. Moje zdumienie wzbudził też fakt, że przy posiadanych 32 MB pamięci HUNTER HUNTED założył sobie na dysku 16-megabajtowy plik wymiany. Bardzo możliwe, że właśnie dzięki temu gra nie doczytuje się podczas właściwej rozgrywki, a poziom detali jest taki wysoki. DYNAMIX powraca, znowu w doskonałej formie.

Gulash

w czasie rzeczywistym, zupełnie nie spowalniająca gry. Muzyka, w odróżnieniu od coraz częściej pojawiających się soundtracków techno, to prawdziwie wybuchowa mieszanka industrial i grunge. Zawodzenie na potwornie rozregulowanych gitarach do spółki z dobrymi efektami dźwiękowymi i grubym, potwornie głośnym wrzeszczeniem spikera składają się na doskonałą oprawę.



**Sierra'96**

PC WIN'95 1 CD  
P90 = 16 MB RAM = 20 MB HDD  
VGA/SVGA = SB 16 = SB AWE = GUS

Autoryzowany dystrybutor: zapowiedź: marzec  
P3 Komputer Group

!a: niezły pomysł, dobre wykonanie  
Pracuj: przede wszystkim multiplayer

DEMO - CD'42

DEMO - CD'42

SECRET SERVICE #44

31



ków i niesamowite efekty świetlne. Zasiadasz za sterami futurystycznego poduszkiowca. Musisz spenetrować kilometry ciemnych i zatecznych tuneli, wypchniętych po

brzeży wrogami. Odprawy przedstawiane są w postaci krótkich, lakonicznych komunikatów wy-

**O**CEAN to firma z tradycjami. Rzadko kiedy wydaje ona gnioła, w pamięci graczy zdobyła raczej renomę zwiastuna dobrej zabawy, dzięki TFX, EF2000 czy też WORMS. TUNNEL B1 uważam za największą niespodziankę ubiegłego roku. Co prawda wydanie na domowe PcCety przyjąłem już z mniejszym entuzjazmem niż wcześniej zagrywaną wersję konsolową, ale po kolei.

Wiele powiedziano już o rewolucjonizmie TUNNEL B1, trójwymiarowej strzelanki „z piekła rodem”. Zarówno zachodni, jak i wschodni recenzenci prześcigali się w próbach wyjaśnienia bezsprzecznego fenomenu tej gry. Osobiście uważam usilną chęć odkrycia nowej jakości w TB1 za rzecz co najmniej śmieszna. To prawda, że TUNNEL B1 wnoszą na dość skostniały ostatnio rynek gier komputerowych powiew świeżości, ale poszukujący niespotykanych dotąd wrażeń gracze zawiodą się, bo TB1 to nic więcej, jak tylko synteza cech WIPEOUT, WIPEOUT 2097 oraz DESCENT 2. „Synteza” w pozytywnym tego słowa znaczeniu, gdyż gra wzięła z wyżej wymienionych produkcji to, co było w nich najlepsze. Mamy więc realistyczne kołysanie się poduszkiowca, sztuczną inteligencję przeciwni-

świetlanych na czołowym iluminatorze pojazdu. Misje polegają na zdobyciu podzespołów do budowy broni czy wybitciu wszystkich „mieszkańców” kanałów. Świat w TB1 to postnuklearny chaos, w którym pierwsze skrzypce grają maszyny. W mrocznych zakamarkach gnieźdzą się zbuntowane działa, korytarze patrolują futurystyczne czołgi.

Nie będę ukrywał, że bardzo podobała mi się strona techniczna gry. Wszystkie jej elementy wskazują na wyśmienity warsztat twórców. Fakt, że TB1 na PcCecie wygląda trochę gorzej niż na konsoli PSX (opis SS'41), nie zmienia mego poglądu. System graficzny jest po prostu fenomenalny i w pełni oddaje zarówno realia świata przedstawionego, jak symulację pojazdu. Poduszkiowiec przez cały czas delikatnie się kołysze, zdaje się „płynąć” w powietrzu. W tune-

lach panuje półmrok, okazynie rozświetlany jedynie błyskiem lamp stroboskopowych, ewentualnie neonów. Ciemności rozjaśniają na dłużej dopiero eksplozje i wyfodowania energetyczne. Na ścianach korytarzy tańczą odległe refleksy świetlne. Równie smakowicie przedstawia się kwestia muzyki i efektów dźwiękowych. Kiedy stereofoniczne echo wybuchów drży w uszach, zmysł słuchu pleści również tak uwielbiana marszowa muzyka, rodem z filmu „The Rock”. Mimo że akcja gry jest bardzo szybka, brak w niej znanego z TERMINAL VELOCITY (opis SS'26) rozgardiaszu i chaosu. TUNNEL B1 tworzy ów specyficz-

animacjach, których jednak, jak na złość, nie ma w „Tunelu” wiele. Znam wiele osób, które gra nudzi. TB1 wymaga bowiem bezgranicznego zaangażowania gracza w kierowanie pojazdem. Jeżeli nie uda ci się tego dokonać, o miodnej zabawie możesz zapomnieć.

W moim odczuciu, TB1 to dobra gra. Zastanowiłbym się jednak nad kwestią jej rewolucjonizmu. Fakt, pomysł nowy i świeża aranżacja, ale nie popadajmy w zbyt ni zachwyty.

Mamut

# TUNNEL B1

ny, znany z wielu innych produkcji, żołnierski klimat. Przejawia się on we wszystkich pojawiających się w grze



## Ocean'96

PC DOS 1 CD  
4386X2/66 \* 8 MB RAM \* 1 MB HDD  
VGA/SVGA \* SB 16 \* SB AWE \* BUS

Autoryzowany dystrybutor  
Witango 135 zł

Za: boom over here, boom over there, boom over yuh-re!  
Przebieg: widok tylko z czołowego filumestru...





Firma SCI po długim okresie milczenia wkracza na rynek z nowym produktem, którym jest remake jednej z najpopularniejszych amigowych strzelanin wszech czasów. Spełniając oczekiwania graczy i podążając za obecnymi na rynku trendami, nowa wersja SWIV jest w pełni trójwymiarowa. W grze chodzi jednak o to samo, czyli dopaść i zniszczyć.

W SWIV gracz dostaje pod swoją komendę dwa pojazdy: bojowy śmigłowiec i nie mniej bojowy jeep. Różnica między nimi jest oczywista; śmigłowiec lata w powietrzu, a jeep jeździ po ziemi. Standardowym wyposażeniem obu pojazdów jest lekkie działko, z którego można podpalić drzewo, rozwalić stojącą na ziemi budowlę czy też podenerwować wroga. Jednak aby naprawdę powalczyć z hordami jeżdżących, pływających i latających nieprzyjaciół, trzeba dobrać się w nieco lepszy zestaw śmiercionośnych narzędzi, poukrywanych w różnych zakamarkach terenu, a reprezentowanych na mapie przez niebieskie punkty. Jest kilka ciekawych zabawek, poczynając od kilku rodzajów rakiet i bomb, a kończąc na sterowanych pociskach Cruise.

Grą została podzielona na szereg misji, które toczą się w trzech różnych krajobrazach. Walka rozpoczyna się na Ziemi, ma swój dalszy ciąg na Księżycu, aby w końcu zaprowadzić spragnionego pożoży gracza na planetę Mars. Każda misja wygląda tak samo: zniszcz, zniszcz, zniszcz! Strzałka przy mapie po lewej stronie ekranu pokazuje najbliższą drogę do następnego celu. Piętnaście trudnych misji jest w stanie dostarczyć wprawionym w wojennym rzemiośle graczom kilkanaście godzin solidnej wyżywy.

Jeśli chodzi o grafikę, SWIV rządzi pod względem szybkości

i płynności animacji. Wprawdzie trójwymiarowy engine zastosowany w grze należy raczej do tych mniej efektownych (porównując chociażby ze SCORCHER czy T O M B RAIDER), znakomicie spełnia jednak swoje zadanie, którym jest dostarczenie graczowi superszybkiej pożywkii dla oka. Chyba nie skłamię mówiąc, że pracując w rozdzielczości 320x400 (jedyna możliwość) na solidnym komputerze Pentium, SWIV wyciąga ok. 30 klatek animacji na sekundę! Wszystkie krajobrazy generują się w czasie rzeczywistym i dzięki temu nie występuje obecność charakterystycznych dla PC „kwadratowych” pikseli i tekstur. Wprawdzie płynność zachowano znacznie upraszczając wszelkie występujące w grze obiekty (jeden gatunek drzew, mało rodzajów przeciwników), a także całkowicie wycinając niebo i pozostawiając w jego miejscu jedynie nieprzebraną czerń, to jednak w żaden sposób nie przeszkadza to w grze. Pragnący ukończyć kolejny poziom

notonia powtarzającego się ciągle krajobrazu, chciałoby się czegoś nowego (poszczególne światy różnią się jedynie kolorami i wyglądem jednostek przeciwnika). Wydaje się też, że autorzy poszli na łatwiznę i zamiast zaprogramować lepszą inteligencję komputerowych przeciwników, dali im większą siłę ognia. Próba zestrzelenia nieprzyjacielskiego śmigłowca, czołgu czy też małego statku (niewiele większego od nas) spotyka się z olbrzymią zaporą ogniową. Komputer strzela więcej, szybciej i celniej, a na dodatek jest wyposażony



gracz całą uwagę musi skupić na rozgrywającej się na pierwszym planie walce, a nie na graficznych fajerwerkach. Muzyka przygrywająca z kom-

paktu jest OK, za to efekty dźwiękowe mogłyby być nieco lepsze.

Niestety, jest kilka minusów, które nie pozwalają przyznać grze wyższej oceny. Po pierwsze, gra jest strasznie trudna (co się dzieje? – poziom trudności gwałtownie pod koniec 1996 roku przeszedł moje najśmielsze oczekiwania!) i bardzo konsekwentnie podnosi poziom trudności w każdej kolejnej misji. Końcowe poziomy to prawdziwy koszmar i szczerze gratuluję zawodnikom, którym udało się je przelecieć, choćby za dziesiątym razem. Po kilku godzinach gry zaczyna też nieco nudzić mo-



# SWIV 3D

żony w mocniejsze rakietki. Standardowe działko, do którego



amunicji jest pod dostatkiem, można sobie spokojnie darować – spróbujcie zestrzelić nim statek, który trzeba trafić 20 razy (a on w tym czasie wypuszcza 40 rakiet). Boom, wybuchamy! To jest po prostu niesprawiedliwe.

SWIV 3D jest szybką i fajną strzelaniną, choć przeznaczoną głównie dla hardcore'owych maniaków. Chwała należy się za wydanie wersji spolszczonej. „Normalni” gracze nie powalczą zbyt długo, chyba że mają naprawdę stalowe nerwy i cierpliwość niczym matka Teresa z Kalkuty, bo SWIV wciąga na całego. Kilkanaście godzin pęka jak bańka mydlana, a owca zostaje cała, choć wilk nieco wkurzony. Gosh!

Gulash

**SCI '96**

1 CD  
486DX2-66 • 8 MB RAM • 30 MB HDD  
VGA/SVGA • SB 16 • SB AWE • GUS

Autoryzowany dystrybutor  
Optima 333 165 zł

Pr: szybka, fajna strzelanina  
Przed: niełatwa i poziom trudny





W dzisiejszych czasach nic nie rozpała wyobraźni młodych ludzi tak bardzo jak dorodny, stalowy robot. Najlepiej, by ów twór z piekła rodem bluzgał fontannami ognia, strzelał laserowymi promieniami i odpalał setki rakiet. Duży robot to podstawa. Niech żyją Transformers! Uwielbienie młodocianych dla pancernych kolosów zauważyli projektanci gier, stąd nowy gatunek – Mech Simulation. Pierwszą kultową grą tego typu był MECHWARRIOR wydany przez ACTIVISION. Oczywiście, jak na wolny rynek przystało, różnych gier związanych z chodzącymi, jeżdżącymi i latającymi robotami pojawia się dość dużo.

kimś marginalnym niebezpieczeństwem, które usuwa byle grupa gwiazdnych Marines. Pojawiają się obcy, w dodatku na tyle zdeterminowani, by wysłać istoty ludzkie do nieba. Ludzie przyparli do muru przystępują do walki. Z początku dość nierównej, ale sytuacja zmienia się po wprowadzeniu do niej doskonałych robotów bojowych. Krążowniki sił gwiazdnych z prędkością światła dostarczają mechy na powierzchnię dowolnej planety.

Gra ma charakter zręcznościowy. W miarę proste misje polegają przede wszystkim na szybkim naciskaniu spustu. Niekiedy trzeba trochę pomyśleć, ale myślenie można spokojnie zastąpić jeszcze szybszym i sprawniejszym naciskaniem spustu. Warto jednak sprawdzić przed rozpoczęciem ogólnej jatki, czego właściwie chce od ciebie dowództwo – szkoda przecież tracić czas na równanie z ziemią całej bazy, kiedy wystarczy zniszczyć jeden budynek. Najtrudniejsze są zadania polegające na współdziałaniu z własnymi jednostkami. Pół biedy, kiedy ta kooperacja polega na wspólnej eliminacji przeciwnika. Jeśli jednak musisz chronić kolegów lub zabudowania, sprawa wygląda fatalnie. Nie dość,



że nie możesz naleźć troszczyć się o siebie, to w dodatku musisz ostaniać komuś tyłek. Nie martw się zbytnio, jeśli jesteś dobrym pilotem mechów, dasz sobie radę.

### CO WIDZI MECH?

Największym plusem grafiki jest jej zadziwiająca płynność. SHATTERED STEEL pracuje jak należy także w trybie podwyższonej rozdzielczości. Wszelkie roboty opracowano zupełnie inaczej niż w produktach ACTIVISION. Tam sylwetki stalowych wojowników miały charakter symulacyjny – widać było pracujące poszczególne części robotów, można było niszczyć ich określone sekcje... Tutaj sylwetka robota potraktowana została jako bryła. Liczy się przede wszystkim animacja

całej postaci. Roboty wyginają się, biegają i w ogóle zachowują się bardzo plastycznie, ale z pewnością nie mają cich realistycznych. Czuje się, że głównym założeniem przyświecającym ludziom, którym roboty zawdzięczają swe sylwetki, było stworzenie efektownych celów. Poza tym roboty obcych mają przedziwne kształty – a to coś w rodzaju ptaków, po-

tem jakiś gad lub płaz. Teren walki jest przyzwoicie pofalowany, porządnie teksturowany i cieniowany. Nie drażni monotonią, jest inny na każdej planecie, a nawet na różnych szerokościach geograficznych – robi wrażenie. Szwankuje jedynie połączenie krajobrazu z postaciami i wszelkimi budynkami. Widać, że oddzielnie opracowano teren, a dopiero później powstawiano weń różne elementy. Wygląda to tak, jakby na płaskim terenie porzuczano instalacje naziemne. Jednak najgorsze jest połączenie ruchu postaci i generowania terenu. Wprawdzie z daleka wygląda znośnie, ale z bliska, szczególnie zaś podczas marszu po nierównościach, sprawa wygląda kiepsko. Chociaż trzeba uczciwie powiedzieć, że ten element szwankuje w mniejszym lub większym stopniu we wszystkich symulacjach robotów bojowych. Grafika to także liczne wybuchy i doskonale opracowane wizualne efekty działania różnych broni. Promienie laserowe wyglądają bardzo widowiskowo, rakiety ciągną za sobą nieregularne pióropusze dymu, zaś karabiny tworzą urocze rozpryski na pancerzach przeciwników. Obraz walki, jak przystało na taką grę, jest niezwykle rajcujący.



Od dawna fikcja literacka zwykła stawiać się obiektywną prawdą wojskową (okręty podwodne, rakiety itd.). Kiedy, pytam się, KIEDY przyjdzie czas na wielkie roboty???



### MECH NA SZYBKO

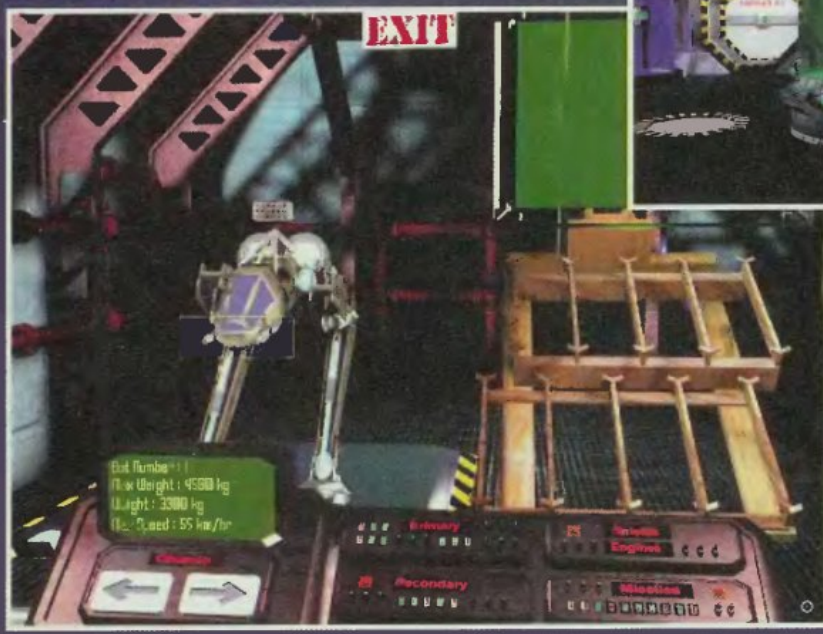
SHATTERED STEEL to symulator, w którym gracz steruje olbrzymim robotem bojowym. Akcja dzieje się w przyszłości. Szaleńczy rozwój ludzkiej rasy zostaje zagrożony i to nie ja-

**Interplay '96**

PC 905 1 CD  
 4:6DX2/66 5 MB RAM 33 MB HDD  
 VGA/SVGA SB PRO SB AWE CBS

Autorzy: Interplay  
 CD-ROM (PC CD) 138 zł

Co: animacja robotów  
 Wytwórca: Interplay, dostępnym w



Mocną stroną gry jest jej oprawa dźwiękowa. Już na początku, w holu głównym wita nas krystalicznie czysty głos komputera. Później słyszymy fajną muzykę, na którą składa się 12 ścieżek audio na kompaktce. Odgłosy walki są świetne. Wybuchy, strzały laserów, odgłos pracy wielolufowych działek – dźwięki cały czas atakują uszy gracza. Poza tym słychać jak nasz robot chodzi, a nawet jak rusza wieżyczką. Bardzo ładny głos w tej grze mają wszystkie komputery, zarówno ten wielki, okrętowy, jak i wprowadzający w tajniki misji mniejszy, pokładowy.

### MECH, A NIE MESZEK

Na dużych stalowych nogach umieszczony jest korpus z ruchomym kokpitem – wieżyczką, w której siedzi pilot.



co się rusza i też strzela. Oczywiście uważaj na jednostki sojusznicze. Dru-

myszką i mierzyć w korpus. Bądź agresywny. Jeśli chronisz konwoj, atakuj przeciwnika z dala od własnych transporterów, jeśli bronisz zabudowań – trzymaj obcych na dystans. Problem powstaje wtedy, gdy skończy się amunicja. Rozejrzyj się – często można znaleźć jakieś dodatkowe bonusy uzupełniające twoje zapasy. Najczęściej dodatkową broń można

# SHATTERED STEEL

Widoczność jest niezgorzsa. Być może trochę ograniczona wskaźnikami, ale przecież musisz wiedzieć, co się dzieje z twoim pupilkim. Jeśli chcesz, możesz włączyć tryb wirtualny, który pozwala kręcić tylko głową, a nie całą wieżyczką. Jednak taki tryb walki ma swoje poważne mankamenty – przede wszystkim dezorientuje gracza, gdyż ciężko jest polapać się, co i gdzie, kiedy robot stoi zwrócony w jedną stronę, wieżyczka przekręcona jest w inną, a ty jeszcze obracasz głową. W dodatku, kiedy poruszy się wskaźników, a ekrany świecą gustowną czernią nie na wiele się zdają.

Robot jest odporny na wiele uszkodzeń. W dodatku chroniony jest polem siłowym wytwarzanym przez generator pokładowy. Wszelkie wylądowania czy trafienia absorbują energię z osłon, które, niestety, potrzebują czasu na regenerację. Kiedy dostaniesz się pod ciężki ostrzał i osłony znikną, będzie kłopot. Ale robot nie

byłby twardzielem, gdyby nie przerosł uzbrojenia. Różnych akcesoriów wojennych jest tu sporo. Lasery, rakiety, karabiny, pociski, działka... W trakcie wykonywanych misji ciągle pojawiają się nowe urządzenia lub udoskonalenia starych. Pamiętaj, by często odwiedzać zbrojownię, w przeciwnym razie będziesz nie na czasie i długo nie pożyjesz.

### MECH W PRACY

Praca mecha jest ciężka i odbywa się w trudnych warunkach. Planety zmieniają się jak rękawiczki, walczysz o różnych porach dnia i w rozmaitych warunkach pogodowych. Aby przeżyć, musisz stosować dwie zasady. Po pierwsze, strzelaj! Z daleka i z bliska, z góry i z dołu, do wszystkiego, co się rusza, a już na pewno do wszystkiego,



ga zasada jest prostsza – staraj się strzelać celnie. Po prostu szkoda nabożów. Jeśli walczysz z kilkoma przeciwnikami, musisz stosować metodę szybkiej eliminacji – seria strzałów, parę rakiet i koniec. Nie baw się, bo rozwał cię inni. Najłatwiej celować

znaleźć pomiędzy zabudowaniami własnej bazy. Pamiętaj, że możesz dystrybuować moc generatora. Poza tym wykaż się inicjatywą...

KaYteck





przedmiotów. Zamknięte drzwi? Ładunek nuklearny z pewnością je otworzy. Drogę blokuje ogromna, przezroczysta płyta? Poślij bombę Mortar w otwór znajdujący się na górze – z pewnością szkło pęknie. Takie rozwiązanie odpowiada mi w stu procentach! Przypomnijcie sobie np. DAGGERFALL, gdzie 98% czynności i subquestów nie zbliża nas do końca gry.

wsze czeka wspaniale zaprojektowany boss, po śmierci którego miasto obraca się w gruzy, a odpalony przez doktora międzyplanetarny tunel wysysa Kurta. Wtedy ponownie pojawia się wierny Max, uwiązany na linie przyciąga Kurta i zabiera go do pokoju odpraw.

Na tym nie koniec, na każdym z poziomów czekają na gracza niespodzianki! Można np. polatać statkiem, obrypując znajdujących się na dole przeciwników gradem bomb, można ślizgać się na tyku niczym na sankach. Kombinezon Kurta okazuje się znakomicie przemyślanym urządzeniem; dzięki wbudowanemu

**W** laboratorium na Księżycu wynalazca dr Fluke Hawkins, jego asystent Kurt i cybernetyczny pies Max pracowali właśnie nad kolejnym szalonym pomysłem, gdy dotarła do nich wstrząsająca wiadomość: Ziemia została opanowana przez kosmitów! Dr Hawkins nie utracił poczucia humoru: „Max, załatw to” – powiedział. Cyberpies nie był jednak w pełni gotów. Dr Hawkins z dziwnym błyskiem w oku popatrzył na Kurta, po czym zaciągnął go do magazynu. Zdziwiony Kurt przymierzył kuloodporny kombinezon. „Kurt, teraz ty jesteś ostatnią nadzieją ludzkości” – oznajmił mu doktor. Kurt po zastanowieniu doszedł do wniosku, że Hawkinsa wcale nie obchodzą losy ludzkości (jak każdego szalonego naukowca). Po prostu chciał wypróbować kilka swoich wynalazków, a że przydarzyła się właśnie ku temu okazja...

Odprawa: „Obcy przeniesli na Ziemię osiem swoich miast. Trzeba załatwić zarządzającego w każdym z nich obcego, a wyleci ono w powietrze. Do roboty”. Kurt nie ma innego wyjścia, spada z księżycza prosto do piekła, które nagle pojawiło się na Ziemi... Na początku dosłownie spada z nieba, lecąc z ogromną prędkością w stronę miasta i łapiąc kolejne części ekwipunku, zrzucone przez doktora. Właściwa gra rozpoczyna się dopiero wtedy, gdy nasz bohater stoi już na nogach.

W MDK postać Kurta obserwujemy z widoku third-person perspective, identycznie jak Larę w TOMB RAIDER. Kurt potrafi wszystko to, co Lara Croft: biegać, wspinać się, skakać i strzelać, a nawet więcej – włączając wbudowany w kombinezon spadochron i uaktywniając zamontowany w hełmie system celowniczo-snajperski. Bardzo interesująco przedstawia się dostępne w grze uzbrojenie: począwszy od dwóch typów karabinu maszynowego i ręcznych granatów, aż po dostępne w trybie snajpera specjalne bomby, rakiety, granaty i samonaprowadzające kule oraz wiele innych niespodzianek. Na przykład znalazłem

pudełko z napisem: „najbardziej interesująca bomba na świecie”, którym cisnąłem w tłum nieprzyjaciół, spodziewając się niezłej eksplozji. Ku mojemu zdziwieniu

puddo nie wybuchło, a wokół niego zaczęli gromadzić się nieprzyjaciele, głośno gderając i pokazując je sobie nawzajem („najbardziej interesująca”). Zakradając się do nich od tyłu, mogłem wreszcie postać ich do piachu z karabinu... Albo Bones Airstrike. Co to jest? Należy w trybie snajperskim wycelować i wcisnąć FIRE, aby... obejrzeć animację przedstawiającą nadlatującego cyberpasa Maxa, pokazującego międzynarodowy znak OK, a następnie zrzucającego bomby na wskazane miejsce. Jest jeszcze „World's Smallest Nuclear Explosion” albo znakomity „Dummy Decoy”, czyli nadmuchiwana, samojedźna lalka, zajmująca uwagę nieprzyjaciół przez kilka cennych sekund...

Osiem poziomów gry przygotowano z prawdziwym znanstwem tematu. Łączy je tylko jedno: zawsze pchają gracza do przodu. Inaczej niż w TOMB RAIDER, gdzie do spenetrowania czeka ogromny labirynt pomieszczeń, w MDK zdecydowano się na następujące po sobie kolejne sekwencje, w których gracz musi wykazać się zręcznością, spostrzegawczością i umiejętnością kojarzenia faktów – nie ma mowy o przenoszeniu i używaniu

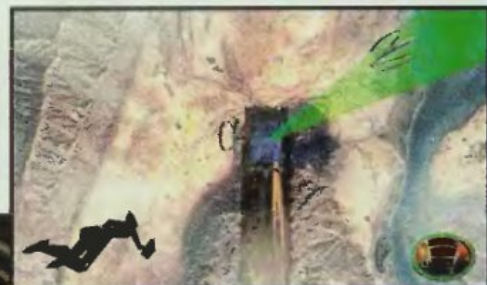


Co za bzdura! Gracz chce ukończyć grę, a nie grać sobie ot tak sobie!

Zresztą MDK łamie wiele standardów i w tym pozornie oklepanym temacie wprowadza ogromną porcję nowości. Na przykład, kiedy z dużej odległości dostajesz nagle celną serię, oznacza to, że przeciwnicy zlokalizowali twoje położenie, bo nie rozwalisz znajdujących się na górze kamery! Kolejne zadania stają się coraz bardziej skomplikowane, a przedzieranie się przez kolejne hordy nieprzyjaciół coraz trudniejsze. Na końcu poziomu za-

spadochronowi może podnosić naszego bohatera do góry, zaś tryb snajperski to prawdziwe arcydzieło i za niego właśnie należy się autorom nagroda Nobla w dziedzinie gier komputerowych.

Jest jeszcze jedna sprawa. Na ogromnych arenach pojawia się spora liczba przeciwników, łącznie z czolgami



i pojazdami latającymi. Wszyscy strzelają, nieprzyjaciele często siedzą w okopach (snajper rulez!), a na miejsce zabitych natychmiast przychodzą nowi, aż do rozwalenia ich bazy wypadowej. Potyczki były wszędzie – w DOOM, QUAKE czy TOMB RAIDER. W MDK toczy się prawdziwa wojna!!!

Dla potrzeb gry przygotowano znakomity engine 3D, odpowiadający za generowanie grafiki. Pracuje tylko w trybie

## Shiny'96

PC DOS/WINDOWS'95 1 CD

P75 ■ 8 MB RAM ■ 30 MB HDD  
SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS

Autoryzowany dystrybutor zapowiedź: marzec  
CD Profekt (PC CD)

Za: graфика, dźwięk, klimat  
Przeciw: tylko 256 kolorów, brak savek



640x480 i wyświetla obraz w sposób przypominający film kinowy przeskalowany dla domowych magnetowidów (WIDESCREEN). W przypadku MDK to naprawdę działa, bo w połączeniu z muzyką i efektami dźwiękowymi gracz ma takie wrażenie, jakby brał udział w filmie!

W porównaniu do TOMB RAIDER niektóre ogromne areny mogą się wydawać nieco uproszczone, nie ma jednak potrzeby niepotrzebnie komplikować sprawy. Główny nacisk w MDK położono na biegające po arenach pokraki. Mamy tu do czynienia z najlepiej opracowanymi postaciami w grze 3D. QUAKE i TOMB RAIDER niech się schowają, przeciwnicy w MDK to w pełni trójwymiarowe istoty (można odstrzelić im rękę lub nogę, z rany wylaśnie wtedy zielona ciecz, a ranni podnosząc ręce do góry, prosząc o litość), zaskakujące bogactwem detali i wysoką jakością tekstur. Kiedy postać zajmuje nawet cały ekran, nie rozłążają się jej tekstury, nie łamią się polygony. Gra pracuje płynnie już na Pentium 90, co daje dużo do myślenia programistom odpowiedzialnym za kod TOMB RAIDER 2. Dwie



W MDK koncept obcych i cała przygotowywana pod to oprawa gry, łącznie z wynalazkami dr Fluke Hawkinsa, zrywa

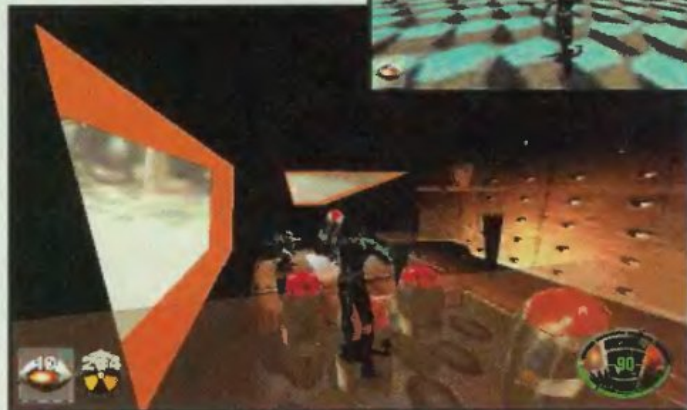
rować, jednak po długim namyśle stwierdzam, że bardziej podoba mi się MDK. Po prostu lubię dużo strzelać, a w MDK celne strzelanie jest podstawą sukcesu. *Gulash*

jąć praktycznie wszystko, co jest obecne w polu widzenia. To naprawdę działa! Zresztą tylko w ten sposób można pokonać bossów, strzelając w ich słabe punkty (np. w oczy). W trybie snajpera,

# MDK

kask! Czegoś takiego jeszcze nie widziałem. Czasem jest groźnie, a czasem śmiesznie, zawsze jednak niesamowicie i bardzo... obco.

Na samym końcu dźwięk. Pompatyczna, niemal kinowa muzyka pojawia się tylko w wybranych momentach (jak w filmie!). Efekty dźwiękowe należą do najlepszych, jakie dane mi było sły-



oprócz głównego okna celowniczego, na górze ekranu znajdują się trzy małe wyświetlacze. Wystrzelivując trzy granaty można obserwować ich drogę bez potrzeby wpatrywania się w główny ekran; obraz jest odpowiednio przekazywany i widać, czy pocisk dotarł do miejsca przeznaczenia.

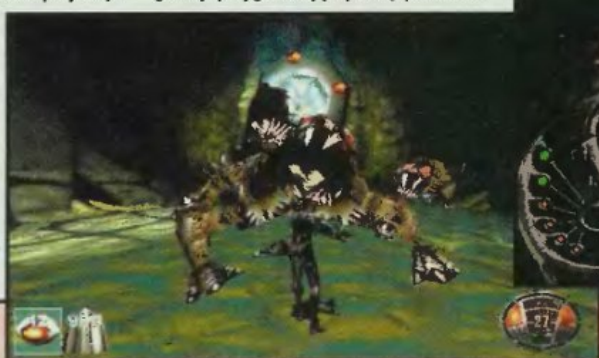
opcje wyświetlania detali pozwalają się pozbyć nieprzyjemnego „chrupania”, nie można jednak zmniejszyć okna gry i w ten sposób zniszczyć misternie konstruowanego efektu.

W zapowiedziach często podkreślano fakt, że w trybie snajpera można znajdując się gdzieś w oddali obiekt o wielkości jednego piksela przybliżyć w czasie rzeczywistym i powiększyć go na cały ekran, bez najmniejszej nawet utraty jakości grafiki. Niemożliwe stało się faktem, odpalając pierwszy raz tryb snajperski przygotowujecie się na niezły szok. Można przybliżyć widok nawet stukrotnie, powiększa-

Ważnym punktem oprawy jest coś, co anglojęzyczni nazywają „design”, a my nazwiemy konceptem. Chodzi o pracę nad wyglądem gry, nad poszczególnymi postaciami oraz nad efektem końcowym. W dzisiejszych czasach koncepcyjne zadania wykonują profesjonalni rysownicy, dopiero z ich dzieł graficy przygotowują oprawę produktu.

szeć. Przeciwnicy wrzeszczą w wymyślonym dla potrzeb gry języku, który brzmi bardzo intrygująco.

MDK i TOMB RAIDER to dwie różne gry, łączy je tylko kategoria third-person perspective. Wprawdzie obie gry posiadają oprawę, która może ze sobą konku-





z miejsca na miejsce, perspektywa pierwszej osoby. Całość wygląda nieco lepiej w 32 tysiącach kolorów --

# ISIS

**K**apela Earth, Wind & Fire została założona w 1970 r. przez

Maurice White'a. Łącząc rytmy latynoskie i afrykańskie z jazzem i bluesem, stała się jedną z popularniejszych grup lat 70. Potem nie wytrzymała konkurencji zespołów popowych i zeszała na plan dalszy. Mimo to Maurice White i spółka grają do dziś. Efektem ich ponad 25-letniej pracy jest sześć nagród Grammy, ponad 50 złotych i platynowych płyt oraz gra ISIS.

ISIS jest jedną z niewielu pozycji wydanych przez PANASONIC na platformę PC. Powstała do spółki z ACTIVISION, przy współpracy jeszcze jednej grupy – SNOW LION. Czym jest jednak gra? To kiepskiej jakości przygodówka o niewyszukanej fabule, dająca się skończyć w półtorej do dwóch godzin. Och, dłaczego? Czy zabrakło doświadczenia autorom, czy może całość powstała niechcący i bez konkretnego celu? Trudno powiedzieć.

ISIS to nazwa statku, który zbudowano tysiąc lat temu. Jego siłą napędową miała być muzyka. Misja była prosta i przejrzysta – w obliczu zagłady miał zabrac na swój pokład jak najwięcej pięknych dźwięków i zapewnić im przetrwanie – taka Arka Noego. Osiadł na dnie wulkanu, który budzi się do-

*Czyżby licencja Polsatu ???*



kładnie co tysiąc lat. Za kilka godzin ma się to właśnie wydarzyć. Wybuch wulkanu jest jedyną szansą na wydostanie się z jego czeluści. To ty musisz uruchomić silniki i wystartować, umieszczając w jednostce napędowej trzy diamenty zasilające, wysłane w darze przez boginię Izis. Jeśli ci się nie uda, trzeba będzie czekać następne tysiąc lat.

Cała gra sprowadza się do znalezienia owych diamentów, otworzenia wrót wulkanu i uruchomieniu statku. Miałem nadzieję, że można nim dolecieć gdzieś, gdzie rozpocznie się właściwa gra... Nic z tych rzeczy. Startujesz i koniec.

Pod względem grafiki ISIS ma wiele wspólnego z grami logiczno-przygodowymi, takimi jak 7TH GUEST (SS'14) czy niedawny SHIVERS (SS'34): sterylne, wyrenderowane lokacje, płynne przechodzenie

wtedy można rozróżnić rysy twarzy na prawie wszystkich filmikach.

Muzyka i odgłosy pozostawiają wiele do życzenia, co, biorąc pod uwagę istotę fabuły, wydaje się żenujące. Nawet zespół Earth, Wind & Fire



nie jest w stanie poprawić kiepskiego wrażenia. Zresztą pojawia się on w niektórych momentach, a przez resztę czasu słyszymy tylko jakieś nieprzyjemne buczenie. Zastanawiam się, czy chwytem reklamowym miało być wtrącenie kawałków tej kapeli, czy też płytką z programem komputerowym to reklamówka zespołu? Bo stworzenie gry tak krótkiej to w obecnych czasach po prostu kpina.

Zagadki są tak banalne, że nie ma się co nad nimi rozwodzić, a tym bardziej pisać rozwiązania. Jedyne plusy gry są dwa utwory z koncertu grupy Maurice'a White'a. Jednak uwzględniając fakt, że gry komputerowe to zajęcie głównie młodzieży, wybór kapeli, która może i brzdąkała dobrze, ale dawno temu, nie był zbyt fortunny. Większość graczy zapewne pierwszy raz słyszy jej nazwę.

*Banase*

## Panasonic'95

Mac/3DO/PC Win'95 1 CD  
486DX2/66 = 8 MB RAM = 1 MB HDD  
VGA/SVGA = SB 16 = SB AWE = GUS

Autoryzowany dystrybutor

MarkSoft (PC CD)

134 zł

Za: boczowy kawałek koncertu  
Przebieg: nieprzemysłowa i krótka

Jakiś czas temu, kiedy NBC nazywał się jeszcze Super Channel, można było dzięki niemu obejrzeć serial o intrygującej nazwie „Series Noir”. Były to czarne kryminały osadzone w latach 30. i 40. naszego wieku. Pamiętam, że podobał mi się wtedy mroczny nastrój tamtych lat, podkreślany jeszcze czarno-białym obrazem. Niestety, odcinki były dosyć monotonne i po kilku kolejnych przestałem zagłębiać się w kryminalne zawiłości epoki prohibicji. Aż do dnia, kiedy w moje ręce wpadł NOIR.

Czarno-białe fotografie, dzwoniące przedwojennych tramwajów, telefony na korbkę i głęboko nasunięte na oczy kapelusze. Te właśnie detale tworzą klimat gry, którą niewątpliwie można uznać za oryginalną. Właściwie można polemizować, czy gra w całości składająca się ze statycznych (co z tego, że Hi-Res), czarno-białych zdjęć lokacji i równie dwubarwnych, nieinteraktywnych sekwencji filmowych między nimi powinna ukazać się w roku 1996. Bo graficznie, szczerze mówiąc, nie porównają nawet te potworne ilości odcieni szarości, jakimi NOIR może się poszczycić. Ale po kolei.

CYBERDREAMS to firma, która rzadko kiedy zabiera się za produkcje grove. Jej najgłośniejsze tytuły można dosłownie policzyć na palcach jednej ręki. Są to: kiczowaty CYBERRACE z 1993 roku (opis SS'15), głgerowskie DARKSEED (SS'10) i DARKSEED 2 (SS'32) oraz I HAVE NO MOUTH AND I MUST SCREAM (SS'32). O ile CYBERRACE można nazwać poważną wpadką, o tyle pozostałe przygodówki godnie reprezentują swój gatunek, co znakomicie podkreśla natchniona Lovecraftem fabuła i, co ważniejsze – grafika. CYBERDREAMS zdecydowała się nie przeskakiwać z kwiatka na kwiatek i po raz kolejny ruszyła przetrartym szlakiem, wydając przygodówkę NOIR.

W „Czarnym” wcielamy się w postać pomocnika detektywa zaginionego w niewyjaśnionych okolicznościach. Nie będzie chyba zbyt wielkim zaskoczeniem, jeżeli powiem, że w NOIR chodzi właśnie o odnalezienie detektywa. Klucz do zagadki kryje się w ostatnio prowadzonych przez niego sprawach. Jest ich sześć i są one wbrew pozorom ściśle ze sobą związane. Tak więc będziemy musieli przyjrzeć się zagadkowej śmierci konia wyścigowego – Pegasusa, odnaleźć zaginionego kotka przyciętej gwiazdy filmowej, zbadać pochodzenie i treść pewnej osobliwej książki, zainteresować się zaginięciem pewnej młodej dziewczyny, sprawdzić system alarmowy laboratorium rządowego i udaremnić przemyt bomby

## Cyberdreams'96

PC/WIN'3.1 1 CD  
486DX2/66 = 8 MB RAM = 10 MB HDD  
VGA/SVGA = SB 16 = SB AWE = GUS

Za: muzyka, lena 30. i 40., klimat  
Przebieg: prostota, naiwność i staryność

**DEMO – CD'37**



atomowej do Niemiec. Oczywiście nie obyć się bez azjatyckich gangów, przemyczanych narkotyków i paru sztywniaków po drodze. Ale to przecież normalka.

NOIR stwarza pozory nielineowości, ponieważ możemy wybrać kolejność prowadzenia



*To nie pomyłka, to czarno-biała gra*

Niestety, sam klimat (który nota bene wcale nie musi spodobać się graczom przyzwyczajonym do koloru i różnych fajerwerków) nie ratuje NOIR. Jest dosyć ciekawy pomysły, ładne zdjęcia i doskonała muzyka (lata 40. rządzą), ale to wszystko. Samej gry jest niewiele – w sumie te dwa kompakty wystarczą na 4–5 godzin. A to zdecydowanie za mało.

*Banana Split*

# NOIR

spraw. Trzeba jednak zaznaczyć, że nie robi to specjalnej różnicy. Po prostu, w celu rozwiązania ostatecznej zagadki tajemniczego zniknięcia dziełnego detektywa będziesz musiał ukończyć wszystkie poprzednie zadania. Po świecie NOIR poruszamy się w sposób niezbyt przemyślany. Kolejne lokacje (a momentami jest ich dość dużo) to zwykle fotografie. Brak jest momentu przejścia między jedną lokacją a drugą – kursorem wybieramy drogę i po chwili oglądamy już nowe zdjęcie. W efekcie czasem można się zapętlić i błędzić, przeskakując z jednego zdjęcia na drugie.

Za największą wadę NOIR należy uznać jego prostotę. Rozwiązanie każdej ze spraw jest banalnie proste. Z reguły wystarczy jedna rozmowa z jakąś osobą, dokładne przeszukanie kilku pomieszczeń i po kłopotcie. Sprawę ułatwia jeszcze fakt, że niemal w każdej lokacji pojawia się tylko jeden przedmiot, z którym można coś zrobić. Na przykład, widzimy zdjęcie przedstawiające splądrowany pokój.

Wszędzie leży pełno rzeczy, w pomieszczeniu panuje totalny bałagan, a wziąć do ręki można jedynie prawą rękawiczkę. Fabuła NOIR jest bardzo prosta i nawianna, wszystko wydaje się oczywiste. W stajni, w której zdechl w niewyjaśnionych okolicznościach koń, znajdujemy strzykawkę, na którą nikt się wcześniej nie natknął; w ogromnym hangarze stoi tylko jedna, rozbebeszona skrzynia – żeby nie było trudno zgadnąć, czym się mamy zająć. Tak jest też dalej. NOIR po prostu nie zostawia żadnych złudzeń. Wszystko jest podane

na talerzu, a w razie problemów można zadzwonić do koleśki, który służy podpowiedziami (taki HELP).



**CANCELED UNTIL FURTHER NOTICE**

*Joan La Fontaine*



**DEMO - CD'37**

**S**iódma (a tak naprawdę szósta) część przygód Larry'ego Laffera to, jak już wiecie, nie kończąca się pogoń za spódniczkami. Kto przepisał recenzję w SS'43, niech tam szybko zajrzy, a potem... boiiing!

Noc z Shamarą miała przykre zakończenie. Została przywiązana do łóżka i ograbiona z wszystkich oszczędności. Na dodatek wybuchł pożar. Z szafek nocnych weź szczypcę i zestaw krawiecki. Zajrzyj do tego ostatniego. Znalezionej szpilki pognij szczypcami, a następnie użyj jej jako wytrycha i uwolnij się z kajdan. Drzwi balkonowe po prostu rozbij (Break) i wyskocz z czterdziestego piętra...

### STATEK

Na pokładzie PMS Bouncy powita cię uroczą kapitan Thygh. Jak się okaże, pani kapitan to grzeszne stworzenie, które co tydzień organizuje zawody dla prawdziwych mężczyzn. Pano wie rywalizują w kilku konkurencjach, a najlepszy z nich będzie mógł poznać panią kapitan bliżej. O tym wszystkim dowiesz się na zebraniu, które odbędzie się w sali koncertowej (Proud Lil' Seaman Lounge). Udaj się tam dopiero po komunikacie informującym o zebraniu. Kiedy wszyscy się rozejdą, zajrzyj za jedną ze skrzyń. Ukrywa się tam mały robak w paski, zwany Dildo. W ciągu całej gry musisz znaleźć ich 32 sztuki. Opuść salę wyjściem pod sceną. Za jedną z figurek znajdziesz następnego Dildo. Idź w lewo i wyjmij ze skrzynki wąż. Jeszcze jeden Dildo. Porozmawiaj z Peggy. Po wyczerpaniu wszystkich tematów zapytaj ją jeszcze o panią kapitan. Idź dalej w lewo i złap kolejnego robaka. Z figurki, za którą się krył, zerwij owoc, a następnie zagadnij stojącego obok Roda. To ten gość, układający balony w śmieszne arcydzieła.

### LOVEMASTER 2000

Idź do biblioteki. Za zegarem ujrysz piętego Dildo. Przejrzyj książki leżące na półkach – dwie z nich zawierają pomocne informacje. Skręć w prawo za szafami i pogadaj z bibliotekarką. To grzeczna dziewczynka, ale odpowiednio bodźce mogłyby uaktywnić ciemniejsze strony jej duszy. Na razie weź



tylko klej i pożegnaj się. W głównym hallu, za jedną z kolumn znajdziesz Dildo. Teraz skocz na basen. W krzakach czai się znajomy robaczek. Przybierz się w kąpielówkę i wejdź na taras. Poznasz tu śliczną Drew Baringmore. Z rozmowy dowiesz się kilku ciekawych rzeczy. Po pierwsze, lokaj zabrał ubranie i zaniósł je do magazynu, po drugie, drink Wielka Erekcja przygotowuje się bardzo długo i po trzecie,

## Sierra On-line'96

PC DOS/WIN 3.x/WIN'95 1 CD  
486DX/33 = 8 MB RAM = 25 MB HDD  
SVGA = SB = MIDI

Autoryzowany dystrybutor: zapowiedź: marzec  
IPS Computer Group (PC CD)

Za: Kapitalne animacje, dźwięki, próba oddziaływania na zmysł wchu  
Przebieg: ciekli i wulgarny humor, sterowki

książka leżąca na krześle to „Erotyczne Przygody Herkulesa”. Na odchodnym przejrzyj gazetę leżącą na stoliku, po czym udaj się do swojej kajuty. Oczywiście jest tu Dildo. Za wiadrem. Rozejrzyj się dookoła: odblokuj kibel wyjmując z rury puszkę lubrykatu (Silicone Lubricant), weź rolkę papieru toaletowego i połóż się na wyrku. Wróć na basen i ponownie zapytaj Drew o książkę. Tym razem pozwoli ci ją wziąć. Biegnij do biblioteki. Zapytaj Victorię o cokolwiek (opcja „Other” i wpisz dowolne litery). Kiedy się odwróci, weź książkę, która leży na wierzchu, zdejmij z niej okładkę i nałóż ją na „Erotyczne Przygody Herkulesa”. Podrzuć jej teraz ten ostatni tytuł. Jeśli w trakcie tych czynności Victoria się odwróci, znów każ jej coś sprawdzić w komputerze. Wpadnij jeszcze do pokoju 0, aby zde-maskować następnego Dildo (kolo kibla), a potem do LoveMaster 2000. Do jednej z kabin na trzeciego załapał się robak. Włóż swoją kartę TMT do maszyny stojącej po lewej stronie i wejdź do drugiej drzwi. Twój wynik nie będzie zadowalający. Wychodząc naciśnij zielony przycisk. W twojej kajucie znowu schował się Dildo.

W bibliotekarce zaszyły zmiany, chyba za sprawą książki o Herkulesie. Zauważ, że z za ananasa wystaje Dildo. Porozmawiaj z Vicki. Pytanie o pogodę zakończy się wciągnięciem cię za biurko. W katalogu, w którym jest zainstalowana gra, pojawił się bardzo fajny obrazek. Po każdym „spotkaniu”



z jakąś kobietą będą się tworzyć takie rysunki. Wróć do biblioteki i poproś Vicki, aby udowodniła swoje mistrzostwo w sztuce kochania na maszynie LoveMaster 2000. Użyj swojej karty TMT. Jedna konkurencja z głowy.

### NAJMODNIEJ UBRANY

Idź do pomieszczenia, w którym odbywa się ten konkurs. Złap kolejnego Dildo i wsadź manekinowi w rozprek kartę TMT. Udaj się do sali balowej (Captain Queeg's Ballroom), ujrysz tam Dildo. Wyjdź i wejdź jeszcze dwukrotnie, a pojawią się dwa następne. Kobieta siedząca przy biurku to Jamie Lee Coitus. Zaproponuj jej, aby stworzyła garnitur podobny do twojego Leisure Suit. Musisz znaleźć materiał. Udaj się do ogrodu (El Replicant Sculpture Garden). Za posągami Dawida kryje się Dildo. Z nogi pomnika Wenus wyjmij dwie kości do gry. Wróć do głównego hallu i znajdź 18. już robaka. Zajrzyj ponownie do pomieszczenia z posągami. Rzeźbiarz już sobie poszedł, więc wejdź po rusztowaniu i zabierz ze skrzynki śrubokręt. Przez kasyno przejdź do korytarza opatrzonego tabliczką „Tylko dla zatrudnionych”. Nie zważając na zabezpieczenia, otwórz drzwi (Push) i wejdź do pomieszczenia, gdzie w okolicach krzesła siedzi Dildo. Z szafki weź krem KZ, a z tablicy nad nią kabelek. Przeczytaj wszystkie kartki wiszące na tablicy i spróbuj otworzyć któryś z sejfów.

