

SOFTWARE

HARDWARE • PC • KONSOLE • ANIME & MANGA

Jesteśmy rodziną
NEO + ANIMEGAIDO + SS CD

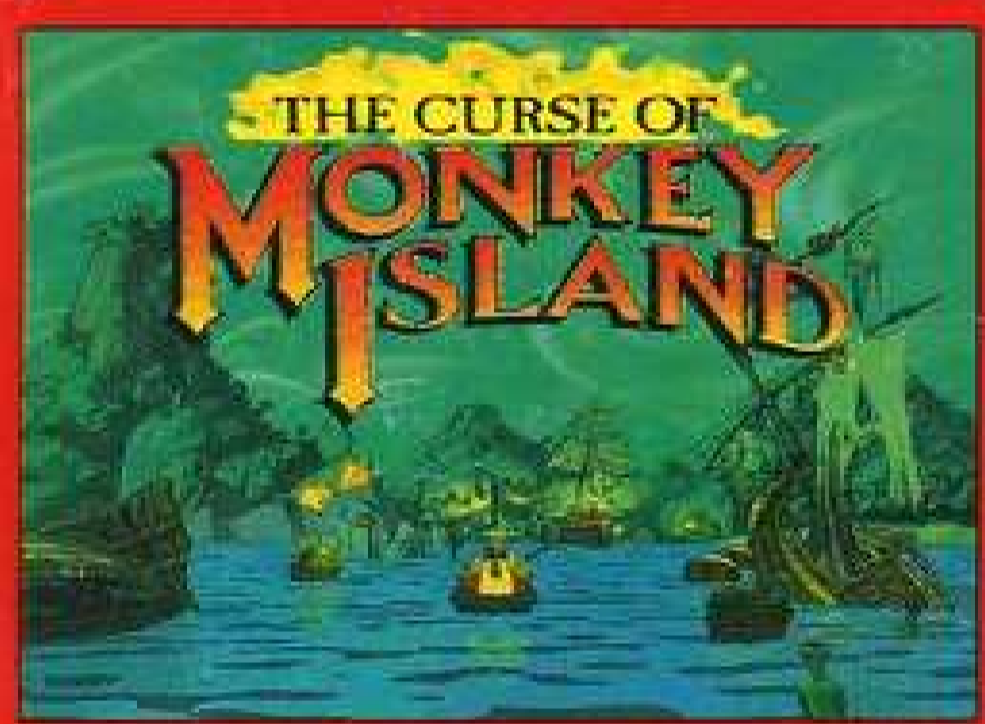
GRUDZIEŃ
(12/97)

INDEX 321052
ISSN 1230-7726
CENA 4zł 90gr

SECRET SERVICE

52

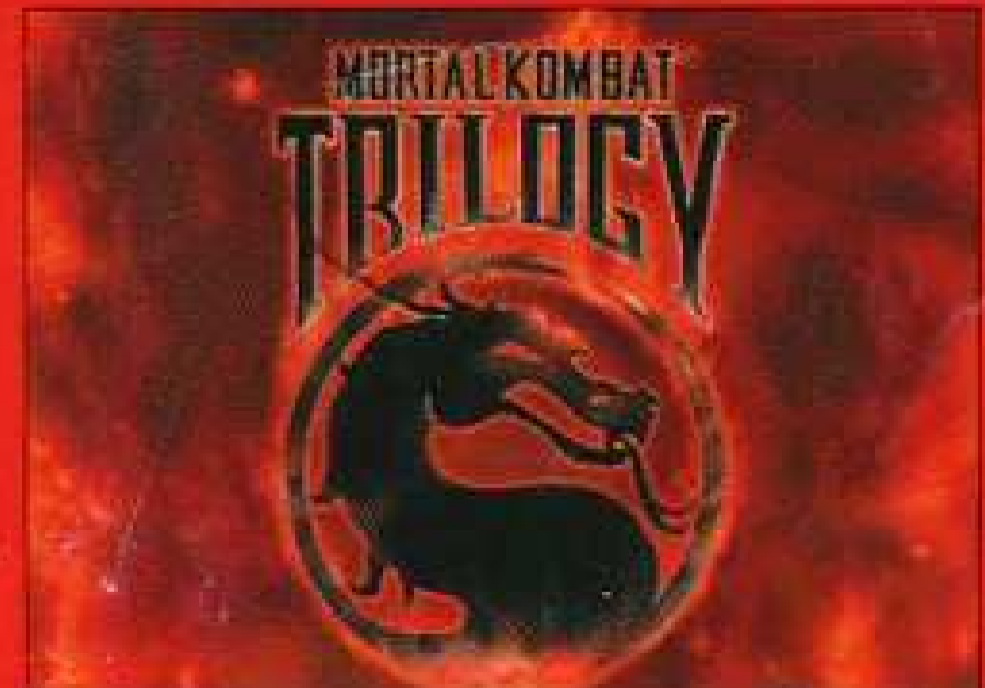
RZĄDZIMY?
124
STRONY



MONKEY ISLAND 3



FIFA 98



MK TRILOGY

SECOND BIGGEST SELLING
COMPUTER GAMES MAGAZINE IN EUROPE



exclusive

MONKEY ISLAND 3

G-POLICE

BLADE RUNNER

ZORK GRAND INQUISITOR

DREAMS TO REALITY

GRAND THEFT AUTO

HEAVY GEAR

ABE'S ODDYSEE

VIRTUA COP 2

WARWIND 2



KATALOG AKCESORIÓW
INTERACT

Grafika: Monkey Island 3 (Pegaz: Ass)

PlayStation

SONY

– świat wirtualnej przygody!

Sony zaprezentowało PlayStation we wrześniu 1995 roku. Od tamtej pory sprzedano już ponad dziesięć milionów egzemplarzy tych konsol na całym świecie.

O tak wielkim sukcesie zdecydowały:

- rewelacyjna trójwymiarowa grafika;
- oszałamiająca szybkość systemu (praktycznie wszystko dzieje się w czasie rzeczywistym!);
- krystalicznie czysty dźwięk (jakość odtwarzacza CD!).

Dołącz do najlepszych!!!



TORNADO

A U T O R Y Z O W A N Y D Y S T R Y B U T O R

<http://www.tornado.com.pl>

e-mail: tornado@tornado.com.pl

CENTRALA WARSZAWA: ul. Kierbedzia 4, 00-957 Warszawa, tel./fax (22) 651-24-01, 41-00-56, 40-21-71
ODDZIAŁ BYDGOSZCZ: ul. Emilii Plater 15, 85-664 Bydgoszcz, tel./fax (52) 400-800
ODDZIAŁ GDAŃSK: ul. Jana Uphagena 27, 80-237 Gdańsk-Wrzeszcz, tel./fax (58) 41-44-79, 41-62-91
ODDZIAŁ KATOWICE: ul. Grabowa 3, 40-097 Katowice, tel./fax (32) 58-44-46, 58-62-59
ODDZIAŁ KRAKÓW: ul. Królowej Jadwigi 33, 30-209 Kraków, tel./fax (12) 267-36-80, 267-16-56
ODDZIAŁ ŁÓDŹ: ul. Stefanowskiego 24, 90-537 Łódź, tel./fax (42) 36-78-82, tel. 36-20-14, 36-20-73
ODDZIAŁ POZNAŃ: ul. Latawcowa 17, 60-407 Poznań, tel./fax (61) 847-72-93
ODDZIAŁ SZCZECIN: ul. Babińskiego 31, 71-051 Szczecin, tel./fax (91) 83-43-68
ODDZIAŁ WROCŁAW: Plac Strzegomski 5/7, 53-681 Wrocław, tel./fax (71) 55-70-42, 73-54-42, 73-54-47

TWÓRCY TAKICH HITÓW JAK **WARCRAFT™** I **DIABŁO™** PRZEDSTAWIAJĄ



Strategii jest wiele,
Starcraft™ jest jeden!

STARCRRAFT™

W SPRZEDAŻY OD STYCZNIA

PC
CD
ROM

battle.net

BILZARD
ENTERTAINMENT



Koniecznie odwiedź naszą stronę w internecie
www.cdprojekt.com.pl

CD PROJEKT

 CUC SOFTWARE

PC CD-ROM GRY

TimSoft

COMPUTER SOFTWARE

SKLEP WYSYŁKOWY

Ceny w złotych, zawierają VAT.



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

MEGAPAK 7 179,99



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

MEGASIXPAK 139,99



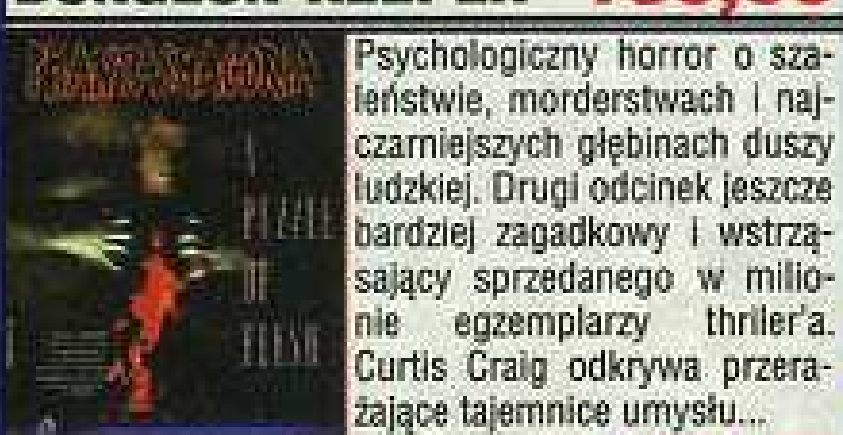
Twoja szansa by wziąć udział w mistrzostwach świata. Błyskawiczna akcja, 49 reprezentacji narodowych, 750 drużyn klubowych, ponad 15000 zawodników. Możliwość stworzenia własnej, niepowtarzalnej drużyny. W polskiej wersji z polską ligą w grafice 3D.

KICK OFF 96 88,50



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

DUNGEON KEEPER 139,99



Psychologiczny horror o szaleństwie, morderstwach i najczarniejszych głębinach duszy ludzkiej. Drugi odcinek jeszcze bardziej zagadkowy i wstrząsający sprzedanego w miliony egzemplarzy thriller'a. Curtis Craig odkrywa przerażające tajemnice umysłu...

PHANTASMAGORIA 2 99,99



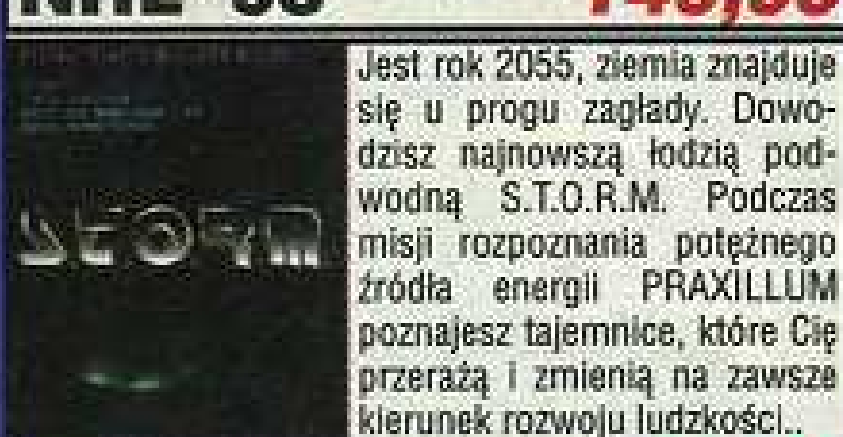
Gra decyzyjno-handlowa osadzona w zamierzłej przeszłości, wiele niespodzianek w czasie podróży: zbójcy, smok, sztorm, itp. Podręczna mapa Świata, podstawowe informacje o miastach, portach i osadach. Bogata oprawa graficzna, zapis stanu gry na dysk.

KUPIEC 39,99



Zmierz się z elitą hokeja. Błyskawiczne i realistyczne rozgrywki, gra w przewadze, przelamanie obrony i wiele innych. Akcelerator 3DFX dla płynnej i szybkiej grafiki. Zorganizuj własny turniej EA Sports i posłuchaj na żywo kometarzy z meczy NHL.

NHL '98 149,99



Jest rok 2055, ziemia znajduje się u progu zagłady. Dowodź największą flotą podwodną S.T.O.R.M. Podczas misji rozpoznania potężnego źródła energii PRAXILLUM poznajesz tajemnice, które Cię przerażą i zmienią na zawsze kierunek rozwoju ludzkości.

S.T.O.R.M. 88,50



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

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



Na 3 CD-ROM'ach 80 godzin wspaniałej gry. Zostań Wallenrodem, odszukaj Maraacha i pozyskaj smoczyczych rycerzy. Pełnoekranowa grafika i animacje, 20 sek. walk i 10 sek. turniejowych, animowanych w czasie rzeczywistym. 60 post. i 50 scenariuszy.

DRAGON LORE II 88,50



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

SYNDICATE WARS 88,50

688 HUNTER KILLER	139.99
7-th LEGION	149.99
A.D. COP	99.99
A.D. 2044 - 2CD	114.99
A.T.F. GOLD	139.99
AFTERMATH (misje RED ALERT)	86.99
A.M.O.K.	139.99
ATLANTIS	149.99
A-TRAIN	49.99
AVALON CLASSIC 1	69.00
AVALON CLASSIC 2	69.00
AXELERATOR	119.99
BATTLESHIP	144.99
BEASTS & BUMPKINS	139.99
BIOFORGE	49.99
BLADE RUNNER	149.99
BLOOD	139.99
BLOODWINGS	49.99
BROKEN SWORD II	149.99
CAPITALISM+	139.99
CARMAGEDON	154.99
CATZ	88.50
CHESSMASTER 5000 (Win. 95)	149.99
CITY OF LOST CHILDREN	129.99
CIVILIZATION 1 + COLONIZATION	79.99
CLASH	139.99
COMANCHE 3.0	139.99
COMPLETE GREAT NAVAL BATTLES - FINAL FURY - 4 CD	159.99
Na 4 płytach CD-ROM zawiera 4 wojenne gry: Great Naval Battles IV: Burning Steel 1939-42, Great Naval Battles II: Guadalcanal 1942-43, Great Naval Battles III: Fury in the Pacific 1941-44, Great Naval Battles I: North Atlantic 1939-43. Instrukcja po polsku.	
CONQUEST EARTH	144.99
CONSTRUCTOR	149.99
COUNTERSTRIKE (misje RED ALERT)	84.99

JEDI KNIGHT	179.99
KAJKO I KOKOSZ	69.00
KICK OFF '96	88.50
KKND	119.99
KUPIEC	39.99
LANDS OF LORE 2	149.99
LITTLE BIG ADVENTURE	59.99
LITTLE BIG ADVENTURE 2	139.99
LOMAX	99.99
LONGBOW AH - 64D GOLD	139.99
LORDS OF THE REALM II	139.99
MASTER OF ORION 2	139.99
MDK	149.99
MECHWARRIOR 2	139.99
MEGAPAK 6 - 10 CD	154.99
Na 10 płytach CD-ROM zawiera 10 wspaniałych gier: Riddle of Master Lu, Druid, Allied General, Pinball 3D, Legend of Kyrandia III, Steel Panthers, Manic Karts, Death Gate, Action Soccer, AI Unser Jr. Arcade Racing. Instrukcja po polsku.	
MEGAPAK 7 - 11 CD	179.99
Na 11 płytach CD-ROM zawiera 10 wspaniałych gier: Road Rash (Win 95), Earthworm Jim (Win 95), Caesar II, Heroes of Might and Magic (Win 95), U.S. Navy Fighters, A-10 Cuba (Win 95), Missio Force: Cyberstorm, Creature Shock (Win 95), Genewars, 3D Ultra Pinball 2: Creepnight. Wielostronnicowa instrukcja po polsku.	
MEGASIXPAK	139.99
Na 6 płytach CD-ROM zawiera 6 wspaniałych gier: Actua Soccer, Magic Carpet 2, Chaos Overlords, Comanche, Fantasy General, TerraNova. Wielostronnicowa instrukcja po polsku.	
MK MYTHOLOGY	159.99
MK TRILOGY	159.99
MONOPOLY	144.99
MONSTER TRUCK	139.99
MOTO RACER	139.99

ZAMÓW PRZEZ TELEFON !!!

(0-94) 402-541

Każdy Klient otrzymuje bezpłatnie KARTĘ RABATOWĄ, 3-miesięczną PRENUMERATĘ naszej OFERTY, płytę z demonstracjami gier i programów edukacyjnych oraz polską grę decyzyjno-handlową KUPIEC (CD-ROM)*.

*) szczegóły kupon zamówienia

CREATURES	139.99
CURSE OF MONKEY ISLAND	179.99
DARK COLONY	144.99
DARK EARTH	149.99
DARK HOUR - poziomy do QUAKE	88.50
DARK REIGN	149.99
DARKLIGHT CONFLICT	139.99
DEATHWARE	119.99
Zestaw zawiera pełne wersje gier DUKE NUKEM oraz DUKE NUKEM II oraz grywalne demonstracje gier: Quake, Heretic, The Ultimate Doom, Duke Nukem 3D, Terminal Velocity, Descent Test Flight, War Wind, Necrodome, Mega Race II, Wolfenstein 3D.	
DEFINITIVE WARGAME COLLECTION 2 - 12 gier, 4 CD	139.99
Na 4 płytach CD-ROM zawiera 12 wojennych gier strategicznych: Harpoon II, V for Victory: Utah Beach, V for Victory: Marken Garden, Genghis Khan II, Romance of the Kingdoms III, Operation Europe: Path to Victory, High Command, Command HQ, Panzer General, Steel Panthers, Wargame Construction Set II: Tanks! Instrukcja po polsku.	
DIE HARD TRILOGY (Windows 95)	99.99
DOUBLE PLAY	139.99
Na dwóch płytach CD-ROM zawiera dwie doskonałe gry zręcznościowe: PITFALL oraz EARTHWORM JIM zaprojektowane specjalnie dla Windows 95. Dodatkowo otrzymasz doskonałą 6-przyciskową PCGAME PAD (SY-233) wart. 70 zł! Także zaprojektowany dla Windows 95.	
DOWN IN THE DUMPS	88.50
DRAGON LORE II	88.50
DUNGEON KEEPER	139.99
ECSTASIA II wersja polska	139.99
ERADICATOR	119.99
EUROFIGHTER 2000 - WIN 95	159.99
EXTREME ASSAULT	144.99
EYE OF BEHOLDER III	49.99
F-22 A.D. FIGHTER	149.99
FATAL RACING	59.99
F/A - 18 HORNET 3.0	139.99
FIFA SOCCER	49.99
FIFA '98	149.99
FIGHTERS ANTOLOGY	149.99
FIRE FIGHT	59.99
FRAGILE ALLEGIANCE	88.50
GENE MACHINE	79.99
GNOME	139.99
GOOSEBUMPS - Microsoft	154.99
GRAND PRIX 2 - Formuła I	134.99
GUTS AND GARTERS	139.99
HARVESTER	88.50
HEROES OF MIGHT & MAGIC II	144.99
HEXEN II	149.99
HIND	139.99
HYPERBLADE (Windows 95)	139.99
IMPERIUM GALACTICA	144.99
IF - 22 RAPTOR	149.99
IGNITION	139.99
INDEPENDENCE DAY	139.99
INTERN. RALLY CHAMPIONSHIP	144.99
INTERSTATE '76	139.99
INWESTOR	129.99

MYTH	149.99
NBA LIVE '98	149.99
NEED FOR SPEED 2 SE	149.99
NHL '98	149.99
OUTLAWS	174.99
OVER THE REICH	119.99
PERFECT WEAPON	139.99
PHANTASMAGORIA II - WIN 95	99.99
POD	139.99
PODWÓJNE KŁOPOTY BUDA TUCKERA	99.99
Przygodówka w całości po polsku.	
POLANIE CD	84.99
PRIVATEER 2 - Darkening	129.99
QUAKE 2	149.99
REALMS OF THE HAUNTING	99.99
REDNECK RAMPAGE	139.99
RETURN FIRE	88.50
RESIDENT EVIL	149.99
ROAD WARRIOR	59.99
S.T.O.R.M.	88.50
SCARAB (Windows 95)	139.99
SCORCHED PLANET	59.99
SCORCHER	79.99
SETTLERS II	137.99
SETTLERS II - nowe misje	79.99
SHADOWS OF THE EMPIRE	179.99
SHERLOCK HOLMES II	79.99
SIDELINE	69.99
SIM ANT	49.99
SIM EARTH	49.99
SIM FARM	49.99
SIMPSONS CARTOON STUDIO	139.99
SMURFY	125.00
STAR CONTROL 3	139.99
STAR GENERAL (Windows 95)	139.99
STARCRAFT	159.99
SYNDICATE PLUS	59.99
SYNDICATE WARS	88.50
TACTICAL OPERATIONS II	79.99
TEENAGENT	69.00
THEME PARK	59.99
TILT	79.99
TIME WARRIORS	139.99
TOMB RIDER 2	149.99
TOONSTRUCK	99.99
TOTAL ANIHILATION	149.99
TOUCHE- przygody muskietierów	119.99
Przygodówka w całości po polsku.	
UEFA CHAMP. LEAGUE 96/97	119.99
UFO 1 + X-COM (UFO 2)	79.99
WAGES OF WAR	139.99
WARLORDS III	149.99
WARHAMMER - CIEŃ ROGATEGO SZCZURA	144.99
WAR WIND (Windows 95)	134.99
WATERWORLD STRATEGY	149.99
WING COMMANDER III	79.99
WING COMMANDER PROPHECY	159.99
WIPEOUT '2097	169.99

PC 3,5" HD GRY

3XLOGIC GAMES	34.90
7 DNI 7 NOCY	44.90
Gra przygodowa po polsku dla dorosłych.	
ARNIE II	29.90
4 misje komandos Armiego.	
BATTLE ISLE	35.90
Gra strategiczna	
CRAZY CARS II	29.90
Symulacja samochodu. Walczysz z czasem oraz z policjantami.	
EKSPERYMENT DELFIN	54.90
Gra przygodowa po polsku.	
ELEKTROBODY	39.90
Gra przygodowo-zręcznościowa	
F-29 RETALIATOR	39.90
Symulator lotniczy. Ponad 100 misji.	
FLIPER	39.90
Wszystkie elementy flipperów. 8 stołów.	
FRANKENSTEIN	29.90
Przygodowa. Szalony baron Frankenstein i	
FRANKO	44.90
Walki uliczne.	
FRONT LINES	59.90
Strategia wojenna.	
HAROLD'S MISSION	49.90
Poruszasz się po wnętrzu komputera. Humor plakat.	
HIGH SEAS TRADER	59.90
Strategia. Średniowieczny handel morski.	
INTERN. SOCCER	29.90
Pilka nożna 8 drużyn, dane o zawodnikach.	
ISHAR III	49.90
RPG wędrowka po krainie Elfów, zagadki magia.	
JAZZ JACKRABBIT	39.90
Doskonała gra platformowa	
JAZZ JACKRABBIT II	39.90
Dalsze przygody królika.	
KAJKO I KOKOSZ	49.90
Przygodówka na podstawie komiksu. Dobra zabawa.	
KUPIEC	39.90
Gra decyzyjno-handlowa.	
LAZARUS	39.90
LIGA POLSKA MANAGER '97	54.99
LORDS OF THE REALM	59.90
Średniowieczna strategia.	
MEGABLAST	29.90
Gra logiczna.	
MEGALOMANIA	35.90
POLANIE	54.90
ROBBO	39.90
Doskonała gra logiczno-zręcznościowa.	
SKAUT KWATERMASTER	44.90
SLATERMAN	34.90
SUICIDE SPEED	39.90
THE GAMES-OLIMPIADA	29.90
Symulator 30 dyscyplin sportowych.	
TYRIAN	44.90

Kosmiczna super strzelanina.

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

KUPIEC 39,99

Gra przygodowo-zręcznościowa z 5 rozbudowanych, doskonałych scenarii, skomplikowane misje, pełne zagadkowych sytuacji, różne rodzaje broni, wiele postaci.

żywa, 256-kolorowa grafika, realistyczne, efekty dźwiękowe, wieloklatkowe animacje.

LAZARUS 39,90

Manager piłkarski. Możliwość prowadzenia jednego z zespołów Polskiej Ekstraklasy, pełne kompendium wiedzy o polskiej piłce nożnej.

Duży pakiet funkcji managerskich i trenerskich. W pełni animowane akcje podczas meczy.

Liga Polska Manager '97 54,99 zł

Gra przygodowa dla obdarzonych poczuciem humoru. Zabawna grafika, starannie wykonana muzyka. Setki zagadek i przygód. Fantastyczna zabawa na wiele godzin.

Program otrzymał ZŁOTY DYSK - nagrodę miesięcznika ŚWIAT GIER.

SKAUT KWATERMASTER 44,90 zł

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

POLANIE 54,90 zł

Gra należąca do bardzo popularnej grupy wyścigów samochodowych, widzianych z lotu ptaka. Czekają Cię morderczo trudne zawody na 16 torach.

- Gra dla 1 lub 2 graczy

- Supergrafika, duży dynamizm gry - szczególnie w trybie znacznego zbliżenia trasy

SUICIDE SPEED 39,90 zł

PC CD-ROM EDUKACJA

3 płyty CD-ROM z bezsprzecznie najlepszym pakietem programów do nauki języka angielskiego. Programy zawierają tysiące ćwiczeń, ilustrowane są zdjęciami i scenkami wideo.

EuroPlus+ ProPack 399,90



Tylko u nas przy zakupie EuroPlus+ ProPack otrzymasz bezpłatnie multimedialne słuchawki z mikrofonem i regulacją głośności (o wartości 40 zł) oraz program multimedialny Wide World of Animals wart 80 zł. Wsłuchaj się w oryginalną brytyjską wymowę lektora, opowiadającego o życiu zwierząt!

3D ATLAS 149,90
Multimedialny program geograficzny po polsku.

ATLAS ŚWIATA 88,95

CZAROWNICA AGATA 89,90
Bajka interaktywna

DYKTANDO 96,90
Produkt roku 1996!!! (PC Kurier)

ENCYKLOPEDIA KOSMOSU 99,00
Multimedialna encyklopedia kosmosu zawierająca wiele zagadnień z dziedziny astronomii.

ENCYKLOPEDIA Przyrody 169,95

ENCYKLOPEDIA PWN 239,95
Największe wydanie na rynku programów multimedialnych!!!

ENCYKLOPEDIA Wszechświata 169,95

EuroPlus+ 1 Niemiecki 215,00

HISTORIA ŚWIATA 169,95

JAK TO DZIAŁA 169,95

LITERAT 96,90
Multimedialne kompendium wiedzy z zakresu literatury (poziom liceum).

MOJE PIERWSZE ABC 88,90
Multimedialny program dla dzieci od lat 3 do nauki pisania i czytania.

PROFESOR HENRY 69,90
Angielski. (SŁOWNICTWO)

PROFESOR HENRY 88,95
Angielski. (GRAMATYKA)

PROSTE DROGI 84,90
Samochodowe, polityczne i fizyczne mapy POLSKI, NIEMIEC, EUROPY. Wyszukuje miasta, ulice i optymalne połączenia.

SEKRETY KRÓLA 82,90
Interaktywna bajka (3 - 10 lat) po polsku.

SŁOWNIK angielsko-polsko-angielski 189,00
Największy dwujęzyczny słownik multimedialny, opracowany przez Collins'a, doświadczonego wydawcę w Anglii. Słownik zawiera 80000 haseł i ponad 120000 znaczeń z możliwością odsłuchu. Dodatkowo gramatyka, współpraca z edytorami i możliwość rozbudowy.

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

215,00 zł

EUROPlus+ Sprachkurs Deutsch 249,99 zł
Niezwyczajnie rozbudowany słownik-tłumacz. Tłumaczy słowa i całe teksty. Pakiet zawiera:
- Słownik Niemiecko-Polsko-Niem. - 105000 haseł
- Słownik Angielsko-Polsko-Ang. - 150000 haseł
- Angielski Słownik synonimów
- Kilkanaście innych słowników narodowych
Na płycie CD-ROM zawiera także nagraną wymowę około 20 000 haseł.

Wersja dla WINDOWS 95

Samochodowe, polityczne i fizyczne mapy POLSKI, NIEMIEC, EUROPY. Wyszukuje miasta, ulice oraz optymalne połączenia. Zawiera 55 000 miejscowości, 70 dokładnych i 250 przejazdowych planów miast. 50 minut filmów wideo.

PROSTE DROGI 84,90

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

HISTORIA ŚWIATA 169,90 zł

PC GRATIS!
Szczegóły w kuponie zamówienia.

Przy zakupach programów na PC za kwotę powyżej 89 zł możesz wybrać: **Członkostwo w KLUBIE** bezpłatnie lub **Secret Service CD 52** w cenie 7,95 zł.

AMIGA GRATIS!
Szczegóły w kuponie zamówienia.

Przy zakupie minimum 2 programów na Amigę otrzymasz: **ALFRED CHICKEN**...bezpłatnie

C-64 GRATIS!
Szczegóły w kuponie zamówienia.

ETERNAL możesz wybrać bezpłatnie przy zakupach minimum 3 programów na C-64.

ZADZWOŃ od 8⁰⁰ do 18⁰⁰
czekamy na Twoje zamówienie:

(0-94) 402-541

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

PC 3,5" HD EDUKACJA

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

WORD TRANSLATOR
dla Windows 3.11 i Windows 95

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

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

Program dla uczniów szkół podst. i średnich. Zawiera:

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

ABC Chemii 34,90

EDUKACJA 59,90

Zestaw trzech programów edukacyjnych dla szkół podst. oraz pierwszych klas szkoły średn. Trzy doskonałe pozycje:

- ORTOTRIS - gra ortograficzna,
- GEOGRAFIA - duża porcja materiału, nauka, testy,
- HISTORIA - kilkaset testów, bogata oprawa graficzna

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

Matematyka kl. VII-VIII 37,90

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

ORTOMANIA 34,90

AMIGA

DYSKIETKI

No Name 3,5" DD, 20 szt. **29,90 zł**

Maxell, BASF, lub Verbatim 3,5" DD, 20 szt. **39,90 zł**

MYSZKI

MYSZ (do wszystkich modeli) **39,90 zł**

ROZSZERZENIA PAMIĘCI

A500 DO 1MB RAM **54,90**

A600 DO 2MB CHIP RAM **94,90**

EDUKACJA

ABC CHEMII **29,90**

DEUTSCH TESTER **14,90**

ENGLISH TESTER **14,90**

GEOGRAFIA **14,90**

HISTORIA **14,90**

ORTOTRIS **14,90**

PITAGORAS 1 (klasy V-VIII) **29,90**

PITAGORAS 3 (klasy I-III liceum) **29,90**

GRY AMIGA 1 MB

ALFRED CHICKEN **29,90**

ASTRAL **29,90**

CLASSIC BOARD GAMES **29,90**

DOMAN-GRZECHY ARDANA **36,90**

DRENSHAR - DZIEŁO MAGÓW **35,99**

EPIC **29,90**

FOREST DUMB FOREVER **29,90**

FRANKO **29,90**

INDIANA JONES **19,99**

INTERCALARIS **42,00**

JAGUAR XJ 220 **29,90**

KAJKO I KOKOSZ **29,90**

KUPIEC **29,90**

LAZARUS **29,90**

LEGION - Nowość 1 MB **39,90**

LIGA POLSKA MANAGER '96 **39,90**

MIASTO ŚMIERCİ **29,90**

MR. TOMATO **29,90**

OLIMPIADA '96 **29,90**

PINBALL HAZARD **29,90**

RAJD PRZEZ POLSKĘ **29,90**

RICK DANGEROUS **19,99**

RISKY WOODS **29,90**

ROAD RASH **29,90**

STREET FIGHTER **19,99**

STUNT CAR RACER **19,99**

TRAPS & TREASURE **39,90**

SKAUT KWATERMASTER **29,90**

SZACHISTA **35,99**

W POTRZASKU **35,99**

WACUS the DETECTIVE **35,99**

ZESTAW GIER 1 (4 dyski) **29,90**

GRY A500+, 600, 1200

RYCERZE MROKU **35,90**

ISHAR III **44,90**

LEGION - (2MB CHIP RAM) **39,90**

MISTRZ POLSKI **42,90**

WHIZZ **29,90**

PROGRAMY UŻYTKOWE

AMILAB **29,90**

AMITEKST PRO GOLD **44,90**

ASYSTENT PRO **29,90**

DIGI BOOSTER **29,90**

NOVAPAIN IV **49,00**

STREET FIGHTER 19,99

Klasykna gra zręcznościowa, oparta na wschodnich sztukach walk. Zostań najlepszym z ulicznych wojowników Japonii, Chin, Tajlandii, USA, i Anglii. Walcz i zostań najlepszym!

ROAD RASH 29,90

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

KUPIEC 29,90

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

LEGION tylko 39,90

Gra strategiczna z elementami RPG. Trafiasz do świata fantasy, gdzie dowodzisz pięcioposobnym, wielorazowym legionem. Zostań kupcem, zbójcą, obszarnikiem, poszukiwaczem skarbów. Animowane postacie, doskonały dźwięk. Nowość 1 MB RAM!!

RISKY WOODS 29,90

Jako rycerz ROHAN wyzwalaś Zaginiony Kraj spod tyranii Draxosa, który mnichów, będących strażnikami wiedzy zamienił w kamienie a w całym kraju nikt nie był już bezpieczny. 12 poziomów, 8 krajobrazów, 150 ekranów 11 utworów muz. I 20 wrogich demonów czeka na Ciebie.

Skaut Kwaternaster 29,90

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

LAZARUS 29,90

gra przygodowo-zręcznościowa - pięć rozbudowanych, doskonałych scenarii, - skomplikowane, zagadkowe misje, różne rodzaje broni, mnóstwo różnych potworków, - żywa grafika, realistyczne, przestrzenne dźwięki płynne, wieloklatkowe animacje.

COMMODORE C-64

EDUKACJA

CHEMIA **7,95**
Test. 25 tematów z zakresu materiału szkoły podstawowej i pierwszych klas szkół średnich.

GEOGRAFIA **7,95**
Test. 18 tematów z zakresu materiału szkoły podstawowej i pierwszych klas szkół średnich.

HISTORIA **7,95**
Test. 17 tematów z zakresu materiału szkoły podstawowej i pierwszych klas szkół średnich.

JĘZYK ANGIELSKI **7,95**
Język angielski, kurs podst. Wspomaga naukę słówek, przykłady stosowania czasów.

JĘZYK NIEMIECKI **7,95**
Język niemiecki, kurs podst. Wspomaga naukę słówek, przykłady stosowania czasów.

ORTOTRIS **7,95**
Gra ucząca ortografii, w stylu TETRIS'a.

HARDTRACK COMPOSER **8,90**
Profesjonalny edytor muzyczny. Tworzenie własnych i odwarzanie gotowych utworów.

GRY

3D LUNATTACK **7,95**

CHWAT **7,95**

DRIP **7,95**
Agent Drip atakowany przez stwory zbiera pogubione monety.

ETERNAL **7,95**
Android Eternal bada napromieniowaną, byłą fabrykę robotów. Super grafika, wiele etapów.

KLAX (kaseta) **7,95**
Gra logiczno-zręcznościowa.

KLEMENS **7,95**
Bohater w pełnym niebezpieczeństwie świecie ratuje swych braci. 256 komnat!!!

KOŚCI & POKER **7,95**
Dwie doskonałe gry dla hazardzistów.

KUPIEC - wersja dyskowa **19,90**

KUPIEC - wersja kasetowa **7,95**

LATER **7,95**
Wyprowadź małego Latera z groźnych lochów

LAZARUS **7,95**

MIECZE VALDGIRA II **7,95**

NIGHTBREED (kaseta) **7,95**

NIGHTBREED 7,95

Niezwykle rozbudowana gra przygodowo-zręcznościowa utrzymana w konwencji horroru. Twoim zadaniem jest uratowanie przastarzej rasy istot zwanych NIGHTBREED.

(kaseta)

JAMES BOND THE SPY WHO LOVED ME 7,95

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

KASETA

The Spy Who Loved Me 7,95

Od Twych umiejętności i magii zależy uwolnienie plemienia od ciemności - Krwawego Zenona. Ciekawa fabuła, różnorodność scenarii, doskonałe wykonanie (grafika, animacje, wysoka grywalność) autorstwa grupy INFLEXION.

MIECZE VALDGIRA II 7,95

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

AKCESORIA

ACTION PLUS 6.7 **39,90**
Kartridż przeznaczony do usprawnienia współpracy komputera ze stacją dysków - przyspiesza jej pracę do 20 razy!!!. Bardzo wiele dodatkowych funkcji.

FINAL III **29,90**
Kartridż przeznaczony do usprawnienia współpracy komputera ze stacją dysków - przyspiesza jej pracę do 15 razy!!!. 60 dodatkowych funkcji.

NN 5,25" DD pud. 20 szt. **13,90**
Dyskietyki bezfirmowe, paczka 20 szt. Nośnik BASF.

CHWAT tylko 7,95

Gra przygodowo-zręcznościowa. Doskonałe animowany, duży rozmiarów bohater, zróżnicowana grafika, wiele przedmiotów do odnalezienia i użycia. Mnóstwo zagadkowych sytuacji, możliwość nagrania stanu gry - także w wersji kasetowej.

KUPIEC 7,95

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

całodyskowy **19,90**
kasetowy **7,95**

ETERNAL 7,95

Gra zręcznościowa. Android Eternal bada napromieniowaną, byłą fabrykę robotów. Przed tobą 27 sektorów o różnej długości i różnym stopniu napromieniowania. Zbieraj po drodze kryształki - każde 50 szt. daje nowe życie. Super grafika, wiele etapów.

NIGHTBREED 7,95

Niezwykle rozbudowana gra przygodowo-zręcznościowa utrzymana w konwencji horroru. Twoim zadaniem jest uratowanie przastarzej rasy istot zwanych NIGHTBREED.

(kaseta)

JAMES BOND THE SPY WHO LOVED ME 7,95

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

KASETA

The Spy Who Loved Me 7,95

Od Twych umiejętności i magii zależy uwolnienie plemienia od ciemności - Krwawego Zenona. Ciekawa fabuła, różnorodność scenarii, doskonałe wykonanie (grafika, animacje, wysoka grywalność) autorstwa grupy INFLEXION.

MIECZE VALDGIRA II 7,95

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

Ceny w złotych, zawierają VAT, gwarantowane do 01.01.98. Termin wysyłki 3-14 dni.

JAK ZAMAWIAĆ

Zapraszamy do zakupów wysyłkowych w naszej firmie. Z naszą pomocą mogą Państwo wygodnie, bez pośpiechu i co najważniejsze, nie ruszając się z domu zakupić programy i akcesoria komputerowe.

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

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

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

TimSoft
skr. poczt. 211
75-016 Koszalin 1

Korzystając z okazji zapraszamy Państwa serdecznie do wstępowania w szeregi **KLUBU STAŁEGO KLIENTA**. Stworzyliśmy go z chęci podniesienia jakości naszych usług.

KLUB STAŁEGO KLIENTA

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

Przywileje członków KLUBU:

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

S12 Kupon zamówienia

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

Nazwisko, imię:

ul./miejsc.

Poczta: tel.

TYTUŁ	NOŚNIK	CENA	TYTUŁ	NOŚNIK	CENA
1.			5.		
2.			6.		
3.			7.		
4.					
RAZEM: <input type="text"/>					

Wybieram jedną z 6 poniższych propozycji, gdyż moje zamówienie przekracza 89,00 zł (członkowie klubu 39,00 zł).

1. BEZPŁATNE CZŁONKOSTWO W KLUBIE BEZPŁATNIE

2. BEZPŁATNA WYSYŁKA PACZKI BEZPŁATNIE

3. SECRET SERVICE CD 52 7,95 zł

4. KARTA RABATOWA, 3-mies. PRENUMERATA naszej OFERTY + Demo CD1+ gra KUPIEC(CD) BEZPŁATNIE

lub przy zakupach minium 3 gier na COMMODORE C-64:

5. Eternal BEZPŁATNIE

lub przy zakupach minimum 2 programów na AMIGĘ:

6. ALFRED CHICKEN BEZPŁATNIE

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

Podpis zamawiającego: **RAZEM DO ZAPŁATY:**

S12

grudzień 1997

<http://www.ssonline.com.pl/>

Francuskie Cryo przygotowuje dla nas Third Millennium – więcej świata przyszłości z francuskim pieprzem

08 S Serwis informacyjny

10 W przygotowaniu

15	Battle Zone
13	Black Dahlia
14	Longbow 2
10	The War of the Worlds
11	Third Millennium
12	Zagadki Lwa Leona

18 Kombat Korner

18	Mortal Kombat Trilogy
----	-------	-----------------------

22 Opisy/Recenzje

76	Age of Empires
56	Armored Fist 2
64	Blade Runner
68	Buccaneer
72	Close Combat 2: A Bridge Too Far
60	Curse of the Monkey Island
36	Dreams to Reality
71	Earth 2140
66	Fallout
26	FIFA' 98
30	G-Police
46	Grand Theft Auto
38	Heavy Gear
42	Hercules
70	Led Wars
41	Mageslayer
24	NBA Live 98
52	Need For Speed 2 SE
80	Netstorm
22	NHL 98
34	Nuclear Strike
48	Oddworld: Abe's Oddysee
74	Panzer General 2
23	PGA Tour Pro
40	Postal
69	Red Alert: Aftermath
53	Screamer Rally
82	Sid Meiers Gettysburg!
54	Speedboat Attack
43	The Reap
32	Tomb Raider 2
29	Uprising
44	Virtua Cop 2
28	Virus
78	Warwind 2: Human Onslaught
58	Wing Commander Prophecy
62	Zork: Grand Inquisitor

84 W imadle

84	Broken Sword 2
88	Jedi Knight
86	Lands of Lore 2
90	Total Annihilation

92 Hardware

92	Hardware News
93	Voodoo Rush
94	Profesor Henry – gramatyka

98 Gry TV i konsole

96	News
----	-------	------

101 KGB

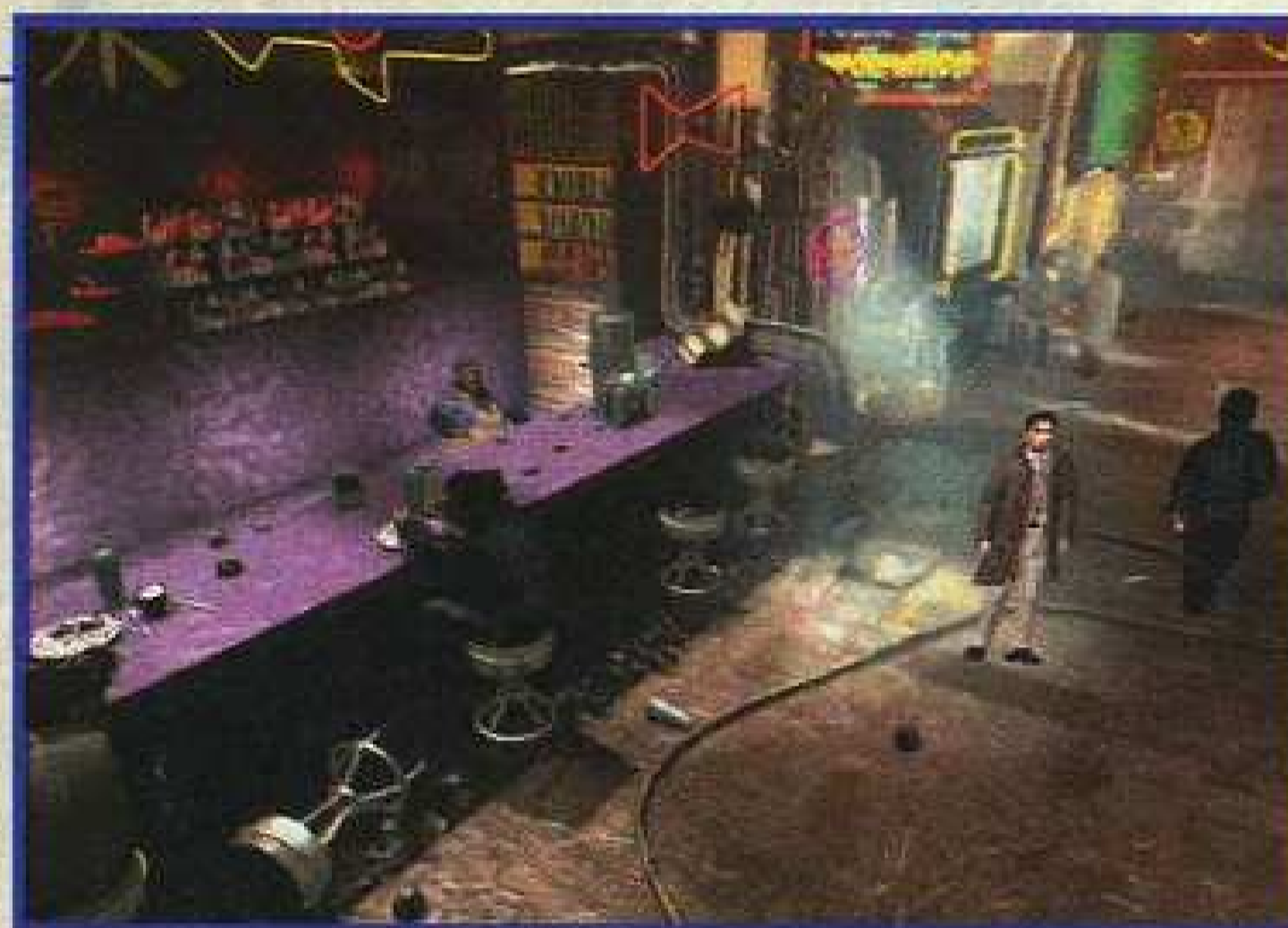
100	Aloha! Internet!
102	Przeciek!
103	Supery
104	Krupik Hits the Road
106	Tips'n'Tricks
123	KONKURS ŚWIĄTECZNY!

114 Manga Room

114	Nowości ze świata anime i mangi
-----	-------	---------------------------------



Osią tej przygodówki, opartej na rozwiniętym systemie Rippera, jest jej fabuła – morderstwo młodej aktorki w USA, 40 lat temu



„Łowca Androidów” wyprzedza inne gry o lata świetlne; łączy poważną fabułę z przelotowym środowiskiem graficznym.



Gdzieś głęboko na Karaibach... nadeszła trzecia część „Matpiej Wyspy”! My śmiałyśmy się do rozpuku.



Voodoo Rush to kolejny akcelerator graficzny z rodziny 3Dfx

tips & tricks



Tipsy w nowej szacie i z nową filozofią – mniej, ale lepsze



Podsumowanie konsolowego roku i gwiazdkowe rekomendacje

Redaktor naczelny
Marcin Przasnyski

Z-ca red. nac.
Waldemar Nowak

Sekretarz redakcji
Rafał Gałecki

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

Zespół redakcyjny:

Łukasz Bura

Aleksandra Cwalina

Andrzej Cwalina

Rafał Frąckiewicz

Michał Golebiowski

Dariusz Góralski

Marcin Kamil Górecki

Paweł Jankowski

Lech Kalwas

Robert Korzeniewski

Dominik Kruk

Leszek M. Kujawski

Maciej Michalski

Mateusz Ożyński

Krzysztof Papliński

Bogdan Wiciński

Design & DTP

STUDIO ProScript

Pegaz Ass[®] Design Group:

Waldemar Nowak

Jacek Piekarek

Adam Andrzejewski

Druk

PPW UNIPROM SA

Warszawa

ul. Mińska 67/69

Nakład 158.000 egz.

Adres redakcji

SECRET SERVICE

00-800 Warszawa 66

skr. poczt. 21

tel./fax (0-22) 624-91-47

pon-pt. godz. 9⁰⁰-16⁰⁰

e-mail:

redakcja@ssonline.com.pl

Internet:

<http://www.ssonline.com.pl/>

Redakcja nie odpowiada za

treść ogłoszeń i reklam. Mate-

riałów nie zamówionych nie

zwraca, w przypadku publikacji,

zastępuje sobie prawo do skró-

tów. Wszystkie użyte znaki fir-

mowe i towarowe są zastrzeżo-

ne przez ich właścicieli.

Wydawca: ProScript Sp. z o.o.

secret service cd

nowe multimedialne menu!

2 cd

co dobrego

na talerzu

2 cd

menu

DEMA

Civil War General 2
 Dark Angael
 Dark Reign
 Demon Star
 FIFA: Road to World Cup 98
 Fighting Force
 Grand Theft Auto
 Hercules
 Championship Manager 2
 Joint Strike Fighter
 Men of War
 Myth: The Fallen Lords
 NHL '98
 Pandemonium 2
 Pro Pinball: Timeshock
 Screamer Rally
 Seven Kingdoms
 Shadowmaster
 Subculture
 Test Drive 4
 Tomb Raider 2
 Total Annihilation
 Uprising
 Virtual Pool 2
 VR Baseball
 War Planets
 Wing Commander: Prophecy
 Worms 2
 X-Men: The Ravages of Apocalypse

NOWOŚCI

Battle Zone
 Blade

Deathtrap Dungeon
 Eastern Front
 Extreme Tactics
 Grim Fandango
 Hellfire
 LMK
 Matchday 3
 Merchant Adventures
 Nightmare Creatures
 Project Airos
 Sensible Soccer 2000
 Silver
 SU27 2.0
 Tomb Raider 2
 Total Drivin
 UEFA Soccer
 War of the Worlds
 Warhammer 2: Dark Omen
 X-COM: Interceptor

OPISY

Betrayal in Antara
 Bermuda Syndrome
 Blasing Dragons
 Broken Sword 2
 The Dig
 Full Throttle
 Goldrush
 HeXen 2
 The Journeyman Project
 Lands of Lore 2
 Resident Evil
 Tekken 2
 Treasure Hunter

Voodoo Kid
 Wizardry 4

FAQ

Arc the Lad
 Blood Omen: Legacy of Kain
 Dark Reign
 Darkstalker's Revenge
 Dead or Alive
 Defcon 5
 Destruction Derby
 Gem Fighter
 Jumping Flash
 King Field
 Legends of Oasis
 Loaded
 Magic Knight Rayearth
 NBA Jam Extreme
 Oddworld: Abe's Odyssey
 Street Fighter 3
 Theme Hospital
 Time Killers

REDAKCYJNE

Akta UFO
 Manga Room
 Kącik Symulatorów Lotu
 Kącik X-Files
 Klan Strategów

– zobacz koniecznie!

Shareware

Allen Cabalacabal.zip
 Blood Bath.....bbdemo.exe
 Blupimania.....blupim-e.zip
 Boogaloopers.....boogal.zip
 Boom.....boom.zip
 BrainsBreaker.....brkr.zip
 BSP (mapped for Quake).....hex85b32.zip
 Crazy Gravity.....xlmcrgra.zip
 Extreme Assault (new mission).....extreasi.exe
 Four Winds.....4winds10.exe
 GameSpy.....gamespy.exe
 GravBalls.....gravball.zip
 Metersteiner Beer Manager.....mtbeer4a.exe
 Namco History Pack #2.....nh2demos.zip
 Pharaoh's Acsent.....pharaohs.exe
 Rally 210.....src210_e.exe
 Roar.....roar.exe
 Rover Mania.....roverm.zip
 Shop Drop.....shop11.zip
 Zork Themes.....zorktheme.zip

Patche

Links LS.....130to132.zip.....1551221
 Moto Racer (Polygon Version).....306.zip.....798191
 Archimedean Dynasty.....ad_3dfx.zip.....1297601
 Alien (for Dark Reign).....alien.zip.....2688
 Battlecruiser 3000.....bc3kd6a.zip.....482694
 Blood.....blood11r.zip.....626600
 Cricket 97.....c97atep2.zip.....419926
 Cricket 97.....c97winp2.zip.....797313
 Constructor.....coneuro.zip.....917146
 F-16 Fighting Falcon.....f16d12uk.zip.....711166
 F-16 Fighting Falcon.....f16w12uk.zip.....740316
 Flight Simulator 98.....fs98ptch.zip.....2949242
 SpaceHo.....hopatch.zip.....1240578
 if22.....if22_32.zip.....1617929
 Ignition.....ign_win.zip.....328147
 Legends Football.....lf98v12.zip.....299898
 Mageslayer.....mage11.zip.....1365543
 No Respect.....nr11.zip.....808983

GL Quake for Power VR.....oglb18a.zip.....96705
 Blood.....p1011.zip.....712510
 Enemy Nations.....patch_en.zip.....1059743
 HeXen II.....ph2v109a.zip.....2791663
 Quake.....quake108.zip.....210381
 Quake (Verite port).....rrq106bc.zip.....278541
 Quake (Verite port).....rrq107b5.zip.....295841
 Blood.....rsw1011.zip.....296846
 S40 Racing.....s40_v1_1.zip.....1292898
 Blood.....special1.zip.....135213
 Blood.....sw1011.zip.....297518
 Total Annihilation.....ta112a.zip.....528431
 Total Annihilation.....ta112b.zip.....204689
 Total Annihilation.....tapatch.zip.....524792
 HeXen II (Verite).....vh2.zip.....281342
 Warlords 3.....w3usv101.zip.....1261666
 War Inc.....war11.zip.....525732
 Extreme Assault.....xa_e120.zip.....500027
 Sensible World of Soccer.....swos-97.zip.....9758

Cheaty

1830 - R&RB.....1830pa.zip
 Agent Armstrong.....blh-aatr.zip
 Agent Armstrong.....pdmart.zip
 Conquest Earth.....conearth.zip
 Constructor.....concash.zip
 Dark Angael.....blh-datr.zip
 Dark Colony Mission Editor.....dcmaped.zip
 Dark Reign.....drcheat.zip
 Dark Reign.....drlast.zip
 Dungeon Keeper.....ch_dkc13.zip
 Garfiels.....pdmgfrn.zip
 Cheat Pack.....chtpck08.zip
 Little Big Adventure 2.....lba2save.zip
 Resident Evil.....revilsge.zip
 Shadows of the Empire.....pdmstrnf.zip
 Shadows of the Empire.....sote16.zip
 Sniper.....snprv35.zip
 War, Inc.....warinc.zip
 Warcraft 3.....war3save.zip
 X-Wing vs. TIE Fighter (Midnight Editor).....mexwtie1.zip

PODWOJNY KOMPACT



Wszyscy zawodnicy z trzech części MK, wraz z bossami i ukrytymi postaciami – MK Trilogia na PC!



Gra Sida Meiera – Gettysburg! zaskakuje – wrywa się bowiem z manii heksów, pozostając strategią na poważnie



Tomb Raider 2 – wprowadźcie nie zawodzi, ale mamy tu efekt sflaczalego balonu – wszystko już było dawno temu



Poważny konkurent dla Riven, czyli Zork: Grand Inquisitor, okazuje się dobry jak jego poprzednicy sprzed kilkunastu lat!



FIFA'98 to już komercja na całego – jest oczywiście dobra, ale to stanowczo nie to, czego oczekiwaliśmy

Wesołych Świąt!

Hurra! Już za chwilę Gwiazdka i... prezenty pod choinką! To jest to, na co czekaliśmy cały długi rok. Trzeba przyznać, że jak co roku, wydawcy spisali się znakomicie, zapewniając nam wyśmienitą zabawę na świąteczne ferie. Ukazało się sporo długo oczekiwanych gier, ze wszystkich gatunków. Właściwie dla każdego znajdzie się coś miłego. Starwarsowcy otrzymali JEDI KNIGHT i SHADOWS OF THE EMPIRE, przygodówkowcy RIVEN i CURSE OF THE MONKEY ISLAND, cyberpunkowcy BLADE RUNNER, stratedzy SID MEIER'S GETTYSBURG! i PANZER GENERAL 2, rolplejowcy doda-

tek do DIABLO, czyli HELLFIRE oraz RPG wszech czasów - ULTIMA ONLINE, quake'owcy QUAKE 2, wielbiciele Lary Croft TOMB RAIDER 2, kierowcy rajdowi NEED FOR SPEED 2 SPECIAL EDITION, kibice sportowi FIFA'98, NHL'98 i NBA'98, piloci maszyn przeróżnych LONGBOW 2, ARMORED FIST 2 i HEAVY GEAR... itp. itd. Ufff, jest tego trochę. Dużo, a nawet za dużo dla tych, którzy lubią kilka gatunków. Fajnie, przynajmniej mamy wybór - bierzemy to, co naprawdę chcemy i musimy wybrzydzać. Po Wigilii zapowiada się prawdziwa uczta bogów!

W poprzednim S-Serwisie napisaliśmy parę słów o zamierzeniach SIERRY względem rozszerzeń i kontynuacji przebojowego RPG - DIABLO. Na bliższe informacje o sequelu jeszcze za wcześnie, ale uściślając poprzednie - będzie 5 nowych postaci, a multiplayer będzie obsługiwał 8 graczy. Natomiast jeśli chodzi o HELLFIRE, jest to raczej cienki dodatek do DIABLO, który obejmuje jedynie dwie sekcje podziemi, znajdujące się poniżej 16. poziomu, na którym siedział sam Diabło. W sumie osiem nowych poziomów, trochę nowego magicznego żelastwa i potworów, no i ta nowa postać - monk (mnich). Jeżeli zdecydujemy się opisać ten dodatek, zamieścimy recenzję za miesiąc.

Znana polska firma tworząca gry, METROPOLIS, podpisała umowę z polskim dystrybutorem IPS, który odtąd będzie rozprawał jej gry na terenie Polski. Tak więc zapowiadany na przeszły rok WIEDZMIN ukaże się za sprawą firmy IPS, a nie jak błędnie podaliśmy, TOPWARE. Kolejnym, odleglejszym projektem METROPOLIS jest GORKY 13 - gra w rodzaju FINAL FANTASY 7, w której zadaniem jest likwidowanie paskudnych mutantów waleśających się po ulicach „spokojnego” miasteczka.



Zanim jednak zobaczymy WIEDZMINA, będziemy mieli już okazję posmakować REFLUX - pierwszą polską strategię czasu rzeczywistego 3D (ponoć TOTAL ANNIHILATION się przy tym schował!) z wyjątkową możliwością projektowania własnych jednostek z trzech elementów: nóg, korpusu i dopalacza. Zjawka tego tytułu pojawiła się w dziale W Przygotowaniu w „SS'50”, a wspominamy o tej grze dlatego, że twórcy zdecydowali się zmienić jej szatę graficzną. Efekt widać na zamieszczonym obok screenie.



Przy okazji, METROPOLIS zmienił swoją siedzibę - podajemy aktualny adres:
Metropolis Software House
ul. Hauke-Bosaka 11
01-540 Warszawa
tel. (22) 639-92-04, fax (22) 39-57-86

Polski dystrybutor MARKSOFT wydał LIGĘ POLSKĄ MANAGER '98. Gra oferuje możliwość kierowania dowolnym zespołem z pierwszej, drugiej lub trzeciej ligi, uczestni-

czenie w rozgrywkach ligowych i o Puchar Polski oraz rozgrywanie meczów towarzyskich. Ponadto zawiera wszelkie informacje dotyczące składów drużyn,



pozwala też na transfery zawodników polskich i zagranicznych.

Zrobiono już kilka filmów kinowych na podstawie gier, jak na przykład „Street Fighter” czy „Mortal Kombat”, a w Hollywood już teraz myśli się o ekranizacji takich tytułów, jak QUAKE czy MYST. Jednak największą szansę na szybką produkcję ma... „Wing Commander”! Digital Anvil, teksańska firma z branży rozrywki (założona przez Chrisa Roberta, twórcę serii gier WING COMMANDER i byłego pracownika ORIGIN), odkupiła prawa od ELECTRONIC ARTS na pełnometrażowy film kinowy i serial telewizyjny. Film bazuje na scenariuszu, postaciach i motywach z pierwszych czterech części growej sagi WC. Już wcześniej istniał animowany serial telewizyjny zrobiony na podstawie WING COMMANDER ACADEMY przez



USA Cable Network w 1996 roku. Scenariusz już powstał, jego autorami są Chris Roberts i Kevin Dronney (współautor scenariusza do „Mortal Kombat”), zaś reżyserem prawdopodobnie będzie sam Chris Roberts. Projekt finansuje Tod Moyer, pracujący dla Dark Horse Entertainment, odpowiedzialny za sukces „Maski”. Zdjęcia mają się rozpocząć w lutym 1998, w Luksemburgu, obecnie Chris Roberts kompletuje jeszcze obsadę. Film wejdzie na ekrany na Gwiazdkę 1998 albo dopiero na początku 1999. Musimy więc poczekać co najmniej rok.

Firma 7TH LEVEL podpisała umowę z TAKE TWO INTERACTIVE SOFTWARE, na mocy której przekazuje prawa do dystrybucji

wszystkich zrobionych do tej pory gier spod znaku Monty Pythona, w tym zapowiadanego na Gwiazdkę tytułu MONTY PYTHON'S THE MEANING OF LIFE. TAKE TWO zapłaci półtora miliona dolarów na poczet spodziewanych zysków z możliwością zastrzeżenia sobie praw do wykupu następnych pozycji cyklu za kolejne 250 tys. dolarów.

Jeśli wszystko dobrze pójdzie, na Gwiazdkę powinniśmy ujrzeć długo oczekiwany tytuł ze stajni ID SOFTWARE, czyli QUAKE 2, za sprawą ACTIVISION, a u nas firmy OPTIMUS BIS. QUAKE 2, jak twierdzi Barret Alexander z ID, będzie grą zupełnie nową i to zarówno pod względem szaty graficznej, jak i scenariusza rozgrywki. QUAKE kulał, jeśli chodzi o grę dla jednej



osoby; „dwójka” ma naprawić ten błąd. Poziomy mają być zorganizowane nieliniarnie, a więc przyjdzie nam nieraz wracać do poprzednich wcześniej lokacji, będzie można swobodnie przemieszczać się między poziomami. Jeśli chodzi o grafikę, jest ona imponująca, co prezentuje już samo demo. Wspaniałe efekty świetlne, więcej klatek animacji przypadającej na każdego potwora, świetnie zaprojektowane wnętrza, przejrzysta, falująca woda itp. Poza tym nowe bronie (teraz podstawową bronią jest blaster), nowe potwory i zagadki wymagające odrobiny myślenia (jak w HEXEN 2). Pomijając wszystkie zmiany w engine, zachowa on podstawowe elementy z QUAKEWORLD i GLQUAKE, a więc będzie można pomykać na internecie i korzystać z dobrodziejstwa akceleratorów 3D. W dodatku w multiplayerze będzie mogło zagrać naraz 32 graczy.

Na Gwiazdkę szykuje się niespodzianka. Rosyjska firma NIVAL ENTERTAINMENT i BUKA obiecują ukończyć ALLODS: SE-LED MYSTERY, przedziwną mieszankę strategii w czasie rzeczywistym z RPG. Rozgrywka będzie wyglądać jak skrzyżowanie DIABLO z WARCRAFT, z akcją osadzoną w świecie fantasy, rozbudowanym na miarę DAGGERFALL, i misjami przypominającymi te najciekawsze z WAR-



z bohaterów ma swoją własną osobowość. Rozbudowany system magii opiera się na pięciu żywiołach – piątym elementem (sic!) jest sfera astralna. Podczas walki bohater może zmieniać broń na bardziej skuteczną. Jeśli chodzi o grafikę, to zobaczymy realistyczny teren 3D, cieniowanie Gourauda, efekty świetlne w czasie rzeczywistym, ruchome źródło światła itp. Postacie 3D są ładnie zrenderowane i fajnie



zanimowane. Będzie ponad 30 rodzajów potworów, jak też przyjazne i wrogie rasy inteligentne. Duży nacisk położono na fizykę – przypadkiem trafione fireballem drzewo staje w płomieniach, szybkość ruchu jednostek zależy od rodzaju terenu i jego kąta nachylenia. ALLOD ma posiadać opcję multiplayer, która pozwoli na grę jednocześnie 16 użytkownikom sieci lokalnej lub ponad 50 osobom przez Internet. Do gry ma zostać dołączony edytor map i scenariuszy.

Czekamy z niecierpliwością.

Długo oczekiwany **LONGBOW 2** ukazał się pod koniec listopada w USA. To sequel gry uznanej za najlepszy symulator lotu 1996 roku. Nowy engine, doskonałe efekty świetlne,

tę grę robi się już ponad dwa lata! Złe się dzieje w firmie **BULLFROG**. Choć z drugiej strony, na **DUNGEON KEEPER** też musieliśmy długo czekać i, jak się okazało, było na co.

Skoro jesteśmy już przy sławnym **DUNGEON KEEPER**, to koniecznie trzeba wspomnieć, że ukazał się data-dysk do tej gry, pt. **DEEPER DUNGEONS**. Dodatek posiada lepszą grafikę, a przeciwnicy są wyposażeni w doskonalszą sztuczną inteligencję. Wszystkie bugi zostały już

HAMMER. Brzmi to jak receptura mieszanki wybuchowej. I kto wie, czy ta nowatorska gra nie wywoła na rynku solidnej eksplozji.

„Allod” to średniowieczny termin określający ziemię objętą własnością absolutną – mówiąc prościej, allod ma tylko jednego właściciela i tylko on może żyć na tej ziemi. A kiedy pan allodu się przenosi, allod przenosi się wraz z nim. W grze allody są wyspami otoczonymi astralnym halo, a ich właścicielami są Wielcy Magowie. Kiedyś przeprowadzali wielki eksperyment, który miał przynieść im wieczne szczęście, jednak przesadzili trochę z potęgą energii zaczerpniętej z serca planety i ta rozpadła się na liczne wyspy – allody. Teraz każdy Mag musi utrzymywać swoją wyspę mocą magii i nie może jej opuścić, gdyż rozpadłaby się w proch, a wraz z nią wszyscy żyjący na niej poddani. W takim właśnie świecie przyjdzie nam grać. Nasz bohater będzie musiał wyjaśnić tajemnicę allodu Wielkiego Maga Skrakana, którego ziemie skryte są pod kopułą jakiejś niezwykle potężnej magii, czym zainteresowani są także inni Magowie, a nawet dwa toczące ze sobą odwieczną wojnę imperia.

Gra podzielona jest na misje, pomiędzy którymi nasz bohater będzie spędzał czas w mieście, kupując ekwipunek i czary, wynajmując trenera walki czy najemników na następną misję. Najemnicy (jest ich 15 rodzajów) występują w grupach i walczą w różnych formacjach. Natomiast bohater traktowany jest indywidualnie, wraz z przebytymi misjami nabiera doświadczenia. Każdy



czterokrotnie więcej detali niż w poprzedniku. Do tego dochodzi obsługa akceleratorów 3D i świetnie przygotowany tryb multiplayer, pozwalający m.in. na kooperację dwóch graczy – jednego w roli pilota, drugiego w roli strzelca pokładowego.



Więcej informacji o tym wspólnym projekcie **ELECTRONIC ARTS** i **JANE'S** w dziale „W Przygotowaniu”.

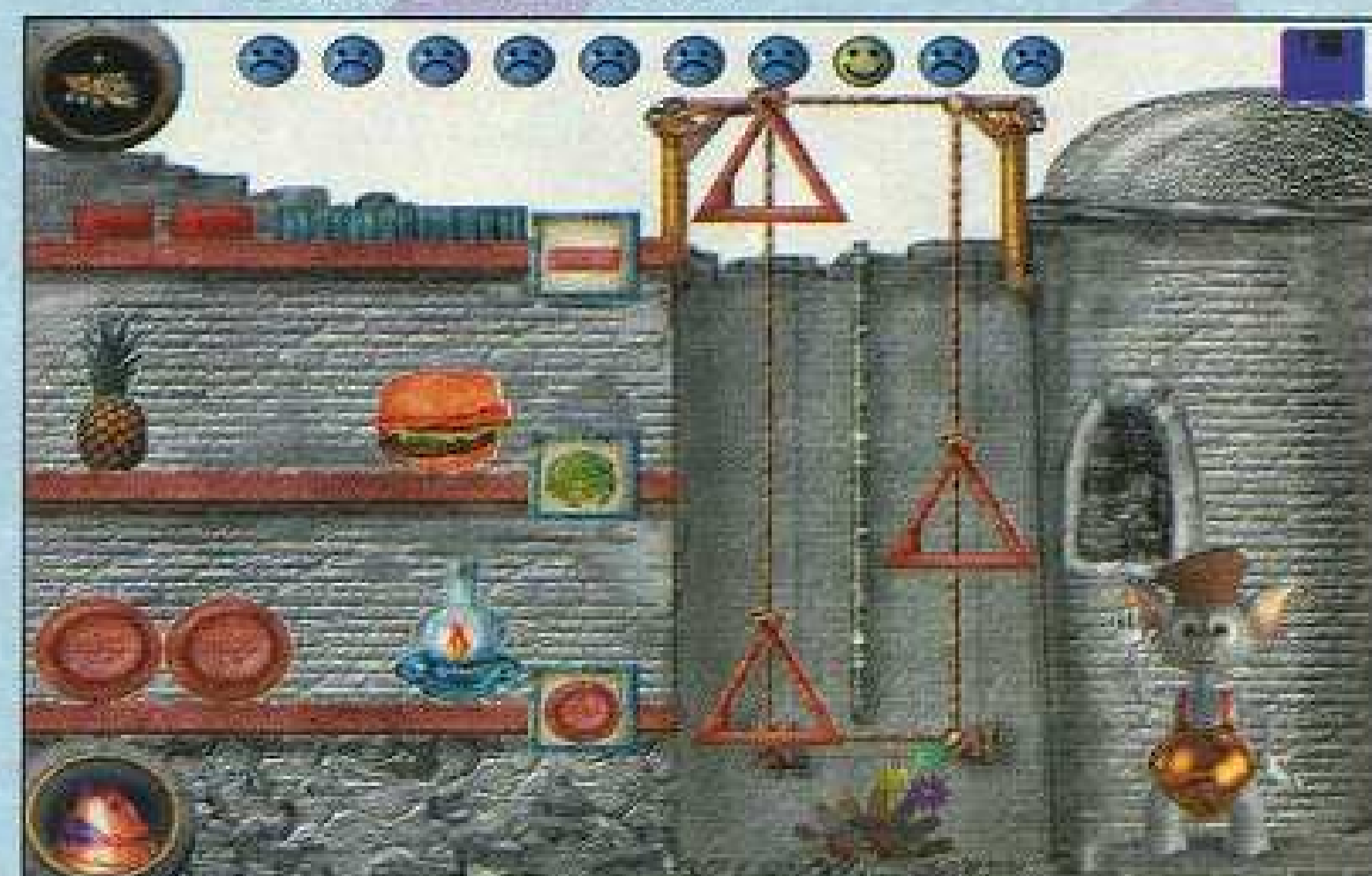
usunięte (np. nie można już teleportować się do miejsc nieodkrytych). Jest 15 nowych scenariuszy dla pojedynczego gracza i 15 dostępnych w opcji multiplayer. Fabuła sprowadza się do tego, że Avatar, którego pokonaliśmy w ostatnim scenariuszu z **DK**, został wskrzeszony przez swych podwładnych i znowu zgromadził armię, która zagraża spokojowi naszych podziemi.

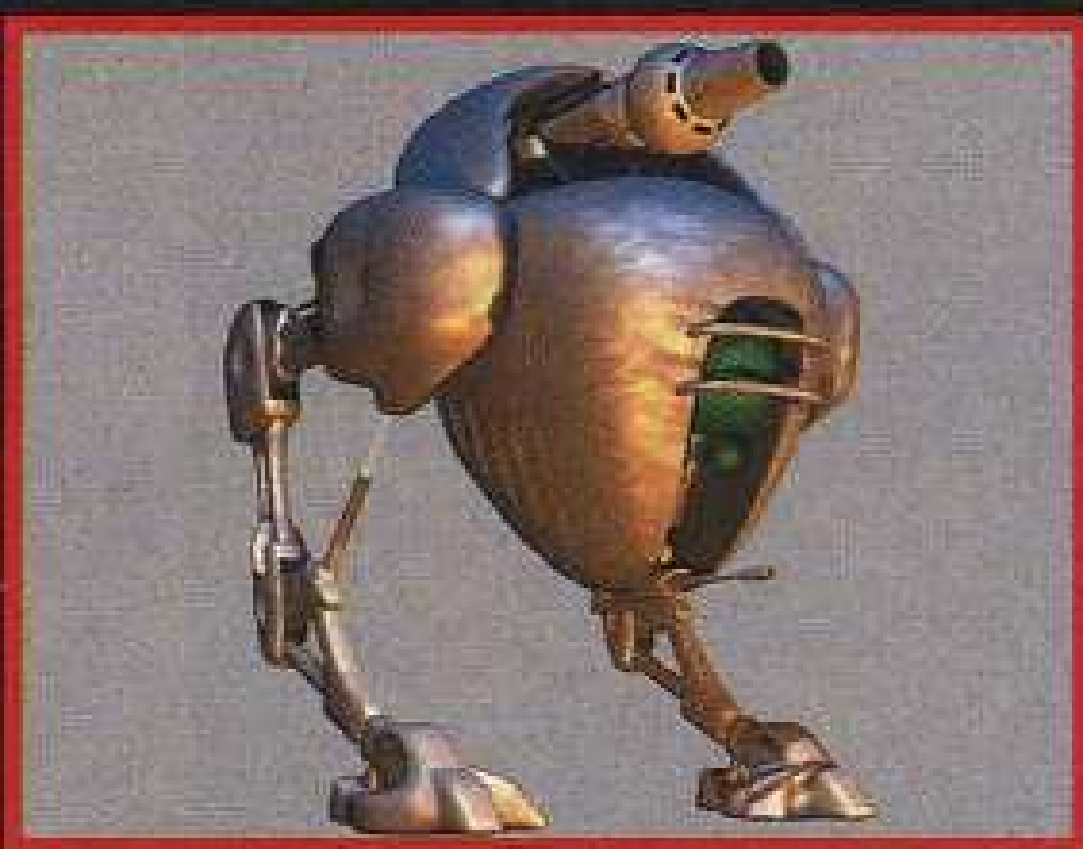
Na koniec informacja dla najmłodszych, a może raczej dla ich rodziców. Polska firma **YOUNG DIGITAL POLAND** prezentuje **WIRTUALNĄ SZKOŁĘ MATEMATYKI**, multimedialny program edukacyjny z zakresu matematyki pierwszych klas szkoły podstawowej. Od innych tego typu programów odróżnia go wyjątkowe podejście do tematu. Zastosowano techniki

graficzne spotykane dotychczas w grach – renderowana grafika 3D, technologia poruszania się po programie jak w **DOOM** – trójwymiarowe plansze, korytarze i zakamarki.



Niestety, mamy natomiast smutną wiadomość dla wszystkich, którzy na Gwiazdkę zamawiali u Świętego Mikołaja grę **POPULOUS: THE THIRD COMING** (zapowiedź „W Przygotowaniu” SS'50). Termin jej wydania znowu uległ przesunięciu – tym razem na kwiecień. To zakrawa na celową dywersję! Ludzie,





Z takimi machinami Obcych nasz sprzęt bojowy z XIX w. wydaje się być bez szans

Właśnie mija 100 lat od momentu, w którym Herbert George Wells opublikował swoją wstrząsającą wizję ataku Marsjan na niebieską planetę, pod tytułem „Wojna Światów”. Pierwsza (1898) powieść opisująca inwazję z kosmosu na Ziemię była tak przekonująca, że przygotowane na jej podstawie słuchowisko radiowe puszczone w eter sterroryzowało pól Londynu, wywołując falę masowej hysterii i panikę na ulicach. Od tamtej

no, że wszyscy już o niej zapomnieli. Ktoś sobie jednak o tym przypomniał – a ściślej firma GT INTERACTIVE, która szykuje grę strategiczną na podstawie powieści. Ponieważ Wells pozostawił bardzo dokładne opisy marsjańskich maszyn, możemy być pewni,



W PRZYGOTOWANIU WAR OF THE WORLDS

nie przez kolejne wysokobudżetowe filmy z Hollywood. Oczywiście będzie można kierować zarówno oddziałami atakujących ziemian ufoków, jak i broniącymi swoich domostw mieszkańcami niebieskiej planety. W obu przypadkach jednak zadanie będzie takie samo – przejąć kontrolę

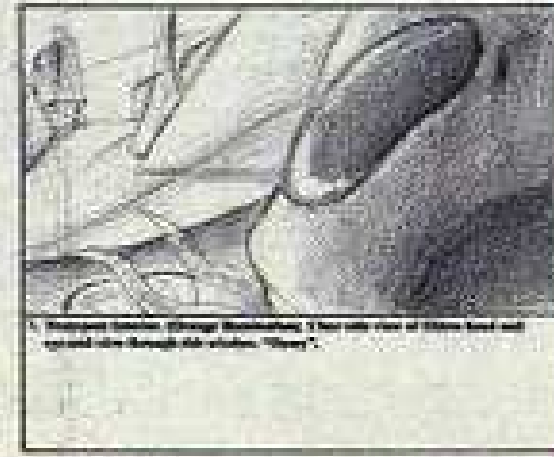
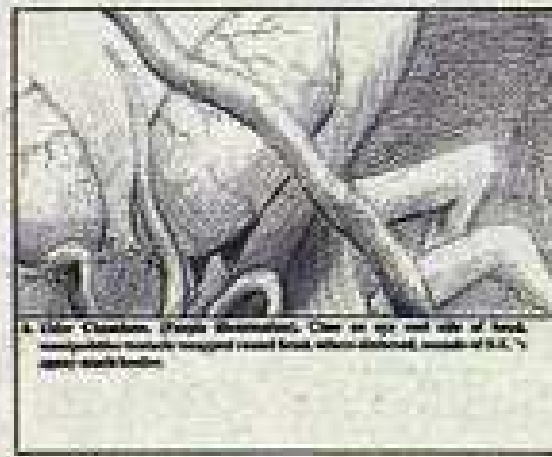
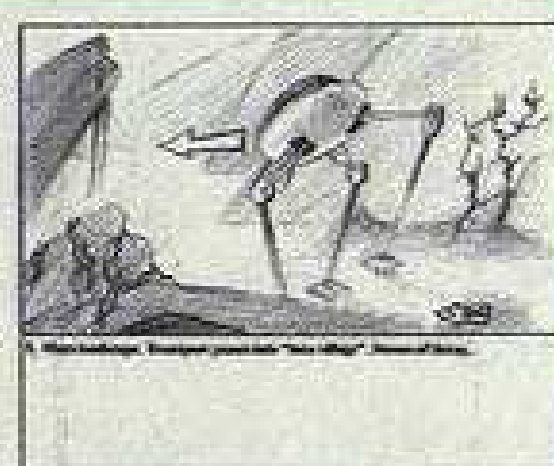
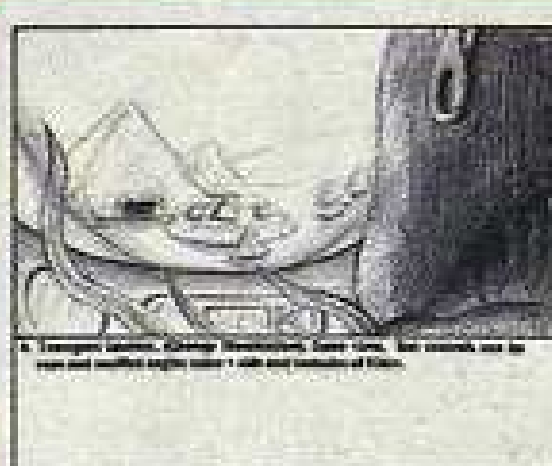


że zostaną przygotowane tak, jak widziałby to dziś on sam, a jego wizja zdecydowanie różni się od serwowanych nam obec-

nie nad Wyspami Brytyjskimi. A ponieważ akcja inwazji została umiejscowiona zgodnie ze słowami pisarza w XIX wieku, konflikt interesów zapowiada się bardzo interesująco.

Firma GT INTERACTIVE zachwala zarówno engine graficzny THE WAR OF THE WORLDS, dzięki któremu ujrzymy wiele efektów nie widzianych do tej pory w grach strategicznych, jak i odbiegający od prostych strategii w czasie rzeczywistym system rozgrywki,

pory z „Wojną Światów” robiono już wszystko, począwszy od filmów, a skończywszy na komiksach. O ile pamięć mnie nie zawodzi, była nawet kiedyś na pocziwym Spectrum gra komputerowa oparta o prozę Wellsa. Było to jednak na tyle daw-



który będzie w dużej mierze oparty na wiecznie młodym RISKU. Końcowy produkt ma szansę tchnąć nieco życia w zdominowany ostatnio przez coraz bardziej panoszące się klony C&C gatunek gier strategicznych.

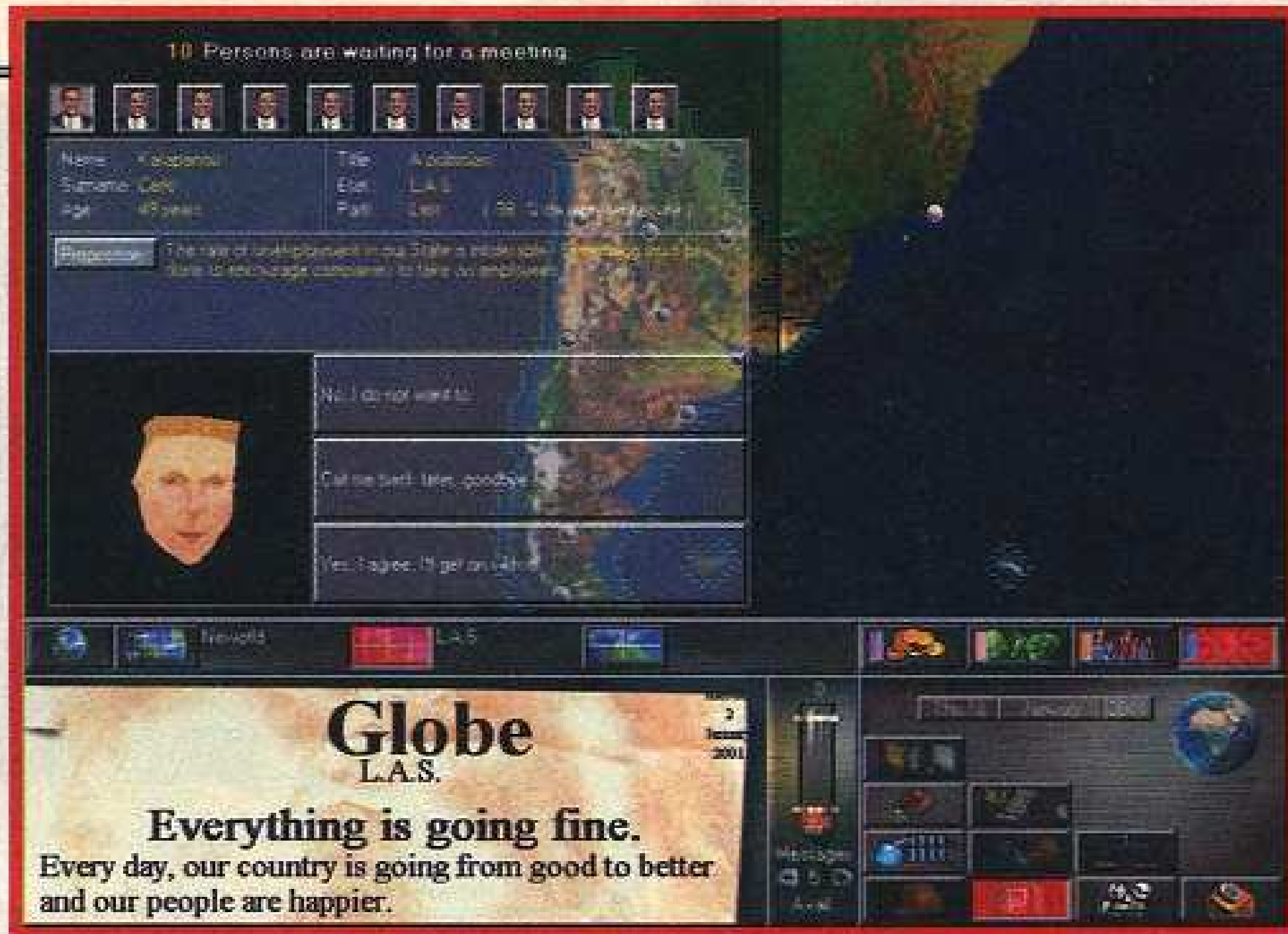
GT Interactive, PC

Jak będzie wyglądał świat w roku 2000? Na podstawie serwowanej nam od wielu lat przez ogólnie pojmowaną branżę rozrywki wizji możemy przypuszczać, że nie będzie taki sam, jakim go znamy. Wszelkie obecne wojny wyniszczające ludność globu i załamująca się gwałtownie gospodarka to tylko niektóre z nieuchronnie grożących nam następstw upadku cywilizacji. A co będzie w roku 2500? Czy Ziemia pod wpływem wybuchów jądrowych zmieni się w wielką kulę gazów, czy też na świecie zapanuje wreszcie pokój?

THE THRID MILLENNIUM – najnowszy projekt zdolnych Francuzów z firmy CRYO INTERACTIVE ma szansę stać się pierwszą rozsądną grą „polityczną”. Zadaniem, którego podejmuje się gracz w roku 2000, jest w ciągu 500 lat uczynić z Ziemi praw-

500 lat. Zapewne nie bez powodu też obiecują setki demograficznych, geograficznych, socjologicznych, ekonomicznych i innych niespodzianek. W THE THRID MILLENNIUM ważne

będzie wszystko – począwszy od politycznych systemów państw, aż po religie, które wyznają ich mieszkańcy. Producenci zapewniają jednak, że możliwości gra-



THIRD MILLENNIUM

W PRZYGOTOWANIU

dziwie rajska planetę – pogodzić zwaśnione narody, ustabilizować ekonomię i wyrównać poziom życia mieszkańców. Idąc w stronę jak największego realizmu, autorzy opracowując strategiczny engine gry wzięli pod uwagę aktualne prognozy socjo-ekonomiczne i ekologiczne na najbliższe



cza będą praktycznie nieograniczone – można będzie wypalać lasy tropikalne czy też nakładać embarga na buntownicze państwa. Wszystko to ma być okraszone w pełni trójwymiarową grafiką (ponoć zbudowano za pomocą trójwymiarowej grafiki całą mapę świata, która wydrukowana zajęłaby... 2500 kilometrów kwadratowych!) i mnóstwem telewizyjnych spotów, ilustrujących globalne przemiany w zależności od poczynań gracza. Na pewno wiemy już, że THE THRID MILLENNIUM będzie grą poważną i skomplikowaną. Ciekawe tylko, czy na rynku PcCetowych strategii będzie jeszcze miejsce na inne gry niż kolejne klony C&C.

CRYO, PC



W dżungli to codziennie mają niedzielę palmową



młodszych – jej bohaterem jest znany już nam młody władca dżungli lew Leon. Autorzy postanowili jednak odejść od schematu i zamiast sequela w postaci kolejnej platformówki, przygotowują interaktywną zabawę, w której zamiast szybkich palców przyda się umiejętność logicznego kojarzenia faktów.



Firma LERYX LONGSOFT jeszcze w pełni nie odetchnęła po premierze swojej ostatniej gry CLASH, a już szykuje na początek przyszłego roku kolejną produkcję. ZAGADKI LWA LEONA to gra logiczno-zręcznościowa, przygotowywana z myślą o naj-

Wszystkie zagadki powiązane są w fabularną całość. Na swej drodze młody władca spotka wiele postaci

występujących w pierwszej części jego przygód. Leon, rozwiązując kolejne problemy, staje się coraz mądrzejszy, jego autorytet rośnie, a poddani czują wobec niego więk-

ZAGADKI LWA LEONA

W PRZYGOTOWANIU



szy respekt. Każdy, kto pomoże Leonowi, pójdzie w jego ślady – zdobędzie potrzebną wiedzę i nauczy się z łatwością rozwiązywać.

Proponowany przez autorów koncept zagadek, których rozwiązanie opiera się na stosowaniu „powszechnych we wszechświecie praw fizyki” kiedyś dostarczył nam sporo rozrywki w cyklu THE INCREDIBLE MACHINE. Jednak to ZAGADKI LWA LEONA mają szansę trafić do szerokiego grona odbiorców, a to z kilku powodów: gra jest ładna i kolorowa, stosunkowo prosta w obsłudze i w całości po polsku. Choć program adresowany jest przede wszystkim do najmłodszych, to

Leon jest zawodowiec i koniec. Miał wprawdzie kilku poprzedników, ale ustępowali mu urodą – np. jeden taki wschodni Łońka z brwiami jak wasy.



wydaje się nam, że z powodzeniem zastąpiłby wyeksploatowane do granic możliwości we wszelkich biurach, tak nieśmiertelne pozycje, jak PASJANS czy MIINISWEPER. O tym, jak jest z miłośnością ZAGADEK LWA LEONA, przekonamy się już niedługo.

Leon jest zawodowiec i koniec. Miał wprawdzie kilku poprzedników, ale ustępowali mu urodą – np. jeden taki wschodni Łońka z brwiami jak wasy.

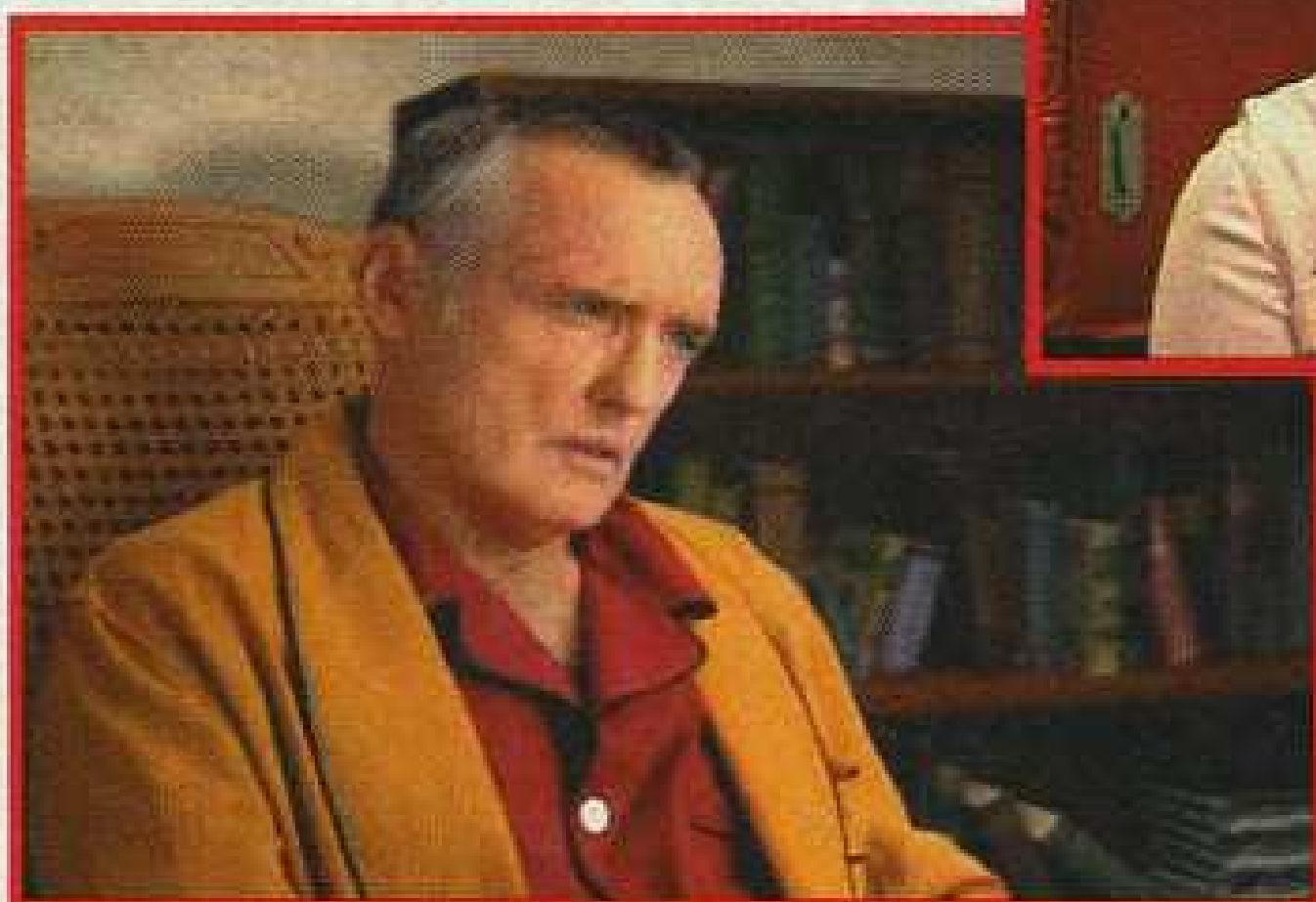
Leryx Longsoft / Optimus Bis, PC



TAKE 2 poprzednio uraczyło nas opowieścią o futurystycznym odpowiedniku Ku-by Rozpruwacza (RIPPER). Teraz zaś dzięki najnowszemu produktowi tej firmy o tytule BLACK DAHLIA, zawitamy do stanu Cleveland, gdzie na przełomie lat 30 i 40 naszego wieku grasował pierwszy prawdziwy seryjny morderca w historii kryminalistyki USA.

Przyznam, że z ostatnio spotkanych przygodówek nie zdarzyło mi się jeszcze trafić na tak mroczny

W styczniu 1947 roku znaleziono rozczłonkowane zwłoki młodej aktorki; w latach 30 i 40 rzeczywiście grasował „Torso



„Torso Killer” nigdy nie zostali schwytani. Być może była to ta sama osoba! Dodatkową ciekawostką jest fakt, że śledztwo w sprawie seryjnego zabójcy prowadził Elliot Ness – jeden z Nietykalnych! Z jakim powodzeniem – możecie się sami domyśleć.

BLACK DAHLIA

W PRZYGOTOWANIU

i przynębiający tytuł. Fabuła, której główną osią są trzy wątki – niezwykle brutalnego morderstwa młodziutkiej aktorki Elizabeth Short, pozornie niezwiązanych z nią wyczynów uwiecznionego w aktach kry-

„Killer”; wreszcie – pod koniec II w. ś. Hitler zabronił członkom Towarzystwa Thule praktykowania swoich obrządków (z nazwy to może i było towarzystwem, ale strukturę miało wybitnie sekciarską). Powiązanie tych wszystkich wątków przyszło autorom gry stosunkowo łatwo; jednak w tym celu musieli przerzucić tony materiałów, aktów, zdjęć i książek. Dla Amerykanów morderstwo Elizabeth Short było pierwszym tak głośnym wydarzeniem w całej dotychczasowej historii. Do 1947 żadne inne wydarzenie nie poruszyło tak opinii publicznej. Ta sprawa elektryzuje mieszkańców Ameryki do dzisiaj – zabójca panny Short, podobnie jak

Powiem tylko, że akta w tej sprawie wciąż pozostają otwarte.

Sama gra bardzo przypomina poprzednie dzieło TAKE 2. Sfilmowani aktorzy, tła zrealizowane techniką blue-boxu (tyle tylko, że teraz zamiast videofonu na naszym biurku stoi rozklekotany telefon), to wszystko nałożone na siebie – niby już to widzieliśmy, ale... Zresztą popatrzcie na screeny.

Do udziału w produkcji znowu zostali zaproszeni hollywoodzcy aktorzy. Tym razem nie postawiono jednak na mocno już wyeksploatowanych Malcolma McDowella i Johna Rhys-Daviesa. W BLACK DAHLIA zobaczymy Dennisa Hoppera oraz Teri Garr. Pojawiają się epizodycznie, ale jednak.

80 lokacji, ponad 70 klimatycznych tamigówek, walk z przeciwnikami, dwa kontynenty do zwiedzenia, akcja odbywająca się na przestrzeni pięciu lat, Pentium 60 jako minimum sprzętowe oraz możliwość grania tak w DOSie jak i pod Windows – to wszystko może uczynić z tej gry przebój.

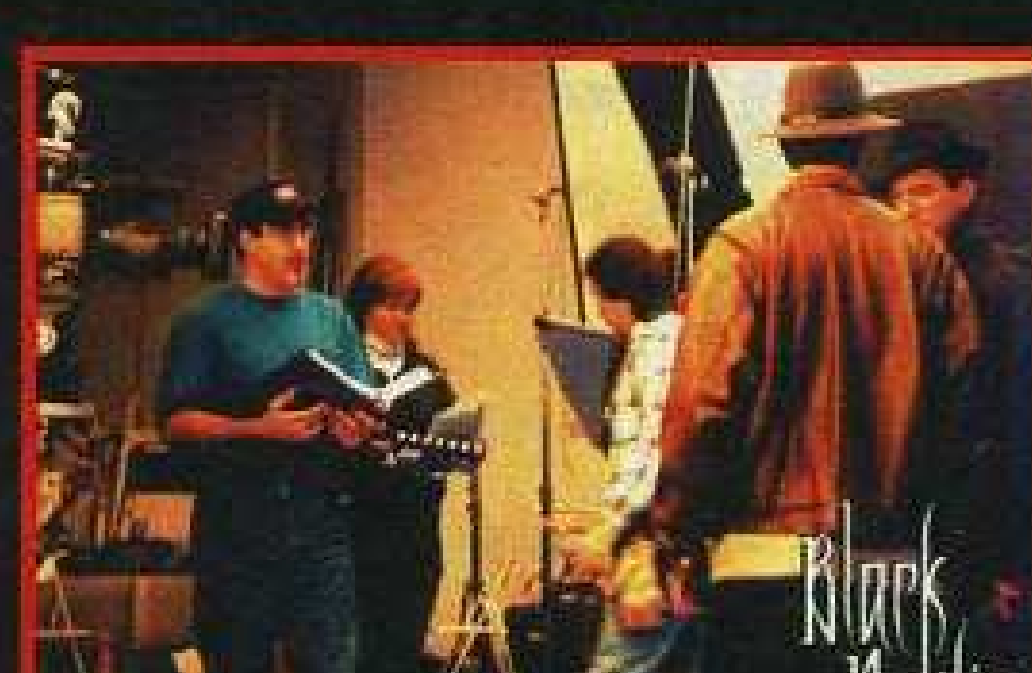
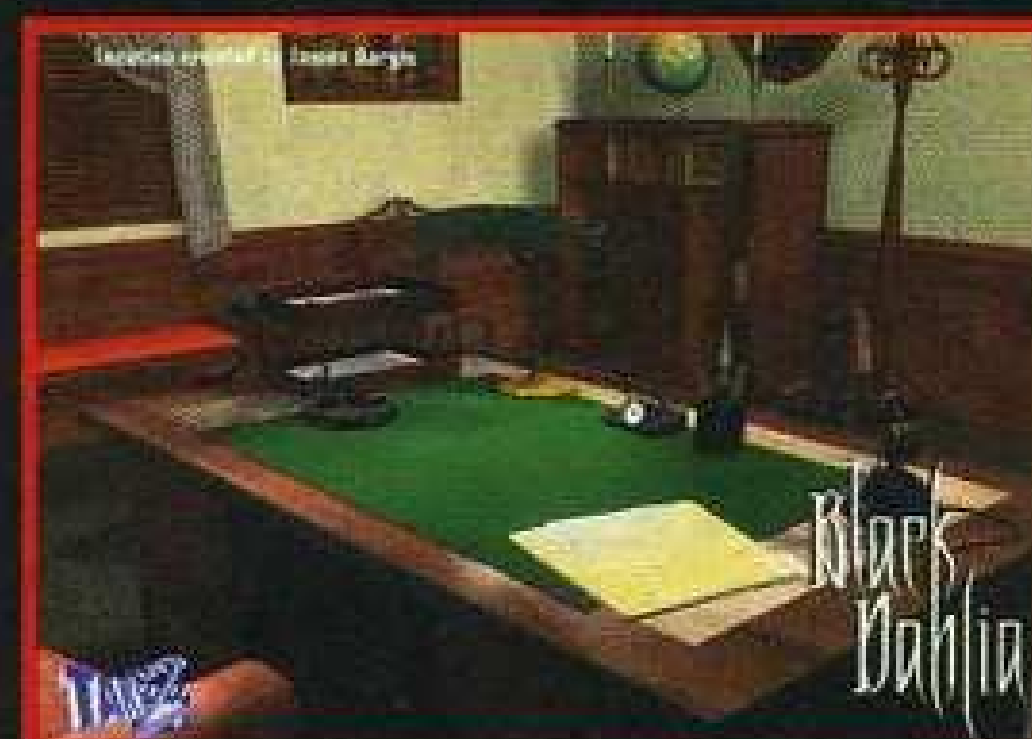
Z tego, co widzieliśmy, panowie z TAKE 2 równie dobrze radzą sobie z klimatem mrocznej przyszłości, jak i ciężkimi latami przedwojennymi. A czy cyberprzestrzeń może być bardziej niebezpieczna od uliczek małego amerykańskiego miasteczka z połowy XX wieku, przekonamy się już niebawem.

P.S. Już teraz możecie sobie kupić dodatkową szafkę na kompakt – BLACK DAHLIA ma zajmować osiem!

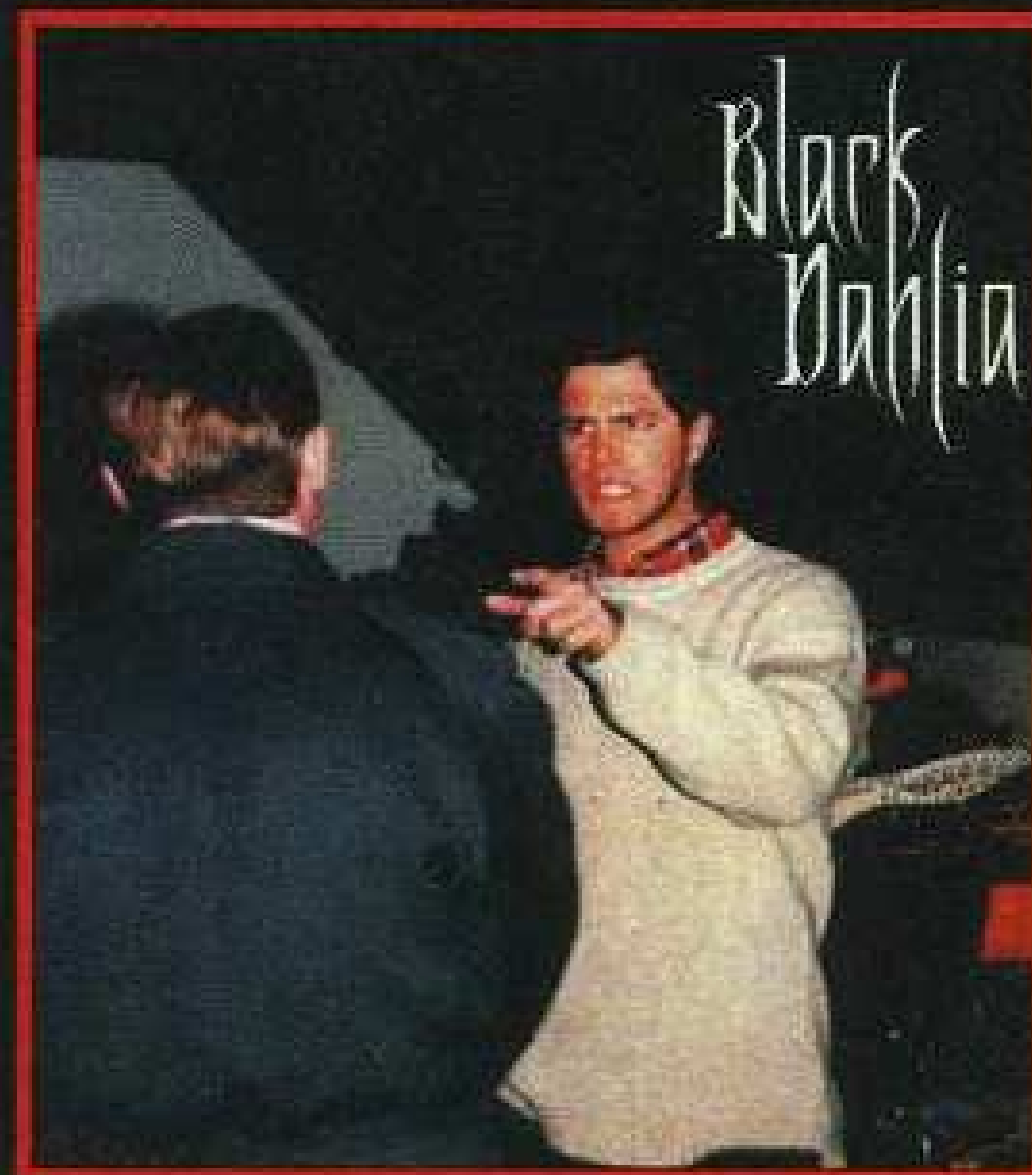
TAKE 2, PC CD



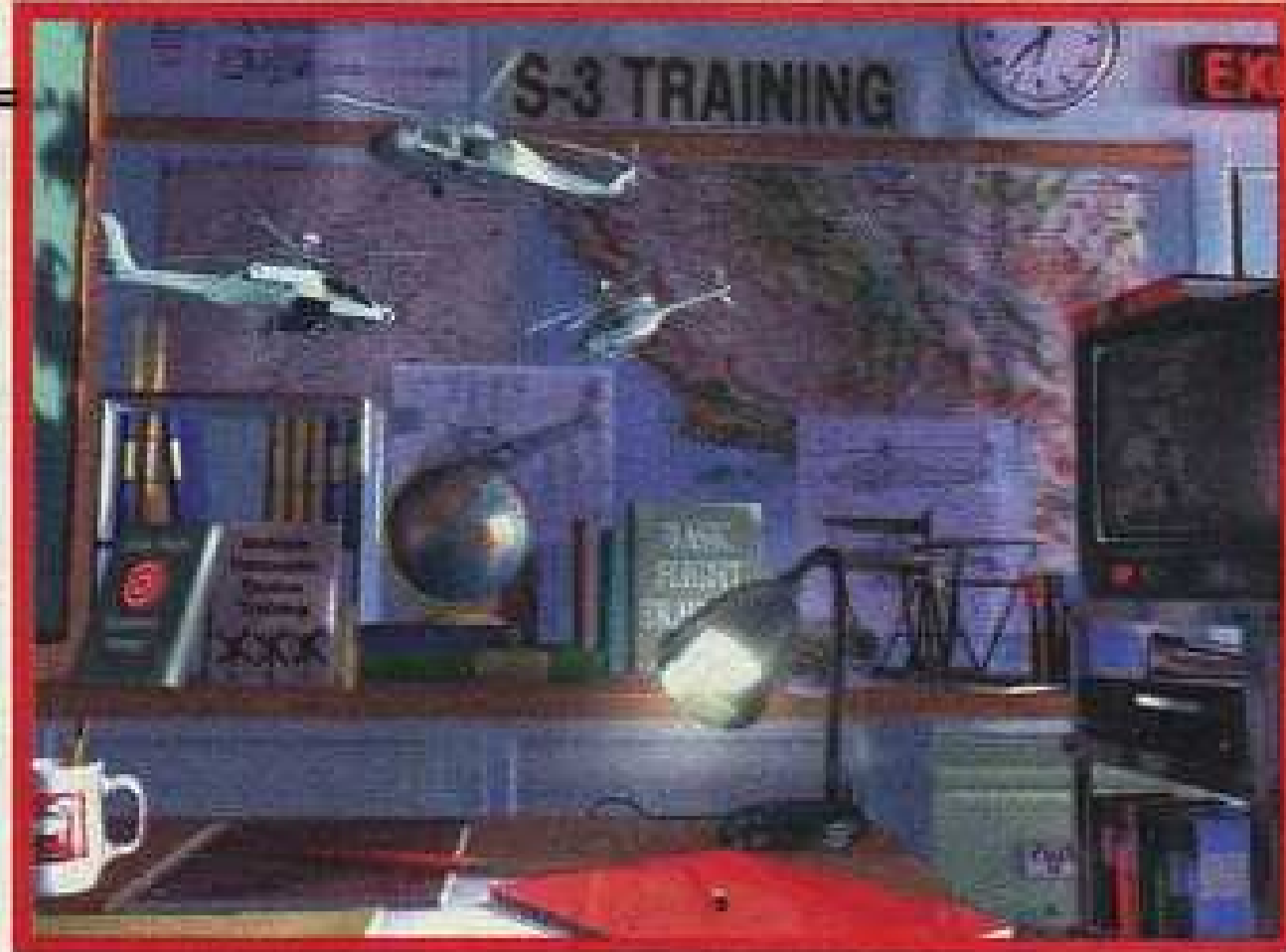
minalistyki amerykańskiej człowieka nazwanego „Torso Killer” oraz wyznawców tajemniczego Towarzystwa Thule – wiązanego z faszystami i uznawanego za parającego się czarną magią oparta jest na prawdziwych wydarzeniach.



Reżyser Eric Trow przygląda się grze aktorów



Aktor Darren Elicker wczuwa się w rolę



-64D Longbow, zwiadowczy OH-58 Kiowa Warrior i transportowy UH-60 Black Hawk. Wyboru maszyny będzie można dokonać przed misją. Z wyborem śmigłowca wiąże się również zadania, jakie trzeba podczas misji wykonać. Będą więc teraz misje rozpoznawcze, ratunkowe, desantowe i szturmowe.

Rok i trzy miesiące temu pojawił się wspaniały symulator śmigłowca AH-64D LONGBOW, autorstwa firmy ORIGIN, stworzony przy współpracy JANE'S INFORMATION GROUP. Niesamowity klimat, świetna grafika i olbrzymia ilość smaczków za-

chwyciły wielu fanów symulacji lotniczych. W nowej wersji LONGBOW wprowadzono całkowicie wirtualne pole walki. Każda jednostka będzie miała swoje cele, i swoją SI. Kampanie będą odbywały się dynamicznie. Skrypt, według którego rozgrywa się akcja gry, został teraz zastąpiony in-



teligentnym generatorem misji. Cele kolejnych z nich będą się zmieniać w sposób odpowiadający bieżącym zmianom sytuacji na linii frontu. Dla maniaków postanowiono wbudować moduł strategiczny, gdzie kierować się będzie zespołem śmigłowców, przyznając każdemu zadanie, zarządzając wsparciem, zaopatrzeniem i zapleczem technicznym.

LONGBOW 2 zaoferuje dwie kampanie. Pierwsza z nich odbywać się będzie gdzieś nad pograniczem Iranu/Azerbejdżanu/Armenii/Iraku i będzie single-player. W trybie multiplayer do dyspozycji gracza będą ogromne połacie pustyni w pobliżu

LONGBOW 2

W PRZYGOTOWANIU

chwyciły wielu fanów symulacji lotniczych.

Jak głosi plotka, firma SKUNKWORKS i jej szef Andy Hollis otrzymywali wiele próśb od fanów o najprzeróżniejsze zmiany. Powstała w ten sposób długa lista życzeń, której nie załatwiłby dysk z rozszerzeniami. W ten sposób powstał pomysł zrobienia kontynuacji.

Do dyspozycji gracza będą teraz trzy śmigłowce: szturmowy AH-



Fortu Irwin w Kalifornii, gdzie znajduje się National Training Center. Grając choćby we dwóch, można wykonywać misje na kilka sposobów, np. w misji ratunkowej jeden z graczy może przyjąć rolę wingmana, może też być strzelcem. Może również lecieć innym śmigłowcem z całego zespołu. Co ciekawe, jeśli gracz przyjmie rolę strzelca w śmigłowcu UH-60, to stanie w bocznych drzwiach, obsługując zamontowany tam karabin maszynowy.

Może również lecieć innym śmigłowcem z całego zespołu. Co ciekawe, jeśli gracz przyjmie rolę strzelca w śmigłowcu UH-60, to stanie w bocznych drzwiach, obsługując zamontowany tam karabin maszynowy.

Oczywiście 3Dfx króluje i będzie wykorzystywany przez LONGBOW 2, nie wiadomo jeszcze jak to będzie z innymi akceleratorami. Modele w nowej wersji Longbow

zawierać będą ponad cztery razy więcej detali niż poprzednio. Wszystkie zaawansowane możliwości video będą w pełni wykorzystane, czyli mgła, dym, źródła światła, korekcja perspektywy i inne cuda sprawią, że na ekran będziemy patrzeć wytrzeszczonymi oczami. Miejmy nadzieję, że wszystkie te obietnice zostaną spełnione. LONGBOW 2 ma się ukazać jeszcze tej jesieni!

ELECTRONIC ARTS, PC





spustu promień, działko, jakieś rakiety. Jednak czwarty gun to prawdziwe cacko. Po jego użyciu gleba faluje w potężnych terrawstrząsach niszcząc wszystko na swej drodze. Żeby posłużyć się tu jakimś sensownym porównaniem – z ziemią dzieje się coś takiego jak przy gwałtownym podniesieniu obrusu ze stołu. Przelatują fale powietrza. A teraz wyobraźcie sobie, że taka fala gruntu przelatuje przed wrogą bazą. Uahahaha!

Jeżeli chodzi o sterowanie jednostkami to odbywa się ono na zasadach C&C, ale wszystko oczywiście w trzecim wymierze. Nakierować się na jednostkę, wybrać ją, wydać rozkaz i popatrzeć jak go posłusznie wykonuje. Nie mogło zabraknąć ele-

BATTLEZONE

W PRZYGOTOWANIU

Różne chwytaki mogą pomóc przy produkowaniu nowych gier. Niektórzy wierzą w nowatorskie pomysły, inni w kosmetyczne zmiany swoich sztandarowych produktów i wydawanie ich jako zupełnie nowe, inni wreszcie w odwalanie solidnej i żmudnej roboty. Rzadko zdarza się jednak, aby wszystkie te elementy utorowały sobie drogę do jednej gry. Na pewno graczy zaciekawić powinien efekt końcowy. Bo hybrydy zawsze były czymś, co przyciągało uwagę ludzką.

Wyobraźcie sobie klona C&C. Zważywszy na ilość gier spod tego znaku w każdym numerze SS, nie powinniście mieć z tym problemów. Ok. Teraz wyobraźcie sobie, że dowodzicie przeróżnymi jednostkami na powierzchni Księżyca. Tak, tak naszego srebrzystego brata, sprzymierzeńca przypiływów i wilkołaków.

To też nie powinno być zbyt trudne. A teraz wyobraźcie sobie, że dowodzicie swoimi jednostkami z powierzchni planety, z czołgu-poduszkowca. Tak, tak – BATTLEZONE to najnowsza mutacja C&C. To mniej więcej tak jakbyśmy mieli dowodzić siłami Ruskich w RED ALERT z pokładu Mammoth Tanka, z widokiem jak w ARMORED FIST. Brzmi to nieco ryzykownie, ale wiercie mi – w akcji sprawdza się bardzo dobrze.

Gra ACTIVISION przenosi nas na powierzchnię Księżyca, gdzie odbywa się właśnie kolejny etap wal-

ki o panowanie na świecie – strony konfliktu są dwie: z jednej źli i brzydcy Rosjanie, a z drugiej żujący gumę i wyluzowani amerykańscy żołnierze rzucający Snickersy przedstawicielom księżycowej fauny.

Jako początkujący dowódca dostajesz z początku proste misje, mające zaznajomić nas z podstawowymi sposobami sterowania naszym pojazdem. Trzeba przyznać, że jest dosyć ręczy, mknie przez powierzchnię srebrnego globu bez najmniejszego problemu, a kraterzy pokonuje dzięki silnikom raketowym umożliwiającym potężne skoki. Jest też wyposażony w cztery różne środki masowego zniszczenia. Pierwsze trzy to nic specjalnego – ta-

dujący się do momentu puszczenia mentów wydobywania jakiegoś księżycowego stuffu – w tym wypadku są to jakieś gazy wydobywane się z gejzerów. Wystarczy wysłać do nich odpowiednie jednostki, posadzić je na gejzerze i produkować, produkować, produkować... Przy tym wszystkim nie tracimy jednak zabawy jaką jest latanie po całym terenie, dogłębienie swoich owieczek i walka z nieprzyjaciółmi.

Na początku tekstu napisałem o trzech elementach – innowacji (sterowanie jednostkami z terenu walki), wykorzystania starego pomysłu (C&C) oraz elementu wsadzenia w to pracy. No cóż, programiści ACTIVISION chlubią się, że powierzchnia Księżyca w BATTLEZONE jest dokładnym odwzorowaniem tego, co możecie co noc podziwiać na niebie. To musiało trochę potrwać.