Skieruj się na górny pokład. Wejdź po drabinie i zajrzyj do bocianego gniazda. Żagle są uszyte z poliestru, który masz dostarczyć Jamie Lee. Zejdź na dół i wpadnij na mostek kapitański. Jedyną rzeczą, jaką możesz tu zrobić, jest złapanie Dildo. Psa pilnującego urzędników ruszyć się nie da. Wyjdź na świeże powietrze i otwórz skrzynkę śrubokrętem. Połącz kablem dwa przełączniki. Zanim wrócisz na bocianie gniazdo, zejdź do jadalni i rozmawiaj z kucharzem tak

długo, aby wyszedł – będziesz mógł zabrać jego noż. Aha! W misce z kielbasami leży Dildo, a przy jednym ze stołów następny. Wejdź na maszt, po-



# LEISURE

czekaj na komunikat, a kiedy żagiel się rozwinie, zaatakuj go nożem. Rano zanieś poliester Jamie Lee. W jadalni możesz jeszcze polizać posąg kapitan Thygh i zjeść nieco szpinaku (Eat) – misa po lewej stronie. Po tej ostatniej czynności należy ucziwie puścić bąka (kliknij na siebie i „Fart”). Zabierz jeszcze soczewkę rozgrzewającą z lampy wiszącej nad świniką kucharza. Wróć do sali balowej. Przeczytaj kartkę wiszącą na drzwiach. Udaj się, jak nakazuje, do drzwi sąsiednich. Po chwili wystąpisz jako model. Twój strój znowu stał się modny, więc nie będziesz już miał problemów z wygraniami konkurencji na najlepiej ubranego faceta.

### GRA W KOŚCI

Ponownie najedz się szpinaku i puść bąka w kasynie. Ludzie się rozbiegą i będziesz mógł bez przeszkód zagrać. Upřednio jednak złap Dildo – siedzi na jednym z krzesel. Aby otrzymać kości, daj krupierowi swoją kartę TMT. Oczywiście,



najpierw przegrasz. Przetrzyj kości z posągu Wenus papierem toaletowym i poproś krupiera o drugą szansę. Teraz rzuć swoje kości. Kiedy zaczniesz wygrywać, podejdź do ciebie długonoga laska i zaprosi cię do swego pokoju na partyjkę Strip Liar's Dice. Bez wahania przyjmij propozycję. Kiedy ograsz Dewmi, dostaniesz drinka ze środkiem halucynogennym i obudzisz się dopiero rano w basenie. Wróć do kasyna i wygraj jeszcze trochę szmalu.



## RZUTY PODKOWA

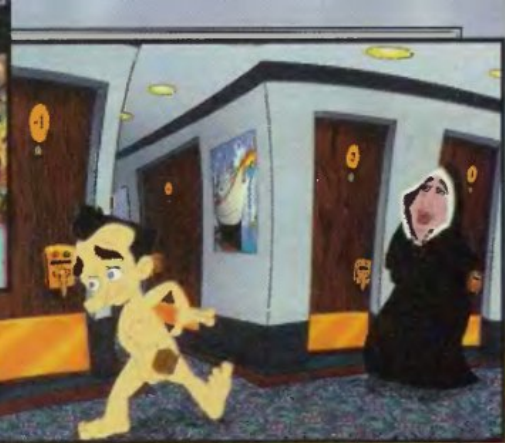
Wróć do kajuty Dewmi i zabierz srodek, którym cię nafaszerowała. Pójdź porozmawiać z Peggy. Zapytaj ją o lokaja, pokój „Tylko dla zatrudnionych” i sejfy. Dowiesz się, który masz otworzyć. Udać się do tego pomieszczenia i spróbuj. Niestety, nie znasz kombinacji. Poda ci ją Peggy (38-24-36). W ukrytym pokoju siedzi lokaj o imieniu Xqzwts. Kup od niego zdjęcia z twoją golizną. Wróć do głównego hallu i podejść do recepcji. Dla jaj zadzwoni do Petera (pranks). Wyjść znowu do głównego hallu i złap Dildo. Od Peggy do-

zacznie się przedstawienie pań Juggs. Weźmiesz w nim czynny udział.

Wróć na scenę. Podnieś sznurek ze światełkami i pilota. Idź na pokład, gdzie odbywa się konkurs rzucania podkowi.

Włóż kartę w tylną część ciała centaury-figurki i rzuć podkowę. Oczywiście pudło. Zabierz kartę, zejść do sali z posągami, wejść na rusztowanie i obwiąż wystający boleć sznurkiem z lampkami. Przed rzuceniem

w nim Annette Boning, lecz jej chory mąż i przez omyłkę odłączył go od aparatury podtrzymującej w nim resztki życia. Kiedy wrócisz



# RE SUIT LARRY LOVE FOR SAIL



wiesz się, że Xqzwts potrzebuje paszportu. Od recepcjonisty usłyszysz, że nie można otrzymać takiego dokumentu bez okazania dowodu tożsamości. Posmaruj nagie zdjęcia klejem i przyklej je na kartę-klucz od swojego pokoju. Okaż dowód tożsamości i zanieś paszport Xqzwtsowi. Chyba właśnie widziałeś swój paszport po raz ostatni. Weź klucz, którego lokaj najwyraźniej zapomniał. Kolejny Dildo ulokowany jest w dziwnym miejscu, a mianowicie na zdjęciu, które pokazuje się na ekranie po wybraniu z menu opcji „Help/About”. Wpadnij jeszcze na chwilę do sali balowej i przeczytaj list od Jamie Lee.

W swojej kajucie spróbuj spuścić wodę. Wężem połącz kibel z rurą znajdującą się przy schodach i ponownie spuść wodę. Teraz skocz na tylny pokład (Poop Deck) i poznaj panie Juggs – artystki mające wystąpić na statku. Udać się do sali koncertowej i w barze zamówić Wielką Erekcję. Kiedy Johnson wyjdzie, zjrzysz do pomieszczenia obok. Jest to garderoba. Złap Dildo, podmień dezodorant na lubrykant (Silicone Lubricant), naciśnij czerwony przycisk widniejący obok płyty i wyjdź. Jeden reflektor zjechał na dół. Włóż doń soczewkę rozgrzewającą. Poproś barmana o następną Wielką Erekcję, złap Dildo i wróć do garderoby, aby odstawić reflektor na właściwe miejsce (czerwony przycisk). Niedługo



kolejnej podkowy naciśnij odpowiedni guzik na pilocie. Po skończonym konkursie odbierz kartę.

## KRĘGLE

Idź na rufę. Włóż morsowi kartę do ust i rzuć kulę. Tu również bez kantu nie zdziałasz. Złap Dildo i udaj się do pokoju Xqzwtsa. Śrubokrętem otwórz kanał wentylacyjny i wejść do środka. Znajdziesz się w ciemnym pokoju z zamkniętymi drzwiami do jadalni. Odgłosy brzmią zachęcająco, więc rozbierz się i do dzieła. Oops! To nie tak miało być. W swoim pokoju zastaniesz czarno odzianą kobietę, która poprosi cię o zabicie męża. Weź chustkę, którą upuściła, powąchaj (Smell) i wróć do pomieszczenia z tortem. Na jednym z krzesel (tym ładnie pachnącym) znajdziesz poleś ubezpieczeniową na życie. Dowiesz się, że kobieta nazywa się Boning. Recepcjonista Peter nic więcej nie powie. Kilkakrotnie zadzwoni do jej kabiny z automatu. Potem poproś Petera, aby sprawdził stan twojego konta. Kiedy wyjdzie, obejrzyj jego telefon i naciśnij czerwony guzik, aby poznać numer jej kabiny. Złóż jej wizytę. Bez zbędnych ceregieli wskakuj do łóżka. Okaże się, że nie leżała

do swego pokoju, ubierz się i ponownie odwiedź panią Boning. Za poleś na życie dostaniesz akcje warte pół miliona dolarów.

Zejdź pod pokład (Aft Hold). Drzwi otwórz kluczem lokaja. Znajdziesz się w pomieszczeniu, z którego na pokład wydostają się kręgle. Zjrzysz za drzwiczki, obok których stoisz i spryskaj kręgle dezodorantem. Posmaruj chustkę Annette galaretką KZ i wyjdź do kręgielni. Skorzystaj z karty TMT, a przed rzuceniem kuli wytrzyj ją chustką. To już pięć wygranych konkurencji.

## NAJLEPSZE JEDZENIE

W kuchni, w gazecie, na której leży zepsuta ryba, znajdziesz przepis na ciasto. Jeden składnik już masz. Sól leży na stole obok. Przed wyjściem złap Dildo i odpal CaviarMaster 2000. Ponownie zejdź pod pokład (Lower Aft Hold). Musisz wydoić gryzonia (Milk). Nieopodal (Forward Hold) mieści się przechowalnia bagażu. Za jedną z walizek oczywiście jest Dildo. Jeszcze tylko jeden. Wpadnij na górny pokład obejrzeć ranking. Wróć na basen. Za jednym z krzaków czyha trzydziesty drugi



Dildo. Nagrodą za wytrwałość jest rysunek, który pojawił się w katalogu z grą. Zaprosz Drew do swojej kabiny. Z chęcią by poszła, ale nie ma ubrania. Jej walizkę znajdziesz w przechowalni bagażu. Teraz Drew pójdzie. Kiedy będzie brała prysznic, zrób jej dowcip i spuść wodę w kiblu – oparzy się.

Skocz do sali koncertowej i posłuchaj dowcipów (są za to punkty). Poproś Johnsona o sok cytrynowy i wróć do swojej kajuty. Pod prysznicem powinien już wyrosnąć grzyb, który jest wymieniony w przepisie. Skieruj się do kuchni. Porządkuj przyczynić ciasto. W CyberChe-

ese 2000 przerób mleko na ser. Wsadź doń owoc (kumquats). Ciasto przypraw proszkiem na popęd (Organic Powder) i zanieś sędziom do oceny.

## NAGRODA

Czas „odebrać” nagrodę. Zapukaj (Knock) do pokoju pani kapitan i nie zważając na uwagi poprzedniego laureata przekrocz próg kajuty. Nie spodoba się pani Thygh, ale gdy ofiarujesz jej akcje warte pół miliona dolarów, natychmiast staniesz się godny większej uwagi. A rejs będzie trwał...

Bamse

P.S. Gra zawiera kilka przyjemnych niespodzianek. Pierwsza z nich pokaże się, gdy przesuniesz (Push) gałąź krzewu rosnącego na lewo od Drew Baringmore. Aby zobaczyć drugą, spróbuj wydoić (Milk) figurkę borsuka na szafie w bibliotece, a następnie udaj się do garderoby obok baru. Jest tego pewnie więcej.



Nie od dziś zwykło się mawiać, że przemysł gier komputerowych bliski jest przemysłowi filmowemu. Duże budżety, zawile scenariusze, znane nazwiska i krótki czas życia finalnych produktów to nie wszystkie elementy wspólne – widać także małą liczbę hitów wobec zalewu dziesiątków produktów średnich i słabych. Te kiepskie umierają od razu, zaś najlepsze potrafią żyć wiecznie.

Natomiast generalną różnicą jest zasięg, czyli liczba osób, do których trafiają gry i filmy. Najlepsze tytuły grove sprzedają się w liczbie przekraczającej milion egzemplarzy, dokładnie tyle, ilu widzów w samej tylko Polsce mają najlepsze filmy kinowe. Oczywiście jest tu i przepaść cenowa, bowiem pójście na seans kosztuje od 8 do 20 razy taniej niż gra komputerowa. Ale kino to masówka, zaś gry to hobby wąskiej grupy zapaleńców. Nie wierzysz? No to sam wyjdź na ulicę i powiedz, ile spośród mijanych osób wygląda na graczy?

Idzie jednak o to, że gra, która ma cokolwiek wspólnego z filmem, automatycznie ściąga na siebie uwagę znacznie większej liczby osób. Tak od zawsze działała firma

OCEAN, taką strategię obecnie przyjął też ACCLAIM. Ale na podstawie dobrego filmu nie musi powstać zaraz dobra gra. Przykłady można mnożyć: ALIEN TRILOGY (SS'42), DRAGONHEART (SS'43), THE CROW (SS'44) – zagrasz raz i zapominasz. Dlatego z tym większą nadzieją od maja zeszłego roku patrzyłem na projekt CITY OF THE LOST CHILDREN powstający w znanej ze znakomych produktów firmie PSYGNOSIS.

Już sam fakt wzięcia na warsztat tytułu z repertuaru francuskiego kina moralnego niepokoju pozwala liczyć nie na komercję, lecz na prawdziwe dzieło. Niezorientowanym wyjaśniam, iż film „Le Cite des Enfants Perdus”, czyli „Miasto Zaginionych Dzieci” stworzyli autorzy sławnego „Delicatessen” – panowie Jeunot i Caro. Film był o wiele trudniejszy i bardziej zakrecony od „Delikatessów” – psychodeliczna bajka o niepełnosprawnych ofiarach systemu, walczących o przeżycie. Ich gnębi-

akcja rozgrywa się w znanej z filmu scenarii. Za chwilę jednak zaczyna się galimatias, bo akcja przenosi się z miejsca na miejsce po zaledwie kilku ruchach. Spotykane postacie nie mają swej tożsamości, dlatego nie

CITY OF THE LOST CHILDREN trzeba za to pochwalić za grafikę. Zaprojektowane przez architektów miasto zostało zrealizowane wspólnie. Jest ponad sto statycznych lokacji, po których poruszają się po-



# TŁ



ciel Krank jest jeszcze bardziej nieszczęśliwy i poszkodowany przez los – nie może spać, dlatego porwya małe dzieci, by kraść im sny.

Przy grze pracował Marc Caro, który nadzorował realizację scenariusza. Trudno właściwie nazwać scenariuszem to, co dzieje się w CITY OF THE LOST CHILDREN – rozgrywka to sekwencja mało związanych ze sobą czynności. Najlepiej zrealizowany jest początek, którego

ma nic, co łączy ze sobą wydarzenia. Byłem naprawdę szczerze zdumiony, gdy po kwadransie grania opuściłem znane miasto, by znaleźć się na moście, gdzie z jednej strony stał samochód, a z drugiej wisiał szylt Delikatessów. Po dziesięciu minutach byłem już pod wodą, po następnych dziesięciu podpałem świeczkę na podwórku i uciekałem przed nieznaną kobietą. W końcu znalazłem się wśród wiktoriańskiej architektury, gdzie spotkałem malarza i Chińczyka, a jedynym znanym akcentem był treser pcheł. Gdy po godzinie grania uradowany wsiadałem do łódki, cieszyłem się, że za chwilę będę zwiedzał wieżę wieńczącą. Ale gra skończyła się... w połowie! Po prostu odegrany został filmik pokazujący resztę wydarzeń i koniec! Akcję i opowieść urwana mniej więcej w jednej trzeciej filmowego scenariusza.

stanie, będące trójwymiarowymi modelami pokrytymi teksturami. Tutaj jednak sprawa zaczyna zawodzić, bowiem wszyscy poruszają się tak potwornie wolno, że naprawdę nie pozostaje nic innego, jak w międzyczasie podziwiać wspaniałe krajobrazy. Szkoda tylko, że akcja tak szybko opuszcza „prawdziwe” miasto, a dostaje się w zupełnie wymyślone rejony. Czyżby Caro nie dał pozwolenia na użycie filmowego projektu? Chyba jednak nie, bo jest przecież tyle nie używanych pomieszczeń, przejść i przedmiotów, tyle pozamykanych na glucho bram i drzwi – można to było spokojnie rozbudować. Zamiast tego wysiłek poszedł bokiem, a para w gwizdek.

Sprawy związanej ze ślimacznym się animacją nie polepsza sterowanie. Postać reaguje na przyciski z dużym opóźnieniem i bezwładnością, a wciśnięcie któregoś z przycisków akcji (podnoszenie, rozmowa, schylenie się) wywołuje kilkusekundową pauzę, w ramach której postać stwierdza, że nic się nie dzieje. Użyte do sterowania klawisze to także dzieło jakich mało – Enter, Alt, PgUp, PgDn oraz TAB. Wiercie mi, iż długo trwało, zanim odkryłem kieszeń.

### MIASTO ZAGINIONYCH WĄTKÓW

Zaczynasz w szkole. Pierwsze zadanie to wykradzenie zawartości sejfu z jednej z łodzi. Porozmawiaj z dwugłową hydrą, po czym

## Psygnosis'97

PC DOS/WINDOWS 1 CD

486DX4/100 = 8 MB RAM

SVGA = SB 16 = SB AWE = GUS

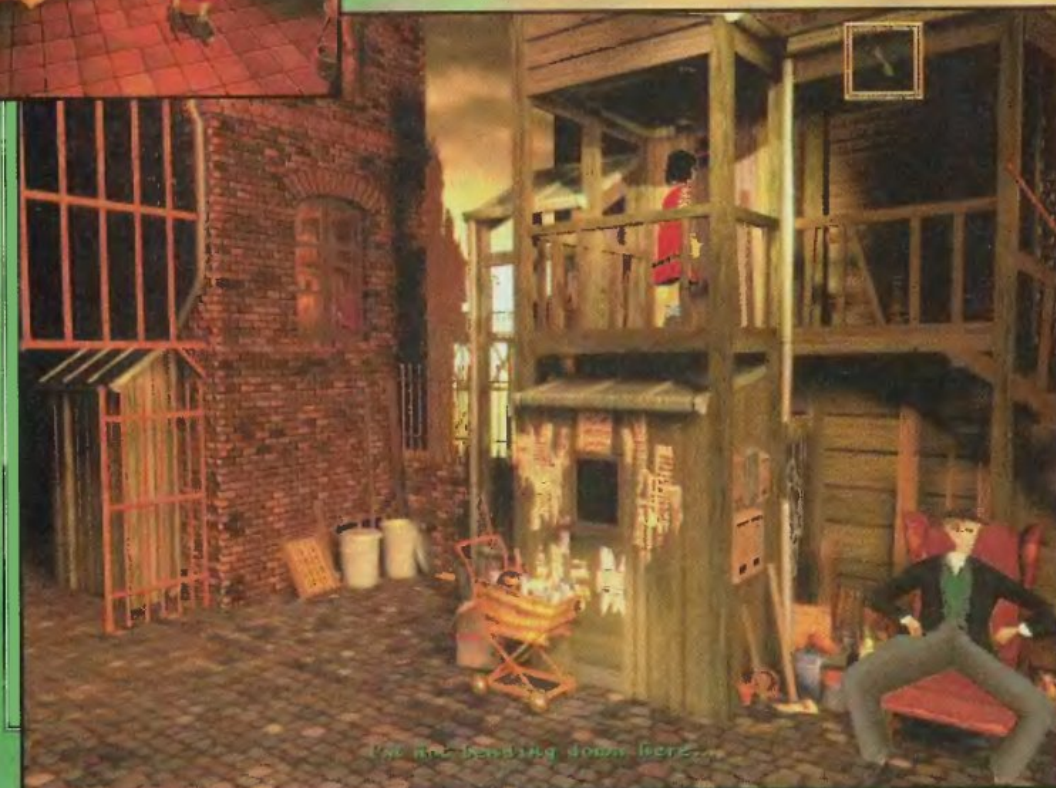
PlayStation

Autoryzowany dystrybutor

CD Projekt (PC CD)

Za: wrażenia estetyczne

Przeciw: katastrofa koncepcyjna

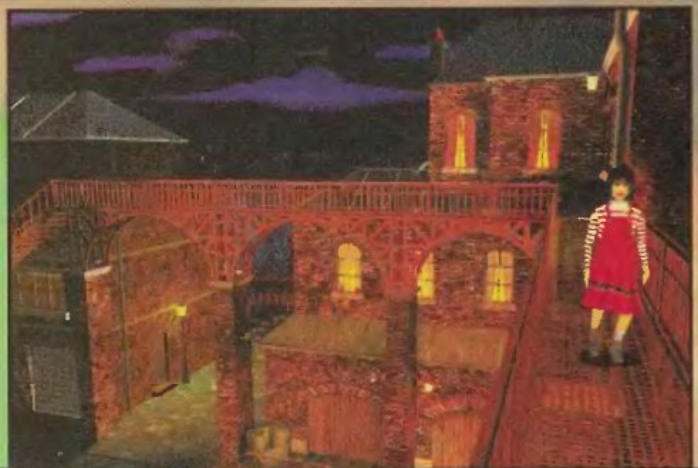




wyjdź i poproś dziadkę o klucz. Udać się nad brzeg i podnieś metalową pręt ze skrzynki. Pójdź dalej pomostem, aż do latarni morskiej. Z lewej strony jest tablica kontrolna – jeśli potraktujesz ją prętem, wywołasz

nek i wróć w okolice schodów. Zaczynij walić dzwonkiem w metalową poręcz obok strażnika pilnującego wejścia – facet nie wytrzyma i wpadnie do wody. Teraz wejdź do mieszkania na piętrze, weź ze stołu mały sejf i połóż go na wadze. Otworzy się duży, kryjący wielki diament. Gdy jednak będziesz chciał wyjść, zatrzymają cię Cyklopi i wywiąże się bójka. Wpadniesz do wody, ale wyłowi cię nurek...

W podwodnej kryjówce poszukaj drewnianego kołka i zablokuj nim jedną z dźwigni, dzięki czemu będziesz mógł poruszyć też drugą. Z półki nad łóżkiem zrzuć słoik z klu-



# THE CITY OF ST CHILDREN

z farbą. Dalej wręcz puszkę wędkarzowi i porozmawiaj z nim o Chińczyku. Z drugiego pomostu podnieś patyk. Na tyłach magazynów znajdziesz sztukmistrza. Strąć patykiem słoik z pchłami i zakręć korbą katarynki. Facet



gi pomost, i wręcz je wiosłarzowi. Wskakuj do łódki, a wspólnie odpytniecie na platformę wiertniczą.

Dalsze wydarzenia potoczą się same. Manewrowanie po polu minowym, wspinanie się na wieżę, gonitwa z Krankiem i jego sługami, oswobodzenie dzieci i ucieczka łodzią... w nieznane.

## A MOGLY BYĆ DELIKATESY...

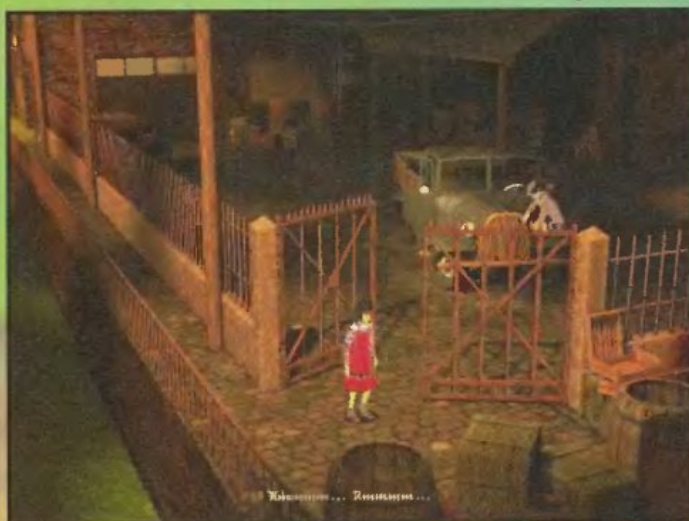
Nie mogę jeszcze raz nie podkreślić, że grafika CITY... jest olśniewająca. Również motywy muzyczne i odgłosy budują ten wspaniały klimat zagubienia i wyobcowania. Mogłbym nawet zaryzykować twierdzenie, iż

zwarcie. Skryj się po drugiej stronie latarni, kucając za beczkami, aby nie złapał cię latarnik. Za chwilę będziesz mógł wrócić do miasta, gdzie zabierzesz gąbkę z jednej z wnęk w murze. Udać się wąskim trapez na przycumowaną łódź. Otwórz drzwi kluczem, a w środku zablokuj gąbką szufladę kasy, dzięki czemu będziesz mógł wziąć diamenty z kasy pancerniej.

Drugie zadanie polega na oskubaniu kolejnej kasy. Będąc jeszcze w szkole, weź woreczek z diamentami z szafy i udaj się do kuchni. U kucharki wymień woreczek na butelkę z usypiającym winem.

Wręcz ją dziadkowi, a gdy zaśnie, opuść korbką wiszący na linie koszyk, z którego wyjmij klamkę. Dzięki niej dostaniesz się do pokoju na piętrze, gdzie leży klucz.

O t w o r z y s z nim wrota prowadzące na schody do drugiej części miasta. Tam najpierw udaj się w prawo i ukradnij obcęgi mechanikowi, gdy ten będzie zaglądał do silnika. Obcęgi zdemontuj ze ścian i dzwo-



czem, który pozwoli ci otworzyć drzwi. Jeśli chcesz, możesz popatrzyć przez lunetę, jak od nabrzeża odbija statek, zabierając kolejną porcję dzieci do starego Kranka.

Po wyjściu na górę za słupem znajdziesz zapalniczkę. Wędruj pokładami, aż znajdziesz podwórko, na które można wejść wspinając po paczkach. W kącie przy ścianie leży świeca, którą ustaw na stole i podpal. Nie próbuj przecinać sznura!

Znajdziesz się w kolejnej części miasta. Od razu podnieś pędzel i umocz go w farbie. Wejdź po schodach i powędruj kładką, zabierając z okna starą puszkę. Dalej porozmawiaj z Chińczykiem i zabierz dezodorant leżący przy zamkniętej bramce. Wróć na dół i udaj się na nabrzeże. Pozbądź się Cyklopa, atakując go pędzlem

wyzionie ducha, a ty będziesz mógł zabrać je-



go zegarek po odpędzeniu pchel dezodorantem.

Wróć na górę do Chińczyka i pociągnij za ukrytą dźwignię, o której powiedział ci wędkarz. Żółtek spadnie, a ty będziesz mógł wziąć mapę. Z zegarkiem i mapą udaj się na dru-



koślawe sterowanie i zerowe zagadki również utrzymują się w klimacie świata widzianego z perspektywy dziewięcioletniej dziewczynki. Ale czy naprawdę o to chodziło? Gdybym nie widział „Miasta” w kinie, byłbym zawiedziony, bo to świetny film. Grając w CITY... zawiodłem się jeszcze bardziej, bo z moich marzeń ktoś zrobił sobie pośmiewisko. Ale nie chodzi tylko o marzenia – CITY... to po prostu kiepska gra.

Martinez



Arthur C. Clarke

Lubię smarować z obu stron...

W roku 2131, kiedy ludzkość opanowała już cały Układ Słoneczny, astronomowie zaobserwowali asteroid o zadziwiająco regularnym kształcie. Ponieważ dawno zostały wyczerpane określenia z mitologii rzymskiej i greckiej, obiekt nazwano z hinduska Ramą. Okazał się on przypominającym walec o wymiarach 50 na 20 km statkiem kosmicznym, stworzonym przez jakieś pozaziemskie istoty rozumne, daleko bardziej zaawansowane technologicznie niż ludzkość w XXII wieku. Dowiodła tego ekspedycja z komandorem Nortonem na czele. Kosmonauci zastali wewnątrz



Rama na dzialkach...

nie cywilizacji pozaziemskiej. Ta wyprawa musiała jednak przedwcześnie opuścić Ramę, gdyż statek



Ramy atmosferę zdatną do oddychania, system oświetleniowy, morze i kilka konstrukcji przypominających ziemskie budowle. Z braku pomysłów, większe ich skupiska nazywali swojsko brzmiącymi określeniami: Nowy Jork, Bangkok, Londyn. Znaleźli więc niezbite dowody na ist-

zbiżał się niebezpiecznie do Słońca i ludzie musieli uciekać w obawie przed wysoką temperaturą. Najważniejszym wnioskiem z obserwacji było stwierdzenie, że „Ramianie robią wszystko potrójnie”. W związku z tym ludzie oczekiwali dwóch następných statków...

Czekali aż do roku 2200. Na czele drugiej ekspedycji o kryptonimie

Newton stanął rosyjski generał Walerij Borzow. Niestety, na skutek awarii chirurgicznego robota Ro-Sur generał poniósł śmierć na krótko przed wejściem do wnętrza Ramy. Ty zostałeś wysłany przez Ziemię, aby go zastąpić. Ci, którzy czytali

współpracy obydwu twórców „Ramy II” – Arthura C. Clarke’a i Gentry’ego Lee (tak naprawdę to Lee napisał większość drugiej części sagi, opierając się tylko na stworzonym przez Clarke’a świecie). Podczas gry Clarke wielokrotnie pojawia się na ekranie, przypominając ci o niebezpieczeństwach, dając drobne rady bądź też ganiąc za błędy. Gentry’ego Lee również można posłuchać – wywiady z nim, a także z aktorami znajdującymi się na trzecim kompaktce. Na trzeciej płytce nic poza wywiadami nie ma, tak więc sama gra zajmuje tylko dwie. Nie pierwszy to przykład sztucznego powiększenia objętości gry przez firmę SIERRA (URBAN RUNNER – SS’41).

Gość wygląda jak Jelcyn po „bajpasie”

szania SIERRA (URBAN RUNNER – SS’41).



„Ramę II” wiedzą, że Ziemia nie wystąpiła zaślępcy, ale panowie Clarke i Lee uznali, że taka innowacja będzie najrozsądniejszym rozwiązaniem problemu wyboru głównego bohatera gry. Musisz zbadać Ramę, spróbować zgłębić jego tajemnice, a może na-

Opracowanie wizualne gry jest niemal wzorowe. Z reguły bywa tak, że ślicznie wyrenderowane lokacje są zbyt sterylne, a przez to nienaturalne i nie pasujące do całej gry. Tutaj natomiast ta inność, tajemniczość i odrębność jest jak najbardziej na miejscu i prezentuje się świetnie. Po przeczytaniu powieści zastanawiałem się, jak może wyglądać Rama. Gra dała mi możliwość ujżenia tego statku i muszę przyznać, że to, co zobaczyłem, przeszło moje najśmielsze oczekiwania. Dla potrzeb gry stworzono aż trzy tysiące tel. Dla porównania, słynna PHANTASMAGORIA (SS’29/30) miała ich „tylko” tysiąc. Ślicznie nary-



sowane roboty oraz dobrze wplecione sekwencje FMV z rozmowami dopełniają całości. Za grafikę odpowiedzialny był Richard Hescocx i wywiadał się ze swego zadania znakomi-

wet spotkać Ramian. Przy okazji będziesz się musiał borykać ze sprawami czysto ziemskimi, gdyż załoga, podobnie jak w książce, jest ze sobą skłócona. Ciągłe pojawiające się antagonizmy nie sprzyjają zespołowej pracy. Fabuła mniej więcej pokrywa się z treścią książki. Oddaje także zdarzenia, jak śmierć kolejnych uczestników wyprawy, czy wreszcie projekt wysadzenia Ramy.

W celu uatrakcyjnienia gry SIERRA zaprosiła do



cie. Nie jest to zresztą jego pierwszy sukces, wcześniej wykazał się w RIDDLE OF MASTER LU (SS’35/36). Szkoda tylko, że cały czas oglądamy statyczne obrazy, nawet przy przechodzeniu od jednego do drugiego i nie ma



żadnego filmiku imitującego ruch. A taka technika była już stosowana nawet w 7TH GUEST (SS'14).

W sferze dźwięków największe brawa należą się za podkłady muzyczne. Jest ich niemało, są ciekawe i intrygujące. Potęgą nastroju tajemniczości i wrażenie odkrywania rzeczy ważnych dla całej ludzkości. Trzeba dodać, że nagrane są wyjątkowo czysto. Odgłosy nie zawsze mi się podobały, ale było to raczej spowodowane monotonią miejsca akcji – najczęściej słychać było szcęk metalu. Oczywiście jest

synteza mowy i to bardzo dobra, choć wcale nie tłumaczy to braku opcji tekstu wyświetlanego na ekranie. Łatwo można się pogubić, jeżeli nie zna się perfekcyjnie angielskiego, tym bardziej, że pomiędzy słowem mówionym a ruchami ust bohaterów odczuwa się brak koordynacji. A skoro o aktorach mowa, to trzeba przyznać, że spisali się dobrze. Mimo iż nie pojawiają się często, potrafią przekazywać swoje emocje w sposób całkowicie naturalny.

# RAMA

SIERRA ciągle szuka właściwego interfejsu dla swoich gier. W RAMA mamy do czynienia z systemem point'n'click, niestety, posia-

dającym wady. Najbardziej rzuca się w oczy zbyt duża liczba przedmiotów. Na dodatek wiele z nich (płytki z wzorkami) po włożeniu do kieszeni wygląda niemal dokładnie tak samo i trzeba się namęczyć, zanim odnajdzie się właściwy. Dobrze się stało, że dołączono opcję spróbuj-jesz-

raz, gdyż jest sporo okazji do zakończenia żywota. Jednak aby zginąć, trzeba po prostu chcieć, gdyż chyba jasne jest, że kiedy zbliża się do ciebie robot z ogromnymi nożyczkami, to trzeba pryskać, a nie stać w miejscu i czekać, aż je wbije. Dla nas, graczy, najważniejsze są oczywiście zagadki. Ich poziom jest bardzo różny. Po pierwsze, w początkowej fazie gry często mamy do czynienia z puzzle otwierającymi jakieś drzwi. Aby wymyślić, jaki jest klucz do układanki, trzeba się często mocno napocić – są to zagadki przeznaczone dla ludzi takich jak Richard Wakefield, główny inżynier do spraw technicznych ekspedycji Newtona, posiadający nieludsko wysoki współczynnik inteligencji. Dla zwykłych

my do czynienia z grą, a nie z jakimś wrodzonym sprytem. Tak więc zmuszenie gracza do wysiłku intelektualnego w tym przypadku nie wypaliło, a ponieważ tajemnica Ramy polega na rozwiązywaniu tego typu zagadek, omijając je wymienionym wyżej sposobem traci się większość uroku tego egzotycznego miejsca. Nie jest to jedyne przedobrzeństwo. W muzeum trzeba rozwiązywać nieskomplikowane zagadki matematyczne, opierające się na ósemkowym i szesnastkowym systemie liczenia. Jeśli ktoś opanował choć w niewielkim stopniu ten dział matematyki, nie będzie miał problemu. W przeciwnym wypadku bardziej ambitnych czeka chwila z książkami, inni natomiast najprawdopodobniej odłożą grę na lepsze czasy. W drugiej części gry najbardziej drażniącym punktem jest labirynt, ale bez obaw – można do niego znaleźć mapę. Poza tym rozwiązania typowo przygodowych zagadek nie szwankują i główkowanie nad nimi może dać sporo radości.

Jedną rzecz mnie oburzyła. Już na początku znajdujemy obiekt, na którym jest napisane: „Nuclear

śmiertelników jest prosta metoda – Save – Restore – wynikająca raczej z faktu, że ma-

Bomb”. Przybycie na Ramę miało na celu zbadanie go, a nie zniszczenie, tak przynajmniej sądziła większość załogi. Straszna prawda wyszła na jaw dopiero w finale książki, a tu od razu wiemy, że coś się święci. To nie fair. Natomiast wadą, której nie można darować, są częste błędy w wersji DOS, pojawiające się głównie przy zapisywaniu gry. Również z muzyką

są problemy – czasami jest, a czasami jej nie ma. Na szczęście, dzieje się tak tylko w wersji dla DOS, w Okienkach gra działa dobrze.

Czym jest gra? Dla miłośników Clarke'a i jego powieści graficzno-interaktywnym uzupełnieniem jego twórczości, zaś dla tych, którzy go nie czytali, zachętą do lektury. Niestety, dla zwykłych graczy nie przedstawia wyższych wartości. Trzeba to powiedzieć otwarcie – miejscami RAMA jest nudna. A SIERRA już rozpoczęła prace nad RAMA 2 i RAMA 3...

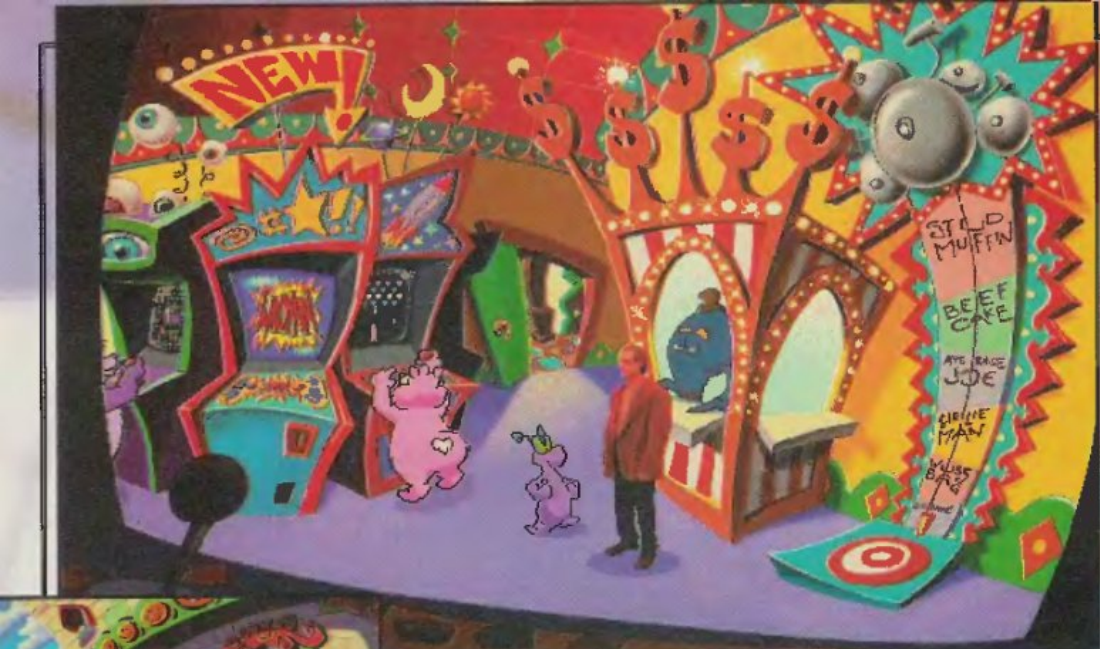
Bamse

## Sierra '96

PC DOS/Win3.X/95 3 CD  
486DX/66 = 8 MB RAM = 40 MB HDD  
VGA/SVGA = SB 16 = SB AWE = GUS

Autoryzowany dystrybutor  
EPS Computer Group 156 zł

Za: grafika, gra aktorów, muzyka, obecność Clarke'a  
Przeci: błędy pod DOS, nuda, za dużo matematyki, nierówny poziom zagadek



**E**ch, życie... Ledwo wybrnęliśmy z kłopotów w świecie animków (SS'43), zabawa zaczyna się dalej. Ale to bardzo dobrze, bo TOONSTRUCK to świetna gra!

#### CUTOPIA

Zauważyłem, że Nefarious przekształcił mleczarnię. No cóż, nie czas żałować róż, gdy płoną lasy. W miasteczku od razu poszedłem do salonu gier. Mając młotek i odpowiednie przeszkolenie, mogłem rzucić wyzwanie temu zarozumiałemu oszustowi Ośmiornicy. Pan Przysawka nie miał żadnych szans, a ja wygrałem butelkę wina. W resztkach instrumentu znalazłem dzwoni.

W miasteczku nie było innych atrakcji, więc udałem się na spacer po okolicy. Tym razem zapuściłem się w leśne ostępy, gdzie spotkałem wilka. Był bardzo uprzejmy, więc obdarowaliśmy go butelką wina. Zaprosił nas na obiad ze swoimi przyjaciółmi; w charakterze głównego dania... Nie przewidział tylko, że potrawa może zmienić się w kucharza. Rozkołysaliśmy kocia i przerobiliśmy biesiadników na marmoladę!

W norze wilka było bardzo przytulnie. Na roznie upiekliśmy chleb, a w ogniu wyprodukowaliśmy popcorn i postanowiliśmy wrócić do miasta. Na pamiątkę za-

braliśmy różen i książkę o zwyczajach wiewiórek – kto by pomyślał!

Królikowi daliśmy popcorn, w zamian dostaliśmy watę cukrową. W mieście udaliśmy się do sklepu z kostiumami. I to był błąd. Wpadliśmy w łapy bandy Nefariousa. Hrabia skazał nas na wieczne więzienie.

#### MALEVOLAND

W całości jedynym pocieszeniem był luksusowy dywan z długim włosiem. Gdy intensywnie myślę, to chodzę w kółko. Mój nawyk okazał się zbawienny, bo gdy pochodziłem trochę po dywanie, a później dotknąłem drzwi, zrobiło się małe śpięcie i licznik przesunął się o dobre kilkadziesiąt lat. Jak ten czas szybko leci... Parę takich śpieć i koniec kary!

Z więziennego sejfu, po rozwiązaniu prostej zagadki, zabrałem nasze rzeczy i prototyp przenośnej czarnej dziury. Obok komputera leżała też poduszeczka z tuszem. Zabrałem ją, umoczyłem pozytywkę króla w tuszu i podstemplowałem kartkę na kostium. Gdy wyszedłem z więzienia, okazało się, że jesteśmy w królestwie Nefariousa. Na ulicy zobaczyłem leżący kawał mięsa. Na pewno się przyda.

#### CUTOPIA

Zrówn udaliśmy się do sklepu z kostiumami. Ze sprzedawczynią wymieniliśmy się książkami – za tę o wiewiórkach dostałem tomik z zagadkami. Oddałem jej również kupon na kostium, za który dostałem przebranie muchy i jeden strój gratis. Z myślą o panu Strachu na Wróble wybrałem bardzo kolorowy kostium. Jednak gdy zaniósłem mu przebranie, bardzo się skrzywił i odmówił. Okazał się elegansem i musiałem odbyć jeszcze kilka

wyieczek do wypożyczalni. W końcu przyjął kostium arlekina. Całe szczęście, że zdążył ofiarować mi płaszcz, bo za moment został przerobiony na służę Nefariousa.

Zajrzałem do upiomej mleczarni, zaciekawiony dobiegającymi z niej wrzaskami. Widok był straszny, ale przemogłem się i porozmawiałem z krową. Nefarious zrobił z niej masochistkę! W zamian za narzędzie tortur obiecała dać mi klej, który razem z owcą wyrabiwała z konia. Nabrałem do konewki trucizny z beczki i opuściłem to miejsce.

#### ZANYDU

Trochę wstrząśnięty wizytą w mleczarni udałem się do Zanydu. Tam odpowiednio doprawionym truciną mięsem poczęstowałem kondora, który grzecznie pożegnał się z tą bajką. Nareszcie mogłem zabrać strzałkę ze słupka. Kiedy patrzyłem na ogon płaszyska, przypomnieli mi się zabawy z lat dziecięcych – kiedyś prawie załaskotaliśmy Tomcia na śmierć. Taak, piórko na pewno będzie odpowiednim prezentem dla krowy. Korzystając z czarnej dziury, przeniosłem się z centrum Zanydu do Cutopii.

#### CUTOPIA

Najpierw poszedłem do pałacu i za pomocą różni otworzyłem szafę w hallu, z której zabrałem pluszowego kotka. Następnie zaniósłem piórko krowie i dostałem za nie klej. Nabrałem jeszcze raz trucizny do konewki i udałem się na skraj lasu. Po podlaniu kolczastych zarosli mogłem nareszcie zerwać pieprz.

Samolubna wiewiórka chrupiąca żółędzie trochę mnie denerwowała. Niestety, Flux nie miał szans z tym potworem i jego próby zdobycia choćby kilku spelzy na niczym. Nagle przypomniałem sobie książkę o wiewiórkach. Poczekaj żartoku... już my cię urządzimy. Posmarowaliśmy klejem watę cukrową oraz klawisze od pianina i przykleiliśmy je do kotka. Potem nafaszerowaliśmy go fasolkami tak, że podskakiwał jak żywy i zostawiliśmy na progu domku wiewiórki. To była miłość od pierwszego wzroku! Wiewiórki wyruszyły w podróż poślubną, a Flux mógł wreszcie zabrać żółędzie. Podniesieni na duchu, udaliśmy się do włości Hrabiego.

#### MALEVOLAND

Przed kręgielnią założyłem płaszcz, dzięki czemu dostałem się z Fluxem do środka incognito. Miś nieopatrznie nie



chciał ustąpić nam toru, więc posmarowałem klejem jego kulę do kręgli i... tor był wolny. Korzystając z okazji cisnąłem Fluxem i przewróciłem wszystkie kręgle. Dostałem za to super fajną nagrodę! Po opuszczeniu kręgielni zajrzałem do pracowni robota, mieszczącej się przy więzieniu. Pyszałek twierdził, że zna odpowiedzi na wszystkie zagadki. W mojej książce znalazłem jednak takie pytanie, na które nie znał odpowiedzi i biedaczek rozpadł się od nadmiernego myślenia. Zabrałem mu przepychacz do toalety i korzystając z czarnej dziury opuściłem to przynębiające królestwo.

#### ZANYDU

Flux namówił mnie na zabawę w „puszczenie ryby”, czyli narodowy sport Zanydu. W tym celu musieliśmy dostać się do ubikacji. Pilnował jej strażnik, który nie chciał nas wpuścić. Czekał, aż zegar wybijie odpowiednią godzinę. Poszedłem więc na prawo, do zegara. Okazało się, że strażnik może stać na warcie całą wieczność, bo czasomierz zakończył swój żywot wiele lat temu. Przeważałem więc wskazówki i zegar wybił godzinę szósta, a strażnik udał się na zasłużony odpoczynek. Udzieliłem przepychaczki kibelek i wrzuciłem do środka rybkę. W akwarium na górze zaczęły przepływać różne rybki. W końcu udało mi się złapać zieloną i mogłem wrócić do Cutopii.

#### CUTOPIA

Pobiegłem do pałacu i umieściłem w maszynie wszystkie potrzebne części. W miejsce pasków podłożyłem gwiazdki, zamiast serca – rybę, gwizdzków – dzwoni, soli – pieprz, sztyletu – płaszcz Stracha, proszku do polerowania – różen, igiel – trofeum, strzały – żółędzie, kuli – tarcuch, tuku – drewnianą strzałkę, skały – chleb. Uruchomiłem Cutfifier, hurra!

Oczywiście Król ucieszył się niezmiernie z naszych osiągnięć. Zaproponował żebyśmy odczarowali teren koło jego pałacu, łakę Króliczka, resztkę Cutopii, a przy okazji resztkę świata. Oczywiście, nie mogłem się na to zgodzić. Świat potrzebuje od czasu do czasu także odrobinkę zła. Niestety, na moją odmowę Król zareagował bardzo gwałtownie. Okazało się, że jeżeli nie zrobisz tego, o co „prosi”, to będę się mógł pożegnać z powrotem do mojego świata. Uparłem się, więc Hugh postanowił siłą przejąć maszynę. Biegając w naszą stronę potknął się i... spadła mu maska! Okazało się, że prawdziwy Król został porwany, a za przebraniem kryje się nasz dobry kumpel, Króliczek. Widząc, że odkryliśmy jego tajemnicę, napuścił na nas straża, a potem strzelił wiązką uszczęśliwiającą. Ja chyba posiadam wrodzoną odporność na takie numery, ale Flux zwariował. Uciekłem, ale w sali tronowej natknąłem się na siepaczy Nefariousa i wpadłem z deszczu pod rynnę.

#### ZAMEK NEFARIOUSA

Chyba zostałem uderzony w głowę, bo straciłem przytomność. Powrót do świad-





mości także nie był miły. Po drugiej stronie krat stał zadowolony Nefarious. Poinformował mnie, że dostałem specjalny zastrzyk, po którym powoli zmienię się w animka. Zmusił mnie także, przy pomocy hipnotyzerskich zdolności swojej faworyty pani Fortuny, do wyjawienia tego, co stało się z naszą maszyną. Potem zostawił mnie

kowało dźwignię sterującej i urządzenie łaźni tureckiej było chwilowo niemożliwe.

Rozglądając się po piwnicy, zauważyłem mały guzik. Otwierał on przewód wentylacyjny, do którego natychmiast wszedłem. W środku okazało się, że aby wspiąć się na górę, muszę założyć kostium muchy. I hop, znalazłem się w łaźnicy. Oczywiście po-

co „robile” głowa kłowna. W końcu drzwi się otworzyły i okazało się, że czeka mnie spotkanie z prawdziwym błaznem. Kłown był, delikatnie mówiąc, lekko niezrównoważony. Choć o wszystko go wypytałem, niewiele się dowiedziałem. Gdy zastanawiałem się, co dalej robić, błazen nieoczekiwanie zdjął sztuczny nos i zaczął się pudrować. Korzy-

cią niebieską, czwartą czerwoną, drugą czerwoną i w końcu czwartą niebieską.

Atrapa regalu odsunęła się i odsłoniła sekretne przejście prowadzące do pokoju nadzoru. Przy monitorze czuwał bardzo znużony strażnik. Chąc mu uprzyjemnić pracę, uruchomiłem pozytywkę. Biedaczek zdrzemnął się... Z zainteresowaniem pobawiłem się kanałami monitora. Na jedynce był widok hangaru Malevolatora, a na dwójce Nefarious szykował się do podboju świata. Kamera trzecia pokazywała moją celę, a czwarta komnatę ze zbroją. Dalej nie było nic ciekawego i już chciałem wyjść, gdy mój wzrok padł na metalową płytę przymocowaną do sufitu. Wpadłem na genialny pomysł; przyłożyłem do płyty magnes i, spoglądając na ekran, przesunąłem zbroję na wysłającą płytę podłogową. Musiałem powtórzyć tę czynność kilkakrotnie, ale w końcu kratka podniosła się i dalsza droga stała otworem!

# TOONSTRUCK

## CZĘŚĆ 2



sam na sam ze strażnikiem, którym był zamaskowany guziec z alergią na kurz.

Glupie zwierzę potknęło klucz do celi, więc musiałem coś wymyślić i to szybko. Pogadalem z nim trochę i korzystając z jego tępoty, wyciągnąłem od niego informację, jak uciec z zamku. Okazało się, że jedyńm sposobem jest kradzież Malevolatora, do którego dostęp ma wyłącznie Nefarious. Cella była naprawdę solidnie wykonana i chyba nigdy bym nie zwiął, gdyby nie głupota strażnika. Znużony i przekonany o mojej nieszkodliwości odwrócił się do mnie tyłem i zaczął ziewać. Natychmiast wykorzystałem okazję i zajrzałem pod wycieraczkę leżącą przed celą, zabierając schowany pod nią złoty kryształ. Za drugim podejściem udało mi się także zabrać samą wycieraczkę. Uderzyłem nią mocno o kraty i rozpyliłem w ten sposób dużą chmurę kurzu. Biedny guziec kichnął potężnie i wyładował na ścianie, a ja stałem się posiadaczem klucza.