ACTIVISION, PC CD



LIGA

LIGA POLSKA MANAGER 98

Oto wybrane
cechy programu:

- ◆ możliwość uczestniczenia w: Pucharze Zdobywców Pucharów, Pucharze Europy, Pucharze UEFA
- ◆ rozpoczęcie gry w sezonach: 95/96, 96/97, 97/98, co implikuje różne składy drużyn
- ◆ rozbudowane animacje, także w czasie meczów
- ◆ ponad 150 drużyn z 45 krajów
- ◆ dołączony edytor klubów i zawodników

**MARK
SOFT**

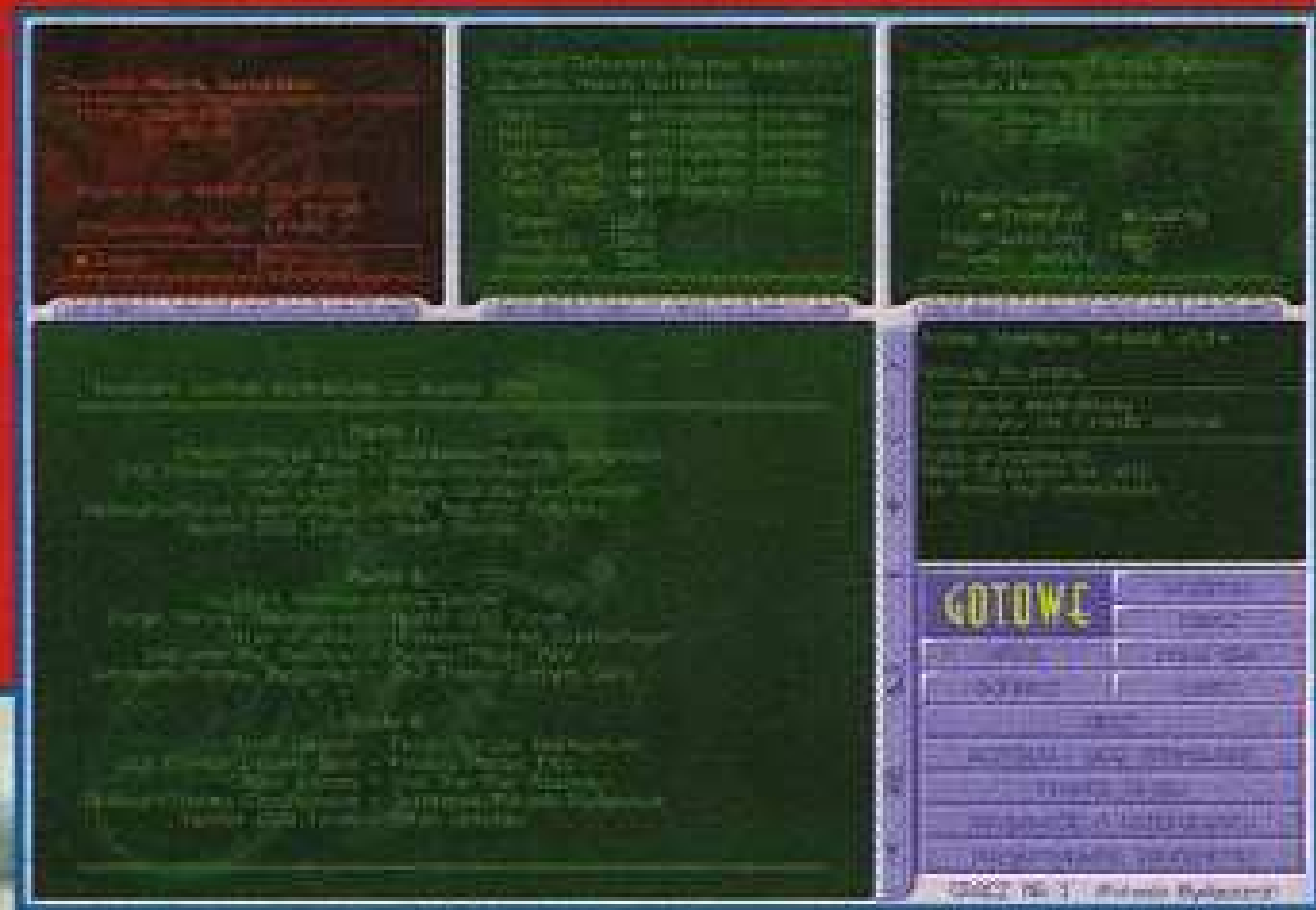
MarkSoft, ul. Perzyńskiego 2,
01-872 Warszawa, skr. poczt. 114,
tel.: (0-22) 663-93-90,
fax: (0-22) 663-92-98
e-mail: marksoft@polbox.pl
http://www.marksoft.com.pl

Zapraszamy do internetowego
sklepu firmy HBZ
http://www.hbz.com.pl

Legia Warszawa



przedstawia nowe programy



INSANE Speedway

Manager polskiej ligi żużlowej, a w nim:

- ◆ możliwość definiowania własnych ekranów gry i własnego menu
- ◆ 20 różnych grup tematycznych zawierających od kilku do kilkunastu opcji
- ◆ możliwość gry nie fair, wynajęcie szpiega, przekupienie sędziego, zawodnika z przeciwnej drużyny lub całej drużyny
- ◆ bardzo wymagający komputerowy przeciwnik
- ◆ przebieg każdego wyścigu rozgrywany jest w czasie rzeczywistym. Tak więc to co widać na ekranie to transmisja na żywo!
- ◆ ponad 100 MB grafiki
- ◆ ponad 30 minut muzyki



SEVEN KINGDOMS

Autor Trevor Chan

Seven Kingdoms jest strategią w czasie rzeczywistym, w której budujesz imperium i podbijasz sąsiadów. W grze musisz wykazać się dyplomacją, smykałką do handlu, umiejętnością szpiegowania, przebiegłością i brutalną siłą, by odnieść zwycięstwo.



„Najlepsza gra strategiczna od czasu Civilization II”
Powerplay

„Przygotuj się na duże emocje”
PC Format

„...spora dawka akcji i strategii... jesteśmy pod wrażeniem”
NetGamer



„Wyrafinowana gra z nieskończonymi możliwościami”
PC Zone Benelux

„Seven Kingdoms może zdobyć miano Cywilizacji w kategorii gier strategicznych w czasie rzeczywistym”
The Adrenaline Vault



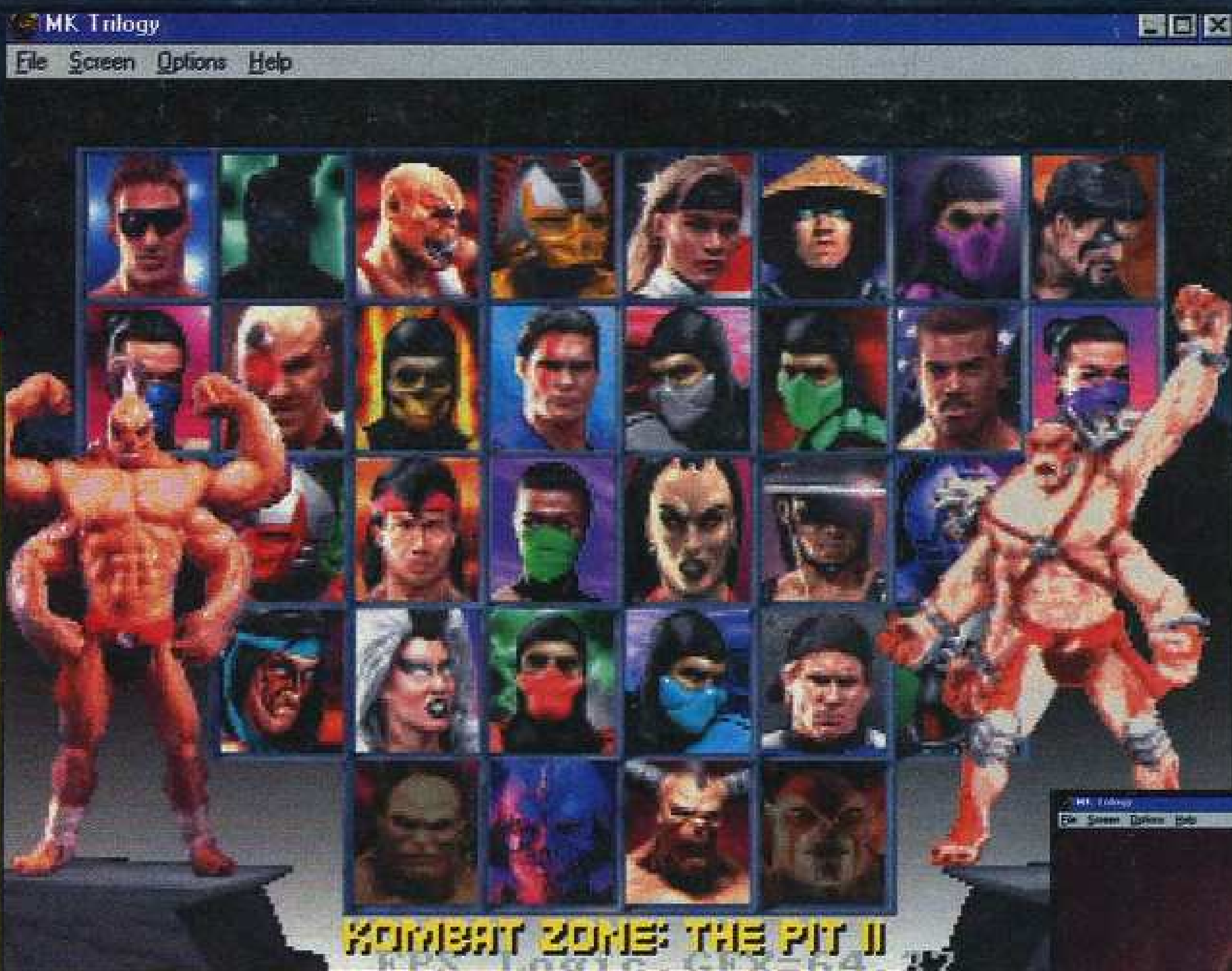
„...nie tylko chwyta za gardło ale również wrywa serca i wypruwa flaki”
ogr.com



Dystrybucja w Polsce - MarkSoft, ul. Perzyńskiego 2, 01-872 Warszawa, skr. poczt. 114, tel. (0-22) 663-93-90, fax (0-22) 663-92-98, e-mail: marksoft@polbox.pl, http://www.marksoft.com.pl

Interactive Magic, Gingers Court, 36a High Street, Bracknell RG12 1HE Tel: 01344 409399, www.imagicgames.co.uk

Wszelkie znaki towarowe zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.



KOMBAT ZONE: THE PIT II



oczekiwaną z niecierpliwością przez wszystkich graczy konwersją trójwymiarowej już MK4. W MORTAL KOMBAT TRILOGY zebrano wojowników z wszystkich części MORTAL KOMBAT (MK, MK2, MK3, UMK3). Jest uwielbiany przez tłumy Johnny Cage (niestety, grany przez innego aktora), powraca zamaskowany Sub-Zero, są też Raiden i Baraka. Udostępniono ukryte w poprzednich czę-



samym definitywnie zamykając ostatni rozdział w historii dwuwymiarowych gier MORTAL KOMBAT.

Dla tych, którzy nie zetknęli się wcześniej z tym tytułem, garść wyjaśnień. MORTAL KOMBAT TRILOGY to ostatnia, według autorów, odsłona turnieju przed



Po blisko roku od premiery na PlayStation, pojawiła się wreszcie ostateczna konwersja MORTAL KOMBAT TRILOGY w wersji na PC. Ponieważ w tej chwili MKT jest już dostępny na wszystkie liczące się platformy (w międzyczasie pojawiły się też wersje na konsole Saturn i Nintendo 64) postanowiliśmy poświęcić gwiazdkowe wydanie KOMBAT KORNER w całości tej grze, tym



Wszystko w MK Trilogy jest konfigurowalne

BARAKA

- | | |
|----------------|---|
| Blade Spin | Przód, Dół, Przód, BL |
| Blade Spark | Dół, Tyt, HP |
| Blade Fury | Tyt, Tyt, Tyt, LP |
| Blade Swipe | Tyt+HP |
| Fatality 1 | Tyt, Przód, Dół, Przód, LP (odl. podcięcia) |
| Fatality 2 | Tyt, Tyt, Tyt, Tyt, HP (odl. podcięcia) |
| Stage Fatality | LK, Run, Run, Run, Run |
| Babality | Przód, Przód, Przód, HK |
| Friendship | Dół, Dół, Przód, Przód, HK |
| Animality [HP] | Przód, Tyt, Dół, Przód (odl. podcięcia) |
| Brutality | HP, HP, HP, LP, LP, BL, HK, HK, LK, LK, BL |

ERMAC

- | | |
|------------------|--|
| Plasma Blast | Dół, Tyt, LP |
| Telekinetic Slam | Tyt, Dół, Tyt, HK |
| Teleport Punch | Dół, Tyt, HP |
| Fatality 1 | Run, BL, Run, Run, HK (blisko) |
| Fatality 2 | Dół, Góra, Dół, Dół, Dół, BL (od. podcięcia) |
| Stage Fatality | Run, Run, Run, Run, LK |
| Babality | Dół, Dół, Tyt, Tyt, Przód, HP |
| Friendship | Przód, Przód, Przód, HP |
| Animality | Przód, Przód, Tyt, Tyt, LK (blisko) |
| Brutality | HP, HP, LP, BL, HK, LK, BL, HP, LP, LK, HK |

KABAL

- | | |
|----------------|--|
| Top Spin | Tyt, Przód, LK |
| Eye Spark | Tyt, Tyt, HP |
| Ground Saw | Tyt, Tyt, Tyt, Run |
| Fatality 1 | Dół, Dół, Tyt, Przód, BL |
| Fatality 2 | Run, BL, BL, BL, HK (blisko) |
| Stage Fatality | BL, BL, HK |
| Babality | Run, Run, LK |
| Friendship | Run, LK, Run, Run, Góra |
| Animality [HP] | Przód, Przód, Dół, F, HP (blisko) |
| Brutality | HP, BL, LK, LK, LK, HK, LP, LP, LP, HP, LP |

JOHNY CAGE

- | | |
|-------------------|--|
| Green Shadow Kick | Tyt, Przód, LK |
| Red Shadow Kick | Tyt, Tyt, Przód+HK |
| Shadow Uppercut | Tyt, Dół, Tyt, HP |
| Low Fireball | Tyt, Dół, Przód, LP |
| High Fireball | Przód, Dół, Tyt, HP |
| Fatality 1 | Dół, Dół, Przód, Przód, LP (blisko) |
| Fatality 2 | Dół, Dół, Przód, Przód, LK (blisko) |
| Stage Fatality | Dół, Tyt, Przód, Przód, HK |
| Babality | Przód, Tyt, Tyt, HP |
| Friendship | Dół, Dół, Dół, Dół, HK |
| Animality | Dół, Przód, Przód, HK (blisko) |
| Brutality | HP, LK, HK, LP, HP, HK, HK, HP, HP, LP, HP |

JADE

- | | |
|--------------------------|--|
| High Boomerang | Tyt, Przód, HP |
| Middle Boomerang | Tyt, Przód, LP |
| Low Boomerang | Tyt, Przód, LK |
| Returning Boomerang | Tyt, Tyt, Przód, LP |
| Green Glow Kick | Dół, Przód, LK |
| Projectile Invincibility | Tyt, Przód, HK |
| Fatality 1 | [BL] Góra, Góra, Dół, Przód, HP (blisko) |
| Fatality 2 | Run, Run, Run, BL, Run (blisko) |
| Stage Fatality | Tyt, Przód, Dół, Run |
| Babality | Dół, Dół, Przód, Dół, HK |
| Friendship | Tyt, Dół, Tyt, Tyt, HK |
| Animality | Przód, Dół, Przód, Przód, LK |
| Brutality | HP, LK, HP, LP, HK, HK, LK, BL, BL, HP, HK |

KITANA

- | | |
|-------------------|--|
| Fan Lift | Tyt, Tyt, Tyt, HP |
| Fan Throw | Przód, Przód, HP+LP |
| Square Wave Punch | Dół, Tyt, HP |
| Fatality 1 | Run, Run, BL, BL, LK (blisko) |
| Fatality 2 | Tyt, Dół, Przód, Przód+HK (blisko) |
| Stage Fatality | Przód, Dół, Dół, LK |
| Babality | Przód, Przód, Dół, Przód, HK |
| Friendship | Dół, Tyt, Przód, Przód, LP |
| Animality | Dół, Dół, Dół, Dół, Run (blisko) |
| Brutality | HP, HP, BL, HK, BL, LK, BL, HP, BL, HP, BL |

CYRAX

- | | |
|----------------|--|
| Close Grenade | [LK] Tyt, Tyt, HK |
| Far Grenade | [LK] Przód, Przód, HK |
| Net | Tyt, Tyt, LK |
| Teleport | Przód, Dół, BL |
| Air Throw | Dół, Przód, BL, LP |
| Fatality 1 | Dół, Dół, Góra, Dół, HP |
| Fatality 2 | Dół, Dół, Przód, Góra, Run (blisko) |
| Stage Fatality | Run, BL, Run |
| Babality | Przód, Przód, Tyt, HP |
| Friendship | Run, Run, Run, Góra |
| Animality | BL, Góra, Góra, Dół, Dół (blisko) |
| Brutality | HP, HK, HP, HK, HK, HP, HK, HP, HK, LK, LP |

JAX

- | | |
|----------------|--|
| 1 Missile | Tyt, Przód, HP |
| 2 Missiles | Przód, Przód, Tyt, Tyt, HP |
| Gotcha Grab | Przód, Przód, LP (nawalać LP) |
| Backbreaker | BL (w powietrzu) |
| Quad Slam | chwyt i nawalać HP |
| Ground Punch | trzymać LK 3 sekundy |
| Dashing Punch | Przód, Przód, HK |
| Fatality 1 | Góra, Góra, Dół, Przód, Góra, BL (blisko) |
| Fatality 2 | Run, BL, Run, Run, LK (daleko) |
| Stage Fatality | Dół, Przód, Dół, LP |
| Babality | Dół, Dół, Dół, LK |
| Friendship | LK, Run, Run, LK |
| Animality [LP] | Przód, Przód, Dół, Przód |
| Brutality | HP, HP, HP, BL, LP, HP, HP, HP, BL, LP, HP |

klasyczny JAX

- | | |
|-----------------|--|
| Energy Wave | Przód, Dół, Tyt, HK |
| Air Energy Wave | Góra, Przód, HK |
| Ground Punch | Trzymać LK przez 3 sekundy |
| Quad Throw | Rzut z LP, nawalać HP |
| Gotcha Grab | Przód, Przód, LP, nawalać LP |
| Backbreaker | BL (w powietrzu) |
| Fatality 1 | BL, BL, BL, BL, LP (odl. podcięcia) |
| Fatality 2 | [LP] Przód, Przód, Przód (odl. podcięcia) |
| Stage Fatality | Góra, Góra, Dół, LK |
| Babality | [BL] Dół, Góra, Dół, Góra, LK |
| Friendship | [BL] Dół, Dół, Góra, Góra, LK |
| Animality | -brak- |
| Brutality | HP, HP, BL, HK, LP, LP, HP, BL, HK, HK, HP |

ściach postaci (Noob Saibot, Jade, Smoke, Ermac). Można grać nawet bossami (Motaro, Shao Kahn, Kintaro, Goro). W rezultacie w turnieju bierze udział 30 podstawowych postaci, plus 4 mające po dwa wcielenia (np. Raiden z MK lub z MK2 czy też Kung Lao z MK2 lub z MK3). W sumie w MORTAL KOMBAT TRILOGY znaj-

Polega ono na zadaniu ślaniającemu się na nogach przeciwnikowi bardzo długiej serii kombosów, po której nieszczęśnik eksploduje na kawałeczki (po części obrzydliwe, a po czę-



MORTAL KOMBAT TRILOGY

a jego celnie zadane ciosy zabierają przeciwnikowi więcej energii. Niektórzy zawodnicy otrzymali też nowe ciosy, np. Baraka i Kano. Pozostawiono wszystkie -ALITY

duje się przepiękna liczba 34 wojowników!

Jeśli natomiast chodzi o walkę, to nie zmieniło się zbyt wiele. To nadal ten sam, dobry MORTAL KOMBAT, w którym wszystko jest możliwe. Dodano dwie, bardzo dobrze pomyślane i będące w Mortalowym guście małe rzeczy. Po pierwsze, nowe wykończenie zwane BRUTALITY.



ści bardzo przyjemne). Drugim bardzo smakowitym dodatkiem jest rosnący w trakcie zadawania ciosów wskaźnik AGRESSOR znajdujący się na dole ekranu (odpowiednik SUPER COMBO w serii STREET FIGHTER). Gdy napis będzie już cały, wojownik na kilka sekund staje się szybszy,

i bieganie. Zabrano jednak możliwość zrzucenia przeciwnika z PIT 2 (może za brutalne?).

MORTAL KOMBAT TRILOGY to prawdziwa kwintesencja, będąca jednocześnie podsumowaniem kilku minionych lat pod smoczym znakiem. Jeśli dorastałeś razem z MORTAL

KUNG LAO



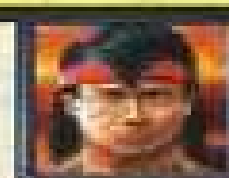
Hat Throw	Tył,Przód,LP
Teleport	Dół,Góra
Double Teleport	Dół,Dół,Góra (trzymać)
Flying Kick	D+HK (podczas skoku)
Spin	Przód,Dół,Przód,Run (nawalać Run)
Fatality1	Run,BL,Run,BL,Dół
Fatality2	Przód,Przód,Tył,Dół,HP (blisko)
Stage Fatality	Dół,Dół,Przód,Przód,LK
Babality	Dół,Przód,Przód,HP
Friendship	Run,LP,Run,LK (daleko)
Animality	Run,Run,Run,Run,BL (blisko)
Brutality	HP,LP,LK,HK,BL,HP,LP,LK,HK,BL,HP

klasyczny KUNG LAO



Hat Throw	Tył,Przód,HP
Teleport	Dół,Góra
Dive Kick	Dół+HK(podczas skoku)
Torpedo Push	Tył,Tył,Przód
Spinning Shield	Góra, Góra, Run (nawalać Run)
Fatality1	[LP] Tył,Tył,Przód (na końcu ekranu)
Fatality2	-brak-
Stage Fatality	Przód,Przód,Przód,HP
Babality	Przód,Przód,Tył,Tył,HK
Friendship	Tył,Tył,Tył,Dół,HK
Animality	-brak-
Brutality	HP,LP,HK,HK,LP,LP,LP,LK,LK,BL,HP

LIU KANG



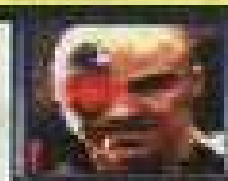
High Fireball	Przód,Przód,HP
Low Fireball	Przód,Przód,LP
Flying Kick	Przód,Przód,HK
Bicycle Kick	Trzymać LK 3 Sekundy
Shadow Bicycle Kick	Trzymać LK 3 Sekundy
dy,Tył,Przód,Run,LK	
Fatality1	Przód,Przód,Dół,Dół,LK
Fatality2	[BL] Góra,Dół,Góra,Góra,BL+Run
Stage Fatality	Run,BL,BL,LK
Babality	Dół,Dół,Dół,HK
Friendship	Run,Run,Run,Dół+Run
Animality	Dół,Dół,Góra (odl. podcięcia)
Brutality	HP,LP,HP,BL,LK,HK,LK,HK,LP,LP,HP

KANO



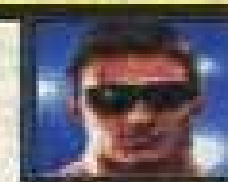
Roll Attack	trzymać LK przez 3 sekundy
Knife Throw	Dół,Tył,HP
Knife Slash	Dół,Przód,HP
Strangle Hold	Dół,Przód,LP
Rising Roll Attack	Przód,Dół,Przód,HK
Air Throw	BL(w powietrzu)
Fatality1	[LP] Przód,Dół,Dół,Przód (blisko)
Fatality2	LP,BL,BL,HK(odl. podcięcia)
Stage Fatality	Góra,Góra,Tył,LK
Babality	Przód,Przód,Dół,Dół,LK
Friendship	LK,Run,Run,HK (daleko)
Animality	[HP] BL,BL,BL (blisko)
Brutality	HP,LP,BL,HP,BL,HK,LK,BL,HK,LK

klasyczny KANO



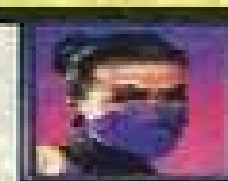
*Klasyczny KANO	
Roll Attack	[BL] Góra,Przód,Dół,Tył
Knife Throw	[BL] Tył,Przód
Knife Spin	Tył,Przód,HP
Fatality	Tył,Dół,Przód,LP(blisko)
Stage Fatality	Tył,Przód,Przód,BL
Babality	Tył,Tył,Dół,Dół,LK
Brutality	HP,HP,BL,HK,HK,LK,HK,HP,LP,HP

KINTARO



Teleport Stomp	Dół,Góra
Fireball	Tył,Tył,Przód,HP
Grab and Pound	Przód,Przód,HP
Taunt	Dół,Dół,LK

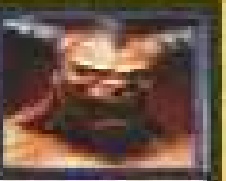
MILEENA



Sai Throw	Trzymać HP 3 sekundy.
Warp Kick	Przód,Przód,LK
Roll	Tył,Tył,Dół,HK
Fatality1	Tył,Tył,Tył,Przód,LK (daleko)
Fatality2	Dół,Przód,Dół,Przód,LP (blisko)
Stage Fatality	Dół,Dół,Dół,LP
Babality	Dół,Dół,Przód,Przód,HP
Friendship	Dół,Dół,Tył,Przód,HP
Animality	Przód,Dół,Dół,Przód,HK (blisko)
Brutality	HP,LP,LP,HP,BL,HK,LK,HK,BL,HP,LP

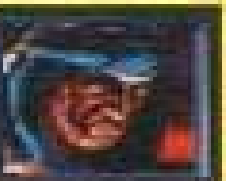


MOTARO



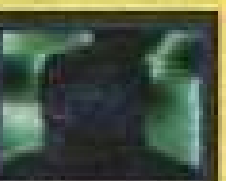
Fireball	Przód,Dół,Tył,HP
Grab and Punch	Przód,Przód,HP
Teleport	Dół,Góra

NIGHTWOLF



Arrow	Dół,Tył,LP
Hatchet Uppercut	Dół,Przód,HP
Green Shadow Shoulder	Przód,Przód,LK
Red Shadow Shoulder	Tył,Tył,Przód,HK
Glow	Tył,Tył,Tył,HK
Fatality1	Góra,Góra,Tył,Przód,BL (blisko)
Fatality2	Tył,Tył,Dół+HP
Stage Fatality	Run,Run,BL
Babality	Przód,Tył,Przód,Tył,LP
Friendship	Run,Run,Run,Dół (daleko)
Animality	Przód,Przód,Dół,Dół (blisko)
Brutality	HP,HP,HK,LK,LK,BL,BL,LP,LP,HP,HK

NOOB SAIBOT



Black Shadow Orb	Dół,Przód,LP
Teleport Slam	Dół,Góra
Shadow Throw	Przód,Przód,HP
Fatality1	Tył,Tył,Przód,Przód,HK (odl. skoku)
Fatality2	Dół,Dół,Góra,Run (blisko)
Stage Fatality	Przód,Dół,Przód,BL
Babality	Przód,Przód,Przód,LP
Friendship	Przód,Przód,Tył,Przód (odl. skoku)
Animality	Tył,Przód,Tył,Przód,HK
Brutality	HP,LK,LP,BL,LK,HK,HP,LP,BL,LK,HK



KOMBAT zastanów się, może warto jest mieć w swojej kolekcji tę grę? Ostrzegam jednak, że jest już nieco przeterminowana – grafika w wersji na PC działa jedynie w niskiej rozdzielczości, a to jak na dzisiejsze czasy

niewiele. Z drugiej zaś strony gra pracuje płynnie i szybko już na słabym sprzęcie, co może okazać się strzałem w dziesiątkę przy potwornych wymaganiach VF2 PC. Dobrze, że już niedługo (przewidywany termin wydania to połowa roku 1998) pojawi się domowa wersja MK4. Bo MORTAL KOMBAT TRILOGY w wersji na PC to gra fajna, ale spóźniona mniej więcej o rok. Mr. Boon, Mr. Tobias, proszę – nie wbijajcie sobie sami noża w plecy i pozwólcie wreszcie odejść dwuwymiarowym Kombatom na emeryturę... Tymczasem jednak – specjalnie dla was – podajemy wszystko co wiemy o MK TRILOGY. Pożegnajmy stary hycior godnie – kilkoma krwawymi fatalami. Hasta la vista, baby...

[Góra+Enter]. Teraz normalnie wybierz postać – za chwilę dostaniesz możliwość wyboru KOMBAT ZONE.

jednego przycisku) i inne – INSTANT AGRESSOR, NORMAL BOSS DAMAGE, LOW DAMAGE i HEALTH RECOVERY. Uff...

LOSOWY WYBÓR POSTACI

Aby komputer losowo wybrał postać dla gracza, postaw kursor na panu o imieniu Noob Saibot i wciśnij [Góra+Enter].

ZAKOŃCZENIE

Gdy wykończysz wszystkich przeciwników, będziesz mógł pogrzebać w skarbach SHAO KAHNA. Aby dostać się do ostatniej obcji musisz wygrać turniej 8 na 8. Oto co możesz wybrać:

„KLASYCZNE” POSTACIE

Można grać jako starsze wersje niektórych postaci: KANO z MK1, RAYDEN z MK1, KUNG LAO z MK2 i JAX z MK2. Aby to zrobić, wystarczy postawić kursor na żądanej postaci i wcisnąć klawisz odpowiedzialny za SELECT.

Smok	Tournament Outcome
MK	Galaxian
Yin Yang	Walka z Ermac'em
Trójka	Walka z Noob Saibot'em
?	Wybór losowy
Piorun	Demonstracja Fatality #1
Goro	Demonstracja Fatality #1
Rayden	Demonstracja Fatality #1
Shao Kahn	Walka z Noobem i Ermacem
Czacha	Sub-Zero i Noob Saibot
?	Mega Endurance Kombat (Noob Saibot, Ermac, Smoke, Sub-Zero, Mileena)
?	Supreme Demonstration

CHEAT MENU

To będzie niezły trick do wykonania na PeCecie. Wejść do opcji, pośrodku znajduje się znak zapytania, na który nie można wjechać kursorem. Zanotowałeś w pamięci, które z przycisków odpowiadają BLOK i RUN, prawda? Teraz trzeba przypo-

KOMBAT KODES

podobnie jak w MK3, w MK4 także występują KOMBAT KODES. Można je wstukać jedynie przy opcji gry dla dwóch graczy, na ekranie z dużymi postaciami i napisem VS (ekran taki pojawia się, gdy łączy się walka). Widzicie małe kwadraciki po środku/na dole

GT Interactive

DYSTRYBUTOR PC - LEM CENA: -PC
TERMIN WYDANIA PL - NIEZNANY
PC WIN'95 Min. Pentium 90, 16 MB RAM
SONY PLAYSTATION, NINTENDO 64

OCENA: 6/10

WYBÓR POLA WALKI

Przy wyborze zawodnika najedź kursorem na Sonye i wciśnij

RAIN

Lightning Bolt	Tyt, Tyt, HP
Control Ball	Dót, Przód, HP
Mega-Roundhouse	Tyt+HK
Fatality1	Przód, Przód, Dót+HP (blisko)
Fatality2	Dót, Dót, Tyt, Przód, HK (odl. podcięcia)
Babality	Przód, Przód, Tyt, HP
Friendship	Przód, Przód, Przód, LP
Animality	BL, BL, Run, Run, BL (blisko)
Brutality	HP, HP, BL, LK, HK, BL, HP, LP

RAYDEN

Lightning Throw	Dót, Przód, LP
Reverse Throw	Dót, Tyt, LP
Torpedo Push	Tyt, Tyt, F
Teleport:	Dót, Góra
Grab'N'Shock	Trzymać HP 5 sekund (blisko)
Fatality1	Trzymać LK 3 sekundy, puścić, nawalać BL+LK
Fatality2	Trzymać HP 8 sekund, puścić (blisko)
Stage Fatality	Dót, Dót, Dót, HP
Babality	Dót, Dót, Góra, HK
Friendship	Dót, Tyt, Przód, HK
Animality	Dót, Przód, Dót, HK (odl. skoku)
Brutality	HP, HP, LK, LK, LK, HK, LP, LP, LP, BL, BL

klasyczny RAYDEN

Lightning Throw	Dót, Przód, LP
Torpedo Push	Tyt, Tyt, Przód
Teleport:	Dót, Góra
Fatality	Przód, Tyt, Tyt, Tyt, HP
Stage Fatality	Dót, Dót, Przód, HK
Babality	Góra, Góra, Dót, HK
Friendship	-brak-
Animality	-brak-
Brutality	HP, HP, HP, HP, BL, HK, HK, LP, HP, HP, HP

REPTILE

Slow Force Orb	Tyt, Tyt, HP+LP
Fast Force Orb	Przód, Przód, HP+LP
Acid Spit:	Przód, Przód, HP
Slide	Tyt+BL+LP+LK
Elbow Charge	Tyt, Przód, LK
Invisibility	Góra, Dót, HK
Fatality1	Tyt, Przód, Dót, BL (odl. podcięcia)
Fatality2	Przód, Przód, Góra, Góra, HK (blisko)
Stage Fatality	BL, Run, BL, BL
Babality	Przód, Przód, Tyt, Dót, LK
Friendship	Dót, Przód, Przód, Przód, Run (blisko)
Animality	Dót, Dót, Dót, Góra, HK
Brutality	HP, BL, HK, HK, BL, HP, LP, LK, LK, BL, LP

SCORPION

Hook	Tyt, Tyt, LP
Teleport Punch	Dót, Tyt, HP
Forward Teleport Punch	Dót, Przód, HP
Air Throw	BL (w powietrzu)
Fatality1	Dót, Dót, Góra, HK (odl. skoku)
Fatality2	Przód, Przód, Przód, Tyt, LP (odl. podcięcia)
Stage Fatality	Przód, Góra, Góra+LP
Babality	Dót, Tyt, Tyt, Przód, HP
Friendship	Tyt, Przód, Przód, Tyt, LK (blisko)
Animality	Przód, Góra, Góra, HK (blisko)
Brutality	HP, HP, BL, HK, HK, LK, HK, HP, HP, LP, HP

SEKTOR

Teleport Uppercut	Przód, Przód, LK
Missile	Przód, Przód, LP
Double Missiles	Tyt, Tyt, Przód, LP
Homing Missile	Przód, Dót, Tyt, HP
Fatality1	LP, Run, Run, BL (odl. podcięcia)
Fatality2	Przód, Przód, Przód, Tyt, BL (daleko)
Stage Fatality	Run, Run, Run, Dót
Babality	Tyt, Dót, Dót, Dót, HK
Friendship	Run, Run, Run, Run, Dót (połowa ekranu)
Animality	Przód, Przód, Dót, Góra (blisko)
Brutality	HP, HP, BL, BL, HK, HK, LK, LK, LP, LP, HP

SHANG TSUNG

1 Flaming Skull	Tyt, Przód, HP
2 Flaming Skulls	Tyt, Tyt, Przód, HP
3 Flaming Skulls	Tyt, Tyt, Przód, Przód, HP
Volcanic Eruption	Przód, Tyt, Tyt, LK
Fatality1	[LP] Dót, Przód, Przód, Dót (blisko)
Fatality2	[LP] Run, BL, Run, BL (blisko)
Stage Fatality	Góra, Góra, Tyt, LP
Babality	Run, Run, Run, LK
Friendship	LK, Run, Run, Dót
Animality	[HP] Run, Run, Run (odl. podcięcia)
Brutality	HP, BL, BL, BL, LK, HP, LP, LP, BL, BL, BL

SHAO KAHN

Fireball	Tyt, Tyt, Przód, LP
Shadow Shoulder	Dót, Przód, LP
Grab and Punch	Przód, Przód, HP
Hammer	Tyt, Przód, HP
Shadow Knee	Dót, Przód, HP
Laugh	Dót, Dót, HK
Taunt	Dót, Dót, LK

SHEEVA

Teleport Stomp	Dót, Góra
Stomp	Tyt, Dót, Tyt, HK
Fireball	Dót, Przód, HP
Fatality1	Przód, Dót, Dót, Przód, LP (blisko)
Fatality2	[HK] Tyt, Przód, Przód (blisko)
Stage Fatality	Dót, Przód, Dót, Przód, LP
Babality	Dót, Dót, Dót, Tyt, HK
Friendship	Przód, Przód, Dót, Przód, ..., HP
Animality	R, BL, BL, BL, BL, BL
Brutality	HP, LP, BL, LK, HK, BL, HK, LK, BL, LP, HP

ekranu? Tam właśnie wstukuje się kody. KOMBAT KODES muszą stukać obaj gracze i muszą robić to szybko.

WYKOŃCZENIA

Po wygranej walce, gdy pojawi się napis FINISH HIM, można wykończyć przeciwnika aż na 7 sposobów. Oto szczegóły.

FATALITY: Krwawe i brutalne wykończenie. Aby je wykonać, trzeba wystukać odpowiednią sekwencję ciosów i najczęściej stać w odpowiedniej odległości od pokonanego (podana za ciosami).

MERCY: Okazanie wrogowi miłosierdzia. Może być wykonane jedynie w trzeciej rundzie. Gdy pojawi się napis „FINISH HIM” trzeba wystukać następującą sekwencję: [Run] Dót, Dót (puścić Run).

ANIMALITY: Po zwycięskim pojedynku można zamienić się



w zwierzę i brutalnie rozszarpać przeciwnika. ANIMALITY można wykonać jest tylko w trzeciej rundzie, koniecznie trzeba jednak wcześniej wykonać MERCY.

STAGE FATALITY: Niektóre plansze pozwalają na inne, efektowne wkończenie przeciwnika. Oto one: The Subway, Shao Kahn Tower, Scorpion's Lair, The Pit, The Pit III.

BABALITY: Można okazać pokonanemu wrogowi lekceważenie, zamieniając go w dziecko – jednak w zwycięskiej rundzie nie można ani razu przedtem użyć bloku.

FRIENDSHIP: Okazywanie pokonanemu przyjaznych zamiarów.



Podobnie jak przy BABALITIES nie można ani razu blokować w decydującej rundzie

BRUTALITY: Seria superszybkich combosów, która rozniesie staniającego się przeciwnika na strzępy.

Wesołych Świąt, Kombatanci!

Gulash



SINDEL

Fireball	Przód,Przód,LP
2 Fireballs	Tył,Tył,Przód,LP
Air Fireball	Dót,Przód,LK
Fly	Tył,Tył,Przód,HK (łądowanie – BL)
Scream	Przód,Przód,Przód,HP
Fatality1	Run,Run,BL,Run,BL (odl. podcięcia)
Fatality2	Run,BL,BL,Run+BL (blisko)
Stage Fatality	Dót,Dót,Dót,LP
Babality	Run,Run,Run,Góra
Friendship	Run,Run,Run,Run,Run,Góra
Animality	Przód,Góra,Góra,HP
Brutality	HP,BL,LK,BL,LK,HK,BL,HK,LK,BL,LP

SMOKE

Spear	Tył,Tył,LP
Teleport Uppercut:	Przód,Przód,LK
Air Throw	BL (in air)
Invisibility	U,Góra,Run
Fatality1	[BL] Góra,Góra,Przód,Dót, (cały ekran)
Fatality2	[BL+R] Dót,Dót,Przód,Góra (odl. podcięcia)
Stage Fatality	Przód,Przód,Tył,LK
Babality	Dót,Dót,Tył,HK
Friendship	Run,Run,Run,HK
Animality	Dót,Przód,Przód,BL
Brutality	HP,LK,LK,HP,BL,BL,LP,LP,HP,HP,BL,BL

HUMAN SMOKE

Hook	Tył,Tył,LP
Teleport Punch	Dót,Tył,HP
Air Throw	BL (w powietrzu)
Fatality1	Run,BL,Run,Run,HK (odl. podcięcia)
Fatality2	Przód,Przód,Tył,Run (odl. podcięcia)
Stage Fatality	Przód,Góra,Góra,LP
Babality	Tył,Tył,Przód,Run
Friendship	Dót,Przód,Przód,Przód,Run (blisko)
Animality	Przód,Przód,Przód,Tył,HK (blisko)
Brutality	HP,HP,BL,LK,HK,HP,HK,HP,HK,LP,LK

SONYA

Energy Rings	Dót,Przód,LP
Leg Grab	D+LP+BL
Square Wave Punch	Przód,Tył,HP
Bicycle Kick	Tył,Tył,Dót,HK
Fatality1	Przód,Przód,Dót,Dót,Run
Fatality2	[BL+R] Góra,Góra,Tył,Dót (pół ekranu)
Stage Fatality	Przód,Przód,Dót,HP
Babality	Dót,Dót,Przód,LK
Friendship	Tył,Przód,Tył,Dót,Run
Animality	[LP] Tył,Przód,Dót,Przód (blisko)
Brutality	HP,LK,BL,HP,LK,BL,HP,LP,BL,HK,LK

STRYKER

Shoot Gun	Tył,Przód,HP
High Grenade	Dót,Tył,HP
2 High Grenades	Przód,Dót,Tył,HP
Low Grenade	Dót,Tył,LP
2 Low Grenades	Przód,Dót,Tył,LP
Baton Trip	Przód,Tył,LP
Baton Toss	Przód,Przód,HK
Fatality1	[Run] Dót,Przód,Dót,Przód (puść) BL (blisko)
Fatality2	Przód,Przód,Przód,LK (pełen ekran)
Stage Fatality	Przód,Góra,Góra,HK
Babality	Dót,Przód,Przód,Tył,HP
Friendship	LP,Run,Run,LP
Animality	Run,Run,Run,BL (odl. podcięcia)
Brutality	HP,LP,HK,LK,HP,LP,LK,HK,HP,LP

SUB-ZERO

Ice Blast	Dót,Przód,LP
Ice Clone	Dót,Tył,LP
Ice Shower	Dót,Przód,HP
Front Ice Shower	Dót,Przód,Tył,HP
Back Ice Shower	Dót,Tył,Przód,HP
Slide	Tył+LP+BL+LK
Fatality1	BL,BL,Run,BL,Run (blisko)
Fatality2	Tył,Tył,Dót,Tył,Run (odl. podcięcia)
Stage Fatality	Tył,Dót,Przód,Przód+HK
Babality	Dót,Tył,Tył,HK
Friendship	LK,Run,Run,Dót
Animality	Przód,Góra,Góra,(blisko)
Brutality	HP,LK,HK,LP,HP,HK,HK,HP,HP,LP,HP

21 listopada na ekrany (w USA) wszedł wreszcie film **Mortal Kombat 2!** Czekamy na polską premierę!



klasyczny SUB-ZERO

Ice Blast	Dót,Przód,LP
Ground Ice	Dót,Tył,LK
Slide	Tył+LP+BL+LK
Fatality1	Dót,Dót,Dót,Przód,HP (blisko)
Fatality2	Dót,Przód,Przód,Przód,HP (blisko)
Stage Fatality	Przód,Dót,Przód,Przód,HP
Babality	Dót,Przód,Przód,HK
Friendship	Dót,Tył,Tył,Przód,LK
Animality	Tył,Tył,Przód,Dót,LP
Brutality	HP,LP,HP,BL,LK,LK,HK,HK,LP,HP,LP

KOMBAT KODES

	Gracz #1	Gracz #2
Pół energii dla gracza #1	3xBL,3xLK	-
Pół energii dla gracza #1	-	3xBL,3xLK
Ćwierć energii dla gracza #1	7xLP,7xLK	-
Ćwierć energii dla gracza #2	-	7xLP,7xLK
Wyłączenie bloków	2xBL	2xBL
Wyłączenie rzutów	1xLP	1xLP
Nieustraszeni	2xLP,8xBL,2xLK	2xLP,8xBL,2xLK
Wyłączenie pasków energii	9xLP,8xBL,7xLK	1xLP,2xBL,3xLK
There is no knowledge...	1xLP,2xBL,3xLK	9xLP,2xBL,6xLK
Zwycięzca walczy z Shao Kahn'em	3xBL,3xLK	5xLP,6xBL,4xLK
Dark Kombat	6xLP,8xBL,8xLK	4xLP,2xBL,2xLK
Randper Kombat	4xLP,6xBL	4xLP,6xBL
Hold Flippers...	9xLP,8xBL,7xLK	6xLP,6xBL,6xLK
Nieskończone bieganie	4xLP,6xBL,6xLK	4xLP,6xBL,6xLK
Psycho Kombat	9xLP,8xLK,5xLK	1xLP,2xBL,5xLK
Zwycięzca walczy ze Smoke'm	2xLP,5xLK	2xLP,5xLK
Zwycięzca walczy z Noob'em	7xLP,6xBL,9xLK	3xLP,4xBL,2xLK
Zwycięzca walczy z Motaro	9xLP,6xBL,9xLK	1xLP,4xBL,1xLK
Entering the land of Reilm	6xLP,4xBL,2xLK	4xLP,6xBL,8xLK
Dziwne rzuty	1xBL	1xBL
UNIKORIV REFERRI-Sans Power	4xBL,4xLK	4xLP,4xBL
"Go see MK: The Live Tour!"	5xLP,5xBL	5xLP,5xBL
Explosive Kombat (tylko w 2na2)	2xLP,2xBL,7xLK	2xLP,2xBL,7xLK
"Don't jump at me - MXV"	4xLP,4xBL,8xLK	8xLP,4xBL,4xLK
"Skunk! - E.F."	1xLP,2xBL,2xLK	2xLP,2xBL,1xLK
Szybkie wstawanie po uppercutcie	7xLP,8xBL,8xLK	3xLP,2xBL,2xLK

HK - High Kick LK - Low Kick HP - High Punch
LP - Low Punch BL - BLOK Run - Bieganie

Zapis [LK] Dót,Przód HP oznacza, że sekwencję ciosów wykonuje się trzymając wciśnięte LK.



Zbliżają się święta. Maszynka do zarabiania pieniędzy zaczyna się powoli rozkręcać. Nadchodzi złoty okres handlu wszelkimi gramami, również dla E.A.SPORTS. Sportowa oferta elektronicznego potentata zwala się wnet lawiną tytułów oznaczonych liczbą 98. Jednym z nich jest NHL'98 – hokej, na który czekają dziesiątki tysięcy graczy na całym świecie. Zeszłoroczna edycja zadziwiła wyśmienitą grafiką w trzech wymiarach oraz miodnością. A teraz może być tylko lepiej!

CO MOŻEMY?

Struktura gry praktycznie się nie zmieniła. Dalej dostępne są pojedynki dla jednego, dwóch, a nawet większej liczby graczy. Położono większy nacisk na rozgrywki sieciowe i przez modem, co w dzisiejszych czasach jest normą. Zdecydowanie łatwiej się teraz połączyć z internetem oraz zgrupować w sieć kilka komputerów.

Umiejętności są odzwierciedlane na lodowisku. O technice, szybkości i innych cechach informują cię bogate statystyki, niezmiernie przydatne w ustalaniu składu. Podobnie sprawa się ma w przypadku reprezentacji narodo-

NHL 98

wych, wśród których znalazła się i Polska. Umiejętności naszych zawodników są adekwatne do gry prezentowanej w grupie B na Mistrzostwach Świata.

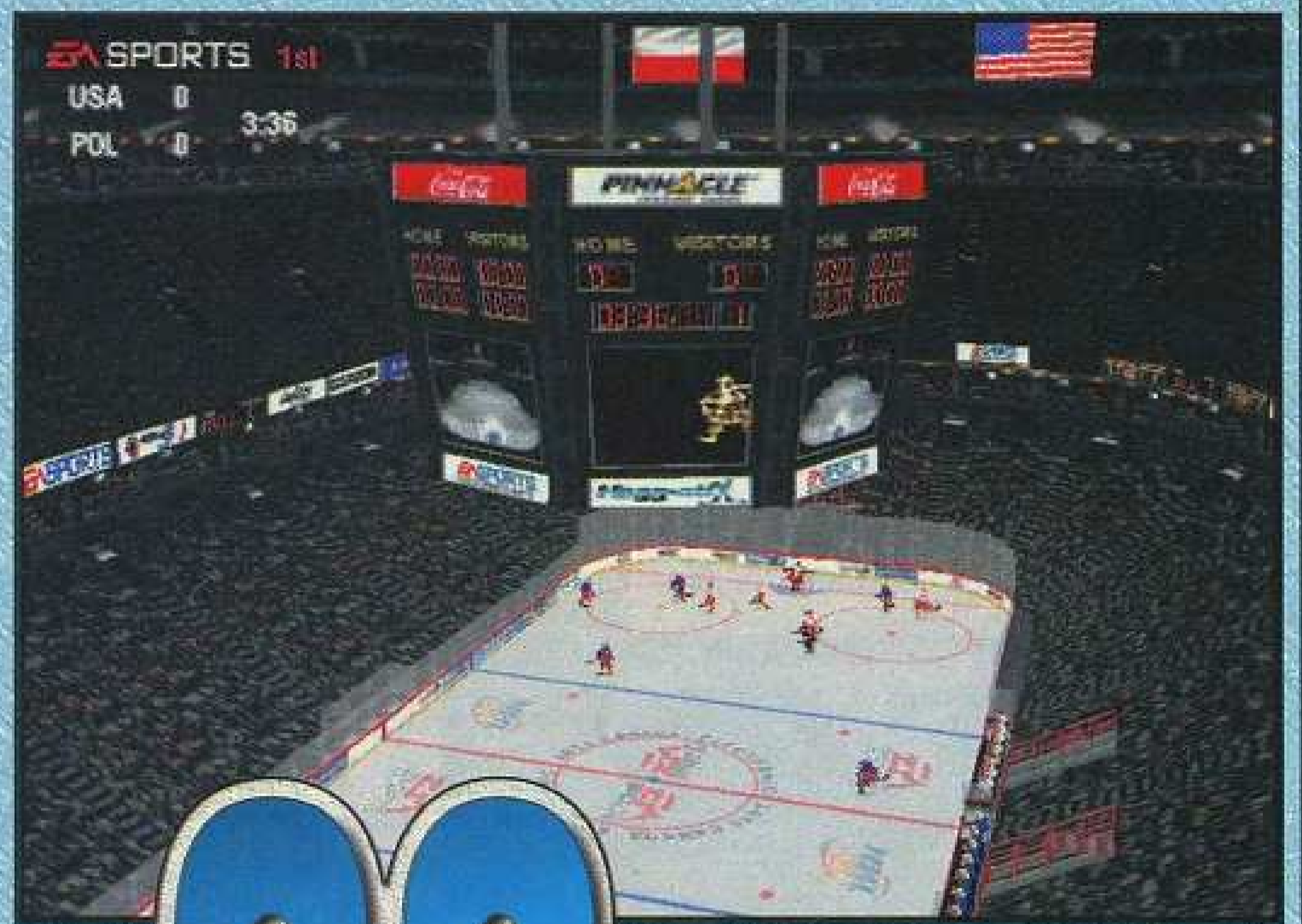
Po wyborze drużyny możesz dokonać selekcji składu oraz ustalić taktykę. Podoba mi się ten element, ponieważ ma on duży wpływ na przebieg wydarzeń na lodowisku.

60 MINUT ŻYCIA HOKEISTY

Po wielkim wyborze przychodzi czas na wielką konfrontację. Na tafli lodu wjeżdżają aktorzy morderczego spektaklu. Trybuny zaczynają wrzeć, rozbłyskują flesze podczas prezentacji gwiazd. Fenomenalne zbliżenia i nagłe ujęcia żadnych walki i krwi bramkarzy stanowią rodzaj preludium przed czekającym ogromem emo-



trzeba zobaczyć! Zarówno w ataku jak i w obronie masz do dyspozycji szereg zagrań, kiwek, podań i kombinacji. Gdy ktoś ci ostro podskoczy, możesz go złutować. Kończy się to pobytem na ławce kar, ale i to można ominąć. Wystarczy wyłączyć kilka opcji,



zbędnych przepisów i żegnaj „spalony na niebieskiej”.

Rozgrywkę w NHL'98 czuje się każdą częścią ciała. Oko zauważone zostaje dokładnością obrazu gry. Wiele wirujących kamer i zmiennych widoków dostarcza wrażeń o jakich się nawet nie śniło. Ucho łowi przeróżne odgłosy. Czasem jest to trzask łamanego kija, innym razem jęk ropaczy lub bólu. Ze słuchawkami na uszach przeżyjesz po prostu orgazm wywołany Dolby Surround. Sygnały audiowizualne odbierasz jako ultramiodną formułę o wzorze NHL'98.

REFLEKSJE RECENZENTA

Przypatrując się grze nieco z boku i pamiętając NHL'97, nie zauważyłem rewolucyjnych zmian i rozwiązań. Stary, dobry pomysł został wykorzystany i nieznacznie odświeżony duchem czasu. Widać to na przykładzie zastosowania akceleracji 3D, która słabe blaszaki przeobraża w hipermaszyny. Z chipem 3Dfx, i tak śliczna gierka, wygląda odłotowo! Rozmyte tekstury oraz 65.000 kolorów przy ultrapłynnej animacji nie pozwalają spokojnie odejść od komputera. Poza tym da się zauważyć nowe tekstury oraz ulepszony engine – gra nie zwalnia nawet na sekundę.

Tyle w kwestii nowości. Reszta pozostaje bez zmian. Zadaję sobie w tym momencie pytanie, czy nieznacznie odświeżona gra, akceleracja 3D i zaktualizowane składy wystarczają, aby gra świeciła triumfy przez następny rok? Spodziewam się, że konkurencja nie zaśpi. Bo jeśli NHL'98 utrzyma swą pozycję do końca przyszłego roku, kiepsko widzę NHL'99. W tej chwili jest to z pewnością najlepszy hokej na PC.

Wicik

E.A. Sports

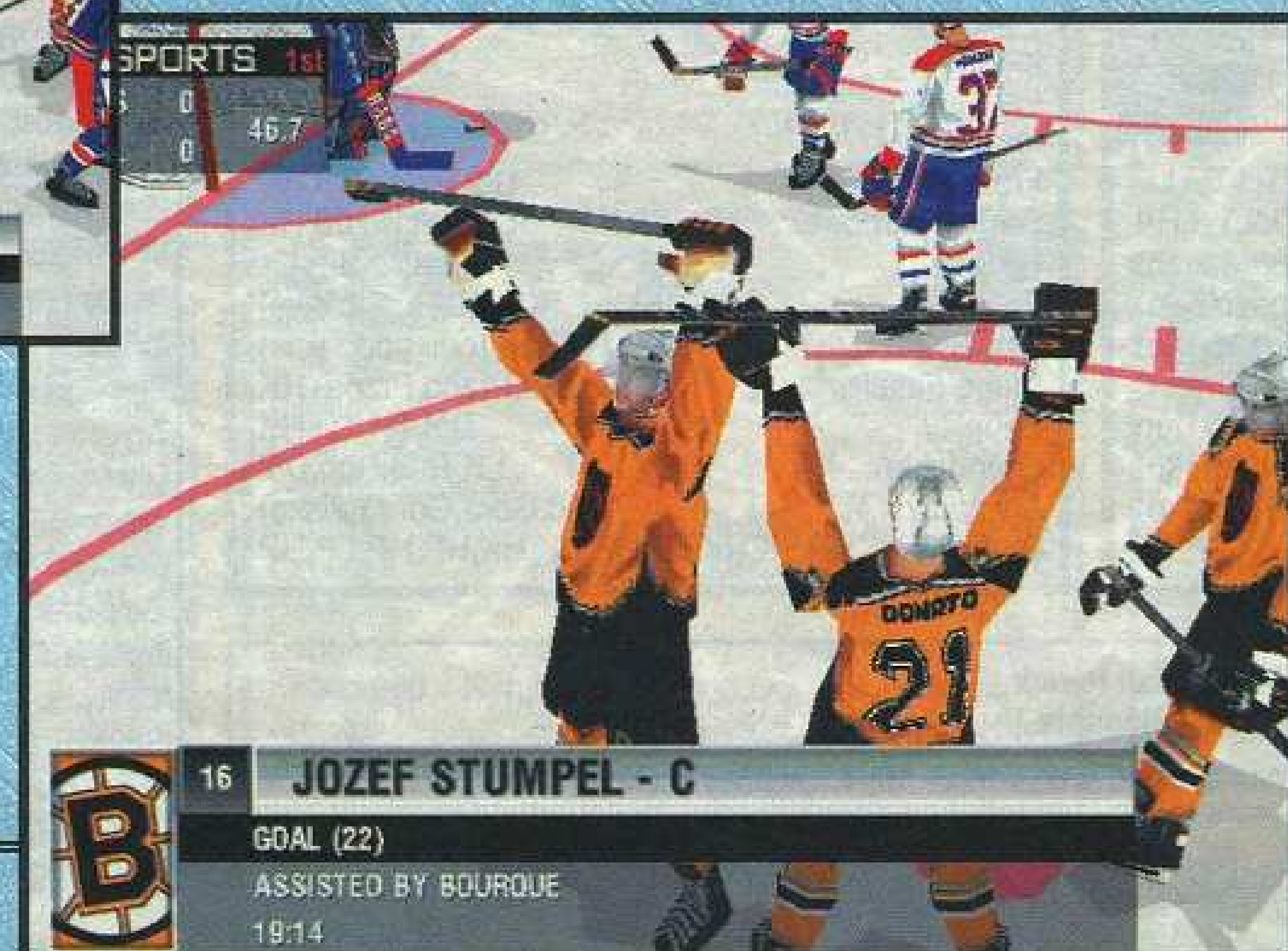
DYSTRYBUTOR PC - IPS CENA: 15500
PC WIN'95 Min. Pentium 90, 16 MB RAM

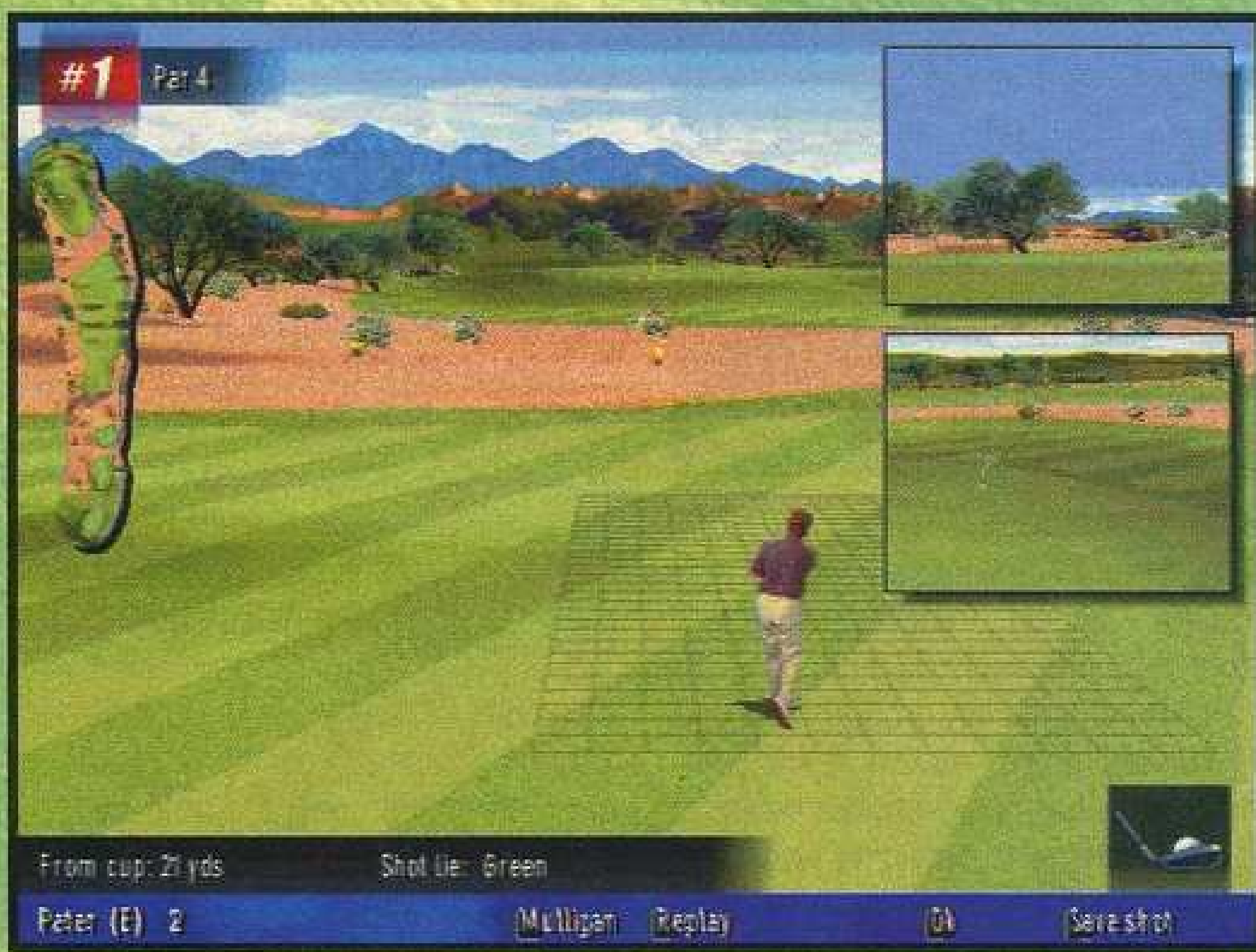
DEMO: CD 52

OCENA: 7/10



Możesz rozegrać mecz z dowolnym przeciwnikiem, zagrać o puchar Stanleya oraz wziąć udział w mistrzostwach świata. Tych wspaniałych wyczynów dokonujesz oryginalnymi drużynami z NHL, w systemie rozgrywek wymyślonym przez Amerykanów. Wszyscy hokeiści posiadają prawdziwe nazwiska, a ich rzeczywiste umie-





Liczba wydawanych ostatnio golfów jest olbrzymia, a ich poziom techniczny wysoki. Ciężko w tym dobrobycie się połączyć i wybrać tę najlepszą pozycję. Szczerze powiedziawszy, sam się w nich gubię. Jednak dla gracza jest to wymarzona sytuacja, bowiem konkurencja jest tylko lepsza, produkty coraz nowocześniejsze, a i radości z grania wystarcza na długie wieczory. Na ciasny do bólu rynek próbuje się ostatnio wcisnąć firma E.A.SPORTS, która słynie z nietuzinkowych gier sportowych i nie wypuszcza miernot. Najlepszym tego przykładem jest PGA TOUR PRO – golf, którego dobra marka sięga jeszcze czasów Amigi i wczesnych gier PC, gdy rządziła linia PGA TOUR GOLF. Zbieżność nazw jest nieprzypadkowa, ponieważ skrót PGA jest wyznacznikiem jakości.