Natychmiast wyostałem się z celi i zabrałem wszystkie moje rzeczy. Na stojących w kącie narzędziach tortur odpoczywał miły ptaszek, bredzący coś o przesuwaniu książek. Na wszelki wypadek wypytałem bardzo dokładnie, o co mu chodzi. Później ruszyłem zwiedzać zamek. W piwnicy obok znalazłem dziwną maszynę, która służyła do regulacji temperatury w zamku. Niestety, bra-

szperalem w szafce i zabrałem z niej chusteczki nasączone chloroformem. Później zrobiłem Nefariousowi małego psikus. Zatkalem zatyczką umywalkę, a potem odkręciłem kurki i napełniłem ją wodą. Chyba trochę przesadziłem, dużo wody wylało się na podłogę. Napełniłem konewkę, a potem wyszedłem na korytarz. Znajdowali się tam niezbyt mili strażnicy, którzy rzucili się za mną w pogon. Całe szczęście, że zdążyłem się schować przed nimi w kabynie prysznicza. Potem, gdy strażnicy opuścili łaźnię, w przebraniu muchy wróciłem do piwnicy. Niestety nie znalazłem tu już nic ciekawego, więc ruszyłem na dalszy rekonosans zamku.

Na parterze natknąłem się na dziwne drzwi w kształcie głowy kłowna. Zaintrygowany podeszedłem bliżej i usłyszałem, że staną wpuszczony do środka gdy rozwiążę zagadkę. Muszę przyznać, że parę razy się pomyliłem, co było bolesne, gdyż za każdym razem nos wyskakiwał na sprężynie i uderzał mnie w brzuch, ale w końcu znalazłem sposób. Po prostu robiłem po kolei to,

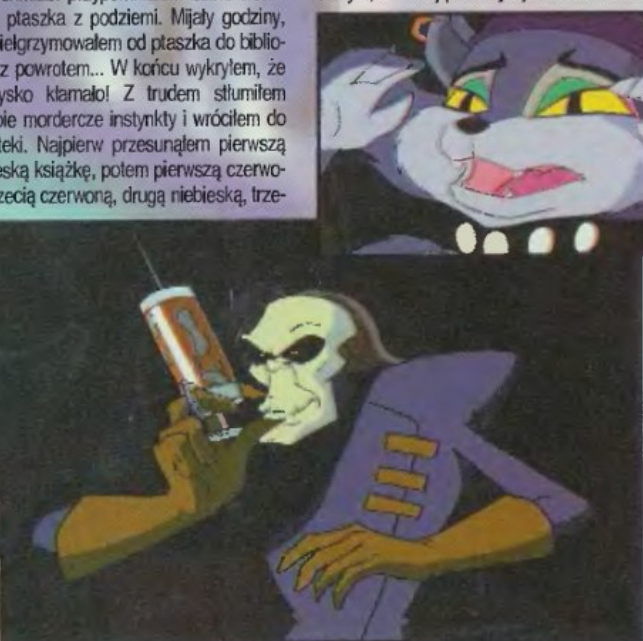
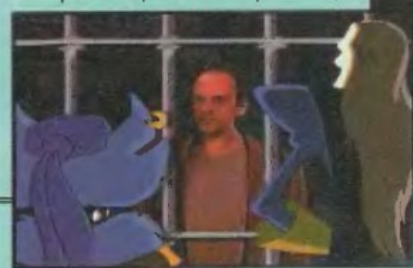
stając z okazji wytarłem mu nos chusteczkami z chloroformem. Biedaczek zasnął i wreszcie miałem go z głowy. Robiąc małe porządki, zabrałem z podłogi szpilkę i balonik, który napełniłem helem z zapasów Pana Rozweselacza. Po namyśle to samo zrobiłem z rękawiczką ze sklepu WACME, a następnie wróciłem do hallu.

Rozglądając się, zauważyłem małą skrzyneczkę na dnie akwarium. Rybka nie wyglądała groźnie, więc spróbowałem zabrać ten kuferek, co prawie kosztowało mnie rękę. Na szczęście skończyło się na bólu i mogłem dalej badać zamek.

Postanowiłem zwiedzić wyższe piętra. Za lewymi drzwiami na pierwszym piętrze był pokój pełen strażników i na razie nie mogłem tam wejść. Za to w korytarzu na prawo stała za kratą bardzo ładna zbroja. Niestety, nie mogłem ruszyć kraty. Zauważyłem na półce z książkami kilka podejrzanych dzieł i natychmiast przypomniałem sobie wskazówki ptaszka z podziemi. Mijały godziny, a ja pielgrzymowałem od ptaszka do biblioteki i z powrotem... W końcu wykrzyłem, że ptaszko kłamał! Z trudem stłumiłem w sobie mordercze instynkty i wróciłem do biblioteki. Najpierw przesunąłem pierwszą niebieską książkę, potem pierwszą czerwoną, trzecią czerwoną, drugą niebieską, trze-

Szybciutko wróciłem do biblioteki i ostrożnie wszedłem po tajemniczych schodach. Zatrzymałem się w progu, kiedy okazało się, że schody prowadzą do zbrojowni Nefariousa, gdzie jego ulubieńcy grali w karty. Już miałem zawrócić, gdy zauważyłem stojącą przy wejściu dziwną skrzynię, która... podskakiwała! Cichutko podkradłem się do niej, otworzyłem szpilką niedozwolonego kłowna i ze środka wyskoczył zaginiony brat Piekarzy. W podzięce za uratowanie życia dał mi czerwony kryształ, a zęgnając się dodał, że Hrabia ma gdzieś na ostatnim piętrze ukryte urządzenie, które umożliwi mi przeniesienie się do mojego świata. Była to cudowna wręcz wiadomość.

Po odejściu żabki postanowiłem opuścić zbrojownię, gdy kątem oka zauważyłem za plecami graczy skrzynię z dynamitem. Taką rzecz zawsze może się przydać. Po chwili namysłu wślizgnąłem się do środka skrzyni, w której przetrzymywano Piekarza



i powolutku przesunąłem się w kierunku wynalazku pana Nobla. W końcu dynamit był mój. Postanowiłem więcej nie kusić losu i szybko opuściłem zbrojownię. Wracając na parter, zatrzymałem się na chwilę w bibliotece i na pamiątkę zabrałem zbroi rękawicę. Niestety, byłem mało delikatny i rycerz rozsypał się.

Przestraszony hałasem zbiegłem na pierwsze piętro i wpadłem do korytarza z lewej strony hallu. Jak się okazało, prowadził on do kuchni. Krzątający się tam metalowy kucharek nie pozwolił mi nic zrobić. Połatem go wodą z konewki i biedak zardzewiał... Patrząc na stos indyków wpadłem na bombowy pomysł. Zabrałem jednego gul-gula, nafaszerowałem go materiałami wybuchowymi, podpałilem lont w piecu i taki prezent posłałem na górę, do świetlicy strażników. Krokodyle świetnie się rozzerwały i zostały po nich jedynie torebka, buty i pasek.

W zamku pozostali już tylko dwaj strażnicy na drugim piętrze. Musiałem się ich szybko pozbyć i w tym celu potrzebowałem jakiejś broni. Udałem się do pokoju strażników na pierwszym piętrze. W świetlicy znalazłem w całości jedynie kij bilardowy i wyroby skórzane. Oglądając kij, przypomniałem sobie o klimatyzatorze i brakującej dźwigni. Szybko zszedłem na dół. Kij nie pasował, ale szpilka kłowna tak. Przesunąłem dźwignię regulacji temperatury na gorąco i nagle stało się bardzo upalnie. Aż za bardzo, więc przesunąłem dźwignię na normalną pozycję i poszedłem na górę sprawdzić rezultaty. Rybka szukała ochłody na podłodze, więc korzystając z okazji ograbiłem ją ze skarbu. W środku skrzynki znalazłem jedynie klucz o dziwnym kształcie.

Zachęcony poprzednim sukcesem postanowiłem jeszcze trochę pobawić się klimatyzatorem. Zszedłem do piwnicy i tym razem przestawiłem urządzenie na chłodzenie. Zębata pirania zmieniła się w lodowy posąg. Patrząc na lód przypomniałem sobie o rozlanej w tace wodzie. Juhu! Woda zamarzała, będzie ślizgawka. Samotna zabawa to nie to, więc zdecydowałem się zawołać strażników. Muszę z radością przyznać, że świetnie się bawili i za piękny piruet na lodzie dostaliby wysokie noty, gdyby nie fatalnie wykonany skok z okna. I tym sposobem wykona na wyższe kondygnacje stała otworem.

Najpierw zwiędziłem pokój na drugim piętrze. Drzwi otworzyłem za pomocą klucza z akwarium. Chyba wreszcie dotarłem do komnaty samego Nefariousa. Zauważyłem na regale wspaniałe okulary przeciwsłoneczne. Pomyślałem, że będzie to pamiątka jak znalazł. Niestety, regał był ruchomy i gdy sięgnąłem po „szkiełka”, spowodowałem mały wypadek, a okulary wylądowały na jakimś pudle. Pech chciał, że była to zabawka i gdy się zbliżyłem, wieczko gwałtownie odskoczyło, a ze środka wyskoczył kłowna na sprężynie wysyłając moją przyszłą pamiątkę na wentylator. Chciałem go wyłączyć, ale coś się zepsuło i śmigło urwało się, niemal obcinając mi głowę, a okulary poleciały na głowę łosia zawieszoną na ścianie. Jednak i z tym sobie poradziłem, stając na uprzednio przysuniętym fotelu. Niestety, nie udało mi się utrzymać równowagi i pamiątka poszybowała na mięsoszerną roślinkę. Po chwili namysłu założyłem kostium muchy i zacząłem ją drażnić. Zdenewrowana roślinka spróbowała mnie ugryźć

i wrzuciła „szkiełka” do wazy. Ale z tym poradziłem sobie łatwo za pomocą młotka i nareszcie okulary były moje. Biedny Nefarious, nie dość, że stracił śliczne okulary, to jeszcze jego pokój wyglądał jak po przemarszu Hunów.

Postanowiłem nie czekać na jego powrót i udałem się na ostatnie piętro. O rany, znowu krata. Przycisk na ścianie na pewno służył do jej otwierania, ale kij bilardowy był za krótki. Udało mi się rozwiązać ten problem natykając na kij rękawicę ze zbroi. Teraz udało mi się dosięgnąć do przycisku za kratą i droga stała otworem. W następnej komnacie znajdowały się drzwi do pomieszczeń pani Fortuny oraz głównego centrum dowodzenia Nefariousa. Niestety, nie mogłem się dostać do żadnego pokoju, bo wejścia broniły wyrafinowane zabezpieczenia. Przy jednych drzwiach był zamontowany analizator głosu, a przy drugich skaner dłoni. Przeglądając posiadane przedmioty, zastanawiałem się, jak by tu uszkodzić te urządzenia. Nic mi nie przychodziło na myśl, do chwili, gdy wziąłem do ręki balonik. Wtedy oślnię mnie! Przypomniałem sobie sztuczki Kłowna z balonikami, więc głęboko odetchnąłem helem z balonu i mój głos znacznie się zmienił. Po chwili namysłu stwierdziłem, że przypomina on teraz głos jednego z siepaczy Nefariousa, Lugnuta. Podobierństwo było doskonałe i podając jego imię, udało mi się oszukać analizator. W ten sposób dostałem się do komnaty pani Fortuny. Pamiętając o jej umiejętnościach hipnotyzerskich, założyłem na oczy okulary przeciwsłoneczne i tak zabezpieczony stawilem się przed jej oblicze. Próbowła mnie zahipnotyzować, ale dzięki lustrzanym szkłom jej sztuczki obróciły się przeciwko niej. No i miałem zahipnotyzowaną kociętkę. Najpierw zmieniłem jej poglądy na to, kto tu jest wrogiem, a kto przyjacielem, a potem udeliliśmy przed drugie drzwi. Tak jak myślałem, miała ona pozwolenie na wstęp do centrum dowodzenia i gdy dotknęła skanera, drzwi się otworzyły. Nareszcie mogę opuścić to miejsce!

Szybko wbiegłem do środka, ale również szybko przekonałem się, że to nie koniec mojej przygody w zamku Nefariousa. Nie był on taki głupi i przed wyjściem wyłączył zasilanie centrum dowodzenia. Badając pulpity sterownicze, znalazłem cztery otwory i po chwili namysłu włożyłem w jeden z nich złoty kryształ. Musiałem trafić we właściwy, gdyż kryształ zaczął delikatnie świecić. Miałem tylko dwa kryształy i musiałem poszukać pozostałych.

Schodząc po schodach zwróciłem uwagę na dwie głowy Gargulców, które zdobily poręcze na pierwszym piętrze. Jak mogłem tego wcześniej nie zauważyć! Odchyliłem lewą głowę i oczywiście znalazłem kolejny, niebieski kryształ. Niestety, prawa rzeźba chyba się zacięła, gdyż nie mogłem jej ru-

## Virgin'96

PC DOS 2 CD  
486DX2/66 ■ 8 MB RAM ■ 30 MB HDD  
SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS

Autorzytowany dystrybutor  
IPS Computer Group (PC CD) 146 zł

Za: ciekawy pomysł, logiczne zagadki, ładna grafika  
Przebieg: brak sprzeciwu - grać ile wlezie!



czyć. Zaczęłem więc uważnie badać mechanizm lewej głowy i przypadkiem wcisnąłem róg na jej czole. Okazało się, że jest on ruchomy. Spojrzałem na drugą figurę – jej róg wysunął się z czoła. Zadowolony podszedłem zabrać ostatni kryształ, ale nagle róg schował się! Widocznie w podłodze były czujniki nacisku. Ponownie wcisnąłem róg na lewej głowie, a potem wszedłem na drugie piętro i przez łazienkę opuściłem się na dół do piwnicy. Teraz ostrożnie wszedłem po schodach na pierwsze piętro i dostałem się do figury od drugiej strony. Tak jak się spodziewałem, z tej strony nie było zabezpieczeń i ostatni, zielony kryształ był mój.

Zadowolony wróciłem do centrum dowodzenia i włożyłem resztę kryształów w odpowiednie otwory. Po chwili wszystkie delikatnie świeciły i zasilanie włączyło się automatycznie. Pamiętając o słowach żabki-piekarza, przesunąłem dźwignię i zabrałem urządzenie, które miało mi pomóc wrócić do domu. Teraz zostało mi jedynie wyłączenie zabezpieczeń Malevolatora. Po chwili pstryknięcia przełącznikami na konsoli przy drzwiach udało mi się wyłączyć pole siłowe chroniące Malevolator, otworzył drzwi prowadzące do hangaru oraz górne wyjście, nie gasząc przy tym światła w hangarze. Nareszcie byłem wolny! Zadowolony zasiadłem za sterami i przygotowałem się do startu. Wprawdzie Nefarious chciał mnie jeszcze przekupić, ale nie dałem się omamić i wystartowałem. Leciałem i leciałem, aż wreszcie zauważyłem, że Nefarious zrównał się w wysokości z Króliczkiem, w dalszym ciągu przebranym za Króla. Potraktowałem ich wiązką z Malevola-

tora! Chwilę później zobaczyłem Fluxa, ale okazał się on lekkomyślnym pilotem i nie udało mi się uniknąć kraksy! Kiedy spadaliśmy, Flux zdążył doradzić mi, żebym użył urządzenia Nefariousa i wrócił do mojego świata. Na pożegnanie mój animowany przyjaciel podarował mi telefon. Trudno mi było się rozstać z przyjacielem, ale co miałem zrobić...

Obudziłem się leżąc na biurku. A więc to był jedynie sen! Szkoda, bo bardzo polubiłem Cutopię i moich animowanych przyjaciół. Jednak dzięki marzeniom sennym miałem pomysł na nowy program „The Flux and Fluffy Show”. Popędziłem więc do Dyrektora. Mam pomysł – wykrzyknąłem – teraz będę rysował postać Fluxa. To on powinien być bohaterem kreskówek.

Ale Dyrektor nie był otwarty na genialne pomysły podwładnych. Chocąc nie chcąc, wróciłem do domu, by rysować Króliczka. Nagle usłyszałem dzwiek telefonu z kieszeni marynarki. Ale... przecież ja nie noszę telefonu w marynarce... Ostrożnie sięgnąłem do kieszeni i wyjąłem... prezent Fluxa! To nie był sen! Cutopia istnieje naprawdę! Wracaj szybko – krzyczał Flux – Nefarious i Królik przeżyli. Cutopia w niebezpieczeństwie. Ale jak to zrobić? – spytałem. Poczekaj chwilę – odkryknął Flux. Nagle poczułem, że z moim ciałem robi się coś dziwnego. Powoli zaczynałem zamieniać się w... tak, w animka! Zaczął działać zastrzyk.

Teraz mogłem spokojnie przenieść się na stałe do Cutopii. I wiecie, co wam powiem? Wcale mnie to nie zmartwiło... P.S. U nas nie ma parteru tylko od razu pierwsze piętro, więc opisując przygodę w zamku zmieniłem numerację pięter, aby odpowiadała waszym zwyczajom.

Krupik & C(w)alinezka





# A.D. 2044

**UWAGA! KONKURS!!!**  
główna nagroda **PENTIUM 100!**  
szczegóły w pudełku z grą!



16 milionów kolorów!  
100 tysięcy klatek animacji!  
Megabajty efektów dźwiękowych!

Kilkadziesiąt minut muzyki!  
Setki dialogów!  
2xCD!

Wymagania sprzętowe:  
PC 486, WINDOWS 95  
CD ROM min. 2x speed  
Uwaga:  
Niezbędne WINDOWS 95!

**LK AVALON**

skr. poczt 66, 35-959 Rzeszów

tel: (017) 627471 wew. 275  
email: office@avalon.rzeszow.pl

Od 9 września gra dostępna we wszystkich dobrych sklepach komputerowych oraz w sprzedaży wysyłkowej. Cena gry: 122 zł. W wypadku sprzedaży wysyłkowej cena zawiera wszystkie opłaty pocztowe. Każda gra z gwarancją poprawnego działania!  
**Uwaga!**  
W każdym pudełku piakal oraz KARTA KONKURSOWA!



ma kamieniami. Po kolei je odsuwałam, aż za jednym z nich, pod wodą, znalazłam klucz. W pomieszczeniu z porzucanymi krzesłami przesunęłam dźwignię. Na koń-

a stamtąd do drzwi, które właśnie się otworzyły. Znajdował się tam drugi Ankh. Oba przedmioty umieściłam w przeznaczonych dla nich miejscach na głowie sfinksa. Otworzyło to drzwi do zatopionej sali. Pod prawym posągami znajdowała się dźwignia, po której przesunięciu wessalo mnie do jego wnętrza. Przy okazji obniżył się poziom wody w całej sali. Otworzyłam podwodne przejście pod drugim posągami. Na końcu korytarza znalazłam Skarabeusza, którego umieściłam we właściwym miejscu nieopodal. Wpadłam na Larsona, który



Gdzie ja byłam...? Ciemność, węże i blask pochodni... Podnoszę ciężką głowę. Trzeba ruszać dalej...

\*\*\*  
Klucz do drzwi umieszczonych pod sfinxem znalazłam na jego głowie. Przepłynęłam pod wodą do kolejnego pomieszczenia, a następnie dostałam się na jego szczyt. Znajdująca się tam dźwignia otworzyła zapadnie wokół posągu psa. Pantery profilaktycznie zastrzeliłam z góry. Ruszyłam korytarzem, w którym szalała mumia. Po przesunięciu dźwigni plasek odsłonił przejście.

Korytarzem dostałam się do pomieszczenia z cztere-



cu kładki podniosłam Oko Horusa. Zwiedzając okolice, przedstawiałam napotkane dźwignie, aż wszystkie cztery kładki się opuściły. Tak zebrałam jeszcze kilka przedmiotów: krzyż Ankh, Pieczęć Anubisa i Skarabeusza. Przejściem pod wodą wróciłam w okolice sfinksa. Umieściłam wszystkie przedmioty we właściwych miejscach obelisku i otworzyły się wrota...

Trafiłam na kolejnego sfinksa, tym razem olbrzymiego – nie to, co ta marna imitacja wcześniej. Idąc za wzrokiem sfinksa, ujrzałam dźwignię umieszczoną wysoko na ścianie skalnej. Otwierała ona wrota z prawej strony sfinksa. W otwartym pomieszczeniu zsunęłam się tyłem, łapiąc szybko krawędź ściany, aby nie wpaść do wody. Na końcu drogi leżał dobrze strzeżony Ankh. Po słupach z prawej strony sfinksa dostałam się do dźwigni,



mruczał coś o zemście i wyrównywaniu rachunków. Zajął mi tylko chwilę. Po zabranii trzeciej części artefaktu opuściłam podziemne korytarze. Światło dzienne oślepiło mnie... widziałam postacie... ochroniarz Natly odebrał mi Scion wraz z bronią. Życie ocali mi skok z klifu. Natla popełniła błąd!

Byłam przemoczona, bez broni, sama w opuszczonej kopalni. Wagonik blokował przejście, lecz znalazłam właściwą dźwignię. Kawatek dalej znalazłam bezpiecznik. Po chwili drogę zagroził mi jeden z goryli Natly i musiałam uciekać. Znalazłam jeszcze dwa bezpieczniki, które zaniosłam do pokoju kontrolnego. Opuściło to wiszący barak. Znalazłam w nim to, czego brakowało mi najbardziej – broń. Rozprawiłam się z gościem, który wcześniej zapewniał, że nic do mnie nie ma. Rozpadlina z ławą zagradzała mi drogę. Zeszłam na dół i skacząc po słupach dostałam się do pomieszczenia ze skrzynkami TNT. Minęłam bokiem dół z ławą i dobiegłam do dźwigni. Dzięki spotkaniu



**Eidos'96**

PC 90S 486DX2/66 8 MB RAM  
VGA/SVGA SB 16 MB SD AWE GUS

Autor: Władysław Wójcik  
Mircos (PC CD) 159 zł

Za: Włoszyczko, czerwiec, kolejny świat  
Przećnie: jak widać, to – wóły w wys. 100% rozdzielczości



i by się go pozbyć, musiłam wmanewrować je do lawy. Dzięki temu otworzyło się przejście prowadzące do serca piramidy. Scion lewitował wewnątrz jakiegoś urzą-

z drugim ochroniarzem Natly zyskałam Uzi. Numer trzeci podzielił los dwóch poprzednich. Klucz w kształcie piramidy otwierał wrota do jej wnętrza.

### ATLANTYDA

Wszystko tu żyło. Nawet ściany pulsowały swoim własnym, wewnętrznym życiem. Z olbrzymich jaj wykluwały się co chwila obrzydliwe potwory. Brnęłam cały



zostałych władców za złamanie prawa Atlantydy. Wykorzystała ona moc piramidy dla własnych celów. Chciała stworzyć nową generację istot, co prawie jej się udało. Została jednak powstrzymana. Odebrano jej część Scionu i ukryto, a ją samą zamrożono. Atlantyda została jednak zniszczona, tak jak zdążyła przepowiedzieć Natla (kto wie, może było to spełnienie przekleństwa Natly?). Władcy przeżyli kataklizm, jednak musieli żyć w prymitywnych warunkach. Z czasem umarli. Natla przeżyła zamrożona w kapsule. Uwolniła się i będąc jedyną, która знаła sekret piramidy, zamierzała dokończyć swoje dzieło.

Potrzebny był jej Scion, stanowiący klucz do mechanizmu piramidy. Wiza skończyła się równie nagle, jak się zaczęła, nie byłam już jednak sama. Rozmowa z Natlą skończyła się upadkiem w nicłość. W ostatniej chwili chwyciłam się krawędzi. Odetchnęłam. Teraz czekała mnie jeszcze jedna walka.

Z jaja wykuł się potwór. Walka z nim należała do najtrudniejszych, jakie do tej pory stoczyłam. Droga ucieczki była ostatnim testem sprawności, z wszelkimi możliwymi pułapkami. Wszystko trzęsło się i rozpadało. Przy wyjściu z piramidy spotkałam Natlę, której udało się przeżyć upadek w przepaść. Nic dziwnego, skoro ma się skrzydła. Tym razem ostatecznie wyrównaliśmy nasze porachunki. W chwili gdy dopadłam jachtu należącego do ostatniej władczyni Atlantydy, piramida eksplodowała.

Merlin

# TOMB RAIDER



Od lat oglądamy grafikę w grach, o których się mówi, że zapiera dech w piersiach, jednak takiego bogactwa jak tu szukać ze świecą.

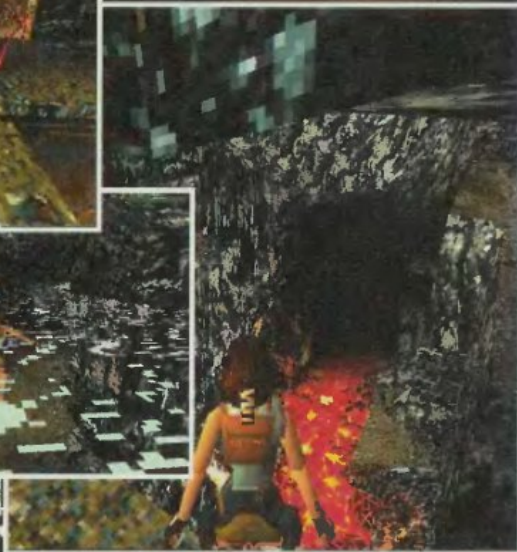


dzenia. Próbowałam go chwycić, ale nic z tego nie wyszło. Pojawiła się za to nowa wiza.

Trzecim władcą Atlantydy, oprócz Cualopeca i Tilrocana, była Natla. Została ona osądzona i skazana przez po-



czas do przodu, starając się nie zwracać uwagi na bulgoczącą dookoła lawę, spadające kamienie czy sterczące zewsząd ostrza. Drzwi otwierały się tylko po to, by po chwili zatrzasnąć się na nowo. Droga wiodła wyżej i wyżej, zmuszając mnie do skoków nad przepaściami. Kontynuowałam wspinaczkę, aż trafiłam do komnaty z moim lustrzanym odbiciem. Naśladowało moje ruchy



DEMO - CD'41

DEMO - CD'41



**B**LIZZARD zyskał olbrzymi rozgłos dzięki niezapomnianej serii WARCRAFT. Zwłaszcza druga część utkwiała wszystkim w pamięci, niewątpliwie jako najlepsza strategia fantasy w czasie rzeczywistym. Jednak dziś wcale nie dzięki kontynuacji „Wojeńskiego Rzemiosła” BLIZZARD jest na ustach graczy całego świata. Wydany w pierwszym tygodniu 1997 r. DIABLO ma wszelkie szanse stać się jedną z gier roku i to nie tylko z punktu widzenia fanów komputerowego RPG.

DIABLO to gra role-playing, tak reklamowana i za taką powszechnie uważana. Bez wątplenia DIABLO ma cechy komputerowej gry fabularnej, jednak nie można go stawiać obok innych tytułów, należących do swojej klasyki gatunku, takich jak choćby serie EYE OF BEHOLDER, MIGHT & MAGIC, WIZARDRY czy ARENA. Siła tej gry wcale nie leży w niesamowitej, wielowątkowej fabule, którą zachwycał i nadal zachwyca nas BETRAYAL AT KRONDOR, czy w dziesiątkach cech i współczynników niesamowicie rozbudowanej postaci w DAGGERFALL. DIABLO można porównać co najwyżej do serii ULTIMA, gdyż główny nacisk położyli autorzy gry na akcję. Tak naprawdę BLIZZARD wcale nie zrobił RPG, a trójwymiarową zręcznościówkę w ślicznej oprawie. Prawdziwego elementu role-playing w DIABLO nie ma, są tylko pewne atrybuty tego gatunku – punkty doświadczenia, rozwój cech postaci, labirynty, magiczne przedmioty i czary. Gracz właściwie o niczym nie decyduje, jego prawdziwa rola sprowadza się do zręcznego wybijania kolejnych potworków, czyli szybszego klikania myszą. Dzięki temu DIABLO trafia w gusta wszystkich graczy, a nie tylko fanów RPG, których jest zaledwie garstka. Fabularny sztafaj nadaje grze głębszy wymiar, czyni z niej produkcję „poważną”, a przede wszystkim każe jej konkurować jedynie z tytułami role-playing, a nie na przykład z SYNDICATE WARS czy serią CRUSADER. A na tym małym polu DIABLO zdecydowanie wygrywa.

Możesz wcielić się w wojownika, złodziejkę lub maga. Wojownik jest najsilniejszy i najlepiej sprawdza się w bezpośrednim starciu. Złodziejka jest najzwinniejsza, a jej ulubioną bronią jest łuk, z którego wypuszcza strzały z prędkością karabinu maszynowego. Mag jak nikt zna się na cza-



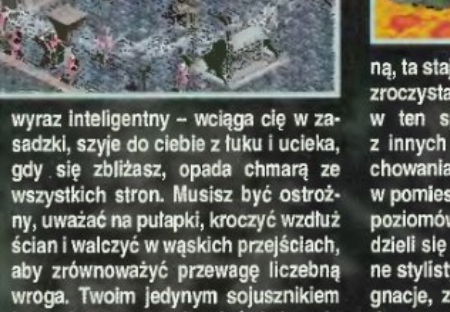
rach i na wyższym poziomie doświadczenia staje się przeciwnikiem, którego nie sposób lekceważyć. O indywidualnych cechach tych postaci przesądzą ich umiejętności i atrybuty. Siła pozwala na używanie potężniejszej broni i zbroi oraz wpływa na



wartość zadawanych przez siebie obrażeń. Zręczność pozwala na używanie lepszych luków i określa prawdopodobieństwo trafienia przeciwnika. Magia pozwala poznawać silniejsze zaklęcia i decyduje o liczbie punktów Many potrzebnej do rzucania czarów, zaś Żywotność określa liczbę Punktów Życia, czyli twoją odporność na otrzymywane rany. Zdobywane podczas gry punkty doświadczenia pozwalają zwiększać dowolne atrybuty wraz z każdym nowo nabytym poziomem doświadczenia. Jeśli chcesz, możesz sprawić, aby twój mag sprawniej władał mieczem lub wojownik lepiej znał się na czarach. Jednak pamiętaj, że i tak mag nigdy nie dorówna wojownikowi w jego dziale i na odwrót.

Fabulę DIABLO poznajemy dopiero w trakcie gry. Przybywasz do Tristram

i dowładujesz się o sprofanowanej Katedrze, w której wnętrzu czai się zło i zalegają olbrzymie skarby. Dla sławy i bogactwa zrobisz niemal wszystko, nawet zejdziesz na ten szesnasty poziom katakumb Katedry i zarabiesz Rogatego. Jednak już na trzecim poziomie, kiedy ze wszystkich stron lecą strzały, okazuje się, że wcale nie jest tak łatwo. Przeciwnik okazuje się nad



wyraz inteligentny – wciąga cię w zasadki, szyje do ciebie z łuku i ucieka, gdy się zbliżasz, opada chmurą ze wszystkich stron. Musisz być ostrożny, uważać na pułapki, kroczyć wzdłuż ścian i walczyć w wąskich przejściach, aby zrównoważyć przewagę liczebną wroga. Twoim jedynym sojusznikiem jest nabywane w walce doświadczenie i znajduwane w zakątkach labiryntu magiczne przedmioty – niezwykle skuteczne bronie i zbroje, ochronne pierścienie i amulety, leczące eliksiry, zwoje i księgi z czarami.

Tristram jest twoim zapleczem, jedynym miejscem, w którym możesz czuć się bezpieczny. Co jakiś czas musisz wracać do wioski, aby u kowala pozbierać złomu, który nie mieści się już w plecaku, uleczyć rany u kapłana, uzupełnić poziom Many u wiedźmy, zidentyfikować artefakt u maga i... posłuchać nowych plotek. A warto dowiedzieć się, o czym ludzie mówią, gdyż w ten sposób podejmujesz kolejne questy – misje do wypełnienia. Kowal opowie ci o Kamieniu Niebios, którego mógłbyś poszukać w podziemiach, mag poinformuje cię o Królu Szkielecie, którego trzeba pokonać, aby znieść potworną

klątwę, a wiedźma poprosi cię o przyniesienie czarnych grzybów, które są jej potrzebne do warzenia eliksiru. Każda misja stanowi oddzielny wątek, którym podążać możesz, ale nie musisz. Questy urozmaicają grę i nadają jej nieco głębszego wymiaru. Poza tym pomyślne ukończenie misji zazwyczaj oznacza jakąś nagrodę.

DIABLO urzeka. Grafika bez wątpienia zasługuje na najwyższą pochwałę i bije nawet ostawionego WARCRAFT 2. Naszego bohatera widzimy w rzucie izometrycznym, jak niezwykle płynnie porusza się wśród dopracowanych z największą pieczołowitością korytarzy. Rzuci ruchomy cień w świetle nielicznych pochodni, to z kolei rozświetla magią ciemności. Kiedy chowa się za ścia-



ną, ta staje się półprzezroczysta, likwidując w ten sposób znany z innych gier problem chowania się postaci w pomieszczeniach. 16 poziomów Katedry dzieli się na cztery różne stylistycznie kondygnacje, z których każda ma swoją własną, charakterystyczną muzykę i efekty dźwiękowe w tle. A trzeba przyznać, że muzyka naprawdę robi wrażenie, wprowadzając nas w niesamowity klimat tej gry, tworząc prawdziwy nastrój grozy, wszechobecnej tajemnicy i czającego się w ukryciu zła. Do pokonania mamy przeszło setkę różnych potworków (nie licząc ich różnych wariacji), od zwykłych szkieletów i gobosków poczynając, przez latające diabliki, szyjących z luków koziołgów, po szarżujące demony i teleportujących się co chwila magów. Wszystkie stwory syczą, ryczą i kwiczą, a gdy otrzymają śmiertelny cios, efektownie strzelają wokół fontanną posoki, gubią flaki i kończyny. W podziemiach czekają na nas skarby i liczne przedmioty magiczne o najróżniejszym wyglądzie i przeznaczeniu,

w tym także przeklecie. Cudowne fontanny uzupełniają poziom Many, kapturki wygłuszają przepowiednie, a z ksiąg w bibliotekach poznajemy całą historię. Gdy nasz bohater przyodzieje cięższą zbroję, zmianę tę daje się zauważyć w jego wyglądzie.

Engine gry jest bardzo dobry, podobnie jak interfejs. Sterowanie bohaterem odbywa się wręcz intuicyjnie. Doskonałym rozwiązaniem są klawisze skrótowe, pozwalające na szybki dostęp do czarów i ekranów statystyk. Pomysł z pasem umożliwia na błyskawiczne wypijanie 8 eliksirów. Grać można nawet przy

dzięki udostępnionej wszystkim graczom na całym świecie linii Battle.net. Jeśli jednak nie masz postaci na poziomie minimum dwudziestym, nie masz tam czego szukać. Pełno jest tam różnych świrów, którzy tylko czekają na takich frajerów jak ty, by skroić ich z całego dobytku. Bo wiedz, że kiedy wprowadzisz swą postać do takiej gry i ją stracisz, stracisz ją na zawsze, chyba że znajdzie się jakiś litościwy mag, który cię wskrzesi. Ryzyko jest duże, ale kto z nas nie lubi hazardu, napięcia i solidnej dawki adrenaliny? DIABLO wydaje się wręcz stworzony do gry na necie i jak żadna gra do tej pory, cie-

przyjemność czerpaną z gry. Dlatego trzeba grać w skali miniatur, a to z kolei szybko męczy wzrok. Zresztą zbyt mała skala nienajlepiej sprawdza się nawet w grach strategicznych (patrz: RED ALERT), choć tam przynajmniej umotywowana jest chęcią ukazania jak największego wycinka pola bitwy, co ma znaczenie dla planowania strategicznego. DIABLO strategią nie jest, więc lepiej było już wyposażyć oba tytuły w większe skrzynie ze skarbnicami i położyc większy nacisk na szczegóły. Mroczne korytarze są wspaniałe i klimatyczne, ale na jak długo? Te same ściany, te same drzwi, te same skrzynie ze skarbnicami i nawet te same potworki, tyle że trochę podbarwione. A generowane za każdym razem lochy też nie są tak inne od poprzednich, jak by się tego oczekiwało. Na dokładkę drażni

**Blizzard'96**

PC (WIN 95/NT) 4.0 1 CD

PGD = 8 MB RAM = 3 MB HDD  
VGA/SVGA = SB 16 = SB AWE = GUS

Autoryzowany dystrybutor

GR Vostok 1-800-000

155 zł

Za: angielski, wysoka audio-wizualna, battle.net  
Przeciw: czopiam się...

fakt, że zejście i wejście na inny poziom Katedry oznacza przerwę w grze na prawie 30 sekund, podczas których poziom doczytuje się z kompaktu. Cursor myszy ma kształt rękawicy z wyciągniętym paluchem, co wydaje się pomysłem trochę chybionym, bo w bitewnym zamieszaniu często się zdarza, że klikniemy nie tam, gdzie chcieliśmy i kłopot gotów...

# DIABLO

otwartym ekranie inwentarza, co pozwala na korzystanie z większych zasobów napojów leczących. Plecak ma ograniczoną pojemność przestrzenną i, ku rozpacy różnych „pakerów”, trzeba umiejętnie gospodarować wolnym miejscem. Bardzo przydatna okazuje się nakładana na obraz rozgrywki mapa, którą można skalować i przesuwac. Przedmioty niszczą się od ciągłego używania, tak jak w rzeczywistości.



Obserwując zmagania Huntera z Diabłem można zrozumieć co powodowało i powoduje takie zacięcie wśród obrońców wiary

Na kryształowej tafli ideału pojawiają się rysy. Gdy pod lupę wziąć każdy element składowy DIABLO, okazuje się, że wcale nie są one doskonałe. Dopiero skomponowane w całość harmonizują ze sobą i tworzą dzieło, przebój roku. Przypadek czy zamysł twórców? Nic jednak nie stało na przeszkodzie, aby popracować nad szczegółami i z gry dobrej uczynić jeszcze lepszą. A może chodziło tylko o to, by przygotować pole dla wiele doskonałej kontynuacji? Pytanie tylko, co to będzie – MEPHISTO czy BAAL?

Hunter

Trzeba je naprawiac, a to kosztuje. Rewelacyjnym rozwiązaniem jest losowa generacja labiryntu, dzięki czemu każda gra wygląda nieco inaczej – zmienia się układ korytarzy i pomieszczeń, pojawiają się inne gatunki potworków, inne skarby i misje. Dzięki temu w DIABLO można grać wielokrotnie, nie odczuwając przy tym nudy. Ale gdy w końcu zacznie ona doskwierać, pozostaje... tryb multiplayer.

DIABLO sprawdza się w sieci rewelacyjnie. Czterech śmiarków może wspólnie penetrować podziemia Katedry, wspierając się w walce ze złem lub też rywalizować ze sobą czy wręcz zwalczać wzajemnie, jak w trybie Deathmatch. Najciekawiej prezentuje się gra za pośrednictwem Internetu, a to

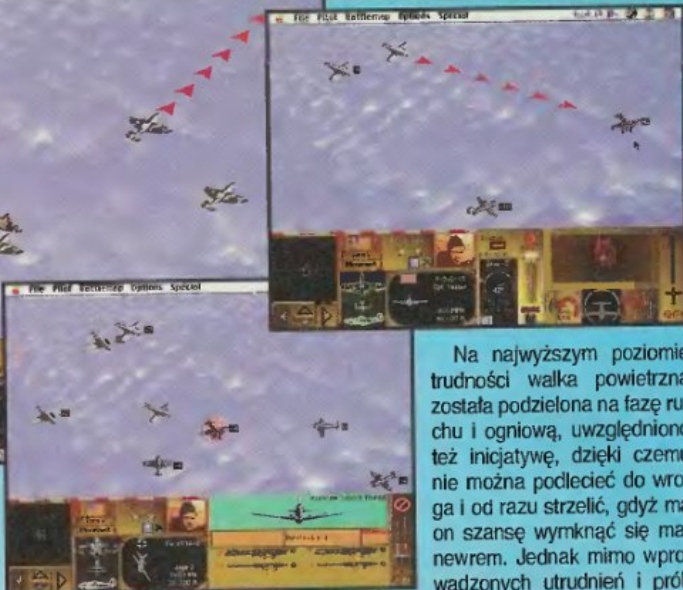
szy się pod tym względem olbrzymią popularnością.

DIABLO jest diabelnie efekciarski i w pierwszych godzinach gry wciąga na całego. Dopiero później, kiedy przejdziemy grę już kilka razy, na każdy z możliwych sposobów, zauważymy pewne braki. Najdotkliwiej razi brak szczegółów, uwidaczniający się podczas zoomowania ekranu gry. Ponieważ skala obrazu podczas gry jest mała, wszystkie postacie są bardzo malutkie – i dlatego takie śliczne, bo gdy powiększyć skalę i przyjrzeć się im bliżej, razi prostota ich wykonania, pikseloza kształtów, odbierając całą





**G**dy widzimy produkt AVALON HILL, musi on mieć coś wspólnego z planszówką. OVER THE REICH to symulacja taktycznych walk kluczy i dywizjonów myśliwców z bombowcami i celami naziemnymi przeciwnika, przedstawiająca pole bitwy z boku i z góry. Walka odbywa się poprzez sterowanie każdą maszyną z zewnątrz. Nie jest to więc symulacja samolotu. Gracz wciela się w pilota niemieckich, brytyjskich lub amerykańskich sił powietrznych. Rzecz dzieje



Na najwyższym poziomie trudności walka powietrzna została podzielona na fazę ruchu i ogniową, uwzględniono też inicjatywę, dzięki czemu nie można podlecieć do wroga i od razu strzelić, gdyż ma on szansę wymknąć się manewrem. Jednak mimo wprowadzonych utrudnień i prób

z WOODEN SHIPS & IRON MEN, gdzie przed fazą działania jest faza wydawania rozkazów. W jej trakcie ustala się siłę ognia, przygotowanie broni oraz ustala marszrutę, natomiast w fazie działania jednostki wykonują wydane polecenia i strzelają, gdy pojawi się taka możliwość. Tego wszystkiego w OTR nie ma, przez co można się często zamianować na śmierć, zanim akcja przyniesie jakiś efekt.

Może jestem dyletantem lotniczym, ale nie wychodziły mi w trakcie starć powietrznych walki kotowe. Łuki za mało ciasne, mimo zmniejszania prędkości, no i to częste przelatywanie obok przeciwnika. Można sobie szykować świetny manewr, odlecieć na wystarczającą odległość, zawrócić pięknym skretem, a potem na skutek zbyt dużej liczby punktów po prostu przelecieć obok wroga. Koszmar!

OVER THE REICH nie jest z pewnością udanym powtórzeniem znakomitej gry FC2. Tych samych schematów nie można odnosić do dwóch różnych epok.

# OVER THE REICH



się w latach 1943-45 nad Europą Zachodnią. Do wyboru mamy trzy rodzaje rozgrywki: walki powietrzne (DOGFIGHT); misje bojowe (COMBAT MISSION), w trakcie których trzeba zniszczyć pociąg, czołgi czy po prostu grupę samolotów; oraz kampanię, w której jesteście menagerem drużyny zabijaków.

Walki powietrzne przywodzą na myśl FLIGHT COMMANDER 2 (opis w SS'22), tyle że tu widok mamy z boku. Ta zmiana utrudnia trochę rozeznanie w sytuacji. Sylwetki samolotów w powiększeniu są bardzo śmieszne, gdyż wyglądają jak beczki ze skrzydłami. Flotą gracza jako pilota w walce powietrznej jest sterowanie samolotem poprzez wychylenia dżoika i lotek (wszystko zależy od poziomu trudności). Pilota czekają przeciążenia, pro-

blem z wychyleniem sterów, awarie silnika na skutek ostrzału. Gracz może wybrać intensywność ognia oraz typ używanego uzbrojenia – rakiety lub działka i kaemy.

W sferze operacyjnej, rozgrywając jedną z misji lub kampanię, gracz nie musi walczyć z napotkanym przeciwnikiem (o którym niepewnie wiadomo-

ści są przedstawiane na ekranie), może spróbować uciec, w przypadku zaskoczenia nie ma już tego luksusu. W kampanii możemy wybrać pilotów do danej misji, choć liczba samolotów przeznaczonych do wykonania zadania jest ograniczona. Zdarzenia z poszczególnych walk wpływają na karierę każdego z 16 pilotów dywizjonu przydzielonego graczowi.

Taktyka walki powietrznej zależy od rodzaju wykonywanej misji, jej celu oraz typów samolotów występujących po obu stronach. Niestety, podobnie jak w większości gier wojennych i tu trzeba skorzystać z małego podręcznika, jakim jest AIRPLANE DATABASE. Informacje obejmują kilka podstawowych typów samolotów angielskich, niemieckich i amerykańskich w różnych odmianach. I chociaż czasami można się nie zgadzać z niektórymi stwierdzeniami, to jednak warto dokładnie poczytać opisy poszczególnych samolotów i ich możliwości.

urealnienia starcia, jest ono tylko wyrwaną z rzeczywistości grą w warcaby. Już we wspomnianej grze FC2 najmniej sensu miały scenariusze z okresu, gdy dominującym rodzajem uzbrojenia były działka i kaemy. Nie ma co ukrywać – była to gra o raketach i nowoczesnych odrzutowcach, i sprawdziła się w tym znakomicie. Natomiast powtórzona w OTR konwencja w odniesieniu do okresu II Wojny Światowej jest zupełnie nieprawdopodobna. Jeżeli

To wydawanie gier na skróty, czyli w oparciu o system z już sprawdzoną gry. Miernie są tego skutki...

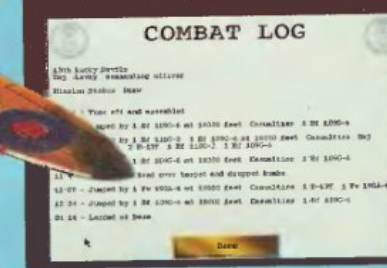
W warstwie scenariuszy OTR jest dość rozbudowany, ale kolejne misje szybko się nudzą. Brak edytora (przynajmniej w wersji testowanej) to dziś duże nieporozumienie. Sytuację ratuje nieco możliwość rozegrania kampanii. Ale tak naprawdę bliżej tej grze do RED BARONA niż do jego zapowiadanej kontynuacji. Gra nie rzuca na kolana, chociaż dla każdego fana lotnictwa, którego drażni widok wnętrza kabiny oraz konieczność samodzielnego startu i lądowania, jest to wymarzony produkt – bo w swojej klasie (okres historyczny) jedyny.

Berger

**Avalon Hill '96**  
 PC WINDOWS'95 1 CD  
 486DX2/66 = 8 MB RAM = 40 MB HDD  
 VGA/SVGA = SB 16 = SB AWE = GUS  
 Antoryzowany dystrybutor: zapowiedź: luty  
 Audiotogloz (PC CD)  
 Za: to, co w symulatorach widać przez szybę, tu można rozegrać taktycznie  
 Przecież: brak możliwości tworzenia własnych misji i doboru sprzętu



gracz źle wymanewruje, to często nie będzie miał dość czasu, by strzelić do przeciwnika, mimo że przelatuje idealnie na linii strzału. Winę ponosi tu sztywny system punktów ruchu, jakie można wydać w trakcie każdego etapu gry. Nie użyto tu sztuczki



gracz źle wymanewruje, to często nie będzie miał dość czasu, by strzelić do przeciwnika, mimo że przelatuje idealnie na linii strzału. Winę ponosi tu sztywny system punktów ruchu, jakie można wydać w trakcie każdego etapu gry. Nie użyto tu sztuczki



"Co było twoje, jest moje. Twoje ziemie, twój lud, a teraz twoje życie."

Lim-Dul, Nekromanta

Ten cytat, pochodzący z jednej z kart do Magic: The Gathering, chyba najlepiej oddaje sens tego pierwszego i najpopularniejszego do tej pory systemu karcianego. W MTG każdy z graczy wciela się w maga żyjącego w niesamowitym świecie, a właściwie uniwersum wielu światów o nazwie Dominaria. Jego jedynym celem staje się zdobywanie coraz większej mocy i stawy. Jednak do rzucania czarów niezbędna jest mana – energia magiczna, którą każdy mag czerpie z podległych mu krain. To z kolei sprawia, że Dominarią wstrząsają ciągłe wojny o ziemie. W taki właśnie świat przenosi cię też MAGIC: THE GATHERING – BATTLEMAGE, bądź więc czujny i niech Moc będzie z tobą!

MTG jest najpopularniejszą karcianką, bez dwóch zdań. Do tej pory ukazało się 11 dodatków (wliczając Chronicles i Visions) oraz cztery edycje, a obecnie trwają prace nad piątą, która ma się ukazać w połowie roku. W sumie do końca 1996 roku sprzedano ponad 2 miliardy kart! Roczne obroty na rynku systemów karcianych sięgają setek milionów dolarów, nie powinna więc dziwić próba przeniesienia na

ter miał zastąpić żywego przeciwnika i umożliwić doskonalenie strategii budowy talii oraz samej gry. MICROPROSE rozpoczął prace pierwszy, lecz jak na razie może się pochwalić jedynie wersją demo. ACCLAIM przejął zgrabnie prowadzenie i zaskoczył wszystkich gotowym produktem.

MAGIC: THE GATHERING – BATTLEMAGE to właśnie dzieło ACCLAIM. Firma postanowiła pójść dalej i przenieść na komputer nie tylko samą rozgrywkę karcianą, ale „żywy” pojedynek pomiędzy dwoma magami. W efekcie cała rozgrywka toczy się w czasie rzeczywistym. Gracz oczywiście wciela się w wy-

# MAGIC THE GATHERING BATTLEMAGE

branego przez siebie maga, a jego celem ma być podbój lub ochrona jednego z kontynentów Dominarii – Coronoru (hm, dziwnie znajomo brzmiąca nazwa!).

Na początku gry masz do wyboru jedynie kilkanaście czarów (kart) i to niezbyt potężnych, choć w miarę podboju kolejnych krain znajdziesz lepsze zaklęcia i zyskujesz sojuszników. W przypadku podboju neutralnego terytorium wymagana jest jedynie znajomość zasad dypl-

macji, gdyż cały „podbój” sprowadza się do politycznej debaty, której celem jest zawarcie sojuszu z władcą tej krainy. Dopiero w przypadku na-

już po kilkunastu minutach zabawy. Jak widać na przykładzie BATTLEMAGE, próba gry w Magic: The Gathering bez podziału na tury jest praktycznie niemożliwa. MTG wymaga wyboru konkret-

nej strategii rozgrywki na podstawie otrzymanych w rozdaniu 7 kart, a na to potrzeba chwili czasu do namysłu. Niestety, próbę przeniesienia Magic: The Gathering na komputer dokonaną przez firmę ACCLAIM należy uznać za nieudaną. Rozgrywka w czasie rzeczywistym zupełnie wypacza charakter tego systemu karcianego i zamiast gry strategicznej otrzymujemy grę zręcznościową, której jedyną cechą wspólną z MTG są oryginalne rysunki kart i fabuła. Miłośnikom tego systemu pozostaje jedynie mieć nadzieję, że produkt MICROPROSE będzie lepszy. A lepszy będzie na pewno, co widać po demo na SS CD'43, bo tam przynajmniej rozgrywka dzieli się na tury.

Czary goryczy dopełnia nie najlepiej zaprojektowany sterownik, którego największą wadą jest sposób wyświetlania posiadanych kart z zaklęciami. Do wyboru są dwie możliwości: albo widzimy tylko jedną kartę w górze ekranu, albo całą „rękę” na środku, co zastania pole bitwy i znacznie utrudnia kontrolę poczyną przeciwnika.



komputer tego najpopularniejszego i najbardziej dochodowego systemu. O spodziewanych korzyściach może świadczyć jedynie fakt, iż zadania podjęły się dwie znane firmy, MICROPROSE i ACCLAIM. Kompu-



Tymczasem do opracowania odpowiedniej strategii konieczna jest znajomość wszystkich posiadanych na ręce kart, a znaczenia widoczności całego pola bitwy nie muszą chyba wyjaśniać. W tej sytuacji wygranie jakiegokolwiek pojedynku graniczy z cudem i sprawia, że gra nudzi się

już po kilkunastu minutach zabawy.

Jak widać na przykładzie BATTLEMAGE, próba gry w Magic: The Gathering bez podziału na tury jest praktycznie niemożliwa. MTG wymaga wyboru konkret-

nej strategii rozgrywki na podstawie otrzymanych w rozdaniu 7 kart, a na to potrzeba chwili czasu do namysłu.

Niestety, próbę przeniesienia Magic: The Gathering na komputer dokonaną przez firmę ACCLAIM należy uznać za nieudaną. Rozgrywka w czasie rzeczywistym zupełnie wypacza charakter tego systemu karcianego i zamiast gry strategicznej otrzymujemy grę zręcznościową, której jedyną cechą wspólną z MTG są oryginalne rysunki kart i fabuła. Miłośnikom tego systemu pozostaje jedynie mieć nadzieję, że produkt MICROPROSE będzie lepszy. A lepszy będzie na pewno, co widać po demo na SS CD'43, bo tam przynajmniej rozgrywka dzieli się na tury.

C(w)alincezka

## Acclaim '97

PC WINDOWS '95 1 CD  
486DX2/66 = 8 MB RAM = 90 MB HDD  
SVGA = SB 16 = SB AWE = GUS

Autoryzowany dystrybutor odpowiedzialny: marzec  
CD Projekt (PC CD)

Za: oryginalne ilustracje z kart Magic: The Gathering  
Przeć: sposób rozgrywki, kiepski sterownik



dla wszystkich turze, której czas trwania można definiować. Gracz ma również możliwość określenia różnych warunków zwycięstwa, zależnego od liczby pokonanych etapów lub zdobytych punktów.

obok czołgów warto mieć rakiety, lotnictwo i zapotrzebienie. Dla tych, którzy lubią tajne operacje, przygotowano oddziały sabotażystów oraz piechotę, chroniącą przed nimi fabryki. Gdy od wroga dzieli nas morze, będziemy musieli wyprodukować korwety, okręty podwodne itp. Prostota rozbudowy osiedla nie obciąża zbytnio umysłu gracza, a jednocześnie ogranicza swobodną możliwość budowania setek oddziałów. Umiejętne rozbudowanie

Łudność dosięgnął kataklizm. W jego następstwie doszło w kosmosie do krwawej rywalizacji ośmiu klanów usiłujących znaleźć sobie miejsce we wszechświecie. Prześcigają się wzajemnie w poszukiwaniu rudy i paliwa, koniecznych do rozwinięcia swej potęgi. Każdy z nich preferuje inny rodzaj uzbrojenia, inną technikę walki. Tak w skrócie wygląda tytuł nowej gry firmy INTERPLAY. M.A.X. (MECHANIZED ASSAULT & EXPLORATION) jest porównywany w reklamach do przeboju wszechczasów – COMMAND & CONQUER. Nie jest to do końca prawda i w ogóle nie jest to konieczne, gdyż gra doskonale

# MECHANIZED

świeżą wersję... BATTLE ISLE 3 (opis SS'34)! Widać to wyraźnie po strukturze jednostek i wymuszonej taktyce walki.

Gracz ma do wyboru scenariusze treningowe, poszczególne misje oraz kampanie, zaś gdy go to znudzi, może zająć jedną

# MAX

potęgę ekonomiczną postawi nas o szczebel wyżej od przeciwnika i da szansę na większą armię i pewniejsze zwycięstwo.

To walka stanowi sens całej tej opowieści. Naszym zadaniem jest

# ASSAULT

niszczyć jednostki wroga, nacierając masą swoich oddziałów przy jak najmniejszych stratach

# & EXPLORATION



z kilku planet i walczyć z jednym, dwoma lub trzema przeciwnikami. Ogromne bogactwo możliwości niesie nie tylko wybór misji czy rodzaju rozgrywki, ale także konfiguracja własnej bitwy. Poszczególne etapy mogą być bowiem rozgrywane tradycyjnie – gracz po gracz lub w wersji równoczesnej, odwzorowującej w pewnym stopniu walkę w czasie rzeczywistym, ale

wyrównującą szanse walki człowieka z komputerem, który najczęściej jest dla przeciętnego gracza po prostu za szybki. W M.A.X. nie trzeba na wyścigi klikać myszą, a to dzięki wspólnej

Schemat gry przywodzi na myśl krzyżówkę BATTLE ISLE z C&C. Po wylądowaniu na obcej planecie otrzymujemy na starcie jedną kopalnię oraz jednostki konstrukcyjne i saperskie, które posłużą nam do budowy następnej. Zasoby surowców wykrywamy przy pomocy jednostek badawczych. Rozwój osiedla wymaga kolosalnych ilości surowców, dzięki którym można później budować fabryki lekkich i ciężkich pojazdów, elektrownie, magazyny, działa, radary itp.



Rozwój osiedla tylko pozornie jest skomplikowany. Pomocą służą nam tu rozgrywki szkoleniowe oraz wszechobecny, świetny Help. Również tworzenie armii nie sprawia trudności. Należy tylko pamiętać, że



broni się sama. Skojarzenie z C&C jest pozorne i wiąże się nie z przedstawieniem graficznym, lecz z ideą rozbudowy osiedla i jednostek bojowych. M.A.X. przypomina raczej całkiem nową i rewelacyjnie



**Interplay'96**  
 486DX2/66 = 8 MB RAM = 5 MB HDD  
 VGA/SVGA = SB 16 = SB AWE = GUS  
 Autoryzowany dystrybutor  
 155 zł  
 ciekawe powiązania, skomplikowana technika walki, możliwość stosowania różnorodnych kombinacji taktycznych  
 Minus: niemodna dziś grafika i skomplikowane menu





ciem. Do najmocniejszych jednostek należą działa szturmowe i wyrzutnie rakiet, które poradzą sobie nawet z przewagą liczebną.

Ciekawostką w grze są odnajdowane gdzieś tam pozostałości dawnych cywilizacji. Warto także zauważyć możliwość brania do niewoli wrogich jednostek oraz wymyślenia lub kupowania (po rafinacji złota) ulepszeń do posiadanego sprzętu. M.A.X. posiada także opcję Multiplayer i pozwala na grę w kilka osób, także na jednym komputerze. Myszką trąci niemodne już dziś wyobrażenie jednostek i budowli jako obiektów widzianych z lotu ptaka. Ten pomysł okazuje

**ULT**



się dość uciążliwy, biorąc pod uwagę fantazyjny wygląd budowli i sprzętu, które ciężko jest skojarzyć ze znanymi kształtami z współczesnej nam rzeczywistości. Szkoda, że akurat ten element nawiązuje do BATTLE ISLE zamiast do C&C, uznawanego przez producenta za ojca chrzestnego M.A.X. Choć gra jest bardziej rozbudowana intelektualnie od C&C i naprawdę wciąga, tak wielkiego sukcesu raczej nie odniesie. Przeszkodą na drodze do szczęścia może okazać się kłopotliwe na początku sterowanie. Jednak prawdziwy strateg się nie zrazi i po raz kolejny spróbuje swych sił na nowym polu bitwy.

*Berger*



**N**a pierwszy rzut oka jest to PANZER GENERAL na morzu.

Drugi rzut tylko potwierdza to podobieństwo. ADMIRAL SEA BATTLES to prosta gra strategiczna rozgrywana na morzu, luźno osadzona w okresie potęgi żaglowców. Gra zawiera trzy kampanie o różnych stopniach trudności, teoretycznie odnoszące się do konkretnych wydarzeń historycznych. Ale w tym przypadku historyczne dywagacje a'la Berger można sobie darować. Gra nie ma nic wspólnego z historią i rozgrywa się w zupełnie wymyślnym świecie.

W ASB masz do dyspozycji jedenaście rodzajów okrętów, co wydaje się całkiem sporo. Zasady rządzące flotą są jednak bardzo proste. Głównym przeciwnikiem gracza jest pogoda, do której należy dopasować działania flot. Każda klasa okrętów nieco



# ADMIRAL SEA BATTLES

dynki z maszyną przeradzają się raczej w rozwiązywanie przygodówki, gdyż oczywiście zawsze istnieje ten jeden jedyny prawidłowy sposób „przejścia” scenariusza.

Na szczególne podkreślenie zasługują możliwości gry w dwie osoby. Co prawda, dla obecnych strategii jest to wręcz obowiązkowe, lecz autorzy ASB potraktowali temat poważnie. Można więc grać w parze na tym samym komputerze, można łączyć się ze sobą przez modem, sieć lub zwykłym kablem (Null Modem). Została także przewidziana sytuacja, gdy gracze zechcą pograć przez pocztę elektroniczną. Wówczas po każdej turze można zapisać stan gry w wydzielonym katalogu i przesłać go e-mailem do kolegi.

*Pejot*



inaczej zachowuje się przy trzech możliwych stanach morza: pełnym wietrze, ciszy i sztormie. Walka to oczywiście pojedynki artyleryjskie, w których przewagę mają duże okręty, ale także abordaż, gdzie przydają się średnie, ale silnie obsadzone piechotą morską jednostki, np. brygi.

Oprócz pogody, na walkę wpływa także ukształtowanie zaśmiecających akwen wysepek oraz wrednie położone mielizny, które nie przepuszczą większych okrętów. Na wyspach bu-

dować można porty oraz forty artyleryjskie w dwóch rozmiarach. Duże forty są akurat na tyle silne, by przerobić na trociny dwa pancerniki wroga i na tyle słabe, by spłonąć pod ogniem trzech pancerników. Trywialne.

ADMIRAL SEA BATTLES są, jak widać, rodzajem strategicznych szachów. Tym bardziej, że na planszy zawsze widać wszystkie okręty. Niewielka liczba możliwości i proste zasady sprawiają, że gra doskonale sprawdza się w trybie multiplayer, ale jednocześnie zniechęcają przy grze z komputerem. Poje-



## Megamedia '96

PC DOS/WIN'95 1 CD  
486DX2/66 = 8 MB RAM = 18 MB HDD  
VGA/SVGA = SB 16 = SB AWE = GUS

Za: grafika, muzyka, opcje gry dwuosobowej  
Przeciw: mało możliwości, sztywność rozgrywek



Mark All

Jasne światło pochodni rozświetlało mrok pieczary. Na oślizgłych ścianach widać było wodne zacieki i... pieczarki. Mrok był gęsty, lecz nawet niewprawne oko dostrzec mogło w odosłoniętej rozpadlinie ślady dawnej cywilizacji. Resztki murów, kolumn i jakichś nieznanymi urządzeniami nosiły ślady ognia – widomy znak bytności istot rozumnych.

Spośród gruzów wielkiego gmachu, który równie dobrze mógł być łaźnią miejską jak i pałacem królów, wytrwała dłoń archeologa wydobyla stos zachowanych glinianych tabliczek. Pismo dla kogoś o zdolnościach Indiany Jonesa nie sprawiało najmniejszych problemów. Lecz to, co tam było napisane, wydawało się niepokojące.

#### GLINIANE TABLICZKI

"Oto ja, król Afradu, Pan ośmiu pieczar, dwudziestu miast i czterech poziomów, przed którego mieczem ugięły kolana plemiona Gakkarów, Namarie, Trollów, Bergbui, Krasnoludów, Tarchonów i Advari, zwracam się do bogów o pomoc.

Bez względu na Ludzie z piątego poziomu pieczar wyszli z szybów i zaczęli niszczyć moje miasta, jego czarownicy obrócili w proch całe połacie pieczarek, przez co mój lud cierpi głód. Tysiące maszkar stworzonych mocą magii niszczy moje armie. Już żadna kopalnia ani urządzenie wydobywcze nie są bezpieczne. I chociaż moi wojownicy noszą pancerze z mithrilu, a w rękach dzierżą najlepsze karabiny, wróg przyodziany ledwie w żelazne zbroje, z włóczykami w rę-

miasto wystawia uzbrojone patrole piesze, które dokonują rekoniesansu w okolicy, by ustalić położenie poszczególnych złóż metali. Po jakimś czasie do akcji przystępują jednostki górnicze, uzbrojone w skomplikowany sprzęt. Gdy rzecz dzieje się w pobliżu miasta, górnicy montują po rozkruszeniu skał specjalny transporter i ruszają dalej, by wydobywać więcej.

Od stopnia rozwoju zależy jakość uzbrojenia, które może być wykonane z trzech rodzajów metalu, z których najcenniejszy jest

## Avalon Hill '96

PC DOS/WIN 95 1 CD  
486DX/33 = 8 MB RAM = 35 MB HDD  
VGA/SVGA = SB 16 = SB AWE = GUS

Autoryzowany dystrybutor

Andrioglob (PC CD)

100 zł

Zac: ładna grafika, możliwość rozwoju jednostek i czarów

Przechw: Im dalej, tym nudniej; im głębiej, tym gorzej

większaniu zasobów żywności. Magia dostarcza też przyjemności tworzenia potworów, a regularne zażywanie grzybków umożliwia głębokie wizje, dzięki którym jasne staje się to, co kryją kolejne poziomy lub też gdzie znajduje się metal czy armie wroga. Ale najważniejszy jest w tym świecie dar magicznego przemieszczania się, umożliwiający poruszanie się sztolniami pomiędzy poszczególnymi poziomami.

#### METKA TECHNICZNA

Wydana pod koniec 1996 r. gra CAVE WARS powstała w firmie AVALON HILL. Nie jest to bynajmniej żadna planszówka, tylko prawdziwa strategia z możliwością budowy i rozwoju świata na podobieństwo CIVILIZATION (opis: SS'14) czy raczej RISE & RULE OF ANCIENT EMPIRES. Rzecz dzieje się

w świecie pieczar i jaskiń, a gracz ma możliwość budowy miast, wystawiania armii, odkrywania nowego uzbrojenia i nowinek technologicznych oraz magii. Dzięki temu można eksploatować pięć połączonych szymbami plansz symulujących pięć poziomów podziemi.

Oczywiście, jako produkt klasy B lub nawet C, gra nie jest tak porównywalna jak inne tego typu produkty, tym niemniej potrafi wciągnąć na parę wieczorów. Najgorsze jest jednak to, że gdy już rozwiniemy własną cywilizację do maksymalnych granic techniczno-magicznych, gra staje się nudna i przypomina walkę czołgu z mrówkami. Mrówek nie widać, ale gdy na nie wjechać, to giną tysiącami.

Berger

# CAVE WARS



ku przygniata nas przewagą liczebną. Zbyt mało mam wojska, by zabezpieczyć wszystkie szyby. Moje miasta płoną, brakuje żywności i surowca. Och, jakże ciężką próbę przejść musi moja kraina."

#### ŚLADY PRZESZŁOŚCI

W grze CAVE WARS mamy do czynienia z tajemniczym światem głębokich jaskiń (pięć poziomów), gdzie żyje osiem różnych ras postępujących się brązem, żelazem i niezwykłym mithrilem. W ich życiu duże znaczenie odgrywa magia. W nieustannej walce ludy podziemne posługują się skomplikowaną technologią. Pola bitew pełne są znanego nam uzbrojenia: od mieczy, dzid i łuków, poprzez kusze, muszkiety i działa, po artylerię raketową, ręczne wyrzutnie ppanci i czołgi.

Rozwój poszczególnych państw jest dość podobny i przebiega według stałego schematu. Pierwsze

mithril. Na początku oplaćca się wydobywać tylko brąz (brąz jest stopem, ale niech autorem gry będzie), bo po co gromadzić coś, czego się nie używa. W miarę rozwoju technologii wojennej i transportowej (tylko dzięki niej można mieć czołgi, pojazdy rozpoznawcze czy artylerię samobieżną) arsenał staje się coraz bogatszy. Poprzez rozwój technologii wydobywczej (jaskiniowej) można stosować coraz szlachetniejsze metale.

Magia ziemi służy budowaniu tuneli w skałach lub też mnożeniu skał, niszczeniu zasobów metalu lub po-





na planszy (lub głupich tekstów) itp. A gdy plansza wygląda już jako tako, przechodzimy do edytora oddziałów.

### WOJSKO JAK MALOWANE

Tu od razu widać, na czym skupia się uwaga twórców, bowiem mundury są po prostu prześliczne. Na początku dostajemy gołego faceta w kaletkach, a klikając na poszczególnych częściach ciała wybieramy mu buty, spodnie, mundur i nakrycie głowy. Potem zostaje już tylko wybór broni z bogatej rusznikarni.

Wbrew pozorom tworzenie całych armii jest banalnie proste. Wystarczy stworzyć piechurę, artylerzystę i kawalerzystę, a następnie, klikając na ikonie powielenia, utworzyć oddział dowolnej liczebności. Oddzielne formacje powstają dzięki ikonie przeniesienia (ze



bór jest duży. Oprócz znanych nam ATTACK, DEFEND i SUPPORT, pojawiła się opcja rozpoznania (SCOUT) oraz

ki. Możliwości są nieograniczone i tylko od naszej wyobraźni zależy, jak fascynujące będą zmagania. Można sobie pomóc biorąc do ręki monografię jakiegokolwiek wojny z XIX wieku i dodając jedynie formułę: „co by było gdyby”. Po załadowaniu pierwszego scenariusza z kampanii klikamy w edytorze na ikonę z flagami i tańcuchem, co otwiera nam menu kampanijne. Wybieramy tu kolejne scenariusze w zależności od tego, kto wygra lub czy będzie remis. Wszędzie można zamieszczać krótkie komentarze o sytuacji operacyjnej, umiatające rozgrywkę i pozwalające w trakcie

### NAJPIERW MAPA

Po wejściu do menu edytora otwieramy tryb mapy (pierwsza z trzech ikon od dołu), a następnie określamy wielkość planszy (NEW MAP BOUNDARIES) i skalę gry – kompanijną (100 jardów), batalionowo-pułkową (200 y) i pułkowo-brygadową (400 y). Rodzajów wyglądu terenu jest pięć: nizinny, pustyn-

# AGE OF RIFLES EDITOR



ny, zimowy, preriowo-sawanny i dżungla. Skądinąd grafika jest bardzo podłego gatunku i żadnych nadzwyczajnych wrażeń nie ma co tu oczekiwać. Nowością są bardzo przydatne umocnienia w postaci fortów i okopów.

Podobnie jak w edytorze TANKS!, możemy automatycznie wygenerować mapkę, tylko ustawiając jej parametry lub wykonując wszystko ręcznie. W tym drugim przypadku pomocna będzie ikona z boku planszy, wyobrażająca cztery kwadraty. Są tu wszystkie elementy terenu – a jest tego trochę. Tablica ta w genialny sposób rozwiązuje nam problem szukania odpowiednich klocków mapy. Ponadto na dole znajduje się ikona z małym kwadracikiem. Możolnie klikając na tym symbolu otrzymujemy możliwość tworzenia gór na mapie jednym kliknięciem, wybijania dolin w już istniejących górach, pisanie nazw miast i miasteczek

strzałką); oddział znika, a my wyznaczamy jednostkę i dołączamy do niej ukryty oddział. Teraz wystarczy wybrać nazwy formacji na wykazie wszystkich jednostek, by wybrać nowe i stare podporządkowanie, tworząc brygady, dywizje, korpusy. Program pozwala zmieniać nazwy jednostek i formacji. Można także nadać inne nazwisko dowódcy zgrupowania oraz pięciu jego pomagierom (uaktywniamy ich wybierając poziom LEADER BRAVERY).

Na koniec, gdy armia jest liczna i silna, ustalamy dla każdej jednostki z osobna właściwe jej cechy (doświadczenie, wyszkolenie, poziom zdrowia, zaopatrzenia itp.). Klikając lewym przyciskiem, przesuwamy skalę o jeden, a prawym o dziesięć.

### STAJEMY JAK OJCE

Armia gotowa, więc czas ją ustawić. Każdej formacji czy zgrupowaniu można wyznaczyć do pięciu celów działania. Przechodzimy do konkretnego oddziału klikając prawym przyciskiem myszy na jego ikonę, kiedy jest on już ustawiony na planszy. Następnie ustalamy właściwy mu kierunek i szyk. Gdy cała armia przeży już dumnie pierś na Marsowym Polu, przechodzimy do menu INFO-COMMANDS, gdzie ustalamy taktykę działania dla każdej formacji. Wy-

cztery opcje rezerwy (można ustawić czas włączenia się jednostki do akcji).

Nowym jest „budowanie obozów”. Zmieniamy opcję PUT UNIT/GET UNIT w dowolnej jednostce na DO SUPPLY. Teraz wyznaczamy na mapie trzy punkty zaopatrzenia, do których będą kierować się rozbite jednostki i dzięki którym naszym oddziałom nie zabraknie amunicji.

Po zakończeniu powyższych czynności wystarczy już tylko zapisać swoje dzieło, decydując się na scenariusz samodzielny lub częścią kampanii.

### KAMPANIA

Kampania powstaje w dość zaskakujący sposób. Mianowicie – bierzemy kartkę i rozpisujemy algorytm rozgryw-

ki. Możliwości są nieograniczone i tylko od naszej wyobraźni zależy, jak fascynujące będą zmagania. Można sobie pomóc biorąc do ręki monografię jakiegokolwiek wojny z XIX wieku i dodając jedynie formułę: „co by było gdyby”. Po załadowaniu pierwszego scenariusza z kampanii klikamy w edytorze na ikonę z flagami i tańcuchem, co otwiera nam menu kampanijne. Wybieramy tu kolejne scenariusze w zależności od tego, kto wygra lub czy będzie remis. Wszędzie można zamieszczać krótkie komentarze o sytuacji operacyjnej, umiatające rozgrywkę i pozwalające w trakcie

kampanii zorientować się, o co nam chodziło przy jej tworzeniu. AGE OF RIFLES to wspaniały edytor, oferujący bardzo wiele możliwości. Właściwie trudno jest wymagać czegoś więcej (no, może zamiast flag wyobrażających dowódców przydałyby się jakieś inne symbole – np. jeźdźca). I chociaż grafika planszy jest dość mama i można mieć sporo uwag do algorytmów rozgrywek, to jednak gracz otrzymuje do ręki produkt pozwalający mu tworzyć nowe rozgrywki – a to już jest niebagatelna zaleta.

Berger



### SSI'96

PC DOS 1 CD  
486DX/33 = 8 MB RAM = 45 MB HDD  
VGA/SVGA = SB 16 = SB AWE = GUS

Autoryzowany dystrybutor zapowiedź

Optima 24

Zac: niezwykła łatwość konstruowania własnych scenariuszy, niezwykłe bogactwo mundurów i broni  
Przech: wymagana znajomość poszczególnych epok by zachować wierność realiów.



Aż do ubiegłego roku fanatycy żagligi i armat mogli pobawić się tylko w kilka gier planszowych, jakieś tam przygodówki (SEA LEGENDS – opis w SS'36) lub poklakać w wydanych na Zachodzie multimedialnych programach o tej epoce. Ale jakie wrażenia mogły dostarczyć suche dane o trybie życia marynarzy lub płaskie żetony w takich grach, jak np. FIGHTING SAIL. I nagle nasze komputery zostały obdarzone dwoma marynistycznymi prezentami.

Pierwszy to AGE OF SAIL (opis w SS'43) firmy TALON SOFT, a dru-

gi to opisywana właśnie gierka zaśluzonej firmy wydawniczej, specjalizującej się w poważnych symulacjach wojennych – AVALON HILL. Żeby było śmieszniej, obie wydają się być w mniejszym lub większym stopniu podobne do papierowego pierwowzoru pod nazwą (co za zbieg okoliczności) WOODEN SHIPS & IRON MEN. Jednak gra komputerowa pod tym tytułem ustępuje wzorcowi. Przede wszystkim ograniczono liczbę państw biorących udział w bitwach morskich. W planszóвке byli jeszcze Turcy, Rosjanie, Szwedzi itp. Drugim mankamentem jest mało przyjazny interfejs, utrudniający ogarnięcie całości bitwy i uciążliwy podczas sterowania okrętem. Tu także AOS jest lepsze, gdyż wszystko obsługuje się tam łatwo i sprawnie, a ruchy okrętów i strzelanie z dział wyglądają bardziej realistycznie. WSIM oferuje nam sprawnie manewrujące okręty, co chwila plujące ogniem. Przy czym ingerencja gracza w życie okrętu jest może fascynująca dla dębaczki, ale

## Scenario:

Declarer's Triumph  
Duckworth's Triumph  
Every Man Will Do His Duty  
Plover's Head  
Hull's Victory  
John Bull, Joseph Pitt, John Bull  
Gladstone's Last Fight  
Quadrant  
Plover's Head  
We Have Got the Enemy  
Trafalgar  
Trafalgar

## Player 1

Player 2  
Begin Scenario

naprawdę żaden kapitan okrętu nie decydował w tamtych czasach o każdorazowym załadunku dział i wyznaczeniu liczby ludzi uczestniczących w abor-

dażu. wolność w nadawaniu nazw okrętom, kierunku ich ruchu oraz wyboru poziomu wyszkolenia załóg.

## KOTWICA W GÓRĘ

Okres wojen rewolucyjnych oraz epoka napoleońska to praktycznie szczyt rozwoju żaglowców. Najężone po obu burtach działami, ustawionymi zazwyczaj na dwóch, trzech pokładach, pływały w jednym znanym i ukochanym szyku liniowym, zapewniającym najlepsze wykorzystanie większości dział. Dzięki temu rozkazy były przekazywane bez problemu z okrętu na okręt, manewry były łatwiejsze do wykonania. Te właśnie obrazy zobaczymy w WSIM, w trybie SVGA. Przepiękne żaglowce na tle falującego morza.

Do rozegrania mamy 18 scenariuszy, obejmujących z uwagi na niezbyt wygodny interfejs niewielkie bitewki z udziałem maksymalnie dwudziestu paru okrętów obu stron. Bitwy rozgrywają się między okrętami bandery brytyjskiej, francuskiej, hiszpańskiej i amerykańskiej. Dla

Tradycją już jest, że obok pojedynczych scenariuszy, które można rozegrać z komputerem lub kolegą (przy jednym komputerze lub w sieci), w grze zawarto również kampanię. Gracz ma tu do wyboru jeden z 16 okrętów USA. Jako kapitan któregoś z nich pływa po morzach i oceanach (co skrętnie jest notowane w dzienniku pokładowym), walczy, niszczy, zdobywa i pali.

## KLUCZENIE PO IKONACH

Pole walki możemy oglądać z lotu ptaka lub w trybie 3D. O stanie okrętu mówią nam paskowe wskaźniki określające wartość jednostki (żagle, załoga, działa, burt). Szczegółowe dane otrzymujemy po kliknięciu na wybraniu okrętu w górnym prawym rogu.



Podobnie jak w przypadku COMMAND & CONQUER i WARCRRAFT 2, dwóch przebojów ostatnich kilkunastu miesięcy, również wydawca STEEL PANTHER uraczył nas nową porcją wrażeń. STEEL PANTHER (opis w SS'35) to gra odtwarzająca przebieg walk na szczeblu taktycznym (skala: czołg, drużyna, jednostka sprzętu) w czasie II Wojny Światowej. Główny nacisk położono na odtworzenie walk czołgów, chociaż przyznać

trzeba, że i piechota została potraktowana bardzo poważnie (co widać na poziomie trudności HARD).

bahnfuhrera Michaela Wittmanna (w trakcie wojny zniszczył ponad 130 czołgów przeciwnika), który podczas

# STEEL PANTHER CAM!

Nowy CAMPAIGN DISK zawiera 3 nowe kampanie (North Africa 1942, Stalingrad 1942, Barbarossa 1941) oraz 35 nowych scenariuszy (zarówno europejskich, jak i z frontu japońskiego). Trzeba przyznać, że nowe scenariusze są bardzo ciekawe. W dwóch można się nawet wcielić w postać – legendę dla każdego pancerniaka – Oberstur-

walk pod Caen, dysponując tylko czterema Tygrysami, pokonał 25 angielskich Cromwelli. Oczywiście, nie mogło też zabraknąć akcentu polskiego. W scenariuszu pod wdzięczną nazwą „Nowy Targ” odpór niemieckim siłom pancernym daje „The Polish Rzeszow Mechanized Cavalry Brigade”.

Nie same nowe kampanie czy scenariusze są największym smaczkiem nowego kompaktu. Wartość gry podnoszą poprawki naniesione w pliku .exe (patch do gry znajdował się na naszym kompakcie SS'36). Przede wszystkim zlikwidowano błędy powstające przy ładowaniu i wyładowywaniu

**SSI'96**  
 PC 95 CD  
 486DX2/66 = 8 MB RAM = 115 MB HDD  
 VGA = PRD 16 = SB AWE = GUS  
 Autoryzowany dystrybutor: zapowiedź: brak  
 Optymalny PC (PC 95)  
 Za: bogactwo sprzętu, duże możliwości odgrywa, fantastyczny dźwięk.  
 Przeciw: trochę zbyt słaba grafika, nie doceniona piechota

Tu właśnie można ujrzyć podziurawione deski pokładu, zniszczone działa i ubitych ludzi (wyrażono to w procentach, a nie ślicznym widokiem gromady trupków). Zwariowany kapitan może tu poszaleć, przydzielając odpowiednią liczbę ludzi do dział, abordażu, zmiany żagli lub napraw.

WSIM prezentuje dowcipny system sterowania, oparty na podziale rozgrywki na etapy. Gracze najpierw wydają rozkazy manewrów dla poszczególnych okrętów, a następnie przychodzi kolej na ich równoczesne wykonanie. Ze względu na dużą ma-

malny zasięg strzału kulami pełnymi wynosi 2000 jardów, kulami łańcuchowymi – 600, a podwójnymi i granatami – 200. Przy strzelaniu należy tylko pamiętać, że jedynie na początku można załadować działa na obu burtach, później (zgodnie z prawdą historyczną) już tylko na jednej burcie. By uniknąć niespodziewanych sytuacji wynikających ze wspólnych etapów ruchu, można rozkazać okrętowi strzelać tylko w sytuacji pewnej.

Ogień działowy nie jest w bitwie morskiej celem samym w sobie. Ma



# SHIPS & IRON MEN

newrowość okrętów i brak opcji wydawania rozkazów dla poszczególnych eskadr powstają czasem śmieszne sytuacje, a niejednokrotnie dochodzi do zabawy w ganiłanego.

Sama walka nie jest ani trudna, ani pracochłonna. Ot, klikamy na działa jednej z burt, aby przydzielić ludzi do ich przeładowywania. Możemy ponadto określić zasięg strzału i cel. I już. W trakcie ruchu okręt sam wypali do wyznaczonego celu. Komputer automatycznie wybiera najbliższy okręt nieprzyjaciela (maksymalnie w odległości 1200 jardów), chyba że wyznaczymy inny cel, klikając na nim prawym klawiszem myszy. Maksy-

*Człowiek sobie spokojnie gra, wczuwa się w klimat epoki, a tu takie coś wyskakuje*



on osłabić załogę i okręt przeciwnika, a gdy nastaną sprzyjające warunki, warto spróbować abordażu wrogiego okrętu. Służy do tego ikona kotwiczki, którą można zarzucić na okręt nieprzyjaciela, gdy jeste-

śmy w jego pobliżu. Teraz wszystko zależy od liczby marynarzy wyznaczonych do walki wręcz. Wygrywa oczywiście ten, kto da więcej i ma lepiej wyszkoloną załogę.

## RACHUNEK SUMIENIA

WSIM nie oddaje w pełni walorów i atmosfery bitwy morskiej (choćą dźwięk jest niezły), które miała oryginalna gra planszowa czy konkurencyjny AGE OF SAIL. Tym niemniej może zadowolić zarówno koneserów, jak i początkujące szczurzy łodowe. Drobne problemy z operowaniem ikonami są do pokonania, a opcja powierzenia komputerowi pieczy nad działami i kołem sterowym wybranych okrętów zastępuje brak możliwości skupienia uwagi na

wszystkich jednostkach jednocześnie. Szkoda, że niezbyt wyraźny obraz pola walki i szybko zmieniająca się sytuacja po fazie ruchu uniemożliwiają przy dużych flotach swobodne planowanie taktyczne. Nie ma co się oszukiwać – w toczonej w czasie rzeczywistym bitwie w AGE OF SAIL wszystko wyglądało jaśniej i nic nie odwracało uwagi gracza od dowodzenia flotą lub eskadrą. Skoro jednak można popływać, postrzelać i poglądać piękne okręty, można też w WSIM i pograć.

Berger

## Avalon Hill'96

PC DOS 1 CD  
486DX/25 ■ 8 MB RAM ■ 11 MB HDD  
SVGA ■ SB ■ SB AWE ■ GUS

Autoryzowany dystrybutor: zapowiedź: marzec  
AudioLab (PC CD)

Za: edytor, kampania  
Przeciw: kiepski wgląd w pole bitwy, brak realizmu w ruchach okrętów

desantów i dział z pojazdów. Tracą one teraz punkty walki, uniemożliwiają dzięki szarżę po planszy. W dużym

wielu wypadkach. Złagodzona została skuteczność lotnictwa i artylerii, a komputer nie może już tak często dysponować niebywałą przewagą w lotnictwie. Przy okazji poprawie uległy też reguły odnoszące się do ognia przeciwlotniczego (m.in. ożyły karabiny plot na pojazdach). Autorzy poprawek zadbałi też o inteligencję komputera, który teraz lepiej kalkuluje sytuację i szykuje różne niespodzianki – jak np. wydłuża o losową liczbę etapów czas trwania scenariusza.

Wszystkie te poprawki sprawiają, że gra staje się jeszcze trudniejsza, choć dzięki temu spełnia warunki rzetelnej symulacji, zbliżającej gracza do rzeczywistości. W przeciwieństwie do wielu edytorów czy gier o czołgach w roli głównej, w STEEL PANTHERS wszystkie elementy na polu walki mają swoją wagę. Japończycy prawie w ogóle nie mają czołgów, co wcale nie deter-

minuje ich klęski. Czasami wręcz przeciwnie.

Porównanie z takimi grami jak TANKS!, TIGERS i innymi wypadła dla STEEL PANTHERS bardzo pozytywnie. Wydaje się, że w doskonały spo-

# PANTHERS CAMPAIGN DISK

stąpieniu usunięto też błędy edytora mapy i błędy w widoczności. Na nic też zda się zapisanie gry i jej ponowne załadowanie, co do tej pory pomagało



sób wykorzystano wszelkie możliwości, jakie dawał przyjęty szczebel dowodzenia. Co prawda drużyny piechoty nie są odtworzone z takim pietyzmem jak w CLOSE COMBAT, ale za to w scenariuszu może wystąpić kilkadziesiąt czołgów, a nie tylko kilka. Pozwala to wykorzystać wszelkie typy szyków czołgów. Nie będzie więc przesadą, jeśli stwierdzić, że STEEL PANTHERS to najlepsza gra strategiczna o czołgach, jaka się do tej pory ukazała.

Berger

# Już możesz oswoić niedźwiedzia!

nowe postacie  
nowe misje  
lepsza grafika  
46 minut muzyki CD  
prostsza obsługa  
inteligentniejszy przeciwnik

cena **89.00 PLN** (z VAT),  
dla zarejestrowanych  
użytkowników "Polan"-  
upgrade **55.00 PLN**

Do nabycia we wszystkich dobrych  
sklepach z grami komputerowymi  
lub bezpośrednio u wydawcy:

Hurtownia Programowania **USER**

Dział Wydawniczy:

skr. poczt. 14, 31-557 Kraków 49

e-mail: [user@bci.krakow.pl](mailto:user@bci.krakow.pl)

WWW: <http://www.com-pass.com/user>

**USER**

OPCJE

MENU

CD

# gry & tv konsole

Jin Mishima,  
TEKKEN 3  
© NAMCO



## WITAJCIE W ŚWIECIE KONSOL

Kolejny miesiąc i kolejna porcja gier. Atak „trzeciej generacji” gier na PlayStation rozpoczynają RAGE RACER i SOUL BLADE (przypomnijmy, pierwsza generacja - TEKKEN, RIDGE RACER, TOSHINDEN; druga generacja - RIDGE RACER REVOLUTION, TEKKEN 2, TOSHINDEN 2). Te dwie znakomite gry znacznie osłabiają pozycję konsoli Saturn, której trzecia generacja gier (FIGHTING VIPERS, VIRTUA COP 2, DAYTONA CCE i VIRTUAL ON) otrzymała ostatnio bardzo wysokie noty. W tym miesiącu jednak PlayStation triumfuje w pełnej krasie. Nie znaczy to jednak, że SEGA stoi na straconej pozycji - zmiana warty jest kwestią czasu. A co potem? Czwartha generacja! (PSX - TEKKEN 3 i RAVE RACER; Saturn - VIRTUA FIGHTER 3 i SEGA TOURING CAR CHAMPIONSHIP). Już niedługo, bo pod koniec roku.

Gulash

c z y w i e s z, ż e...

● Najważniejsza wiadomość w tym miesiącu: SEGA łączy się z BANDAI! Japoński gigant w dziedzinie gier video łączy się z japońskim gigantem przemysłu zabawek! 1 października 1997 obie firmy połączą się w jedną ogromną SEGA BANDAI. Dzięki temu SEGA będzie mieć dostęp do będących własnością BANDAI produktów (np. POWER RANGERS czy choćby SAILOR MOON) i wykorzysta je w przyszłych produktach. Z kolei korporacja BANDAI jest żywo zainteresowana rynkiem gier video i już od dawna próbuje na nim zaistnieć.

● Zapotrzebowanie na konsole PlayStation jest tak ogromne, że SONY nie nadąża z produkcją w Japonii. Firma otwiera nową fabrykę w mieście Tijuana (Meksyk), która dostarczy 100 tys. konsol miesięcznie. Panowie, zapraszamy do Polski! Nie będziemy musieli płacić cła i podatku granicznego!

● SOFTWARE ukończyło właśnie prace nad konwersją DOOM na Nintendo 64, chłopaki są zachwyceni końcowym efektem. Najlepsze jednak na koniec: biorą miesiąc urlopu



i zabierają się ostro za... QUAKE 64! Premiera jeszcze przed końcem roku!

● Trwają prace nad konwersją gry DESCENT na... automaty!

Oprócz grafiki opartej o najnowsze rozwiązania, planowany jest trzęsący się kokpit i połączenia poszczególnych automatów pomiędzy różnymi salonami gier. Podstawowa wersja przeznaczona jest dla 4 graczy, wersja deluxe dla 8.

● FOX INTERACTIVE przygotowuje ALIEN vs PREDATOR 2 dla następujących platform: PC CD, Saturn, PSX, Jaguar. Poprzednia produkcja firmy, DIE HARD TRILOGY na PSX okazała się megahitem (500 tys. sprzedanych kopii w USA i w Europie), do sklepów wchodzi właśnie konwersja na Saturna.



● Nasze spekulacje okazały się prawdziwe - Williams przygotowuje grę MORTAL KOMBAT: THE ADVENTURES OF SUB-ZERO (tytuł roboczy). Gra ma łączyć w sobie mieszankę RPG (a'la FINAL FANTASY lub DIABLO) oraz mordobicie (?). Planowana data wydania: grudzień 1997 na PSX i Nintendo 64.

● Megakorporacja EIDOS INTERACTIVE wchłonęła dwie kolejne firmy, ION STORM (której szefem jest John Romero, ex-ID Soft) i LOOKIN' GLASS TECHNOLOGY (ci od FLIGHT UNLIMITED i TERRA NOVA). Wcześniej EIDOS zainwestował w DOMARK, US GOLD i CORE DESIGN. W takim tempie niedługo będą władać całą galaktyką!

● Nowa płyta główna automatu firmy NAMCO, na której zadebiutuje TEKKEN 3, nazywa się SYSTEM 12. Jest o 50% szybsza niż SYSTEM 11 (TEKKEN 2), co znaczy, że w tym samym czasie może wygenerować 50% więcej polygonów. Cały czas słyszy się plotki o opracowywanym przez firmę rozszerzeniu na PlayStation, z którym sprzedawany będzie TEKKEN 3. Jak będziecie mieli kiedykolwiek okazję to spojrzeć, jak wyglądają YOSHIMITSU i PAUL 20 lat później. Skopali mi tyłek!

z a m i e s i ą c

● W FIGHTERS MEGAMIX Sega zawarła postacie z gier VIRTUA FIGHTER 2, FIGHTING VIPERS, VIRTUA COP, a nawet maskotkę SONIC. Za miesiąc



przekonamy się, czy taka fuzja wyszła grze na dobre!

● CONTRA: LEGACY OF WAR to najnowszy remake COMMANDO, tym



razem w 32-bitowej oprawie, specjalnie na PSX. Czy gra zachowała jednak miodność 8-bitowego oryginału?

# CASPER

Niedawno na ekranach kin można było obejrzeć film o małym, przyjaznym duszku, wyprodukowany przez samego Spielberga. Młoda widownia przyjęła film bardzo ciepło, czego dowodem było natychmiastowe pojawienie się komiksów, książek, seriali telewizyjnych i zabawek.

W grze firmy INTERPLAY gracz obejmuje kontrolę nad poczynaniami małego ducha. Do domu, w którym straszy, wprowadzają się nowi właściciele. Casper jest odmieńcem pośród duchów i zamiast straszyć nowo przybyłych, pragnie się z nimi zaprzyjaźnić. Szereg zadań, które przyjdzie mu wykonać, można scharak-



ryzować w trzech słowach: przynieś, podaj, pozamiataj. Poczynaniem kurdupla towarzyszy ładna, kolorowa grafika, a także przyjemne dla ucha motywy muzyczne. Ta prosta przygodówka przeznaczona dla jest dla graczy, którzy nie ukończyli jeszcze 12 roku życia. Starsi nie znajdą tu nic ciekawego.

Interplay'96, 1 gracz, ocena: 50%

Ash

kasowe swego poprzednika!

gać można się aż w 7 klasach, przy czym w każdej kolejnej chodzi o większe pieniądze (Lamborghini to drogi samochód).

RAGE RACER jest tym dla RIDGE RACER, co DOOM dla WOLFENSTEIN.

Wreszcie obiekty nie pojawiają się zniemacka – widać je już z daleka! Poprawiono także tła, domy wyglądają jak domy, a nie jak klocki lego. Do tego nieodłączne uczucie pędu i płynna aż do bólu animacja... Nie sposób też nie wspomnieć o rewelacyjnej – jak zwykle



RAGE RACER odchodzi od konwencji automatowych wyścigów, pozwalając graczowi na daleko większą ingerencję w grę niż ma to miejsce w innych, konkurencyj-

glądają jak domy, a nie jak klocki lego. Do tego nieodłączne uczucie pędu i płynna aż do bólu animacja... Nie sposób też nie wspomnieć o rewelacyjnej – jak zwykle



silna tylko na jednej pozycji – SEGA RALLY ma po prostu najlepszy model jazdy ze wszystkich zręcznościowych wyścigów samochodowych wszech czasów. NAMCO po raz kolejny podsumowuje rok wyścigów samochodowych. RAGE RACER to prawdziwy zwycięzca w każdej kategorii. Absolutnie naj-

nych tytułach. W RAGE RACER nie wybiera się samochodów, kupuje się je w zamian za pieniądze sptywające po wygraniu kolejnego wyścigu. Wozów jest 13, a każdy kolejny jest o wiele bardziej interesujący niż poprzednik. Dodano też opcję Tune-up, dzięki której uczynni mechanicy pod kierownictwem inżynierów odpowiednio podrasują samochód (oczywiście nie za darmo), a także zupełnie nową w grach konsolowych możliwość pomalowania pojazdu (z możliwością zapisu). Standardowo, w grze obecne są trzy tory (i czwarty ukryty), ale ści-

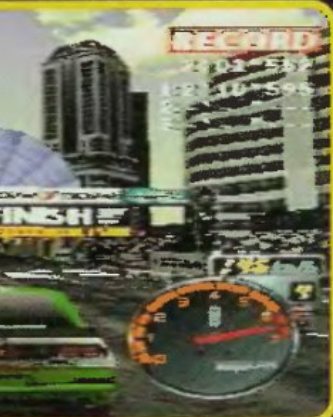
w produktach NAMCO – muzyce, której wykrecone beaty ostro atakują uszy kierowców. Nie ulega wątpliwości, że przy ocenieniu kolejnych wyścigów w 1997 roku wyznacznikiem będzie właśnie RAGE RACER.

RAGE RACER bije SEGA RALLY CHAMPIONSHIP niemal w każdej kategorii. Ma lepszą grafikę, dźwięk (o to akurat nie trudno) i wiele więcej opcji uatrakcyjniających zabawę. SEGA pozostaje

lepsze wyścigi samochodowe na PlayStation, podstawowy zakup każdego posiadacza tej konsoli.

Ash

nych tytułach. W RAGE RACER nie wybiera się samochodów, kupuje się je w zamian za pieniądze sptywające po wygraniu kolejnego wyścigu. Wozów jest 13, a każdy kolejny jest o wiele bardziej interesujący niż poprzednik. Dodano też opcję Tune-up, dzięki której uczynni mechanicy pod kierownictwem inżynierów odpowiednio podrasują samochód (oczywiście nie za darmo), a także zupełnie nową w grach konsolowych możliwość pomalowania pojazdu (z możliwością zapisu). Standardowo, w grze obecne są trzy tory (i czwarty ukryty), ale ści-



NAMCO'97, 1 gracz, ocena: 90%

Ponad dwa lata temu RIDGE RACER pomógł w promowaniu konsoli SONY PlayStation. Rok temu RIDGE RACER REVOLUTION nie był już tak wielkim wydarzeniem, nie przeszkodziło mu to jednak stać się najlepiej sprzedającym się wyścigiem samochodowym na PSX. W roku 1997 nadszedł czas na trzecią odsłonę w tej nadzwyczaj popularnej serii. Wszystko wskazuje na to, że RAGE RACER pobije wszystkie dotychczasowe rekordy

Dostarczył: Lanser





# NBA JAM EXTREME

Czasy, gdy jaraliśmy się dwuwymiarowym NBA JAM na konsolach SNES i MEGADRIVE, minęły bezpowrotnie. „JAM Ekstremalny” to odświeżony pomysł zdolnych autorów z ACCLAIM, oferujący graczom to samo, a nawet trochę więcej w oprawie godnej 1997 roku.

NBA JAM EXTREME to maksymalnie zręcznościowa koszykówka, w której na boisku biega tylko 4 zawodników (po 2 dla każdej drużyny). Brak w niej tak charakterystycznych dla „bardziej poważnych” produktów EA SPORTS opcji trenerskich (wszelkie taktyki, etc.), gra z założenia jest pod tym względem uproszczona. Prawdziwą esencją NBA JAM EXTREME są niesamowite paczki, z angielska zwane „slam dunk”, którymi zawodni-

cy raczą nas na każdym kroku („niesamowite” to mało powiedziane, bo jak nazwać skaczącego 20 metrów w górę, a potem szubującego na główkę z piłką pod pachą Rodmana albo Ewinga rozkręcającego się niczym helikopter z pionącą piłką wyłożoną „kelnerem”?).

Trójwymiarowość – oto zasadnicza zmiana w dziedzinie grafiki. Wszyscy gracze są trójwymiarowymi modelami, a ich ruchy łapano (oczywiście) technologią Motion Capture. Kamera nie stoi w miejscu,

(2-4) graczy (z rozgałęzianym Multi-Tap). Gra się wtedy po prostu rewelacyjnie, a miód wycieka wszystkimi otworami konsoli. NBA JAM EXTREME nie spodoba się tylko fanom prawdziwych symulacji sporto-

wych, ale dla nich jest NBA LIVE'97. NBA – I love this stuff!

Ash

Acclaim'97, 1-4 graczy, Ocena: 80%

Dostarczył: CMR DIGITAL

wręcz przeciwnie – przemyka po boisku, podążając za zawodnikami zasuwanymi z szybkością małych rakietek. Jest też nowy komentator jarający się do nieprzytomności każdym efektownym zagranieniem. Jednym słowem, oprawa jest po prostu super. NBA JAM EXTREME naprawdę kopie tyłek, jeśli do pojedynku zasiądzie kilku

# RELOADED

W ubiegłym roku hardcore'owa strzelanina LOADED znalazła olbrzymie grono odbiorców na całym świecie, którzy kupując grę zasilili kasę firmy GREMLIN INTERACTIVE. Niemal od razu

ogłoszono też sequel, który zatytułowany RELOADED ukazał się właśnie na PSX, a lada dzień pojawi się konwersja na PC. W RELOADED akcja przenosi się o kilka lat do przodu. Część naszych bohaterów pracuje teraz dla bliżej nieokreślonej organizacji, wypełniając różnorodne zadania. Misje łączy jedno – trzeba być totalnie bezmózgim mutantem i gotowym na wszystko szaleńcem, aby się ich podjąć. Jak łatwo zauważyć, nasi przyjaciele doskonale nadają się do tego celu.

Co nowego w RELOADED? Przede wszystkim 12 nowych, różniących się od siebie światów. Sześć postaci, z których powraca m.in. znakomity Butch (jest też fajna Sister Magpie – wygląda jak Kabal albo Predator!). Pozostający do dyspozycji psycholi arsenał uległ nieco zmianom, strzały z broni wyglądają teraz nieco efektowniej. Zmianom uległa także oprawa, w kwestii grafiki mamy do czynienia z próbą połączenia gry 2D (tła) z teksturowanymi obiektami 3D (wielopoziomowość, np. spadające z góry kamienie). Zamiast ostrej gitarowej wyżywy na soundtracku otrzymujemy (jak zwykle) industrialne, pulsujące beats. Niestety, zmieniła się też sama gra. Misje polegają na ogół na szukaniu róż-

nych przedmiotów i używaniu ich w różnych miejscach, a chyba nie tego oczekiwali gracze. Na siłę starano się usprawnić świetną już grę, a to nie wyszło.