PGA TOUR PRO nie ma ograniczeń. Może w nią grać dowolna ilość ludzi na jednym komputerze albo na kilku połączonych siecią. Rozgrywki sieciowe najlepiej przeprowadzać w robocie po godzinach lub w czasie pracy (czasem multitasking się wiesza, he, he...) Windows'95. Dla surferów pomyślano o zabawie przez modem na długie, mroźne, zimowe wieczory. Ostatnio ilość modemiarzy wzrosła w Polsce tak szybko, że wreszcie tego typu zabawa ma coraz więcej amatorów. Rozgrywkę prowadzić można aż w pięciu trybach, które obejmują wszystkie możliwe sposoby grania w golfa. Dla laików przeznaczono praktykę, dla wytrwałych zawody o mistrzostwo PGA, dla narwańców pojedyncze rozgrywki na jednym torze. Każdy powinien znaleźć coś dla siebie.

Przed przystąpieniem do gry masz przyjemność wybrać golfistę spośród gotowych i żywych sław lub wyedytować własnego zawodnika. Klasycznie, edycja własnego gracza sprawia najwięcej radości, ponieważ masz wpływ na wszystko. Od ustalenia imienia, do wyboru koloru skóry, majtek, aż po parametry znamionujące technikę, które są najważniejszym etapem

edycji. Również w tej części gry nie ma zbyt wielu ograniczeń i schematów, których osobiście nie lubię. Po zaakceptowaniu nowego „ja” przychodzisz na tory. Tutaj wybór

jest całkiem spory, bowiem na płycie z programem jest ich bodajże dziewięć. W połączeniu z kilkunastoma dziurami daje to godziny grania. Aby lepiej zorientować się,



co w trawie piszczy, dobrze odpalić sobie filmik poglądowy, w którym dowiesz się o niuansach, wadach i zaletach toru. Filmik jest połączeniem digitalizowanego obrazka ze zwykłą animacją komputerową. W połączeniu z głosem lektora daje to bardzo fajny i przyjemny efekt. Tory są zrealizowane na wzór tych rzeczywistych i efekt jest przykładem wierności. Wyglądają bardzo sugestywnie i realistycznie, co jest już standardem wypracowanym przez rodzinę LINK-



SÓW. Jeśli znudzą ci się oryginalne tory, masz szansę przedłużyć rozkosz bicia kuleczki kijem golfowym, dzięki pakietom dodatkowych torów na osobnych kompaktach. Nie jest to specjalną zaletą gry, tylko standardem.

Sama gra jest za to przyjemnym banałem. Obsługa zalicza się do tych prostszych, nie trzeba zbyt wiele klikać i ustawiać. Kije przelączają się automatycznie, podobnie widoki. Możesz polepszyć sobie widoczność, włączając dodatkowe okienka, które zasłaniają piękne

oknem ujada pies sąsiada. Umiejętnie wplecione komentarze i reakcje publiki wywołują same sympatyczne wrażenia gracza.

Pomimo wymienienia wielu zalet i samych superlatyw, mam lekki niedosyt. Zgubiłem się w natłoku golfów na rynku, razi mnie tro-



chę łatwizna obsługi i niski poziom rozgrywki. Pomyślcie sobie, że się czepiam, ale jakoś nie mogła ta gra

PGA TOUR PRO

krajobrazy, ale przybliżają dołek. Niestety, nie możesz wpływać bezpośrednio na ich rozmieszczenie na ekranie oraz wielkość, jak to ma miejsce na przykład w JACK NICKLAUS 4. Szczerze powiedziawszy, ta nedoróbka błędnie przy wymienionej grafice i oszałamiających krajobrazach. Przy pięknej pogodzie wszystko widać jak na dłoni, im dalej tym roślinność bardziej jest rozmyta. Za to drzewka i krzaczki z pierwszego planu oszałamiają naturalnością i żywą zielenią. Przy akompaniamencie odgłosów leniwej przyrody i sporadycznie odbijanej piłeczki można się na maksa zrelaksować i zapomnieć, że za

wyzwolić we mnie woli walki. Na pewno ze względu na brak żywego partnera i fakt, że jest to ewidentnie gra wieloosobowa. PGA TOUR PRO nie jest rewelacją, nie jest przełomem. Po prostu jest dobrą, solidną grą!

Wicik

E.A. Sports

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

OCENA: 6/10





dach i graczach zrzeszonych w NBA. W związku z tym, każda drużyna ma aktualne składy, charakterystyczne stroje, hale oraz kibiców.

Po uruchomieniu programu rzuca się w oczy nowe, niekonwencjonalne menu. Podoba mi się ono ze względu na nowoczesną, techniczną konstrukcję oraz olbrzymią prostotę formy (wrażenie podobne do tego z COMMAND&CONQUER). Po dokonaniu selekcji drużyny, wyboru trybu i innych dupereli, przenosisz się na parkiet do

zwykle bryluje w tym przypadku system motion capture. O ile pamiętasz, w NBA LIVE '97 mogłeś wykonywać zwody, takie jak piwot. Teraz da się nawet zamarkować podanie, rzut, biec bykiem lub obiegać gracza na ugiętych nogach z tułowiem nachylonym bokiem do parkietu. Jak ktoś grał w kosza, to wie, że w pełnym biegu najlepiej tak omijać przeciwnika, ponieważ oddala to niebezpieczeństwo utraty piłki. Poza tym możesz przelożyć piłkę za plecami i nagle zmienić kierunek biegu.

Kolejnym krokiem do przodu są dziesiątki niespotykanych kombinacji zagrań w ataku i obronie. Wreszcie nie musisz się martwić o precyzję podania, bowiem za to odpowiedzialny jest odpowiedni przycisk. Jeśli chcesz, żeby Pippen podawał zawsze do Rodmana, masz to jak w banku. Jeśli wielbisz pewnego czarnego brata ponad wszystkich – wystarczy jeden aktywny klawisz i grasz nim przez cały mecz. Producent w kampanii reklamowej zwraca uwagę na podwyższoną inteligencję przeciwnika. Na pewno ma rację, ale na każ-



lub oglądania pojedynku z pozycji trenera, dobierać zawodników z draftu, handlować koszykarzami, podkupować

NBA LIVE 98

Spośród komputerowych gier sportowych najbardziej cenię sobie symulacje piłki nożnej oraz koszykówki. O ile w piłkę mogłem nagrać się do woli dzięki FIFA'96, a potem FIFA'97, o tyle z basketem zawsze były problemy. Nawet doskonała EA SPORTS nie była w stanie sprostać moim oczekiwaniom ze sztandarowymi NBA LIVE '96 i '97. Teraz sytuacja się zmieniła, bowiem najnowsze dziecko „elektronicznych sportowców” w postaci NBA LIVE '98 jest produktem rewolucjonizującym ten nurt! Mamy wreszcie coś, na czym będą się wzorować inni przez najbliższy rok. Podobną rolę odegrała w przypadku piłki kopanej FIFA '96, która wprowadziła trzy wymiary, motion capture oraz Virtual Stadium, a rozwinęła je na dobre FIFA'97.

ich z innych drużyn, wymieniać, słowem – ingerować w skład wedle uznania i bez pieniędzy. Meczyki da się rozgrywać w czterech poziomach trudności z nowym, wreszcie trudnym Superstar Difficulty Level. Naturalnie wszystkie rozgrywki oparte są na zasa-

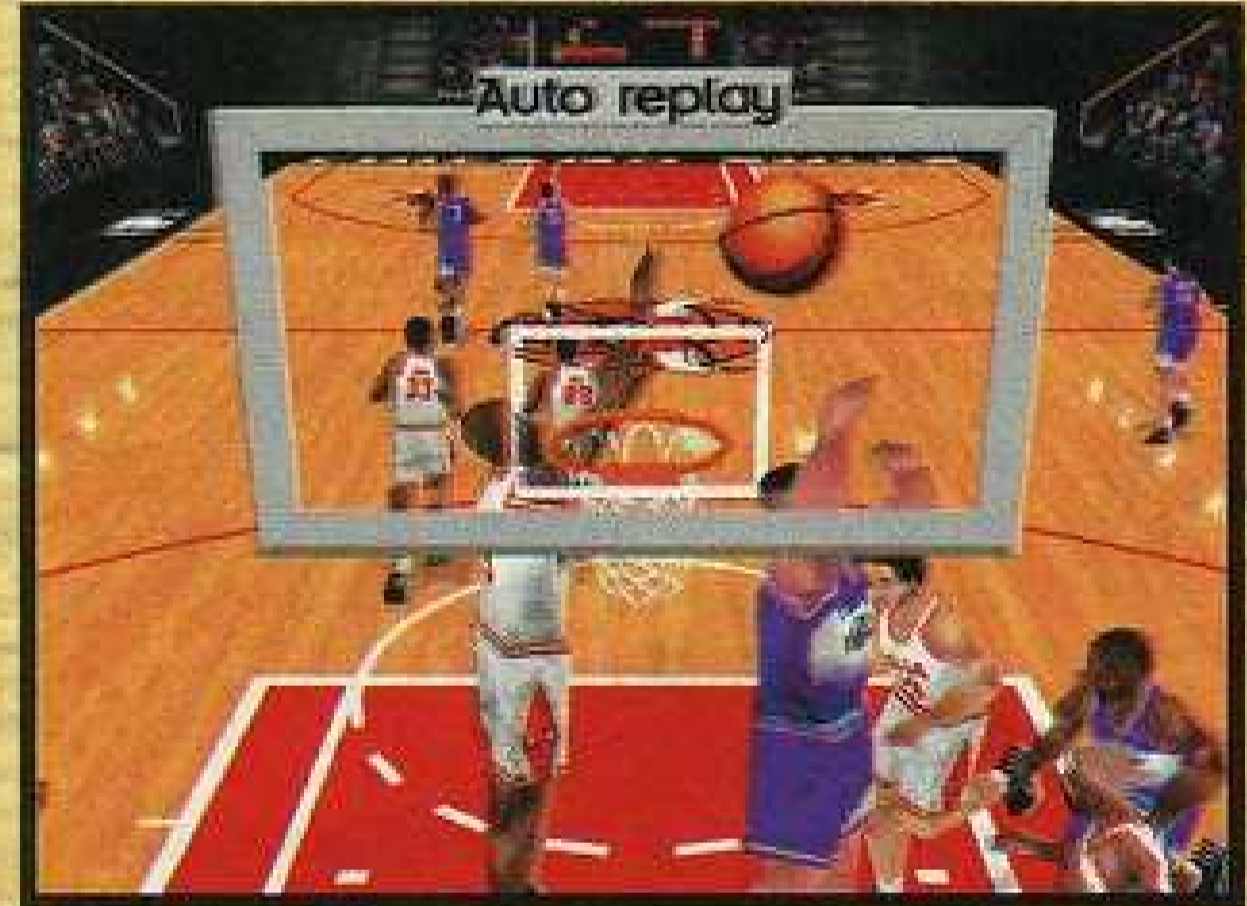
rozszalałej i gorącej hali. Nie witają cię tu fajerwerki przy prezentacji zawodników, bo tego nie ma. UFF! Nareszcie! Za to po gwizdku sędziego przeżywasz kolejny szok. Wywołują go fenomenalnie wykonane sylwetki zawodników. Po pierwsze, koleś różni się od siebie wzrostem, kolorem skóry, a nawet budową ciała. Najlepiej to widać, gdy staną obok siebie filigranowy John Stockton oraz olbrzymi i barczysty Karl Malone. Jakby tego było mało, przy zbliżeniach widać doskonale rysy każdego gracza. Rządzi w tym przypadku facjata zabijaki Rodmana z kolorowym upierzeniem. Po drugie, koleś zbudowany są z nowoczesnych, niespotykanych



dego jest jakiś sposób, nawet na Alcybiadesa.

Reasumując, mnogość zagrań i bajerów jest tak wielka, że nie starczy mi miejsca na ich wymienienie. Mogę tylko powiedzieć, że cały czas będziesz odkrywać coś nowego. Przy kolejnym kontakcie z grą zaskoczy cię nowe zagranie, nowy sposób podania, ponieważ nie sposób wszystkiego opanować. Na zakończenie klątniam się w pas przed oprawą graficzną i dźwiękową, która jest perfekcyjna, podobnie jak płynna animacja. Posiadacze akceleratora z chipem 3Dfx przeniosą się w nową erę, dzięki nieprawdopodobnej grafice Virtual Stadium. Ci, którzy go jeszcze nie mają, muszą go kupić, zaś ja zamawiam jutro lepszy procesor, bo Pentium 133 nie wystarcza do satysfakcjonującego grania w NBA LIVE '98. Rewelka, przetom, absolutny hit!

Wiek



dotychczas poligonów, pokrytych doskonałymi teksturami. Patrick Ewing wygląda jak żywy, a jego ksywka King Kong mówi sama za siebie. Zresztą ten koleś, jak każdy inny, demonstruje na parkiecie dokładnie to, czego nauczył się w prawdziwej NBA!

Kolejnym szokiem było zaprojektowanie i animowanie zawodników. Jak



NBA LIVE '98 oferuje niemalże każdą formę rozgrywki: grę samemu, z kumplem na jednym komputerze oraz wieloosobowe konfrontacje w sieci. Im więcej graczy, tym bardziej można mieszać bez ograniczenia, kto ma grać w jakiej drużynie. Rozpusta możliwa jest w aż sześciu trybach. Większość z nich to klasyczne rozgrywki play-off, liga, pojedyncze meczyki oraz zupełna nowość – konkurs rzutów za trzy punkty oraz General Management Mode. W przypadku trójaków wszystko jest jasne. Warto natomiast przyrzeć się trybowi GMM, który, jak sama nazwa wskazuje, przeznaczony jest dla graczy z zacięciem menedżerskim. Możesz w nim, oprócz aktywnego grania



E.A. Sports

DYSTRYBUTOR PC - IPS CENA: -90
TERMIN WYDANIA PL - LISTOPAD
PC WIN'95 Min. Pentium 100, 16 MB RAM

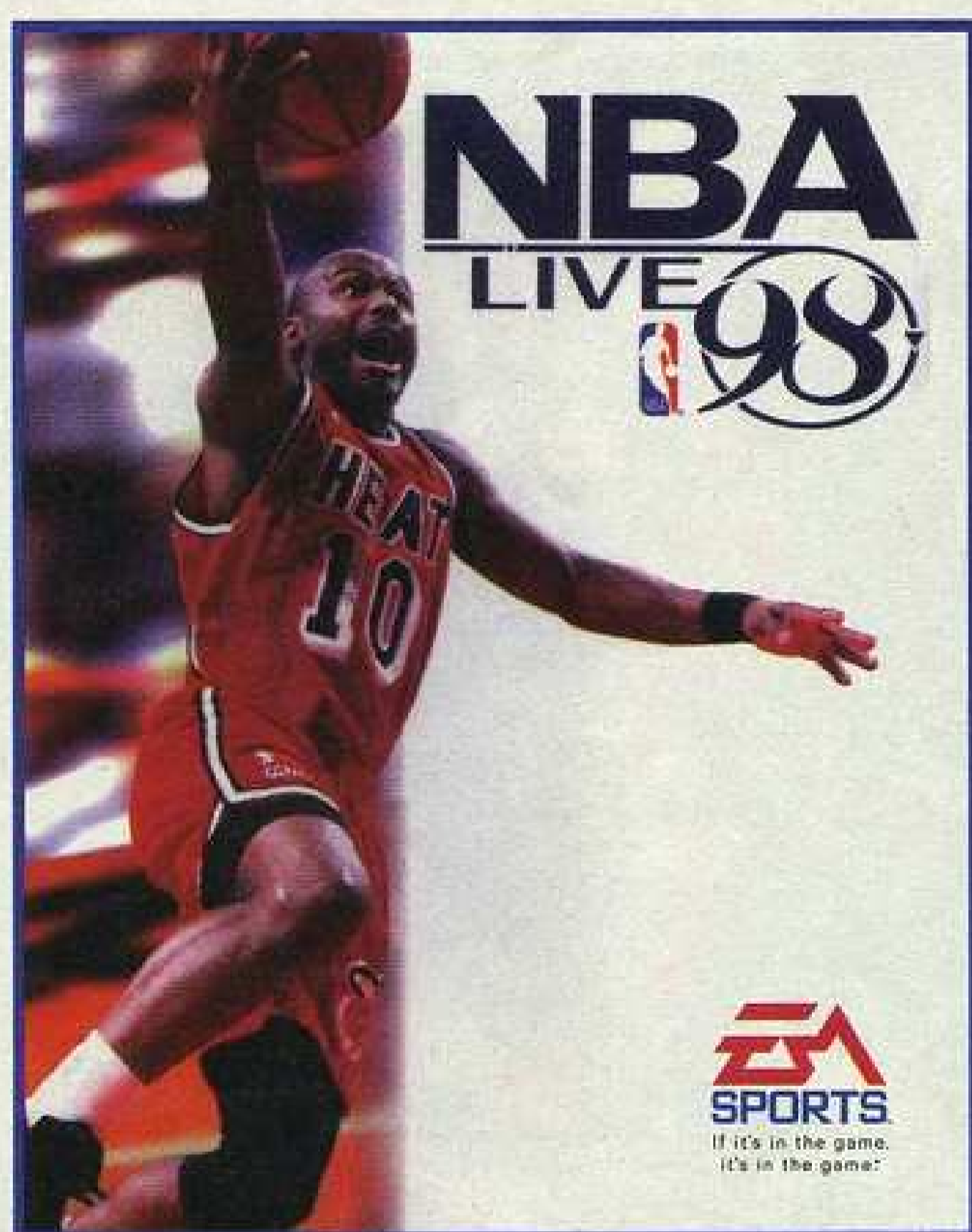
DEMO: CD 50
OCENA: 9/10



FIFA

ROAD TO WORLD CUP

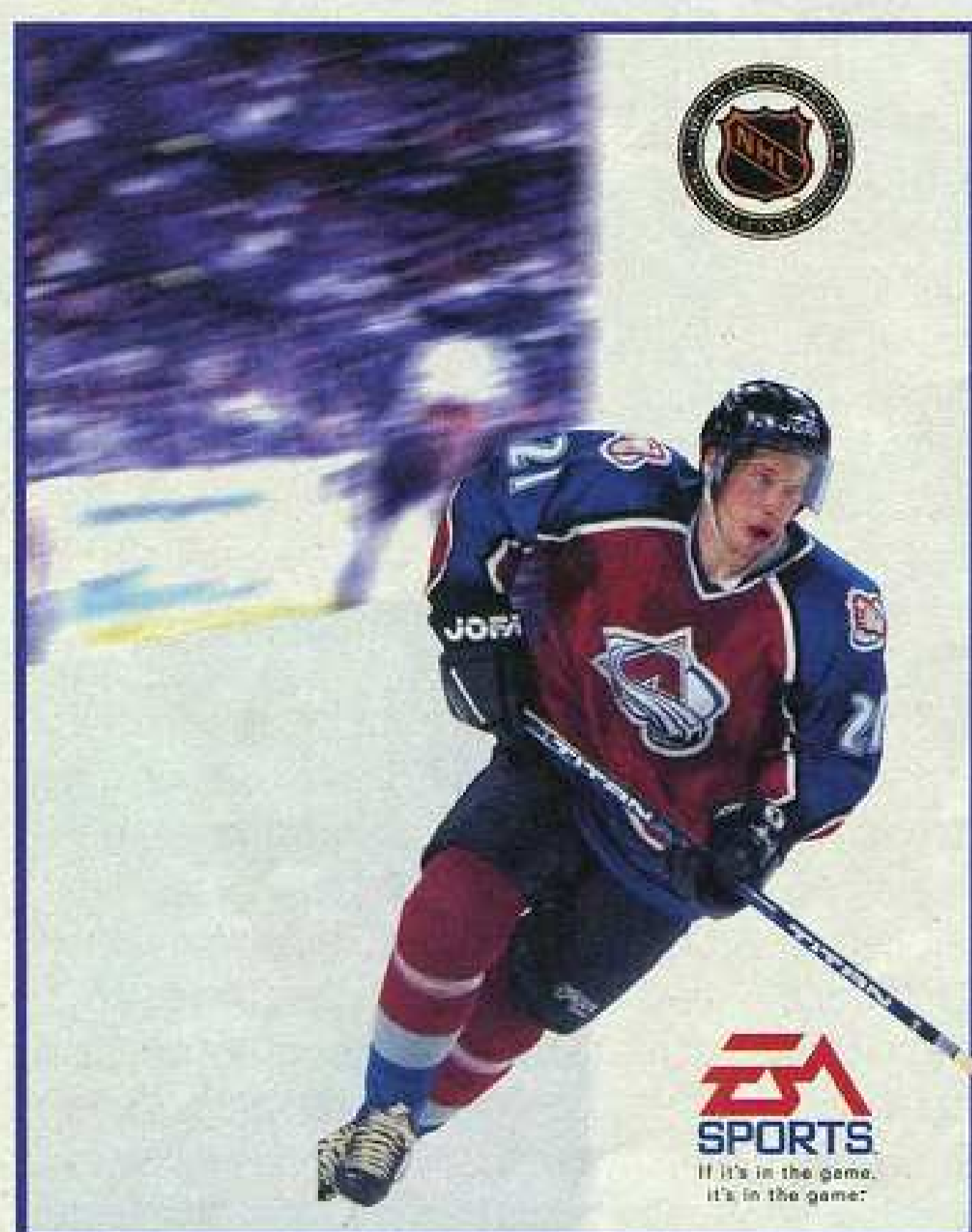
98



NBA

LIVE

98



NHL™

98



COMPUTER GROUP Sp. z o.o.

ul. Okrężna 3, 02-916 Warszawa

tel.: (0 22) 642 27 66, 642 27 68; fax: (0 22) 642 27 69

Filia w Zabrzu: ul. Wolności 262, 41-800 Zabrze; tel.: (0 32) 275 39 72

KOLEKCJA SPORTOWA 1998 ROKU!



Komputerowa piłka nożna elektryzuje kibiców nie mniej niż ta na stadionach i przed telewizorami. Niejedna firma próbuje się podłączyć pod koniunkturę i przenieść spektakl piłkarski na ekrany monitorów. W tej dziedzinie całkiem dobrze radzi sobie EA SPORTS ze sztan-darową linią tytułów FIFA. Zresztą, kto tego nie wie?

Pierwsza odsłona nosiła tytuł FIFA SOCCER i działała już na PC 386. Było to 4 lata temu, gdy na rynku funkcjonowała jeszcze Amiga, a los konsol nie był do końca przesądzony. Jak na te czasy, gra charakteryzowała się rewolucjonizującym gatunek izometrycznym widokiem oraz wieloklatkową animacją piłkarzy. Do dyspozycji były aż dwa przyciski fire, przy tym widziałeś jak piłkarz przyjmuje piłkę na klatę. W porównaniu do królujących wówczas KICK OFF 2 i SENSIBLE SOCCER, było to coś przełomowego. Niestety, miodność tego produktu pozostawiała wiele do życzenia. Poza tym miał on wiele błędów merytorycznych, wynikających z nieznaności przepisów i zasad piłki nożnej. Parę miesięcy po tej wpadce wydano poprawioną wersję FIFA SOCCER o lekko zmodyfikowanym tytule. Błędów nie było, ale gra w dalszym ciągu cierpiała na brak miodności.

Prawdziwy przełom i rewolucję przyniosła dopiero FIFA'96 – królowa piłek nożnych na PC. W tej grze na pierwszy ogień poszła gruntowna zmiana wizualna i koncepcyjna gry.

Postawiono na grafikę, zatrudniono prawdziwych piłkarzy, na ich podstawie zaprojektowano szereg ruchów i zagrań. Po raz pierwszy pojawił się system Virtual Stadium, żywi komentatorzy, wielowidokowy system ukazania meczu, a przede wszystkim załączki prawdziwych trzech wymiarów, bez których nikt nie wyobraża sobie dzisiaj gry na najwyższym poziomie. Oprócz tego FIFA oblepiona była ze wszech miar tryskającym naokoło miodem. Grał w nią laik i zawodowiec, z takim samym uczuciem satysfakcji. Rok później, gdy patent z cyferkami znamionującymi rok się sprawdził i przyniósł firmie kupę kasy, ukazała się FIFA'97. Tam również zetknąłem się



z licznymi zmianami. Totalnej rekonstrukcji uległ system sterowania. Wzrosła liczba klawiszy. W całkowitą niepamięć poszły dwa wymiary, piłkarze zaczęli wyglądać jeszcze realniej. Niestety, ktoś zupełnie zapomniał o miodności i skupił się na nowinkach technicznych. Gra zawiodła mnie i ty-siące innych graczy, choć przez trzy miesiące grało się całkiem fajnie. Wobec tego miałem sporo obaw co do



edycji FIFA'98. Bałem się, że producent znowu coś pokręci. Byłem jednak pewien jednego – ta gra wzbudzi we mnie wiele emocji i kontrowersji. W końcu nie ma się co dziwić, bowiem robią ją od początku do końca Kana-dyjczycy, którzy z kulturą piłkarską nie mają zbyt wiele do czynienia.

PIERWSZE PODEJŚCIE

Po zainstalowaniu i uruchomieniu programu od razu przykuwa uwagę lu-zackie intro z punkowym, ostrym ka-walkiem granym przez Blur. Efekt koń-cowy jest ten sam, co przy FIFA'96



i '97 – przenosisz się myślami bezpo-srednio na stadion. Następnie zaczy-nasz szukać zmian i nowinek. Na pierwszy rzut oka ich nie widać, może za wyjątkiem formułki gry zawartej w podtytule. Tak więc masz szansę wcielić się w jedną ze 172 reprezenta-cji narodowych z sześciu kontynentów i wziąć nią udział w eliminacjach do Mi-strzostw Świata we Francji. Gdy już się zakwalifikujesz, przyjdzie czas na sto-czenie pojedynku z najlepszymi druży-nami świata na turnieju, który ma miej-sce raz na cztery lata. Oprócz tego możesz poprobować swych sił w roz-grywkach ligowych najsilniejszych kra-jów Europy i paru reszty świata. Natu-ralnie zawarta jest i moja ukochana Li-ga Malezyjska, która, po raz trzeci to powiem – jest nieporozumieniem. Leszczyki i nowicjusze mogą potreno-wać rzuty karne oraz szereg zagrań w ataku i obronie. Dla dwóch osób spragnionych krwi i połamanych kości przewidziano pojedynczy meczek.

Na jednym komputerze batalie przeprowadzą i cztery osoby, pod wa-runkiem, że wystarczy kontrolerów. Za to przez modem spotkają się maksi-mum dwie grupy po 4 osoby. Lepiej wypadają mający dotęp do sieci, bo-wiem 8 komputerów jest w stanie ob-służyć do 20 graczy.

Jak wiesz, gra posiada w tytule obo-wiązkową zaśpiewkę FIFA! Daje to

grze markę, a przy okazji do-stęp do najświeższych danych i składów reprezentacji naro-dowych i klubowych. W sumie na jednym kompakcie zebra-no 4500 piłkarzy określonych dokładnymi statystykami i ob-darzonych rzeczywistymi pa-rametrami, które prezentują na boisku. Poza tym wszyst-kie jedenastki mają aktualne składy, z zastrzeżeniem wszystkich informacji



zgłoszonych ostatnio do FIFA i UEFA. Żeby zakończyć ilościowe wywody po-dam, że kluczowi zawodnicy swoich drużyn mają wygląd taki sam jak w rze-czywistości. Srebrny Lis Ravanelli jest naturalnie siwy, David Seaman ma swój uroczy wąs, zaś Sheringam blond czuprynę. To samo tyczy się reprezen-tacji Polski i Litwy. Ogrom zawodników daje w sumie grubo ponad dwieście je-denastek, w tym naszych orłów. Jeśli i to cię nie satysfakcjonuje, pozostaje wyedytować własną drużynę i zawod-ników lub opierając się o realia zakupić ulubieńców za kabonę. W kwestii infor-macyjno-merytorycznej właśnie tego oczekuję od każdej piłki nożnej.

PRZYGOTOWANIA DO GRANIA

Piłka nożna byłaby niekompletna, gdyby nie oferowała wyboru taktyki, składu i ustawienia. W porównaniu do

poprzednich edycji nie postawiono na to zbyt wielkiego nacisku, co objawia się stosunkowo trudnym dostępem i olbrzymim uproszczeniem menu. Wartości cyfrowe zastąpiono obecnie funkcjonalniejszymi symbolami, zrezygnowano z takich bajerów, jak pokrycie boiska przez odpowiednie formacje. Moim zdaniem, wiele to grze nie dało, ale z pewnością ją odmieniło. Za to nowościami konfiguracyjnymi są pewne funkcje dotyczące sztucznej inteligencji zawodników. Możesz w nich ustawić precyzję dośrodkowań oraz strzałów na automatycznie obsługiwane przez komputer lub siebie samego. Gdy już wiesz, kim grać, w jakim trybie, na jakim poziomie trudności, nadchodzi czas na wybór stadionu i warunków pogodowych. Do dyspozycji masz aż 16 stadionów o wymiarach i pojemności identycznej z rzeczywistością. Wobec tego stadion wpływa bezpośrednio na poziom gry, ponieważ inną taktykę i sposób przeprowadzania akcji zastosujesz na boisku długim i szerokim, a jeszcze inną na małym i wąskim. Musisz przy tym pamiętać, że zawodnicy zawsze są tacy sami, więc na małym boisku mają mniej miejsca. Chciałbym uświadomić laików, że 20 metrów to bardzo dużo. Jako przykład podam średniej wielkości boisko Legii i gigantyczne Barcelony. Oprócz tego przed rozpoczęciem meczu wyświetlany jest filmik z widokami miasta i całym wizerunkiem stadionu. To trzeba zobaczyć. Warunki pogodowe również

wpływają na przebieg gry, a co za tym idzie, na widoczność. Po raz kolejny EA SPORTS zaskoczyła mnie perfekcją i pomysłowością. Nie mniej fajnie, o ile nie najlepiej gra się na hali. Pięć osób na boisku, zero autów, deszczu i przerw dostarczają rozrywki, o jakiej tylko można marzyć. Naturalnie dla rozgrywek halowych nikt tej gry nie kupi, ale z pewnością po nie sięgnie jako odmianę.

FIFA 98

W ataku i obronie daje to obraz perfekcyjnej symulacji piłki nożnej.

Niezliczone zagrania można używać za pośrednictwem sześciu

oporu jesteś w stanie wyprować szybki atak kontrą, uprzedzając moment podania wciśnięciem odpowiedniego klawisza. W ten sposób wychodzący na czystą pozycję napastnik zostaje obsługiwany z zegarmistrzowską precyzją. Zawodnicy natychmiastowo reagują na twoje komendy, czego nie dawano się powiedzieć o FIFA'97.

Co by nie mówić, na PC takie bajery są nowością, ale nie w super gale ISS PRO na konsole PSX i Nintendo 64, gdzie producent poszedł jeszcze dalej. W piłkach konsolowych gra się swobodniej, lżej, z symptomami wirtualności. Ach...

Warto skupić się tutaj przez chwilę nad miernością FIFA'98, która, moim zdaniem, nie jest najwyższego kalibru. Na pewno jest lepsza od zeszłorocznej edycji, ale znacznie gorsza od tej z FIFA'96. Zabawę psują głównie liczne i bezsensowne przerywniki, które na początku robią olbrzymie wrażenie. Zwłaszcza gdy ukarany kartką odgraża sędziemu, czy też zbliżenie na bramkarza po rzucie bramkowym i wrzucie z autu. Fajnie, ale takie zbliżenia ograniczają efektywny czas gry. Co do kartek, to momentami jest ich za dużo. O ile zeszłym razem pojawiały się one sporadycznie, o tyle w FIFA'98 jest ich zbyt wiele. Ale co, taka właśnie jest EA SPORTS – nieobliczalna. Na



przycisków, co nie jest postępem w stosunku do poprzedniego roku. Za to o wiele lepiej się wszystko teraz robi. Oprócz cudownych podań, gło-

wek, kiwek, strzałów z woleja, szczupakiem, z pierwszej piłki itp. jest jeden zasadniczy plus. Wreszcie bez

pewno gra stara się być jak najdokładniejszym odwzorowaniem prawdziwego meczu widzianego w telewizji (wielokamerowy, realistyczny system widoków), ale niestety kosztem obniżenia mierności.

GRAFICZNIE I DŹWIKOWO, ALE NIGDY KIJOWO

O grafice już mówiłem, jest obłędna, śliczna, szczegółowa, kolorowa i dokładna, ale tylko na 3Dfx (tak, to już jest standard). Bez tego chipu nie da się grać, bowiem nawet na mocnym P133 animacja niesamowicie chrupie. Niestety, nawet po zainstalowaniu VooDoo scrolling ekranu klasycznie już dla FIFEK zawodzi. Dziwi mnie, przez 4 lata taka drobnostka nie została poprawiona. Do strony dźwiękowej nie mam najmniejszych



zastrzeżeń. Ten sam dobry komentarz, trzech dziadków, doskonale odgłosy z boiska i wyśmienita muzyka w przerywnikach, która jest mieszanką najpopularniejszych trendów w najlepszej aranżacji.

FIFA '98 jest niewątpliwie grą dobrą, momentami bardzo dobrą, ale nie przełomową, ponieważ EA SPORTS zatrzymała się na udoskonalaniu grafiki, ubajerzaniu, ale nie dosładaniu (z cukru pszczoły robią miód). Kupując tę grę na pewno dobrze zrobisz, ale cudów nie uświadczysz. Jest to po prostu produkt idący z duchem czasu i możliwościami technicznymi, który wyciska z komputera maksimum możliwości, a zarazem zmusza mnie do zmiany sprzętu na lepszy.

Wicik

E.A. Sports

DYSTRYBUTOR PC - IPS CENA: -99
TERMIN WYDANIA PL - GRUDZIEŃ
PC WIN'95, 3Dfx, Min. Pentium 100, 16 MB RAM

DEMO: CD 52
OCENA: 7/10



podążanie za wskazaną jednostką. Drugim sposobem jest prowadzenie

bie autopilota. Przemieszczając się z pliku do pliku nie przechodzą, tak jak przy ręcznym sterowaniu, przez drzwi, lecz polatawszy chwilę



w danej lokacji, po prostu teleportują się dalej. Jest to najwyraźniej wykręt zastosowany przez autorów, mający na celu ominięcie skutków działania słabych procedur kierujących zachowaniem pojazdów, nie potrafiących skutecznie przeprowadzić jednostek przez ciasne koryta-

Ogólnie udźwiękowanie jest bez zarzutu, chociaż nie może być też źródłem zachwyty. Natomiast z całą pewnością nie można powiedzieć niczego dobrego o muzyce, na którą składa się jeden plik MIDI. Oczywiście lepsze to niż cisza, szczególnie że owa muzyczka dobrze komponuje się z grą, ale do prawdy, autorzy mogli się w tej materii bardziej wysilić.

Deprymująca, szczególnie w późniejszych etapach, jest niemożność zapisania stanu gry w trakcie wykonywania misji. Do minusów dochodzi jeszcze słabe zaprogramowanie gry, przez co na 16 MB co chwila słychać chrupanie dysku. Jak na produkt nie posiadający specjalnych fajerwerków wizualnych, nie jest to dobry rezultat.

Pewną wadą jest brak urozmaicenia celów misji; poza kilkoma pierwszymi etapami zawsze chodzi o zniszczenie bazy wirusa. Niedociągnięcie to jest rekompensowane przez zróżnicowane sytuacje wyjściowe, np. w naszej bazie zainstalowano bombę zegarową i musi-



VIRUS

Ostatnio często mówi się o tym, że nowym grom brakuje oryginalności. Niektórzy twierdzą nawet, że po prostu nic nowego nie da się wymyślić i normalną koleją rzeczy będziemy oglądać jedynie mutacje i kompilacje tego, co już było. VIRUS zdecydowanie zaprzecza tej tezie.

Na początek postaram się choćby w mglistym zarysie przedstawić zasady rządzące tym nietypowym produktem. W VIRUSIE stajemy na czele sił programu antywirusowego, mającego uchronić komputer przed rozprzestrzeniającą się w jego wnętrzu zarażą. Pole bitwy to system plików naszego PeCeta. Jesteśmy oczywiście odpowiednio przygotowani – do dyspo-



zycji mamy kilka rodzajów pojazdów oraz instalacji, z których najważniejszą jest transformator kilobajtów. To dzięki niemu możemy tworzyć inne budowle i to on magazynuje kilobajty dowożone z plików przez statki-zbiornice. Kilobajty to bezcenny surowiec, bez którego nic nie wyprodukujemy.

Po rozeznaniu się w sposobie zarządzania naszymi siłami można stwierdzić jedno: ciężko byłoby zrobić to lepiej. Biorąc pod uwagę innowacyjność produktu, należy to uznać za dużą zaletę i dowód na to, że koncept gry został dokładnie przemyślany.

Nasze pojazdy możemy kontrolować w sposób dwójaki. Pierwszym jest wydawanie rozkazów, a więc nakazywanie im udania się do wybranej lokacji czy

ręczne, bardzo skuteczne w walce, a przy ostatecznym ataku na instalacje wirusa po prostu nieodzowne – ten element gry przypomina trochę DESCENT. Tu zaznaczyć trzeba, że graficzne zobrazowanie wirtualnego świata, choć w pełni trójwymiarowe, nie jest najwyższego lotu, a i niczego dobrego nie można powiedzieć o zachowaniu przeciwników. Zręcznościowy aspekt rozgrywki jest jedynie dodatkiem do właściwej gry. Owszem, zdarzają się etapy, w których niezwykle ważna dla nas jednostka została uwięziona w pokręconych instalacjach wykreowanych przez wirusa i musimy ręcznie poprowadzić pojazd szturmowy, aby ją uwolnić. Zaraz potem jednak stajemy na nogi i rozpoczyna się odbudowywanie sił i wydawanie rozkazów grupom jednostek. To właśnie jedna z ogromnych zalet VIRUSA – bardzo dobre wyważenie między częścią strategiczną, a tą wymagającą sprawnych palców.

Z uwag – dziwne jest zachowanie pojazdów, gdy znajdują się w try-

rze katalogów. W praktyce wychodzi na to, że o ile nie ma takiej potrzeby, nie powinno się jednostkom w ogóle patrzeć na ręce.

Ciekawy jest motyw przejmowania przez wirusa strategicznych punktów naszego systemu, co skutecznie utrudnia nasze poczynania. I tak po zarażeniu sterowników klawiatury praktycznie tracimy możliwość manualnego sterowania pojazdami, na co jedynym lekarstwem pozostaje wystanie tam odpowiednio silnego oddziału.

Inną ciekawostką jest wygląd wnętrza plików BMP. Wlatując do nich ujrzymy zawarty w nich obrazek rozteksturowany na ścianach pomieszczenia. Podobnie jest z plikami WAV, tyle że tu nie oglądamy, a słyszymy.

Jak już napisałem, grafika nie jest najwyższych lotów, jednak trzeba jasno stwierdzić, że swe zadanie spełnia znakomicie i wtapiając się w świat gry nie odczuwamy specjalnie tej niedoskonałości.

Jeśli chodzi o dźwięk, to najczęściej będziemy słuchać kobiecego głosu informującego nas o ważniejszych wydarzeniach w systemie – a to że któryś z pojazdów został właśnie zaatakowany, a to że zakończył się proces zbierania kilobajtów z wyznaczonych plików. Bez tego trudno byłoby skutecznie dowodzić naszymi siłami.



my jak najszybciej stworzyć sprawną instalację w innym katalogu.

Dla tych, którzy zmęczyci komputerowego przeciwnika, autorzy przewidzieli możliwość gry w dwie osoby, gdzie jeden z graczy opowiada się po stronie wirusa, a drugi – programu usuwającego. Żywy przeciwnik to wyzwanie dużo większe i o wiele bardziej fascynujące.

Przy nowatorskich produktach często zdarza się, że w praniu świeża idea okazuje się niewypałem. Na szczęście nie można tego powiedzieć o VIRUSIE, który jest nie tylko niesztampowy, ale jednocześnie niesamowicie miódny. Ocenę obniża jedynie słaba oprawa i nienajlepszy kod, ale to wciąż bardzo dobra gra. Gorąco polecam – wreszcie ktoś pokazał, że tworzenie gier z coraz bardziej wystrzałową grafiką niekoniecznie jest receptą na sukces i czasem wystarczy po prostu mieć ciekawy pomysł.

Banzai

Telstar

DYSTRYBUTOR PC – MARKSOFT CENA: 14500
PC DOS/WIN'95 Min. P90, 16 MB RAM

OCENA: 7/10



Jak wszyscy wiemy, nie ma lepszego obiektu nienawiści niż okrutny imperator – pod rządami takiego zawsze musi dojść do jakiejś efektownej rebelii. UPRISING to bunt. Wirtualna ludność tej gry buntuje się przeciwko władcy, a jej twórcy z firmy 3DO przeciwko utartym schematom i monotonii panującej wśród gier. Wedle zamierzeń autorów ich twór ma łączyć w jednym dwa najpopularniejsze dziś rodzaje produkcji: strzelankę 3D i strategię czasu rzeczywistego. Od razu zaznaczę, że grze jest o wiele bliżej do tego pierwszego typu i to wśród miłośników strzelania poszukiwałbym wielbicieli UPRISING.

Gracz przejmuje kontrolę nad potężnym czołgiem o nazwie Wrath. Sterowanie nim odbywa się jak na nowoczesną strzelaninę przystało: klawisze odpowiadają za przemieszczanie się pojazdu, natomiast mysz służy do celowania. Jeśli czołg ulegnie zniszczeniu, z magazynu wyciągany jest następny, chyba że był to ostatni posiadany – wtedy misja kończy się niepowodzeniem. Tym, co odróżnia UPRISING od takich gier jak choćby EXTREME ASSAULT, jest możliwość lub też raczej konieczność stawiania budowli i wzywania wsparcia pod postacią kilku rodzajów jednostek bojowych.



w każdej lokacji są ograniczone i po jakimś czasie złoża zostaje wyeksploatowane). Jak się łatwo domyślić owa energia jest niezbędna do tworzenia wojsk i budynków. Całość można uzupełnić wieżyczkami laserowymi i wyrzutniami SAM.

Wybudowana wytwórnia sprzętu rozpoczyna produkcję właściwego sobie wytworu rebelianckiej myśli technicznej, który od tej pory będzie mógł zostać we-



UPRISING

zwany przez czołg do pomocy – po prostu po naciśnięciu odpowiedniego klawisza przeteleportuje w miejsce wskazane przez celownik.

Rozgrywka w większości misji polega na sukcesywnym zdobywaniu platform. Przeciwnik robi to samo, więc w którymś

momencie musi zacząć się walka, której celem jest niszczenie cytaadel wroga i zastępowanie ich swoimi. Bez jednostek pomocniczych byłoby to niemożliwe – Wrath to potężna maszyna, lecz gdy ludzi kupa i oni nie poradzi.

Ważnym elementem jest możliwość ulepszania i poszerzania asortymentu szturmowego. Za wykonanie każdej misji gracz dostaje

pewną ilość pieniędzy, które przeznaczyć może na zakup nowych technologii. Może być to efektywniejsze uzbrojenie czołgu, bardziej destruktywne typy jednostek czy też ulepszone wieżyczki. Jednym z najważniejszych rozszerzeń jest przekaźnik umożliwiający atak wiązką laserową z satelity. Mamonę można spożytkować również na dokupienie „żyć” (dodatkowych Wrathów), uzupełniających informacji o misji, albo nadprogramowych jednostek.

Nieciekawe jest rozstawienie klawiszy – raczej ciężko jest sięgać do klawiszy funkcyjnych celem przywołania jakiejś jednostki, gdy jednocześnie musimy strasować. Na szczęście przewidziano szerokie

możliwości przyporządkowywania czynności klawiszom.

Pełnię wdzięków i płynności gra osiąga na akceleratorach z chipsetem 3Dfx. Niech jednak gracze ze słabszym sprzętem nie popadają w nerwicę; świat UPRISING jest piękny nawet w niskiej rozdzielczości. Zaśnieżone, wylaniające się z mgły góry, zielone pola przecięte rzekami, malownicze wąwozy... Najsmakowitsze są zaś momenty, gdy np. śmiertelnie trafiony myśliwiec przelatuje w swej ostatniej drodze nad głową gracza i uderzysz w jezioro lawy wzbija w górę tumany żółto-czerwonej masy. Na uwagę zasługuje fakt, że twórcy oddali do dyspozycji gracza szeroki wachlarz opcji, umożliwiających dostosowanie szczegółowości grafiki do wydolności sprzętu.

Nieco gorzej jest z dźwiękiem. Owszem, komunikaty brzmią przekonująco, tylko szkoda, że w kółko się powtarzają... Słabo zrobione są też przekazy informujące o wydarzeniach na mapie, z których dowiadujemy się, że np. cykadała w sektorze B4 została zaatakowa-

na. Wszystko dobrze, tylko czemu to „B4” jest wypowiedziane zupełnie innym głosem niż reszta wiadomości?

Olbrzymim plusem UPRISING jest perfekcyjne odtworzenie wyglądu walki. To jest prawdziwe pole bitwy! Prący do przodu żołnierze, pikujące myśliwce i majestatycznie sunące po niebie bombowce.

Jednocześnie rozkoszy destrukcji zaznawać może do czterech osób w sieci, co w wypadku tej gry jest ilością wystarczającą. Siła UPRISING powinna powalić na kolana miłośników gier akcji. Ponadto duża ilość misji i wysoka miodność powodują, że UPRISING szybko się nie znudzi. Grać, nie umierać.

Banzai

3DO

DYSTRYBUTOR PC – MIRAGE CENA: –PC
TERMIN WYDANIA PL – GRUDZIEŃ
PC DOS/WIN'95 Min. 486 DX2/66, 8 MB RAM

OCENA: 8/10





kompleksu do drugiego, rozpoznawać cele, skanować pojazdy, sprawdzać ich ładunek, niszczyć wrogów oraz śledzić podejrzanych. Całkiem niezłe jak na uproszczony symulator. Nie można jednak powiedzieć, że gra jest nadmiernie skomplikowana. Większość działań ogra-

riusze ginęli masowo. Dopiero po modernizacji swych niedoinwestowanych sił i wprowadzeniu jednostek bliskiego wsparcia, G-Police udało się zapanować nad sytuacją. Wchodząc do gry zastajemy G-Police jako siłę liczącą się w zmaganiach ze szmuglerami, rebeliantami i przestępcami.

Nic nie zmusiłoby Jeffa Slatera – bohatera niedawnych wojen do ponownego zajęcia miejsca za sterami Havoca. Jednak myśl o zabijaniu – nieodłącznej części jego dotychczasowych dokonań zbrzydła mu przez wszystkie lata spokoju. Obrzydzenie minęło mu, kiedy dowiedział się o wypadku jaki spotkał jego siostrę – Elaine. Elaine Slater była pilotem G-Police na Kalisto – księżycu Jowisza. Był to największy punkt zapalny w tamtym regionie. Siedlisko zła, korupcji i przestępców, którym nawet siły Policji Rządowej bały się przeciwstawić. Siostra Jeffa była jednak osobą odważną i na własną rękę prowadziła parę dochodzeń. Aż do swej rzekomo samobójczej śmierci.

To właśnie ten fakt spowodował, że Jeff spakował manatki i ruszył na Kalisto. Tylko wstępując do oddziału siostry, Slater mógł zbadać co naprawdę stało się tej feralnej nocy...

CYBER... GLINA

Naturalnie to nam przyjdzie zasiąść za sterami Havoca, żeby ostatecznie rozwiązać tajemniczą zagadkę śmierci Elaine. Musimy wylatać 35 misji, a w tym czasie fabuła potoczy się sama.

Istotą gry jest wykonywanie zleczanych nam przed dowódcę zadań. Ich cele poznajemy na briefingach przed rozpoczęciem każdej misji. Nie wolno jednak zapominać, że Slater jest gliniarzem; a to wiąże ze sobą pewne przykre dosyć konsekwencje. Nie wolno mu strzelać do cywili, detonować losowo wybranych budynków ani nawet niszczyć niektórych pojazdów przestępców. Wiem, że to nie są detale, ale musicie się z tym pogodzić.

Misje są często bardzo złożone. Trzeba dużo latać z jednego



niczy się do strzelania i skanowania.

Aby przeskanować pojazd musimy się do niego zbliżyć i uruchomić specjalny system pomiarowy. Ten w kilka sekund poda nam, czy badany przez nas obiekt ma coś do ukrycia, czy też wręcz przeciwnie. Zdarzają się w takich momentach niespodzianki (nagle ze sprawdzanej przez siebie ciężarówki spada plandeka odsłaniając potężne działko z lufą skierowaną w maskę Havoca).

Do innych zadań należy rozwalanie latających wrogich jednostek, których liczebność staje się w końcu dość irytująca. Są jednak łatwe do pokonania. Podobnie jest z rozwalaniem pojazdów naziemnych. Jednak w obu wypadkach (cele naziemne i powietrzne) należy bardzo uważać, żeby nie porozwalać niewinnych cywili.

Od czasu do czasu zmuszeni też będziemy zastosować wobec wrogiej jednostki areszt. Należy wówczas dogonić jeżdżącego delikwenta i potraktować go pociskiem elektrycznym. Ten blokuje mu maszynę, wokół niej zamyka się pole siłowe. Niedługo potem słyszymy syreny i biedaczek znikną za kratkami.

Większość misji w grze odpowiada temu schematowi: musimy pojechać w jakieś miejsce, zniszczyć wroga, potem udać się gdzieś indziej i przeskanować zawartość kilku ciężarówek, aby w końcu podlecieć do

karawany radiowozów mających zgarnąć nielegalny towar z jednej ze sprawdzonych przez nas ciężarówek. Odpowiadamy przy tym

nej. Rozgorzały zacięte walki o planety, stanowiące teraz jedyne źródło surowców w Układzie Słonecznym.

Wreszcie, po licznych starciach, bitwach i potyczkach udało się dojść do kompromisu. To czego nie potrafiły opanować organy państwowe, zrobili zarządy najpotężniejszych koncernów na świecie. Wojny zostały zażegnane. Na Ziemi uformowana została oprócz tego Rządowa Policja – ochotnicza jednostka mająca zapewnić pokój i bezpieczeństwo w Układzie Słonecznym. W początkowych fazach działania, Rządowa Policja dostawała straszne barty. Na jakiejkol-

w i e k z nowo-skolonizowanych planet, na której pojawiały się oddziały Policji, natychmiast dochodziło do masakry. Funkcyjna-

W większości gier futurystycznych, bohater, w którego wciela się gracz to typ spod ciemnej gwiazdy. Często jest to przestępca, którego trudne warunki zmusiły do zejścia z drogi uczciwości; zdarza się też, że przyczyną takiego wyboru jest zemsta na szubrawcach, którzy skrzywdzili mu bliskich. W cyberpunku mamy również hackerów, deckerów oraz płatnych oprychów wynajmowanych do odwalania niezbyt legalnych, ale za to rentownych zadań. Pobudki naszych postaci okazują się jednak usprawiedliwione w konfrontacji ze złymi tego świata. Przeciwnicy to z reguły potężne mafijne organizacje czy klany, które pokazują nam, czym jest prawdziwe przestępstwo.

G-POLICE w dość radykalny sposób zrywa z tym trendem. Robiąc z nas gliniarza patrolującego przestrzeń powietrzną nad powierzchnią kompleksów miejskich Jowisza w 2097 roku.

POLICJA RZĄDOWA

Po tym jak na Ziemi w połowie XXI wieku wyczerpane zostały ostatnie pokłady surowców natural-

nych, zaczął się kryzys. Rozpoczął się wyścig ku gwiazdom, a wraz z nim pierwsze konflikty. W niedługim czasie doszło do pierwszych poważnych starć w przestrzeni kosmicz-

za eskortowanie jednostek. Zwykle trzeba wtedy rozwalać pojawiające się jak grzyby po deszczu statki Złych. I koniec.

Na szczęście w rozgrywce pomagają ci też skrzydłowi oraz inne oddziały policji. Na polu walki atakowane radiowozy nieźle sobie radzą (do czasu) z napastliwymi piratami. Ich długie serie mogą podziurawić prawie każdy wrogi pojazd, co też całkiem sprawnie realizują. Skrzydłowi zaś są jeszcze lepsi. Tylko jest z nimi mały problem. Jeden z nich jest mordercą Elaine. A głupio byłoby latać za nim non stop i patrzeć mu na ręce. Nie jest to za bardzo pocieszające, ale trudno. Slater właśnie po to jest w G-Police. Skrzydłowych możemy wysłać do różnych zadań, np. kiedy my zajmujemy się głównym celem misji, możemy wydać rozkaz, aby zajął się drugorzędny celem.

W G-POLICE misje zawierają cele pierwszorzędne oraz drugorzędne. W celu pomyślnego ukoń-

Początkowo nasz Havoc jest wyposażony tylko w kilka podstawowych rodzajów broni – mamy obrotowca, rakiety, pociski oraz broń energetyczną. Jest to porządny arsenał, ale czasami trzeba się nieźle napocić, aby rozwalić przeciwnika – cała ta broń jest niekierowana. Dopiero z czasem dostajemy potężniejsze zabawki, które są w stanie zrównać wszystko z ziemią, czytaj całkiem efektywnie zwalczają wrogie maszyny.

WPLYW SCOTTA

"Blade Runner" to film, który wpłynął na niezliczone dzieła twórców srebrnego ekranu. To fakt. Coraz bardziej widać, że na tym się na pewno nie skończy. Trudno jest bowiem, oglądając

mi twórcy gry. Zaznaczają, że jego dzieło zrobiło na nich największe wrażenie. A miasta, które chcieli pokazać miały z kolei odzwierciedlić tę fascynację i zauroczyć graczy. I trzeba przyznać, że im się to udało.

Nasz Havoc przemyka pomiędzy budynkami najprzeróżniejszych wielkości. Czasem mknie tuż nad nawierzchnią ulic, aby nagle wyrwać się ponad same wierzchołki najwyższych biurowców. Mroki nocy przecinają punktowe światła na budowach oraz reflektory pojazdów. Brakuje jedynie wszechobecnego w filmie Ridleya Scotta deszczu. No i oczywiście pieszych – G-POLICE oddaje w bardzo reali-

wielką kopułą. Kopuły te wyznaczają teren gry – nie możemy sobie latać gdzie chcemy – w obrębie każdego miasta poruszamy się ograniczeni rozmiarami bańki, w której jest zamknięte. Kolejne misje będą często wymagały od gracza przemieszczania się między miastami – odbywa się to dzięki specjalnym korytarzom łączącym.

EFEKTY

G-POLICE jest bardzo ładna. Jednak wszystko ma swoją cenę. Jeżeli chcecie oglądać tego ładnego G-POLICE, to musicie zaopatrzyć się w akcelerator grafiki 3D. Inaczej gra będzie wyglądała niezbyt ciekawie, a animacja będzie skokowa. Ponadto wszystkie detale będą wyglądały tragicznie i gra straci cały swój technofilski urok.

Pięknie prezentują się wybuchy, szczególnie kule ognia, w które zamieniają się przeciwnicy. Przyjemne jest to, że po kilku celnych seriach wrogie pojazdy zaczynają płonąć i możemy podziwiać ciągnące się za nimi ogony ognia. Kiedy jeszcze te nadwerżone maszyny trosz-

G-POLICE

styczny sposób gorączkowy pośpiech dużego miasta; jednak miasta, w którym nikt nie chodzi po ulicach.

W grze zastosowano jeszcze jeden chwyt znany z filmów s-f. Tym razem jest to coś zbliżonego do „Total Recall” (ze Schwarzeneggerem w roli głównej). Miasta Kalisto są dostosowane do tego, aby spokojnie mogli tam żyć ludzie. W tym celu każde z nich zostało zamknięte pod



kę pomęczymy to spadają na ziemię i eksplodują.

W czasie lotu cały czas dostajemy polecenia przez słuchawki. Kierują nas one do kolejnych zadań, podpowiadają co mamy zrobić i tworzą coś, co nazywa się „klimatem”. Komunikaty atakowanych na ziemi radiowozów, spanikowane głosy ich kierowców, szczęk karabinów maszynowych i chłodne komentarze z centrali. Do tego jeszcze w pełni gadane briefingi oraz bardzo dobre jakościowo, renderowane animacje pomiędzy misjami.

Panowie z PSYGNOSIS postarali się o wydanie ładnej i efektownej gry. Ta wymaga 3Dfx oraz maszyny powyżej Pentium 133. Inaczej przy większej ilości szczegółów animacja jest komiksowa i nie sposób namierzyć wrogiego pojazdu na tle budynków. Cóż, takie czasy.

Banana Split

Psygnosis

DYSTRYBUTOR PC - CD PROJEKT CENA: -pp
TERMIN WYDANIA PL - LISTOPAD
PC WIN'95 Min. Pentium, 16 MB RAM

DEMO: CD 50
OCENA: 7/10



intro do G-POLICE oprzeć się wrażeniu, że już gdzieś się widziało te strzeliste wieżowce nad budynkami. Zresztą od inspiracji Scottowych nie odcinają się sa-

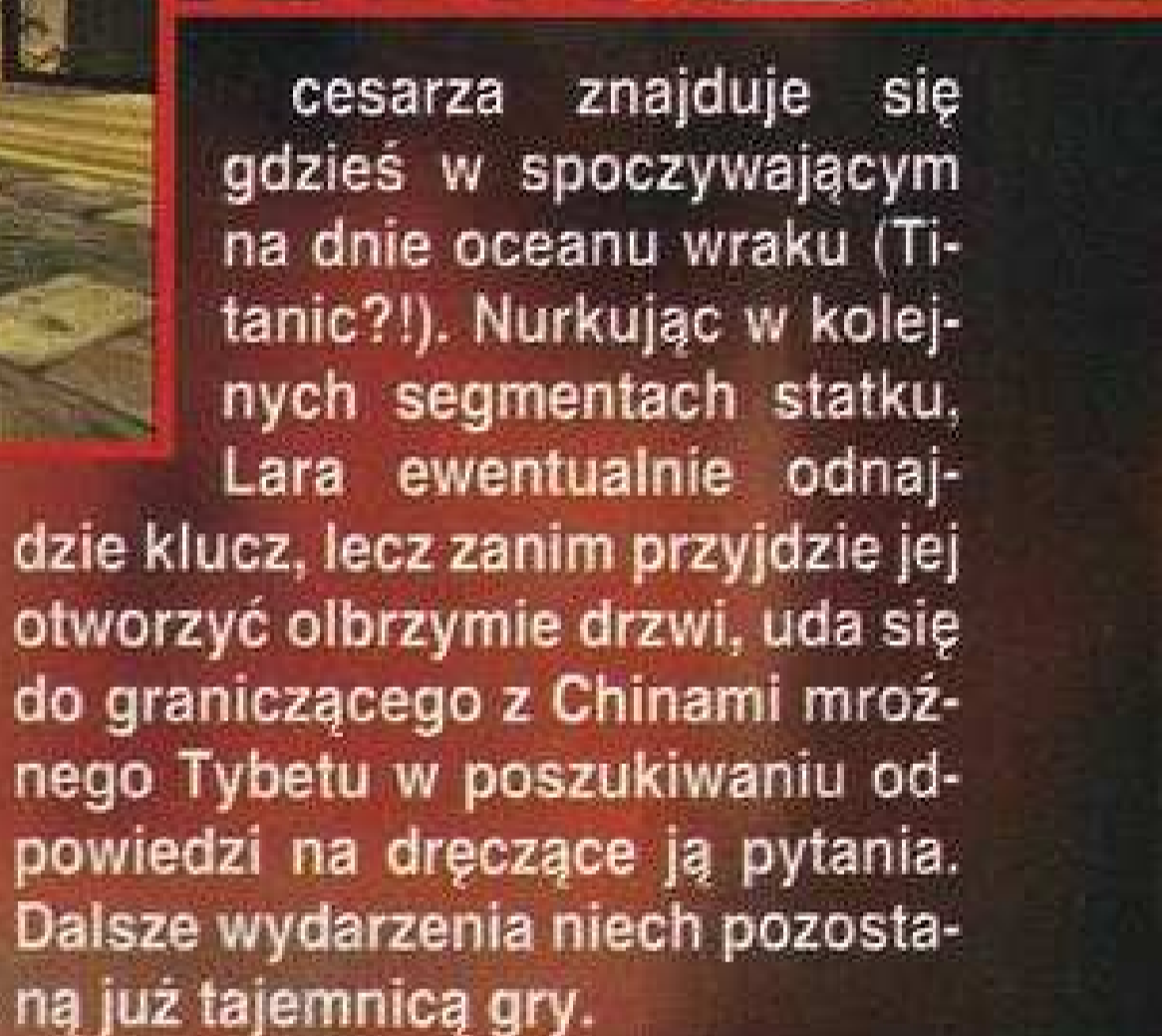


czenia misji należy wypełnić wszystkie cele pierwszorzędne. Jednak aby w pełni rozkoszować się grą, wypada wypełnić wszystkie zadania – także te mniej ważne. Nie jest to łatwe, bo często mamy ograniczony czas, ale naprawdę warto spróbować.





Zwykle bywa tak, że gdy gra komputerowa staje się bardzo popularna, a obfeda sprzedaż przynosi wydawcy olbrzymie zyski, pojawia się jej druga część. Jest to powszechnie stosowana praktyka, która nikogo



przyjrzeć się wszystkiemu, co nowe.

INTRYGNA

Tytułowy sztylet Xian to legendarny artefakt, który daje swojemu posiadaczowi olbrzymią moc. Aby jednak nie było za łatwo, osoba pragnąca stać się nadczłowiekiem musi wcisnąć sobie sztylet głęboko w serce, a on zaś musi tam pozostać – wyjęty z serca zniszczy swojego pana. Stare le-

fińcowy pojedynek z wyznawcami kultu. Na początku Lara ląduje w okolicach Wielkiego Muru w Chinach, gdzie odnajdzie rozpadający się stary pałac legendarnego cesarza. Tajemniczy zamek w drzwiach i kręcący się wszędzie źli faceci utwierdzają ją w przekonaniu, że sztylet Xian znajduje się właśnie gdzieś tutaj. Aby jednak dostać się do środka wykutego w skale pałacu, trzeba będzie otworzyć drzwi, zaś nie wiadomo gdzie znajduje się klucz. Zatem Lara uda się do Wenecji, gdzie pływając w cuchnących kanałach, skacząc po wnętrza opery i myszkuje w domu niedawno zmarłego maga, odnajdzie kolejną podpowiedź. Klucz do pałacu

nigdy nie dziwiła – zarówno gracze, jak wydawcy otrzymują więcej tego, co najbardziej lubią. Nic dziwnego zatem, że mniej więcej w rok po premierze TOMB RAIDER możemy bawić się w jego drugą część. O samym TOMB RAIDER słyszeli chyba wszyscy, którzy nazywają siebie graczami – nie ma więc potrzeby informować o jego zaletach i wadach. Warto jedynie powiedzieć, że wydana zarówno na PC jak i na konsole PlayStation i Saturn gra odniosła zupełnie zasłużony, olbrzymi sukces. TOMB RAIDER 2 to natomiast tradycyjny sequel, a w świecie gier najczęściej oznacza to nowe misje bądź poziomy i kilka uatrakcyjniających widowisko czynników. Tak też jest i tutaj, a zatem spróbujmy

gendy mówią, że niegdyś sztylet ten był w posiadaniu potężnego cesarza, który używał swej olbrzymiej mocy do złych celów. Artefakt został mu odebrany przez tybetańskich mnichów, którzy ukryli go w miejscu spoczynku znajdującym się gdzieś w okolicach Wielkiego Chińskiego Muru. Ten właśnie sztylet staje się naraz obiektem poszukiwań wielu złych ludzi, a między nimi dobrej Lary Croft. Pragnie go też niejaki Marco Bartoli, przywódca sekty Fama Nera, którego zła i okrutna dusza pragnie władać całym światem. W tym miejscu zapewne daje o sobie znać awanturnicza dusza panielki z dobrego domu, bowiem miss Croft z własnej i przez nikogo nie przymuszonej woli wyrusza na poszukiwanie przygód.

OTOCZENIE

Lara wyrusza więc na wyprawę, w której wszystko może się zdarzyć. W TOMB RAIDER 2 pole gry składa się z czterech scenerii podzielonych na 17 poziomów, na samym końcu zaś czeka jeszcze

cesarza znajduje się gdzieś w spoczywającym na dnie oceanu wraku (Titanic?!). Nurkując w kolejnych segmentach statku, Lara ewentualnie odnajdzie klucz, lecz zanim przyjdzie jej otworzyć olbrzymie drzwi, uda się do graniczącego z Chinami mroźnego Tybetu w poszukiwaniu odpowiedzi na dręczące ją pytania. Dalsze wydarzenia niech pozostaną już tajemnicą gry.

W grze chodzi zatem o odnalezienie sposobu na otwarcie tajemniczych drzwi do pałacu cesarza. Warto jednak zaznaczyć, że tym razem Lara nie jest osamotniona w swoich poszukiwaniach, bowiem wszędzie można natrafić na nieprzyjaźnie nastawionych facetów, których powstrzymać może jedynie celna seria.

Wymarzona gra dla feministek? Być może. W każdym razie zarówno walczący kijem tybetańscy mni-

si jak i postępujący się bronią palną bandyci na usługach Bartoliego stanowią ciężki orzech do zgryzienia dla naszej bohaterki. Nie mogło oczywiście zabraknąć przedstawicieli fauny w postaci szczurów, wilków i innych stworzeń – ale one stanowią już tylko tło dla prawdziwych zmagani. Co jeszcze? Dokładnie to samo, co w części pierwszej – bieganie, skakanie, ostrzeliwanie się, rozwiązywanie zagadek, używanie przedmiotów i tak dalej. W końcu czego się można spodziewać po sequelu?

NOWA, LEPSZA LARA

Lara Croft zmieniła się trochę od czasu swojego debiutu. Dzięki

supergwiazda, która pojawia się na okładce miesięcznika THE FACE, pozowała w strojach od śp. Versace, szła za rękę z wokalistą zespołu U2 – Bono, wydaje własny singiel muzyczny i kręci w Hollywood film o swoich przygodach. Lara stała się gorącym towarem dla biznesmenów, ale to jest oczywistym następstwem jej popularności.

W TOMB RAIDER 2 Lara Croft potrafi się wspinać po linach, pnączach i drabinach, i nie jest już bezbronna pod wodą, bowiem potrafi posługiwać się harpunem. Bardzo ciekawym dodatkiem w stosunku do części pierwszej jest dołączenie dwóch pojazdów

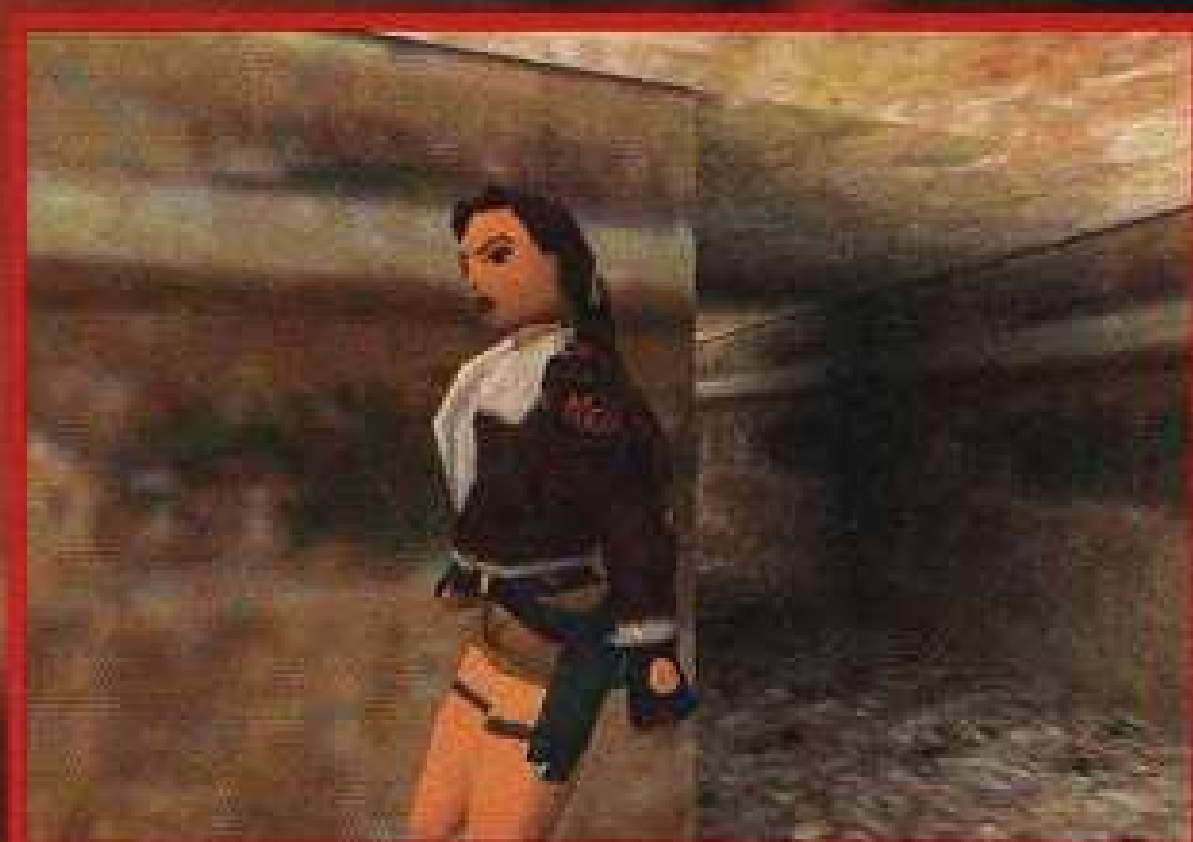
kami Direct 3D, co rozwiązuje problem kompatybilności z akceleratorami 3D (pamiętamy, jak przez pół roku ukazywały się kolejne patche do „jedyńki” dla coraz to innych akceleratorów), a przy tym wygląda równie dobrze, a momentami nawet lepiej niż część pierwsza. Przyczynia się do tego między innymi zwiększenie liczby poligonów w postaci Lary Croft, a także dodanie kilku nowych efektów świetlnych. Oczywiście można też grać bez akceleratora, zaś wszystkie te cuda będą w dalszym ciągu dostępne, lecz mijają się to z celem – grafika staje się wtedy podła, rozpiselowana, a animacja skacze jak za starych, dobrych czasów

grafiki w grach nowej generacji, do której zalicza się TOMB RAIDER 2. Oczywiście sporo jest też renderowanych sekwencji filmowych, w których Lara pokazuje czasem swój paskudny charakter.

WERDYKT

TOMB RAIDER 2 jest po prostu solidną kontynuacją TOMB RAIDER i niczym więcej, naprawdę. Choć mamy tu 18 nowych poziomów, mnóstwo nowych gadżetów i nieprzyjaciół, a także nową, lepszą Larę, w TR2 gra się tak samo jak w TOMB RAIDER. Sequel oparty na tych samych zasadach i grafice, co część pierwsza, nie jest już, niestety, tak świeży i odkrywczy. Szkoda, że autorzy nie zdecydowali się jednak dołączyć do gry trybu multiplayer, szkoda też, że nie udało im się dopracować momentami dezorientującego systemu kamer. Co by jednak nie mówić, TOMB RAIDER 2 jest po prostu dobrą grą i każdy, kto spędził kilka nocy przy części pierwszej, błyskawicznie odnajdzie się w nowym świecie Lary. Nie jestem jednak pewien, czy sequel przyciągnie do siebie

TOMB RAIDER 2



mechanicznych, które przydadzą się naszej ślicznotce w jej małych wojnach. Pierwszy z nich to motorówka, która przyda się podczas zwiedzania śmierdzących mułem kanałów w Wenecji, natomiast w Tybecie Lara dosiędzie śnieżnego skutera z zamontowanymi po bokach karabinami maszynowymi. Oczywiście Lara potrafi też

386. Zapewne znajdą się masochiści, którym to nie będzie przeszkodą – jednak niepodważalnym faktem jest, że TOMB RAIDER 2 jest optymalizowany przede wszystkim z myślą o akceleratorach 3D. Jeśli więc jeszcze nie masz takiego w swoim PeCecie, to najpierw pomyśl o nim, a dopiero potem o nowych grach. W innym przypadku nie będziesz w stanie docenić pięknej i bardzo kolorowej

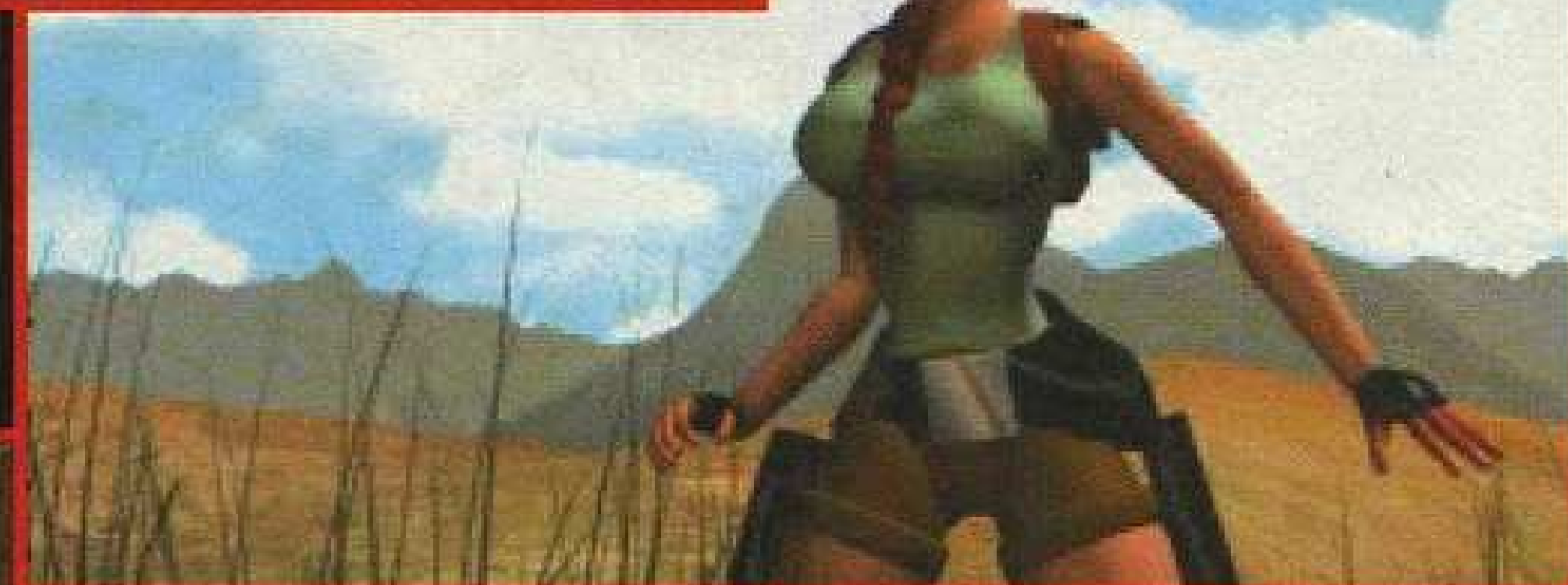
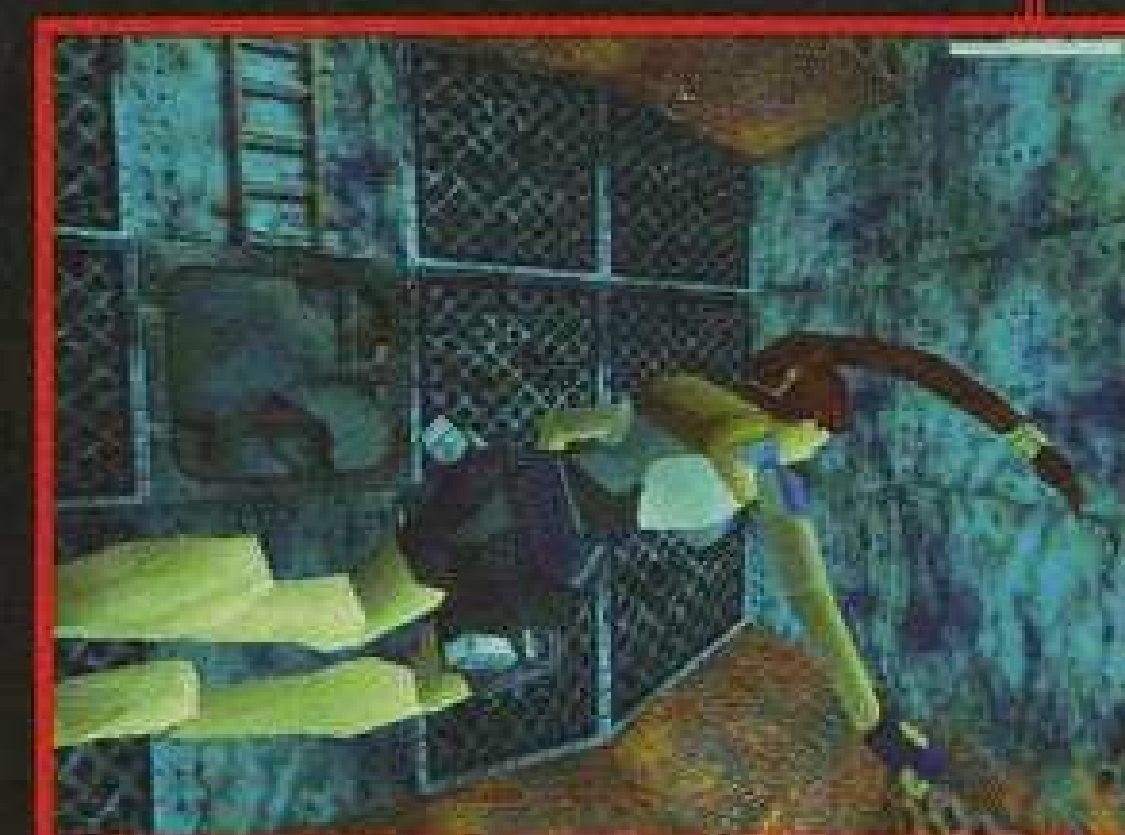
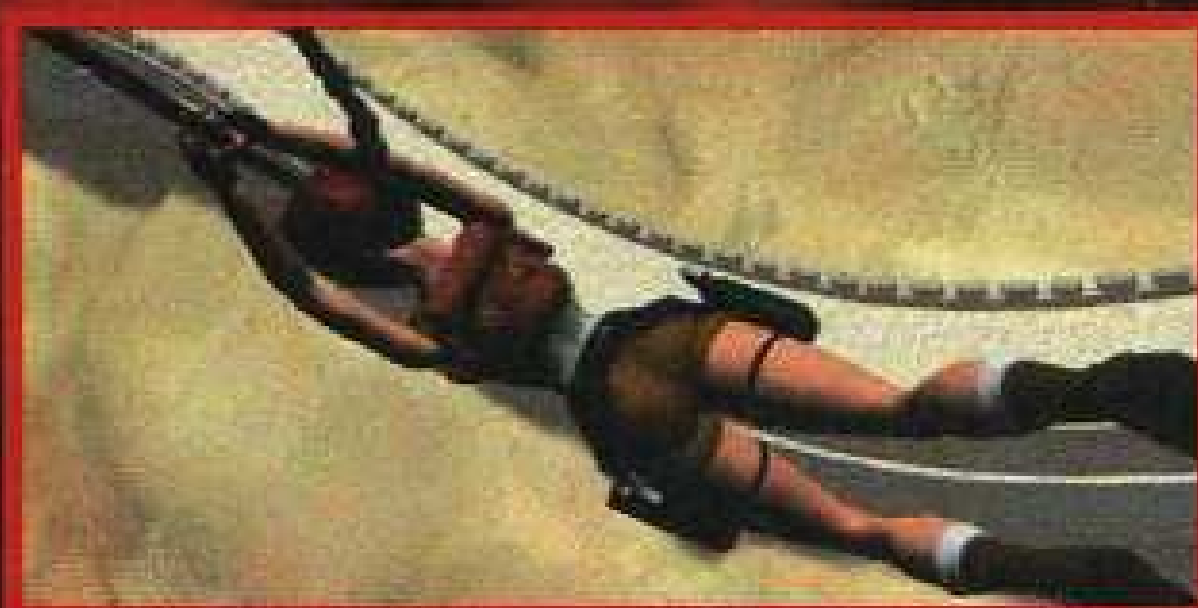
mechanicznych, które przydadzą się naszej ślicznotce w jej małych wojnach. Pierwszy z nich to motorówka, która przyda się podczas zwiedzania śmierdzących mułem kanałów w Wenecji, natomiast w Tybecie Lara dosiędzie śnieżnego skutera z zamontowanymi po bokach karabinami maszynowymi. Oczywiście Lara potrafi też

wszystko to, co poprzednio, a więc biegać, skakać, podciągać się na rękach, strzelać, pływać itp. Nowa, lepsza Lara...

TECHNIKUM

TOMB RAIDER 2 prezentuje się bardzo okazale, choć właściwie widzieliśmy już to wszystko w pierwszej części. Gra fabrycznie współpracuje ze sterowni-

przydzieleniu jej przez autorów kilku dodatkowych poligonów, jej ciało jeszcze bardziej zaokrągliło się w kilku przyjemnych dla męskiego oka miejscach; dostała też nowy warokocz, który zginając się na wszystkie strony przyciąga ciekawe oko. Lara, jak każda kobieta, lubi często zmieniać stroje – pływając w podmorskich głębinach do jej ciała przylega piankowy, obcisły kostium czy też skórzana, lotnicza kurtka dająca ciepło pośród mroźnych gór niedostępnego Tybetu. W TR2 dopracowano też algorytm kolizji obiektów składających się na ciało naszej bohaterki, w wyniku czego na ekranach z gracją porusza się jedna z najładniejszych, najzgrabniejszych i najbardziej dopracowanych kobiet, jakie kiedykolwiek zostały wygenerowane na komputerze. Nic dziwnego – w końcu Lara to



osoby, które miały wątpliwości co do części pierwszej bądź po prostu w nią nie grały (ale czy są takie?).

Gulash

Core Design/Eidos

DYSTRYBUTOR PC – MIRAGE CENA: -99
TERMIN WYDANIA PL – GRUDZIEŃ
PC WIN'95 Min. Pentium 100, 16 MB RAM

DEMO: CD 52
OCENA: 7/10



Są takie serie, które dorastają wraz z rosnącymi możliwościami naszych PcCeciaków. Dobrym tego przykładem są m.in. wszystkie części WING COMMANDER, różne piłki nożne (np. FIFA) oraz właśnie STRIKE'i. Począwszy od pierwszego DESERT STRIKE, zmieniło się jednak tak dużo, że jedyne, co wydaje się go łączyć z NUCLEAR STRIKE, to drugi wyraz tytułu.

Idea gry, w której akcja pokazywana była pod pewnym kątem (w pełnym trójwymiarze) i która sprowadzała się do niszczenia licznych celów w obrębie pewnego ograniczonego terenu, zdaje się

być niezbyt rewolucyjna, nawet pomimo uzupełnienia jej przez jeden z najnowocześniejszych helikopterów, jakimi dysponuje amerykańskie lotnictwo, wraz z pełnym uzbrojeniem.

Jednak w rękach zręcznych rzemieślników nawet tak banalny (jak by się mogło wydawać) temat można zrealizować w sposób, który spowoduje, że kieszonki graczy otworzy się sama. A programistów ELECTRONIC ARTS można nazwać bardzo solidnymi rzemieślnikami.

ZAGROŻENIE

Generał LaMonde w dość nielegalny sposób wszedł w posiadanie głowicy nuklearnej. Jako że jest doświadczonym wojskowym, ma w głowie strategiczny plan wykorzystania nowego nabytku. A wykorzystać taki ładunek można tylko w jeden sposób...

Aby zapobiec tragedii, do akcji wkracza grupa STRIKE. Jest to tajna organizacja wojskowa, zajmująca się „powstrzymaniem wojen, zanim jeszcze do nich dojdzie”. Innymi słowy, ludzie ze STRIKE czują, aby różni szaleńcy lub terrory-

ści, w których rękach przypadkowo znajdują się środki mogące zapewnić im przeprowadzenie jakiegoś niebezpiecznego planu, spoczywali w pokoju.

Potęga STRIKE leży w precyzyjnie kierowanych uderzeniach, wymierzonych w serce wroga; w dodatku do ataków wykorzystywane są minimalne siły, aby ataki odbywały się z całkowitego zaskoczenia. Dlatego też żadna inna organizacja bojowa świata nie dysponuje technologią, jaką w swoich zadaniach wykorzystuje grupa pod dowództwem Earle'a. STRIKE idzie na jakość, nie na ilość.

Oczywiście oprócz koordynującego wszystkie zadania Earle'a, utrzymującego z tobą łączność i zapewniającego wszelkie informacje Hacka i działającej na ziemi Andrei, jesteś jeszcze ty. I w czasie kiedy oni wszyscy (oprócz Andrei, która sama też walczy, tyle że na ziemi) będą palić te swoje cygara, rzucać przez mikrofon dowcipy i siedzieć sobie w bazie, ty będziesz narażał swój tyłek na odstrzelenie. Trudno, ktoś to musi robić. A niektórzy nawet lubią.

TEREN

Bardzo ciekawie przedstawia się w NUCLEAR STRIKE teatr działań wojennych. W grach zręcznościowych akcja z reguły rozgrywa się na jakimś bliżej niesprecyzowanym terenie, bez żadnych odniesień do mapy politycznej świata. W co bardziej ambitnych produkcjach na po-

trzeby gry zostaje wymyślone jakieś małe państewko – najczęściej charakteryzuje się ono posiadaniem dosyć husseinowatego dyktatora i położeniem w rejonie bogatym w złoża ropy naftowej. Jedynym elementem realistycznym w takich tytułach jest strona tych dobrych, reprezentowanych przez gracza. Oczywiście, chłopaków Wuję Sama.

Nieco inaczej ma się sprawa z NUCLEAR STRIKE. Tutaj bowiem teren działań wojennych może bez trudu określić każdy, komu zechce się sięgnąć po atlas szkolny. O ile pierwsze dwie misje mają miejsce w bliżej niesprecyzowanych rejonach basenu Indochin, o tyle trzecia i czwarta rozgrywają się w Phenianie – stolicy Korei Północnej. W odprawie przed misją są nawet fragmenty filmów nagrywanych w stolicy. Możecie podziwiać między innymi autentyczny, zdobiony centrum Phenianu pomnik (niestety, nieżyjącego już) Wielkiego Wodza – Kim Ir Sena! Kolejny epizod rozgrywa się w strefie zdemilitaryzowanej, na granicy między Koreą Północną i Południową, a finał – gdzieś we wschodniej Syberii. Smaczku dodaje fakt, że w misjach w Korei imię Kima pada dosyć często, a związane jest z jednym z największych spisów obecnego stulecia.

Jeżeli chodzi o sam wygląd terenu występującego podczas gry, to trzeba powiedzieć, że jest bardzo porządny. Góry, wąwozy, pagórki, rzeki, przesmyki – wszystkie nierówności terenu, jakie można sobie tylko wymarzyć. Dodatkowo wpływ terenu na walkę jest ogromny – można kryć się za naturalnymi przeszkodami, wyskakiwać zza nich i razić ogniem zaskoczonych nieprzyjaciół, no i oczywiście uważać, żeby twoje pociski nie ryły piachu przed wrogim celem. Czasem trzeba okrążyć przeciwnika, aby znaleźć najdogodniejsze miejsce prowadzenia ognia (bo pocisków typu fire&forget nie jest zbyt wiele, a innymi trzeba czasem długo pruć we wrogi pojazd). Nasz helikopter może poruszać się tylko do przodu, tytu, na boki i po skosie – nie ma możliwości obniżania się czy wznoszenia. Za to jeżeli lecimy w kierunku celu lecącego do przodu nos helikoptera skierowany jest do dołu) i strzelamy, to pociski spadają niżej i jeżeli nagle się przed tym celem zatrzymamy, to może się okazać, że serie idą za wysoko. Odwrotnie jest, kiedy odlatujemy od jakiegoś celu z dziobem skierowanym w jego stronę – wtedy dziób jest zadarty do góry i pociski lecą wyżej. Musimy starannie kierować ogniem podczas lotu; nie wystarczy tylko lecieć, mając cały czas cel na muszce. Szybko nauczysz się brać poprawkę na kąt ustawienia przodu maszyny.

PARK MASZYN

Dobrze, że autorzy pomyśleli o zachowaniu takiej dozy realizmu, żeby gra nie stała się nudna, przy jednoczesnym jej utrudnieniu. Bę-



dąc przy realizmie – maszyny, jakie przyjdzie nam pilotować, całkiem dobrze reagują na stery. NUCLEAR STRIKE to oczywiście przede wszystkim symulator helikoptera, ale zasiądziemy też za sterami poduszki, czołgu, A-10 i Harriera. W sumie do naszej dyspozycji pozostaje 13 różnych wehikułów – czasami od razu dostępnych, a czasami ukrytych gdzieś w obrębie terenu działań. Zawsze jednak warto poświęcić trochę czasu na ich odzyskanie. Np. to, co robi A-10 z wrogimi czołgami i budowlami, po prostu rozrywa twarz w uśmiechu.

Autorom gry udało się osiągnąć efekt, który nie zawsze staje się udziałem innych, próbujących bogactwem maszyn pozostających do dyspozycji gracza zachęcić go do zainwestowania w ich grę. W produkcie ELECTRONIC ARTS pojazdy różnią się bowiem nie tylko wy-

mają przygotować zasadzkę czy po prostu punkty docelowe.

Dzięki tym wszystkim elementom, gra w NUCLEAR STRIKE bardzo szybko ze strzałki zręcznościowej staje się złożoną grą symulacyjną. Koordynowanie wszystkich działań, walka z upływającym czasem (nie chodzi jednak o to, żeby zrobić coś w pięć minut, ale żeby np. wysadzić most, zanim przejadą po nim czołgi; najlepiej oczywiście wysadzić go w trakcie przeprawy wroga) i nieustająca batalia z hordami przeciwników próbujących przeszkodzić ci w realizacji celów taktycznych sprawia naprawdę wiele trudności. I dzięki te-



NUCLEAR STRIKE

mu NUCLEAR STRIKE nie jest tylko tytułem na dwa, trzy szybkie wieczory.

Dopiero dokładne poznanie wszystkich misji, ich sekretów i niespodzianek, jakie czyhają na gracza pozwoli na pomyślne ich ukończenie. A nie będzie to łatwe. Każda z misji ma osiem celów taktycznych. Np. w drugiej misji najpierw musimy zlokalizować skrzynię pieniędzy, zabrać ją na pokład i dostarczyć w określone miejsce. To zapewni nam pomoc najemnika – Casha. To koniec pierwszego celu. Teraz, z Cashem na pokładzie lecimy zniszczyć trzy wyrzutnie pocisków wymierzonych w naszego satelitę komunikacyjnego; pierwsze dwa rozwalamy bez trudu, ale trzeci jest ostro zabunkrowany. Dlatego podlatujemy w jego pobliże i wyrzucamy Casha. Ten wdziera się (bez naszej pomocy) do wnętrza schronu i aktywizuje system wystrzelenia rakiety. Dzięki temu otwiera się kopuła chroniąca pocisk, a my możemy go zneutralizować. Potem szybko zbieramy Casha i lecimy porozwalać (koniec celu drugiego) lotnisko helikopterów. Itd. itp. Godne uwagi jest

glądem – ich zachowanie w powietrzu również pozwala odczuć różnicę w prowadzeniu Apache'a od np. Hueya. Żeby już nie wspomnieć o poduszki – maszynie do prawdziwej rozbiórki budowli naziemnych.

Oprócz różnic w sterowaniu, możemy też zauważyć, jak mnogie jest uzbrojenie żelaznych rumaków, których przyjdzie nam dosiadać. Mamy tu Vulcany, podwójne działka, pojedyncze działka, rakiety kierowane, pociski, rakiety kierowane, hellfire'y, pojemniki z gazem łzawiącym i świece dymne. Jakby tego było mało, możemy też wdać się w komenderowanie jednostkami naziemnymi; robimy to, wydając polecenia dywizjom czołgów, konwojom ciężarówek zaopatrzeniowych czy oddziałom komandosów – wyznaczamy im cele, miejsce gdzie

to, że wszystkie cele taktyczne układają się w logiczną całość. Wadą jest natomiast to, że zachowywać stan gry można jedynie po ukończeniu misji. Tak, więc czasem godzinę zajmie wam ukończenie jakiejś mi-

fika na 3Dfx powodują, że gra należy do gatunku tych uzależniających. I te prześliczne eksplozje...

Nie gorzej jest z dźwiękiem – muzyka jest niezła, zmienia się w zależności od akcji, a dźwięki i głosy postaci są bardzo wyraźne i... po prostu dobre.

Świetnie wykonane są briefingi – z obślizgiem i wszystkim kamerami, fragmentami filmów (występuje tu gościnnie Bo Hopkins jako Le-

Monde) dokumentalnych i symulacjami komputerowymi – są zmiksowane w świetny, bardzo dynamiczny i sugestywny sposób. Wielki plus dla reżysera.

NUCLEAR STRIKE jest dobry i powinien spodobać się zarówno miłośnikom strzelanek jak i innych gier z takim samym powodzeniem, jakim cieszą się inne przebojowe serie na PeCeta. I na koniec – po ukończeniu ukrytego etapu w grze możemy zobaczyć zapowiedź kolejnego STRIKE'a. W FUTURE STRIKE będą mechy!!!

Banana Split

sji, pod sam koniec stracie maszynę i... Play it again, Sam.

Naturalnie podczas misji możemy (korzystając z bardzo szczegółowego, dokładnego i łatwego w obsłudze komputera pokładowego ze świetną mapą) uzupełniać stan paliwa, amunicji czy też regenerować pancierz. Zapasy te są jednak w późniejszych misjach na tyle skromne, że należy z nich bardzo rozsądnie korzystać.

PODSUMOWANIE

Od strony technicznej grze nie można nic zarzucić – wręcz przeciwnie, bardzo interaktywne środowisko (ślady po pociskach na ziemi zostają do końca misji), możliwość niszczenia wszystkiego, co tylko znajdziemy na swej drodze (choć nie wszystko trzeba niszczyć – na radarze jest zresztą łatwo odróżnić dobrych od złych) i świetna gra-



Electronic Arts

DYSTRYBUTOR PC – IPS CENA: -90
TERMIN WYDANIA PL – LISTOPAD
PC DOS/WIN'95, 3Dfx Min. Pentium 100, 16 MB RAM

DEMO: CD 51
OCENA: 8/10



niem Duncana będzie wyrwanie się z tego szalonego świata. Zatem do dzieła.

TO REALITY

Na świat sennych marzeń składa się archipelag wysp, porównywalnych z tytusowymi Wyspami Nonsensu. Wyspy często pełne są wejść, przejść i korytarzy, w których rezydują zarówno przy-



jaźnie jak i nieprzyjaźnie nastawione istoty. Z niektórymi trzeba porozmawiać (nieinteraktywnie), innym pomóc, zaś przed jeszcze innymi po prostu się bronić. Duncan potrafi biegać, skakać, walczyć i latać. O poziomie potrzebnej do magii (a co za tym idzie i do latania) mowę, podobnie jak energii usłudze informuje znajdujący się z boku pasek – odnowić mana można łapiąc pyłek zrzucany przez latające wieloryby, energię zaś odnajdując króliki w kapeluszach (uch, Alicja w Krainie Czarów?). Jest też dużo przedmiotów, które użyte w odpowiednim miejscu posuwają akcję do przodu, i broń (miecz, tuk itp.), której użycie wymaga wysokiego poziomu magii.

Rozgrywka, chociaż w rzeczywistości liniowa i z góry zaplanowana, sprawia wrażenie nieuprządkowanej. Lądując na pewnej wyspie, Duncan odnajduje tajemniczą świątynię, w której na podłodze siedzi kilku szkieletorów. Informują oni, że do rozpoczęcia pracy potrzebny jest im plan urzędnika. Jakie urządzenie? Tego nie wiemy, jednak w nadziei odnalezienia jakiegokolwiek śladu, kierujemy lotem Duncana na sąsiednią wyspę. Tam z kolei, oprócz biegających wszędzie niebieskich przeszkadzaczy, na polance siedzi sobie mały zielony koleżka, który demonstracyjnie informuje o tym, że nie odda, bo nie musi. Jak zmusić go do oddania tego czegoś? W przestworzach obok szybuje w balonie podobny do

niego osobnik; podlatując do niego i nawiązując rozmowę okazuje się, że jest to brat tego na dole. Jest tak zachwycony tym, że Duncan potrafi latać, że przekonuje brata, aby ten oddał mu to coś. Jak słusznie się domyślaliśmy, tym czymś okazuje się być plan, który z kolei dostarczony szkieletorom pozwala im tańczyć w rytm wesołej muzyki i rozpocząć pracę nad urządzeniem, które następnie zabiera Duncan. Po wyjściu ze świątyni pojawia się nowa wyspa, na którą naturalnie trzeba się udać, aby po odnalezieniu pieniążka i kilku nut wejść do środka, wprost w szaloną sekwencję jazdy na powietrznym snowboardzie – urządzeniu, które skonstruowali weseli szkieletorzy.

Tak mniej więcej wygląda pokazana przez przesuwającą się za plecami naszego bohatera kamerę rozgrywka – trzeba odwiedzać kolejne wyspy, na których czeka zawsze coś niespodziewanego bądź biegać po korytarzach w poszukiwaniu rozwiązania kolejnych zagadek.

SIX MIX-A-LOT

W DREAMS obserwujemy niesamowite zderzenie tysięcy pomysłów, wpływów i nurtów obecnych w branży, które zebrane w jedną całość pasują do siebie niczym puzzle renomowanej firmy. Widok zza pleców bohatera i sposób jego poruszania kojarzy się od razu z TOMB RAIDER, choć

go poczynaniami przyjdzie nam kierować, nazywa się Duncan. Szalone intro nie wyjaśnia, w jaki sposób Duncan znalazł się w tym świecie, pozostawia jedynie garść domysłów i niedopowie-



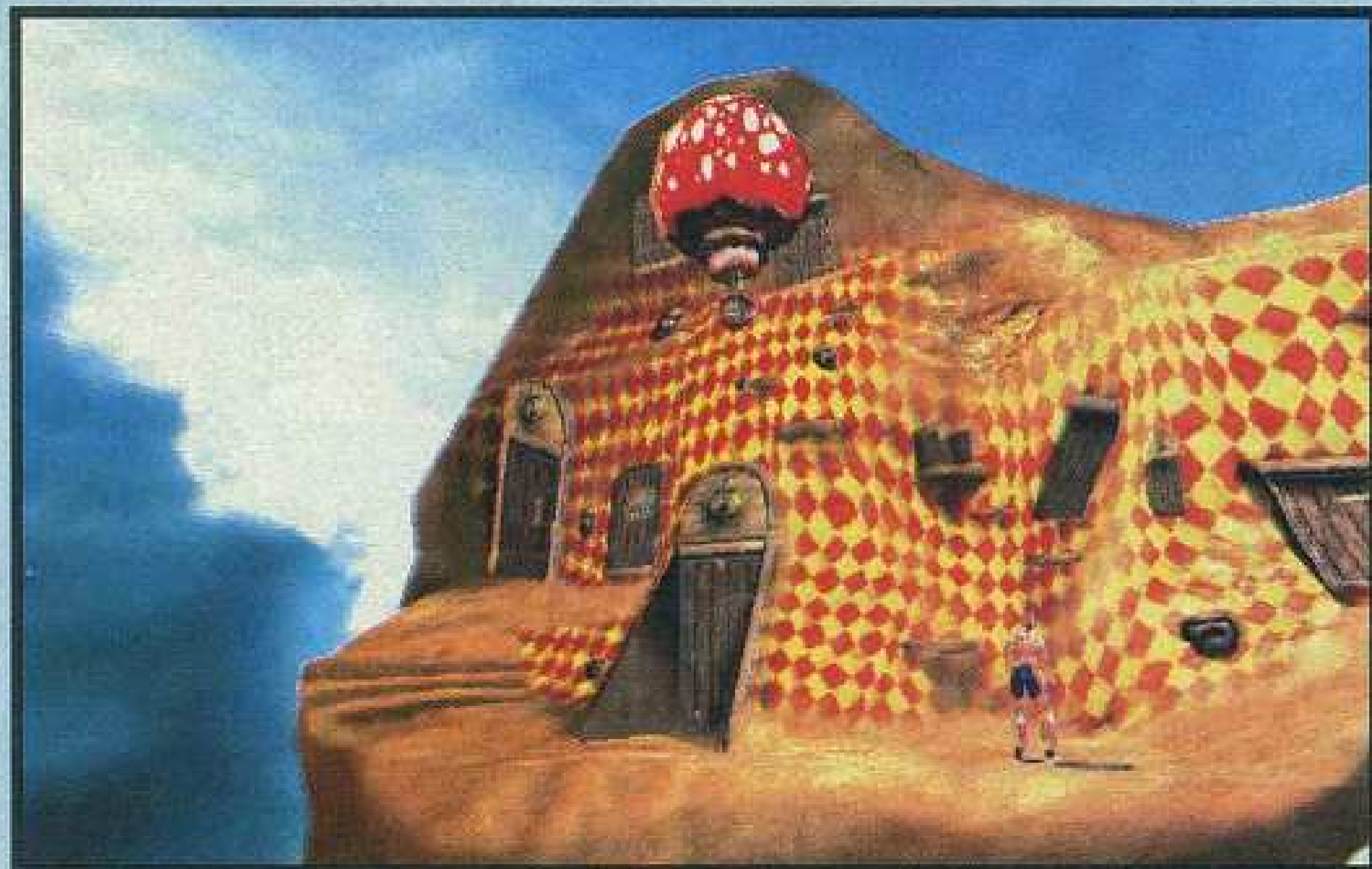
dzeń, z których można co nieco jednak wynioskować. Wygląda na to, że pewnego razu mały chłopiec został uwięziony we własnym śnie przez złych ludzi, pragnących podporządkować sobie sferę marzeń. Dalej widzimy, jak chłopiec przechodzi swoistą metamorfozę i na jego miejscu pojawia się umięśniony, przystojny młody mężczyzna. Nie wiadomo jednak, czy mały Duncan dorastał w tym świecie, czy też przeobraził się mocą własnej woli. Podtytuł „To reality” (czyli „do rzeczywistości”) sugeruje, że zada-



Francuscy mistrzowie kodu z firmy CRYO INTERACTIVE przyzwyczaili nas już do wysokiego poziomu swoich gier. Uderzając rzadko, ale za to skutecznie, zyskali sporą liczbę wielbicieli gotowych stanąć przed każdym zadaniem, jakie zaserwują im projektanci kolejnych produktów. Niedawno mieliśmy przyjemność grać w bardzo piękną grę przygodową ATLANTIS, W Przygotowaniu znajduje się fenomenalnie wyglądający UBIK, zaś jeszcze przed nowym rokiem do sklepów powinna trafić DREAMS, kontynuująca tradycję firmy, która wyłamuje się ze wszelkich stereotypów.

DREAMWORLD

Świat sennych marzeń nie jest zbyt często wykorzystywany przez twórców gier komputerowych jako miejsce akcji. Być może dlatego, że trudno jednoznacznie określić, jak ten świat powinien wyglądać i jakie tam obowiązują zasady. Jest więc duża dowolność interpretacji. W takim właśnie świecie rozpoczyna się akcja gry, zaś bohater, które-



struktura poziomów, polegająca na stopniowym odkrywaniu kolejnych lokacji i bardziej zręcznościowy charakter rozgrywki przywodzą na myśl MDK. Możliwość latania, czy nawet sposób, w jaki robi to Duncan, występowała już w kultowym NIGHTS na konsoli Saturn, podczas gdy system walki jest bardzo podobny do tego zastosowanego w RESIDENT EVIL. Sam projekt gry trudno jednoznacznie z czymś kojarzyć, chociaż wygląd przeciwników-zabawek i sposób, w jaki mówią o sobie, natrętnie przypomina mi konstrukcje J.F. Sebastiana z filmu „Blade Runner”. Do tego jeszcze dochodzi możliwość używania przedmiotów, posiadania przeróżnych bro-



trzy miesiące przyzwyczać – w końcu spadły ceny procesorów, zaś firma Intel ostro promuje swoje nowe dziecko Pentium II. Przez mnogość trójwymiarowych obiektów i skomplikowany świat zbudowany z poligonów, grafika nie jest płynna, jako że gra pracuje jedynie w wysokiej rozdzielczości. Możliwość wyłączenia kilku detali nie polepsza wcale sprawy.

Jeszcze kilka miesięcy temu gra otrzymałaby niską notę za potworne wymagania sprzętowe bądź niedopracowany engine gra-



pokaz swoich olbrzymich możliwości, czyniąc grę tysiącrotnie ciekawszą w odbiorze. Do dźwięku nie mam żadnych zastrzeżeń – wręcz przeciwnie, ambientowa muzyka pojawiająca się i znikają-

wując rozgrywające się na ekranie wydarzenia. Szereg innowacji ubranych w bardzo piękne szaty, a także niesamowity koktail pomysłów powoduje, że od gry trudno się oderwać – rozbudzona cieka-

DREAMS TO REALITY

ni i zdobywanie punktów doświadczenia (które z kolei wpływają na moc uzbrojenia). Wszystko to wrzucone do jednego worka, wstrząśnięte i poukładane w kolejności, w jakiej z niego wypadły, w zadziwiający sposób współgra ze sobą! Choć nie mogę się powstrzymać przed myśleniem o DREAMS jako o dosyć przypadkowym zbiorze pomysłów, zaskakujący jest fakt, jak dobrze to wszystko ze sobą pracuje, uzupełniając się nawzajem i jednocześnie nie wykluczając. W DREAMS nigdy nie jest się pewnym, co stanie się za chwilę – to jedna z niewielu gier, w której takie rozwiązanie jest jak najbardziej usprawiedliwione, a jednocześnie podnosi miodność rozgrywki. Przede wszystkim zaś,

ficzny, na szczęście jednak w DREAMS znajduje się wbudowana opcja pozwalająca uruchomić grę we współpracy z akceleratorami opartym na 3Dfx. Dzięki temu już na P133 gra jest szybka, płynna i piękna – taka, jaką widzieli ją projektanci. To już koniec PeCeta jako maszyny, którą znaliśmy do tej pory. Ostatnie niedobitki software'u pojawiającego się na rynku bez obsługi 3Dfx wyglądają tak potwornie mizernie w porównaniu z akcelerywanymi grami, że mało kto się nimi interesuje. Nadchodzący rok upłynie całkowicie pod znakiem 3Dfx, zaś już niedługo praktycznie nie będzie już gier pracujących na zwykłym PC, może oprócz strategii i przygodówek. Co będzie wtedy? Czy recenzent za każdym razem będzie ekscytował się wspaniałą grafiką generowaną przez akcelerator? Czas pokaże... W każdym razie w DREAMS VooDoo daje kolejny

ca co chwila pozwala lepiej wczuć się w świat marzeń, zaś całości dopełniają doskonałe animacje o podobnej klasie, co w przesłannym ATLANTIS.

MARZENIA...

Choć śmiało można nazwać DREAMS grą, bo posiada zarówno zasady jak i wytyczone z góry dyrektywy, równie dobrze pasowałaby tu metka „wirtualnego doświadczenia”. DREAMS oddziałuje na zmysły w sposób bardzo ciekawy; dawno już nie poczułem takiego dreszczyku emocji, obser-

wość pragnie oglądać coraz więcej i więcej. Wizje autorów, które w żadnym wypadku nie są chore, a raczej kolorowe, przyjemne i ciepłe, przyciągają do siebie jak magnes, bo kto wie, co tak naprawdę kryją w sobie niewykorzystane porcie ludzkiego umysłu. DREAMS, zajmując umysł gracza niemal w 90 procentach, pozostawia ostatnie 10 na jego własne wyobrażenia. Być może w DREAMS każdy z nas odnajdzie choć część swoich marzeń, co pewnie było zamysłem projektantów. Mnie ta gra przekonała do siebie bardziej niż zapowiadany od wielu miesięcy mega-hit TOMB RAIDER 2, dostarczając wielu godzin wspaniałej rozrywki na poziomie, któ-



bardzo udanie łącząc ze sobą wszystkie wymienione wcześniej elementy, gra jest bardzo innowacyjna i miodna.

3Dfx WYMAGANY

Uruchomienie DREAMS na komputerze gorszym niż Pentium 200 mija się z celem. Do tego chyba wszyscy posiadacze PeCetów zdążyli się przez ostatnie



rego, prawdę mówiąc, już się po PeCecie nie spodziewałem.

Gulash

Cryo

DYSTRYBUTOR PC – IPS CENA: --99
TERMIN WYDANIA PL – LISTOPAD
PC DOS/WIN'95 Min. Pentium 133, 20 MB RAM

DEMO: CD 52
OCENA: 8/10

Podobno historia lubi się powtarzać. Pewnie dużo w tym racji, skoro w 6132 roku, prawie 4300 lat po zakończeniu wojny secesyjnej, Północ znowu starła się z Południem. I co z tego, że tym razem miejscem walki nie była Ameryka Północna, a Terra Nova (a raczej pustynne obszary Badlands), planeta skolonizowana przez osadników z Ziemi. I tak chodziło o władzę i zdobycze terytorialne. Nie tak znowu dawno osadnicy musieli bronić swych domów przed natrętnymi Ziemianami, a teraz znowu przypomnieli sobie o wspólnych niesnaskach. Do tego w 5951 roku Południe zdołało wykraść Północy Huntera, jednego z pierwszych gearów (robotów bojowych) i stworzyć własny model, Jagera. Teraz już nic nie stało na przeszkodzie w wykorzystaniu gearów w śmiercionośnej walce. Mimo że żołnierze kryli się w nowoczesnych robotach, ich śmierć była tak samo bezsensowna jak wieki wcześniej. Ale byli żołnierzami i tak nauczono ich rozwiązywać konflikty.

TROCHĘ HISTORII

Wykorzystywane w walce na Terra Nova geary już na pierwszy rzut oka różnią się od mechów. Są mniejsze (mają od 4 do niewiele ponad 5 metrów wysokości), mniej masywne i bardziej zwinne. Ich piloci korzystają z systemu HUD, dzięki któremu nie muszą obserwować dużej ilości przyrządów w kabinie. Zaraz, zaraz, od jakich mechów, zapytacie. Nie ma rady. Trzeba trochę cofnąć się do przeszłości. Otóż pewien czas temu pojawiły się następujące produkty: MECHWARRIOR 2 – 31ST CENTURY COMBAT (opis w SS'28) i MECHWARRIOR 2: MERCENARIES (SS'41) firmy ACTIVISION, EARTH-SIEGE 2 (SS'36) SIERRY (a raczej jej sub-firmy DYNAMIX) oraz TERRANOVA – STRIKE FORCE CENTAURI (SS'35), ta za to produkcji LOOKING GLASS TECHNOLOGIES. Elementem łączącym wszystkie powyższe tytuły były Wielkie Roboty!, czyli właśnie mechy, hasło, na dźwięk którego ślinka cieknie wielu graczom. Wybór wówczas był duży. Ostatnio jednak Wielkie Roboty musiały grzecznie stać w kolejce i czekać, aż dogadają się ich twórcy. Przypuszczano bowiem, że ACTIVISION robi także MECHWARRIOR 3. Niestety, stracili oni licencję do tego tytułu i obecnie tworzy go mała firma ZIPPER, a MICROPROSE szykuje się do wejścia w 1999 roku z czwartą częścią. Sytuacja przedstawia się również o tyle interesująco, że i SIERRA szykuje się z EARTH-SIEGE 3. Jedno jest pewne, od przybytku głowa nie boli, a gdzie dwóch wydawców się kłóci, tam gracz korzysta.

Wróćmy do głównego tematu. ACTIVISION zabrała swoje zabawki i nawiązała współpracę z kanadyjską firmą DREAM POD 9, twórcami systemu RPG pod nazwą Heavy Gear. W ten sposób powstała kolejna opowieść z Wielkimi Robotami w roli głównej, chociaż nie są to już ogromne mechy, ale ich mniejsi krewniacy, geary. W tworzeniu tego produktu wzięli udział

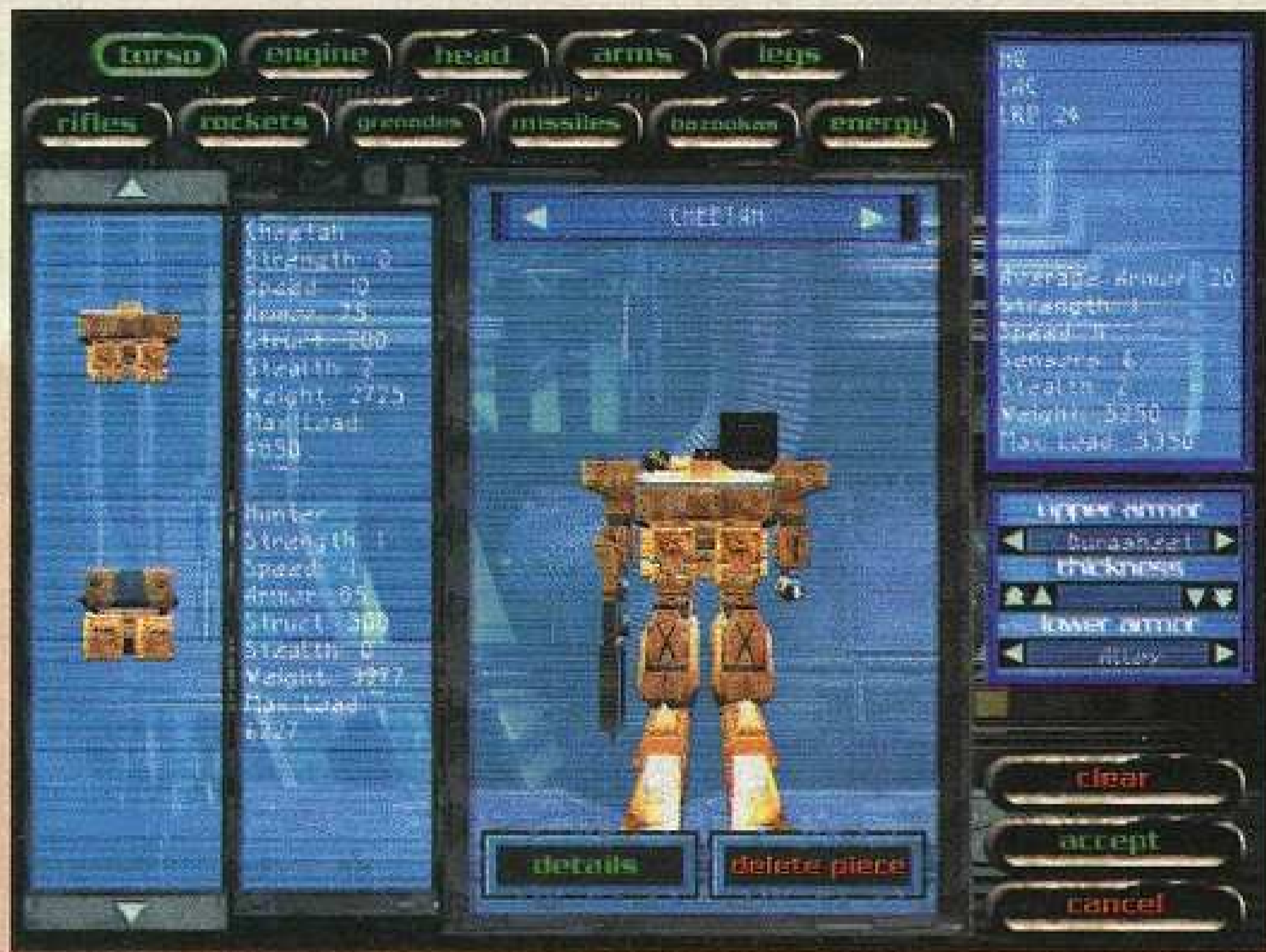
jednak tych misji osobom nerwowym, bo naszym kolegą z leżakowania jest tam pewien głupek (Ananiasz, pupilek naszej pani, jak mawiał Mikołajek), który zawsze wszystko robi najlepiej. Można się więc zdenerwować i zamiast w cel, rzucić granatem w niego...