RELOADED to gra dobra, będąca jednak popłuczynami znakomitej części pierwszej. Gracze, którzy zarwali kilka nocy z powodu LOADED, nie będą zbyt zadowoleni z drugiej części. Dla „nowych” RELOADED będzie po prostu OK.

Ash

Gremlin'96, 1-2 graczy, ocena: 65%

Dostarczył: CMR DIGITAL

# COMMAND & CONQUER

Kiedy na PeCetach pojawił się RED ALERT, 32-bitowe konsole dopiero dostały od dawna zapowiadaną konwersję COMMAND & CONQUER. Spoko, widocznie jest zapotrzebowanie. Grafika jest taka sama jak na PeCecie, podobnie jak dźwięk i sama gra. Przewodnik gracza znajduje się w KOMPENDIUM WIEDZY 2, tam też znajdziecie odpowiedzi na ewentualne pytania.

Zapewne chcecie wiedzieć, jak sprawdza się sterujący grą joypad? Odpowiadam: spoko, da się grać. Ale trzeba się przyzwyczaić, trzeba trochę potrenować. Na szczęście, wciskając prawy SHIFT (prawy-górny-szary), można przeskoczyć na panel kontrolny znajdujący się po prawej stronie i chowający się po zakończeniu operacji. Na koniec mała uwaga dla graczy o słabym sercu: strzeżcie się niemieckiej wersji gry. Słyszając po raz tysięczny „Jawohl, Sir!” i „Ja, Komander” dobywające się z głośników, można dostać rozstroju żołądka z nerwów.

Fakt odnotowany, wracamy do mordobić, strzelanin i wyścigów samochodowych.

VIRGIN'96, 1 Gracz, ocena: 85%

Ash



# EARTHWORM JIM 2

JIM żyje! Tym razem złośliwa glista atakuje w wersji na Saturna. Obie części platformówki EARTHWORM JIM doczekały się już konwersji niemal na każdą platformę, łącznie z PeCetami i GAMEBOY'em. Jim to glista (zwykła, fajowa dżdżownica, a nie obrzydliwa glista ludzka, taka jaką pokazują w stoiku na lekcjach biologii), która umie strzelać z pistoletu, skakać, pełzać, wspinać się (typowe dla bohaterów platformówek), ale także atakować sobą nierzadym pejcem, nosić i rzucać świniami (!) oraz trzymać na kolanach siwuteńkie staruszki (zupełnie nietypowe dla bohatera platformówki). Gra ma fajną, kolorową grafikę, świetną muzykę i design poziomów, a wykonywane przez Jima gesty i ruchy przyprawiają o kolejne salwy śmie-



VIRGIN'96, 1 Gracz, ocena: 75%

chu. Każda osoba gustująca w platformerach będzie zachwycona tą grą.

Ash

Dostarczył: Lanser

ANYTHING BUT  
TANGORINES

KOKOPELI'96, 1-2 graczy, ocena: 90%



szej klasy, a takie można zliczyć na palcach jednej ręki. Uwaga! Gra tylko i wyłącznie dla prawdziwych fanatyków hardcore'owych strzelanin, opętanych manią wielkich wybuchów i jeszcze większych

Powiem krótko: staroświecka strzelanina, płyniemy łodzią podwodną w prawo, kolorowa grafika 2D, wybuchy na pół ekranu, miliardy przeciwników, megabonusy z megabroni, megatrudni megabossowie, dwóch graczy jednocześnie, miodność zebrana z wszystkich ulla na terenie całej pasieki. Dawno nie miałem już takiej wyżywy! Old-skool retro-gaming hardcore 2D shoot'em up IN THE HUNT to strzelanina najwyż-



bossów. Kurczę, gdy gra się we dwóch, to na ekranie po prostu nic nie widać, wszystko zasiania wybuchy! Rozrywka najwyższej klasy, tylko dla prawdziwie wtajemniczonych. Jak ja uwielbiam takie gierki! A ta to prawdziwa perełka.

Dostarczył: Lanser

Ash



## CHARACTER SELECT



## ATHLETE KINGS

ATHLETE KINGS to kolejna udana konwersja z automatu, wykonana przez zespół AM3. Gra wydana pod szyldem SEGA SPORTS to kolejna po WORLDWIDE SOCCER '97 udana gra sportowa na konsolę Saturn. Tym razem developerzy wzięli na warsztat dziesięciobój, czyli uproszczoną olimpiadę. Na początku trzeba wybrać jednego spośród ośmiu zawodników, rodzaj rozgrywki (ARCADE i DECATHLON), a następnie przystąpić do radosnego demolowania jopyda...

Gra polega na standardowym w przypadku olimpiad jak najszybszym naciśnięciu przycisku A (prędkość biegu czy siła pchnięcia kuli), aby potem w odpowiednim



Dystrybutor: Bobmark

momencie wciśnąć i przytrzymać przycisk B (skok przez płotki, wypuszczenie kuli). Rzeczywiście, nic nowego pod słońcem, ale



za to z najlepszą oprawą wizualną. Kolorowa grafika pracująca w wysokiej rozdzielczości, renderowani zawodnicy ruszający się jak żywi i superpłynna ani-



macja w 60 kłatkach na sekundę. Do dźwięku nie można się przychylić, choć nie wykracza



w Atlancie już za nami, jednak dzięki ATHLETE KINGS można w zaciszu własnego domostwa przeżyć je jeszcze raz. Gra na zachodzie ukazała się przed rozpoczęciem olimpiady (to zupełnie zrozumiałe), do Polski jednak trafiła dopiero teraz. Niemniej jednak ATHLETE KINGS zostaje interesującą propozycją dla fanów gier sportowych.

Ash

Sega'96, 1-2 graczy, ocena: 70%



poza ogólnie przyjęte, „olimpijskie” standardy. Wprowadźcie emocje związane z olimpiadą



## EXHUMED

EXHUMED to europejski tytuł dla POWER SLAVE, gry o której wersji PeCetowej pisał miesiąc temu KaYteck (SS'43). Ekspedycja archeologiczna odkrywająca tajemnice starożytnego Egiptu niechcący budzi starożytne siły (O, wielki Cthulhu...przybądź!), słowem – wdeptuje w duże g... Na powstrzymanie budzą-

cych się z liczącego tysiące lat snu zostaje wysłany (he, he) gracz, tym razem w skórze (ha, ha) najlepszego z najlepszych itp. Już po chwili gracz trafia do sarkofagu Ramzesa,

gdzie ma przyjemność pogaworzyć z duchem dawno zmarłego i zmumifikowanego władcy. Ramzes wyjaśnia co, jak i gdzie ma być zafatu-



(rakietę wysłaną z granatnika też pomaga).

Choć gra w wersji PeCetowej otrzymała ocenę 50% (czyli przeciętną), w przypadku Saturna sytuacja jest nieco inna. EXHUMED to praktycznie jedyna (jeśli nie liczyć wielokowej już gry ROBOTICA) pozycja z gatunku gier first-person perspective. Lada dzień pojawi się oczekiwana (podobno) z niecierpliwością konwersja DOOM, ale czy naprawdę potrzebujemy konwersji tego wyeksplloatowanego niemal do granic możliwości tytułu (ja już nie chcę grać w DOOM!)? W chwili obecnej EXHUMED nie ma po prostu konkurencji i jego zakup jest jedynym wyjściem dla miłośników gier DOOM'o-watych posiadających konsolę Saturn. Na PC wyznacznikiem jest dziś QUAKE, tutaj króluje EXHUMED.

Ash

BMG 1996, 1 gracz, ocena: 80%

Dystrybutor: Bobmark

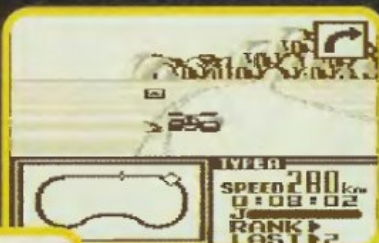


## F-1 RACE



Wyścigi Formuły 1 przyciągają miliony widzów i miliony dolarów. A ponieważ wokół tego zjawiska w mediach aż huczy przez cały rok,

Nintendo '96, ocena 75%



nie można się dziwić, że powstają dziesiątki gier z nimi związanych. Najlepszym wyścigiem samochodowym, jaki miałem przyjemność odpalić na konsolce GAME BOY, jest właśnie F-1 RACE. Możesz grać sam, z kolegą lub nawet w cztery osoby, jeśli posiadasz odpowiedni adaptor i kabelki.

Najfajniej jest grać w ekipie. Widzisz wtedy mijających przeciwników i emocjonujesz się prawdziwą rywalizacją. W trybie całosezonowym zwycięża ten, kto zdobędzie więcej punktów w całej serii wyścigów, dlatego ewentualne niepowodzenia będziesz mógł zawsze odrobić.

Na jednym kartonie upchnięto 14 torów dostępnych dla jednego gracza w dwóch wariantach. Pierwszym jest wyścig na czas. Polega on na osiągnięciu jak najlepszego czasu i sprawdzeniu własnych umiejętności na dowolnym torze bez bolidów lub z bolidami. Drugim wariantem jest udział w 14 wyścigach, bez wyboru toru, w towarzystwie dziewięciu maszyn. Dla utrudnienia, do następnego wyścigu przechodzisz tylko po zajęciu pierwszego miejsca w poprzednim. Do wyboru jest jeden z dwóch bolidów, różniących się przyspieszeniem, maksymalną prędkością i przyczepnością do podłoża.

Grafika i dźwięk w F-1 RACE są gut. Szybkie tempo wyścigów wpływa na wysoką miódność i atrakcyjność gry. Cart idealnie nadaje się na długą, monotonną jazdę samochodem z rodzicami za kierownicą.

Dostarczył: American Computers & Games

Wick



## PINOCCHIO



Czy wiecie, że muzyczka poprzedzająca wszystkie filmy z wytwórni Walta Disneya skomponowana została specjalnie dla potrzeb filmu „Pinokio”? Ja też o tym nie miałem zielonego pojęcia, dopóki nie zagrałem w platformówkę PINOCCHIO. W tej grze wcielasz się w postać drewnianego chłopczyka, skonstruowanego przez samotnika Gepetto, który od dawna marzył o własnym synu. W skórze Pinokia przeżyjesz mnóstwo nieprawdopodobnych przygód, staniesz oko w oko z dziesiątkami przeciwników i pokus, setkami przeszkód i niezliczonymi zagadkami. Gdy będziesz kłamał, wydłuży ci się twój drewniany nos!

Gra składa się z siedmiu długich i w miarę prostych pozi-

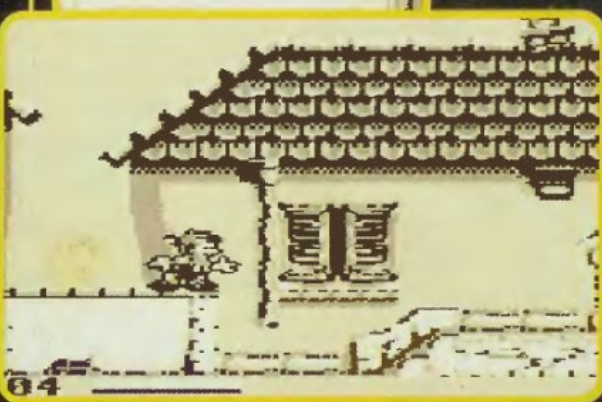
mów. Każdy etap jest inny i nie ma w nim powtórek, przez co grać można godzinami bez odczuwania nudy.

W miarę rozwoju akcji będziesz coraz bardziej zaskakiwany scenariuszem i nietypowymi rozwiązaniami, często wynikającymi z olbrzymiej dynamiki bohatera, skoczności i wdzięku jego ruchów. Już pierwszy poziom dał mi ostro popalić, gdy podczas spaceru do szkoły musiałem skakać po dachach, fruwać ponad chmurami, unikać ślicznych gołębi i dłuźbiących w ziemi kur.

Grafika z animacją w PINOCCHIO są klasą samą w sobie – pracowali nad nimi najlepsi specjaliści z WALT DISNEY INTERACTIVE. Muzyka i efekty dźwiękowe są rewelacyjne. W kategorii platformówek ta gra zalicza się do czołówki.

Wick

Disney Interactive 95%, ocena: 80%



## SPIROU



Legenda w tej grze jest tak banalna, że nie warto o niej mówić. Dotyczy jakiegoś bzdurnego porwania naukowca, opętanej kobiety i wybawcy świata. Ważniejsza od historyjki jest sama gra, która w kategorii platformówek plasuje się w czołówce światowej, o czym świadczą liczby i ekstra wersje na konsolę SEGA MEGADRIVE oraz SNES.

W SPIROU wcielasz się w postać tytułowego bohatera, który ma do przebycia kilkanaście interesujących poziomów. Spirou jest zdolnym, wysportowanym młodzieńcem. Zwisające liny, wspinanie i schodzenie po przeciwpożarowej drabinie, akrobacje w powietrzu, skoki na wysokości – to dla niego nie pierwszyzna. Ulica, jako najlepsza szkoła życia, wychowała go najlepiej. Spirou z założe-

nia jest pacyfistą, więc po ewentualnym razie nadstawia drugi policzek, do czego staraj się nie dopuszczać. W końcu masz tylko trzy życia, które są nieodnawialne za wyjątkiem rzadkich bonusów porozmieszczanych na wszystkich poziomach. Część z bonusów zamienia się na punkty przydatne w końcowym podsumowaniu. Po ukończeniu poziomu otrzymujesz kod do następnego. Przy długich platformówkach, do jakich zalicza się SPIROU, okazuje się to zbawiennym rozwiązaniem, bowiem umożliwia kontynuację gry od ostatnio ukończonego poziomu. Spirou i reszta został starannie zaprojektowani, zrealizowani i udźwiękowieni, do czego przyzwyczaili graczy francuska firma INFOGRAMES. Trochę tylko brakuje tej grze iskielki.

Wick



Infogrames '96, ocena: 80%



Dostarczył: American Computers & Games



**Dotychczas nauka kojarzyła mi się przede wszystkim z przerzucaniem tysięcy stron nudnych podręczników napisanych tak, jak gdyby ich autorzy pisali je wyłącznie dla siebie. Kiedy więc pojawiły się multimedialne źródła informacji na nośnikach CD-ROM, od razu wzbudziły moje zainteresowanie.**

Widziałem już dziesiątki programów edukacyjnych na płytkach i z każdym kolejnym utwierdzałem się w przekonaniu, że komputer nigdy nie zastąpi zniechęconej nauczycielki. Chlubnym wyjątkiem okazał się produkt zatytułowany „How the Things Work?”. Pomyślałem sobie wtedy – jaka szkoda, że takie programy nie ukazują się po polsku. I niedługo później ujrzałem polską wersję.

„Jak to działa?” – tak brzmi po naszymu ten tytuł – to podręczna encyklopedia techniki, żeby nie użyć tak paskudnego słowa, jakim jest „fizyka”. Jest to pełen humoru elektroniczny podręcznik pozwalający zrozumieć zasady działania tego wszystkiego, co zwykle dzieje się w naszym codziennym otoczeniu. Dzięki 1000 ilustracji, 300 ani-

szych, tj. drukarki, komputera, magnetowidu czy kuchenki mikrofalowej. Dowiemy się, z jakich części składa się każde urządzenie, do czego one służą i jak wyglądają. Obsługa programu jest bardzo wygodna dzięki



specjalnym połączeniem tekstowym (hyper text), pozwalającym wędrować między tematami. Materiału jest



bawne animacje i filmy z udziałem Wielkiego Włochatego Mamuta, ilustrujące prawa fizyki. Obecność narratora w multimedialnej encyklopedii nie jest niczym nowym, muszą jednak zaznaczyć, że w „Jak to działa?” narratorzy (bo jest ich dwoje – mężczyzna i kobieta) są naprawdę doskonali. Mówią bardzo wyraźnie i w taki sposób, że wszystko doskonale trafia do głowy. Pochwalić należy tu firmę Optimus

# Jak to działa?

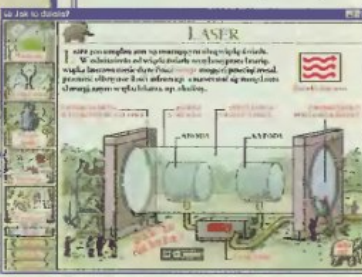
macji, ponad 20 filmom i łącznie 60 minutom dźwięku program w doskonały i zabawny sposób objaśnia nam zasady działania przeróżnych urządzeń – od rakiety, po otwieracz do konserw. Z powodzeniem może służyć jako dodatkowy podręcznik dla uczniów szkoły podstawowej i doskonały materiał uzupełniający dla uczniów szkół średnich. Ta encyklopedia zaabsorbowała moją uwagę do tego stopnia, że z przyjemnością przeczytałem i obejrzałem działanie tak zniechęconej niegdyś „ramki magnetycznej”.

Oprócz takich tematów jak: równia pochyła, systemy blo-

tak dużo, że ta jedna płytka CD wydaje się pękać w szwach.

Treść encyklopedii została podzielona na kilka działów: Urządzenia od A do Z, Działy nauki, Historia wynalazków, Księga wynalazców.

Pascal Multimedia S.A., która opracowała pełną polską wersję programu. Podczas wielu godzin zabawy, bo na pewno tak można powiedzieć o nauce z tą encyklopedią, nie dostrzegłem najmniejszego błędu i, co więcej, odniosłem wrażenie, jak gdyby program od podstaw powstał w Polsce. Co najważniejsze, także fachowa terminologia została przetłumaczona w sposób kompetentny i zachowała formę taką,

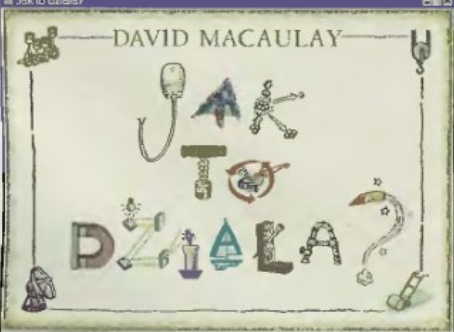


W efekcie poznamy nie tylko zasady działania interesującego nas urządzenia, ale również dowiemy się o historii jego powstania i samym wynalazcy. Naukę urozmaicą nam za-

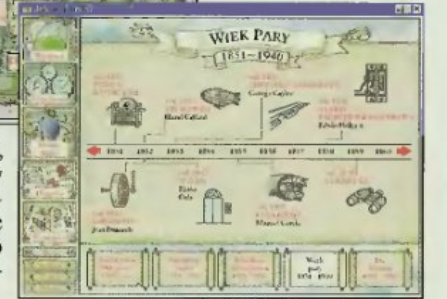
jak w szkolnych podręcznikach. Niestety, a może na szczęście, zupełnie pominięto wzory.

Encyklopedia jest opatrzona nalepką: „Środek dydaktyczny zalecany przez Ministra Edukacji Narodowej”, co zamiast zachęcać, może niektórych odrzucać. Ja z całą pewnością poleciłbym ją wszystkim.

Lukasz Bura



ków, odbicie fal, program w prosty i jasny sposób tłumaczy działanie przedmiotów na co dzień nam najbliż-



**Dystrybutor:** CD Projekt  
00-626 Warszawa  
ul. Marszałkowska 9/15  
tel./fax: (0 22) 25 07 03  
Cena (z VAT): - 169,- zł



**„Moje pierwsze ABC” to tytuł, którym niedawno powstała firma Optimus Nexus rozpoczyna serię programów edukacyjnych dla dzieci. ABC przeznaczone jest dla najmłodszej grupy dzieci, które nie znają jeszcze abecadła.**

Po uruchomieniu i przejściu strony tytułowej ukazuje nam się kolorowa kolejka, której wagoniki oznaczone są literkami. Dziecko wybiera jedną z liter i rozpoczyna naukę. Pisownia każdej

party jest barwną ilustracją oraz wieloma innymi ciekawostkami. Każdy przykład kryje w sobie jakąś niespodziankę w postaci obrazka do kolorowania lub prostej zgadywanki. Niektóre

Nauka czytania i pisania odbywa się w miłej i przyjemnej atmosferze zabawy, dzięki czemu dzieci łatwiej przyswajają sobie materiał. Przy okazji poznawania abecadła dziecko oswaja się z kompute-

# Moje pierwsze ABC

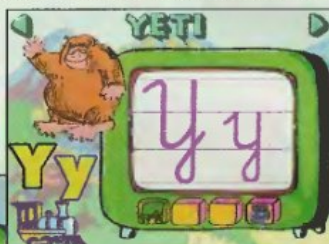
z liter przedstawiona jest w postaci animacji. Niewidoczna ręka powoli rysuje wielką i małą literę, wpisując je w zeszytowe linijki. Wszystkim naszym działaniom bezustannie towarzyszy spokojna muzyłka. Narrator – mężczyzna lub kobieta – czyta poszczególne słowa i wyjaśnia różne opcje. Każdej literze towarzyszy kilka przykładowych wyrazów rozpoczynających się na tę właśnie literę, a każdy wyraz po-

z przykładów są zilustrowane bardzo śmiesznymi animacjami związanymi z daną literą, co zdecydowanie umila dzieciom naukę. Autorzy programu po-

rem, z którego bez wątpienia będzie korzystano w przyszłości. Poznae nie tylko nowe literki, ale również uczy się obsługiwać klawiaturę i myszkę.

MOJE PIERWSZE ABC wypełnia istniejącą do tej pory lukę na polskim rynku programów edukacyjnych dla najmłodszych, dyskwalifikując nieliczną grupę produktów o podobnym zastosowaniu, lecz dużo gorszej jakości wykonania. Choć wydaje się, że autorzy nie wykorzystali do końca możliwości, jakie stwarza CD-ROM, i do zachodnich „Living Books” jeszcze im daleko, można jednak powiedzieć, że stworzyli coś, czego brakowało naszym pociechom.

*Łukasz Bura*



myśleli także o tym, aby dziecko mogło wydrukować efekt swojej pracy (np. pokolorowany obrazek) i pochwalić się nim rodzicom. Choć grafika nie jest może tak ładna jak w bajkach Disneya, jej kolory i estetyka z pewnością ucieszą małego użytkownika.

**Dystrybutor:** CD Projekt  
00-626 Warszawa  
ul. Marszałkowska 9/15  
tel./fax: (0 22) 25 07 03  
**Cena (z VAT): - 169,- zł**



**Zaraz po encyklopedii „Jak to działa ?” firma Optimus Pascal wydała kolejną, tym razem wprowadzającą nas w kolorowy i tajemniczy świat przyrody.**

Siedząc przed monitorem komputera, odbywamy wspaniałą przejażdżkę po królestwie niemal wszystkich ga-

o powstaniu życia na planecie i historii jego rozwoju aż do dnia dzisiejszego. Poznajemy mikroświat pantofelka i eu-

połączone, dając wrażenie obcowania z naturą, a nie komputerem. Wykonanie programu i jego oprawa audio-wizualna tworzą sympatyczną atmosferę, która towarzyszy nam, kiedykolwiek zwiedzamy Zoo. Miłośnicy biologii poszerzą swą wiedzę, a my, przeciętni odbiorcy, być może po raz pierwszy usłyszymy trele modraszki niebieskiej lub zobaczymy, jak przeobraża się ważka czy też jak jadłowity grzechotnik uśmierca swoją ofiarę. Po bogatym świecie „Encyklopedii przyrody” poruszamy się bardzo płynnie dzięki dobremu interfejsowi, znanemu nam już z encyklopedii „Jak to działa?”. Połączenia w tekście pozwalają szybko przeskakiwać między pokrewnymi tematami lub znaleźć znaczenie niezrozumiałego terminu.

Na „Encyklopedii przyrody” firma Optimus na szczęście nie kończy. Zapowiada tłumaczenie „Historii świata” i „Encyklopedii wszechświata”. Razem z dwiema poprzednimi złożą się na kwartet stanowiący doskonałą pomoc naukową. Może doczekamy czasów, kiedy nowoczesne rzutniki i komputery zastąpią w szkołach poźłokle tablice i stare, wypchane modele.

*Łukasz Bura.*

# Encyklopedia przyrody

tunków istot żywych występujących na Ziemi. Przy okazji możemy się dowiedzieć o kli-

gleny, a także ważki obecnie temat ekologii. Specjalna Zielona Księga przedstawia najbardziej zagrożone gatunki oraz przyczyny i skutki degradacji środowiska, wywołanej przez człowieka. Wszystkie organizmy żywe podzielono zgodnie z systematyką naukową, co ułatwia wyszukiwanie interesującego nas tematu. Poszukiwania można też zacząć od przeglądania różnych rejonów świata.

Na kompakcie, oprócz olbrzymiej ilości informacji, zmieściło się również 700 ilustracji i zdjęć, 50 sekwencji wideo, 70 animacji i 120 minut dźwięku – a wszystko to może się poszczycić doskonałą jakością. Wszystkie te elementy zostały perfekcyjnie

macie oraz czynnikach go warunkujących.



**Dystrybutor:** CD Projekt  
00-626 Warszawa  
ul. Marszałkowska 9/15  
tel./fax: (0 22) 25 07 03  
**Cena (z VAT): - 169,- zł**



**Rodzina kart dźwiękowych ULTRASOUND kanadyjskiej firmy Advanced GRAVIS zawsze cieszyła się uznaniem zarówno sporej liczby graczy, jak i osób zainteresowanych dźwiękiem MIDI na PC. Najnowszym produktem firmy jest ULTRASOUND EXTREME – karta zdecydowanie przeznaczona dla graczy, ale.. jak każdy GUS bardzo kosztowna.**

Do niezwyklego zainteresowania GUS-em przyczyniły się jego niezwykle, jak na tamte czasy, możliwości – była to pierwsza karta dźwiękowa dla PC, wyposażona zarówno w cyfrowe przetworniki, jak i syntezę Wave-Table, w odróżnieniu od montowanych w SoundBlasterach i ich klonach chipów FM. Instrumenty mogły być dowolnie modyfikowane przez użytkowników, jedynym ogra-

Oprócz chipu GF1 (Ultrasound Wavetable Synthesizer), w kartę wlutowana jest kostka z napisem ESS AudioDrive, która odpowiada za sprzętową kompatybilność z SoundBlasterem PRO. Jest jeszcze interfejs IDE, dzięki czemu można podłączyć do karty napęd CD-ROM, bez potrzeby używania kontrolera dyskowego. Od razu wmontowano 1 MB pamięci RAM, gdzie znajdują się odtwarzane

mów do obróbki sampli), DRUMSTIX STUDIO (automat perkusyjny), POWER CHORDS (emulator gitary, okrojona wersja DEBUT), CAKEWALK (sekwencer midi), pełna wersja mini-więcej odtwarzającej pliki WAV, MID i muzykę z CD AudioRack32 oraz program INTERNET PHONE, służący do rozmów za pośrednictwem sieci Internet. Jest cała masa drobnych programików dla DOS, wliczając playery do modułów.

Na płytke dorzucono wersje shareware znanych gier JAZZ JACKRABBIT, EXTREME PINBALL i SEEK & DESTROY oraz dema kilku innych produktów, m.in. DIABLO,

FIFA'96 i FIRE FIGHT. W sumie całość prezentuje się niezbyt imponująco, na szczęście za niewielkie pieniądze można dokupić specjalną płytkę z demami, modułami, trackerami i całą masą innych zabawek.

#### ■ Wrażenia

ULTRASOUND EXTREME to dobra karta dźwiękowa, o odpowiednim stosunku ceny do możliwości. Podczas kilkudniowego testowania urządzenia nie zdarzył się żaden nieprzyjemny zgrzyt, karta zachowywała się poprawnie zarówno pod DOS, jak i Windows'95. Mam jednak wrażenie, że decydując się na wydanie EXTREME panowie z firmy GRAVIS spóźnili się co najmniej o rok. Niemal wszystkie obecnie produkowane gry bazują na dwóch systemach odtwarzania dźwięku (posiadających drivery znakomicie obsługujące GUS-a) albo pracują pod kontrolą Windows'95 (wtedy nie ma żadnego problemu). Coraz częściej też autorzy rezygnują z muzyki MIDI w grach i zastępują ją dźwiękiem CD-Audio lub cyfrowo przesampłowanymi utworami.

Gdyby ULTRASOUND EXTREME był dostępny dwa lata temu, pierwszy pobiegłbym do sklepu. Dziś jest to po prostu przyzwoita karta dźwiękowa dla PC, z wbudowaną syntezą WAVE-TABLE. Cena jest za to zastanawiająco wysoka.

*Marcin K. Górecki*

# Ultrasound

## EXTREME

niczeniem była pamięć znajdująca się na karcie (256KB-1MB). Podobno dzięki zastosowanym rozwiązaniom GUS „odciążał” procesor. GUS spełniał dwie role: odtwarzał muzykę MIDI (z jakością nieporównywalnie większą od SoundBlasterów) oraz cyfrowe efekty dźwiękowe podczas gry. W ten sposób łączył w sobie niejako dwie karty dźwiękowe: SoundBlastera i dodatkowy moduł brzmieniowy MIDI, za dość niską cenę. Jednak największym problemem GUS-a była jego niepełna, realizowana przy pomocy programowego emulatora kompatybilność z obowiązującym od początku świata standardem SoundBlaster. Emulator w żaden sposób nie chciał poradzić sobie z niektórymi grami i często uszy użytkowników GUS-a, zamiast wspaniałej muzyki, wypełniała błoga cisza. Po kilku latach stopniowego spadku popularności GUS-a firma GRAVIS oddaje w ręce użytkowników kartę ULTRASOUND EXTREME – w pełni kompatybilną z SoundBlasterem.

#### ■ Karta

Czerwona karta bez trudu wsuwa się w slot ISA obecny w każdym Pe-Cecie.

próbki MIDI; zrezygnowano z możliwości rozbudowy pamięci. ULTRASOUND EXTREME potrafi jednocześnie odtworzyć 32 kanały MIDI i 32 kanały cyfrowego dźwięku (sampli) lub 20 kanałów dźwięku generowanego przy pomocy obecnej w SoundBlasterach technologii FM.

#### ■ Instalacja

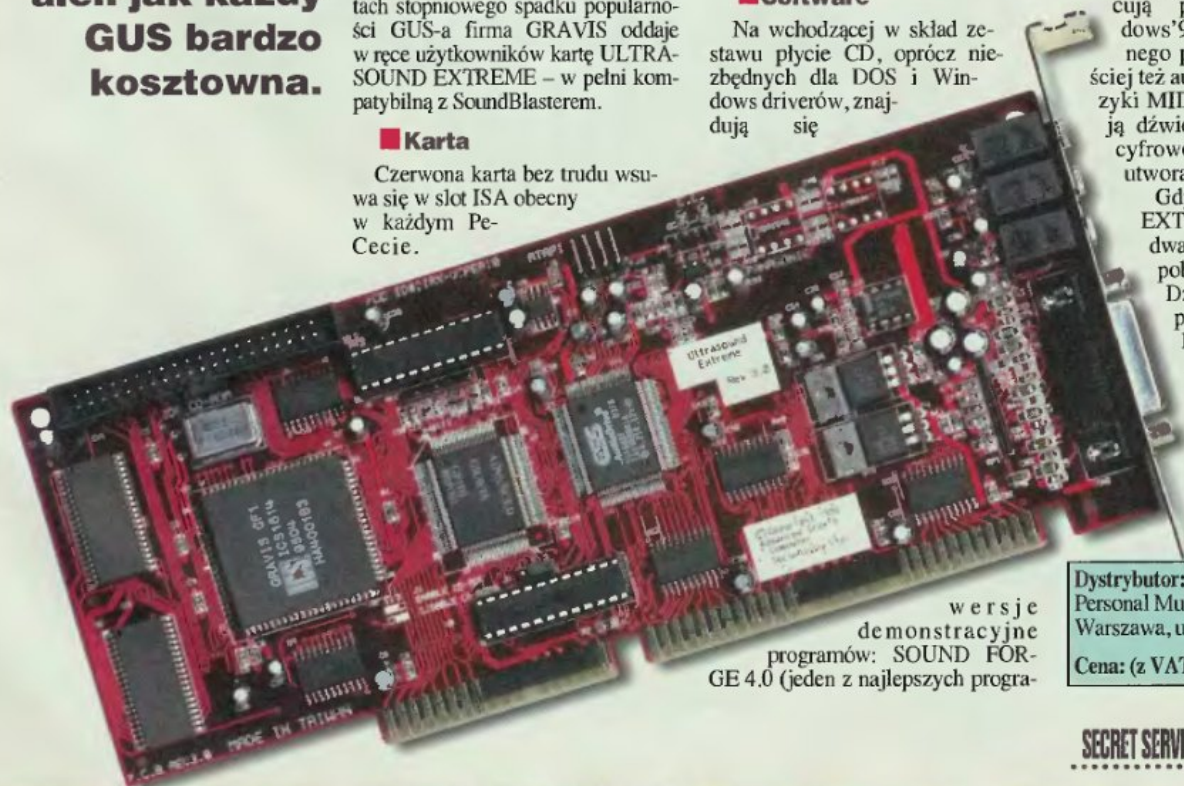
ULTRASOUND EXTREME nie jest kartą Plug & Play, zatem po uruchomieniu Windows'95 trzeba ręcznie dodać drivery. Po uruchomieniu programu instalacyjnego przez cały czas wyświetlany jest help, dzięki któremu użytkownik nie powinien mieć kłopotów z instalacją urządzenia. Po raz kolejny odpalając komputer i program instalacyjny użytkownik może dokonać instalacji programów wchodzących w skład zestawu.

#### ■ Software

Na wchodzącej w skład zestawu płycie CD, oprócz niezbędnych dla DOS i Windows driverów, znajdują się

wersje demonstracyjne programów: SOUND FORGE 4.0 (jeden z najlepszych progra-

**Dystrybutor:**  
Personal Multimedia Computers,  
Warszawa, ul. Emilii Plater 47  
**Cena: (z VAT-em): - 700,- zł**





**Tuż przed świętami pojawił się nowy GAME BOY POCKET – podręczna konsola, którą od ukazania się na rynku w 1989 sprzedano w 48 milionach egzemplarzy! Dziś w sklepach dostępnych jest ponad 440 gier na cartridge'ach, które są kompatybilne z nową maszynką!**



**Postęp technologiczny rośnie bardzo szybko. Wymagania gier nigdy nie pozostają w tyle. Jeśli nie chcesz, aby twoja Amiga 1200 przypominała żółwia, pozostaje ci tylko zakup karty turbo. Tylko wtedy będziesz mógł spokojnie zagrać w swoje ukochane tytuły.**

# Game Boy

## POCKET

GAME BOY jest nieskomplikowanym technologicznie urządzeniem z układem ZX-80 w środku, znanym jeszcze z czasów ZX SPEC-TRUM. Jest niewielki –

mieści się w kieszeni, zasilany jest bateryjnie,



ma ciekłokrystaliczny wyświetlacz i sprawdza się w każdych warunkach. Konsolka nie przeszła zmian technologicznych, zyskała za to na wyglądzie. Zresztą po co pakować kupę kasy w badania nad nowymi technologiami, skoro produkt świecnie

się sprzedaje od ośmiu lat? Choć GAME BOY POCKET zmalał o 30%, zachował tę samą wielkość wyświetlacza (kwadrat o przekątnej 6,5 cm). Stary wyświetlacz ciekłokrystaliczny zastąpiony został nowym z aktywną matrycą, co zaowocowało lepszą jakością obrazu, płynniejszą animacją, wyższą ostro-

ścią i kontrastem. Obłeśne, żółtawe kolory zastąpiono zdecydowanie lepszymi czarno-białymi odcieniami, dzięki czemu wszystko świetnie widać, nawet przy ostro świecącym słońcu i pod dowolnym kątem. Bez zmian pozostała rozdzielczość wyświetlanego obrazu (160x144 linii) oraz stereofoniczny dźwięk emitowany przez ten sam układ.

Zmniejszenie rozmiaru o 30% umożliwiło obniżenie masy urządzenia o ponad połowę i zredukowanie ilości pobieranej energii do 50%. Cztery paluszki zastąpiono dwoma mikropaluszkami, które wystarczają na 10 godzin ciągłego grania. Pokrycie plastikowej obudowy srebrną farbą uczyniło z GAME BOY POCKET superestetyczną maszynkę na miarę XXI wieku. Idealnie w srebrny kolor wkomponowały się szare przyciski, które obecnie są zdecydowanie bardziej funkcjonalne i przyjemniejsze w dotyku.

W porównaniu do pierwowzoru, GAME BOY POCKET wypada rewelacyjnie zarówno w opiniach producenta, jak i konsumentów. Życzę wam, aby sugerowana przez producenta cena detaliczna nie przekroczyła 60 USD.

Bogdan Wiciński

**Dystrybutor:**  
American Computers & Games

Przegląd kart turbo do Amigi 1200 rozpocznijmy od najstarszego Blizzarda, wyprodukowanego przez niemiecką firmę PHASE 5. Karty z rodziny Blizzard zyskały sobie spore uznanie wśród użytkowników na całym świecie. Obecnie dla większości

będzie 32 bitowy Simm, jedno lub dwustronny, o szybkości najlepiej 70 nanosekund. Rozszerzenie ma miejsce na jeden Simm o pojemności 1 MB, 2 MB, 4 MB, 8 MB, 16 MB, 32 MB, 64 MB a nawet 128 MB! Kiedy zaaplikujesz karcie rozszerzenie pamięci,

# Turbo Board

amigowców są niezbędnym wyposażeniem komputera.

Kartę instaluje się w prosty sposób na spodzie komputera, po zdjęciu klapki. Jednak przed włożeniem jej do środka zaopatrzyć ją jeszcze w kilka ciekawostek.

Amiga zyska prawdziwego kopa w postaci 32 Bitowego FAST RAM, którego dużej ilości wymaga obecnie coraz więcej programów użytkowych i gier. W celu przetestowania urządzenia wsadziłem w nie kolejno Simmy: 4 MB i 16 MB. W programie testującym Sys Info moja Amiga w stosunku do gołej A 1200

działała o 7,61 razy szybciej. O dziwo, te wartości sprawdzały się w rzeczywistości! Kolejnym cudem, dzięki któremu karta będzie przyspieszać Amigę, jest koprocessor.



Najważniejszą

Producenci przewidzieli miejsce na Motorollę 68882 z zegarem 50 Mhz. Instalacja polega jedynie na wetknięciu „krzemowego maleństwa” w specjalną podstawkę. Oprócz tych bajerów karta standardowo wyposażona jest w podtrzymywany bateryjnie zegar czasu rzeczywistego.

Współpraca z kartą turbo i szczytą pamięci FAST układa mi się bardzo przyjemnie. Większość gier opartych na matematyce (wektorowe symulacje lotu, doomowate, teksturowane strzelaniny) zaczęła działać bardzo przyzwoicie, a niektóre, jak THE KILLING GROUNDS, dopiero wystartowały! Poza tym praca z innymi programami rozpoczęła się jakby na nowo, gdyż dotychczasowa anemia przerodziła się w normalne działanie. Niestety, kiepsko skodowane gry gryzą się z Blizzardem. Trzeba go wówczas programowo lub ręcznie odłączyć.

Moim zdaniem karta turbo w dzisiejszych czasach jest koniecznością. Bez niej nie ma mowy o wysokiej jakości grania. Warto ją kupić lub pożyczyć od kumpla, aby zobaczyć, jaki cud na Amidzie sprepował TEAM 17 wydając THE KILLING GROUNDS.

Bogdan Wiciński

**Dystrybutor:** Eureka  
ul. Wojska Polskiego 13  
62-300 Września  
tel (066) 366 115, tel/fax (066) 362 714  
Cena (z VAT): - 719,- zł



# Z NAMI ZAWSZE WYGRASZ !



## PC FLIGHT FORCE

analogowy zestaw lotniczy  
zawiera drążek sterowniczy oraz dźwignię przepustnicy gazu  
programowanie kombinacji przycisków fire  
funkcja auto-fire  
ergonomiczny kształt  
współpraca z PlayStation



## TERMINATOR

awangardowy kształt  
8 przycisków fire  
diody LED  
współpraca z Sega Saturn



## PS PROGRAM PAD

przezroczysty, super ergonomiczny pad  
10 przycisków fire  
auto-fire  
programowanie przycisków fire  
zwalnianie tempa gry  
70 możliwości ustawienia kombinacji przycisków fire  
współpraca z PlayStation



## PREDATOR GUN

współpracuje z konsolami Sega Saturn oraz PlayStation  
funkcja automatycznego ładowania  
auto-fire  
możliwość połączenia autoladowania z funkcją auto-fire  
regulacja prędkości strzelania  
posiada funkcję start



## ECLIPSE STICK

joystick tradycyjny drążkowy  
8 przycisków fire  
funkcja auto-fire  
programowanie przycisków fire  
wyświetlacz LED  
zwalnianie tempa gry  
metalowa podstawa  
współpraca z Sega Saturn



## EXPLORER PAD

standardowy pad, podobny do padów z PlayStation  
8 przycisków fire  
extra długi kabel  
współpraca z Sega Saturn



## CONTROL STATION

ergonomiczny kształt  
funkcja auto-fire  
8 standardowych przycisków fire  
współpraca z PlayStation



Największy importer konsol nowej generacji w Polsce  
Hurt 0-55 33 93 65 Fax 0-55 33-59-44 Detal  
82-300 Elbląg, ul. Skrzydlata 1a



## Choose an Adventurer



Class: Dwarf First weapon: Hammer  
Strength 34 Fenstus 00 Health 45 All Spd 1 60 War Av Speed 10 Size 1.25

Domeną Amigi są gry zręcznościowe, strzelanki i platformówki. Coraz rzadziej mam przyjemność recenzować tytuły wymagające od gracza czegoś więcej niż zacięcia, dobrych chęci i zwinnych paluszków. TRAPPED należy do czystej linii RPG, w które ostatnio gra elitarna garstka, bowiem na

Amidze dobra gra role-playing pojawia się z częstotliwością Komety Halleya.

Na początku wybierasz sobie jedną z pięciu postaci, w którą masz zamiar się wcielić. Klasycznie już, w zależności od preferencji, możesz być

fizyczny (rycerz, zbir, wojownik) lub umysłowy (mag, czarodziej). Proponuję zastanowić się nad wyborem, bowiem każdy osobnik ma swoje własne statystyki. Kiedy się już określiś, przenosisz się w tajemniczy świat lo-

# TRAPPED

## DAS RAD VON TALMAR



chów, ciemności, potworów, pułapek, zagadek i tego wszystkiego, o czym przed snem opowiada dziadek. Według teorii mojego dziadka, każdy role-playing podzielony jest na poziomy, co okazuje się prawdą i w przypadku TRAPPED.

Sterowanie postacią odbywa się z poziomu myszki i klawiatury, co w praktyce jest bardzo wygodne, szczególnie w walce węż z przeogromną masą potworów, stworów, borostworów i roztworów. Klawiatura pomaga wywoływać mapę, rzucać czary, leczyć rany, jeść

## Oxyron Software'96

AMIGA 1200 7 dyskietek, 12 MB HDD

Za: obszerność, dokładność, obsługa  
Przechw: troszeczkę szwankuje grafika

itp. Klimat lochów jest odpowiedni, wywołuje trwogę i potrafi wciągnąć ze względu na dobiegające odgłosy i wrogie nasienie czyhające na twoją głowę. Jak kiedyś pisał pewien żabjad: „Śmierć czai się krok w krok”.

Warto poświęcić kilka słów wykonaniu gry, bowiem w stu procentach oparte zostało o procedury matematyczne, co w tej dziedzinie jest ewenementem. Świat wygenerowany został z dziesiątek tekstur pokrywających ściany lochów. Wszędzie mienią się dziesiątki kolorów oświetlających ciemne zaułki przy pomocy odpowiednich efektów świetlnych. Niestety, do rozkoszowania się efektami i płynnego działania programu potrzebna jest dobrze dopalona Amiga 1200. W przeciwnym wypadku będziesz się musiał zadowolić brzydszą grafiką, mniejszym okienkiem lub anemiczną szybkością działania programu. No i potrzebny jest twardy dysk.

TRAPPED wciąga, cały czas coś się dzieje, wyją potwory, huczą piornury i jest piekielnie ciemno. Jeśli jesteś miłośnikiem gier role-playing, skazują cię na 6 miesięcy obcowania z grą bez możliwości odwołania się do wyższej instancji.

Wicik



własnymi oczami, dane jest zobaczyć tobie. Kierując poczynaniami Mietek, masz za zadanie przejść kilkanaście poziomów i zlikwidować wszystkich przeciwników. Poszczególnych wrogów możesz sobie odpuścić, byle w nienaruszonym stanie dotrzeć do końca etapu. Większość poziomów jest po-

TESTAMENT przypomina WOLFENSTEIN 3D, ponieważ: ma kiepskie scenerie, Mietek w ogóle się nie kotłuje, szwankuje system zmieniania broni, zaś tekstury pokrywające ściany, sufit i podłogę są mamej jakości. Jak na złość, grafika wyświetlana jest przez olbrzymi piksel 2x2. Zdecydowanie lepiej wypada mroczny i klimatyczny dźwięk z zestawem mrozą-

## Insanity'96

AMIGA 1200/4000 3 dyskietki, 1.7 MB HDD

Za: dźwięk  
Przechw: grafika, nnda, banal

i znikomą liczbę przeciwników. KILLING GROUNDS wciąż królują, a TESTAMENT jest krokiem w tył, gdyż nie wnosi nic nowego do i tak ubożego gatunku.

Wicik

# TESTAMENT

Kopsnij szluga – powiedział Mietek w pierdłu w Białogórze do swego koleżki Wacka, podcinając sobie żyły. Wacek z powątpiewaniem wodził wzrokiem za ruchem gęsiego pióra maczanego we krwi. Zrobiłim – orzekł dumnie Mietek. Teraz jeden z nich musiał wypełnić słowa testamentu. Na złość światu, swoim bliskim i naczelnikowi więzienia przeżył Mietek. Wyszedł na wolność, podszkolił się na ulicy, zakupił pukawkę i zaszył się w lochach, a raczej korytarzach nie znanych mi okolic.

Jak to w strzelaninach First Person Perspective bywa, wszystko co widzi

kręcona jak makaron Malma, dlatego zbawienna okazuje się mapa wyświetlana w lewym, górnym rogu. Szkoda, że nie można odtworzyć całej mapy, a tylko jej część.

Plejada przeciwników jest dość dziwna, bowiem nie przypominają oni ludzi ani potworów znanych z bajek czy książek. Najmieszniejszego z nich jest jednooki Pan Witold, zbudowany z zielonej materii lewitującej nad ziemią. Pan Witold ma jedno oko, więc jest celny jak dziad kościelny, a jego ewentualne ogniste podiski są łatwe do omińnięcia. Po bezpośrednim trafieniu Witek wydaje z siebie jęk molestowanego starca, od którego uszy mojego Burka samoczynnie się podnoszą.

cych krew w żyłach sampli. Niewątpliwie zaletą tej gry będzie dość szybkie działanie.

Pomimo kilku zalet gra zalicza się do przeciętnych ze względu na słabą szatę graficzną



**O**ferta firmy VULCAN SOFTWARE z przełomu lat 1996/97 to istny zalew tytułów, tworzący z niej amigowego potentata. Do grona „wulkanicznych” przygodówek i gier logicznych dołącza ostatnio rewelacyjna odmiana wyścigów samochodowych o kilku nieprzeciętnych cechach, jak oryginalne zasady, których prostota i banalność wpływają na olbrzymią miłośność i atrakcyjność pozycji.

BURNOUT, bo o niej mowa, jest połączeniem walki gladiatorów i zmagania najsprawniejszych kierowców. W pewnym sensie przypomina makabryczne zawody Destruction Derby, podczas których na wielkiej arenie zmagają się kilkadziesiąt masakrujących się samochodów. Zwycięza ten, kto zdobędzie najwięcej punktów. W BURNOUT zasiadasz za kierownicą futurystycznego bolidu, a twoim celem jest zniszczenie przeciwnika. Tu walka nie toczy się o punkty, a o przeżycie. Areny, na których rozgrywane są zawody, są zazwyczaj okrągłe, otoczone grzebieniem kółców. Kontakt z taką przeszkodą kończy się natychmiastową masakrą. Zdarzają się też areny, pośrodku których zleje ogromna dziura.

Zmagania na placu boju obserwujemy z lotu ptaka, co jest praktycznym i słusznym rozwiązaniem, zważywszy na nieruchome plansze. Ściągać się, a raczej walczyć możesz w dwóch trybach. Pierwszym jest udział w zawodach podzielonych na wyścigi, zaś dru-

gim pojedyncza walka na dowolnie wybranym torze. W jednej potyczce bierze udział do czterech zawodników. W BURNOUT mogą grać ze sobą aż cztery osoby, o ile posiadają adaptor do joysticka. Wówczas zabawa staje



# BURNOUT

się najbardziej miódna, ponieważ można urządzać polowania, zakładać spółdzielnie i wykonywać cuda, o jakich dotąd nie marzyłeś. Podobają mi się możliwości wykonywania specjalnych akcji w postaci wypuszczania mgły czy samonaprowadzających rakiet. W sklepie za zarobioną kaszę można rozbudować wóz.

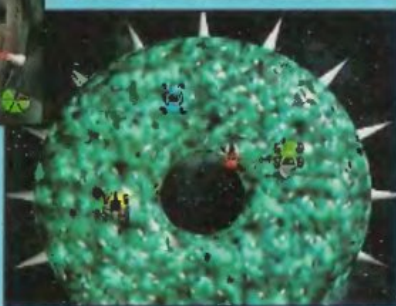
BURNOUT charakteryzuje się rewelacyjną grafiką wyświetlaną w wysokiej rozdzielczości. Doskonała szata graficzna jest wynikiem renderowanych obiektów, z których składa się gra. Pięć dostępnych samochodzików prezentuje się genialnie, szczególnie w akcji na arenie. Dźwięk występuje w dwóch wariantach i jest równie dobry

jak grafika, doskonale odwzorowując akcję na ekranie.

Gra chodzi na komputerach wyposażonych w twardy dysk i minimum 6 MB pamięci potrzebnej do rozpakowania plików i grania. Z takimi wymaga-

niami spotkałem się po raz pierwszy! Ten fakt nie zmienia jednak przekonania, że BURNOUT to gra bardzo dobra w kategorii zręcznościówek, a jakością wykonania dorównuje konkurencyjnym platformom.