Natomiast w czasie kampanii wcielasz się w rolę Edwarda Scotta,

chicznie zaangażowany w tocząca się akcję. Widać, że starano się połączyć fabułę z elementami zręcznościowymi. W instrukcji dołączono nawet dokładne życiorysy i profile osobowościowe bohaterów.

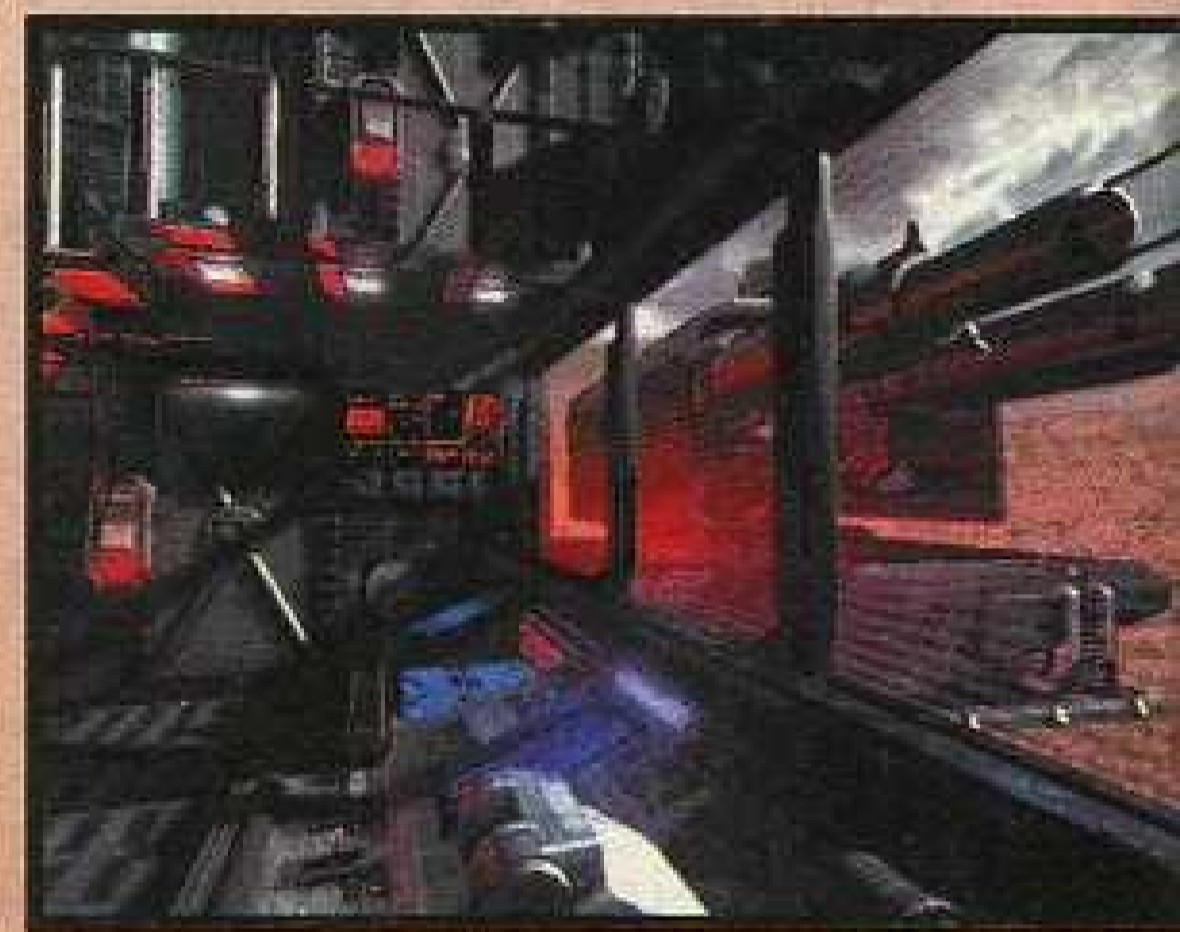
W scenariuszach masz natomiast całkowitą wolność zarówno wyboru strony, w której szeregach będziesz walczył, jak i jednostki. Zadania są bardzo różne, od zwykłego zabicia wrogów, do obrony miasta przed inwazją czy szpiegowania (carramba!). Twoja kariera rozwija się, a za pomyślnie wykonane zadania otrzymujesz medale i pochwały.

Do dyspozycji jest 16 różnych Gearów (po stronie Północy np. Huntery, Grizzly, Cheetah, a Południa Jagery, Mamby), ale oprócz tego możesz naprawdę łatwo samemu stworzyć swojego Przyjacie-



ludzie, którzy byli współautorami sukcesu MECHWARRIOR i we właściwy sposób wykorzystali swe doświadczenie. Powstał produkt, który

dzielnego wojaka Północy z 67 Regimentu, którego życie jest naprawdę ciężkie. Nie dość, że wysyłano go do najtrudniejszych zadań, to



zachowuje klimat „papierowego” RPG i stanowi naprawdę dobrą rozrywkę.

LIFE IS BRUTAL

Wcielasz się w rolę pilota geara, maszyny potężnej, ale zadziwiająco szybkiej. Zadanie jest na pierwszy rzut oka proste. Masz skutecznie napsuć wrogom krwi, a do tego ująć z życiem. Wyzwań nie zabraknie. Jeżeli chcesz pobawić się samemu, to do wyboru masz 4 misje treningowe, bardzo ciekawą kampanię oraz 32 zróżnicowane scenariusze. Można także porównać umiejętności bojowe swoje i znajomych (przez kabelek) albo nieznanymi (w Internecie).

Choć obsługa twojego cacuszka nie jest trudna (widać przewagę elementów zręcznościowych nad symulacyjnymi), to na początek warto poprobować sił w czterech misjach treningowych, gdzie można w „przedszkolu” poznać tajniki sterowania, kontaktów radiowych i strzelania. Nie polecam



jeszcze jego podwładnym był synek Pułkownika, oczko w głowie tatusia. Co z tego wynikło, dowiesz się sam. Jedno jest pewne, Scott został postawiony w sytuacji zupełnie podbramkowej.

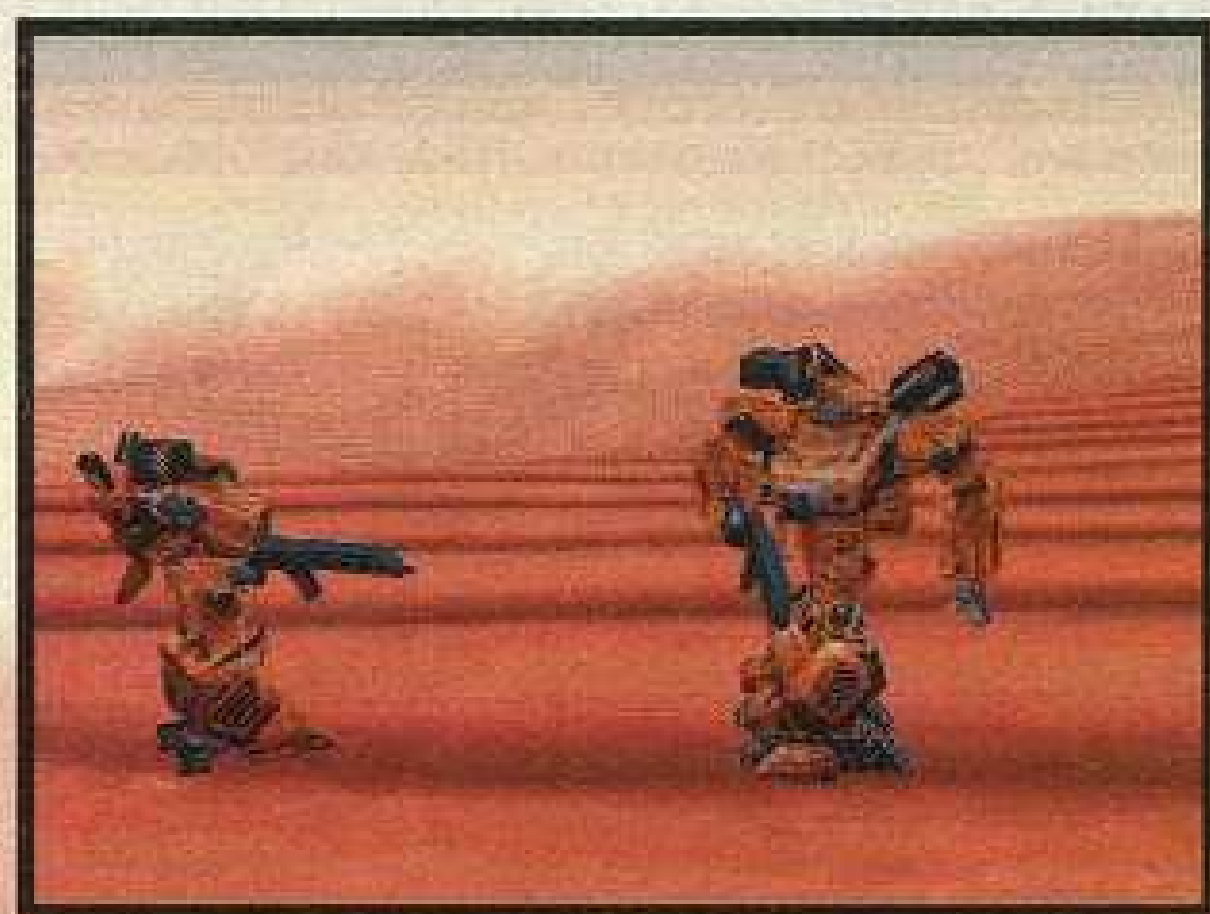
Kampania jest rozbudowaną, bardzo ciekawą historią, wzbogacaną o filmiki z żywymi aktorami oraz Robotami, która wciąga niesamowicie i powoduje, że czujesz się psy-

la. Wystarczy kawałek po kawałku „przeciągnąć” wybrane fragmenty na odpowiednią planszę i zbudować takiego geara, o jakim marzyłeś przez całe życie. Czasem jednak okaże się, że nie jesteś odpowiednią osobą do jego kierowania, ale w końcu na wszystko trzeba sobie zasłużyć.

Dodatkową zaletą jest widoczna różnica między mechami a gearami, polegająca na ruchomości broni u tych ostatnich. Nie jest ona bowiem wmurowana na stałe w kończynę górną geara i dzięki temu można zbierać na polu walki uzbrojenie, które pozostało po ex-wrogach. Niezależnie od siebie ruszają się też głowa, tułów i ręka, tak więc bez zmieniania pozycji można celować do różnych przeciwników. Geary mogą też wykonywać więcej ruchów. Do ich repertuaru zalicza się skakanie, peł-

zanie, odchodzenie w bok kroczek po krocisku czy wysuwanie specjalnych kótek i śmiganie po terenie (dzięki temu mogą rozwijać całkiem niezłą prędkość).

Uzbrojenie stanowi kilka rodzajów broni. Ilość amunicji jest ograniczona, tak więc nie powinieneś zbyt ochotczo strzelać w niebo do wron (czy innych ptaków występujących na Terra Nova).



Możesz również używać broni miotanej (np. granatów), którą

się uczy, zapamiętują różne pożyteczne rzeczy z ukończonych misji.

ACH, TA TECHNIKA

Można powiedzieć, że ze sprzętem, w który jesteś wyposażony, gra jest prosta. Elektronicznie łatwo jest namierzyć wroga (nawet dosyć odległego), można też obserwować jak bardzo został uszkodzony oraz czy zmierzasz w odpowiednim kierunku. Na ekranie pojawiają się również informacje dotyczące twego aktualnego celu. Nic jednak bardziej mylącego. HEAVY GEAR jest trudną grą. Geary przeciwników skaczą, krążą wokół twego z dużą szybkością, to znikają za osłonami, to pojawiają się i od razu przystępują do ataku i naprawdę trudno w nie trafić. Nawiasem mówiąc taka taktyka ciągłego ruchu jest całkiem dobrym rozwiązaniem. Najważniejsze,

żebyś nigdy nie stał w miejscu: skacz, pełzaj, celuj i bądź przygotowany na pojawienie się wroga. Musisz również dobrze postawić się kilkoma klawiszami. Powinieneś opanować umiejętność określania kursu (N), tak aby szybko docierać na wyznaczone miejsce, nauczyć się wykrywać jednostki wroga (E), obserwować, czy twoje strzały doszły do celu (F9) oraz obsługiwać radio (F1). W bezpośrednim starciu możesz zostać powalony na ziemię i twoje życie zależy od umiejętności szybkiego wstania (S). Reszta to trzymanie ręki na spuście (ale to każdy gracz ma już we krwi) i czujność, czujność i jeszcze raz czujność. Trzeba wyostrzyć wszystkie zmysły, bo walka we mgle czy w ciemności wymaga dużej uwagi, mimo możliwości włączenia specjalnego podglądu pola walki. Amunicji nie masz za dużo, a więc nasłuchuj, czy przypadkiem twoje pociski nie odbijają się od pancerza przeciwni-

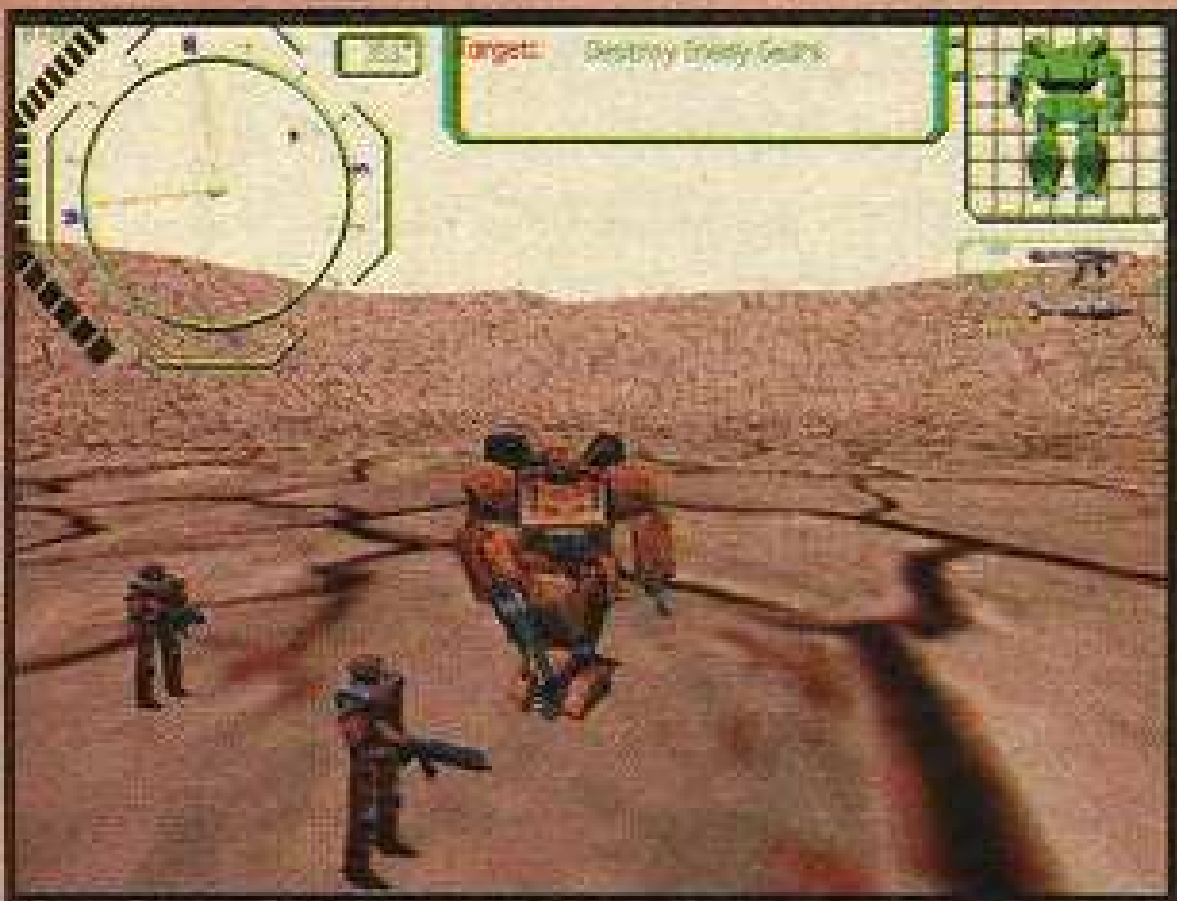
oprócz współpracy wystawiają się na ogień, a to może nieszczęśliwie zakończyć całą zabawę. Ratunkiem jest wydawanie rozkazów i uważanie, żeby w ferworze walki nie trafić swoich (jakby to później wyglądało w twoich aktach?).

NIE MA WODY NA PUSTYNI

Grafika i oprawa muzyczna są z pewnością ważnym elementem HEAVY GEAR. Krajobrazy są zróżnicowane: zdarza się walczyć np. na spieczonej słońcem ziemi, w pustynnych okolicach, wśród zielonych wzgórz lub w okolicy osnutej mgłą (czy jakimś innym tamtejszym świństwem). Wybuchy wyglądają ładnie, rozrzucając części po okolicy. Czasami chciałoby się trochę większej płynności krajobrazu, ale na 3Dfx widoczki są całkiem ładne. Można też przełączyć widok na kamerę zewnętrzną i patrzeć na naszego mechanicznego przyjaciela z góry, obserwując jak zgrabnie podąża ku zachodzącemu słońcu.

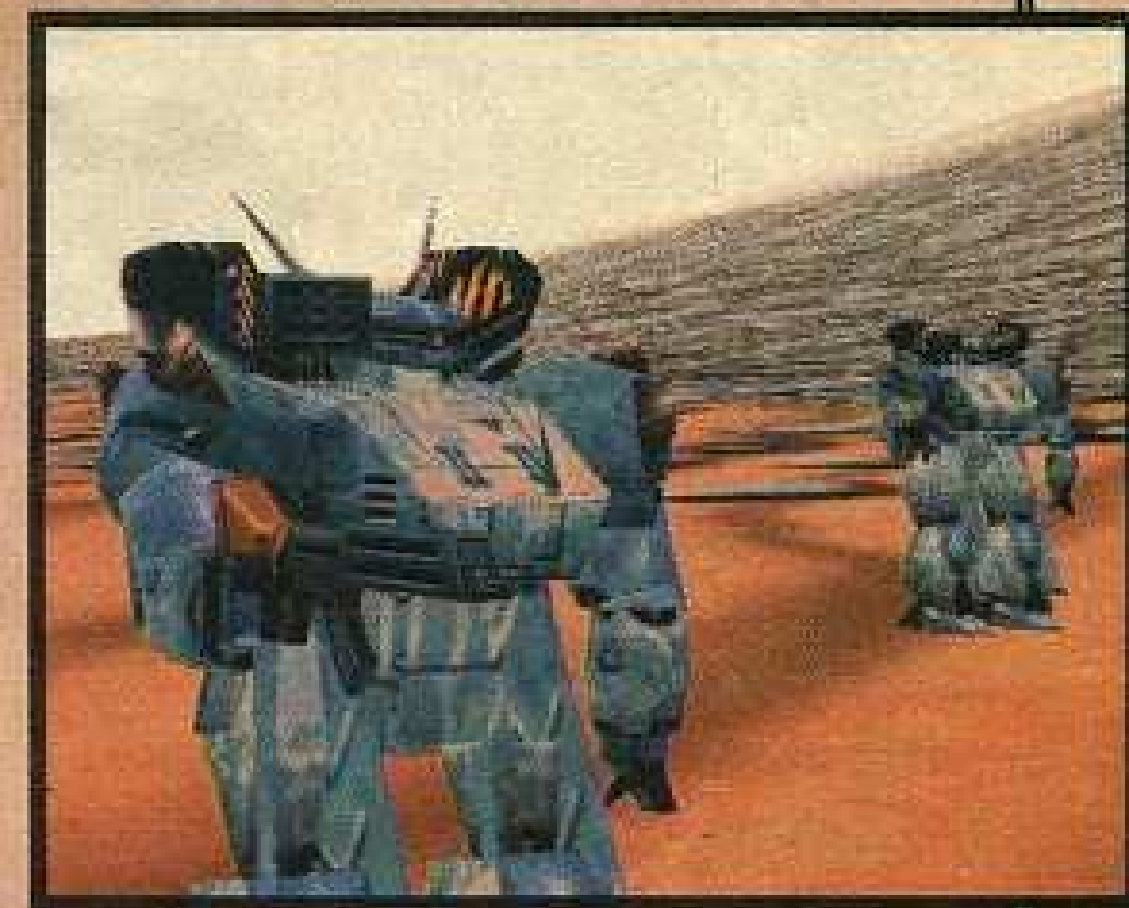
Całą zabawę uprzyjemnia możliwość kontaktu radiowego, dramatyzmu dodają między innymi okrzyki podopiecznych słyszane w słuchawkach. Co prawda odgłos uderzenia jest taki sam, zarówno gdy

HEAVY GEAR



wykurzysz najbardziej upartych przeciwników, kryjących się po kątach.

Nasze pupile szybko zdobywają nową wiedzę. Mają bowiem wbudowane moduły AI, dzięki którym zgodnie z zasadą: na błędach robot

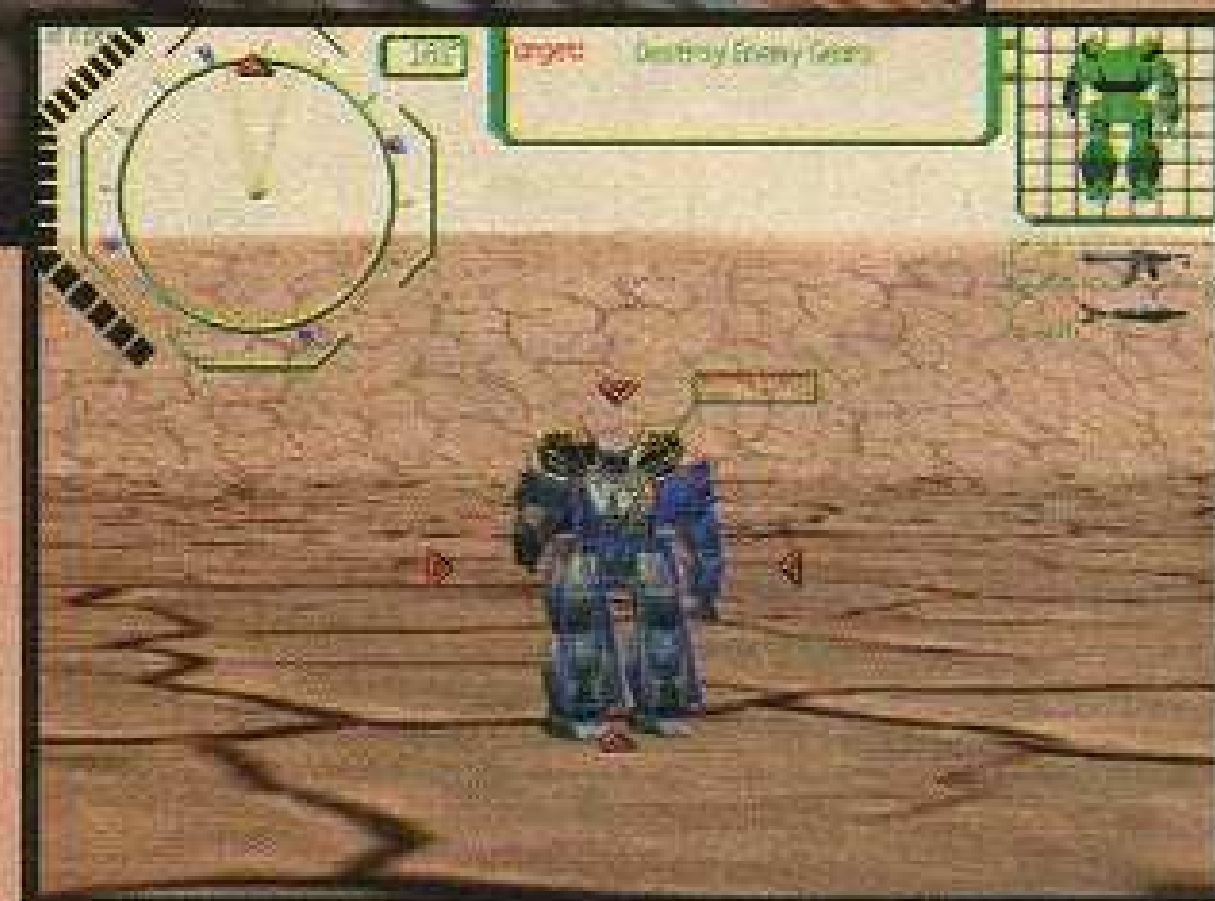
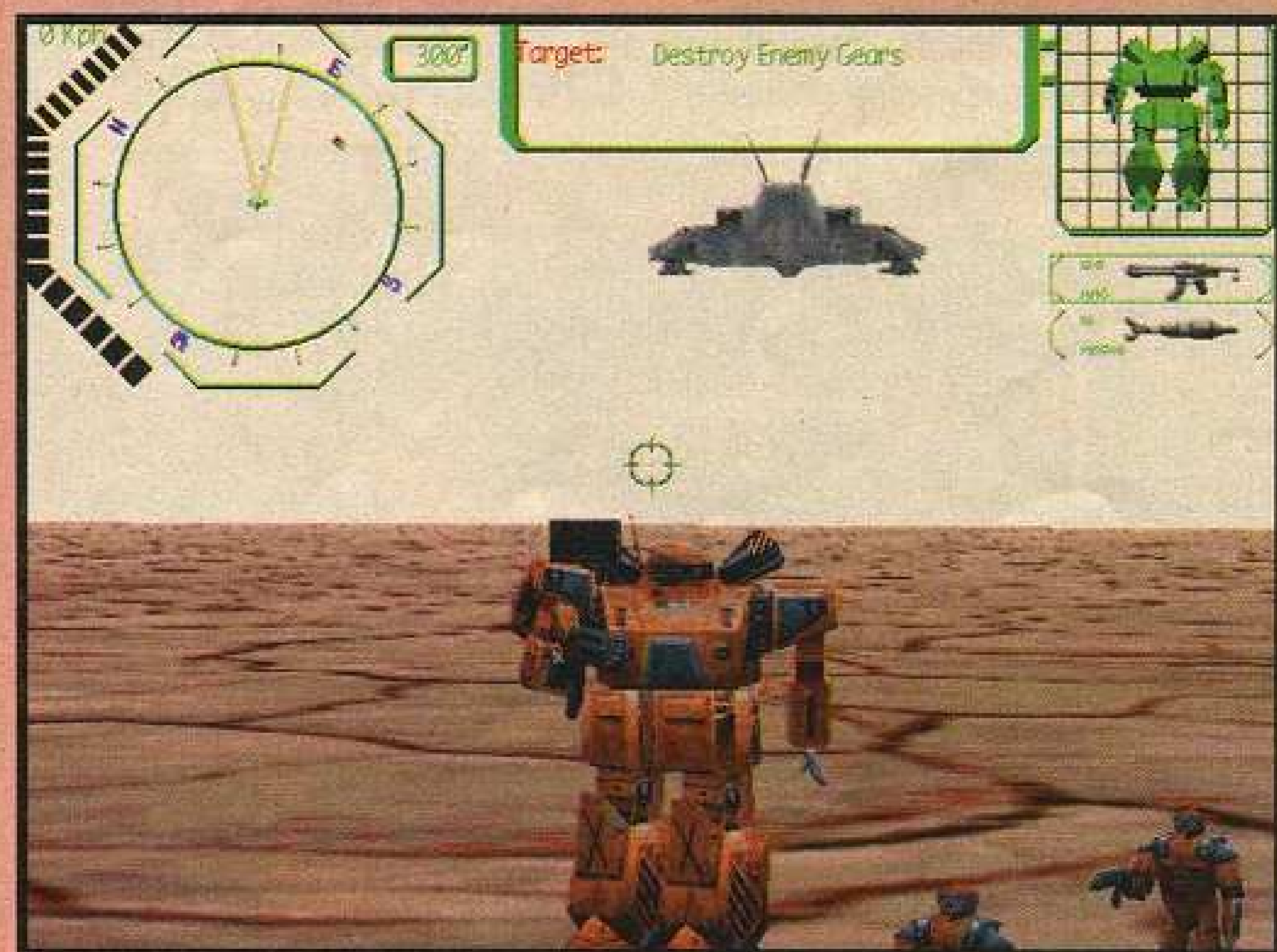


uderzy w ciebie inny gear, jak i kaktus, ale być może kaktusy są na tej planecie wyjątkowo niegościnnie. Urok HEAVY GEAR w dużym stopniu współtworzy niesamowita muzyka, zmieniająca się przy różnych misjach, od delikatnie wibrującej przez mocną, z tematem przewodnim zapadającym głęboko w mózg. Można ją nucić jeszcze długo po wyłączeniu komputera.

Na przykładzie HEAVY GEAR widać, że Wielkie Roboty znowu powróciły do łask, a wykorzystanie systemu RPG nie okazało się wcale złym pomysłem. Choć sami dobrze wiemy, że akcja mogłaby się rozgrywać nawet u nas w kraju, za milion lat, a i tak wszystkim chodziłoby tylko o Wielkie Roboty.

Teraz pozostaje nam tylko czekać na kolejne produkty z tej serii, ciesząc się, że ACTIVISION napomyka coś o drugiej części HG. No i dobrze, żelazo trzeba kuć, póki gorące.

Geargirl



ka, bo może się okazać, że zostałeś bezbronny, a nikt nie będzie słuchał twoich wyjaśnień, że właśnie stałeś się pacyfistą. Często w misji liczy się czas, który masz dany na jej skończenie. Wróg przecież nie będzie czekał, aż dowleczesz się do obłożonego przyjaciela i wywołasz piekło na Terra Nova. Nie, nic z tego. Dodatkowo często zostajesz obdarzony podwładnymi, którzy

czekać na kolejne produkty z tej serii, ciesząc się, że ACTIVISION napomyka coś o drugiej części HG. No i dobrze, żelazo trzeba kuć, póki gorące.

Activision

DYSTRYBUTOR PC - OPTIMUS BIS CENA: -99
TERMIN WYDANIA PL - STYCZEŃ
PC WIN'95 Min. Pentium 90, 16 MB RAM

OCENA: 8/10



gdzie czeka na nas banda facetów, którzy ewidentnie nie rozumieją naszego problemu i chcą nas powstrzymać.

Do dyspozycji mamy cały arsenał broni, począwszy od banalnego automatu, shotguna i koktajli Mołotowa, a skończywszy na niesamowicie skutecznym miotaczu płomieni.

dą stały z założonymi rękami patrząc, jak rozwalamy im podatników. Ubieramy się więc, psychodeliczny czerwony płaszcz i z automatem przewieszonym przez ramię ruszamy w drogę.

Razem zbierze się tego osiem sztuk, więc jest w czym wybierać.

Mroczną i raczej niezdrową atmosferę gry tworzy też świetna grafika, która bardzo dobrze oddaje wygląd małych miasteczek w Stanach. Trzeba dodać, że wszystkie miejsca, które odwiedzamy, były rysowane ręcznie. Całości dopełnia muzyka z gatunku tych, które wyzwalają w mózgu chęć zabicia naszego kanarka.

Do przejścia mamy 16 poziomów, może trochę mało, ale każdy dopracowany jest do najmniejszego szczegółu. Najłatwiej to sprawdzić, podchodząc do automatu telefonicznego przy stacji benzynowej i postuchać... ktoś zapłacił za połączenie, ale nie wytrzymał do końca.

MORDOWANIE UZALEŻNIA

Kiedyś ktoś powiedział, że CARMAGEDDON jest grą chorą i może wyzwolić u gracza skłonności do niekulturalnej jazdy po ulicach. Ludzie, CARMAGED-

zbędnego elementu. Wkurzało go wszystko: przechodnie na ulicach, sklepikarka w monopolowym, kontroler biletów na stacji metra – po prostu życie stawało się nie do zniesienia. Ja wiem, że w tym momencie połowa z was za-

POSTAL

KONIEC ŚWIATA

Podczas zabawy w POSTAL miałem wrażenie, że jest to gra zrobiona przez psychopatów dla psychopatów, a ponieważ grało mi się dobrze, pomyślałem, że coś ze mną do końca nie jest tak. Jak kogoś postrzelimy, nie umiera od razu, tylko czołga się po ziemi narzekając na kłopoty z oddychaniem,

ewentualnie na ból którejś części ciała. Daje nam to niepowtarzalną okazję dobić go, co definitywnie ulży cierpiącemu. Potoki krwi na ulicach, krew na samochodach, na chodnikach, krew wypływająca z zabitych, krew pryskająca na wszystkie strony po każdym strzale – MORZE KRWI. Tak wygląda świat POSTAL.

Po sześciu godzinach zabijania da się odczuć pewną satysfakcję z dobrze wykonanej roboty, co pokazuje, że gra (a może to ja) jest chora. Może dlatego jest dozwolona tylko dla graczy od lat 18? Od dzisiaj radzę uważać na kolegów w pracy i szkole, a nuż któremuś odbije POSTAL?

Von Radkovitsch

Take 2 Interactive

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

DEMO: CD 51
OCENA: 8/10

Wyobraźcie sobie takie zwykłe amerykańskie miasteczko. Liczba ludności nie przekracza kilkuset frajerów, a całość sprawia wrażenie zapadłej dziury gdzieś na granicach cywilizacji. Pewnego dnia miasteczko postanowiło zrobić sobie festyn. Nie tam jakąś zwykłą popijawę, ale imprezę na całego z orkiestrą i uliczną paradą. Z tej okazji władze zaprosiły orkiestrę trębaczy. 76 twardych facetów z płucami jak czołg miało się przejść ulicami, trąbiąc na chwałę pokoju i dobrobytu lokalnej ludności. Zabawa zaczęła się pod wieczór. Kolumna orkiestry wkroczyła na główny trakt i zaczęła grać rozkoszny hymn, którego dźwięk sprawiał, że każdy miał ochotę uwalić się ze szczęścia.

Niestety, nie wszyscy są normalni na tym świecie, a już na pewno nie my. Stojąc sobie w małej ciemnej uliczce, obserwujesz sielankę i głęboko wciągając dym z obrzydliwego ruskiego papierosa, uśmiechasz się na myśl o nadchodzących wydarzeniach. Płynnym ruchem wyciągasz zza długiego czerwonego płaszcza swojego jedyne przyjaciela, czyli automat i... chwila wahania – nie, nie, to by było za proste, tak przecież nie można robić!! Chowasz automat i dobywasz koktajl Mołotowa. Jeden nie wystarczy – myślisz – tu trzeba całą skrzynkę. Może cztery będą OK? Teraz tylko dobrze wymierzyć

krzyknij: ja tak też chcę, mnie też wszystko wkurza, po czym sięgniecie do szafy po swój ulubiony AK-47 i wyjdziecie na ulicę. Spoko, spoko. Można nie wychodzić na ulicę i też się wyładować. Tym sposobem jest POSTAL.

Słowo „postal” pochodzi ze slangu angielskiego i w wyrażeniu „he went postal” oznacza osobę, która z powodu stresów w pracy, tudzież natłoku obowiązków, popadła w paranoję, z której jedynym wyjściem jest oczyszczenie świata ze wszystkiego, co się rusza, czyli nie owijając w bawelnę wycięcie

DON w porównaniu z POSTAL to zabawa w przedszkolaka. Jak się raz zasiądzie do tej gry, to już nie można wstać. Ilość trupów na naszym koncie wzrasta do kilkuset, a my dalej chcemy zabijać. I kto powiedział, że gry komputerowe nie wpływają negatywnie na młodzież?

Przygoda zaczyna się bardzo niewinnie. Wychodzimy z naszego przytulnego domku z karabinem w ręce i plecakiem wypchanym granatami i koktajlami Mołotowa. Już przy furtce trzeba załatwić faceta z policji, bo ma wątpliwości co do naszych zamiarów wobec sąsiadów. Jasne, że nas wkurzają, więc trzeba ich uwolnić od ciężaru życia. Przed domem stoi radiowóz, a za nim kryje się jakiś koleś ze spluwą. Jeden koktajl i facet zapomina o naszej skromnej osobie. I tak idziemy przez miasto, a przy okazji odwiedzamy warsztaty, kopalnię, mosty, złomowiska i inne przyjemne miejsca,

całej populacji w pierd. W grze wcielamy się w takiego psychola i musimy osiągnąć dwa cele: spacyfikować po kolei każde napotkane skupisko ludzkie i przeżyć, bo nie myślicie chyba, że policja i służby specjalne bę-



w sam środek kolumny i mamy to, co chcieliśmy – orkiestra zostaje wycofana z gry, a ulice zaścienia popioły 76 trębaczy.

PSYCHOPACI SĄ WSZĘDZIE

Oto jedno wydarzenie z życia zwykłego człowieka, który pewnego dnia wstał rano i postanowił oczyścić świat ze





Jeszcze nie zdążyłem zetrzeć potu z czoła po skończeniu szaleńczego TAKE NO PRISONERS (SS'50) i HEXENA 2 (SS'50), a już okazało się, że pora zasiąść do kolejnej gry stworzonej przez RAVEN, MAGESLAYER. Chłopaki, jak widać, narzucili sobie niezłe tempo tworzenia nowych gier. Najważniejsze jednak, że wszystkie one są utrzymane na bardzo wysokim poziomie, przynajmniej od strony technicznej, gdyż przy MAGESLAYER daje się odczuć lekkie zmęczenie i brak pomysłów.

MAGESLAYER to gra toczka w toczkę zrobiona na tym samym engine'ie co TNP. Ten sam rzut z góry i trójwymiarowa grafika, tylko zupełnie inna atmosfera. Po jednym odskoku do świata przyszłości Ravenowcy wrócili na grunt, na którym czują się najlepiej, czyli do świata fantasy. Oczywiście, oznaczało to modernizację tekstur, stworzenie nowego bestiariusza i arsenału.

W fabułę nie będę wniknął, gdyż nie wyróżnia się niczym specjalnym na tle innych gier, zwanych ogólnie

Po dokonaniu wyboru postaci wyruszasz na poszukiwanie relikwii. Każda z pięciu krain wystawi przeciwko tobie, oprócz pułapek, całe tabuny zmutowanych istot i czarowników, którzy bez namysłu będą cię atakować. Żadnej logiki, ale za to jaka przewaga li-

czebna! W niektórych momentach gry notowałem po kilkunastu wrogów na ekranie, a wówczas zupełnie nie wiedziałem, gdzie się znajduję i do kogo strzelam. Jak już jestem przy strzelaniu, to najwyższa pora napomknąć o dostępnym uzbrojeniu, które jest, żeby łagodnie powiedzieć, skromne. Postacie dysponują najwyżej sześcioma czarami, pomijając drobny fakt, że różne czary są tylko trzy, a pozostałe to ich rozwinięcia. Zasilanie czarów to tradycyjnie mana, którą podobnie jak zdrowie można uzupełniać, zbierając znajdujące się dookoła power-upy lub używając przeznaczonych do tego artefaktów.

Lista artefaktów, które odnajdziesz na swej krwawej drodze i w razie potrzeby będziesz mógł użyć, wypada znacznie lepiej niż dostępne czary. Jest ich jedenaście i są to m.in. bomby, ostony, ale też i takie, które powodują, że postać staje się niewidzialna dla wroga lub czas się zatrzymuje. Najciekawszym z nich jest czaszka, po zabraniu której bohater na kilkanaście sekund zamienia się

strzelaninami. Jedynie podam, że wcielisz się w bohatera, którego zadaniem jest pokonanie czegoś bardzo złego, poprzez znalezienie pięciu kawałków relikwii. Znajdują się one w różnych wymiarach, strzeżone przez potężne istoty. Jedną z cech charakterystycznych HEXENA była możliwość wyboru bohatera, więc niby dlaczego tutaj miało być inaczej. I tak do wyboru masz cztery postacie: Earthlorda (krasnolud), Archdemon, Warlocka i Inkwizytorę (!). Każda z nich opisana jest trzema cechami i posiada swoje unikalne uzbrojenie, np. silny, ale wolny krasnolud miota magicznym młotem.



w śmierć i bez żadnego wysiłku zbiera swoje żniwo wśród przestraszonych hord wroga. Co ciekawe, śmierć także może zginąć, gdy wpadnie w jedną z pułapek! To wszystko i tak niestety jest bardzo ubogie w porównaniu z TAKE NO PRISONERS.

MAGESLAYER to typowa zręcznościówka i twórcy przy jej produkcji zbytnio się nie wysilili. Na gotowym engine'ie skonstruowali kilkanaście etapów typowego „strzelaj i na-

myślenia nic nie wyjdzie, pozostanie granie (na P133) w skaczące 640x480 lub płynne 320x200, gdzie, o dziwo, wszystko zupełnie znośnie wygląda. Dla maniaków sieciowych dostępna jest oczywiście opcja grania wieloosobowego, poprzez standardowe rozwiązania, tj. IPX, TCP/IP, modem i kabel. Jeśli gracze spełnią jeden



MAGESLAYER

przód”. Szkoda. Wypadałoby chociaż trochę ruszyć mózgowicą i spróbować wymyślić grę, która zmusiłaby do wysiłku nie tylko kciuki, ale i szare komórki. Owszem, jakieś przełączniki i klucze można znaleźć, ale rozgryzienie ich przeznaczenia nie zajęłoby kilku sekund nawet delikwentom uczęszczającym na zajęcia do żłobka.

Od strony technicznej gra wypada bardzo dobrze. Obsługa Direct3D i osobna dla kart 3Dfx ucieszy wybrańców i zmusi pozostałych do myślenia, skąd wziąć kasę na takie cuda (na szczęście Gwiazdka tuż, tuż). Jeśli z tego

z tych warunków, to poharcują w trybach cooperative, slayfest (ogólnie znany jako deathmatch) i capture the relic, które nieznacznie podnoszą atrakcyjność gry.

MAGESLAYER to produkt przeznaczony dla graczy poszukujących niezobowiązującej rozrywki bez żadnych intelektualnych wyzwań, wielbicieli fruujących flaków i hektolitrów przelewanej krwi, no i z pewnością dla miłośników... krasnoludów.

Rif

Raven/GT Interactive

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

DEMO: CD 51

OCENA: 5/10





ta. Dostajesz statek z podstawowym uzbrojeniem i ruszasz w drogę.

Twoi pracodawcy muszą przystosować sobie naszą planetę do swoich potrzeb,



zły dzień przy projektowaniu ubrań dla swych ludzi. W takich rozkosznych ubraniach w grze występuje piechota wyposażona czasami w wyrzutnie przeciwlotnicze i groźne karabiny. Nie są oni jednak problemem, jedna seria i cała



Są takie chwile w życiu człowieka, kiedy myśli tylko o jednym – rozwalić co się da w przestrzeni stu kilometrów. Niektórym z was zdarza się to często, innym może rzadziej, ale ich nienawiść do otaczającego świata jest o wiele większa. Właśnie dla takich jak wy powstał gatunek gier zwanych strzelankami. W takiej grze jest tylko jedna zasada – strzelać, rozwalić co się da i nie dać się zabić bossowi na końcu levelu. Reszta to kwestia lokalnego folkloru, czyli może zmienić się otoczenie, grafika, muzyka, ofiary naszej nienawiści lub pojazd, w jakim dokonujemy aktu zniszczenia. Na 10 takich strzelanek tak na prawdę na uwagę zasługują ze dwie,

THE REAP

Ja wiem, że słowa „strzelanka” i „myślenie” nie wyglądają razem za dobrze, ale za to jakie daje efekty. Łodzie podwodne okrążają cię, unikają zderzenia i ciągle kombinują, jak się pozbyć zdrajcy ludzkości. Z kolei wystrzelanie naukowców na danym poziomie obniży siłę bossa na końcu przejażdżki. Dokładnie jakby nie dokończyli go robić. Zniszczenie materiałów służących do budowy czołgów i dział zaowocuje ich brakiem w dalszej części poziomu. Trochę to niezwykle, jak na tępa strzelankę.

UWAGA! OCZOPLĄS!

Tyle napisałem o tym jak się lata i w co się strzela, a ominąłem najważniejszą sprawę, czyli grafikę i dźwięk. Ludzie, jak siedzę, nie widziałem tak genialnej grafiki. Po prostu coś pięknego. Wybuchy, podwodne budowle, nadmorskie umocnienia, fortece w jaskiniach, pojazdy bojowe wroga i małe uroczo strzelające żołnierzyki – to wszystko zostało prawie idealnie dopracowane. Prawie idealnie, bo jak za dużo się tego nabiera na ekranie,



no może trzy i to tylko w sezonie jesiennym.

OBCY Z KASĄ

Pewnego dnia przychodzi do ciebie taki zwykły facet z kosmosu i pyta, czy za dużą kasę nie oczyścisz Ziemi ze zbędnego dla nich gatunku ludzkiego. Ponieważ najbliższy weekend masz wolny, nie widzisz żadnych przeciwwskazań i podpisujesz umowę. Warunki są proste – kasa za dewastację wytworów ludzkiej cywilizacji. Tak zaczyna się THE REAP. Nie ma co, zeszmaciłeś się strasznie zwracając się przeciw swoim, ale za to będzie za co żyć na stare la-



a jedynym sposobem na to jest właśnie kompletna czystka zarówno wśród ludności, jak i infrastruktury. Zadanie jest więc nieskomplikowane – rozwalić jak najwię-

nienia i nadwyżki sprzętu latającego czy pływającego, trudno zorientować się gdzie jesteśmy i co się tu dzieje. Nie ma to jednak, jak proste latanie „w prawo” albo „do góry”.

Walczysz w czterech prawdziwie odjazdowych światach, w których do wykonania jest kilkanaście misji. Aby ułatwić ci zadanie, obcy za dobre wyniki odsprzedają swoje nowinki techniczne, które szybciej i bardziej bezboleśnie kończą cierpienia wrogów. Są to działa plazmowe, urządzenie do wstrząsów elektrycznych (dobre przeciwko piechocie, ale zasysa przeciwko pojazdom bojowym), rakiety, bomby i inne takie. Krótko mówiąc, jest czym zabijać.

W samej grze jest kilka elementów po prostu uroczych. Przykład: lecisz nad morzem skutym lodem i nagle na horyzoncie pokazuje się korweta wroga. Strzelasz, strzelasz i bum – na wszystkie strony rozsypują się ciała członków załogi, a jest ich chyba kilkudziesięciu. Podobnie ma się z autobusami, też po zestrzeleniu takiego żółtego drania mamy doczynienia z deszczem małych żołnierzyków. Normalnie ubaw po pachy.

Kolejną ciekawostką jest inteligencja wrogich jednostek. Tak, tak, strzelanina nie zawsze oznacza tabuny strzelającego złomu bezmyślnie lecącego prosto w twarz. Tu mamy pilotów, którzy myślą.

cej ludzi i sprzętu. Normalnie nic prostszego.

DECYDUJĄCE STARCIE

Czeka cię wiele misji do wykonania. A to ludzie kombinują coś z bronią biologiczną, aby się ciebie pozbyć, a to odkryli tajną bazę – każdy pretekst jest dobry, aby rozwalić więcej tych małych facetów w żółtozielonych mundurkach. Ja wiem, że nie są to kolory maskujące, ale ichni dowódca widocznie miał



można dostać oczopląsu i zgubić swojego pakera. Do tego mamy niezgorszą muzykę, która pomaga zagłębić się w świat zniszczenia naszej matki Ziemi. Wszystko razem tworzy bardzo dobrą całość, w której klasyczne elementy pomieszano z myślącym przeciwnikiem i podano w świetnej oprawie graficznej.

Von Radkovitsch

Take 2

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

OCENA: 7/10





dziki. Używając magicznego hełmu, możemy od czasu do czasu stać się na kilka chwil niewidzialnymi, co zwiększa nasze szanse na pokonanie przeciwników.

Zapewne nikogo nie zdziwi wysoki poziom oprawy graficznej HERCULESA, który jest bajecznie kolorowy i bardzo starannie wykonany. No cóż, Disney to firma z klasą.

ne po okolicy. Dodano jeszcze super silny cios (należy wciśnąć klawisz D i trzymać go aż do usłyszenia dzwonka), bardzo pomocny w rozbijaniu kamieni i innych blokujących drogę rzeczy. Jak widać, zakres ruchów naszego bohatera nie jest imponujący, ale za to poziomy są różnorodne, poczynając od pierwszego, najja-



tajstwa. Cóż począć. Czeka nas wiele biegania (wysoko nóżki panie i panowie), zderzenia z kamieniami czy szkieletami (faceci nie mają poczucia humoru). Gra ściśle nawiązuje do fil-

HERCULES

HERCULES z pewnością jest produktem dobrze wykonanym i mogącym spodobać się miłośnikom zręcznościówek. Z pewnością przypadnie on także do gustu fanom filmów Disneya. Poziomy nie są trudne, zaś klawiszologia łatwa do opanowania, tak więc gra powinna być dobrą zabawą dla dzieci, chociaż i starsi zapewne będą chcieli wcielić się w dzielnego Hercia.

Nie zdziwcie się więc, kiedy tatuś pod pozorem pracy na komputerze będzie podążał za kózkami w lesie Centaura.

Krupik

Disney Interactive

DYSTRYBUTOR PC - OPTIMUS BIS CENA: -99
TERMIN WYDANIA PL - NIEZNANY
PC WIN'95 Min. 486 DX2/66, 8 MB RAM

DEMO: CD 52
OCENA: 6/10

Nie od dziś wiadomo, że filmy Walta Disneya z zachwytem oglądają nie tylko dzieci. Co więcej, tatusiowie i mamusie często ciągną swoje pociechy do kina, aby samemu rozkoszować się zabawną i ciekawą fabułą animowanych produktów. Twórcy tych filmów ciągle zaskakują nas czymś nowym. Ach, gdzież te dni, kiedy w filmach animowanych występowała niewinna Królewna Śnieżka i jej Siedmiu Krasnoludków. Teraz modne są Lwy, Syrenki i bogowie. Tak, tak, trzeba sięgać wysoko. Tak więc najnowszy film Disneya to „Hercules”, w którym główną rolę „gra” znany z mitologii greckiej ulubieniec bogów. To prawda, że miłośników klasyki film ten może zbulwersować. A czemu? Widzieliście kiedyś, jak półbóg Herkules sprzedaje napoje chłodzące w kubeczkach do złudzenia przypominających pojemniki z McDonalda? A Ty, Zeusie, widzisz i nie grzmisz?

Nie ulega wątpliwości, że spece z Disneya posiadli sztukę wyciskania z filmu wszystkiego, co daje się wycisnąć. Tak więc Herkules zagościł na piórnikach, makatkach i zeszytach małych fanów. Ale cytrynkę trzeba dusić dalej. I tak stworzono grę komputerową pt. HERCULES.

W tej zręcznościówce wcielamy się w dzielnego młodziana, którego prześladowe paskudny Hades (ostateczny przeciwnik na końcowym poziomie), a czyha na niego wiele innych niebezpieczeństw. Czasami można odnieść wrażenie, że wszystko sprzyściło się przeciwko nam. Musimy przedrzeć się przez gęsty las (za koziołkami szanowna wycieczko, za koziołkami), pokonać Centaura, przebiec przez miasto pełne uciekających ludzi (gotowych stratować nas w każdej chwili), zwalczyć Meduzę, Hydrę, Cyklopa i resztę tafa-

mu i czasami bez jego obejrzenia trudno ukończyć dany poziom (np. jedynym sposobem na pokonanie Centaura jest ujeżdżenie go).



twiejszego, kończąc na wcale nie najtrudniejszym, ostatnim (walka z wujkiem Hadesem). Właściwie każdy znajdzie tu coś dla siebie. Możemy poskakać po platformach, uczestniczyć w torze przeszkód, zmierzyć się w samotnej walce z różnymi bestiami (szczególnie podobał mi się poziom, na którym walczymy z Hydrą, właścicielką znacznej ilości głów), czy polatać w przestworzach na Pegazie. Nieco rozczarował mnie ostatni poziom, bo Hades nie okazał się groźnym przeciwnikiem.

Punkty zdobywamy zbierając monety, a dostępu na poszczególne poziomy strzegą hasła, które poznajemy zbierając ukryte w przemyślnych miejscach wazy. Możemy też podbudować zdrowie pijąc specjalne napoje oraz zbierając małe lu-



Palce rozbolą od naciskania klawiszy, chociaż sterowanie postacią nie jest trudne i właściwie każdy może się go nauczyć. Oprócz zwykłych skoków jest do wykonania także skok z przytupem, dzięki któremu możemy przebiec się przez spękane podłoże do tajemnej komnaty. Możemy wybierać kilka rodzajów broni, ale tak naprawdę najlepiej walczy się pięścią (marsz do szkółki boksu i katare, panowie i panie) oraz mieczem elektrycznym. Różne rodzaje broni można znaleźć porzucza-





nej kwaterze złych facetów. Wszystkie misje w pewnym momencie rozwidlają się w dwie strony, pozwalając graczowi wybrać kierunek dalszej jazdy (jednak finał jest zawsze taki sam – misja kończy się w tym samym miejscu). W sumie można to śmiało potraktować jako sześć poziomów, co daje całkiem sporo

PC otrzymali jeszcze jeden, dodatkowy tryb rozgrywki, nazwany Proving Ground. Jest to rodzaj testu na strzelnicy, przez który przechodzą wirtualni gliniarze przed wejściem na wypełnione obmierzłymi terrorystami ulice miasta. Najpierw gracz (lub gracze) wybiera jedną z trzech lokacji, w której odbędzie się test, i miejsce, z którego będzie strzelać. Po chwili glina odwraca się i widzi kilku przeciwników jednocześnie do niego strzelających. Jego zadaniem jest wytapanie w ułamku sekundy pozycji, z której przymierza się do oddania strzału drugi gliniarz-przeciwnik. Potem sytuacja powtarza się aż do momentu, w którym jeden z zawodników straci wszystkie życia. Proving Ground szczegól-



myszki gracz ma dwa zadania: a) zastrzelić wszystko, co strzela i b) nie dać się przy tym zastrzelić.

KILL EM' ALL

Rok temu dwójka wirtualnych glin wyczyściła miasto z bandytów skupionych wokół korporacji EVL. Teraz na ich miejsce wkracza wróg o wiele potężniejszy – nowy gang, pragnący podporządkować sobie wszystkich w Virtua City. Tak oczywiście być nie może – do akcji ponownie wkraczają najlepsi z najlepszych, Rage i Smarty. Na chopperów czekają trzy poziomy o doskonale już im znanych kryptonimach Easy, Medium i Expert. Ich nazwy właściwie odpowiadają zawartości, bo przejście „eksperta” na jednym kredycie graniczy niemal z cudem. W pierwszej misji czeka na nich efektowny pościg samochodowy – można strzelać w opony samochodów, którymi jadą przeciwnicy, czyniąc z nich skaczące rapperskie wozy, aby wreszcie celną serią w bagażnik doorać się do sedna i wysadzić całą hałastrę w powietrze. Druga misja wiezie przez port i fabrykę, aby w końcu zaprowadzić supergliny do uwięzionego przez terrorystów burmistrza. Trzecia i ostatnia rozpoczyna się w pociągu (wagony się huśtają), potem przenosi się na jego dach, później z powrotem do środka, aby wreszcie zakończyć się w głów-

wariantów rozgrywki. Na końcu każdej misji czeka boss, który na ogół nie umiła życia chopperowi, ciskając w niego czym popadnie i strzelając przy tym z rozmaitych pukawek. Po przejściu wszystkich trzech misji następuje finałowa konfrontacja z big bossem, po której można obejrzeć outro i rozpocząć grę od nowa w Ranking Mode. Tak, to brzmi banalnie, ale spróbujcie przejść całą grę na jednym kredycie.

PROVING GROUND

Podoba mi się to, że w przeciwieństwie do wielu innych firm, SEGA w swoich konwersjach z automatów na domowe platformy dodaje zawsze do nich coś specjalnego – dodatkowy poziom, ukryte bonusy czy też inne atrakcje. Posiadacze konsoli Saturn, kupując grę, dostali zupełnie nowy, napisany specjalnie dla potrzeb tej konwersji poziom – znajduje się on także w wersji PC. Mało tego, użytkownicy komputerów



nie sprawdza się w trybie multiplayer (kabel, modem, sieć, Internet) – bo oprócz standardowej w VC2 kooperacji w zwykłych poziomach (dwóch gliniarzy vs reszta świata) można po prostu dowiedzieć się, który z graczy jest bardziej spostrzegawczy i ma lepszy refleks.