Wicik



**Vulcan Software '96**

AMIGA 1200/4000 7 dyskietek, 7.5 MB HDD

Za: grafika, wykonanie, koncepcja, pomysły  
Przećw: koszarne wymagania

## KOMPENDIUM 2 jedyne i najlepsze - na to cię stać

Zawiera m.in. wyczerpujące porady taktyczne do gier:  
*Civilization 2, Colonization, Command&Conquer (+wszystkie misje)*  
*Jagged Alliance, Red Alert (+wszystkie misje), Settlers 2*  
*Syndicate Wars (+wszystkie misje),*  
*Quake, UFO, Warcraft 2, „Z”*  
oraz: *Encyklopedię*  
*Sailor Moon, Cyberpunk,*  
*cioty do MK3 i inne...*

**14.90**

cena w sprzedaży wysyłkowej  
zawiera koszty przesyłki  
szczegóły na str. 89





W kolejnej szufladzie były fajne zdjęcia naszych babek i prababek bez strojów frywolnych, ale z przyczyn moralnych nie pokażemy ich, bo w końcu większość z nich już nie żyje



rokie, wyspecjalizowane kadry. Potem przychodzi czas na wielkie żniwa, które objawiają się wrokiem pieniędzy na kontach w całej Europie. Oczywiście, zbudowanie największego koncernu produkującego samochody nie należy do rzeczy banalnych, gdyż czyhają na

szych zachodnich sąsiadów, gra prezentuje się okazale zarówno pod względem merytorycznym, jak i wizualnym. Strategiczna strona w OLDTIMER jest doskonale przemyślaną strukturą, wszystko opiera się tu na logice. Jeśli np. będziesz ole-

wał rewaloryzacje pensji dla pracowników, powinieneś liczyć się z obniżeniem jakości produkcji, a nawet strajkami. Zakres funkcji i obowiązków prezesa rozszerza się wraz ze wzrostem schodzących z taśmy wozów i rozrostem koncernu.

Szata graficzna w OLDTIMER potwierdza nurt strategii opisywanych przeze mnie w poprzednich numerach. Po prostu nie mam jej nic do zarzucenia, za wyjątkiem pedantycznej wręcz dbałości o szczegóły. Świetnie wypadają digitalizowane wstawki pracowników z lat dwudziestych na tle modnych podówczas ubrań i secesyjnych wystrojów. Wszystko razem tworzy specyficzny klimat i cofa nas o dobre 70 lat. Na przepych graficzno-dźwiękowy można sobie było tutaj pozwolić, bowiem gra zajmuje aż 12 MB na twardym dysku, co w przypadku Amigi jest rzadko spotykane.

Pomimo że gra jest w języku niemieckim, nie stanowiło to dla mnie żadnej przeszkody. Wystarczyła krótka sesja ze słownikiem i już kilkanaście najczęściej pojawiających się wyrażen oraz zwrotów zanotowałem w pamięci na amen. Grę OLDTIMER polecam zwolennikom strategii ekonomicznej, którzy uwielbiają wielogodzinne zmagania z samym sobą, świat finansjery i polityczno-społeczne przepychanki. Gra działa tylko z twardego dysku!

Wicik

## Max Design'96

AMIGA 1200 15 dyskietek, 12 MB HD

Za: grafika, wykonanie, koncepcja  
Przebieg: kto w Polsce ma Amigę 1200 z twardego dysku i lubi strategię po niemiecku?



Firma VULCAN SOFTWARE, znana między innymi z trzech części VALHALLA, HILL SEA LIDO i TIME KEEPERS wydała drugą z kolei grę logiczną. O ile jej wcześniejsze produkcje charakteryzowały się oryginalnością i specyficznym klimatem, o tyle BOGRATS strasznie przypomina PENGUINS (opis: SS'36). Jak wiadomo, w „Pingwinach” wcielasz się w postać liska, który prowadzi pingwiny bezpiecznie do wyjścia. Za to w BOGRATS znane każdemu dziecku stworzenia przeobraziły się w paskudne, zielonkawe stwory, a układ plansz i misji nie uległ zmianie! Zastanawiam się oburzony, kto na kim się wzorował?! Sądząc po kolejności wydań, to firma VULCAN SOFTWARE popełniła plagiat!

## Vulcan'96

AMIGA 1200 2 dyskietki, 1,5 MB HD

Za: przy takiej biedzie potopiły się w Bałtyku śledzie  
Przebieg: śledzie mówią że wszystko

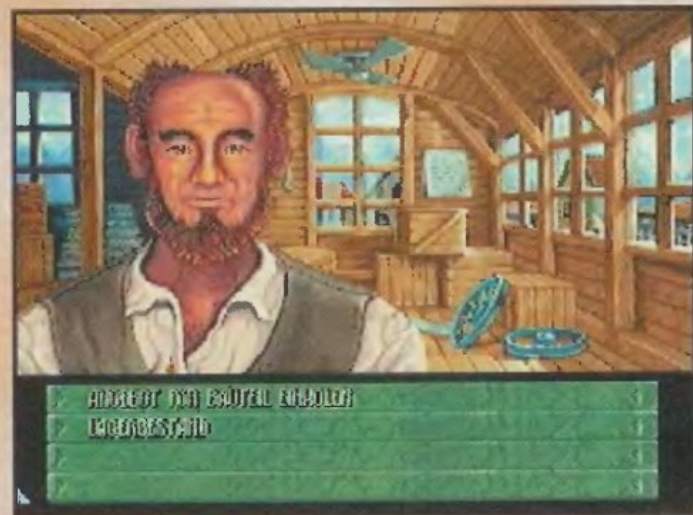
# OLDTIMER

ciębie dziesiątki pułapek w postaci nieprzychylniej załogi, inflacji, zmian popytu i konieczności dywersyfikacji asortymentu.

Jak widać, niemiecka gra strategiczna OLDTIMER porusza bardzo ciekawy temat dotyczący produkcji najwspanialszego wynalazku, o którym marzy każdy mężczyzna. Jak przystało na na-

WYKONANIE	WYKONANIE	WYKONANIE
Wydzielanie	Wydzielanie	Wydzielanie
Wydzielanie	Wydzielanie	Wydzielanie
Wydzielanie	Wydzielanie	Wydzielanie
Wydzielanie	Wydzielanie	Wydzielanie

jak grzyby po deszczu rosną: lakiernia, mniejsze zakłady produkujące podzespoły i wielka hala, w której składa się samochody. Wyprodukowane maszyny zaczynasz sprzedawać na rynku lokalnym, a kiedy się nasyć, inwestujesz dalej, wykraczając poza granice kraju. Do tego potrzebny ci będzie olbrzymi kapitał, świetnie rozwinięta infrastruktura transportowa (ach, ta kolej) i sze-



Pierwsza odsłona przygód Foresta ujrzała światło dzienne rok temu. Jak na tamte czasy, była to przyswoita platformówka z dobrą





BOGRATS przeznaczona jest dla jednego gracza i należy do gier logicznych ze szczyptą elementów zręcznościowych.



średniaków. Nienajwyższą notę należy wystawić dźwiękowi, który jest zbyt psychodeliczny i dołujący. Aż odechciewa się myśleć i egzystować! Na tym tie statku wypada iloraz miodu.

PENGUINS było nienajlepsze, BOGRATS jest ciut ładniejsze. W sumie za brak innowacji, beczelną kradzież pomysłu i całą resztę oceniam grę gorzej od pierwowzoru.

Wicik

# BOGRATS

ściowych. Naczelną zasadą jest tu bezpieczny exodus małych stworków. Na ich życie czyhają dziesiątki niespodzianek, w postaci bliżej mi nie znanych istot, zapadni i niewidocznych przejść. Twoim zadaniem jest pootwieranie wszystkich przejść i wyczyszczenie terenu z wrogich indywiduów. Otwarcie bramy odbywa się po przełączeniu odpowiednich dźwigni, a w dalszych etapach dopiero za pomocą specjalnego klucza. Niektóre przeszkody możesz

zniszczyć bombami, w które jesteś seryjnie wyposażony. Liczba bomb i kluczy ulega zużyciu, dlatego powinieneś pamiętać o uzupełnianiu arsenału.

Gra przeznaczona jest tylko dla Amigi 1200, co z punktu widzenia VULCAN SOFTWARE jest przełomem, ponieważ zrezygnowano z ciemnej, mało atrakcyjnej kolorystyki na korzyść żywszych i weselszych barw. Mimo wszystko ten zabieg nie czyni z BOGRATS gry ślicznej – po prostu kwalifikuje ją do grona



grafiką, nienaganną animacją i zadowalającym dźwiękiem. Obecnie, porównując pierwowzór do drugiej części, nie zauważyłem zbyt wielu zmian. Co gorsza, pewne błędy i niedociągnięcia nie uległy poprawie.

FOREST DUMB FOREVER jest platformówką wydaną przez rzeszowski L.K. AVALON. Zajmuje dwie dyskietki – światowy standard. Bohaterem jest niedorozwinięty (to przykra prawda) Forest, obdarzony

tor aż za bardzo wzoruje się na hicie TEAM 17, co widać po sposobie poruszania się bohatera. Jak na ostatnie produkcje L.K. AVALON, FOREST DUMB FOREVER ma dobrą, starannie narysowaną grafikę, na którą aż

## L.K. Avalon'96

AMIGA 500/1200 2 dyskietki, 1,5 MB HD  
 Wytwórca: L.K. Avalon (Amiga) 29 zł  
 Za: dynamikę, grafikę  
 Przeciw: brak innowacji, ostrożność

# FOREST DUMB FOREVER

za to przez naturę zwinnymi nóżkami, skocznością i nieprawdopodobną szybkością. Podczas swej wędrówki Forest zbiera bonusy i rozwala przeciwników, skacząc im na tły. Wrogowie to najczystszej krwi zmutowane owady z rządzącymi żabko-muchami. Kto wpadł na pomysł takich przeszkadzajek? Faktem jest, że w większości śmieją i są cool!

Gra podzielona jest na poziomy opatrzone kodami. Levele różnią się między sobą, jednak dynamika zróżnicowania jest mizerna i za wyjątkiem innych też wnosi niewiele nowego. Na uwagę zasługuje dynamiczna akcja, która bardzo przypomina SUPER FROG. Dochodzę do wniosku, że au-

mito popatrzeć, szczególnie że scrolling jest perfekcyjny.

W kategorii polskich platformówek FDF plasuje się dość wysoko, ponieważ jest miódny, szybki, kolorowy i nawet dobrze przemyślany. Szkoda, że oparty został na czymś, co już było i że autorzy poszli na taką łatwinę. Cóż, taki mamy rynek i takie mamy gry. Sam nie jestem w stanie tego zmienić.

Wicik



# LOGIC

**T**a bardzo przyjemna gra przeznaczona jest dla jednego lub dwóch graczy. Rozgrywka dzieli się na tury i polega na ustawianiu kamieni (niebieskich lub czerwonych) na kwadratowej planszy podzielonej na mniejsze kwadratowe polećka. Układanie kamieni musi mieć ustalony przez komputer porządek i kształt. Zwycięża ten, kto zdobędzie większą liczbę punktów. Istnieje możliwość zmiany trybu grania poprzez dodanie kilku opcji. Pierwszą jest ograniczenie dostępnych kamieni i czasu. Kolejną ustawienie kamieni tak, aby po twojej turze zamieniały się na kolor przeciwnika – wówczas po-

zostawione przez siebie czerwone kamienie zamieniają się w niebieskie, dając rywalowi większe pole manewru. Identyczna sytuacja następuje po jego ruchu. Gdy ustawimy z luźno poukładanych kamieni wymagany kształt, pole gry zmniejsza się o daną figurę. LOGIC ma przeciętną grafikę i dźwięk, za to dużą miódność.

Wicik

**APG/TPG Software '96**

AMIGA 500/1200 1 dyskietka, 1 MB HD

Za: dobra zabawa logiczna  
Przeciw: gra logiczna



**C**zy pamiętacie bardzo fajną platformówkę TIN TOY (SS'38), wydaną przez MUTATION SOFTWARE? Ta sama firma, zachęcona powodzeniem poprzedniego tytułu, wydała troszeczkę mniej ambitną grę, w której

stanawia się z nimi rozprawić. Naturalnie, to ty mu pomagasz sterując celownicznikiem i strzelając do marchewek. Poziom trudności jest bardzo duży, ponieważ sterowanie odbywa się przy pomocy galki, bez możliwości zastawiania myszki.

**Mutation Software '96**

AMIGA 500/1200 1 dyskietka

Za: miódność  
Przeciw: grafika

# TOMMY GUN



Gra jest bardzo dynamiczna, kolorowa, ale szybko się nudzi. Poza tym grafika jest za bardzo „pięćsetkowa”, co z pewnością zrazi posiadaczy komputerów z kośćmi AGA. TOMMY GUN to idealna propozycja na relaks, odmiana od skomplikowanych gier.

Wicik



rzadko ukazują się komputerowe adaptacje tej dyscypliny sportu na Amidze. Na szczęście firma MEGARTS, znana z doskonałej shareware'owej wersji ARKANOID, wydała ciekawą grę, idealnie spisującą się na każdym Amisi. W MEGARTS HOKEY możesz rozgrywać

mecze z żywym przeciwnikiem i z komputerem, jedną z drużyn europejskiej czołówki. Mecze widziane są od góry i obejmują sporą część taflę lodu – zupełnie jak w KICK OFF. Duża dynamika gry i spore możliwości hokeistów wpływają na wysoką miódność gry, którą podkreślają ciekawe zagrania charakterystyczne dla hokeja i trudność w zdobywaniu goli. Podczas wgrwania programu odpowiednia procedura rozpoznaje procesor i układy graficzne. Jeśli posiadasz Amigę 1200, będziesz miał przyjemność zagrać w ładniejszą

wersję gry, z bogatszym zestawem efektów dźwiękowych. Polecam tę pozycję zwolennikom gier sportowych, ponieważ nie zajmuje zbyt wiele dyskietek, a dostarcza graczowi sporo radości. Małe a cieszy!

Wicik

**Megarts '96**

AMIGA 500/1200 1 dyskietka

Za: grafika, miódność  
Przeciw: brak rozbudowanych rozgrywek

# MEGARTS HOCKEY

**H**okej na lodzie to twarda i szybka gra dla prawdziwych mężczyzn. Szkoda, że tak

FINNLAND				
OUTINEN	71	69	64	
SALO	78	69	61	
NISKARI	64	71	59	
HURTTINEN	72	69	71	
HESSHAKI	72	69	68	
SALLE	64	69	68	
KIVI	74	71	79	
MURRI	71	78	98	
TIKKANEN	71	78	67	
VARVO	73	66	66	
JARVENPAA	75	66	66	
SELANNE	67	75	62	

W tym miejscu powinien być jakiś kretynski podpis, ale jak tu żartować z tak poważnych gier



# KGB NEWS

KOLOROWY  
GROWY  
BIULETYN

**BARDZO TANI  
SPECJALNY  
DODATEK DO  
SECRET SERVICE**

**PARAMILITARNY  
MAGAZYN DLA  
WOJOWNIKÓW**

Drugi miesiąc denominacji ocen przynosi już równowagę. Wprowadziliśmy na sztywno następującą zasadę: dobra gra dostaje 50%, a każda wyższa nota jest zaszczytem. Oceny typu 90% będą zdarzać się tylko w przypadkach bombowych megahitów. Jeśli wśród was są jeszcze tacy, którzy z pianą na ustach przeklinają nas za to, że jego ulubione tytuły dostały tylko te parę marnych procent, zamiast oczekiwanych stu, niech zajrzą do wstępniaka w poprzednim numerze SECRET SERVICE. Co ciekawe, pojawiły się już głosy pochwalne – widać, że denominacja była potrzebna wszystkim. Najlepiej

czym specjalnym się nie wyróżnia, plasuje się dokładnie w połowie naszej skali. Natomiast CITY OF LOST CHILDREN dostało 40%, co i tak wydaje się całkiem dobrym rezultatem, biorąc pod uwagę fakt, że rozgrywka wydaje się nie mieć logicznego sensu, a cała zabawa kończy się po niecałych dwóch godzinach grania. Sprawę ratuje jedynie doskonała oprawa graficzna. Ktoś z kolei mógłby zapytać, dlaczego DIABLO nie dostał 100%, skoro wiele pism przyznaje mu najwyższą notę. Po pierwsze dlatego, że przy całej swej megamiodności ma kilka wad, po drugie dlatego, że już niedługo po-

produkt, albo ktoś tak ponaciągał w reklamach, że trzeba to wyprostować.

Z redakcyjnych nowinek mamy dla was coś jeszcze. Wkrótce ulegnie zmianie wygląd klepsydry zamieszczonej obok każdej recenzji. W tej chwili nie możemy jeszcze zdradzić wam ostatecznego kształtu nowej metki, po prostu Pegaz Ass wciąż pracuje nad projektem doskonałym. W każdym razie nie zdiwicie się, gdy w następnym numerze zobaczycie w miejscu klepsydry coś zupełnie odjazdowego, a w każdym razie coś trochę innego.

Hunter

## Bu\$ine\$\$ a\$ u\$ual

będzie pokazać to na przykładach. Na przykład THE CROW – otrzymał 50%. Zupełnie przyzwoita gra, chodzone mordobicie 3D, ale że ni-

jawia się inne tego typu role-playing, które być może zdyskwalifikują „Diabła” (choćby FINAL FANTASY 7 ma taką szansę). Już teraz przewidujemy również, że prawdziwą bombą będzie ATLANTIS, której demo możecie podziwiać na bieżącym podwójnym kompakcie CD\*44.

Prawdopodobnie już niedługo pojawi się u nas instytucja gry miesiąca. Cały zespół redakcyjny zasiądzie przy konferencyjnym stole i gremialnie wybierze najlepszą spośród opisywanych w numerze gier. Oczywiście, wcale nie musi to oznaczać, że tytuł otrzyma 100%, równie dobrze może to być mocne osiemdziesiąt. Chały miesiąca raczej wybierać nie będziemy, bo na sztywno szkoda miejsca w numerze. Fakt, że decydujemy się opisywać gry, które otrzymują 20% lub nawet 10, oznacza tylko, że jakimś dziwnym trafem ten produkt zasługiwał na zauważenie. Normalnie szkoda na to miejsca, dlatego zabieramy głos tylko w sprawach ewidentnych – albo prosi się o krytykę nowy „rewelacyjny”



rys. Agnieszka Borkowska

### W NUMERZE



PRZECIEKI	str. 80
MOJE BOJE	str. 83
HELP	str. 84
SAVEGAMER	str. 84
ALOHA! INTERNET!	str. 86
PRENUMERATA	str. 90
TIPS'n'TRICKS	str. 92

# PRZECIEKI

Przez wasze listy nieustannie przewija się pytanie, którą konsolę wybrać. Czy PSX, czy Saturn? A może Nintendo 64? Jednak w jednym z listów autor pyta nieco inaczej, a mianowicie: „przed którą z konsol więcej spędziłem czasu, którego joysticka bardziej wyciszyłem?”. Na to pytanie mogę odpowiedzieć, bo wg słów Martineza nie

postępi na trzy dni przed oddaniem nakładu do kiosków, a to nie znaczy, że dochodzi do czytelników przed kioskami! Wyjątki zawsze się zdarzają, ale nastąpiło i tak znaczne skrócenie cyklu wysyłki, które przynosi rezultaty – na numer czeka się znacznie krócej. Nie mamy natomiast żadnego wpływu na działanie Poczty – reklamacje można składać wiecznie i do znużenia.

**Czy na PSX można oglądać filmy zapisane w formacie VIDEO CD? Czy na PSX będzie DUKE NUKEM 3D albo QUAKE? Czy do PSX jest kierownica? Jaki jest stopień awaryjności konsoli? Still Hill**

Na modelach dostępnych w Japonii, Europie i USA nie da się oglądać filmów. W Hongkongu, Malezji i Tajlandii dostępna jest specjalna wersja PlayStation z wbudowaną opcją odtwarzania filmów zapisanych na płytkach VIDEO CD. Na PSX będzie DUKE NUKEM 3D, natomiast QUAKE na razie pojawi się tylko na Nintendo 64. Kierownice są nawet dwie, jedna firmy MAD CATZ (z pedałami!), a drugiej jeszcze nie ściszałem. Co do awaryjności to w niektórych egzemplarzach PlayStation kłopoty sprawia laser, który jakimś cudem czasem rozregulowuje się i odtwarzane filmiki „skaczą” albo krzyczy się dźwięk audio. Jeśli to się zdarzy, natychmiast udajcie się do sprzedawcy celem wymiany sprzętu. Uwaga, egzemplarze pochodzące z niewiadomych źródeł po tzw. okazjonalnych cenach mają najczęściej powypadkową przeszłość i mogą sprawiać kłopoty.

**W jaki sposób dokonać podłączenia PeCeta do telewizora? Posiadam zwykłą kartę SVGA i TV z wejściami S-VIDEO, RGB oraz EURO? Jak będą wyglądały gry PeCetowe w rozdzielczości 640x480x32 tys. kolorów (P120, 16 MB RAM) na 25-calowym TV? Jaką maksymalną rozdzielczość można wycisnąć na takim TV? Jeffrey**

Potrzebne ci będzie urządzenie konwertujące obraz z VGA na TV (TV ENCODER, TV INTERFACE), cena w granicach 300–400 zł. Gry powinny wyglądać zadziwiająco dobrze, bo TV „rozmywa” nieco grafi-

kę i nie widać różnych wpadek. Maksymalna rozdzielczość zależy od konwertera, na ogół 800x600, ale nie polecam, bo dostaniesz oczopląsu.

**Dlaczego moja SVGA nie chce wyświetlić 256 kolorów pod Windows? Przecież to SVGA! Kto to jest A'guś? Ile ma lat? Jakiego lubi najbardziej? Eryk Liszt-san**

Widocznie nie masz zainstalowanego drivera. Przeczytaj instrukcję od karty graficznej, przejrzyj dyskietki dostarczane razem z nią. Ostatecznie możesz udać się do serwisu z komputerem pod pachą. A'guś to Agnieszka, ma jakieś 20 lat i lubi City Huntera.

**Ostatnio kupiłem na giełdzie komputer, w związku z tym mam kilka pytań: 1. Jak sprawdzić, czy procesor jest firmy Intel? 2. Jaką prędkość powinien mieć CD-ROM x8? Na moim jest napisane: 1200 kbps. 3. Obraz na monitorze od czasu do czasu nieprzyjemnie skacze, monitor jest analogowy. Dlaczego? SulimMiszc**

1. Odkręcić obudowę, zdjąć wiatraczek, przeczytać napis znajdujący się pod procesorem. 2. Wszystkie jest OK., przecież 150 (prędkość x1) razy 8 równa się 1200! 3. Może obok monitora stawiasz głośniki lub telefon komórkowy czy inne źródło silnego sygnału? Odsuń wszystko dalej, a jak nie poskutkuje, to wymień monitor. Sprawdź, czy u sąsiada nie pracuje spawarka, wiertarka albo piła tarczowa, czy inne urządzenie generujące zakłócenia radiowe.

**Czy to prawda, że od używania konsoli niszczy się telewizor? Jaka jest najlepsza gra na PSX? YaNeck, Qracków**

Pewnie, że tak. Telewizor zaczyna się niszczyć w momencie jego włączenia, nieważne czy oglądasz program TV, film na video czy grasz używając konsoli. Po prostu wypala się w nim kineskop. A tak poważnie, kto ci nagadał takich głupot? Oczywiście NIE! Najlepsze dwie gry: RAGE RACER i SOUL EDGE. Recenzje w tym numerze.

**Gulash, ty... Jeszcze jedno ze słowo o Aerosmith, a wsadzę ci wszystkie kasety z Fight no More pod ogon! Anonim**

He, he... lubisz 50-letnich chłopaków (ze zwiędłymi jajami), ubierających się w porozrywane ubranka pokazujące ich chude, dawno już wylusiałe torsy i żałośnie biegających po scenie z instrumentami, do których poprzyczepiali wcześniej kolorowe szmaty? OK.. spoko, każdy ma swój gust. Za-

śpiewajmy razem „I'm Craaaaaaaazyyyyy.....”.

**Chcę sobie kupić sprzęt do grania, pomyślałem o CD32... (tutaj autor zastanawia się czy CD32, czy CDTV). Czternastolatek, Katowice**

Wstrzymaj konie i nie popelniaj życiowego błędu! Co z tego, że znajdziesz kilka fajnych gier. skoro zainwestujesz swoje pieniądze w sprzęt totalnie bez przyszłości! Lepiej poczekać trochę, uzbierać więcej forsy (odwiedź babcię, babcia zrozumie...) i kupić którąś z konsol nowej generacji! Ludzie, przejrzyjcie wreszcie na oczy!!! Amiga, SNES, MegaDrive i Jaguar umierają śmiercią naturalną, a CD32 już dawno umarło. RIP! GAME OVER! KONIEC!

**W SS'99 ogłosiliście, że sprawa ceny PSX w Europie i w Polsce jest sprawdzana i szczegóły podacie za miesiąc. Co z tym? Gulash, czy ty PSX'a i Saturn'a dostałeś z redakcji i czy wszystkie gry do opisu też dostajesz? Powiedz, że też masz kompleksy, że bije cię dziewczyna, że masz jakieś kłopoty, bo nie wie-**



jest to wbrew etyce dziennikarskiej. Gulp! Więc odpowiadam: osobiście więcej czasu spędziłem przy PlayStation, bardziej wyciszałem szarego joysticka. Najdłużej grałem w pierwsze części RIDGE RACER i TEKKEN, dwa tytuły obecne w momencie startu tej konsoli. A teraz, jak zwykle, odpowiem na listy.

**Gulash, dałeś plamę. W opisie TOMB RAIDER (SS'41) napisałeś, że DUKE NUKEM 3D to była pierwsza gra, w której zastosowano ukośne ściany! A przecież ukośne ściany były już w DOOM! Sprawdź, przeproś i spoko. Gąsior, Warszawa**

Rzeczywiście! Masz rację. Przepraszam wszystkich za niedopatrzenie! Swego czasu zamiast w DOOM grałem w MORTAL KOMBAT i to właśnie z tego powodu... Niemniej jednak świat przedstawiony w TOMB RAIDER dalej kopie tylek bogactwem detali, a kamienie wreszcie przypominają kamienie... itp. itd.

**Jak to jest z tą prenumeratą? Piszecie, że przychodzi na trzy dni przed kioskami, a to nieprawda! Do mnie przychodzi równo, albo dzień później! Adolf, Malbork**

Chyba niedokładnie przeczytałeś informację na stronie z prenumeratą. Piszemy wyraźnie, że prenumerata jest dostarczana na



rys. Grzegorz Ciecieląg



rzę, że jeden człowiek może mieć tyle szczęścia!

Sledztwo dotyczące ceny utkwilo w martwym punkcie (cytat – Michał Fajbusiewicz, program 997). Po prostu wszyscy, którzy mogli udzielić nam takiej informacji, nabrali wody w usta i uparcie odmawiają odpowiedzi. Nieoficjalnie dowiedziałem się, że wpływ na wysoką cenę PlayStation w Polsce mają nasze przepisy celne, podatkowe etc. (za konsolę płaci się cło jak za artykuły komputerowe, a to przecież wierutna bzdura!). Gdy przepisy ulegną zmianie, cena konsoli teoretycznie będzie mniejsza.

A moje konsole, heh... Kiedyś (pamiętacie nasz test PSX'a?) w spadzie obłądę ściągnąłem sobie PlayStation z Japonii (jeszcze nie było innych wersji) za obłądną wtedy cenę (zwarowałem). Później sam nie mogłem się zdecydować co do platformy, więc wszedłem w posiadanie europejskiego PSX'a. Saturna i japońskiego (hehe) Nintendo 64. Gdzieś tam w szafie spoczywają też na wieczność Jaguar, MegaDrive, CD32 i SNES. Za to opisywane gierki dostajemy od dystrybutorów. Z tym na szczęście nie ma problemu, chociaż czasem trzeba się za nimi niczle nalać (szczególnie za importami z Japonii, np. RAGE RACER i SOUL EDGE). Co do drugiej części listu... Mam kompleks – tylko 171 cm wzrostu (buuuu...), dziewczyna na mnie czasem bije (kilka lat trenowała Aikido) i oczywiście mam swoje problemy – np. czy jak dziś wypiję 5 piw to jutro będę mieć na chleb; albo oczy: siedzę tyle godzin przed monitorem, że wieczorami po prostu mi wypływają.

**Kupuję PeCeta, mam parę pytań:** 1. Czy są jakieś gry, które mają kłopoty z procesorem CYRIX? 2. Czy 3 MB pamięci na karcie graficznej DIAMOND STEALTH 3D 2000 wystarczy do wyświetlenia 16 mln kolorów w rozdzielczości 1024x768? 3. Czym różni się płyta główna o symbolu VX od płyty HX? Casper, Gdynia

1. Yep, np. CIVILIZATION 2 (nie działa). Moja rada: nie kupuj go! Wszyscy narzekają, że nie mamy racji deprecjonując Cyrixa. A my po prostu mamy wątpliwości, dlatego nie chcemy polecać niepewnego sprzętu. Najlepiej wybierz firmę AMD lub, jeśli masz więcej forsa, Intel. Niezawodność w 100% gwarantowana! 2. Nie można obsadzić 3 MB pamięci na karcie graficznej. Można mieć 1 MB, 2 MB lub 4 MB pamięci. 4 MB pamięci wystarczy do trybu 1024x768 w pałecie 24-bitowej. 3. Jest to symbol chipsetu firmy INTEL (nie procesora, chipsetu) montowanego w płytach. Model VX jest nieco starszy od HX i przez to tańszy. Różnic dla

gracza nie ma zbyt wielu, jednak z tych dwóch polecam HX (sam jestem jego posiadaczem, a wcześniej miałem VX). Po prostu jest nowszy.

**Mam do was kilka pytań. Czy na Amigę 500 istnieje: Program do robienia gier, do ściągania screenów z gier, do robienia obrazków 3D? Marcin, Płock**

Zacznij od programu – języka AMOS, przestuduj uważnie instrukcję. Screeny najlepiej łapać modulem Action Replay – naciśkasz guziczek i gotowe. Tyle tylko, że w 90% nowych tytułów nie działa... Co do grafiki trójwymiarowej to zacznij od IMAGINE (najtańszy) lub od REAL 3D.

**Cześć, mam pytanie: Jeśli chcę zamówić KOMPENDIUM WIEDZY, to czy muszę zamówić prenumeratę? Czy trzeba płacić z góry za przesyłkę? Co to jest numer prenumeratora i skąd go wziąć?**

KOMPENDIUM można kupić niezależnie od prenumeraty, nie prowadzimy przymusu sprzedaży związanej. Koszty przesyłki są wliczone w cenę (14,90 zł), ale kwotę musisz wpłacić z góry – szczegóły na str. 89.

**NIE REALIZUJEMY ŻADNYCH ZAMÓWIEŃ ZA ZALICZENIEM POCZTOWYM!**

Numer prenumeratora dostajesz się w momencie, zamawiania prenumeraty – znajduje się on wówczas na naklejce adresowej na kopercie z przesyłką.

**Jako posiadacz komputera z systemem Windows'95 mam kilka pytań: 1. Dlaczego system Windows'95 „rośnie”? Na początku miał 50 MB a teraz aż 133 MB! 2. Czym się różni pamięć RAM od EDO RAM, DRAM, VRAM, SRAM? 3. Jaki wskaźnik w teście WINTACH ma karta S3 TRIO 64+? 4. Dlaczego po odinstalowaniu DIRECT-X 3.0 karta dźwiękowa mi nie działa i wszystko chodzi na opak? 5. Gdzie można dostać program WINTACH, wasz niezawodny tester? Żyrafa**

1. Szczerze? Zadzwonił do firmy Microsoft, podaj numer swojej kopii systemu, a na pewno chętnie udzieli ci informacji. Wyczyść katalog \WINDOWS\TEMP, zawsze używaj opcji DODAJ/USUŃ PROGRAMY z PANELU STEROWANIA, gdy kasujesz jakiś program. Po prostu wszystko, co instalujesz przegrywając różne biblioteki do katalogu z WINDOWS zostawia śmiecie! Gdy kasujesz zainstalowany wcześniej program ręcznie, te pliki dalej pozostają. Jedyną radą jest całkowita reinstalacja Windows co jakiś czas. 2. Pamięci, och, to bardzo skomplikowane... w każdym razie EDO RAM montuje się obecnie w komputerach, DRAM montowało się kiedyś w kartach SVGA (i GUS-ach), VRAM

Witamy ponownie na naszych łamach legendę polskiego rysunku, mistrza cyberkreski – Łosia!!!



i SRAM montuje się obecnie w kartach graficznych. VRAM jest najszybszy, ale nie można wsadzić go do komputera. 3. Jakiej firmy masz kartę? DIAMOND? HERCULES? MIRRO? MATROX? Bo jeśli „bezfirmówkę”, to pokaże mniej więcej taki sam wynik jak „bezfirmowa” S3 VIRGE 3D. WINTACH nie testuje możliwości 3D, jedynie właściwą kartę, a S3 VIRGE 3D jest w dużej mierze (2D) oparta o chipset TRIO 64. 4. Patrz: punkt 1, zadzwonił do Microsoft i ochraź Billa (ode mnie też – ja reinstalowałem już Win'95 chyba z 1000 razy). 5. Nie mam zielonego pojęcia, ja mam go jeszcze z dawnych czasów (przed ustawą antypiracką). Ale zapomnij o nim, dorwałem teraz serwisową płytkę do testów sprzętu pod wstrząsającą nazwą ZIFF-DAVIS PC BENCHMARK CD WINBENCH 97, WINSTONE 97. Od tej pory wszystkie testy będą przeprowadzane na tym właśnie zestawie (wymaga 32 MB RAM i min. Pentium 100).

**Po przeczytaniu jednego z ostatnich numerów SS natknąłem się na kilka niejasności. W recenzji VIRTUA FIGHTER PC napisaliście, że SEGA przez długi czas nie wypuści VF2 dla PC. Dlaczego? Bo PeCet jeszcze przez długi czas nie poradzi sobie z ultraszybką i ultrapłynną grafiką VF2. Zaraz obok mamy test karty graficznej S3 VIRGE 3D, gdzie napisane jest, że akceleratory 3D dla PC są w stanie wygenerować grafikę o jakości przewyższającą tę na superkonsolach – i jeszcze słówko o tym, że „VF na PC wygląda lepiej niż na Saturnie”. Szczerze mówiąc zgłupiałem, co mam o tym wszystkim sądzić? Czy VIRTUA FIGHTER PC będzie znośnie chodzić na Pentium 100 z 16 MB RAM i kartą S3 864 z 1 MB?**

Sprawa wygląda następująco. W tej chwili żadna firma nie zdecydowała się na wydanie gry obsługującej TYLKO (chyba, że na mocy umowy licencyjnej za ogromne

pieniądze) akceleratory 3D (a nie normalne karty SVGA); taka obsługa może być jedynie opcją (np. Direct-X). Na razie nie wyłoniono jeszcze tej jedynej karty, która ma stać się standardem (coś mi mówi, że będzie to nowy chip 3DFX), nie ma zbyt wielu gier na akceleratorach. Dobry akcelerator kosztuje tyle samo, co nowa konsola... już rozumiesz? A VF PC porównywałem do jego Saturnowego odpowiednika, VF REMIX (czytaj uważnie!) i VF PC na potężnym komputerze rzeczywiście wygląda lepiej (hi-res!). Swoją drogą, moje prognozy poszły do piachu, bo nieoficjalnie mówi się o VF2 na PC jeszcze w tym roku. Zaś w 1998 roku będzie... VIRTUA FIGHTER 3 PC! Tylko i wyłącznie na nowym formacie zapisu DVD. Prawdopodobnie SEGA czeka, aż jeden z akceleratorów 3D stanie się standardem. Jak zmienisz kartę graficzną, to pograsz w VF PC wysokiej rozdzielczości. Na razie spoko, ale tylko w 320x200.

**Ciągle ten Direct-X i akceleratory... a ja cały czas uważam, że w grach pracujących zarówno pod Windows'95 i pod DOS lepiej korzystać z tej drugiej opcji. Nawet gdy ma się kartę akcelerującą Direct-X. Co wy na to? Zombie, Gdynia.**

To zależy od gry. Na przykład, SWIV 3D chodził u mnie szybciej pod Windows'95. A najlepszym przykładem jest MDK, w którym zawarty jest mini-test szybkości sprzętu. Gdy uruchomiłem wersję dla DOS, pokazał liczbę 66. Następnie odpaliłem wersję dla Windows'95 z Direct-X (oczywiście na tym samym komputerze) i magiczna cyferka podskoczyła do 75. Co ty na to?

Redakcja zastrzega sobie prawo do publikacji nadesłanych listów. Zastrzega też sobie prawo do ich skracania, poprawiania błędów ortograficznych i usuwania wszelkich wulgarności. Gulash zastrzega sobie prawo do odpowiadania na listy we właściwym sobie stylu Shotokan oraz nie odpowiadania na listy bez sensu. Wszystkie listy są czytane.

**WARSZAWA**  
ul. Bracka 4  
tel/fax 625-40-09  
tel/fax 625-70-70

**FOR** 1989

**MAT**

**POZNAŃ**  
ul. Piekary 17  
tel/fax 52-42-23

KIELCE ul. Sienkiewicza 78 LUBLIN ul. T. Zana 38A ŁÓDŹ ul. Piotrkowska 270 RADOM ul. ŻEROMSKIEGO 18  
pok. 348 tel/fax 366-27-37 pok.201 tel/fax525-81-11 pok.904 tel/fax 81-89-72 tel/fax 363-31-94

\* BEZPŁATNE MODERNIZACJE I SERWIS GWARANCYJNY \*

<b>MONITORY</b>	<b>PŁYTY</b>	<b>OBUDOWY</b>	<b>STACJE</b>	<b>UPS</b>	<b>AKCESORIA</b>
'ARCUS'/MITSU' SVGAm 14" - 265 SVGAC NI/LR 14" - 616 'BRIDGE' SVGAC NI/LR 14" - 673 SVGAC NI/LR 15" - 943 SVGAC NI/LR 17"-1725 'DAEWOO' SVGAC NI/LR 14" - 731 SVGAC NI/LR 15" - 970 SVGAC NI/LR 17" -1766 'PHILIPS' SVGAC NI/LR 15"-1156 SVGAC NI/LR 17"-2744 SVGAC NI/LR 20"-4116	Z PROCESOREM AMD K5-75 - 456 AMD K5-90 - 510 AMD K5-100 - 560 AMD K5-133 - 671 PENTIUM 100 - 622 PENTIUM 120 - 674 PENTIUM 133 - 829 PENTIUM 166 - 1233	'DESKTOP' STANDARD - 96 LUX - 218 'MINI-TOWER' STANDARD - 90 LUX - 204 'MIDI-TOWER' STANDARD - 143 LUX - 248 'BIG TOWER' STANDARD - 190 LUX - 288	FDD 1.44MB NEC - 65 ZIP zewnętrzna - 575 ZIP wewnętrzna - 540 <b>MULTIMEDIA</b> CD-ROM MITSUMI 8speed - 313 BTC 10speed - 355 KARTA MUZYCZNA SHUTTLE 48 PLUS - 120 BLASTER 16 PnP - 230 BLASTER 32 PnP - 351 BLASTER AWE 64 - 633 CD-ROMKI / MIKROFONY SCREEN BEAT 5W - 31 SW-10 80W - 96 ENCORE P201 25W - 72 ENCORE P401 100W-98 ENCORE P120 120W-115 TARGET CPT 3GX - 8 TARGET CPT 3GX - 10	'APC' BACK 250VA - 350 BACK 400VA - 524 BACK 600VA - 690 <b>SIEĆ</b> KARTY COMEX ISA combo - 80 COMEX PCI combo - 83 3COM ISA combo - 286 3COM PCI combo - 394 ELEMENTY kabel RG-58 (mb) - 1 gniazdo BNC - 3 wtyk BNC - 2 złącze BNC - 2 złącze T-BNC - 3 opornik BNC 50Ohm - 2	drukarkowy 2x1 man.- 17 drukarkowy 4x1 man.- 30 drukarkowy 2x1 auto-176 drukarkowy 4x1 auto- 285 <b>KABLE</b> CENTRONICS 1.8m - 5 CENTRONICS 5.0m - 12 RS Null Modem - 6 RS m/m 1.8m - 6 RS m/m 3.0m - 8 RS m/m 5.0m - 12 RS m/m 10m - 26 RS m/z 1.8m - 6 RS m/z 5.0m - 14 RS m/z 7.5m - 22 przedłużacz VGA - 7 przedłużacz myszy - 6 przedłużacz klawiatury-5
<b>GRAFIKA</b>	<b>PAMIĘĆ</b>	<b>DYSKI</b>	<b>SKANERY</b>	<b>PROGRAMY</b>	
'TRIDENT' SVGA 512KB ISA T9000 - 69 'SS' SVGA 1MB PCI 764 V+ - 106 'VIRGE 3D' SVGA 2MB NMC - 234 SVGA 2MB STEALTH - 335	SIMM 1MB (8bit) - 27 SIMM 4MB (32bit) - 52 SIMM 4MB (32bit) EDO - 51 SIMM 8MB (32bit) - 99 SIMM 8MB (32bit) EDO - 97 SIMM 16MB (32bit) - 207 SIMM 16MB (32bit) EDO- 207 SIMM 32MB (32bit) EDO- 414 SOYO 1MB (VGA) - 33	'CONNER'/SEAGATE* 1.2 GB IDE - 585 2.1 GB IDE - 742 2.5 GB IDE - 846 'WD CAVIAR' 850 MB IDE - 512 1.2 GB IDE - 620 1.6 GB IDE - 679 2.1 GB IDE - 794 2.5 GB IDE - 886	HP 4P - 1697 Primax Direct 4800 - 816	Norton Commander - 93 OFFICE ProWIN'95-1380	

\* KONFIGURACJE NA ŻYCZENIE \* RATA BEZ PROWIZJI \*

FDD 1.44MB, kontroler EIDE PCI, SVGA 1MB PCI, monitor 14", klawiatura WIN'95, MiniTower									
CPU	AMD K5 - 8 MB RAM		PENTIUM - 8 MB RAM						
	75 MHz	100 MHz	133/100MHz	100 MHz	120 MHz	133 MHz	166 MHz		
MONITOR	MONO NI/LR	MONO NI/LR	MONO NI/LR	MONO NI/LR	MONO NI/LR	MONO NI/LR	MONO NI/LR	MONO NI/LR	MONO NI/LR
	0	1108 1459	1213 1563	1323 1674	1275 1626	1327 1677	1482 1833	1885 2236	
	850	1562 1913	1667 2017	1777 2128	1729 2080	1781 2131	1936 2287	2339 2690	
	1200	1693 2044	1798 2148	1908 2259	1860 2211	1912 2262	2067 2418	2470 2821	
	2100	1850 2201	1955 2305	2065 2416	2017 2368	2069 2419	2224 2575	2627 2978	
2500	1954 2305	2059 2409	2169 2520	2121 2472	2173 2523	2328 2679	2731 3082		

<b>HP</b>	DJ340 (atram., 600dpi, 48KB, KolorKIT) - 788 DJ400 (atram., 600dpi, 16KB, KolorKIT) - 644 DJ690c (atrament, 600dpi, 512KB, kolor) - 969 DJ820c (atrament, 600dpi, 128KB, kolor) - 1271 DJ870 (atram., 600dpi, 512KB, kolor) - 1572 LJ5L (laser, 600dpi, 1MB+MET, 4str/min) - 1471 LJ6P (laser, 600dpi, 2MB+MET, 8str/min) - 2542 LJ6MP (laser, 600dpi, 3MB+MET, PostScript)- 3116
<b>PANASONIC</b>	KXP1150 (9 igiet, 10", 4KB, 240zn/s) - 440 KXP3696 (9 igiet, 15", 32KB, 500zn/s) - 1232 KXP2130 (2.4 igiet, 10", 1.4KB, 250zn/s) - 501 KXP6100 (laser, 256KB, 300dpi, 6str/min) - 893 KXP6500 (laser, 512KB, 600dpi, 6str/min) - 1300
<b>OKI</b>	320 (9 igiet, 10", 32KB, 360zn/s, PL) - 1097 321 (9 igiet, 15", 32KB, 360zn/s, PL) - 1215 4W (laser, 128KB, 300dpi, 4str/min, PL) - 842

Ceny w nowych złotych bez podatku VAT wg. cennika 97.02.05

Papier, tusze, tonery i taśmy do w/w drukarek

## „Dzień M” czyli niepowstrzymany komentarz

Nie wytrzymałem i chodząc jak błędny porzuciłem na chwilę Asyryjczyków, Egipcjan i Greków by skomentować treść książeczki „Dzień M” znanego autora. I nie spowodowała to waga zawartych tam informacji, tylko wszystko to

kraj na świecie, który strzeże szczęścia ludzkości. Nie było nim (i nie jest) ani ZSRR, ani USA.

Ale niech tam. Pał sześc historyków. Niech się kiszą we własnym sosie, niech się schowają przed prawdą powtarzaną już przez propagandę Goebbelsa – że wojna z Rosją była przewencyjna i miała uratować Europę przed Azją. Patrząc swego czasu widziało się ten azjatycki ocet na półkach. Oczywiście naukawiec będzie musiał zaznaczyć

Podobnie rzecz się miała nad jeziorem Chasan w 1938 r. Z opisów walk wynika, że kompania japońska była w stanie odeprzeć batalion radziecki wspierany czołgami. Tej zenady ciągiem dalszym była oczywiście Finlandia i Polska. Ukazały się słabości sprzętu, zła organizacja i niedogranie struktur organizacyjnych jednostek pancernych (ale to ostatnie do usunięcia – Niemcy w Austrii mieli podobne problemy).

# MOJE BOJE

## czyli Bergera historia wojskowości

co się z tym kojarzy. Temat bowiem ma szczęście stwarzać wokół siebie dwuznaczność.

Dla nie odczytanych podaje informacyjnie, że książka ukazuje ogrom przygotowań ZSRR do drugiej wojny w rzeczywistym świecie i przyporządkowuje je przygotowaniu agresji na Europę w lipcu 1941 r. Tworzy to zupełnie nowy obraz historii II Wojny Światowej i zmagania poszczególnych państw.



Pierwszą refleksją jest milczenie na ten temat historyków. Rozumiem, że fachowiec studiując dokumenty a pamiętniki stanowią tylko uzupełnienie, a nie główną materię (ale czy zawsze?). Ale przecież z dziesięć lat temu o rzeczach podanych w tej książce mówił wybitny polski znawca wojskowości Paweł P. Wiczorkiewicz. Dlaczego oprócz B. Wołoszańskiego, który poruszał ten temat dość dawno temu, ciągle jest cisza? Ja rozumiem jednak milczenie tych panów.

Historykom na Zachodzie nie mieści się w głowie by wielkiego sojusznika można było oczernić (wszak intelektualisci w Stanach to w masie socjaliści) a w dodatku trzeba by było nieco urealnić spojrzenie na dziadka Adolfa H. i stwierdzić wyraźnie, że II Wojna Światowa nie była wyprawą krzyżową czy walką archaniołów z diabłami. Niestety żyjemy w świecie sprzecznych interesów i dla prawdy trzeba to przyjąć. Naiwnością jest sądzić, że jest

też natychmiast, że Hitler wymordował bestialsko tylu ludzi. Ale przy najmniej robił to ze świadomością mordu. A Stalin zamęczając miliony ludzi nie robił tego specjalnie. On ich używał do pracy. Tylko warunki były nieodpowiednie.

Ale dość o tym, nie jest to w końcu sąd nad wielkimi tego świata. Dochodzimy bowiem do momentu, w którym wydaje się, że autor wiska nam wielki kit. Zgoda gdy pisze o ponad 10 tysiącach samolotów czy 14 tysiącach czołgów. Starano się do tej pory to bagatelizować, podawano jako pełnowartościowe tylko nowe konstrukcje. Zapominano jednak rzetelnie odjąć Niemcom także stare modele samolotów i czołgów. Policzcie sobie – świetna zabawa.

Ale co z tym kitem? Ano wszędzie jest żdźbło prawdy. Autor jest przede wszystkim Rosjaninem i mimo wszystko gloryfikuje wielkość swej nacji. Prawda jest jednak taka, że poziom techniczny narodu można porównać do podejścia żołnierzy Szacha Iranu do najnowocześniejszego sprzętu. Sprzęt był po prostu brudny (stąd łatwo się palił), silniki zdezelowane (traktorzyści do czołgów). Nie to jest jednak najgorsze. Otóż z niewolników nie da się zrobić dobrych żołnierzy.

Autor tak pięknie wychwala marszałka Żukowa nie widząc całej złożoności sprawy. Być może wprowadził w czyn idee blitzkriegu, ale równocześnie stosował zasadę nadrzędności celu co kończyło się dla zbyt wielu żołnierzy śmiercią (niepotrzebna). Tak wychwalana bitwa nad Chachyn-Gol w 1939 r. była kląpą. Zgromadzono trzy razy więcej piechoty, miażdżącą przewagę w czołgach i lekką w samolotach. Zastosowano spadochroniarzy, reflektory, miotacze ognia na czołgach, zmasowano ogromne ilości artylerii. I co? I z trudem okrążono resztki jednej japońskiej dywizji piechoty.

Najgorsze jednak ukazało się na końcu – żołnierz radziecki był przyzwyczajony do niesamodzielności, ślepego posłuszeństwa. Inicjatywą popisywał się rzadko. To zjawisko potęgowało wszystkie błędy dowódców i uniemożliwiało spontaniczne właściwe reagowanie na sytuację bojową. Cóż znaczą tysiące czołgów jeżeli wiele nie miało radiostacji, porozumiewano się systemem kodów, a i tak w walce żołnierze nie wiedzieli co robić (wspomina o tym Guderian). Zmarnowano wielki potencjał i poświęcenie braci Słowian.

Dlatego też, gdy zgodzimy się z tezą książki, że Armia Czerwona poniosła taką klęskę gdyż szykowała się do natarcia, to jednak stwierdzić trzeba, że wariant lipcowy – czyli agresja ZSRR na Europę – nie wyglądałaby już tak różowo. Po pierwszym szoku Niemcy prawdopodobnie otrząsnęliby się. Kontrataki takie jak radzieckie na Ukrainie, w wydaniu Niemców byłyby śmiertelnie skuteczne. To co nie udało się Ruskim, Germańcom mogłoby się przydarzyć – powstrzymałby wał azjatycki może nad Wisłą, może nad Odrą.

Dlatego nie negując wartości książki, która jest wyjątkową pozycją i dziękując autorowi za wysiłek musimy mieć na uwadze, że autor mimowolnie nie zauważa roli morale, chęci, możliwości rzeczywistych a nie potencjalnych. Bo to co się śniło Panu Stalinowi, stało się możliwe w 1945 r. nie przez to, że powtórzył plan lipcowy tylko później i w warunkach kontrofensywy, ale dlatego, że Armia Czerwona stała się armią złożoną z doświadczonych zabijaków umiędzących się posługiwać bronią i przygotowanych na każdą sytuację, w których wojna wytworzyła ten frontowy spryt, który czyni z rekruta weterana. I nie były to już papierowe liczyby, ale realna siła. Czego w przyszłości sobie i światu nie życzę.

Paweł Piotrowicz Berger

## UFO GAMES

ul. Stanisławowska 1/23  
05-300 Mińsk Maz.  
tel./fax. (0-256) 25-58  
(info także: 53-46)  
w godz. 16.00 - 21.00

**Sprzedaż wysyłkowa  
Gier i konsol:**

**SONY  
PlayStation  
999,-**

Ponad 100 tytułów  
w cenach 185 - 209,-

między innymi:

- Adidas Power Soccer
- Alien Trilogy
- Alone In The Dark
- Criticom
- Discworld
- DOOM
- F1
- Fade To Black
- Gex
- Gunship
- Panzer General
- Pro Pinball
- Resident Evil
- Ridge Racer Revolution
- Tekken
- The Need For Speed
- Total NBA
- True Pinball
- .....

**&  
SEGA SATURN  
999,-**

Ponad 50 tytułów  
w cenach 139 - 219,-

- Clockwork Knight 2
- Daytona USA
- F-1 Challenge
- Golden Axe The Duel
- Mystaria Realm Of Lore
- Panzer Dragon Z
- Sega Rally
- Ultimate Mortal Kombat
- Virtua Cop + Gun
- Virtua Fighter 2
- Wipeout
- Woms
- .... i wiele innych!

**Już przy zakupie 3 gier-  
atrakcyjny rabat !!!**

Pełny katalog wysyłamy po otrzymaniu  
zad adresowanej koperty ze znaczkiem

**Dzwoń do nas po:  
najnowsze tytuły !!!**

W sprzedaży wysyłkowej  
posiadamy również pełen  
asortyment akcesoriów do  
konsol SONY PlayStation  
i SEGA SATURN

**NAJNIŻSZE CENY**



# help

# IP

Jeśli wcześniej zniszczyć pojazd, to gościu zaczyna do mnie strzelać, a gdy go zabijam - „mission failed”.

A jednak Persuadertron coś daje. Jest to jednak urządzenie na tyle perwersyjne, że zanim skaptujesz jakiegoś wroga agenta, najpierw musisz z jego pomocą przeciągnąć na swoją stronę kilku (kilkunastu, a może nawet kilkudziesięciu) cywilów. Tak więc ruszaj na miasto i werbuj, kogo się da. Z czasem Persuadertron nabierze więcej mocy i będziesz mógł werbować także agentów.

### TEENAGENT

W opisie w SS'24 napisane jest, że należy jeżowi dać jabłko w zamian za szyszkę. Wszystkie do brzo, tylko skąd wziąć to jabłko?

Jabłko jest w koszyku stojącym na stole w domu. Przynieś najpierw kwiaty dziewczynie i staruszce, a potem zamieszaj z koszykiem.

# ARTHUR C. CLARKE

Po Larrym Nivenie, Terry'm Prachetcie i Howardzie Philipie Lovecraftie pora na zgrubne przybliżenie sylwetki kolejnego z wielkich pisarzy - Arthura Charlesa Clarke'a. Uznawany przez wielu za najwspanialszego autora powieści science-fiction, w grudniu 1996 r. obchodził swoje 79. urodziny. Trzykrotnie został uhonorowany nagrodami Hugo (1956, 1974, 1980) i Nebula (1972, 1973, 1979). a w 1985 okrzyknięty Wielkim Mistrzem Nebula. Do jego największych dzieł, oprócz sagi o Ramie, należą: „Odysseya Kosmiczna 2001”, „Druga Odysseya”, „Trzecia Odysseya”, „Koniec dzieciństwa”.

Arthur C. Clarke przysłużył się całemu światu pisząc na temat łączności satelitarnej. Naukowcy i inżynierowie podchwycili pomysł i dzięki temu mamy m.in. w telewizorach więcej kanałów, a nie tylko TVPI i TVP2. Clarke nigdy nie stronił od postępu technicznego i z ochotą pomagał przy kręceniu filmów opartych na swoich powieściach. Również na propozycję stworzenia gry komputerowej chętnie przystał, a efekt możemy dziś podziwiać na monitorach w grze RAMA wydanej przez SIERRA.

Bamse

### Chwila z X-Files...

rys. Dorota Szejak



Rys. Scully

# EGAMER

- 28 monety
- 2A szczyt
- 2C topór
- 2E piła
- 30 kilof
- 32 młot
- 34 łopata
- 36 tygiel
- 38 wędka
- 3A kosa
- 3C tasak
- 3E walek
- 40 wólcznia
- 42 miecz
- 44 tarcza
- 46 fódka
- 48 pomocnik
- 4A drwal
- 4C rybak
- 4E leśnik
- 50 stolarz
- 52 kamieniarz
- 54 myśliwy
- 56 rolnik
- 58 młynarz
- 5A piekacz
- 5C masarz
- 5E górnik
- 60 browarnik
- 62 swiniarz

- 64 oślarz
- 66 hutnik
- 68 menniczy
- 6A ślusarz
- 6C kowal
- 6E murarz
- 70 kopcacz
- 72 geolog
- 74 żołnierz
- 76 kapral
- 78 podoficer
- 7A oficer
- 7C general
- 7E zwiadowca
- 80 stocznikowiec
- 82 osiolki

Adik, i-net

### QUAKE

Pomimo że ID twierdzi, jakoby w QUAKE nie było żadnych cheatów, można je znaleźć z poziomu konsoli (wciskając klawisz tyldy):  
GOD - nieśmiertelność  
KILL - harakiri  
FLY - latanie  
NOCLIP - przechodzenie przez ściany

NOTARGET - potwory nie atakują  
GIVE S# - daje # naboi  
GIVE N# - daje # gwoździ  
GIVE R# - daje # rakiet  
GIVE C# - daje # baterii  
GIVE H# - daje # (1-999) zdrowia  
GIVE # - dostajesz broń nr #  
IMPULSE 9 - pełne uzbrojenie  
IMPULSE 11 - dostajesz runy  
IMPULSE 255 - poczówna rozwalka  
REGISTERED 1 - gra myśli, że jest zagrożestrowana - możesz brać Lightning gun i otwierać drzwi do odcyptych poziomów. Uwaga! - zawiesz się, jeśli wejdiesz do Slippates.  
R\_FULLBRIGHT 1 - brak cieni (może trochę szybciej chodzić)  
VID\_MODE x - ustawia jeden z trybów rozdzielczości (1-10)

### DUKE NUKEM 3D

Oto kody do DN3D:  
DNCORNHOLIO, DNKROZ - nieśmiertelność  
DNSTUFF - daje wszystkie klucze i broń  
DNSKILLx - ustala stopień trudności  
DNUNLOCK - otwiera wszystkie drzwi  
DNMONSTERS - brak przeciwników  
Kąpucha, Katowice

### Sprzedaz Wysylkowa TOMsoft Gier Komputerowych

ul. Krzywa 4 05-077 Wesoła 4  
0/Warszawy  
Termin realizacji: 0-22/731982  
TYLKO 5 DNI!!! tel: (0-90)267185

OKAZJA! Czynie 7 dni w tygodniu Niskie Ceny!

PRZEDSTAWIAMY FRAGMENT NASZEJ OFERTY:

IBM PC	Ceny w zł
Battle Isle	28,00
Dune II	53,00
Frank	37,00
Ishar III	41,00
Liga Polska Manager '95	37,00
Lords of the Realm	59,00
Megalomania	28,00
Michael Jordan In Flight	24,00
Polanie	53,00
Privater	28,00
Skauf Kwaternaster	43,00
Speedway Manager '96	36,00
Swirus	40,00
Tom & Ghost	28,00
Worms	110,00

IBM PC-CD ROM	Ceny w zł
Absolute Zero	127,00
Abuse	36,00
AH-64 D Longbow	139,00
Arvil of Dawn	138,00
A.D. 2044	115,00
A.T.F.	127,00
Bad Mojo	112,00
Battlegrounds Gettysburg	103,00
Battlegrounds Waterloo	115,00
Big Fred Racing	113,00
Command & Conquer + scenery disc	169,00
Command & Conquer - scenariusze	47,00
Cyber Judas	103,00
Cybermage	35,00
Cywilizacja II	112,00
Deadline	113,00
Defcon 5	173,00
Destruction Derby	112,00
Duke Nukem 3D	125,00
Earlworm Jim	127,00
Encyklopedia Kosmosu	115,00
ESPN Extreme Games	112,00
Fire Fight	127,00
Generals Wars	140,00
Grand Prix 2 Formula 1	127,00
Ishar Trilogy	86,00
Magic Carpet II	36,00
Morlow Affair	113,00
Normality	112,00
Nuke It	93,00
Offensive	129,00
Olympic Soccer - ATLANTA '96	136,00
Olympic Games - ATLANTA '96	136,00
Otuake	157,00
Return Fire	110,00
Ripper	139,00
Scrammer	117,00
Settlers II	131,00
Shellshock	112,00
Shivers	36,00
Silent Hunter	140,00
Space Bugs	36,00
Speed Haste	36,00
Spycraft	152,00
Space Hulk II	127,00
Stival - Police Quest V	136,00
Tekwar ("William Shanter's")	140,00
The 'D'	149,00
This Means War	36,00
Ton Gun	136,00
Toshinden	181,00
Total Maria	132,00
Touche-Adventures of D-5th Musceteres	98,00
Warcraft II - dodatkowe misje	75,00
Worms - dodatkowe misje	66,00
Zork Nemesis	157,00

**AMIGA**

Bez Kompromisu	38,00
Dune II	53,00
F-29 Retaliator	38,00
First Samurai	29,00
Interstellaris	38,00
Ishar III	41,00
Jurassic Park	52,00
Liga Polska Manager '96	37,00
Metal Kombal	36,00
Mistrz Polski '96	37,00
Olimpiada '96	29,00
Primal Rage (A1200)	87,00
Raid przez Polske	30,00
Sensible World of Soccer 95/96 EURO	81,00
Shadow Fighter	46,00
Soccer Stars '96	87,00
Tyrant	38,00
Worms	99,00

Posiadamy w sprzedaży:

**SONY PlayStation**

**SEGA Saturn**

w formie wysylkowej

Wybrane tytuły gier (w sprzedaży wysylkowej):

Sony Playstation	Sega Saturn
Adidas Power Soccer	Bug, Clockwork Knight,
Alien Trilogy, Cyberia "D",	Clockwork Knight 2, "D",
Destruction Derby, Discworld,	Daytona USA, Defcon 5,
Down, Earth Worm Jim 2,	Euro '96, F-1 Championship,
Fifa '96, Formula 1 Grand	Fifa Soccer '96, Galactic,
Prix, Gunship, Impact	Atsack, Golden Axe The
Racing, Loaded, Mortal	Duel, Guardian Hero, Hang
Kombat III, NBA Live '96,	On Gp '96, International
Need for Speed, Olympic	Victory Goal, NHL All Star
Games, Olympic Soccer,	Hockey, Need for Speed,
Panzer General, Pro Pinball,	Panzer Dragon, Panzer
Resident Evil, Ridge Racer	Dragon II, Pebble Beach
Revolution, Street Fighter	Golf, Rayman, Sega Rally,
Alpha, Street Fighter Movie,	Street Fighter Alpha, The
Striker '96, Tekken, Theme	Horde, Theme Park,
Park, Thunderhawk II,	Thunderhawk II, The Maroon
of Hidden Souls, To Shin Dan	
Toshinden 2, Total NBA,	Renix, Virtua Cop, Virtua Cop
Track & Field, True Pinball,	+ Gun, Virtua Fighter 2,
Wing Commander III,	Virtua Fighter Remix, Virtua
Wipeout, Worms, X-Com	Hydline, Virtua Racing,
Enemy Unknown, i wiele	Wipeout Worms i wiele innych
innych	

Pełny katalog wysyłamy po otrzymaniu zaadresowanej koperty zwrotnej ze znacznikiem (prosimy podać typ komputera) oraz dołączamy do każdego przesyłki podatek VAT.

Podane w złotych ceny detaliczne zawierają podatek VAT.

Przesyłka płatna przy odbiorze (+ koszty wysyłki). W przypadku braku danego tytułu na rynku (konieczność sprawdzenia na zamówienie) termin realizacji może się wydłużać.

Zamówienia oraz wszelkie pytania przyjmujemy listownie, telefonicznie lub faxem pod numerem: (0-22) 773-19-82 lub (0-90) 29-71-65.

Wymyśliliśmy sobie, że będą konkursy non-stop. Na zdjęciach widać nawet, jak Joseph z Wicikiem robili rozgrzewkę. Koleś w krawacie to Mr. Root. Jeżeli ktoś czuje się zawiedziony, że nie mógł wziąć w nich udziału, bo monitory pospadały na ziemię, to zażalenia proszę kierować do organizatora targów.



Widok z drugiej strony barykady. Czarna ręka na pierwszym planie to agent ochrony firmy „Agencja Szkolenia i Ochrony Komandor” w osobie pana Henia Zurka.

za wyrozumiałość kolegom z L.K. Avalon i Lukas Toys.

Panie dyrektorze firmy Full Max, fani są na całym świecie i gdyby nie oni, to nie

źródła dowiedziałem się, że również wcześniejsza impreza organizowana przez Full Max była niewypałem – widać, że jeśli ktoś nie jest wystarczająco niekompetentny, by go wzięto do rządu, to ma szansę zostać organizatorem „targów”.

My ze swej strony serdecznie dziękujemy wszystkim naszym fanom, którzy odwiedzili lub próbowali odwiedzić nasze stoisko. KOCHAMY WAS!!! Jednak absurdalne



# Rzecz o upadku pewnych targów



Najważniejsza rzecz – możliwość spotkania się z Wami i pogadania o różnych sprawach. Kochamy Was!!! Tak wiernych fanów nie ma nikt!!!

Opisywane wydarzenia miały miejsce na południu Polski, pewnego mroźnego, lutowego dzionka. Zanim zacznę ganić, najpierw garść pochwał:

- brak pochwał.
- teraz pora na nagany:
- tragedia organizacyjna (brak organizacji na każdym kroku);
- tragedia lokalizacyjna – impreza zamiast odbywać się na głównej płycie, z powodu nikłego zainteresowania wystawców została przeniesiona do hallu;
- Wyróżnienia:
- pierwsze targi zorganizowane w przedpokoju;
- pierwsze targi, które można było zamknąć przed terminem (pierwszego dnia już prawie na godzinę przed końcem imprezy nie było nikogo ze zwiedzających);
- minimalna liczba ochroniarzy

(4 osoby, w tym 1 pijana);  
– niezmacony spokój organizatora.  
Jeśli jeszcze ktoś jeszcze nie wie o jakiej imprezie piszę, to wyjaśniam: PlayBox '97.

W ubiegłym roku nasze stoisko zostało zdewastowane w ciągu kilkunastu minut, a co za tym idzie, dzięki nieudolności (braku) ochrony straciliśmy możliwość kontaktu z całą rzeszą naszych fanów. Wydawało mi się, że nauczony doświadczeniem poprzedniego roku orga-

miałby Pan na kim zarobić złamanego grosza! I za to powinno się ich szanować, zapewnić im dobre warunki i bezpieczeństwo. Na pełny żywioł to się nie puszcza nawet prywatki we własnym domu, a co dopiero targów dla kilku tysięcy zwiedzających. Z nieoficjalnych



Stoisko ratowali Vandal i Popularny z Krakowa, którzy polewali tłum wodą!

warunki uniemożliwiły zorganizowanie jakiegokolwiek konkursu. Przecież te wszystkie konsole, które zabrali-

śmy ze sobą, nie miały być dekoracją. Gulaś nie miał być dekoracją i pełnił rolę zaplecze nagród też nie!!! Jeśli ktoś się czuje rozczarowany, to zażalenia prosimy kierować pod adresem organizatora (adres na reklamie w poprzednim numerze).

Waldemar Nowak



Po przejściu pierwszej fali zadymy robiący te zdjęcia udał się na zastawione piwko... minęła godzinka... wychodzę do targowego przedpokoju i oto co widzę o godz. 16:10

– wszędzie pustki! Co było robić... cyknęłam pamiątkowe fotki chłopakom z zaprzyjaźnionej redakcji SGK i PC Gamera, którzy też brali udział w tej farsie



**Full Max '97**  
KATOWICE 7-9 lutego 1997 r.  
Przedpokój Spodka 10<sup>00</sup>-17<sup>00</sup>  
Zs: możliwość spotkania się z Wami  
Przeciw: cała reszta...

CENTRUM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ  
 „ELMA COMPUTERS & SOFTWARE”  
 ul. Z.W.M. 8 02-786 WARSZAWA  
 tel. (0-22) 614 21 97 (0-22) 643 58 05  
 tel./fax (0-22) 644 94 14

OFERUJEMY W SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ  
 SUPER KONSOLE:

- Sony Playstation – 950 zł
- Sega Saturn – 950 zł

oraz bogate oprogramowanie:

#### SONY PLAYSTATION

3D LEMINGS	170	NBA JAM EXTREME	220
ACTIA GOLF	220	NBA LIVE 96	210
ADIDAS POWER SOCCER	210	NFG GAMEDAY	170
AIR COMBAT	170	NHL 97	220
ALIEN TRILOGY	210	OLYMPIC SOCCER	200
ALONE IN THE DARK	200	OLYMPIC GAMES	200
ANDRETTI RACING	220	PANDENIUM	220
ASSAULT RINGS	200	PANZER GENERAL	210
BEST G-WARPER	220	PENNY RACERS	220
BLAM! MACH-HEAD	220	PGA TOUR GOLF 97	220
BURNING ROAD	220	PHILOSOMA	190
BUST A MOVE 2	200	PRIMAL RAGE	180
CASPER	220	PROJECT OVERKILL	220
CHESSMASTER 3D	200	PRO PINBALL THE WEB	220
COMMAND & CONQUER	220	RACING SKIES	210
COMPLETE DAVIS CUP	210	KAYMAN	210
CRASH BANDICOOT	220	RELOADED	220
CRITICOM	180	RETURN FIRE	220
CYBERIA	200	REVOLUTION X	180
CYBERSPEED	170	RESIDENT EVIL	210
D	180	RIDGE RACER REVOLUTION	220
DARKSTALKERS	220	RISE II	180
DESTRUCTION DERBY	220	ROAD RASH	200
DEFCON 5	170	SHELL SHOCK	190
DESCENT	200	SIM CITY 2000	220
DIE HARD TRILOGY	220	SKELETON WARRIOR	210
DISOWORLD	200	SLAM N JAM 96	200
DISRUPTOR	220	SOVIET STRIKE	220
DOOM	190	SPACE HULK	200
EARTH WORM JIM 2	220	STAR FIGHTER 3000	210
ESPN EXTREME GAMES	200	STAR GLADIATOR	220
EXTREME PINBALL	170	STREET FIGHTER ALPHA	200
FADE TO BLACK	210	STRIKER	170
FIFA SOCCER 96	190	SUPERSONIC RACERS	220
FIFA SOCCER 97	220	TEKKEN	180
FINAL DOOM	220	TEKKEN 2	220
FORMULA 1	220	THE NEED FOR SPEED	210
GUNSHIP	210	THEME PARK	190
HI OCTANE	180	THUNDERHAWK	170
IMPACT RACING	200	TILT	220
IN THE HUNT	220	TIME COMMANDO	220
INT. TRACK & FIELD	210	TITAN WARS	220
IRON & BLOOD	220	TOMB RIDER	220
IRON MAN X	220	TOP GUN	220
JOHNY BAZOOKATONE	180	TOSHINDEN 2	210
JUMPING FLASH 2	220	TOTAL NBA	210
KART DUEL	220	TRUE PINBALL	210
KLING ZONE	220	TUNNEL B1	220
KRAZY MIAN	170	UFO	200
LOADED	210	VIRTUAL GHOST	220
LOOMAX	230	WARHAWK	180
MAGIC CARPET	200	WINGS COMMANDER III	180
MIKEY'S WILD ADV.	210	WPEOUT 2097	220
MORTAL COMBAT 3	220	WIRTUAL GOLF	190
MOTORSOON 2	220	WORMS	210
NAMCO MUSEUM	200	WRESTLING	200
NBA JAM	170	X2	220

#### SEGA SATURN

ALIEN TRILOGY	210	NIGHTS	220
ATHLETE KINGS	210	NIGHTS + JOYPAD	260
BAKU BAKU	210	OFF WORLD INTERCEPTOR	200
BATTLE MONSTERS	220	OLYMPIC SOCCER	210
BLAM MACH-HEAD	220	PANZER DRAGOON 2	220
BLACK FIRE	200	RAYMAN	210
BUBBLE BOBBLE	220	RISE II RESURRECTION	200
BUG	200	SEA BASS FISHING	210
CASPER	220	SEGA RALLY	200
CHAOS CONTROL	220	SHELLSHOCK	210
CLOCKWORKS KNIGHT 2	220	SHINOBIX	220
COMMAND & CONQUER	220	SIM CITY 2000	220
CYBER SPEEDWAY	200	SKELETON WARRIORS	220
D	200	SLAM JAM	200
DAYTONA USA	190	SOVIET STRIKE	220
DESTRUCTION DERBY	210	STARFIGHTER ALPHA	220
DISOWORLD	210	THE HORDE	210
EURO 96	220	THEME PARK	200
EVHUMED	220	TOMB RIDER	220
F1 CHAMPIONSHIP	200	THUNDERHAWK 2	190
FIFA SOCCER 96	190	TILT	220
FIGHTING WIPERS	220	TOSHINDEN	210
GREN WAR	220	TRUE PINBALL	210
HANG ON GP 96	190	ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3 2D	210
HI OCTANE	200	WORLDWIDE SOCCER	220
JOHNY BAZOOKATONE	180	VICTORY BOILING	200
KEO 2	220	VIRTUA COP 2 + GUN	350
MAGIC CARPET	190	VIRTUA FIGHTER	190
MYST	200	VIRTUA FIGHTER 2	220
NBA ACTION	210	VIRTUA FIGHTER KIDS	220
NHL HOCKEY ALL STARS	200	VIRTUA FIGHTER REMIX	200
NIGHT WARRIORS	210	VIRTUA RACING	180

Przesyłka płatna przy odbiorze (+ koszt przesyłki).  
 Termin realizacji zamówienia 5 dni III  
 Zamówienie oraz pytania przyjmujemy telefonicznie,  
 faxem lub listownie.

Firma Wysyłkowa

# Wirtualny Świat



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

## Wysyłka to nasza specjalność

Kupując u nas zyskujesz potrójnie:

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

Porównaj nasze ceny z konkurencją,  
 oto fragment naszej oferty:

Settlers 2	119,-
Tomb Raider	136,-
NBA Live 97	137,-
Diablo (Win'95)	145,-
M.A.X.	145,-
Command&Conquer: Red Alert	148,-
Phantasmagoria 2 (5xCD, Win'95)	169,-

W tym miesiącu proponujemy po najniższej cenie w kraju:

### Nascar Racing 2 Lords of the Realm 2 Ready and Alert

(1000 nowych misji do C&C Red Alert)

Już w sprzedaży Sony Playstation i Sega Saturn  
 oraz najnowsze gry na te konsole

Aby dowiedzieć się o najnowszych programach sprzedawanych  
 przez naszą firmę – sprawdź stronę nr 386 w Telegazecie

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

cena zawiera podatek VAT  
 płatność przy odbiorze przesyłki



# PRENUMERATA

## ZASADY PRENUMERATY

SECRET SERVICE można zaprenumerować w jednym z dwóch wariantów:

### Wariant 1:

6 x SECRET SERVICE +  
6 x SECRET SERVICE CD  
Zamawiając prenumeratę sześciu wydań  
płacisz mniej niż za pięć!  
W marcu dodatkowa płyta CD za darmo!

### Wariant 2:

12 x SECRET SERVICE  
Wszystkie ceny dotyczące prenumeraty zawierają koszty przesyłki pocztowej.

Zamawiając prenumeratę w lutym 1997 r., bierzesz udział w losowaniu superkonsoli PlayStation i Saturn oraz oryginalnych gier.

Wpłaty należy dokonywać na „czerwonych przekazach pocztowych”, dostępnych w każdym urzędzie pocztowym. Na odwrocie, w miejscu „na korespondencję” (środkowy odcinek) prosimy przykleić wycięty z czasopisma kupon. Przekaz oraz kupon należy starannie wypełnić WIELKIMI LITERAMI (jak na przykładzie). Pozwoli nam to uniknąć pomyłek przy wprowadzaniu danych do komputera. Podanie niepełnych danych, jak również bazaranie i skróty nazw mogą być przyczyną kłopotów w realizacji zamówienia lub je uniemożliwić.

Prenumerata wysyłana jest na 3 dni przed dostarczeniem numeru do kiosków.

W przypadku jakichkolwiek wątpliwości prosimy dzwonić pod numer telefonu (0-22) 624-91-47 w dni powszednie w godz. 9<sup>00</sup>-16<sup>00</sup>. Wydawnictwo uwzględni reklamacje zgłoszone nie później niż 60 dni od daty zamówienia.

Aby rozpocząć prenumeratę od kwietnia, należy dokonać wpłaty do 15 marca! Po tym ter-



minie zamówienia przechodzą na następny miesiąc. Decyduje data stempla pocztowego.

Przekazy prosimy kierować pod adresem:  
**SECRET SERVICE**  
00-800 Warszawa 66, skr. poczt. 21

Płyty CD są także dostępne w wyznaczonych punktach sprzedaży na terenie całego kraju w cenach detalicznych.

**KUPON ZAMÓWIENIA. ORYGINAŁ LUB XERO PORZĄDNIK PRZYKLEIĆ DO PRZEKAZU! WYPEŁNIĆ, PODLICZYĆ I OPŁACIĆ NA POCZCIE.**

**CENY PRENUMERATY:**

**Wariant 1:**

6 wydań  
SECRET SERVICE + SS CD **119.<sup>00</sup> zł**

**Wariant 2:**

12 wydań  
SECRET SERVICE **39.<sup>90</sup> zł**

**UWAGA! ZAMÓWIENIA PRZYJMujemy WYŁĄCZNIE W FORMIE OPŁACONYCH PRZEKAZÓW POCZTOWYCH. NIE WYSYŁAMY NIC ZA ZALICZENIEM!**

Uwaga! Wypełnić - odcinek dla redakcji

**ARCHIWALIA** Kupon ważny do dnia 15.03.1997 r.

Zamawiam następujące numery archiwali:

6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	32	33	34	35

Proszym zaznaczyć krzyżykiem zamawiane numery.

Kompedium 1  
 Kompedium 2

Numer prenumeratora: \_\_\_\_\_  
(wpisać numer ze swojej kolekcji adresowej)  
(obcy osob. które mają lub miały już wcześniej prenumeratę)

**PRENUMERATA**  
Proszym zaznaczyć krzyżykiem z lewej strony, idęcego wariantu prenumeraty dotyczący zamówienia.  
W przypadku zamawiania więcej niż jednej prenumeraty na raz, prosimy wpisać liczbę:

**Wariant 1:**  
6 miesięcy  
SECRET SERVICE + SSCD

**Wariant 2:**  
12 miesięcy  
SECRET SERVICE

## ZWYCIĘZCY W KONKURSIE PRENUMERATORÓW



Szczęśliwi zwycięzcy w naszym super konkursie:

Damian Dąbkowski  
z Poznania

Wojciech Piskorski  
z Biłgoraja (wraz z bratem)

oraz Rafał Kwieciński z Wrocławia  
(nie dysponujemy zdjęciem)

**ONI JUŻ GRAJĄ!!!**

W lutym oryginalne gry wylosowali:

Bogdan Cichoń (Tarnów), Adam Chadaj (Konstancin Jez.),  
Filip Czaplinski (Czybów), Marcin Figiel (Gliwice),  
Michał Kordek (Poznań), Piotr Kowalczyk (Elk),  
Roman Kubiński (Knutów), Janusz Obirek (Kraków),  
Andrzej Plewiński (Świdnica ŚL),  
Zbigniew Pomykacz (Tarnów)







# ARCHIWALIA

Aby dokonać zamówienia na numery archiwalne, należy na kuponie oznaczyć krzyżykiem zamawiane numery SS. Następnie, korzystając z zamieszczonych cen, dokładnie wyliczyć należną kwotę. **KONIECZNIE DODAC KOSZTY PRZESYŁKI** wg tabelki. Wyliczoną kwotę wpisać na przedniej (czerwonej) stronie przekazu. Druki przekazów dostępne są we wszystkich urzędach pocztowych na terenie kraju.

Wypełniony przekaz z przyklejonym kuponem opłacić na poczcie wpisując WIELKIMI LITERAMI na wszystkich trzech częściach swój dokładny adres z kodem pocztowym, ulicą, numerem domu i mieszkania.

Braki w danych, złe obliczenie kwoty, bazaranie mogą być przyczyną kłopotów w realizacji zamówienia lub je uniemożliwić.

W przypadku jakichkolwiek wątpliwości prosimy dzwonić pod numer telefonu (0-22) 624-91-47 w godz. 9<sup>00</sup>-16<sup>00</sup> w dni powszednie. Redakcja uwzględni reklamacje zgłoszone nie później niż 60 dni od daty zamówienia.

**UWAGA!** Możliwe jest również zakupienie archiwaliów osobiście w autoryzowanych punktach sprzedaży:

Warszawa, ul. Żelazna 69a, KIOSK „U SZCZEPICIA”  
Kraków, ul. Karmelicka 32a, WAREZ

Przekazy prosimy kierować pod adresem:  
**SECRET SERVICE**  
00-800 Warszawa 66, skr. poczt. 21

## PAMIĘTAJ DODAC KOSZTY PRZESYŁKI POCZTOWEJ!

od 1 do 2 szt. - 1,-	od 9 do 13 szt. - 1,80
od 3 do 4 szt. - 1,20	od 14 do 18 szt. - 2,60
od 5 do 8 szt. - 1,50	powyżej 18 szt. - 5,20

**KOMPENDIUM 1 9,90 + 3,00 = 12,90**

- Aby zamówić **KOMPENDIUM 2** należy wyciąć zamieszczony na sąsiedniej stronie **kupon**, oznaczyć krzyżykiem zamawianą pozycję i **opłacić** na poczcie przekaz na sumę **14.<sup>90</sup>**
- **KOMPENDIUM 2** jest dostępne **tylko wysyłkowo** i w autoryzowanych punktach sprzedaży.
- Nie jest i nie będzie dostępne w księgarniach ani kioskach.
- Nie zwlekaj - **zamów już dziś!** Zamówienia są realizowane według kolejności napływania.

super  
**14.<sup>90</sup>**  
cena  
zawiera koszty przesyłki



W przypadku jakichkolwiek wątpliwości prosimy dzwonić w dni powszednie pod numer telefonu (0-22) 624-91-47 w godz. 9<sup>00</sup>-16<sup>00</sup>. Redakcja uwzględni reklamacje zgłoszone nie później niż 60 dni od daty zamówienia.

# KOMPENDIUM 2

ZAWSZE  
WIDZIE  
PANORAMICZ-  
NE



Mówią, że nic nie buduje tak, jak możliwość podpisania się pod wielkim dziełem. Hmm... To ja spisałem te wszystkie tricki, tipsy, porady i kody! Quakin? Mamut (cosik jak Shakin' Stevens)

### 7TH GUEST

PC, Ciepły

Cała gra jest bardzo skomplikowana i zawiera wiele zagadek, które mogą sprawić niektórym problemy, ale jest na to sposób.

Gdy nie będziesz mógł rozwiązać zagadki, udaj się do biblioteki (w grze). Tam zajrzyj do książki i przeczytaj podpowiedź. Przewróć kartkę, a za chwilę znajdziesz się w komnacie, w której miałeś rozwiązać problem. Ponownie zagraj i jak poprzednio udaj się do biblioteki. Powtórz serię czynności trzy razy, a zagadka będzie rozwiązana. Powyższa metoda działa na wszystkie zagadki, z wyjątkiem ostatniej. Tę trzeba rozwią-

rys. Tomasz „Łoś” Welna



zać samodzielnie, aby ukończyć grę.

### ADIDAS POWER SOCCER

PSX, Daniel Styrz

Dream Team – na ekranie opcji wklep (Control-Selection): L2, R2, KWADRAT, X!

### ALIEN BREED TOWER ASSAULT

Amiga, Tower

Kod do pierwszej planszy z 7 zyciami i 255.000 creditami to: EBSS-SCAAHAAAAACN

### ALIEN SOLDIER

Sega Mega Drive, Master

1) C + C – skok i zatrzymanie się w powietrzu; C + C + C – wyższy skok; Dół + C – (gdy jest pełna energia) teleport zniszczeniem wrogów; Dół + C – (niepełna energia) teleport

2) Kody: 1985, 3698, 0257, 3745, 7551, 8790, 5196, 4569, 8091, 8316, 6402, 9874, 1930, 2623, 6385, 7749, 3278, 1039, 9002, 2878, 3894, 4913, 2852, 7406, 5289

### BABY JOE

Amiga, Przemysław Staroń

Jako kod wpisz MUMMY.

### BATTLE SHIPS

Amiga, The Docent

Gdy przeciwnik do ciebie strzela, wcisnij F5.

### BREATHLESS

A1200, Tower

1) Kody: 1-1 181CELMFM-JRJSE2T; 1-2 1KWRC2TW-

UGMHQ82W; 1-3 8CHBBP-GEU3LHQ82U; 1-4 1OWRC-RFUT56H182Q; 1-5 18JBBFR-WT13HQ82P; 2-1 BBJCQ4TG-UP6NQ81D; 2-2 853C77W-GT46NQ81G; 2-3 843C5QSS-KP8NQ81F; 2-4 18LC11P4J-

MEP2SYX64; 4-4N16RH16B; 5-4WIN457LJ4; 6-4Z4GO6M6Q9; 7-4OX3CS3D4G; 8-4HCLA5KH2I; 9-4Y3ZTRW3UW; 10-4DDJ5KFT6U; 11-4BTOP-DAYOC; 12-4GEEN89FN6; 13-4V16LC2ITU; 14-4AQJMRJV3N;

# TIPS TRICK

HKNQ81A; 2-5 17PS14R-SIT3NQ819; 3-1 18PSWFEE-HAUNQ81T; 3-2 7NRSWSPB-OOHQ81W; 3-3 181BT8TA-8VENW81V; 3-4 5VHA9FQ-88DARW81Q; 3-5 77IQCNMI-DGKWR81P; 4-1 8NVRV47G-E63RW84D; 4-2 8VDCOV5W-KUNRO84O; 4-3 841B726K-H5HNO84F; 4-4 7F3CKG9O-MRWPO84A

2) Korzystając z FILEMASTER 2.2, na pierwszym dysku znalazłem plik BREATHLESS.gld, który kontroluje kolejność plansz. Co to znaczy? Zamiast FIRST WORLD FIRST ARENA pojawi się LAST WORLD LAST ARENA, należy tylko poprzestawiać odpowiednie liczby.

### CANNON FODDER

Amiga, Przemysław Staroń

W ósmej misji, drugiej fazie bunkry można rozwalić tylko za pomocą czołgu.

### CLOCKWISER

CD32, Michał Wierzbicki

Kody: 2 - BAKKUSJA; 3 - FPDGREEN; 4 - PIKKADIL; 5 - TENEKAAS; 6 - PARKOKIT; 7 - SLABIBOE; 8 - DCNYLWCG; 9 - LIMMERIK; 10 - GREENHOI

### COOL CROC TWINS

Amiga, Przemysław Staroń

Jako kod wpisz TRIAX.

### COMMAND & CONQUER

PSX, Piotr Wachowicz

Kody:

1) Brotherhood of NOD: 2 - 0LX97E1GN; 3 - SHDZKDGRR; 4 - C9ROXCUZZ; 5 - SHDZLYWJH; 6 - KDTPTYXBU5; 7 - 0LFIDXQ5T; 8 - 457WKT3FH; 9 - 0LXRI2562; 10 - HD8ILMFNL; 11 - 0LFIWUV0D; 12 - 0LJ662VMH; 13 - LXALNG2W8  
2) GDI: 2 - SIW3M1PE1; 3 -

15 - C9RO0JSTO

### DUKE NUKEM 3D

PC, Gonzo

Przytrzymaj Shift i naciśnij któryś z klawiszy od F-1 do F-12. Pod każdym jest fajny komentarz.

### FADE TO BLACK

PSX, Daniel Styrz

Kody do leveli: 1. KWADRAT, KOŁO, TRÓJKĄT, X, KOŁO, KWADRAT; 2. TRÓJKĄT, KOŁO, X, KOŁO, KWADRAT, X; 3. X, KOŁO, X, KOŁO, TRÓJKĄT, X; 4. X, KWADRAT, TRÓJKĄT, KOŁO, KOŁO, TRÓJKĄT; 5. KWADRAT, KWADRAT, TRÓJKĄT, X, X, TRÓJKĄT; 6. TRÓJKĄT, X, X, X, X, KOŁO; 7. KOŁO, KOŁO, TRÓJKĄT, X, TRÓJKĄT, X; 8. KWADRAT, KWADRAT, X, TRÓJKĄT, KWADRAT, KWADRAT; 9. TRÓJKĄT, X, X, TRÓJKĄT, KOŁO, TRÓJKĄT; 10. X, TRÓJKĄT, KWADRAT, KOŁO, TRÓJKĄT, KOŁO; 11. KOŁO, KWADRAT, X, X, KWADRAT, X; 12. KWADRAT, TRÓJKĄT, X, KWADRAT, KOŁO, X; 13. X, X, KOŁO, TRÓJKĄT, KOŁO, TRÓJKĄT

Cheaty: Wklep w Basispasswort (Basiscode) KWADRAT, TRÓJKĄT, KOŁO, X, KOŁO, TRÓJKĄT, aby potem móc wpisać następujące kody: KWADRAT, X, KOŁO, TRÓJKĄT, KOŁO, X - Movie Player; KWADRAT, KOŁO, KOŁO, KWADRAT, TRÓJKĄT, X - Nieskończona Oslona; TRÓJKĄT, X, TRÓJKĄT, TRÓJKĄT, KWADRAT, KOŁO - „No Die” Mode; KOŁO, KOŁO, TRÓJKĄT, X, KWADRAT, KWADRAT - Wybór Leveli

### HIGH SEAS TRADER

Amiga, Goro & Ginn

Podczas walki, gdy jesteś

pewny zwycięstwa, przejdź do abordażu i szybko się wycofaj z ładowni wroga. Zabierz wszystkie, co się da i co jest najdroższe. Czynność powtórz parę razy. O dziwo, statek, mimo, że

## KISS

PC, Olka  
Można zdjąć z każdej (prócz Rammy) lalki wszystkie części garderoby. Opierając się na wersji z SS CD'39, spróbuję to wyjaśnić. Pośtać Bellandy, ubiór nr 1 (w kostiumie). „Chwytam” za kostium i nie puszczając, próbujemy go przesunąć o kilka centymetrów w kierunku dół + prawo. Ani drgnie? Nie szkodzi... Powtarzamy to w szybkim tempie bardzo dużo razy, aż w końcu kostium zacznie drgać. Przy kolejnych próbach będzie jakby odklejał się od ciała, po czym z powrotem wracał na swoje miejsce. W końcu odlepi się na stałe i voila! Podalam ten przykład, bo jest najłatwiejszy. Z innymi ubraniami robi się dokładnie tak samo.

## MENAGER, THE

Amiga, The Docent  
Wejdź do opcji, ustaw kursor na „Main Menu” (na literze „A”) i naciśnij klawisz „A”. Drużyna ma 99 siły i kupę forsy.

## MORTAL KOMBAT

Amiga, Wołek  
Zielony gostek podobny do Sub-Zero to Reptile. Jest on ukrytą postacią, można z nim walczyć. Aby dostąpić tego zaszczytu, trzeba od początku robić Fatality. Gdy

ukąże się napis „Look to la Luna”, na pit’cie nie możesz tracić księżycy z oczu. Jeżeli go zniszczysz, dostaniesz 1000000 punktów. Musisz zrobić Fatality. Uwaga! Reptile zamraża, puszcza zielonkawą flagę oraz rzuca sznurowadłem!

## MORTAL KOMBAT 2

Amiga, The Docent  
Na ekranie tytułowym wpisz „Fiona”. Ekran mignie i będziesz grał bez krwi. Na Kintaro i Shao najlepsza jest Mileena – Przeciwnicy słabo blokują jej ciosy!

## MORTAL KOMBAT 3

PC, Krystian Kisza  
Jeżeli chcesz losowo wybrać pośtać, to podczas selekcji wejdź do górnego lewego lub górnego prawego rogu i naciśnij HP + GÓRA.

## NEED FOR SPEED, THE

PSX, Daniel Styrc  
Kody: 1. WRDRTY; 2. ZDP-BWN; 3. MTQRPZ; 4. JVPZLL; 5. ZYMNLH; 6. WMRPGZ; 7. YXG-SJJ (Lost Vegas); 8. KJPQND; 9. SDQWCG; 10. SLZXDH; 11. GDTCQX; 12. ZVGRGX; 13. XJHVCK

## POLANIE

PC, Rogal  
Kody: CKGW – mleko; SKLR – cała mapa.

## POWERSLAVE

PC, Łukasz Kołodziejczyk  
Kilka tipsów ułatwiających życie: ALT + G – God Mode; ALT + W – wszystkie bronie i amunicja; ALT + C – zmiana kamery; ALT + T – pochodnia.

## QUAKE

PC, Simon & Pajak  
Jeśli chcesz nagrywać własne demo, to: 1. Wejdź do konsoli; 2. Wpisz RECORD, nazwa demo EXMY (gdzie X to numer epizodu, a Y numer poziomu); 3. Naciśnij ENTER; 4. Kiedy będziesz



przeciężony, nie zatonic. W ten sposób zarobić można masę forsy w bardzo krótkim czasie.

## JUMPING FLASH!

PSX, Daniel Styrc  
Wklep w Totalscreen góra, góra, dół, dół, X, X, lewo, prawo, lewo, prawo, X, TRÓJKĄT, X, TRÓJKĄT!

# DOM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ SAGITA

Wypełnij blankiet i wyślij, a w ciągu 14 dni otrzymasz zamówione gry - lub zatelefonuj do nas.

02-903 Warszawa  
ul. Powsińska 40/24  
tel./fax (22) 42-93-68

## ZAMÓWIENIE

ZAMAWIAM ZAZNACZONE GRY (imię i nazwisko) (dokładny adres – z kodem) (podpis Rodzica/os. dorosłej)

zamówienie płatne przy odbiorze plus koszty przesyłki pocztowej

### AMIGA

<input type="checkbox"/>	Ace Ball	13.00	<input type="checkbox"/>	Frankenstein A500	17.00	<input type="checkbox"/>	Oscar A500	32.00
<input type="checkbox"/>	Agent Czesio	25.00	<input type="checkbox"/>	Franko - The Crazy Revenge	24.00	<input type="checkbox"/>	Out to Lunch A1200	24.00
<input type="checkbox"/>	Alibab Smierc. A500	39.00	<input type="checkbox"/>	Futurarium	39.00	<input type="checkbox"/>	Overtalk A1200	24.00
<input type="checkbox"/>	Alibab Smierc. A1200	39.00	<input type="checkbox"/>	Future Wars	24.40	<input type="checkbox"/>	Pechowy Prezent	29.00
<input type="checkbox"/>	Allred Chicken A1200	24.00	<input type="checkbox"/>	Gear Works	15.00	<input type="checkbox"/>	Pinball Hazard	25.00
<input type="checkbox"/>	Allred Chicken A1200	24.00	<input type="checkbox"/>	Glebia Swiatowa	24.00	<input type="checkbox"/>	Pinball Iluzjoner A1200	55.00
<input type="checkbox"/>	Allen Breed 3D A1200	99.00	<input type="checkbox"/>	Glocom A1200	59.00	<input type="checkbox"/>	Pinsk	30.00
<input type="checkbox"/>	Allen Breed 3D A1200	99.00	<input type="checkbox"/>	Glom: De Luac A1200	61.00	<input type="checkbox"/>	Pinomania	10.00
<input type="checkbox"/>	Allen Target	29.00	<input type="checkbox"/>	Guardian A1200	33.00	<input type="checkbox"/>	Poe Walki	25.00
<input type="checkbox"/>	Andromeda	13.00	<input type="checkbox"/>	Heimdel 2 A500	36.00	<input type="checkbox"/>	Portgeist	25.00
<input type="checkbox"/>	Andromeda	13.00	<input type="checkbox"/>	Heimdel 2 A1200	36.00	<input type="checkbox"/>	Primal Rage A1200	98.00
<input type="checkbox"/>	Aristo	17.00	<input type="checkbox"/>	Heimdel 2 A1200	31.00	<input type="checkbox"/>	Pro Tennis Tour 2	28.00
<input type="checkbox"/>	Arma 2	29.00	<input type="checkbox"/>	Hokiefone	34.00	<input type="checkbox"/>	Project Battlefield	25.00
<input type="checkbox"/>	Astral	29.00	<input type="checkbox"/>	High Seas Trad. A1200	51.00	<input type="checkbox"/>	Qwak	31.00
<input type="checkbox"/>	Athena	17.00	<input type="checkbox"/>	Hokje na Lodzie	17.00	<input type="checkbox"/>	Rajd przez Polskę	29.00
<input type="checkbox"/>	Atlantida	17.00	<input type="checkbox"/>	Hoyle Book of Cars. v1	16.30	<input type="checkbox"/>	Rally Champ A800,1200	17.00
<input type="checkbox"/>	Bareface A1200	30.00	<input type="checkbox"/>	Hoyle Book of Cars. v2	16.30	<input type="checkbox"/>	Revers	16.30
<input type="checkbox"/>	Battlestorm	19.00	<input type="checkbox"/>	Hoyle Book of Cars. v3	26.00	<input type="checkbox"/>	Risky Woods	16.30
<input type="checkbox"/>	Biz Kompromis 500,600,1200	34.00	<input type="checkbox"/>	International Soccer	35.00	<input type="checkbox"/>	Road Rash	18.30
<input type="checkbox"/>	Biz Kompromis 500,600,1200	34.00	<input type="checkbox"/>	International Tennis A500	17.00	<input type="checkbox"/>	Robins. Req. A500+600	49.00
<input type="checkbox"/>	Body Bl. Gal. A1200	80.00	<input type="checkbox"/>	Ishar 2 A500+, 600	38.00	<input type="checkbox"/>	Robinson's Reg. A1200	54.00
<input type="checkbox"/>	Brutal Football A500	30.00	<input type="checkbox"/>	Ishar 3 A500+, 600	42.00	<input type="checkbox"/>	Rockstar	38.00
<input type="checkbox"/>	Brutal Football A1200	30.00	<input type="checkbox"/>	Jagier X1200	24.00	<input type="checkbox"/>	Rooster	15.00
<input type="checkbox"/>	Brycz	25.00	<input type="checkbox"/>	James Bond 3 A1200	29.00	<input type="checkbox"/>	Rooster 2	20.00
<input type="checkbox"/>	Budokan	18.30	<input type="checkbox"/>	Jurpki Sen	25.00	<input type="checkbox"/>	Sabro Team A500	34.00
<input type="checkbox"/>	Buntim	39.00	<input type="checkbox"/>	Kajki i Klocki	35.00	<input type="checkbox"/>	Sabro Team A1200	34.00
<input type="checkbox"/>	Caediver	24.40	<input type="checkbox"/>	Karczmarz	16.00	<input type="checkbox"/>	San	29.00
<input type="checkbox"/>	Cardiac	15.00	<input type="checkbox"/>	King's Table	38.60	<input type="checkbox"/>	Sink or Swim	25.00
<input type="checkbox"/>	Carnage A500	17.00	<input type="checkbox"/>	Kingpin	31.00	<input type="checkbox"/>	Skawbeusz - Patrol	17.00
<input type="checkbox"/>	Coala	88.00	<input type="checkbox"/>	King's Book of the Sky	24.40	<input type="checkbox"/>	Skavbeusz - Patrol	17.00
<input type="checkbox"/>	Córnell's Request	24.40	<input type="checkbox"/>	Komritil	18.00	<input type="checkbox"/>	Snow Tempieracy	29.00
<input type="checkbox"/>	Crazy Cars 2	19.00	<input type="checkbox"/>	Krzyżak	15.00	<input type="checkbox"/>	Snow Tempieracy	29.00
<input type="checkbox"/>	Cruise for a Corpse	24.40	<input type="checkbox"/>	Kulpecz	29.90	<input type="checkbox"/>	Snow Tempieracy	29.00
<input type="checkbox"/>	Crystal Dragon	37.00	<input type="checkbox"/>	Lasamerica 2	17.00	<input type="checkbox"/>	Skeleton Krew A1200	38.00
<input type="checkbox"/>	Crystals of Arhona	25.00	<input type="checkbox"/>	Last Soldier	24.40	<input type="checkbox"/>	Smaś	17.00
<input type="checkbox"/>	Cyber Kick	17.00	<input type="checkbox"/>	Lazarus	29.90	<input type="checkbox"/>	Soccer Stars '86	37.00
<input type="checkbox"/>	Cyberforce	29.00	<input type="checkbox"/>	Legends A1200	61.00	<input type="checkbox"/>	Soccer Stars A500+600	49.00
<input type="checkbox"/>	Dan Wilder	20.00	<input type="checkbox"/>	Liga Polska Manager	29.00	<input type="checkbox"/>	Soccer Superst. A1200	60.00
<input type="checkbox"/>	Dale Girl	28.00	<input type="checkbox"/>	Liga Polska Manager 96	37.00	<input type="checkbox"/>	Space Quest 1	30.50
<input type="checkbox"/>	Dale Girl A1200	29.00	<input type="checkbox"/>	Lost in Mine	24.00	<input type="checkbox"/>	Space Quest 2	24.00
<input type="checkbox"/>	Dawn Patrol	61.00	<input type="checkbox"/>	Magic Balls	18.00	<input type="checkbox"/>	Spartan's Legacy A1200	39.00
<input type="checkbox"/>	Desert Walk	43.00	<input type="checkbox"/>	Magic Coins	13.00	<input type="checkbox"/>	Speedway Manager	21.90
<input type="checkbox"/>	Diacer	17.00	<input type="checkbox"/>	Maga's Castle	24.00	<input type="checkbox"/>	Spy's Journey	39.00
<input type="checkbox"/>	Doc Croc's Adv. A500	17.00	<input type="checkbox"/>	Maga's Castle 2	24.40	<input type="checkbox"/>	Storm Master	30.00
<input type="checkbox"/>	Doman - Grzechy Ardara	34.00	<input type="checkbox"/>	Maga's Castle 3	24.40	<input type="checkbox"/>	Street Fighter 2	48.00
<input type="checkbox"/>	Droptone	35.00	<input type="checkbox"/>	Maga's Castle 4	24.40	<input type="checkbox"/>	Summer Camp	15.00
<input type="checkbox"/>	Edd the Duck 2	17.00	<input type="checkbox"/>	Maga's Castle 5	24.40	<input type="checkbox"/>	Summer Camp 2	15.00
<input type="checkbox"/>	Experiment Delta	34.00	<input type="checkbox"/>	Maga's Castle 6	24.40	<input type="checkbox"/>	Super Star Wars A1200	38.00
<input type="checkbox"/>	Energy Mover	24.00	<input type="checkbox"/>	Maga's Castle 7	24.40	<input type="checkbox"/>	Super Star Wars Master	38.00
<input type="checkbox"/>	Epic	25.00	<input type="checkbox"/>	Maga's Castle 8	24.40	<input type="checkbox"/>	Super Tennis Champs	49.00
<input type="checkbox"/>	Eskadia	29.00	<input type="checkbox"/>	Maga's Castle 9	24.40	<input type="checkbox"/>	Szyf	17.00
<input type="checkbox"/>	Exit	49.00	<input type="checkbox"/>	Maga's Castle 10	24.40	<input type="checkbox"/>	Taekwondo Master A1200	29.00
<input type="checkbox"/>	Explorer	17.00	<input type="checkbox"/>	Maga's Castle 11	24.40	<input type="checkbox"/>	Tag Team Wrestling A500	17.00
<input type="checkbox"/>	F-1 Torpedo A500	19.00	<input type="checkbox"/>	Maga's Castle 12	24.40	<input type="checkbox"/>	Taekwondo Master A1200	29.00
<input type="checkbox"/>	F-29 Rebelator	33.00	<input type="checkbox"/>	Maga's Castle 13	24.40	<input type="checkbox"/>	Taekwondo Master A1200	29.00
<input type="checkbox"/>	Fears A1200	59.00	<input type="checkbox"/>	Maga's Castle 14	24.40	<input type="checkbox"/>	Taekwondo Master A1200	29.00
<input type="checkbox"/>	First Samurai	28.00	<input type="checkbox"/>	Maga's Castle 15	24.40	<input type="checkbox"/>	Taekwondo Master A1200	29.00
<input type="checkbox"/>	Fist Fighter	17.00	<input type="checkbox"/>	Maga's Castle 16	24.40	<input type="checkbox"/>	Taekwondo Master A1200	29.00
<input type="checkbox"/>	Flight of Amazon Queen	60.00	<input type="checkbox"/>	Maga's Castle 17	24.40	<input type="checkbox"/>	Taekwondo Master A1200	29.00
<input type="checkbox"/>	Forest Dumb	29.00	<input type="checkbox"/>	Maga's Castle 18	24.40	<input type="checkbox"/>	Taekwondo Master A1200	29.00