CHALLENGE

W VIRTUA COP 2 czuć to coś, co Angolicy nazywają „challenge” (chyba można to przetłumaczyć jako wyzwanie). Weźmy za przykład rodzaje strzałów, bo w przeciwieństwie do innych „celowniczków”, jest ich kilka. Założmy, że widzimy całego przeciwnika, ten zaś desperacko mierzy do nas ze swojego obrzyna. Jedyną obroną gliniarza jest oczywiście celny strzał. Ktoś powie – strzał jak strzał, wszystko jedno, byle celny. Otóż nie, a przynajmniej nie w VIRTUA COP 2. Można strzelić do przeciwnika raz w dowolny punkt lub połączyć serię strzałów w combo. Można strzelić mu raz a dobrze, bezpośrednio w głowę (Sniper shot). Można dokonać aresztowania, wytrącając mu strzałem broń z ręki, za co jest najwięcej punktów (Justice shot). Można wreszcie okazać litość, waść po nogach itd. (Ostatnio oglądałem taśmę video z największych na świecie targów gier arcade'owych Jamma w Japonii – był tam między innymi mini-turniej VIRTUA COP 2, polegający na

Po blisko roku od chwili ukazania się gry VIRTUA COP 2 na konsolę Saturn, SEGA wydała wreszcie wersję przeznaczoną dla komputerów PC. Coś ostatnio często SEGA obdarowuje PeCetowców konwersjami ze swoich najpopularniejszych automatów, prawda? Wygląda na to, że jest to rezultatem nowej polityki firmy SEGA, która, nie wiedząc dlaczego (cash, baby?), chce zbliżyć rynek konsolowy i PeCetowy do siebie. W rezultacie tego, dwa miesiące temu na PC mieliśmy konwersję VIRTUA FIGHTER 2, w tym miesiącu DAYTONA USA DELUXE i VIRTUA COP 2, zaś według zapowiedzi za kolejne dwa miesiące będzie LAST BRONX i TOURING CAR CHAMPIONSHIP. Dwoma ostatnimi tytułami zajmiemy się jednak w niedalekiej przyszłości, teraz przenieśmy się w świat VIRTUA COP 2. Jeśli ktoś nie słyszał o tej grze, pokrótce wyjaśnię, że jest to standardowy „celowniczek” – operując celownikiem za pomocą

Sega PC
 DYSTRYBUTOR PC – NIEZNANY CENA: -99
 WIN'95 Min. P100, 16 MB RAM DIRECT3D
OCENA: 7/10



wykonaniu jak największej liczby aresztowań w czasie gry). Oczywiście ostrzelani przeciwnicy padają w odpowiedni do strzału sposób – a to efektownie składając

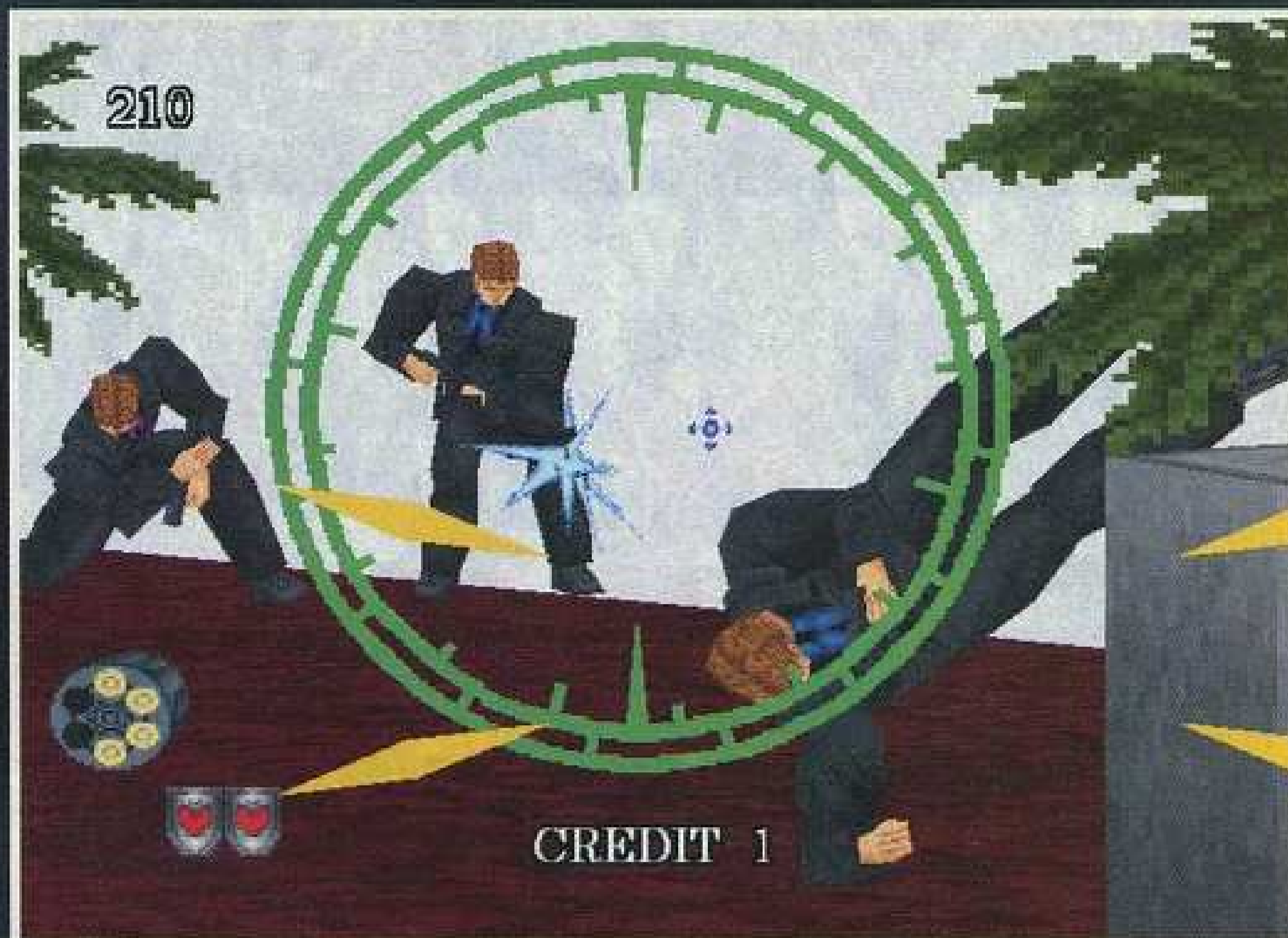


AUDIO & VIDEO

VIRTUA COP 2 pracuje w kilku standardowych rozdzielczościach graficznych, począwszy od 320x200, przez 512x384, aż po 640x400 i 640x480. Dodatkowo można

się w pół, gdy pocisk z shotguna odejmuje im głowę, a to po prostu kłękając na podziurawionych kolanach czy wreszcie ze zdzi-

wybrać wyświetlanie grafiki w trybie 256, 32 tysięcy i 16 milionów kolorów. Podczas gdy na zwykłym Pentium 133 gra chodzi szybko i płyn-



celów w postaci szyb, opon w samochodach, żyrandoli i innych, a jak wiadomo – demolowanie oto-

nadaje się zarówno na szybki przerywnik od pracy dla osoby, która z grami styka się raczej od święta, jak i dla hardcore'owego wyjadacza na wielogodzinną sesję przed ekranem monitora. Szczególnie polubią VIRTUA COP 2 osobnicy, którzy uwielbiają kończyć gry z perfekcyjnym wynikiem punktowym, bądź też rozgryzając wszystkie sekrety do końca. Choć w tej chwili

VIRTUA COP 2

wieniem gapiąc się na wystrzelony z ręki pistolet.

Inna sprawa to skuteczność; wiadomo – im większa, tym lepszy wynik punktowy. Skuteczność gliniarza przejawia się w kilku aspektach, a są nimi stosunek oddanych strzałów do celności, a także liczba wyeliminowanych bandziorów. Dla osób łaknących stuprocentowej skuteczności, autorzy przygotowali kolejny „challenge” w postaci przeciwników, których na ekranie widać tylko przez pół sekundy (dosłownie). Tutaj już nie wystarczy niezwykły refleks, trzeba po prostu wiedzieć, gdzie w danej chwili będzie znajdował się bandyta. Co z tego wszystkiego wynika? Chociażby to, że w VIRTUA COP 2, podobnie jak w każdej grze firmowanej przez SEGA, nic nie dzieje się niezaplanowane. Oni po prostu myśla o wszystkim.

nie już 512x384 w 32 tysiącach kolorów, posiadacze słabszych komputerów będą musieli zadowolić się najniższą rozdzielczością. Jak zwykle, uprzywilejowani będą tu posiadacze akceleratorów kompatybilnych ze standardem Direct3D – wspomagany przez akceleratory VIRTUA COP 2 śmiga jak szalony, przy standardzie grafiki zbliżonym do tego z automatu. Warto zauważyć, że w drugiej części autorzy z AM2 pofolgowali sobie (i nam, graczom) trochę i oprócz bandytów istnieje również masa dodatkowych

czenia wzbogaca element zabawy. Nie jest to może aż na taką skalę jak w DIE HARD TRILOGY, gdzie zrównać z ziemią można było absolutnie wszystko, ale jest. W kwestii oprawy pozostaje jeszcze dźwięk – zdecydowanie lepszy niż w pierwszym copie – pociski wydają różne dźwięki, zależnie od trafionego celu

(drewno, żelazo), nieprzyjaciele i zakładnicy krzyczą, zaś bossowie zawsze mają coś głupiego do powiedzenia. Do tego przygrywa wesoła muzyczka, która idealnie akompaniuje porządkom w Virtua City.

FINAL WORD

VIRTUA COP 2 jest jedną z tych gier, które praktycznie nigdy się nie nudzą, niezależnie od tego, ile razy się je przeszło. Doskonale

jest to niewątpliwie najlepszy „celowniczek”, w jaki można pograć na PC, to nie jest jednak żadną rewolucją. Choćby dlatego, że myszka to nie lightgun, a 14 czy 15 cali monitora nijak się ma do 50-calowego projektora wbudowanego w automat w wersji deluxe.

Gulash





na dłuższą metę zbyt porywająca. Krążenie po mieście nie przynosi także profitów. Oczywiście można spowodować kilka stłuczek, parę razy zaaranżować czołowe i ukrąść inne autka, ale to jeszcze nie jest to. Kierujemy się więc w miejsce, które od samego początku gry uparcie pokazuje nam strzałki. Po krótkiej jeździe, nie obfitującej w żadne niespodzianki zajeżdżamy pod szereg budek telefonicznych. Profilaktycznie parkujemy na środku ulicy, ustawiając naszego rumaka w poprzek drogi, wysiadamy i kierujemy się do jednej z budek. Chrapliwy głos wydaje polecenie: dwie taksówki do doków, potrzebne do zorganizowania napadu. Odkładamy słuchawkę i spokojnie podchodzimy do samochodów zablokowanych w gigantycznym już korku. Szukamy – jest! Żółta taksóweczka gotowa do zgarnięcia. Podchodzimy do niej, otwieramy drzwi, wyjmujemy kierowcę i zajmujemy jego miejsce. Kilka razy jedziemy do przodu i tyłu, rozpychamy samochody z obu stron i wykręcamy taksówkę. Krótka jazdka po chodniku, potem, kiedy zrobi się już luźniej zjeżdżamy na ulicę i jedziemy pod wskazany adres. Po drodze jeszcze kasujemy stojącą na chodniku skrzynię i już mamy pistolet. W dokach podstawiamy wóz pod dźwig i opuszczamy słynnego „Yellow Caba”. Samochód zostaje zgarnięty, a my inkasujemy zielone. Suma zależy od stanu w jakim wóz dotarł do doków – jeżeli nie został zbyt skasowany to jest całkiem przyzwoicie. Po następną okazję ruszamy w pobliże. Czekamy aż pobliską ulicą będzie przejeżdżał jakiś naiwniak, zatrzymujemy go i po chwili już kolejna taksówka unosi się w mocarnym uścisku szczęk portowego dźwigu. A my, oprócz kasy, dostajemy kolejne zlecenie...

stęgo białasa, twardego Murzyna, parę ładnych lasek i jeszcze kilka innych osób, ale brakuje nam elementu, który spowodowałby gorące przyjęcie GTA w naszym kraju. Otóż ani jedna z postaci nie ma grubej i potężnej szyi, małej, wystrzyżonej główki i dołączonego do tego kompletu „pan steryd”, wciśniętego w kreszowe wdzianko czy owiniętego w skórę z barankiem i piramidki. Trudno. Polskie realia nie są jeszcze wyznacznikiem mody na Zachodzie. Musimy się więc pogodzić z brakiem odniesień do rodzimych realiów. Wybór postaci i tak nie robi większej różnicy – to praktycznie sama kosmetyka.

Pierwsze, co przychodzi na myśl po rozpoczęciu gry, to wypróbowanie możliwości naszej postaci. Podchodzimy więc do pierwszego napotkanego przechodnia i sprzedajemy mu plombę. Koleś pada na ziemię, po jakimś czasie podnosi się i spada. OK. Pewni siebie ruszamy więc na podbój. Bicie przechodniów nie jest jednak zbyt opłacalnym ani produktywnym zajęciem. Czas więc zainteresować się tym, co dzieje się na ulicy. Wychodzimy na środek drogi i patrzymy, jak sznur pędzących samochodów grzecznie się zatrzymuje. Kierowcy nawet zbyt nie trąbią. Patrzymy więc, jaki model najbardziej nam odpowiada. Powiedzmy, że pic-kup. Podbiegamy więc przed jego maskę, tak, aby właściciel nie mógł ruszyć, po czym przechwytyjemy wóz, tzn. bierzemy gościa za frak, wyciągamy go z za kółka, jeden strzał z bańki i facet pada w kałużę krwi. Pozostaje tylko wskoczyć za kierownicę, wykręcić i odjechać (może być pod prąd), słysząc jak gdzieś za rogiem wyje syrena wezwanego ambulansu.

TU SKOŃCZYŁEM

Przyjemne ciepło rozlewa się po całym ciele. Robimy POM, ale nie jest to

Kradzione maszyny, morderstwa, porwania, samochody-pułapki, przemyt narkotyków, podpalenia – to tylko niektóre z zadań, których podejmie się nasz pupil. Jeszcze w żadnej grze nie został tak dobrze odwierciedlony sposób działania szeregowych członków przestępczych organizacji. I nigdzie też nie zobaczymy, jak bardzo instrumentalnie traktują ich „przełożeni”. Nasz człowiek jest tylko trybem w wielkiej maszynie zorganizowanej przestępczości i pomimo że nieraz przyjdzie mu wyciągać szefostwo z opresji, to jednak cały czas pozostanie tylko pionkiem. I to do końca gry.

JAK SIĘ TO ROBI W...

Na pierwszy rzut oka GTA nie wygląda zbyt obiecująco. Rozciąga się przed nami kawał miasta, widziany z perspektywy lotu ptaka. Wieżowce sięgają chmur, samochody jeżdżą po ulicach, po chodnikach przemykają przechodnie. No i oczywiście w centrum tego wszystkiego jesteś ty. Tutaj też pojawia się pierwszy poważny mankament – niestety, akcja gry ma miejsce w Stanach. Z postaci, które są do wyboru, możemy skusić się na tłu-

Ten opis dotyczy gry przeznaczonej tylko dla osób powyżej 18 roku życia. Każdy, kto nie spełnia powyższego warunku, powinien zdawać sobie sprawę z niebezpieczeństw, jakie na jego młody, podatny na zepsucie mózg czyhają w grze pt. GRAND THEFT AUTO. Jednocześnie listy oburzenia, groźby i pozwy prosimy kierować pod adresem redakcji, z dopiskiem: śmietnik. Nasze telefonistki czekają na twój telefon 24 godziny na dobę. Jeżeli linie są zajęte, to koniecznie zadzwoń później.

SYMULATOR

Nie da się ukryć, że walorów edukacyjnych w GRAND THEFT AUTO



zbyt wielu nie ma. Chyba, że ktoś szuka sposobu zaczepienia się gdzieś w Pruszkowie i zrobienia tam kariery. GTA oferuje bowiem niepowtarzalną możliwość wcielenia się w postać, która sumiennie wypełnia zlecenia szefów podziemia.



na jest brawurowa jazda szybkimi samochodami, wpadanie w kontrolowane poślizgi, zakręcanie na ręcznym, rozgniatanie, stukanie innych samochodów itp., ale nie jest to na dłuższą metę zbyt opła-



skorzystać z jednego z mostów. A dobrze jest wiedzieć, gdzie się one znajdują kiedy na karku siedzą nam przeciwnicy, a nas dodatkowo popędza upływający czas. W niektórych miejscach musimy bowiem działać szybko w pewnym określonym czasie.

BIG FUN

Co tu dużo mówić – GRAND THEFT AUTO to bardzo miódna gra.

calne. Kasę się za to dostaje, ale nie przypadkowo twórcy gry mówią o symulatorze. W GTA w miarę wiarygodnie została odwzorowana struktura miasta. Jeżeli na sumieniu mamy tylko



z samochodowego radia – jakość dźwięku i niektóre kawałki są naprawdę świetne (poważają teksty utworów śpiewanych przez wąsaczy w kowbojskich kapeluszach).

Nasz bohater może wyposażać się po drodze (oprócz pistoletu) w karabin maszynowy, miotacz ognia i wyrzutnię rakiet. Niezłe są efekty działania tych broni, ale pa-



GRAND THEFT AUTO

kilka niecnych występów, to wszystko jest ok., ale kiedy zaczynamy za bardzo rozrabiać, uaktywniają się jeżdżące tu i ówdzie patrole policyjne. Kiedy na ogon wsiądzie ci gliniarz, to jest tylko jedno wyjście. Ucieczka. Szybko bowiem do pierwszego radiowozu dołącza drugi, potem trzeci i na końcu czwarty. A o ile nie masz bardzo szybkiej maszyny i pewnej ręki, to za długo im nie puciekasz. Nawet zniszczenie goniących cię smurfów nie pomoże – na miejsce rozwalonych przybywają następni i to jeszcze lepsi. Wreszcie więc skończysz wbity w blokadę na jednej z ulic i zgarnięty do paki albo zastrzelony. Podczas pościgu można zapomnieć o zmianach auta – nawet kiedy niepostrzeżenie (jak by się wydawało) zmienimy samochód to i tak policja w jakiś sposób będzie śmigła za nami. Tak więc, żeby się od niej uwolnić, należy zlokalizować jeden z bardzo przydatnych warsztatów – za drobną opłatą przemalowuje się tam samochód albo zmienia tablice rejestracyjne. I dopiero po takim zabiegu milknie natarczywy dźwięk policyjnych syren.

Miasta (są w grze trzy) charakteryzują się odmienną strukturą, rozplanowaniem i stopniem trudności. Trzeba przyznać, że są dosyć duże (czasem przejechanie z jednej dzielnicy do drugiej może zająć kilka minut – autorzy mówią o 6000 mil ulic zawartych w grze) i pierwszą rzeczą, której nauczyć się powinien każdy początkujący złoczyńca jest dokładne zapoznanie się z ich planem. Rozkład ulic jest dosyć istotny np. żeby dostać się z jednego brzegu miasta na drugi trzeba

Wynika to z kilku czynników – przede wszystkim jest to pierwsza gra poważnie zajmująca się tematem przestępczości. I nie usprawiedliwia to bezsensownej strzelaniny czy pościgów, ale służy wykorzystywaniu drzemających w grze możliwości. Różnorodność zadań jakie zlecają nam bossowie pozwoli zetknąć się między innymi z gangami kolumbijskich handlarzy narkotyków, Yakuzą, włoskimi mafiami – słowem tym wszystkim, czym oddycha każdy mieszkaniec L.A. czy Waszyngtonu. Cała oprawa gry nie jest zbyt atrakcyjna; nawet przy wykorzystaniu 3Dfx-a GTA wygląda surowo. Jednak kompensuje to wciągająca rozgrywka. Jej różnorodność powoduje, że z ekranu nigdy nie wieje nudą. Nawet długie przejazdy miastem nie stają się monotonne, dzięki wszystkiemu co możemy robić na ulicy. Także mnogość samochodów powoduje, że gra się przyjemnie – mijają nas sportowe kabriolety, ciężarówki, autobusy, motocykle, jeepy, limuzyny i mnóstwo innego sprzętu.

Jest nawet możliwość pojeżdżenia sobie na sygnale radiowozem, ambulansem, wozem strażackim, nawet czołgiem! Ten ostatni wymiata niesamowicie, ale trochę rzuca się w oczy.

Rewelacyjna jest oprawa muzyczna. Na płycie z grą znalazło się kilkadziesiąt utworów, począwszy od rapu przez rock, hip hop, techno a skończywszy na świetnym country. Kiedy idziemy sobie spokojnie po chodniku, słyszymy tylko dźwięki ulicy; wystarczy jednak wskoczyć za kółko, aby usłyszeć piosenki

radowanie z nimi po ulicy szybko ściągnie nam na kark gliniarzy.

Co jakiś czas natrafimy też na tzw. kill frenzy. Po ukradzeniu jakiegoś pojazdu nagle dostajemy limit czasu na wykonanie pewnego zadania za ekstra kasę. Na przykład musimy porozwalać wszystkie białe samochody w okolicy czy rozjechać jakąś grupę ludzi. Do dyspozycji dostajemy jakąś giwerę i zaczyna się polowanie. Kiedy znajdziemy kill frenzy, kiedy goni nas policja, to pościg ustaje. Jest to drugi (oprócz zmiany rejestracji czy przemalowania) sposób zmylenia jej pościgów.

CZYNNIK MORALNY

O ile graczowi nie jesteś psychopata, nie podnieca cię widok krwi i nie cierpisz na syndrom NiNnDL (Niepołamowanej i Nieuzasadnionej Niechęci do Ludzi) to możesz sięgnąć po grę GRAND THEFT AUTO zupełnie spokojnie. Ponieważ jest to gra. Dostyć wciągająca, krwawa, brutal-

na, wulgarna (niektóre teksty), ale absolutnie nieszkodliwa. Porusza problematykę, z którą na co dzień spotykamy się w gazetach, telewizji i radiu i która wbrew zapewnieniom różnych dziwnych osób nas otacza. Jeżeli więc tylko sprzedawcy nie oleją sobie ograniczeń wiekowych, jakie zdobiją pudełko GTA, wszystko powinno odbyć się spokojnie. A ten komu pomylił się świat rzeczywisty z małutkimi pikselami GRAND THEFT AUTO powinien szybko skontaktować się z jednym z licznych redaktorów SECRET SERVICE, w ukryciu patrolujących miasto w samochodach z napisem „Policja”.

Banana Split

BMG

DYSTRYBUTOR PC – NIEZNANY CENA: -99
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC DOS/WIN'95 Min. Pentium 90, 16 MB RAM

DEMO: CD 52

OCENA: 8/10





uronić tzę niż nad zmaltretowanym ośmiogłowym kosmitą. Abe, mały zielony potworek, należy do rzadkich wyjątków kosmitów



Możecie mi wierzyć albo nie, ale nawet zwykła platformówka, na dodatek stanowiąca debiut pewnej grupy programistów, może znaleźć się w Muzeum Pamięci Narodowej.

TO JA, ABE

Najlepsze książki i scenariusze poznaje się po tym, że zawierają częśćkę życia autora. Natychmiast po zakończeniu ostatniego rozdziału, ogarnia go zapewne uczucie, że oto jako istota ludzka coś osiągnął i przybliżył się do zasłużonej śmierci. Tchnienie życia wniesione do utworu artystycznego jest raczej wydarzeniem, które można dostrzec rzadko. Wydaje mi się, że po dokończeniu ostatniej linijki programu ABE'S ODDYSEE, jego autorzy wpadli w omdlenie, ponieważ Abe, główny bohater tej gry, jest do tego stopnia realny, że prawie żyje. Pewnego dnia między „Obywatelami Dziwnego Świata” czyli ODDWORLD INHABITANTS, jak nazywają siebie autorzy tej gry, urodził się prosto Abe. Nawet nie przypuszczasz, jak szybko zżyjesz się z tą postacią. Normalnie człowiek może się żyć czy też zaprzyjaźnić z czymś, co jest mu bliskie czy tkwi w jego podświadomości. Nad zagubioną Lassie łatwiej jest

typu E.T., które pokochasz niezależnie od tego czy mają oczy na czulkach w okolicy pępka i czy mają nawet pięćdziesiąt palców.

Abe należy do rasy Mudokonów wegetujących na jakiej bliżej niezdefiniowanej planecie. Mudokonowie pozostają zniewoleni przez stojącą na wyższym poziomie cywilizacyjnym rasę Sligów. Zwykły Slig wygląda jak mysz, która umarła zeszłego roku na żółtaczkę, a obecnie znudziło ją leżenie i butwienie, więc podniosła się i poszła po karabin maszynowy. Tak, karabin maszynowy, który jest podstawowym elementem wyposażenia każdego Sliga. Porozumiewają się oni przy pomocy nieartykułowanych skrzeków, podobnych do dźwięków jakie wydają trędowaci podczas ataku ślepej kiszki. Są jednak bardzo inteligentni i mają wprawę w zabijaniu. Jak widać są idealnymi partnerami do zamieszkiwania na wspólnej planecie. Abe ma zaszczyt pracować w rzeźni Rupture Farms, w której Sligowie przetwarzają mięso jakiegoś bydła i produkują z niego konserwy.

Pewnej środy około południa Abe akurat mył podłogę, kiedy nagle przez uchylone drzwi do sali konferen-

cyjnej zobaczył, że odbywa się tam posiedzenie Zarządu Kombinatu Mięsnego Sligów. Ciekawość spowodowała, że podkradł się bliżej i podsłuchał tajną naradę! Sligowie obradowali nad problemem braku mięsa spowodowanego padaniem bydła, a ich przywódca wpada na zbawczą myśl: „A może by tak spróbować zjeść Mudokona?”. Tak, cieszą się pozostali, chodźmy zarzynać i pożerać Mudokonów! Abe jest tak zaskoczony, że aż się wzdrygnął, drzwi zaskrzyptały i... dał dyla!

99 BRACI BLIŹNIAKÓW

Od tego momentu aż do końca gry będziesz uciekać, skakać, przełazić, toczyć się, łazić i złazić, czarować i skradać na palcach, a wszystko w jednym celu: zniszczyć Sligów i Kombinatu Mięsny. Tkwi w tym jeden szkopuł – Abe nie umie się bić i nie posiada żadnej broni! I tu jesteśmy w domu. Bezbronność Abego jest sercem tej gry, ponieważ tam gdzie brak broni, musi zadziałać inteligencja. ABE'S ODDYSEE jest rzadkim (dzisiaj już prawie nie spotykanym) rodzajem gry zręcznościowej, przy której trzeba non stop myśleć.

Cała gra jest niewiarygodnie pomysłowa. Nie tylko Abe, ale również jego nieprzyjaciele żyją bardzo realistycznym życiem, któremu do doskonałości brakuje samodzielnego myślenia i... seksu. Przeciwnicy są bystrzy, chytry, ale mają też swe nawyki, które mogą być wykorzystane przeciwko nim lub też odwrotnie, mają zalety, które tobie życie utrudnią. Oprócz nieprzyjaciół są również przyjaciele, konkretnie 99 pozostałych więzionych Mudokonów. Musicie uratować ich co najmniej pięćdziesięciu, jeżeli chcecie osiągnąć końcowe

nych bram można ich wysłać z kombinatu mięsnego do odległego kraju rodzinnego. Jeńcy są do tego stopnia otępiali na skutek wiecznego poniżania, że wprawdzie reagują na podstawowe zwroty jak „Ciao”, „Uwaga!”, „Chodź”, „Stój!” itp., ale niestety nie potrafią wymknąć się z śmiertelnych potrzasków. Jeżeli przez pomyłkę skierujesz ich do przepaści, chętnie tam wskoczą podobnie jak członkowie narodu Lemmingów. Często musisz przeprowadzać jeńców od razu przez kilka piekielnych pomieszczeń. Ratowanie Mudokonów trwa mniej więcej dwa razy dłużej niż przeprowadzenie samego Abe'a przez tę grę.

Gdy tylko Abe pomyślnie opuści depresyjną farmę mięsną i jej peryferie pozostające pod ścisłym nadzorem i znajdzie się we względnie bezpiecznym środowisku swojej planety, poddany zostaje nauce telepatii, przy pomocy której będzie



mógł przejmować kontrolę nad Sligami. Taki otumaniony Slig zachowuje się posłusznie i w jego towarzystwie można swobodnie poruszać się po pomieszczeniach, zaś z jego karabinu kosić wszystkich pozostałych nieprzyjaciół. Na koniec można kontrolowanego Sliga załatwić przy pomocy psychicznej autodestrukcji.

Z rodzinnego świata Mudokonów przechodzimy do pajęczej świątyni Paramonia, gdzie w cieniu wilgotnych pajęczyn z dali dochodzi pobożne mamrotanie. Następnym krajem będzie panteon Scrabania zamieszkały przez mordercze nibykraby. Po tych dwu wyprawach, z których każda będzie trwać kilka dni czystego czasu gry, z pewnością zrozumiesz co to znaczy „obszerna gra”. Przez długi czas wygląda na to, że ABE'S ODDYSEE nigdy się nie skończy. Ale trzeba brnąć dalej, by dotrzeć z powrotem do Kombinatu Mięsnego, przez wojskowe terytorium okupowane przez Sligów „Stockyard Return” i przez niemożliwie trudną, końcową sekcję „Repture Farms II”, z której Abe musi uwolnić resztkę żyjących w niewoli Mudokonów i raz na zawsze wstrzymać pracę złowieszczej rzeźni.

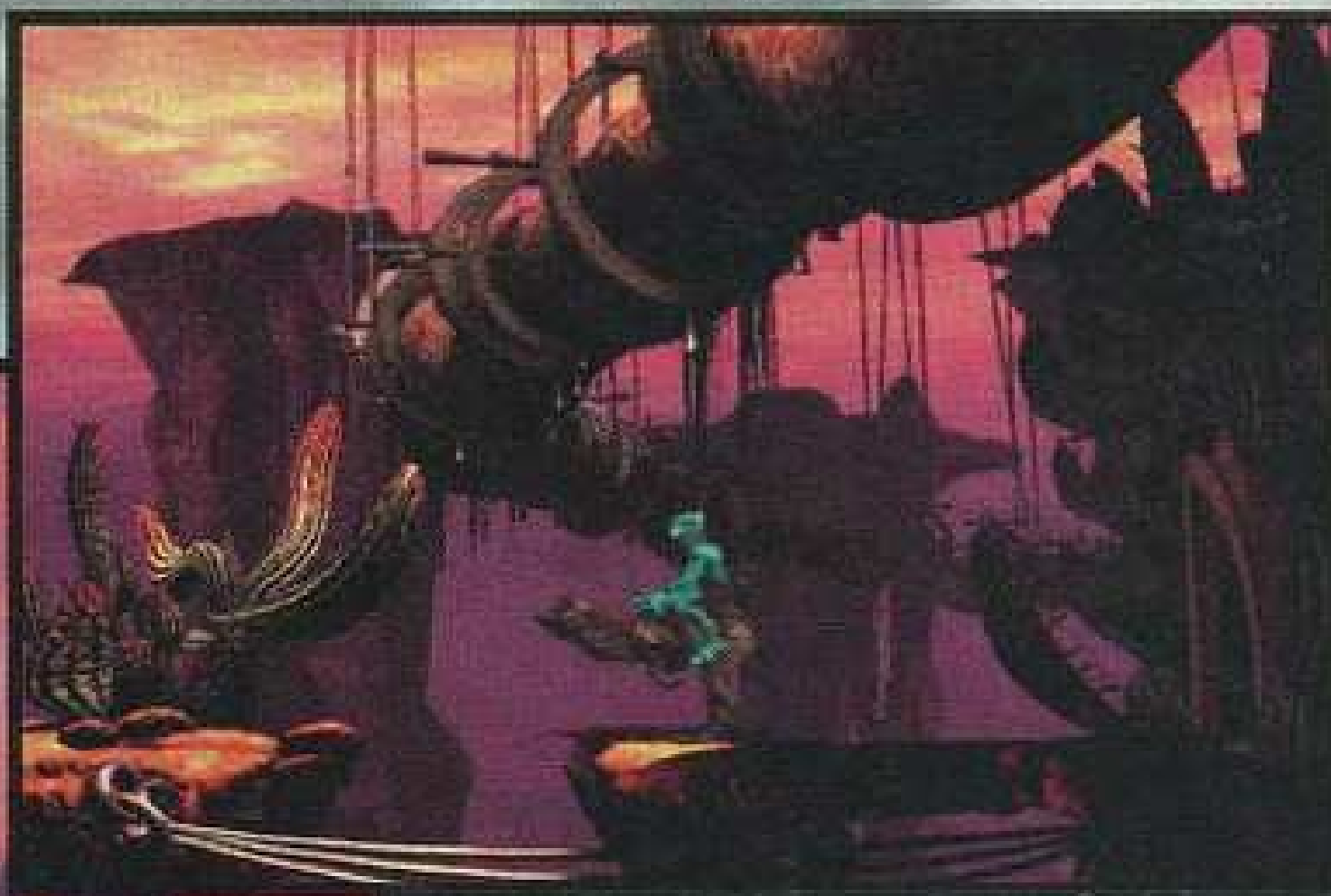
Oddworld Inhabitans/GT

DYSTRYBUTOR PC – LEM CENA: -PP
PC DOS/WIN'95 Min. P100, 16 MB RAM
SONY PLAYSTATION

OCENA: 9/10

zwycięstwo. Kto uratuje wszystkich 99 Mudokonów, z których większość przebywa w olbrzymiej ilości tajnych pomieszczeń, może zacząć uważać się za arcyministra, ponieważ jest to nadludzko ciężkie zadanie.

Ratowanie Mukdonów jest procesem skomplikowanym, podczas którego Abe musi kontaktować się z kolegami tak, aby ich ostrożnie naprowadzić do „Ptasich portali”. Przy pomocy tych teleewakuacyj-



PRĘGOWANE I SKRZYDLATE

Półpajaki są żądne surowego mięsa, w bestialski sposób mordują wyprostowane kraby Scrapy, które podobnie obwieszani bronią automatyczną Sligowie i ich żarłoczne psy Slogowie są w tej grze twoimi wrogami. Mamy do czynienia zaledwie z czterema gatunkami potworów, ale wierz mi, że będziesz miał z nimi dużo ubawu. Większość postaci z gry porozumiewa się między sobą przy pomocy skomplikowanych języków i kieruje się ścisłymi regułami. Sligowie na przykład nakazują Mudokonom, żeby byli cicho (nie lubią bowiem ich pobożnego mamrotania i dlatego wszystkim pojmanym więźniom zaszyli usta), biją ich kolbami karabinów, a jeżeli pojawia się niebezpieczeństwo, sy-

Dowcip polega na tym, że każdy Slig natychmiast zakatrupi Abego, jeżeli ten spróbuje włamać się do jego podświadomości. Jedyny możliwy sposób polega na znalezieniu się powyżej upatrzonej zdobyczy. Innym przykładem są półpajaki, którzy najczęściej gapią się z daleka na Abe'a, prychną i ostrożnie go obserwują, nie atakując. Zawieszenie broni trwa do momentu, kiedy zapędzisz gościa do rogu lub napatoczy się inny. Wtedy pozornie łagodne pajaczki stają się szalonymi maszynami śmierci. Można temu jednak zapobiec, rzucając szaleńcom kawałek świeżego mięsa.

Wokół wszystkich tych powiązań w porozumiewaniu się kreatur, ich zwyczajów i wzajemnych zależności obraca się niezliczona liczba rebusów i zagadek, których w żadnej

istot, bram teleewakuacyjnych, min aktywowanych telepatycznie i dziesiątki innych szczegółów, to wszystko powoduje, że ABE'S ODYSSEE staje się trudną do opisanego wspaniałą przygodą, która nigdy się nie znudzi.

WIDOKI I ODSŁUCHY

Jestem już zbyt starym i zmęczonym recenzentem, żeby podniecać się coraz bardziej okazałą grafiką gry. Ze świecą szukać tu choćby jednego sterylnego renderingu czy głupawego AVI. Promieniująca życiem hi-colorowa grafika ABE'S ODYSSEE przypadła mi tak do serca.



go czarną sylwetkę gonioną przez sylwetki nieprzyjaciół, którzy przedzierają się przez ciemne kłębowisko drzew i lian na tle zachodzącego słońca, podziw zapiera dech w piersiach.

A muzyka! Pełny psychodelizm podobny do wczesnej instrumentalnej twórczości Pink Floydów, skoncentrowana na dynamicznej kulminacji ponurych i trudnych momentów gry bardziej niż na melodii, która rozprasza uwagę gracza. Proszę zrozumieć tę różnicę: słynny kompozytor Vangelis nie uzyskał nominacji do Oscara za film „1492” głównie dlatego, że jego soundtrack był wprawdzie wdzięcznie wzniosły i melodyjny, ale poprzez swą egzotyczność i progresywność bardziej odwracał uwagę od filmu niż ułatwiał koncentrację na jego fabule. Muzyka w ABE'S ODYSSEE nie jest muzyką w pełnym znaczeniu tego słowa ale bardziej instumentalnym miksem opartym na perkusji i różnych zбочonych dźwiękach,

ODDWORLD

ABE'S ODYSSEE



Każdy obraz to unikat. Parę nieruchomych screenów na tych stronach nie ma szans by oddać jej wspaniałą realność. Gdzieś w tle pomiędzy dotknięciami malarskich pędzli drzemie senny duch egzotycznych krajów... Atmosfera bezpośrednio emanuje z monitora. Niezapomniane są nocne rozmowy Abe'a ze świetlikami, w czasie których te formują się w fosforyzujący napis na tle niebieskiego rozgwieżdzonego nieba. Kiedy Abe ucieka przed stadem śmiercionośnych skorpionów walcząc o życie, a my widzimy tylko je-

które nie atakują libido ale nerwy. To jest właśnie to, czego przeważająca twórców gier jeszcze nie potrafiła zrozumieć i wykorzystać. Na szczęście mamy takie zespoły jak CRYO, LUCASARTS i od niedawna ODDWORLD INHABITANTS. Wszechobecna stagnacja udźwiękowienia gier stałaby się despotycznie przestrzegana zasada.

GAME IS NEVER OVER

Chyba już dosyć powiedziałem. Mógłbym oczywiście sypać jeszcze jak z rękawa, do woli, ale nie chcę. Atmosfera mistycyzmu i zagadkowości, wzbudziła moje zainteresowanie ABE'S ODYSSEE co przerodziło się w maniakalną namiętność. Teraz zamykam już dziób i pozostawiam cię w spokoju abyś mógł zdobyć jakoś te szeleszczące papierki potrzebne do zakupu rzeczy, bez której ja po prostu nie mogę już istnieć.

Mamouliau

gnalizują im aby położyli się na ziemię. Wokół śpiącego Sliga trzeba chodzić na palcach, ale biada temu, kto poruszy pilnowaną dźwignię! Sligowie niezbyt dobrze widzą w półmroku i dlatego Abe może przemykać wokół nich kryjąc się w strefie cienia.

Przeróżne sposoby porozumiewania staną się z czasem bardzo ważne, ponieważ można je wykorzystywać podczas telepatycznych wypraw do tępych głów Sligów.

podobnej grze tego typu (na myśl nieodmiennie przychodzi FLASHBACK) nigdy nie widziałem. Sam Abe oprócz tego potrafi zbierać i wykorzystywać niektóre przedmioty jak granaty lub kamienie, przy czym istnieje co najmniej siedem sposobów rzutu zwykłym granatem! Jeżeli dodamy do tego możliwość porozumiewania się z nibystrusiami

Elumami i jeżdżenia na nich, zakładania i wykorzystywania niezliczonych potrzasków, zamków, wind, przycisków, min przeciwpiechotnych, tajnych przejść, powietrznych prądów wznoszących, poczty pneumatycznej do transportu żywych



NAJWSPANIALSZE GWIAZDKOWE UPOMINKI

MIRAGE

"Biorąc pod uwagę wszystkie elementy gry, realizm, grafikę, miodność, nowatorstwo i krwistość, nie ma wątpliwości, że oto stajemy przed nowym wyznacznikiem jakości"

Secret Service
9/10



"Pierwszy Tomb Raider powalał grafiką, wygląda na to, że drugi wdepcze nas w ziemię"

Secret Service

TOMB RAIDER II

STARRING
BARACROFT

FIGHTING FORCE

"W swojej kategorii FIGHTING FORCE nie ma w tej chwili sobie równych, tak na Pececie, jak na konsolach i automatach"

Secret Service
9/10

EIDOS
INTERACTIVE

MYTH The Fallen Lords is a trademark of Bungie Software © 1997, FIGHTING FORCE © 1997 Core Design Limited, TOMB RAIDER 2 © 1997 Core Design Limited
Dystrybucja: Eidos Interactive Ltd. © 1997. All Rights Reserved. Dystrybucja w Polsce: MIRAGE MEDIA s.c. 03-933 Warszawa, ul. Obrońców 2
tel/fax 616 1555, 616 1551, 617 9321, e-mail: mirage@mirage.com.pl, strona w internecie http://www.mirage.com.pl

CMR DIGITAL

WARSZAWA, AL. JEROZOLIMSKIE 2
AUTORYZOWANY SKLEP FIRMY

SONY

PlayStation™



**MAMY WSZYSTKIE NOWOŚCI,
DORADZIMY ZAKUP
I ZAPREZENTUJEMY
KAŻDĄ GRĘ.
80 TYTUŁÓW W OFERCIE
SKLEP WYPOSAŻONY JEST
PRZEZ FIRME SONY
W PIĘĆ 29" TELEWIZORÓW
SPECJALNIE PRZYSTOSOWANYCH
DO PRZEWYKONANIA GIER
NA PLAYSTATION**



**GIER NA PSX
NIE WYPOŻYCZAMY**

NINTENDO 64

PC-CD ROM

**NAJWIĘKSZY
WYBÓR GIER,
JOYSTICKI,
MYSZY,
PREZENTACJE NA
DWÓCH 20"
MONITORACH**

**AUTORYZOWANY SPRZEDAWCA NINTENDO 64
OFERUJEMY WSZYSTKIE TYTUŁY
W SYSTEMIE PAL, ORAZ
NOWOŚCI W SYSTEMIE
NTSC PLUS ENCODERY
PAL - NTSC
AKCESORIA N-64**

**WYPOŻYCZALNIA GIER
NINTENDO, GAMEBOY, SEGA**

GAME BOY



CMR DIGITAL
WARSZAWA AL. JEROZOLIMSKIE 2
TEL. 827-87-73
CZYNNE:
PON. - SOB. 8-20, NIEDZ. 10-17



O pisywany przeze mnie NEED FOR SPEED 2 (SS'46), po długim okresie oczekiwania i doskonałej części pierwszej zawiódł mnie i wielu miłośników prędkości. Przede wszystkim z powodu kiszkowej, jak na takie wymagania grafiki, wielu błędów w konstrukcji tras i samego engine gry. Wozy poruszały się niezgrabnie, przeciwnicy jeździli bez sensu, kolizje były żenujące, a całość chrupała nawet na P166.

Wreszcie nadeszły nowe czasy – era akceleratorów trzeciego wymiaru, a przede wszystkim bezsprzeczne panowanie chipów 3Dfx, które otworzyły PeCetom perspektywy. Skorzystali z tego również programiści z ELECTRONIC ARTS, szybko opracowując nową wersję NFS2 przeznaczoną głównie dla posiadaczy voodoo.

GAZ DO DECHY...

Montując w swoim komputerze voodoo Rusha, rozemocjonowany oczekiwałem nadejścia

wymusiła rezygnację z widoku wewnątrz samochodu z animowaną płaską deską rozdzielczą. Jest oczywiście poza dwoma rzutami z zewnątrz jeden wewnętrzny, ale bez widocznej kierownicy. Zamiast tego zafundowano lepszy bonus. Co powiecie na rozwalające się na przedniej szybie (czyli ekranie) komary, rozpryskujące się krople deszczu lub płatki śniegu albo po prostu smugi hulającego wiatru? Dla mnie to całkowity odjazd.

...I WYPUSZCZAM CZAD...

Dla posiadaczy starego NFS2 przewidziano tańszą wersję upgrade, ale oprócz tego SE będzie sprzedawany oddzielnie, jako zupełnie nowy tytuł. Zmusiło to autorów do powiększenia



NEED FOR SPEED 2

SPECIAL EDITION

dostępnych, oprócz wspaniałej grafiki, atrakcji. Przede wszystkim dodano jedną trasę Last Resort prowadzącą przez tajemnicze

a entuzjazm we mnie rósł wraz z opuchlizną gałek ocznych. W NFS2SE wprowadzono szereg drobnych zmian, na pierwszy rzut oka niedostrzegalnych, ale znacząco wpływających na miódność wyścigu. Po pierwsze ulepszone system kolizji, które do tej pory były nieproporcjonalne w stosunku do rodzaju uderzenia. W przypadku zawadzenia bokiem wozu nie leci on jak poprzednio w powietrze, ale uderzony okręca się lub odbija, czasem sypie iskrami i zwalnia, trzymając się dalej podłoża. Koziółkuje dopiero w sytuacjach bardziej poważnych, jak na przykład zderzenia czołowe. Przeciwnicy są teraz

meksykańskiej, gdzie nie ma namalowanych pasów na drodze, wszyscy jeżdżą środkiem, a większość nie liczących pojazdów stanowią stare ciężarówki lub jeepy. W innej z kolei odrośnię, samochody jadą w angielskim ruchu tj. lewą stroną, jest ich więcej i można dostrzec inne marki. Sieciującym umożliwiono zabawę w osmiu albo w dwóch przez modem lub kabel. Super mi się grało, zarówno za kierownicą Thrustmastera jak i InterActu. Wskazałbym lekką przewagę tego pierwszego. Z niecierpliwością czekam jeszcze na modele z force feedbackiem.

Czegóż więcej chcieć? No właśnie, życzyłbym sobie, żeby równie ładna była ta gra bez 3Dfx, no i żeby było jeszcze więcej tras, oraz żeby nie zamykały się w pętli, a umożliwiały swobodny przejazd przez piękne okolice z prędkością 360 km/godz. (Ford GT90) zaliczając jedynie kolejne bramki checkpointów.

P.S. Tak wysoka ocena obejmuje wyłącznie wersję na 3Dfx. Wszystkie screeny pochodzą z wersji na ten akcelerator.

Joseph

Electronic Arts

DYSTRYBUTOR PC - IPS CENA: -99
TERMIN WYDANIA PL - GRUDZIEŃ
PC WIN'95 Min. Pentium, 16 MB RAM/3Dfx

DEMO: CD 51

OCENA: 8/10

tego tytułu. Spodziewałem się, że będzie ładniejszy i może szybszy, ale to co zobaczyłem przeszło moje oczekiwania. Rozdzielczość 640x480 w true color płynąca wręcz na P133 (zaryzykowałbym że nawet na P100) robi wrażenie i potwierdza tylko fakt, że akcelerator to dobra inwestycja. Wszystko jest niesłychanie ostre i wyraźne, oprócz śliczne rozmazanych tekstur. Na karoseriach wozów widać padające cienie i odbijające się światło, mistrzowski light-sourcing. Dopiero teraz dostrzec można, co dzieje się w otoczeniu tras, że latają samoloty, mostem przejeżdżają samochody lub pociągi, a gdzieś na morzu pływa wycieczkowy statek. Specyfika voodoo

miasta Inków i tropikalne lasy na terenie Meksyku. Jest ona bogatsza w różne atrakcje niż sześć już znanych. Ponadto do dyspozycji dano cztery nowiutkie spręty: Ferrari F355F1, Ford Mustang Mach III, Ford Indigo, Italdesign Nazca C2. To wszystko, co z zewnątrz. Oczarowany całym tym przepychem, sceptycznie podszedłem do testów praktycznych – jazdy. Pomyślałem, że wszystko to ma być może zatuzszować stare błędy. Grałem i grałem,

znacznie lepszymi cwaniakami, podpuszczają cię bliżej, a gdy masz ich wyprzedzać, z premedytacją spychają na pobocze. Co ciekawsze, walczą również między sobą. Ponadto, na nowo zrobione stare trasy dają teraz znacznie większą swobodę. Więcej jest miejsc, gdzie można zjechać, jazda obfituje w wysoki, po których można wzbic się w powietrze. Przy odrobinie wysiłku zdołasz odszukać tajną drogę, ukrytą za linią drzew. Po prostu dzieje się więcej i szybciej, a to sprawia że Edycja Specjalna jest bardziej żywiołowa i lepiej oddaje uczucie prędkości.

...Z APARATURY CO MA 1000 WATT

NFS2SE dopracowano prawie do najmniejszych szczegółów. W trybie symulacyjnym ciężko jest złapać przychepność przy ostrym ruszaniu oraz dużo łatwiej niż w „arcade” wpaść w poślizg, a i kontakt z przeciwnikiem jest groźniejszy. Najlepiej dopracowany jest mój ulubiony wyścig z jednym konkurentem w ruchu ulicznym. W scenerii



Przyglądając się ostatnimi czasy najnowszym wyścigom na konsolach czarno widziałem przyszłość PeCetów. Na szczęście na długo jeszcze żywot blaszaków uratowały akceleratory spod znaku 3Dfx. SCREAMER RALLY to nic innego jak kolejna część SCREAMER (SS'31) i SCREAMER 2 (SS'42), tym razem odbywająca się w prowincjonalnych plenerach czterech kontynentów. Łącznie jest siedem torów m.in. w Chinach, Arizonie, Anglii i Kolumbii. „Tor” jest bardziej odpowiednim określeniem niż „trasa”, bowiem tak jak w poprzednich częściach zalicza się okrążenia. Każde z nich będzie prowadziło przez różne krojobrazy i rozmaite nawierzchnie. Na początek otrzymujesz do dyspozycji cztery fury. Żadna nie jest Fordem Cosworth ani Toyotą Cellicą, nawet Skodą Felicią. Wszystkie bryczki pochodzą niestety prosto z wyobraźni twórców gry. Dlaczego? Być może za dużo trzeba było wybulić kasy na użycie oryginałów, a może autorom nie chciało się dopracować szczegółów technicznych i odwzorować ich w grze. Co bardziej dociekliwi mogą się dopatrzeć pod-

Co mnie szczególnie ucieszyło to powracające do task, jarające długie zjazdy i krótkie strome podjazdy, czyli kombinacja ostatnio trochę zapomniana. Aby już maksymalnie zająć gracza, potrzebna jest tylko niezemska muza i parę cieszących oko bajerów. I proszę bardzo. Gdzieś tam pod bardzo kiepskimi odgłosami silników i przypominającymi walenie baseballa w stary śmietnik, ukrywa się naprawdę wymiatająca orgia dźwięków techno. Fani trance techno, drum&base, a w szczególności formacji Future Sound of London powinni być zachwyceni, ponieważ to właśnie te klimaty. Po instalacji na twar-



SCREAMER RALLY

jazdą odpowiednio skonfigurować auto, zmieniać gumy, regulować kąt skreślenia kierownicy itp. Jednak niewielkie to daje rezultaty w wyścigu. Mimo, że jest lepiej niż w poprzednich częściach, do ideału jeszcze dużo brakuje. Istnieje praktycznie jedna recepta na sukces, a mianowicie szybki samochód z napędem na cztery koła i dobra technika wchodzenia w zakręty z lekkim poślizgiem (praktycznie dopiero na śniegu trzeba coś udziwnić). Wydaje się również że samochód ma prawo podskoczyć tylko tam, gdzie sobie tego życzyli autorzy gry, bowiem czasami aż nienaturalnie trzyma się podłoża, żeby za chwilę pofrunąć na



bieństwa w kształcie i kolorystyce reklam na karoserii, ale to szczegół. W szybach samochodów ślicznie odbijają się chmurki, amortyzatory uginają się na wertepach i zakrętach, a przy kolizjach drzwi i błotniki gniją się jak tektura. Wszystko to może wprawić w osłupienie każdego gracza, a nawet chętnego się swoim SEGA RALLY saturnowca.

Grafika w SCREAMER RALLY po prostu zachwyca kolorami i dokładnością wykonania. Wszystko odbywa się w ultrapłynnej animacji, nawet na tak niskich sprzętach jak P100. Widać, że znakomicie wykorzystano możliwości voodoo. Zrezygnowano z trójwymiarowego otoczenia drogi na korzyść płaskich, ale nie psujących ogólnego wrażenia bitmap. Samochody i trasa to już oczywiście czyste 3D.



dym, kompakt z grą wsadziłem do wieży, skąd od dłuższego czasu już nie wychodzi.

W trybie single player jeździć można na trzy różne sposoby. W trybie arcade stopniowo kolejny tor, a przeciwnicy są niemilosierdnie od samego początku. Możesz jeździć w lidze, gdzie za każdy tor dostajesz punkty, a poziom przeciwników wzrasta z etapu na etap. Kiedy już wszystko się znudzi, pozostaje walka z samym sobą i swoimi słabościami, czyli jazda na czas. w multi jest opcja dla sieciują-

cych, kablujących oraz tych, którym jeden komputer przypada na dwóch, czyli Split Screen.

SCREAMER RALLY stworzony w trzech czwartych przez Włochów, poziomem przypomina nieco całą włoską motoryzację. Wszystko jest cudownie piękne dopóki nie minie trochę czasu. Widać, że ludzie z Milestone koniecznie chcą zrobić ze SCREAMERA dobry symulator. Jedne z samochodów mają napęd na przednie koła inne na obydwie osie, można także przed



lekkim podbiciu przed zakrętem. Dla mnie i tak rządzi nadal RAC RALLY CHAMPIONSHIP (SS 42).

Jeżeli więc poszukujesz tylko doskonałej zabawy i nie interesują cię oryginalne samochody oraz „feeling” prawdziwych rajdów to SCREAMER RALLY jest po prostu doskonały.

Joseph



Milestone/Virgin

DYSTRYBUTOR PC - IPS CENA: -99
TERMIN WYDANIA PL - GRUDZIEŃ
PC DOS/WIN'95 Min. Pentium, 16 MB RAM

DEMO: CD 52
OCENA: 7/10



każdą trasę wybierać inną łódkę. Jeśli skazany jesteś na precyzyjne lawirowanie pomiędzy przeszkodami i zakrętami, dobrze mieć maszynę o super sterowności, za to wolniejszą.

CO DAJĄ KONIE MECHANICZNE?

W przypadku SPEEDBOAT ATTACK oferują doskonałą zabawę na najwyższym poziomie. Da się to od-

ciąć na brzegi. Podobnie zdradliwe są wiry i wodorosty. Muszę przyznać, że olbrzymia szybkość i realistyczne sterowanie nadają grze znamion symulacji, której potrzeba zręcznościówkom. Dawno nie wychylałem się całym ciałem na zakrętach. Nie pamiętam, kiedy ostatni raz wy-

przedzanie konkurenta sprawiało mi tyle radochy. Jakby tego było mało, uzbrojony jesteś w wyrzutnię rakiet samonaprowadzających i karabin maszynowy. Broń ta pozwala eliminować niewygodnych przeciwników i upierdliwych żołnierzyków na brzegach. Niektórzy są tak sprytni, że ukrywają się w wodzie, co zdecydowanie utrudnia odstrzelanie.

KONIE MECHANICZNE O SOBIE.

W SA pełno barw, detali, ładnych obiektów 3D i oryginalnych tekstur. To wszystko prezentuje się okazale już na zwykłym PC. Orgazm zaczyna się po zastosowaniu chipu 3Dfx. Gra zyskuje nowe oblicze, dostaje jeszcze większego kopa, tysiące nowych kolorów i rozmyte tekstury, które zostawiają w tyle niejedną grę na Nintendo 64.



SPEEDBOAT ATTACK

Firma TELSTAR działa na rynku gier PC od dosyć krótkiego czasu. Jej produkty charakteryzują się solidną porcją miodu gierczanego, bez fajerwerków charakterystycznych dla gier bardzo dobrych czy wybitnych. Najbardziej utkwiała mi w pamięci piłka nożna ON SIDE SOCCER, która pomimo przeciętnych rozwiązań graficznych zaciekała mnie oryginalnymi i świeżymi pomysłami. Teraz mam przyjemność recenzować tematycznie zupełnie inny produkt, jednak oparty na podobnym szkieletcie. SPEEDBOAT ATTACK, bo o niej mowa, jest wyścigiem łodzi motorowych napędzanych potężnymi silnikami spalinowymi o wielkiej mocy, zdolnych poszatkać w kilka sekund słonia na mielone.

CO SKRYWA JEDEN KM?

Jeden koń mechaniczny to niewiele. Nawet 23, w które uzbrojony jest maluch, to śmieszna liczba. Dopiero w SPEEDBOAT ATTACK możesz się przekonać, dlaczego mężczyźni lubią szybkie kobiety i ładne wozy. Empiryczne doświadczenia najlepiej przeprowadzić na trzy sposoby. Pierwszym jest zwykły wyścig na wybranej trasie, który dzieli się na dwa tryby – race i arcade.

W przypadku race droga jest wolna od przeszkód i niespodzianek, z kolei arcade to istne piekło pełne min, pływających beczek z benzyną, żołnierzy strze-

lających z brzegu, wirów i litych wytworów matki natury. Kontakt z taką przeszkodą kończy się w najlepszym wypadku utratą pancerza. Drugą metodą przekonania się o potędze łodzi są mistrzostwa. Składają się one z 3, 5 lub 6 wyścigów. Aby awansować do następnego, musisz zająć przynajmniej trzecią lokatę. Ostatnią propozycją zmierzenia siły koni jest wyścig z czasem. Nagrany na dysk najlepszy przejazd umożliwi ci sprawdzenie się z własnym cieniem.

Przy graniu z kumplem ekran podzieli się na dwie połowy. Zdecydowanie lepiej prezentują się rozgrywki po sieci lub przez Internet. Liczba graczy ograniczona zostaje wówczas do sześciu osób. Zapewniam was, że taka forma rozrywki dostarcza najwięcej satysfakcji. Zabawa możliwa jest na dziesięciu maksymalnie odjechanych torach. Jak na możliwości blaszaka, trasy pod względem konstrukcji i pomys-

owości prezentują mistrzowski poziom. Wszystkie są pokrecone z licznymi przejazdami, tunelami, wodospadami i zmiennymi prądami wodnymi. Warto zauważyć, że nie ścigasz się po rzekach, tylko po fantastycznych jeziorach. Tak samo czadersko zaprojektowano 6 dostępnych łodzi o zróżnicowanych parametrach technicznych. Warto na



czuć już po starcie, bowiem maszyna wyrwa do przodu jak szalona. Przez moment na monitorze pojawiają się wielkie krople wody tryskające ze śrub prowadzących konkurentów. Podnosi to realizm zabawy i wstrzykuje do mózgu adrenalinę. Po chwili mknie z szybkością huraganu, wdzierając się w tafłę wody jak lodofamacz. Na zakrętach ciężko zapanować nad łodzią, zwłaszcza gdy podpłyniesz do wodospadu, który spycha

Powiem szczerze, że to, co wydawało mi się ładne bez 3Dfx, wyglądało w porównaniu z wersją „potworną” żałośnie. Grzechem jest nie mieć tego bajeru zintegrowanego z nowoczesną kartą graficzną. Na tle ładnej grafiki i ultrapłynnej animacji dobrze wypada udźwiękowanie. Nowoczesna muzyka utrzymana w szybkim tempie dodaje kopa, a komentarze, zawsze na miejscu, podkreślają profesjonalizm wydawcy. Lubisz szybkie wyścigi, ogień i dobrą zabawę? Polubisz od razu SPEEDBOAT ATTACK!