<input type="checkbox"/>	Ubiak A1200	21.00	<input type="checkbox"/>	Universe	48.00
<input type="checkbox"/>	Universe	48.00	<input type="checkbox"/>	Urtilum 2	28.00
<input type="checkbox"/>	Urtilum 2	28.00	<input type="checkbox"/>	Uzbek	17.00
<input type="checkbox"/>	Vabenk	17.00	<input type="checkbox"/>	Vicky	17.00
<input type="checkbox"/>	Vital Light	29.00	<input type="checkbox"/>	Vital Light	29.00
<input type="checkbox"/>	Vital Light	29.00	<input type="checkbox"/>	Vital Light	29.00
<input type="checkbox"/>	Vital Light	29.00	<input type="checkbox"/>	Vital Light	29.00
<input type="checkbox"/>	Vital Light	29.00	<input type="checkbox"/>	Vital Light	29.00
<input type="checkbox"/>	Vital Light	29.00	<input type="checkbox"/>	Vital Light	29.00
<input type="checkbox"/>	Vital Light	29.00	<input type="checkbox"/>	Vital Light	29.00

### CD32

<input type="checkbox"/>	Allred Chicken	24.00	<input type="checkbox"/>	World Cup Year 94	77.00
<input type="checkbox"/>	All Terrain Facing	60.00	<input type="checkbox"/>	World Rugby Manager	17.00
<input type="checkbox"/>	Chaos Engine	37.00	<input type="checkbox"/>	Worlds of Legend	24.00
<input type="checkbox"/>	Chuck Rock	19.50	<input type="checkbox"/>	Worlds of Legend	24.00
<input type="checkbox"/>	Dragonstone	44.00	<input type="checkbox"/>	Worlds of Legend	24.00
<input type="checkbox"/>	Fears	71.00	<input type="checkbox"/>	Worlds of Legend	24.00
<input type="checkbox"/>	Fire & Ice	37.00	<input type="checkbox"/>	Worlds of Legend	24.00
<input type="checkbox"/>	Fly Harder	19.50	<input type="checkbox"/>	Worlds of Legend	24.00
<input type="checkbox"/>	Guardian	33.00	<input type="checkbox"/>	Worlds of Legend	24.00
<input type="checkbox"/>	Legends	61.00	<input type="checkbox"/>	Worlds of Legend	24.00
<input type="checkbox"/>	Overkill & Lunar-C	24.00	<input type="checkbox"/>	Worlds of Legend	24.00
<input type="checkbox"/>	Pinball Iluzjoner	58.00	<input type="checkbox"/>	Worlds of Legend	24.00
<input type="checkbox"/>	Roadkill	48.00	<input type="checkbox"/>	Worlds of Legend	24.00
<input type="checkbox"/>	Speedball 2	37.00	<input type="checkbox"/>	Worlds of Legend	24.00
<input type="checkbox"/>	Spirit's Legacy	95.00	<input type="checkbox"/>	Worlds of Legend	24.00
<input type="checkbox"/>	Strip Plot	31.00	<input type="checkbox"/>	Worlds of Legend	24.00
<input type="checkbox"/>	Vital Light	29.00	<input type="checkbox"/>	Worlds of Legend	24.00
<input type="checkbox"/>	Whizz	40.00	<input type="checkbox"/>	Worlds of Legend	24.00

### EDUKACYJNE I UŻYTKOWE

<input type="checkbox"/>	ABC Chemii	31.00	<input type="checkbox"/>	Amulet	14.00
<input type="checkbox"/>	AMBL	24.90	<input type="checkbox"/>	Amulet	14.00
<input type="checkbox"/>	AMSLownik Ang-Pol, Pol-Ang	22.00	<input type="checkbox"/>	Amulet	14.00
<input type="checkbox"/>	AMSLownik Niem-Pol, Pol-Niem	22.00	<input type="checkbox"/>	Amulet	14.00
<input type="checkbox"/>	AMSLownik	10.00	<input type="checkbox"/>	Amulet	14.00
<input type="checkbox"/>	AMSTEKST GOLD	45.00	<input type="checkbox"/>	Amulet	14.00
<input type="checkbox"/>	AMSTEKST Min.	12.00	<input type="checkbox"/>	Amulet	14.00
<input type="checkbox"/>	AMSTEKST PRO 2.0	46.00	<input type="checkbox"/>	Amulet	14.00
<input type="checkbox"/>	Amulet	14.00	<input type="checkbox"/>	Amulet	14.00
<input type="checkbox"/>	Amulet	14.00	<input type="checkbox"/>	Amulet	14.00
<input type="checkbox"/>	Amulet	14.00	<input type="checkbox"/>	Amulet	14.00
<input type="checkbox"/>	Amulet	14.00	<input type="checkbox"/>	Amulet	14.00
<input type="checkbox"/>	Amulet	14.00	<input type="checkbox"/>	Amulet	14.00
<input type="checkbox"/>	Amulet	14.00	<input type="checkbox"/>	Amulet	14.00
<input type="checkbox"/>	Amulet	14.00	<input type="checkbox"/>	Amulet	14.00
<input type="checkbox"/>	Amulet	14.00	<input type="checkbox"/>	Amulet	14.00
<input type="checkbox"/>	Amulet	14.00	<input type="checkbox"/>	Amulet	14.00
<input type="checkbox"/>	Amulet	14.00	<input type="checkbox"/>	Amulet	14.00
<input type="checkbox"/>	Amulet	14.00	<input type="checkbox"/>	Amulet	14.00
<input type="checkbox"/>	Amulet	14.00	<input type="checkbox"/>	Amulet	14.00
<input type="checkbox"/>	Amulet	14.00	<input type="checkbox"/>	Amulet	14.00
<input type="checkbox"/>	Amulet	14.00	<input type="checkbox"/>	Amulet	14.00
<input type="checkbox"/>	Amulet	14.00	<input type="checkbox"/>	Amulet	14.00

### EDUKACYJNE I UŻYTKOWE

<input type="checkbox"/>	Scena PL	48.00
<input type="checkbox"/>	Super Memo 3.0	75.00

### Sony PlayStation

<input type="checkbox"/>	Broken Sword	190.00
<input type="checkbox"/>	Command & Conquer (ang.)	210.00
<input type="checkbox"/>	Die Hard Trilogy	190.00
<input type="checkbox"/>	Disruptor	190.00
<input type="checkbox"/>	FIFA 97 (ang.)	200.00
<input type="checkbox"/>	NBA 97	200.00
<input type="checkbox"/>	NBA Jam Extreme	170.00
<input type="checkbox"/>	NHL 97	200.00
<input type="checkbox"/>	Reloaded	195.00
<input type="checkbox"/>	Resident Evil	190.00
<input type="checkbox"/>	Ster Gladiator	200.00
<input type="checkbox"/>	Street Fighter Alpha 2	200.00
<input type="checkbox"/>	Tekken 2	200.00
<input type="checkbox"/>	Tomb Raider	200.00



ARTWORK BY SKUBI & TADANO

## Sailormoon SS

miał już dość (nagrywania), wejdź do konsoli i wpisz PLAY-DEMO nazwa dema.dem i naciśnij ENTER; 5. Jeśli zrobicie wszystko poprawnie, weź popcorn i rozkoszuj się własnym demem.

### QUAKE

PC, Papa Joe

Po co komu kody?! Wszystkiego można dokonać o wiele szybciej, nie wchodząc nawet do konsoli! Zwykłym nortonowskim edytorem (klawisz F-4) grzebniemy w pliku konfiguracyjnym (np. C:\GRY\QUAKEMD1\confg.cfg). Odnajdujemy dział traktujący o komendach przynależnych poszczególnym klawiszom

(bind...). Cóż? Czyżby klawisz „G” i „H” nie miały przyporządkowanych funkcji? Klawiszowi „G” dopisujemy linijkę „GOD ... a „H” „IMPULSE9”. Uwaga! Ważne, aby końcówki cudzość był na te samej linii, co pozostałe! Teraz po prostu odpalamy grę i sprawdzamy, czy działa, wciskając odpowiednie klawisze. W razie „kaszanienia” się programu radzę przywrócić pierwotne ustawienia pliku konfiguracyjnego.

### RESIDENT EVIL (US Version)

PSX, Daniel Styrc

Wszystkie Bronie: Wklep w Titlescreen TRÓJKĄT, KWADRAT, KWADRAT, X, TRÓJKĄT! Teraz powinieneś usłyszeć

krzyk. Zaczynaj grę i wklep: X, X, X TRÓJKĄT i wcisnij Start.

### SEGA RALLY

PSX, Miguel

Sposób na uzyskanie Lancii Stratos jest następujący: wklepać sekwencję XYZYX. Drugi sposób to włączyć tryb Arcade i TYLKO wygrać championship – auto jest nasze!

Na uzyskanie czwartego toru (Lake Side Course) jest możliwe także na dwa sposoby: albo zająć pierwsze miejsce w walce z konsolowym przeciwnikiem w trybie Arcade/Practice/Mountain, albo po prostu w menu nacisnąć jednocześnie X i Y.

### SPOT GOES TO HOLLYWOOD

Sega Mega Drive II, Sub Zero

Kody do leveli: DQMSVBNS;

CQIKH8E; 4TMCZD4Q;  
PR658SJZ; PJ7ORS30;  
48M36HPG; L6PWRGKD;  
P67FXW7Q; ZDF44MNL;  
LVPQT607; ZDFIZM4Y;  
LVIFNBYN; YDG5HPM6...  
THE END

### TEKKEN 2

PSX, Piotr Wachowicz

Przy wyborze postaci nakieruj kursor na wybrańca i trzymając wcisnięty SELECT naciskaj START + TRÓJKĄT + KOŁO. Zawodnik spuchnie i dostanie wysokiego głosu. Po wygranej walce operację można powtórzyć, bezlimitnie rozdymając zawodnika. Najbardziej cool jest Yoshi, który ma miecz większy od siebie samego. Trzeba mieć wszystkie dostępne 23 postaci!

# DOM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ SAGITA

02-903 Warszawa ul. Powsińska 40/24 tel./fax (22) 42-93-68

Wypełnij blankiet i wyślij, a w ciągu 14 dni otrzymasz zamówione gry - lub zatelefonuj do nas.

## ZAMÓWIENIE

(imię i nazwisko) \_\_\_\_\_ (dokładny adres – z kodem) \_\_\_\_\_ (podpis Rodzica/os. dorosłej) \_\_\_\_\_

ZAMAWIAM ZAZNACZONE GRY \_\_\_\_\_

zamówienie płatne przy odbiorze plus koszty przesyłki pocztowej

PC 3.5"	PC CD ROM	PSX	Sega	SNK	MSX	Amstrad
<input type="checkbox"/> Lands of Lore	<input type="checkbox"/> Elicther Francaise 3.0 WIN	<input type="checkbox"/> Anfit of Dawn	<input type="checkbox"/> Gabriel Knight 2	<input type="checkbox"/> Road Warrior	<input type="checkbox"/> Witchoven	<input type="checkbox"/> 69.00
<input type="checkbox"/> Lokure Sal Larry 6	<input type="checkbox"/> Geografia	<input type="checkbox"/> Arcade Pool & Ovardrive	<input type="checkbox"/> Gene Machine	<input type="checkbox"/> Snake Team	<input type="checkbox"/> Witchoven 2	<input type="checkbox"/> 89.00
<input type="checkbox"/> Liga Polska Man '95	<input type="checkbox"/> Geometria dla każdego	<input type="checkbox"/> Archæonad Dynasty	<input type="checkbox"/> Gane Wars	<input type="checkbox"/> Scorched Planet	<input type="checkbox"/> Wooden Ship & Iron Man	<input type="checkbox"/> 140.00
<input type="checkbox"/> Links - Golf	<input type="checkbox"/> Geocina	<input type="checkbox"/> Arony-Battleground	<input type="checkbox"/> Grand Prix 2	<input type="checkbox"/> Scottish Open	<input type="checkbox"/> World Cup Year 81 (Gry)	<input type="checkbox"/> 71.00
<input type="checkbox"/> Lords of the Realm	<input type="checkbox"/> Grammer Tree	<input type="checkbox"/> Assault Rigs	<input type="checkbox"/> Adminis Edit	<input type="checkbox"/> Shellshock	<input type="checkbox"/> World Rally Fever	<input type="checkbox"/> 131.00
<input type="checkbox"/> Low Blow	<input type="checkbox"/> Historia Polski 866-1795	<input type="checkbox"/> AT-1	<input type="checkbox"/> Harpoon 97	<input type="checkbox"/> Seal Team	<input type="checkbox"/> Worms of Legend	<input type="checkbox"/> 23.00
<input type="checkbox"/> Manager Fikarski	<input type="checkbox"/> Historia S.A. P i L	<input type="checkbox"/> A Train	<input type="checkbox"/> Harvestar	<input type="checkbox"/> Secret of the Monkey Isl.	<input type="checkbox"/> Worms	<input type="checkbox"/> 120.00
<input type="checkbox"/> Mega Blast	<input type="checkbox"/> HIPPER ang-pul-pang WIN	<input type="checkbox"/> Avalon Classic 1	<input type="checkbox"/> Heimdall 2	<input type="checkbox"/> SEGA Rally PC	<input type="checkbox"/> Worms Reinforcements	<input type="checkbox"/> 65.00
<input type="checkbox"/> Mega-Mania	<input type="checkbox"/> Izombrie	<input type="checkbox"/> Avalon Classic 2	<input type="checkbox"/> Hellfire Zone	<input type="checkbox"/> Silent Steel	<input type="checkbox"/> Worms World Party	<input type="checkbox"/> 140.00
<input type="checkbox"/> Michael Jordan in Flight	<input type="checkbox"/> Język Angielski	<input type="checkbox"/> Hercules	<input type="checkbox"/> Heroes of Might & Magic 2	<input type="checkbox"/> Shattered Steel	<input type="checkbox"/> Worms: The Last Hope	<input type="checkbox"/> 140.00
<input type="checkbox"/> Mięka Haralda	<input type="checkbox"/> Język Niemiecki	<input type="checkbox"/> Internal Traffic Open	<input type="checkbox"/> High Seas Trader	<input type="checkbox"/> Shellshock	<input type="checkbox"/> Worms: The Last Hope 2	<input type="checkbox"/> 125.00
<input type="checkbox"/> BadStorm	<input type="checkbox"/> Kopciuszek WIN'95	<input type="checkbox"/> Ishtar Trilogy	<input type="checkbox"/> Boston - karzek	<input type="checkbox"/> Sherlock Holmes 2	<input type="checkbox"/> Zombi Dinos	<input type="checkbox"/> 99.00
<input type="checkbox"/> Blade of Destiny	<input type="checkbox"/> Kopytka v.3.0	<input type="checkbox"/> Kick Off '96	<input type="checkbox"/> Bad Mop-joye karakuche	<input type="checkbox"/> Shloh	<input type="checkbox"/> 145.00	<input type="checkbox"/> 133.00
<input type="checkbox"/> Body Slam Wrestling	<input type="checkbox"/> Milla Ontologia	<input type="checkbox"/> Kick Off '97	<input type="checkbox"/> Boston - karzek	<input type="checkbox"/> Shock Wave	<input type="checkbox"/> 45.00	<input type="checkbox"/> 133.00
<input type="checkbox"/> Break Football	<input type="checkbox"/> Motomatyka II III IV	<input type="checkbox"/> King of Kings	<input type="checkbox"/> Broken Sword	<input type="checkbox"/> Sim Ant	<input type="checkbox"/> 178.00	<input type="checkbox"/> 122.00
<input type="checkbox"/> Butek	<input type="checkbox"/> Motomatyka II,III,IV,VI	<input type="checkbox"/> Kolesia Sport	<input type="checkbox"/> Buried in Time	<input type="checkbox"/> SIM Ant	<input type="checkbox"/> 45.00	<input type="checkbox"/> 159.00
<input type="checkbox"/> Bureau 13	<input type="checkbox"/> Malna 1-2 Lic	<input type="checkbox"/> Koshan Conspiracy	<input type="checkbox"/> Broken Sword	<input type="checkbox"/> Speed Rage	<input type="checkbox"/> 45.00	<input type="checkbox"/> 65.00
<input type="checkbox"/> Burntime	<input type="checkbox"/> Malna 1-4 Lic	<input type="checkbox"/> Koshan Conspiracy	<input type="checkbox"/> Broken Sword	<input type="checkbox"/> SIM City	<input type="checkbox"/> 45.00	<input type="checkbox"/> 43.00
<input type="checkbox"/> Buzz Aldrin's Race	<input type="checkbox"/> Malna 1-6 produkt	<input type="checkbox"/> King's Table	<input type="checkbox"/> Broken Sword	<input type="checkbox"/> Sim Farm	<input type="checkbox"/> 45.00	<input type="checkbox"/> 65.00
<input type="checkbox"/> Cadaver	<input type="checkbox"/> Mistrz: Azymetryki	<input type="checkbox"/> Kolesia Sport	<input type="checkbox"/> Broken Sword	<input type="checkbox"/> Shins Golf-Game at High	<input type="checkbox"/> 129.00	<input type="checkbox"/> 89.00
<input type="checkbox"/> Cannon Fodder 2	<input type="checkbox"/> Optyka	<input type="checkbox"/> Kolekcja Sport	<input type="checkbox"/> Broken Sword	<input type="checkbox"/> Smurfs PL	<input type="checkbox"/> 111.00	<input type="checkbox"/> 159.00
<input type="checkbox"/> Car & Driver	<input type="checkbox"/> Otopologia-PFD	<input type="checkbox"/> Kolesja Sport	<input type="checkbox"/> Broken Sword	<input type="checkbox"/> Soccer Stars '96	<input type="checkbox"/> 85.00	<input type="checkbox"/> 185.00
<input type="checkbox"/> Carriage	<input type="checkbox"/> Otopologia	<input type="checkbox"/> Kolekcja Sport	<input type="checkbox"/> Broken Sword	<input type="checkbox"/> Speed Rage	<input type="checkbox"/> 85.00	<input type="checkbox"/> 55.00
<input type="checkbox"/> Crazy Cars 2	<input type="checkbox"/> Otopologia-PFD	<input type="checkbox"/> Kolekcja Sport	<input type="checkbox"/> Broken Sword	<input type="checkbox"/> SSS CD 39	<input type="checkbox"/> 19.00	<input type="checkbox"/> 153.00
<input type="checkbox"/> Crystals of Arborea	<input type="checkbox"/> Otopologia-PFD	<input type="checkbox"/> Kolekcja Sport	<input type="checkbox"/> Broken Sword	<input type="checkbox"/> SSS CD 40	<input type="checkbox"/> 19.00	<input type="checkbox"/> 57.00
<input type="checkbox"/> Dawn Patrol	<input type="checkbox"/> Otopologia-PFD	<input type="checkbox"/> Kolekcja Sport	<input type="checkbox"/> Broken Sword	<input type="checkbox"/> SSS CD 41	<input type="checkbox"/> 19.00	<input type="checkbox"/> 36.00
<input type="checkbox"/> Dawn Patrol	<input type="checkbox"/> Otopologia-PFD	<input type="checkbox"/> Kolekcja Sport	<input type="checkbox"/> Broken Sword	<input type="checkbox"/> SSS CD 42	<input type="checkbox"/> 19.00	<input type="checkbox"/> 36.00
<input type="checkbox"/> Dawn Patrol	<input type="checkbox"/> Otopologia-PFD	<input type="checkbox"/> Kolekcja Sport	<input type="checkbox"/> Broken Sword	<input type="checkbox"/> SSS CD 43	<input type="checkbox"/> 19.00	<input type="checkbox"/> 36.00
<input type="checkbox"/> Dawn Patrol	<input type="checkbox"/> Otopologia-PFD	<input type="checkbox"/> Kolekcja Sport	<input type="checkbox"/> Broken Sword	<input type="checkbox"/> SSS CD 44	<input type="checkbox"/> 19.00	<input type="checkbox"/> 36.00
<input type="checkbox"/> Dawn Patrol	<input type="checkbox"/> Otopologia-PFD	<input type="checkbox"/> Kolekcja Sport	<input type="checkbox"/> Broken Sword	<input type="checkbox"/> SSS CD 45	<input type="checkbox"/> 19.00	<input type="checkbox"/> 36.00
<input type="checkbox"/> Dawn Patrol	<input type="checkbox"/> Otopologia-PFD	<input type="checkbox"/> Kolekcja Sport	<input type="checkbox"/> Broken Sword	<input type="checkbox"/> SSS CD 46	<input type="checkbox"/> 19.00	<input type="checkbox"/> 36.00
<input type="checkbox"/> Dawn Patrol	<input type="checkbox"/> Otopologia-PFD	<input type="checkbox"/> Kolekcja Sport	<input type="checkbox"/> Broken Sword	<input type="checkbox"/> SSS CD 47	<input type="checkbox"/> 19.00	<input type="checkbox"/> 36.00
<input type="checkbox"/> Dawn Patrol	<input type="checkbox"/> Otopologia-PFD	<input type="checkbox"/> Kolekcja Sport	<input type="checkbox"/> Broken Sword	<input type="checkbox"/> SSS CD 48	<input type="checkbox"/> 19.00	<input type="checkbox"/> 36.00
<input type="checkbox"/> Dawn Patrol	<input type="checkbox"/> Otopologia-PFD	<input type="checkbox"/> Kolekcja Sport	<input type="checkbox"/> Broken Sword	<input type="checkbox"/> SSS CD 49	<input type="checkbox"/> 19.00	<input type="checkbox"/> 36.00
<input type="checkbox"/> Dawn Patrol	<input type="checkbox"/> Otopologia-PFD	<input type="checkbox"/> Kolekcja Sport	<input type="checkbox"/> Broken Sword	<input type="checkbox"/> SSS CD 50	<input type="checkbox"/> 19.00	<input type="checkbox"/> 36.00

## TIME COMMANDO

PC, Kowalina Mateusz

1) W drugiej planszy epizodu „Średniowiecze”, koło schodów z księdzem, który rzuca beczkami. leżą rozwalone graty. Naciśnij tam spację, a otrzymasz kuszę.

2) Na końcu tej planszy, w jadalni (gdą pokonasz bestię), wejdź za stół. Koło szafki z magicznymi fiolkami – spacja. Otrzymasz lodowe strzały.

## ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3

Saturn, Simon & Fox

Aby wywołać ukryte postacie należy: Wybrać dowolną postać, przegrać z komputerem i nie wybierać kontynuacji. Powinna ukazać się tablica z miejscem na „Kombat Kodesy”. Jeśli tak, to teraz szybko kod na wybraną postać (w nawiasach podajemy, ile razy trzeba dany przycisk depnąć): Classic Sub-Zero: X(7), Y(6), A(5), B(2); Ermac: X(9), Y(6), Z(4), A(2), B(4); Mileena: X(7), A(7), B(2), C(3); Human Smoke (z dymem – Ha!): Aby grać tą postacią trzeba wybrać zwykłego Smoke'a i przed początkiem rundy (Fight!) wcisnąć i trzymać: HP, HK, BLOK, RUN i LEWO (lub prawo – w zależności od tego, w którą stronę jesteś zwrócony, dla pierwszego gracza – lewo). Jeśli zrobicie wszystko OK., to Smoke eksploduje, a na jego miejscu pojawia się Human Smoke.

## UTOPIA

Amiga, The Docent

Aby produkować od razu samoloty nie potrzebując paliwa, kliknij w puste miejsce w opcji produkcji sił powietrznych (produkcja = 1 miesiąc!).

## WIPEOUT

PSX, Antonow

Jeżeli przejedziesz całą trasę bez żadnej kolizji, to na trzeciej znajdziesz dopałkę do pojazdu.

## WIPEOUT 2097

PSX, Góral z Pomorza

Prawie wszystkie złote medale oraz dwie dodatkowe trasy: KWADRAT + KOŁO + KWADRAT + TRÓJKĄT + KOŁO + KWADRAT + X + X + X + KWADRAT + TRÓJKĄT + KOŁO + X + KWADRAT.

## WORMS PLUS

PC (?), Iveco

Oto kod, dzięki któremu możemy się wylądować, rzucając bananami i owcami bez ograniczeń. A oto instrukcja: W opcjach WEAPON wpisz BOBJOB.

## ZERO TOLERANCE

Sega Mega Drive II, Sub Zero

Kody do leveli: ynkLv\*SOF; 8DJO-\*SOM; 5nOu\*ROm; PZOu\*RG?; vDoOvtSGF; qLbK/pVMX; mraK/pVMX; nD3u-vRuQ; qzrKs9wok; FBrKrtqB; nvK?rUROK; uLrxvoZo7; FFFx/oZxz; mbqEadYKX; u83MibZg7.



rys. Grzegorz Piętek

skr. poczt. 21, tel. (0 22) 624-91-47

漫画星

JAPONSKI KOMIKS i FILM

# planet manga

zapraszamy w godz. 10<sup>00</sup>-15<sup>00</sup>  
poniedziałek, środa, piątek  
tel./fax (0 22) 635 26 67



**Oryginalne Kasety Video VHS Stereo System PAL**  
ANGIELSKIE  
Hi-Fi Stereo / Dolby Surround  
EUROPEJSKI

zamówienia na katalog ver. 2.0 przyjmujemy wyłącznie na kartkach pocztowych lub telefonicznie

- Armitage III #1, #2, #3, #4 ..... 34<sup>00</sup> zł
- Moldiver #1, #2, #3 ..... 49<sup>00</sup> zł
- Tenchi Muyo! #1, #2, #3, #4. .... 49<sup>00</sup> zł
- Kishin Heidan #1, #2, #3, #4 .... 49<sup>00</sup> zł
- Green Legend RAN #1, #2, #3 ... 44<sup>00</sup> zł
- Ani-Mayhem ... sonda 29<sup>00</sup> ... karta 12<sup>00</sup> zł
- Aż Do Nieba ... Tom 1 7<sup>80</sup> ... Tom 2 8<sup>60</sup> zł

do ceny produktów należy dodać koszty przesyłki:  
1-2 szt. = cena produktów + 2<sup>00</sup> zł  
3-4 szt. = cena produktów + 5<sup>00</sup> zł  
5-6 szt. = cena produktów + 7<sup>00</sup> zł  
i tak dalej... obliczoną w ten sposób należność prosimy nadsłać na pocztę pod adresem firmy używając „czerwonego przekazu pocztowego”

**planet manga**  
skr. poczt. 74  
00-954 Warszawa 84



nasz adres:

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

Logo SECRET SERVICE na bluzach i plecakach jest najprawdziwszym dwukolorowym haftem!

# SECRET SERVICE

Od dziś nie znikniesz w tłumie! Mając na sobie produkt z logo SECRET SERVICE od razu będziesz rozpoznany jako prawdziwy gracz! Na przedłużony sezon zimowy proponujemy trzy przedmioty codziennego użytku: koszulkę, bluzę i plecak.

29<sup>90</sup>



### ROZMIARY

M .....do 1,66  
L .....do 1,74  
XL.....do 1,84  
XXL .....do 1,90

lepiej brać większe niż mniejsze

49<sup>90</sup>



rozmiary: M, L, XL

rozmiary: M, L, XL, XXL

### T-SHIRT

Wykonana z porządnej bawełny biała koszulka firmy Hanes ze sporym logo na klatce. Doskonala na boisko, salę gimnastyczną itp.

### BLUZA

Granatowa bluza (fachowo sweat shirt) zrobiona jest z najlepszej importowanej bawełny, z której produkuje swe bluzy Hanes i Fruit of the Loom. Można w niej chodzić cały rok.

### PLECAK

Duży, pojemny, w kolorach granatowo-czarnym i czerwono-czarnym. Jego podstawowe cechy to duża trwałość, estetyka i wysoka jakość. Wykonany jest z ekstramocnego, wodoodpornego materiału Codura 600. Zaprojektowany i uszyty specjalnie dla SECRET SERVICE (nie spotykany nigdzie na rynku). Z pewnością pomieści wasze książki i zeszyty, ale także akcesoria komputerowe czy konsolę. Dodatkowo wyposażony jest w dwie kieszenie zewnętrzne i jedną wewnętrzną. Przy zamawianiu koniecznie podajcie kolor! Pamiętajcie, „kostki” wyszły z mody!

kolor: czerwony lub granatowy

69<sup>90</sup>

69<sup>90</sup>



NAGRODA w konkursie

## K O N K U R S ! ! !

Cały czas nadchodzą projekty na konkurs, które przyjmujemy w przedłużonym terminie do 15 marca 1997 r. Po tym terminie będzie miał miejsce wielki finał, czyli wyłonienie najlepszych projektów. Główną nagrodą jest monitor cyfrowy NEC 15", ufundowany przez firmę ACTION. Zdobywcy kolejnych pięciu miejsc otrzymają gry komputerowe, joysticki oraz oczywiście firmowe upominki!

Uwaga rysownicy, piastcy, projektanci, pasjonaci i inni szaleni artyści! Konkurs na zaprojektowanie koszulki na sezon wiosna/lato'97 trwa! Pełna dowolność stylu i haseł. Otrzymaliśmy już wiele projektów, ale do ostatniej chwili wszyscy mają szansę zwyciężyć. Wyniki już w następnym numerze!



Niedawno pojawiła się nowa gra karciana. Wydana przez firmę Pioneer nosi nazwę Ani-Mayhem i jest pierwszą mangową karcianką, której motywy ilustracyjne zostały zaczerpnięte z japońskich filmów anime, takich jak „Techni Muyo!” (komedia s-f), „El Hazrad” (przygody w innych wymiarach), „Bubblegum Crisis” (techno-punk z robotami) i „Ranma 1/2” (komedia karate). W kolejnych rozszerzeniach Pioneer planuje wykorzystać ujęcia ze słynnej cyberpunkowej serii „Armitage III” oraz innych głośnych anime.



Redakcja SECRET SERVICE ogłasza konkurs rysunkowy dla wszystkich rysujących w stylu manga. Najlepsze prace zostaną nagrodzone jednym z 25 komiksów „Aż Do Nieba” wydawnictwa J.P.Fantastica, zaś wszystkie wyróżniające się grafiki znajdą trwałe miejsce w przygotowywanej przez nas mangowej galerii sztuki. **Zasady konkursu:** prace na białym papierze, technika – tusz, flamaster, farby. Nie



Najpiękniejsze karty jakże może sobie wyobrazić Otaku

# Ani-Mayhem

Ani-Mayhem różni się od innych gier karcianych nie tylko mangową tematyką, ale również całkowitym nowatorstwem zasad. Po pierwsze, talia może się składać z nieograniczonej liczby kart – a więc grę można prowadzić posiadając ich tylko kilkadziesiąt lub nawet kilkaset! Po drugie, reguły przewidują grę dla jednej osoby! Dotychczas samotnie można było co najwyżej ułożyć pasjansa, gdyż żadna gra karciana nie przewidywała takiej możliwości. Oczywiście, w Ani-Mayhem można

grać w dwie, cztery a nawet więcej osób. Jeśli jednak akurat zabraknie nam znajomych...

Ślicznie ilustrowane karty dzieli się na 6 rodzajów: Walka, Bohaterowie, Przedmioty, Moce, Miejsca i... Kłopoty. Cała rozgrywka polega na zgromadzeniu jak największej liczby Przedmiotów (takich jak Królewskie Obrazy, Szkolny Mundurek Kodachi czy Bielizna), które znajdują się w różnych Miejscach (np. na Opuszczonej Wyspie, w Siedzibie Wojskowej USSD czy w pubie Hot Legs). Nasi dzielni Bohaterowie (np. kapłanka Afura Mann, demoniczna Ryoko czy też sam Ranma Saotome), wykonywując przeróżne Moce (choćby Latający Blok, Zmyłka czy Ognista Tarcza) za pomocą kart Waiki usiłują stawić czoła naddążającym Kłopotom (takim jak Straże Tomy, Kradzież Samochodu czy Zdemaskowanie). Wskutek działania Kłopotów giną Przedmioty, a tylko one mogą zapewnić zwycięstwo. Kłopoty mogą też wyeliminować z gry Bohaterów, a to zawsze kończy się porażką. Co ciekawe, można prowadzić dwa rodzaje walki: zwykłą – fizyczną oraz flirt, w którym prym wiodą śliczne i powabne panienki. Podczas gry jednoosobowej gracz walczy tylko z Kłopotami, natomiast rozgrywka kilkuosobowa umożliwia rywalizację Bohaterów, jak również zawieranie chwilowych sojuszy w celu pokonania Kłopo-

tów wspólnymi siłami.

Obecnie na rynku dostępnych jest ponad trzysta wzorów kart, a wydawca zapewnia, że cały czas będą wprowadzane nowe.

Zestaw podstawowy – Starter, zawiera 75 kart, z czego 48 to karty obiegowe, 23 wyjątkowe i 3 rzadkie. Zestawy uzupełniające, czyli Boostery, liczą po 9 kart, z czego 5 obiegowych, 3 wyjątkowe i 1 rzadka. Instrukcja zwyczajowo dołączana do każdego startera jest trochę niejasna i może sprawiać nieco Kłopotów (!), dlatego mangofile z całego świata postanowili odrobinę ją „poprawić”, a efekty ich pracy możemy obserwować na Internecie. Wszystkich otaku w Polsce powinna ucieszyć wiadomość, że Ani-Mayhem już trafił do naszego kraju. Prawdopodobnie będzie go można kupić także w sklepach z grami RPG. Uwaga, startery będą posiadały polską instrukcję poprawnioną w stosunku do angielskiej!

Hunter-san

Dystrybucja:  
Planet Manga



też z a -  
Z lewej Starter w kartonowym opakowaniu (75 kart), z prawej Booster (9 kart)

przyjmujemy prac ołówkiem, suchymi pastelami ani kredkami świecowymi. Maksymalny format pracy – A4 (210x297 mm), lub pliki w formacie PCX/GIF na dyskietkach 3.5". Dopuszczamy wzorowanie się na znanych postaciach mangowych, ale prace przerysowywane lub kalkowane nie będą brane pod uwagę.

■ Powstał nowy klub anime/manga – MANGASURF. Oto adresy: Darek Mieliński, ul. Kolska 12/18, 87-800 Włocławek, WWW: <http://zsbikmw.zsbikmw.wlocl.pl/dmm/klub/>.

W planach jest m.in. wydawanie regulamenu fanzinu i wiele innych akcji.

■ Ukazała się już druga część mangowego komiksu „Aż Do Nieba”.

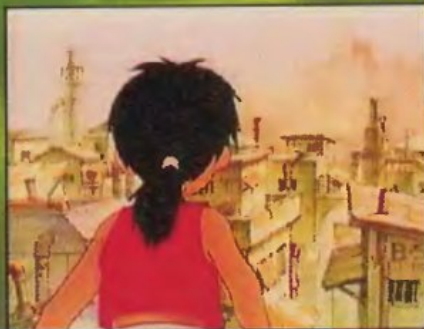
■ W związku z licznymi pytaniami podajemy szczegółową zawartość mangowej części KOMPENDIUM 2. Znajdziecie tam: aktualności z japońskiego rynku mangi, nowości anime oraz **Encyklopedię Sailor Moon** zawierającą:

– bohaterki, sylwetki, ataki i magiczne przedmioty

- historię wojowniczek
- realia i mity w serialu
- omówienie 6 serii i streszczenie wszystkich odcinków
- teksty piosenek i dowcipy sailorowe
- oryginalne rysunki autorki mangi Naoko Takeuchi.

We wszystkich reklamach zawsze widać tylko przód książki, a dla nas, Otaku, ważniejszy jest tył KOMPENDIUM 2 – patrz zdjęcie obok!





Rodoistów rozstawione wokół Świętej Zieleni. Życie w zakurzonej miasteczku nie jest dla niego. Kiedy więc napotyka członków podziemnej organizacji Hazard, postanawia się do nich przy-

*Lataj dziurę ozonową!*



**D**awno, dawno temu Ziemia była zielona, pełna życia. Dawno temu padały deszcze, szumiały morza. Teraz to tylko pieśń przeszłości, w której ludzie nie szanowali tego, co mieli. Powietrze, woda i ziemia zostały zupełnie skażone. Wtedy z kosmosu nadciągnęli tajemniczy „Rodo” i zawładnęli zasobami Ziemi.

Przeżyli już trzy pokolenia od czasów inwazji. Tylko najstarsi z najstarszych pamiętają jeszcze znaczenie słowa „deszcz”. Dla dzieci, takich jak sierota Ran, słowa mają już inne znaczenie. „Ludzkość” to głodująca garść niedobitków, tyranizowana przez „Rodoistów” – sektę popierającą najeżdź-

ców. „Miasto” to garść lepierek zbudowanych na ruinach z przeszłości, „Ziemia” to wyschnięta, jałowa pustynia, a „woda” – cenny skarb podkradany ze „świętej zieleni” wokół stątków Rodo. „Życie” to piekło.

W nastoletnim Ranie narasta bunt. Jego babka mamrocze wciąż o lepszych czasach, jakichś deszczach, zieleni i innych bzdurach. Ludzie w mieście wciąż drżą o własne bezpieczeństwo, poddając się bezwolnie tyranii Rodoistów. Ran radzi sobie dobrze. Jest silny, zwinny, sprytny na tyle, by wodzic za nos strażę

# GALE



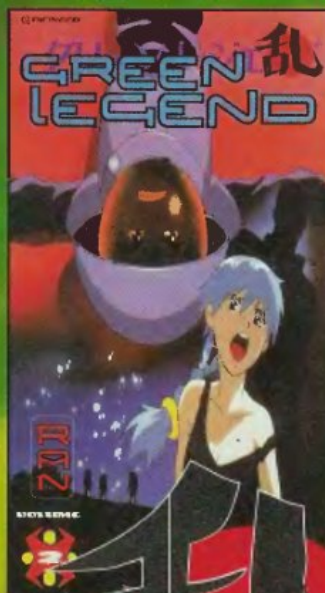
łączyć. Pomóc w rebelii przeciw Rodoistom. Mimo iż partyzanci próbują



## GREEN LEGEND

Produkcja: Pioneer LDC  
Dystrybucja w Polsce:  
Planet Manga, cena: 44,90 zł  
Character Design:  
Yoshimitsu Ohashi  
Reżyseria: Satoshi Saga  
Czas trwania kaset:  
45, 45, 50  
minut

Angielski  
dubbing



go spalić przy każdej okazji, Ran się nie poddaje. Oto zaczyna się wymarzona przygoda!

Rozpoczynając podróż w nieznanne, Ran nawet nie przypuszcza, jak wiele spotka go w przyszłości, w jak wielu ważnych wydarzeniach weźmie

# GREEN LEGEND 乱

ucział. Zwykła przygoda zmieni się w odkrywanie własnej tożsamości, mechanizmów, jakie rządzą światem, wraz z wielką tajemnicą Rodo! Dopadną Rana także tajemnice z jego własnej przeszłości. Czy człowiek z bliźną rzeczywistości okaże się mordercą jego matki? Czy odkryje tożsamość swego nieznanego ojca? Jak poradzi sobie ze swą pierwszą miłością – czy Aira, dziewczyna z niesamowitymi, srebrnymi włosami jest człowiekiem, czy dziełem Rodo? Ran przeżyje dzie-



siątki przygód na bezkresnej pustyni, w brudnych, zapiaszczonych miastach, żeby dotrzeć w końcu do wnętrza statku Rodo!

GREEN LEGEND RAN jest zupełnie odmienną pozycją od tytułów opisywanych dotychczas w Manga Ro-

om. Ani to zwariowana komedia, ani heroiczna space-opera, ani też historia pełna bohaterских czynów i kawali panienek. GREEN to film „na poważnie”. Reprezentant twardej Science Fiction w czystej postaci. Film nie jest łatwy w odbiorze. Częściowo z powodu powiklanej historii, rozgrywającej się w bardzo różnym od naszego świecie, którego reguł nie rozumie do końca sam główny bohater. Częściowo też ze względu na nieco inne prowadzenie fabuły – pełne przeskoków, zmian klimatu, nastrojowych „dłużyzn”. Wydaje się, że trzyczęściowa seria jest po prostu zbyt ciasna dla przedstawianej historii. To, co widzimy, to jakiś niesamowity skrót wielkiej epopei, pozostawiający widza w gęszczu niewyjaśnionych szczegółów.

GREEN LEGEND RAN jest filmem o dojrzewaniu, poznawaniu życia... Ran, chłopak, który wyrusza na wyprawę, nie jest tym samym, który dożyje nowej ery. Także Aira będzie musiała stawić czoła swej tajemniczej przeszłości. Jak wiele filmów anime, ten także kryje w sobie nie tylko podwójne, ale potrójne czy wręcz poczwórne dno. Czy Rodoiści okażą się w końcu tylko złymi tyranami, czy może zbawcami pozostałych przy życiu ludzi?

Jakie są motywy Rodo? Zgadza ludzkości, nienawiść wobec rasy, któ-

ra zniszczyła swą własną planetę, czy może oferta nowego życia? W filmie napotykamy wiele ludzkich charakterów, pracujących i wypaczonej. Podziały nie przebiegają jednak na linii Rodoiści-rebelianci. Wśród kapitanów Rodo znajdzie się też jeden sprawiedliwy, wśród rebeliantów – człowiek bez litości i sumienia.

Film polecam szczególnie wielbicielom tzw. hard S-F, ki-

matów a'la „Diuna” Franka Herberta czy „Non Stop” Briana Aldissa. Nie jest to też film, który ogląda się dla kreski. Jego główną podporą jest opowiadana historia. Akcja nie jest jednak prowadzona zgodnie z regułami Hollywoodu. Fragmenty w stylu filmów „młodzieżowych” przeplatają się z poważnymi czy wręcz tragicznymi scenami. Wszystko to mieści się w konwencji japońskiego filmu. Dla człowieka wychowanego na kinie europejsko-amerykańskim może wydać się jednak zbyt wielkim pomieszaniem.

Witia Krugtoj





**SV-732**  
Aerospace extreme 100 W,  
surround, 100-15000 Hz



**SV-733**  
Aerospace extreme De Luxe 180 W,  
surround, 100-20000 Hz



**SV-734**  
Aerospace surround 120 W,  
surround, 100-18000 Hz

**Wygląd!  
Jakość!  
Gwarancja!**



**SV-735**  
Aerospace surround De Luxe 180 W,  
surround, 100-20000 Hz



**SV-741**  
Aerospace Delta 50 W,  
surround, 100-15000 Hz



Dostępne we wszystkich dobrych sklepach komputerowych. Aby dowiedzieć się więcej skontaktuj się z Multi-Styk:  
ul. Koszakowskiego 42, 04-744 Warszawa Międzylesie, tel. (022) 15-68-44, 613-39-04, fax 15-68-43.  
Pracujemy od poniedziałku do piątku w godz. 10<sup>00</sup>-16<sup>00</sup>. Zapraszamy do współpracy sklepy i hurtownie.

# ALONE IN THE DARK



Alone In The Dark - GRA  
Alone In The Dark 2 - Demo  
Alone In The Dark 3 - Raport z produkcji  
Dziennik Edwarda Carnby - KOMIKS 52 strony  
Opis przejścia gry (SOLUTION) - po polsku  
dodatkowo SUPER KONKURS  
i wiele radości...

Gra 3D, Pełna wersja z udźwiękowionymi dialogami  
Małe wymagania sprzętowe PC 386 i napęd CD-ROM  
Fabuła oparta na prozie Lovecrafta  
Wyróżniona licznymi Prestiżowymi Nagrodami



produkcja



wydawca

Nikt już wkrótce  
do tej pory  
nie śmiał  
sprzedawać gier  
tak tanio

29<sup>90</sup>  
PC CD

## DEMO - CD'44

nym do wycisku jest Lancia Deita (ulubiony woz Martineza).

Klimat gry jest niezwykle agresywny. Auta rozbijają się, obijają o bandę, skały i elementy krajozrazu. Każde uderzenie wpływa na osiągnięty wynik, ale spróbuj za-



symalnym pogwałceniu wszelkich realiów.

Zabawa jest wyśmienita. Otaczające trasę budynki, drzewa, reklamy i wszystkie inne elementy są po prostu przepiękne. Takasturowane skały wyglądają tak, jakby za-

# SEGA RALLY CHAMPIONSHIP PC

Gra ma charakter zręcznościowy, ale mimo to odnajdziesz w opcjach możliwość ustawiania podstawowych

Tylko trzy trasy, ale za to ile radochy...



chwile mieli się po nich wspinać alpinści. Piękno grafiki tkwi zarówno w szczegółach, jak i ogólnej kompozycji. Trzeba przyznać,

wsze się wyrobić - rzecz po prostu niemożliwa... Niewiele pomagają znaki nawigacyjne i głos komputerowego pilota, chociaż z drugiej strony patrząc, bez tej pomocy życie kierowcy byłoby jeszcze cięższe. Na zakrętach w efektowny sposób siły miotają sportowym boildem, unosząc kota do góry. Niekiedy, szczególnie na pagórkach, auto potrafi na krótką chwilę oderwać się od udreżonego asfaltu. Z reguły kończy się to fatalnie, szczególnie jeśli w pobliżu jest jakiś, choćby najmniejszy zakręt. Twoim podstawowym wrogiem jest czas. Nawet jeśli się z kimś ścigasz, to podstawowym miernikiem twoich umiejętności jest bezlitosny stoper.



SEGA RALLY znajduje się w ścisłej czołówce konsolowych wyścigów. Dla wielu jest to gra wszechczasów. Kulturową atmosferę umiejętnie podsycały celne działania marketingowe, nawet w Polsce można było z dobrym wynikiem czasowym wyjeździć prawdziwy samochód. Teraz także posiadacze komputerów PC mogą rzucić się w wir szaleńczego rajdu.

że pod względem opracowania graficznego RALLY CHAMPIONSHIP (opis w SS'42) idzie łeb w łeb ze SCREAMER 2 (SS'42). Niestety, tras jest bardzo mało - trzy podstawowe i jedna bonusowa. Mała

parametrów. Ale przede wszystkim musisz poznać prawa rządzące jazdą i się do nich dostosować. Trzeba jednak przyznać, że auta przy pomocy kierowcy potrafią brać zakręty pięknymi poślizgami.

Po denominacji ocen mój werdykt brzmi - 65%, co oznacza grę bardzo dobrą, prawie wybitną. Szczerze polecam, ale SCREAMER 2 i tak jest lepszy.

KaTeck

SEGA RALLY to gra opracowana z myślą o konsolach. Konwersję przygotowano dużo później. I tutaj powstaje mały problem, bowiem maniakom wyścigów oferowana jest gra nieco odbiegająca od kanonów, które dobrze znają. Z reguły na PCetach nawet zręcznościowe gry mają nieco domieszki realizmu. Produkcja firmy SEGA nastawiona jest jednoznacznie na maksymalną rozrywkę przy mak-

różnorodność krajozrazów to wynik pieczołowitego opracowania. Tak jak to często w życiu bywa, tak i w grach obowiązuje zasada - coś za coś. Masz tylko dwa samochody do wyboru - pierwszy to oczywiście ostawiona Toyota Celica. Wózek niczego sobie, ponoć jest nawet w stanie wyprzedzić Polka, ale to chyba niemożliwe... Drugim autkiem przeznacz-



## Sega'96

PC Minimum 486 1 CD  
 P75 = 16 MB RAM = 30 MB HDD  
 VGA/SVGA = SB 16 = SB  
 AWE32 = GUS = MIDI  
 Autoryzowany dystrybutor zapowiedź: marzec  
 (PC CD)  
 grafiko, dźwięk  
 oformaty graficzne buksowonia kot