Wicik

Telstar

DYSTRYBUTOR PC – MARKSOFT CENA: 145⁰⁰
PC WIN'95 Min. Pentium 90, 16 MB RAM

OCENA: 8/10





Firma Wysyłkowa

Wirtualny Świat®

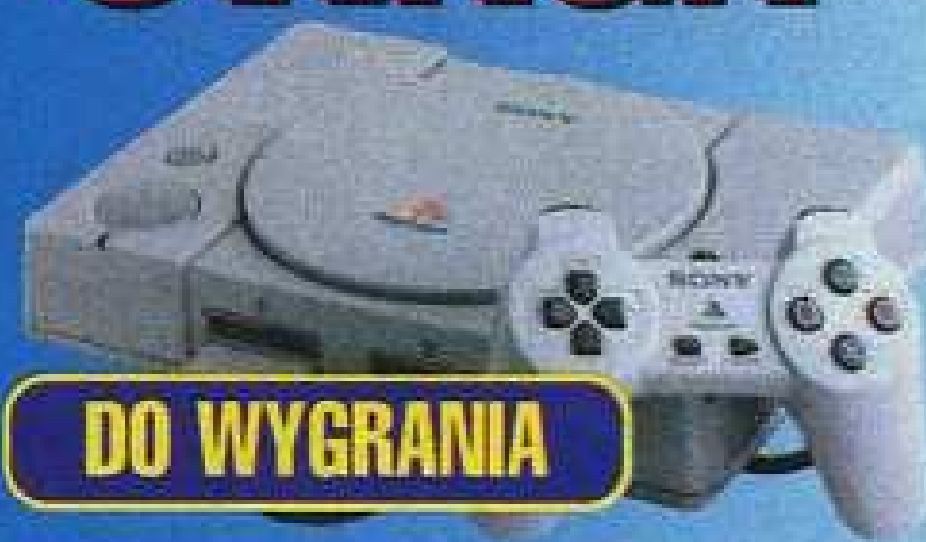
Skrytka Poczтовая 25, 00-956 Warszawa 10

tel./fax (0-22) 25-81-71

tel. 0-90 287-611

Pracujemy Pn-Pt od 9 do 18

UWAGA - SUPER PROMOCJA

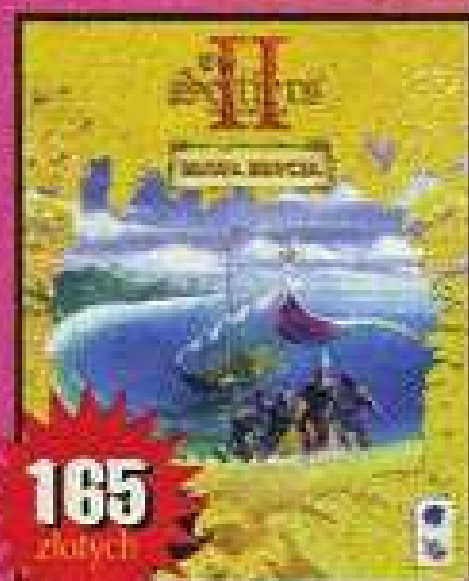


DLA KAŻDEGO KLIENTA
PŁYTA GRATIS

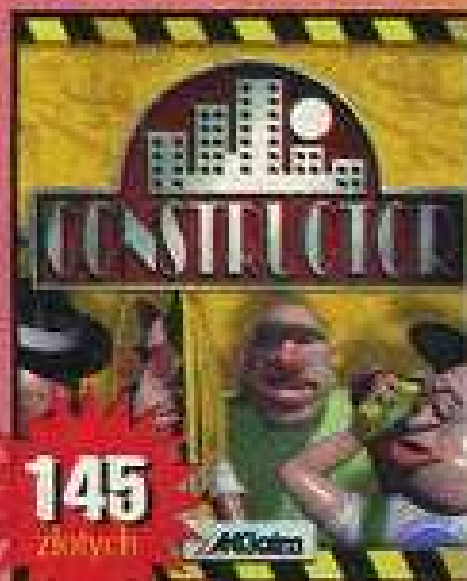
DO WYGRANIA

SZCZEGÓŁY PONIŻEJ

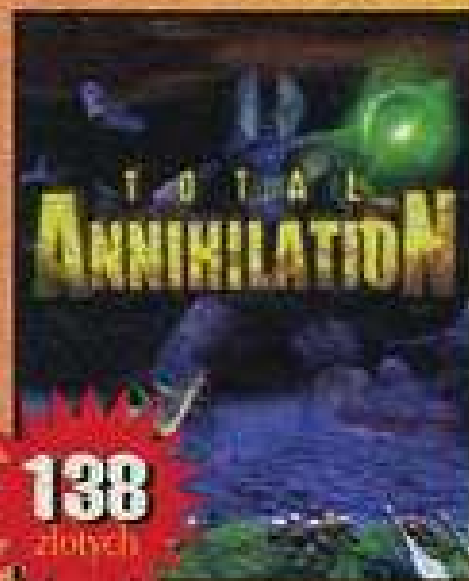
*** NOWE WSPANIAŁE GRY NA GWIAZDKĘ ***



165
złoty



145
złoty



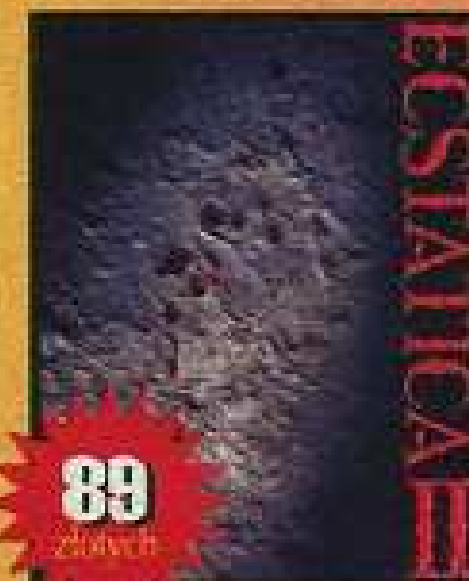
138
złoty



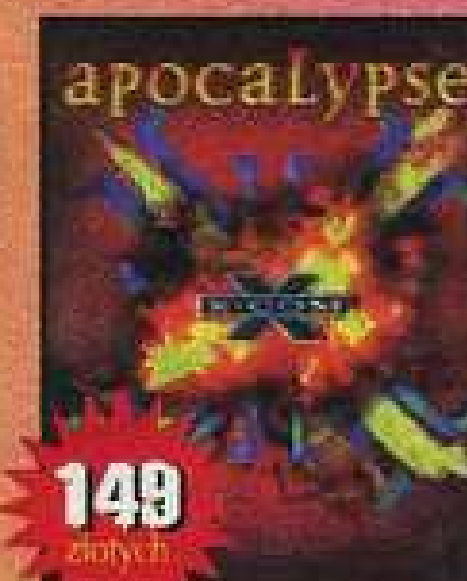
TEL.



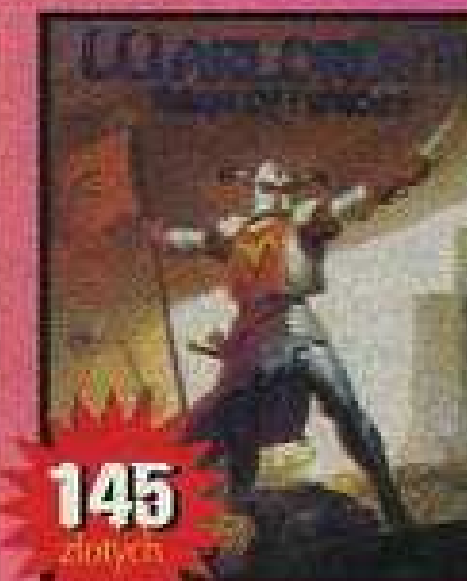
136
złoty



89
złoty



149
złoty



145
złoty

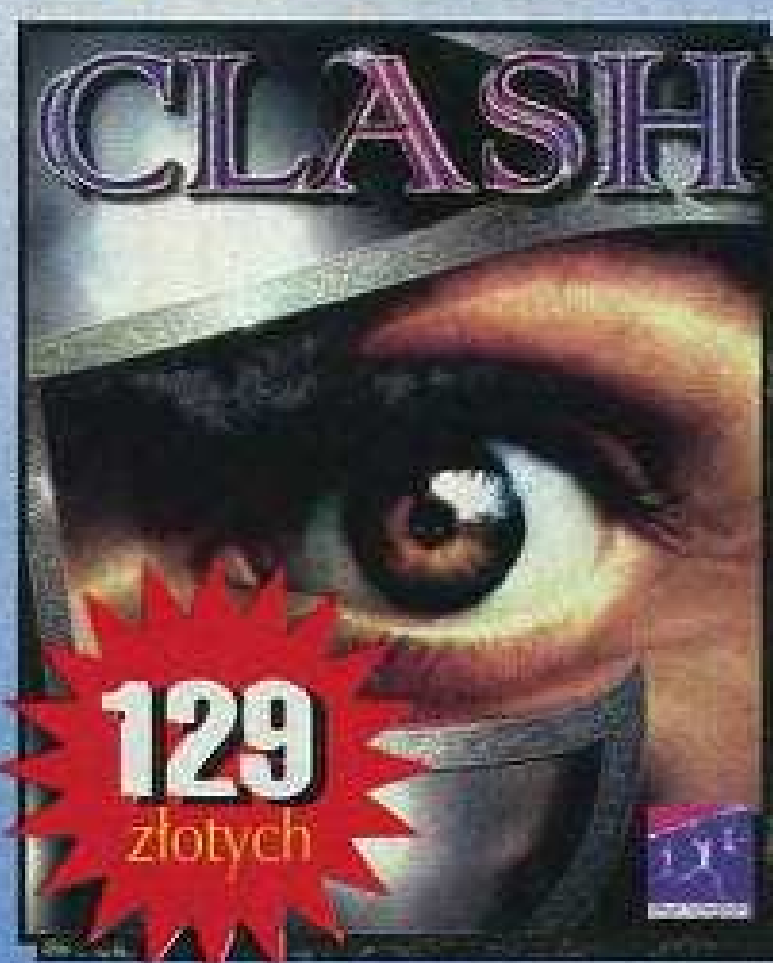
Wirtualny Świat poleca * Wirtualny Świat poleca



179
złoty

JEDI KNIGHT

Długo oczekiwana kontynuacja gry Dark Forces. Tym razem możesz opowiedzieć się po jasnej lub ciemnej stronie Mocy. Przed Tobą kilkadziesiąt misji. Po każdej z nich twój bohater otrzyma punkty doświadczenia, dzięki którym pod koniec gry stanie się prawdziwym Jedi. Gra wyróżnia się fantastyczną grafiką a dodatkowym atutem są przerywniki filmowe.



129
złoty

CLASH

Clash to polska gra strategiczna z fantastyczną grafiką w wysokiej rozdzielczości. Do wyboru dwie strony konfliktu, które toczą śmiertelny bój o panowanie na ziemiach Karkhanu. W grze możesz walczyć 30 różnymi rodzajami wojsk w 30 niezależnych misjach zawartych w dwóch kampaniach.



145
złoty

INCUBATION

Incubation to wspaniała gra strategiczna rozgrywana z podziałem na tury. Generowane w czasie rzeczywistym trójwymiarowe środowisko gry nie ma sobie równego w tego typu grach. Akcja gry może być oglądana z dowolnego miejsca, także oczami żołnierzy lub ich przeciwników. Gra znajduje się na dwóch płytach CD.

W naszej ofercie znajdziesz również:

Gry i programy w wersji PC CD-ROM

GRY									
688 (I) Hunter/Killer	136 zł	6. Police	139 zł	Outlaws	179 zł	SUPER CENA		PROGRAMY	
A.D. 2044 pl.	110 zł	Heroes of Might and Magic 2 pl.	145 zł	Overboard!	139 zł	Albion	75 zł	3D Atlas pl.	144 zł
Ace Ventura pl.	119 zł	Hexen II	145 zł	Pożanie CD pl.	79 zł	Alien Trilogy	75 zł	Encyklopedia PWN	199 zł
Baba Jaga i zaklęta księżniczka	89 zł	Imperium Galactica	138 zł	Podwójne kłopoty Buda Tuckera pl.	95 zł	Archimedean Dynasty	75 zł	Euro Plus+ Pro. Pack	365 zł
Beast & Bumpkins	136 zł	Interstate '76	136 zł	Premier Manager '97	136 zł	Destruction Derby 2	99 zł	Euro Plus+ Deutsch level 1	205 zł
Blood	135 zł	Investor pl.	125 zł	Rally Championship 2	TEL.	Die Hard Trilogy	89 zł	Dyktando	95 zł
Broken Sword II pl.	149 zł	Katharsis + Lew Leon + Teenagent CD pl.	119 zł	Red Alert Aftermath	89 zł	Discworld 2	99 zł	Prof. Henry - Słownictwo	68 zł
C&C Red Alert Counterstrike	86 zł	Lands of Lore II	TEL.	Resident Evil	TEL.	Dragon Lore 2	89 zł	Słownik Colinsa	189 zł
Carnageddon pl.	146 zł	Little Big Adventure II	136 zł	Settlers 2 'Veni,Vidi,Vici'	119 zł	Iron Man X-O Manowar In Heavy Metal	75 zł	33 lektury do szkoły średniej	29 zł
Comanche 3.0	137 zł	Lomax	89 zł	Smurfy „Smurfoteletransporter” pl.	99 zł	Katharsis pl.	59 zł		
Conquest Earth	136 zł	M.A.X. + Ready & Alert	129 zł	Speedster	129 zł	KKND	89 zł	ZAPowiedzi na GRUDZIEŃ	
Dark Colony	136 zł	Master of Orion 2	137 zł	Theme Hospital	137 zł	Lew Leon pl.	75 zł	Diablo Expansion Pack: Hellfire	
Extreme Assault	139 zł	MDK pl.	135 zł	Tomb Raider	136 zł	Lords of the Realms 2	89 zł	Manx TT	
Fifa 98	TEL.	Megapak 7	169 zł	Warcraft II Deluxe Edition	169 zł	Privateer II The Darkening (3 CD)	120 zł	Quake II	
Flying Corps	139 zł	Monster Truck Psychosis	135 zł	Waterworld	139 zł	Riot	75 zł	Tomb Raider II	
Formula 1	179 zł	Moto Racer	137 zł	Wipeout 2097	169 zł	UFO + X-Com	79 zł	Turok - Dinosaur Hunter	
		Need for Speed 2-Special Edition	TEL.	X-Wing vs. Tie-Fighter	169 zł	Virtual Pool	65 zł	Starcraft	

PEŁNA OFERTA GRATIS - ZADZWOŃ LUB NAPISZ

UWAGA - SUPER PROMOCJA



x1

Wśród osób, które zamówią dowolny produkt z naszej oferty między 1.11.1997 a 31.12.1997 zostanie rozlosowana konsola Sony Playstation. Imię i nazwisko laureata promocji ogłosimy na naszych reklamach w lutym '98.



dla każdego

Każdy klient kupujący dowolny program w naszej firmie między 1.11.1997 a 31.12.1997 otrzyma GRATIS prawdziwy hit, płytę muzyczną z tematami muzycznymi z takich gier jak: Wipeout, Wipeout 2097, Destruction Derby 1 i 2, Speedster, Formula 1, Assault Rigs. TEJ PŁYTY NIE KUPISZ W ŻADNYM SKLEPIE.

Co zyskujesz kupując u nas:

- Nie płacisz dodatkowo za przesyłkę, gdyż jest ona wliczona w cenę programu,
- Program otrzymujesz najpóźniej w 5 dni (roboczych) od złożenia zamówienia,
- Ceny zawierają podatek VAT,
- Płacisz przy odbiorze przesyłki.

W SPRZEDAŻY RÓWNIEŻ KONSOLE:

SONY PLAYSTATION
SEGA SATURN, NINTENDO 64

ORAZ GRY I AKCESORIA NA TE PLATFORMY



FIST 2 ujawnia jedną wadę Voxel Space 2; chodzi o pikselozę. Voxel Space został stworzony na potrzeby symulatora śmigłowca i w CO-MANCHE świetnie się sprawdza, ale panowie z NOVALOGIC zapomnieli chyba, że czołg porusza się po ziemi i to znacznie wolniej niż śmigłowiec, przez co na ekranie widać „piękne” szaro-bure kafele. Na szczęście nie przeszkadza to tak bardzo, jak w pierwszej wersji tej gry. Właśnie dlatego napisałem, że grafika wygląda tylko do-

Pochwalić firmę NOVALOGIC należy za oprawę dźwiękową. Świetne odgłosy pracy urządzeń, w jakie wyposażony jest czołg, uzupełnione są głosami członków załogi meldujących wykonanie poleceń. Dodatkowo każdy pojazd w bliższym otoczeniu – czy to czołg, czy śmigłowiec, wydaje charakterystyczne dla siebie dźwięki. Jeszcze jedna rzecz przemawia na korzyść nowej wersji AF2 – ktoś przemyślał interfejs użytkownika i teraz trochę łatwiej



szynowy 12,70mm. Efektywna grubość pancerza to blisko 1,5 metra stali. Drobną porcją informacji, ale robi wrażenie, nie? Śmiało można założyć, że żaden polski czołgista nie chciałby się zmierzyć z takim przeciwnikiem. Producent czołgu, firma General Dynamics Land Systems, ma do końca 2003 r. dostarczyć US Army 800 Abramsów M1A2, a 1079 czołgów wcześniejszej wersji M1A1 ma być dostosowanych do standardu M1A2. Marzenie każdej armii świata...

STARA PIĘĆ – NOWA PIĘĆ

Jeśli przypomnieć sobie pierwszą wersję ARMORED FIST, to w tej nowej widać wiele zmian na lepsze. Dzięki engine'owi z CO-MANCHE 3 grafika wygląda dobrze. Dobrze – czyli nie ma takiej pikselozę, jak za dawnych czasów wersji 1.0. Obiekty są łatwo rozróżnialne nawet z większej odległości, dlatego że są to po prostu świetnie dopracowane modele 3D. Teren jest wspaniale modelowany, a to za sprawą wspomnianego wyżej engine'u i technologii, z której on korzysta, czyli Voxel Space 2. Mapa, po której porusza się czołg, jest wielka. Teren, który można eksplorować w czasie gry, jest bardzo urozmaicony pagórkami, dolinami itp.

Podobnie jak w COMANCHE 3, przychodzi nam walczyć w każdych warunkach pogodowych i o każdej porze dnia. ARMORED



brze. Akceleratory 3D również poszły w zapomnienie, przez co na Pentium 200 z 32MB RAM animacja jest lekko szarpana, a liczba klatek na sekundę nie przekracza znacząco 10. Szkoda, że nie ma możliwości, tak jak w COMANCHE, wyboru rozdzielczości, z jaką pracuje engine. W konsekwencji właściciele słabszych blaszaków będą musieli kombinować jak koń pod górą, aby AF2 działało w miarę znośnie.



sprawuje się kontrolę nad ulubionym czołgiem.

MIĘSKO

Podobieństwa między COMANCHE 3 a ARMORED FIST 2 nie ograniczają się tylko do grafiki. Obie te gry należą do tej samej kategorii, są to strzelaniny osadzone w realiach symulatora sprzętu wojskowego. Moim zdaniem AF2 lepiej niż C3 sprawdza się w tej roli. Łatwiej wczuć się w klimat AF2, ma on bardziej ofensywny charakter. Owszem, brakuje tu polityczno-strategicznej otoczki, do jakiej przyzwyczaili fanów prawdziwe symulatory, ale nie jest to problem. Walka

Czołgista chciałem być od dawna. Pierwsze świadome manifestacje tego pragnienia kojarzę z niezapomnianym serialem „Czterej Pancerni i Pies”. Bardzo chciałem mieć hełmofon i utożsamiałem się z Jankiem Kosem. Hełmofon nawet przez moment miałem, ale zginął podczas przeprowadzki. Największe wrażenie robiły na mnie zawsze sceny walki pancernej i zięjący ogniem T-34. Do dziś żywię sympatię dla stalowych kolosów.

Oryginalny ARMORED FIST (SS'20) został popołniony przez firmę NOVALOGIC ponad dwa lata temu. Prawie pół roku temu NOVALOGIC wydało grę CO-MANCHE 3 (SS'47), wagę tej informacji udowodnię nieco dalej, a żeby było z czym porównać opisywaną grę, przypomnę jeszcze produkcję firmy INTERACTIVE MAGIC – IM1A2 ABRAMS (SS'46).

SKORUPA

Bohaterem gry ARMORED FIST 2 jest czołg M1A2 Abrams. Obecnie jest to jeden z najnowocześniejszych i najlepszych czołgów jeżdżących po Ziemi. Trochę danych technicznych: 69,54 tony żywej wagi porusza turbina gazowa dostarczająca mocy 1500 KM, prędkość maksymalna 70 km/h, przyspieszenie 0-33 km/h w 7,1s. Uzbrojenie podstawowe Abramsa stanowi gładkolufowe działo 120mm, ponadto dwa karabiny maszynowe 7,62mm i jeden ciężki karabin ma-



w ARMORED FIST 2 toczy się na terenach Mongolii, Kongo, Iranu, Rosji (dokładniej na Kamczatce) i na granicy Polski i Białorusi. I chociaż każda misja poprzedzona jest tekstem objaśniającym jej cele, w praktyce niewiele to zmienia. Prawdę mówiąc, często odpalałem misję bez wgłębiania się w briefing i niejednokrotnie kończyłem ją sukcesem za pierwszym razem. Taktyka działania na polu walki też jest wielkim skrótem. Wiele misji wykonuje się zespołem składającym się z jednego Abramsa i np. dwóch transporterów opancerzonych, dopiero w późniejszych misjach w skład twojego zespołu wchodzi więcej czołgów. Myślę,



Prawie każda misja ma podobny klimat. Mam tylko jedno zastrzeżenie: misje są za proste albo jest ich za mało. Bez większego przykładania się, część z nich można przejść za pierwszym razem. Pozostałe misje wymagają dwu lub trzykrotnego podejścia. Nie ma też opcji wyboru poziomu trudności. Wydaje się więc, że zabawy nie wystarczy na zbyt długo.



nie stanowią dla Abramsa większego zagrożenia, ale tuzin pancernych pojazdów z czerwoną

dzienną reguły. Nie uważam tego jednak za wadę. Dzięki uproszczeniom, AF2 jest łatwy do

ARMORED FIST 2

że lepiej zapomnieć o wierności symulacji i innych „poważnych” sprawach, i zabrać się za tę przyjemniejszą stronę ARMORED FIST 2, czyli za rozwałkę.

Kariere czołgisty najlepiej zacząć od misji treningowych. W tej części gry można poznać możliwości czołgu, którym przyjdzie później walczyć. Nauka prowadzenia ognia, nawigacji i współdziałania ze wsparciem lotniczym i artyleryjskim to cztery misje, na które warto poświęcić czas. Po nich przychodzi pora na jedną kampanię, w której będziesz walczył jednym tylko czołgiem. Jest to kolejny element szkoleniowy – odpada tu element dowodzenia zespołem czołgów. W kolejnych czterech kampaniach do twojej dyspozycji będzie cały zespół Abramsów. Prawdziwy czad zaczyna się już od pierwszej misji bojowej. Potem następuje eskalacja wrażeń.

Wyobraź sobie, jak z całym towarzyszącym ci zespołem wozów bojowych wspinasz się na otaczające dolinę wzniesienia. Gdy już docierasz na szczyt, widzisz w dole konwój T-72, który rozkazano ci zniszczyć. Podejmujesz błyskawicznie decyzję i otwierasz do nich ogień. Wiele wrogich czołgów stanęło w płomieniach, ale kilka z nich zdołało uciec. Kilkanaście minut później, po krótkim pościgu, kolejne T-72 stoją smętnie w kłębach dymu i cieszą twoje oczy.

Gdy stawiałem swoje pierwsze kroki w ARMORED FIST 2, z początku brakowało mi możliwości kierowania poczynaniami całego zespołu pojazdów, które towarzyszyły mi w walce. Taka opcja występowała w grze iM1A2 ABRAMS i świetnie się sprawdzała w praktyce, pozwalając tworzyć zasadzki. W ARMORED FIST 2 można co prawda przeskakiwać między pojazdami i kierować wybranym z nich, okazuje się jednak, że jak już wjedzie się w jakiś „dym”, to i tak nie ma czasu na kombinowanie i lepiej skupić się na likwidowaniu bieżących zagrożeń. Przewaga wrogich jednostek



wynika raczej z liczby czołgów, BWPów i innych pojazdów, jakimi dysponuje przeciwnik. Tak jak jest w rzeczywistości, Abrams jest znacznie sprawniejszy bojowo od rosyjskich czołgów. Cztery T-72



gwiazdą na wieży stanowi już realne niebezpieczeństwo. W ARMORED FIST 2 jest tylko jeden naprawdę niebezpieczny przeciwnik – mam na myśli śmigłowce bojowe. Jeden taki śmigłowiec potrafi trochę zamieszać na polu walki i w krótkim czasie zmniejszyć stan liczbowy twojego zespołu.

Z WOZU!

Firma NOVALOGIC wpadła w pewien schemat: trochę przecieków do prasy o nowych grach, efektowna akcja reklamowa podkreślająca rewolucyjność nowych produktów i niespotykaną dotąd jakość symulacji, a na koniec okazuje się, że mamy do czynienia z kolejną zręcznościówką. ARMORED FIST 2 jest potwier-



okielzania i potrafi zająć na pewien czas, dostarczając wielu emocji nie tylko amatorom realistycznych symulacji.

LMK

Novalogic

DYSTRYBUTOR PC - IPS CENA: -99
TERMIN WYDANIA PL - LISTOPAD
PC DOS/WIN'95 Min. Pentium 133, 16 MB RAM

OCENA: 7/10





wąs o imieniu Casey (czytaj kejsi:) – syn jednego z bardzo zasłużonych dla Konfederacji pilotów o pseudonimie Iceman. Casey to lamer, któremu Maniac nie pozwala siadać przy swoim stole i którego nazywa „Pleble”. Na młodzika krzyczy piękna porucznik Stilleto, a stary weteran Hawk demonstracyjnie go olewa. Casey nawet jak siada przy stole, to potrąca stojące na nim przedmioty, a obgadując starszych stopniem oficerów nie sprawdzi, czy któryś z nich nie stoi przypadkiem za jego plecami. Jak

dzi dwiema eskadrami: Black Widows składającą się przeważnie z weteranów i Diamondbacks rekrutującą się z młodzików.

Można zapisać lub wczytać grę i udać się na odprawę przed misją. Sama odprawa przebiega w znany sposób – oprócz filmów przedstawiających pilotów w skupieniu wsłuchujących się w słowa dowódcy jest jeszcze trójwymiarowa, nieinteraktywna mapa sektora, po której pełzają figury symbolizujące statki. Na pokładzie statku-matki znowu jesteśmy świadkami powrotu do korzeni serii – nie można do woli chodzić po pokładzie, nie można wybrać sobie wingmana ani statku, zaś filmiki są tylko dodatkiem do gry, a nie jej częścią.

W PRZESTRZENI

Po briefing (albo i nie – w niektórych misjach odprawa dokonywana jest już w przestrzeni) znajdujemy się w kokpicie myśliwca, który wystrzelony z doku szybuje w przestrzeni. A wokół trwa wojna, prawdziwa wojna. Na radarze czasem znajduje się kilkadziesiąt statków przeciwnika, które nieustannie strzelają, wypływają z siebie rakiety czy wykonują manewry na pełnym speedzie. Gracz jest często świadkiem niespodzianek, jak ta, w której trzy statki wroga łączą się ze sobą, tworząc jeden dysponujący o wiele większą siłą ognia pojazd. Niesamowite wrażenie robią także wielkie statki nieprzyjaciół – są tak olbrzymie, że przytulony do nich nasz myśliwiec wygląda niczym mrówka na PeCetowej klawiaturze. Torpedowanie takiego statku odbywać się będzie czasem na raty, w kilku misjach. Wydaje się, że poprawiono inteligencję komputerowych przeciwników; często gracz będzie znajdował się naprawdę w poważnych tarapatach. Dalej już mamy do czynienia z tym samym, ale dobrym schematem – autopilot, walka, autopilot, baza. Oczywiście z małymi wyjątkami.

Zaś misje nie odbiegają zbytnio od tego, co widzieliśmy w poprzednich częściach – może to być standardowy patrol, obrona ma-



ci się podoba bycie takim frajerem, graczu? W WING COMMANDER PROPHECY wcielisz się nie w rolę znanego i zasłużonego pilota (jak w WC3 i WC4), ale w kolesia, który nie ma na swoim koncie ani jednej misji bojowej. To jest właśnie zapowiadany powrót do korzeni, czyli do pierwszych dwóch części sagi.

Twoim zadaniem będzie pozyskanie szacunku starszych pilotów i przychylności generała Blaira poprzez wzorowe wypełnianie wyznaczonych zadań. Christopher Blair jest teraz głównodowodzącym flotą konfederacji i pojawia się jedynie w kluczowych momentach.

NA POKŁADZIE

Na statku Midway, Casey może przebywać w dwóch pomieszczeniach: kantine i swojej kwaterze. W kantine znajduje się symulator, z którego w dowolnej chwili można skorzystać, doskonaląc swoje umiejętności. Można też popatrzeć na killboard, czyli ranking zestrzeleń, obejrzeć techniczną bazę pojazdów czy też porozmawiać z przesiadującymi tam pilotami, o ile ci mają na to ochotę. Nieustannie trwa rywalizacja pomię-

chęcą znów uderzyć! WING COMMANDER PROPHECY otwiera sekwencja z przemieszczającą się przez przestrzeń kosmiczną flotą Kilrathi, gotującą się do kolejnego ataku na ludzkość (czy te futrzaki się nigdy

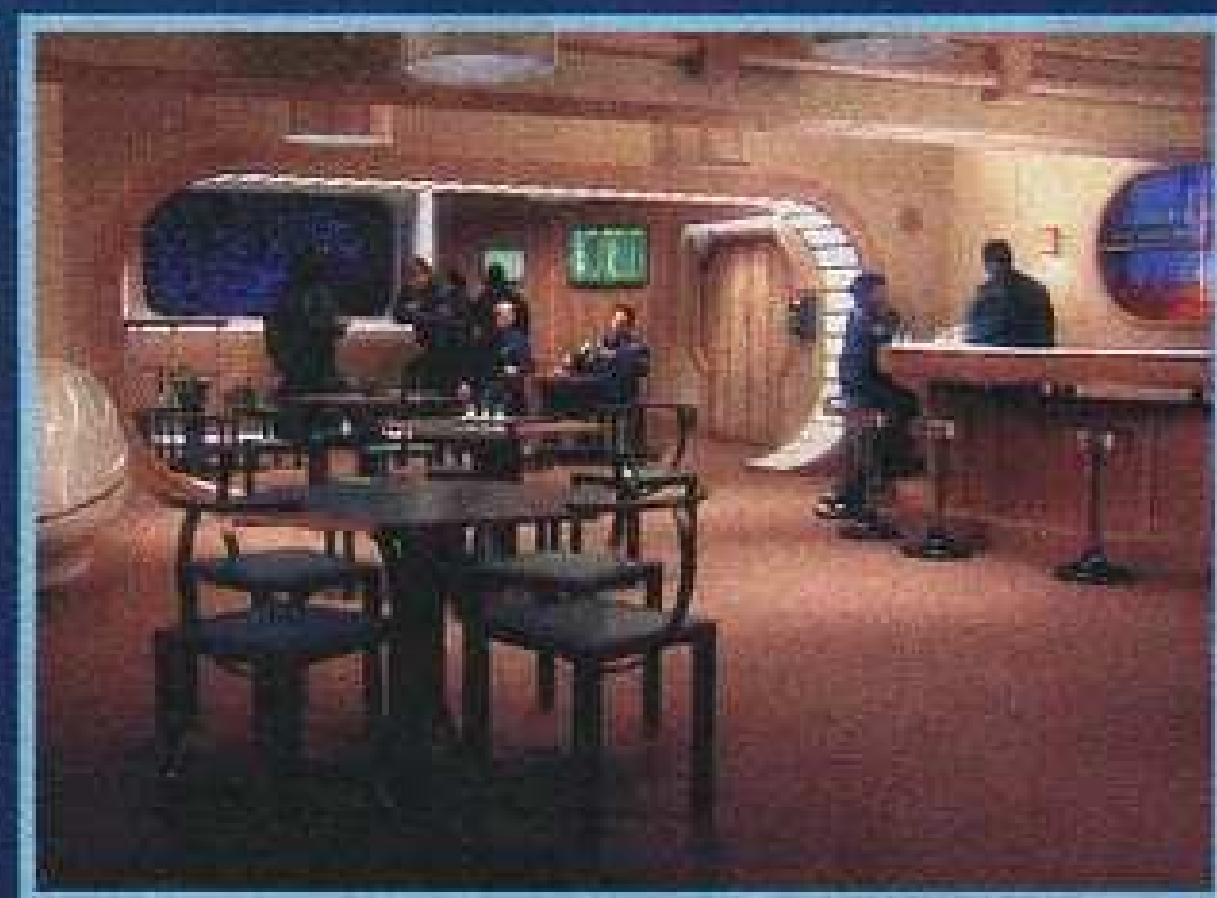


nie nauczą?). Nagle znikąd pojawia się olbrzymie coś, które kilkoma strzałami czyni z całej armady kupę zaśmiecającego kosmos żelastwa. Kto lub co tak urządziło biedne kociaki? Ależ tak! To tajemnicza rasa, której Kilrathi dawno temu oddawali cześć, postanowiła raz na zawsze pozbyć się zagrożenia, jakie niewątpliwie stanowią dla niej inne gatunki zamieszkujące przestrzeń kosmiczną. Jak się później okaże, przedstawiciele tejże rasy wyglądają niczym ośmiornice ze stosiem macek szalejących wokół śmiesznej główki. Teraz jednak ludzie nic o nich nie wiedzą.

CASEY? CO ZA IMIĘ...

Mniej więcej w tym samym czasie na pokład statku Midway – szczytu ludzkiej techniki i flagowego statku konfederacji – przybywa zgraja młodych pilotów prosto po akademii. Jest wśród nich gofo-

Od razu trzeba wyjaśnić, że Chris Roberts, mózg stojący za poprzednimi czterema częściami nie ma z tym tytułem nic wspólnego, bowiem od blisko roku już nie pracuje w ORIGIN. Razem z Robertem Rodriguezem (reżyserem „Od zmierzchu do świtu „ i „Desperado”) założyli firmę DIGITAL ANVIL, która przygotowuje się do wejścia na rynek gier. Może dlatego właśnie w kolejnych wywiadach członkowie zespołu pracującego nad WING COMMANDER PROPHECY dobitnie podkreślali swoją niezależność. Mówili długo



i namiętnie, że pragnęli wrócić do korzeni serii (WC1, WC2) i jednocześnie odciąć się od ostatnich produkcji Chrisa (WC3, WC4). Błuzniercy?

DIE, FURBALL!

Jak pamiętamy, szaleńczy atak Blaira pod koniec WC3 udał się w stu procentach – wojownicy Kilrathi zostali upokorzeni i pokonani, zaś „Tygrysie Serce” (taki przydomek uzyskał Blair) został bohaterem całej Konfederacji Ziemskiej. Podczas gdy dzielny Christopher walczył z piratami i buntownikami w WC4, pokonane koty lizały rany... Teraz



cierzystej bazy przed zmasowanym atakiem ze strony wroga, szaleńczy atak na krążowniki przeciwnika i inne. Misja może, lecz nie musi zakończyć się sukcesem – informuje o tym pokładowy komputer zaraz po wylądowaniu, zaraz potem odgrywany jest właściwy dla wyniku filmik. Zrezygnowano niestety z nalołów naziemnych. Gra się jednak znakomicie.

TECHNICZNIE

WING COMMANDER PROPHECY to śliczna gra. Choć idealnie współpracuje z akceleratorami 3Dfx i innymi pracującymi w standardzie Direct3D, już na zwykłym Pentium 166 grafika będzie szybka i płynna. Oprócz momentów,

ostatecznie nie znalazł się w ogóle. Zapewne autorom nie wystarczyło czasu, bądź też skończyły się środki. Zespół zapowiada jednak, że w przyszłym roku pojawi się nowy WING COMMANDER przygotowany specjalnie do tego trybu. Miejmy na-



grą. Kto zagra? KMFD, RAMMSTEIN, MOBY, FEAR FACTORY, DIE KRUPPS i inni. Będzie też oczywiście singiel z muzyką pochodzącą bezpośrednio z gry, przygotowaną przez zespół CO-BALT 60. Co dalej? Marzenie Chrisa Robertsa – WING COMMANDER THE MOVIE. Kinowy film ma szansę pojawić się już

kim rozwinie się akcja. Nadawało to grze specyficznego klimat, pomogło identyfikować się z bohaterem. Tutaj już tego nie ma. Dlaczego, do diabła, to właśnie mi odpowiadało! Chciałem zadecydować, co zrobi mój bohater podczas bójki w knajpie, chciałem mieć wpływ na to, z którą kobietą się zwiąże. Chciałem wreszcie sam wybrać sobie skrzydłowego przed walką. Wiedziałem, że gdy zabiorę Maniaca, ten zignoruje moje rozkazy i rzuci się w pogoń za pierwszym napotkanym statkiem, podczas gdy Vagabond będzie wiernie pilnować mojego tyłka aż do

WING COMMANDER PROPHECY

w których myśliwiec znajduje się w pobliżu wielkich statków – jak zwykle spodziewajcie się wtedy znacznych spowolnień, bo jedyna rozdzielczość, na którą pozwala engine, to 640x480. Kosmos jest teraz kolorowy i bardzo atrakcyjny. Obfituje w kolorowe światła, nowe wybuchy i całą kupę innych bajerów. Dobiegająca z głośników mieszanka muzyki i efektów dźwiękowych wysyłana jest w naszą stronę w standardzie Dolby Surround i naprawdę cieszy ucho.

Powróciła ponadto ekipa sprawdzonych w poprzednich częściach aktorów. A więc generała Blaira zagrał Mark Hamill, kobietę-mechanika Rachel zagrała była gwiazda filmów porno, Ginger Lynn (skąd wiem? od Mamoulia!), w Maniacu wcielił się niezrównany Tom Wilson. Załapało się też kilka osób obsadzonych w mniej kluczowych rolach. Niestety, Paladin, czyli John Rhys-Davies wypadł. Wszystkie sceny są nakręcone z udziałem specjalnie zbudowanych dekoracji – technika bluebox odeszła w zapomnienie wraz z WC3 i trzeba powiedzieć, że wygląda to profesjonalnie. Za to zapowiadany tryb multiplayer z możliwością gry przez Internet

dzieję, że będzie lepszy niż słabe WING COMMANDER ACADEMY.

LET'S GO COMMERCIAL

O tym, że seria WING COMMANDER jest bardzo popularna za Atlantykiem, świadczy liczba sprzedanych egzemplarzy, a także pojawianie się kolejnych jej części. Dlaczego jednak przestać na grach komputerowych i video (bo WC3 i WC4 ukazały się też na PlayStation), skoro można jeszcze wyprodukować mnóstwo rzeczy związanych z sagą? W USA można kupić modele statków, figurki bohaterów oraz kilkanaście książek i komiksów, w których autorzy folgując swej wyobraźni budują modny świat gry. Lada dzień w amerykańskich sklepach pojawi się płyta muzyczna WING COMMANDER PROPHECY z muzyką inspirowa-

w przyszłym roku, wystąpią w nim ci sami aktorzy, których oglądamy w grze (Hamill, Lynn, Rhys-Davies, Wilson).

SUKCES CZY PORAZKA?

WING COMMANDER PROPHECY jest zarazem sukcesem i porażką. W poprzednich częściach czuło się opiekuńczą rękę Chrisa Robertsa. Widać było, że w głowie producenta istniała koncepcja finalnego efektu i wszystkie elementy były temu podporządkowane. I właśnie tego tutaj brakuje, niestety wszystko jest dopieszczane, ale... brakuje ręki reżysera. Choć w filmowych scenach aktorzy grają dobrze; choć kosmiczny symulator technicznie wyprzedza wszystkie inne o lata świetlne, wszystko to nie współgra ze sobą w przekonujący sposób.

W WING COMMANDER 4 Chris próbował nadać serii charakter interaktywnego obrazu multimedialnego – był film, w którym poprzez podejmowanie decyzji można było zadecydować o kierunku, w ja-

odwołania rozkazu. W PROPHECY jesteś Rookie, a Rookie słucha rozkazów i skrzydłowego dostaje z przydziału od zwierzchników. Zredukowanie wpływu gracza na dalszą akcję do niezbędnego minimum to moim zdaniem porażka. Sukcesem zaś jest cała reszta – WING COMMANDER PROPHECY to znakomita kosmiczna strzelanina z mnóstwem dobrych filmów, wartką akcją i realizacją techniczną, której inne produkty mogą tylko pozazdrościć – ocena 8/10 jest zupełnie zasłużona. Tyle, że zerwanie więzi z poprzednimi dwiema częściami nie wyszło grze na dobre.

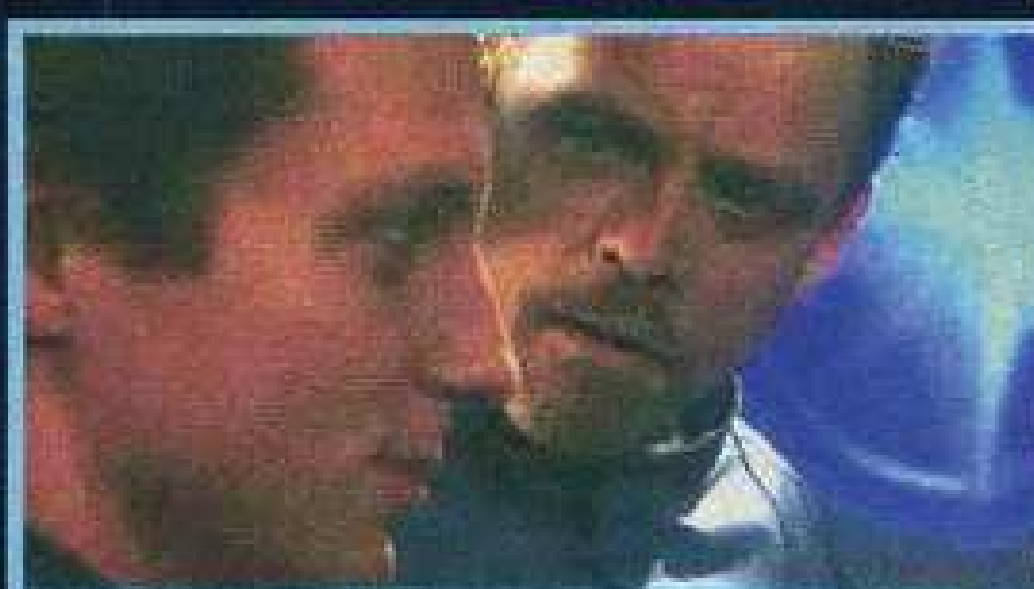
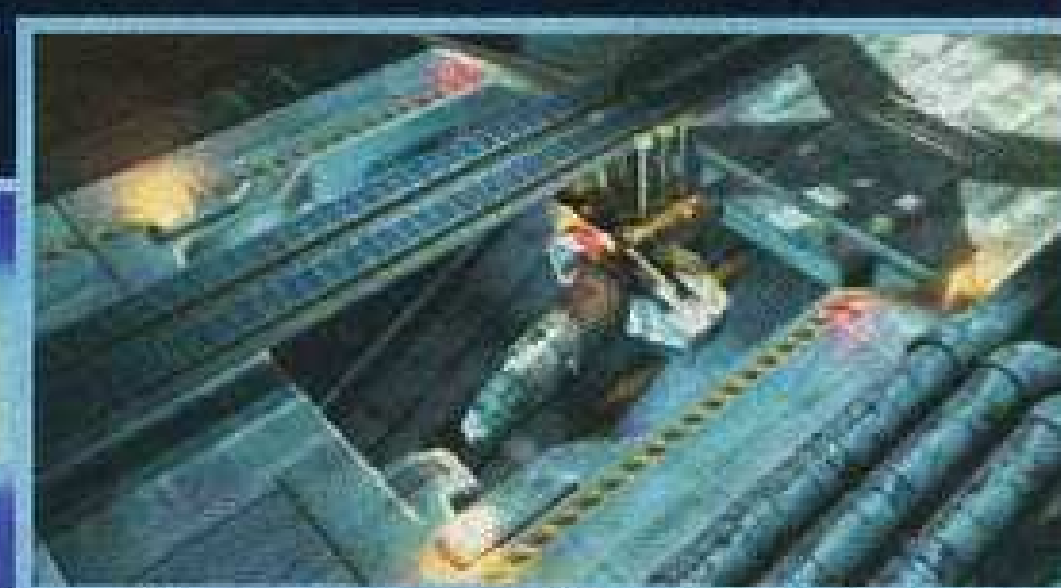
Gulash

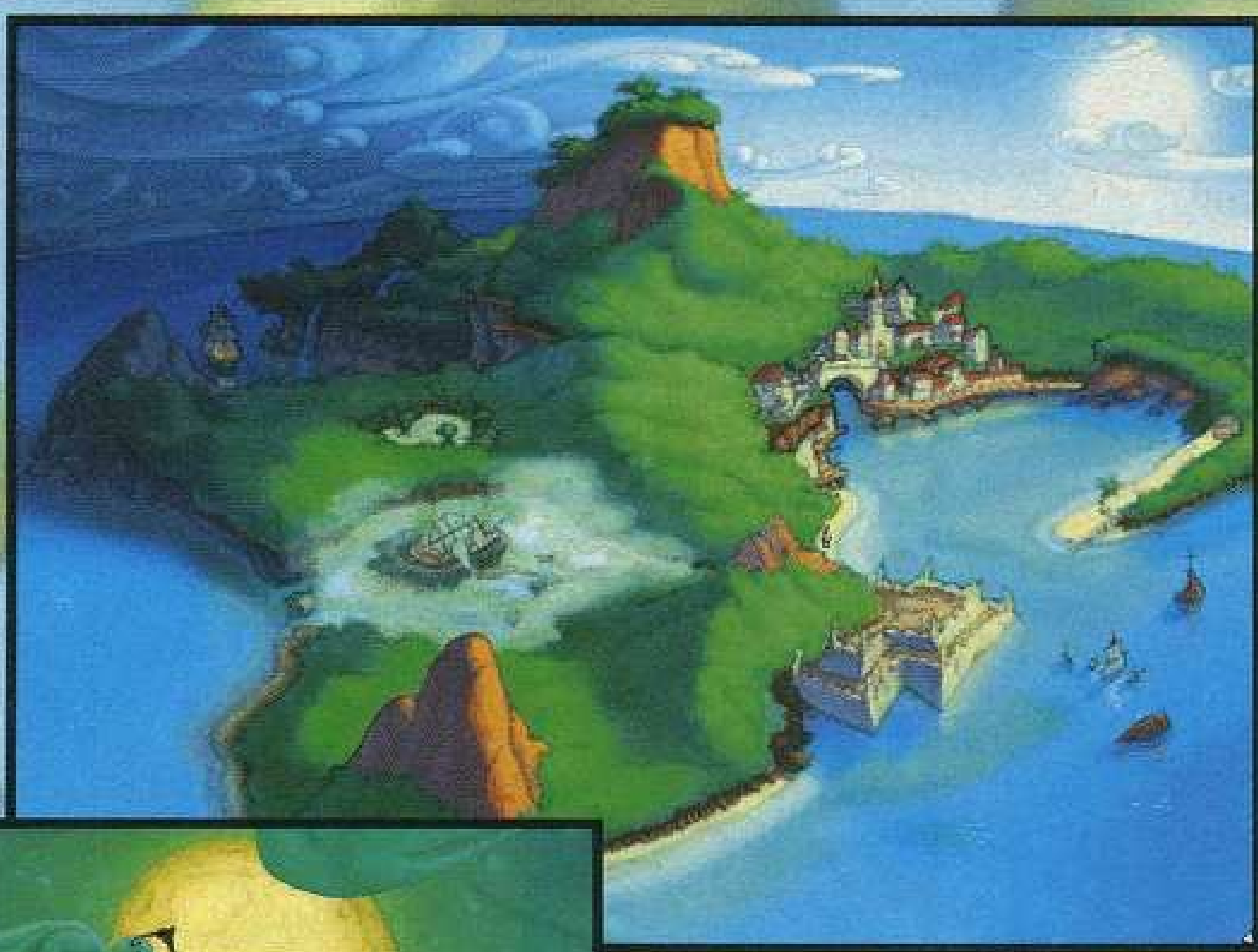
Origin/EA

DYSTRYBUTOR PC – IPS CENA: –99
TERMIN WYDANIA PL – GRUDZIEŃ
PC WIN 95, 3Dfx Min. Pentium 100, 16 MB RAM

DEMO: CD 52

OCENA: 8/10



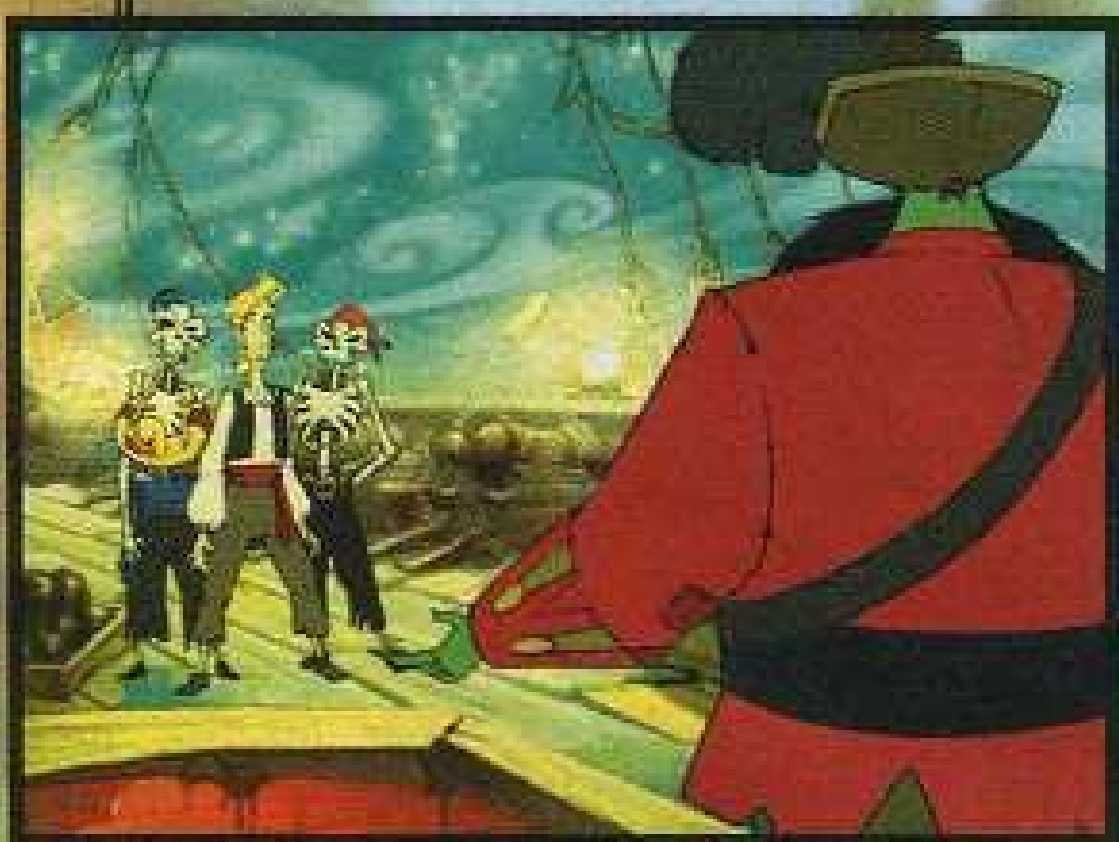


Jak zacząć, jak do diabła zacząć? Całe życie czekałem na ten dzień, gdy zagram w trzecią część MONKEY ISLAND! A teraz nie potrafię zacząć recenzji...

Może tak. Serię SECRET OF THE MONKEY ISLAND znają wszyscy. Nikogo więc nie dziwi, że firma LUCASARTS postanowiła wydać dalsze przygody Guybrusha... Nie!!!

Może więc tak. Długo czekaliśmy na CURSE OF THE MONKEY ISLAND. Do końca nie było wiadomo, czy gra w ogóle się ukaże, gdyż twórca dwóch poprzednich części – Ron Gilbert – odszedł od LUCASARTS już dawno... Grrrrrr!!!

Boże, myśli tak się kłębią. W czasach zmierzchu przygodówek, gdy wszyscy myślą tylko o nowych wyścigach, mordobiciach i strategiach real-time, ukazuje się gra, która powraca do najdawniejszych czasów gier PeCetowych, kiedy to grało się tylko w przygodówki, bo nic innego nie było. Czy ma szansę przedrzeć się do naszych mózgow, przez narośnięte warstwy łatwej rozrywki kar-



mione zgnuszeniem, do pokładów podatnych na ładunek szczerego humoru, świeżości i ambitnych zagadek? Wiem, jajogłowe gadanie...

Koledzy z redakcji, wszyscy znajomi oraz czytelnicy zabiją mnie, jeśli skwaszę ten artykuł. Biorę się więc w garść. Światła! Dźwięk! Kamery! Zaczynamy.

DEEP IN THE CARIBBEAN...

Nieliczone miliony razy rozbijały się fale Morza Karaibskiego o skały Małpiej Wyspy, odkąd ostatni raz widzieliśmy tam Guybrusha Threepwoda szukającego legendarnego Wielkiego Łupu. Nie wiadomo, ile właściwie czasu upłynęło do chwili, gdy oto spotykamy go znowu, u progu nowej przygody. Młody jak zawsze ładuje się w kłopoty, a cięty język, szósty zmysł pirata i oczywiście przepastne kieszenie pomogą mu ująć cało. Przygoda nie byłaby jednak przygodą, gdyby nie Karaiby ze swym specyficznym klimatem, lazururową wodą i etnograficzną mieszanką murzyńsko-hiszpańsko-francusko-brytyjską, rumem, rytami calypso i... milionami turystów odwiedzającymi archipeląg rozciągający się od Trynidadu aż po Bermudy.



Spośród tysiąca wysp i wysepek nas interesują tylko trzy, może cztery, ale przecież już tu byliśmy, już to znamy, i tak bardzo kochamy piaszczyste plaże, tropikalne lasy górzystych wysp i małe domki, które każdego lata może zmieść tornado. I wszystko jest tu takie nowe, ale zarazem dobrze znane, bo choć nie ma ani jednej wyspy (za wyjątkiem Małpiej) zaczerpniętej z przeszłości, to motywy muzyczne, starzy znajomi, statki na morzu, pirackie klimaty – co krok rozpoznaje się coś znajomego. Ale przeszłość nie ciąży nad CMI. Jest ona taka... nowoczesna. I bardzo naturalna. I na pewno nie zawiedzie nawet tych, którzy w życiu nie słyszeli o dwóch poprzednich. A tacy na pewno się znajdują; przecież w ciągu tych pięciu lat dołączyły do nas tysiące graczy! Nawet Guybrush jakoś tak wyrósł, chociaż chudy jest niemiłosiernie.

NA KARUZELI ŻYCIA

Spotykamy więc Guybrusha, jak dryfuje siedząc w elektrycznym samochodziku z wesołego miasteczka, skrobiąc dziennik pokładowy, a przedmioty jego pożądanego niepostrzeżenia przepływają w przeciwnym kierunku, wywołując u widzów wybuchy śmiechu, które nie zamilkną aż do końca. Oto po chwili prąd morza zanoszą nieszczęśnika pogrążonego w pisaniu w sam środek twierdzy Le Chucka, gdzie ten wyczynia cuda niewidy, zalecając się do prześlicznej Elaine Marley, która zdecydowanie odrzuca jego zaloty – przecież zakochana jest w naszym bohaterze. Zły Le Chuck łapie go i zamyka w kabinie, a rozkoszną zemstę zostawia sobie na później. Nie do końca świadomy swoich czynów Guybrush wysadza w powietrze pół statku wraz z Le Chuckiem (to widzieliśmy już w demie – CD'48) i... zostaje uwięziony w przewróconej do góry nogami łupinie statku, a po demonicznym piracie nie zostaje nawet ślad. Czy to koniec



gry? Nie, to pierwsze 20 minut, a problemy dopiero się zaczynają, bo dziwny pierścień oferowany w zakłopotaniu Elaine zamieni ją w złoty posąg,

który w chwili nieuwagi ukradną piraci ze statku cumującego na redzie, a jedyne co zostanie w kieszeni Guybrusha to woreczek drewnianych miedziaków i dwa głupie baloniki napełnione helem. Do tego znajduje się on na wyspie Płądrowników, gdzie nie wolno jeść kurczaków, bo za-

bronili tego żyjący w lasach Kurzy Demon, w teatrze odbywają się żalosalne próby wystawienia współczesnej kompilacji Szekspira pisanej językiem pirackich spelunek, pryszczaty gnojek sprzedaje lemoniadę w dziurawym kubku, trzej korsarze prowadzą zakład fryzjerski, a na plażę nie można wejść nie będąc członkiem lokalnego klubu! Na szczęście znana już nam kapłanka voodoo udzieli paru cennych wskazówek co do adekwatnego pierścienia zdejmującego kłutwę, zagubionego dawno temu gdzieś na Krwawej Wyspie. Trzeba więc odbić posąg narzeczonej, zorganizować własny statek, znaleźć załogę, zdobyć mapę i wyruszyć w nieznane.

CHWILO, TRWAJ

Jeśli pójdę dalej, zacznę psuć ci zabawę, ale powstrzymać się nie mogę. CMI i tak spokojnie wystarcza na 100 godzin grania, choć to tylko dwa kompakty, ale jeśli chce się przestuchać wszystkie dialogi (a warto, bo to na nich zbudowana jest narracja), to czas wesoło i rażno upływa. Polecam też granie w trybie Mega-Monkey (trudniejszy, więcej zagadek) bo po prostu jest ciekawiej. Genialny w swej prostocie interfejs pozwala za pomocą trzech ikonek oglądać, podnosić i wręczać przedmioty, uruchamiać mechanizmy, rozmawiać, pluć, jeść i pić, żuć gumę, pchać i ciągnąć, rzucać – co tylko przyjdzie do głowy.

Fabula rozwija się jak motek wełny, lokacji przybywa i czasami aż boli głowa, bo gra jest wielowątkowa i wcale nietatwa. W niektórych momentach kieszeń zajmuje i trzy ekrany pełne przedmiotów; niektóre nosi się przez pół gry, a są i tak totalnie bezużyteczne. Wszystko jednak spleta się w jedną całość w miarę jak rozwiązujesz zagadki, czyli kombinujesz co by tu użyć, żeby osiągnąć jakikolwiek efekt. Bez otwartego umysłu i zmuszania się do myślenia, będziesz zaciął się co krok. Po prostu pozwól swoim myślom płynąć, nie bądź niewolnikiem jednego pomysłu, próbuj zaskakujących rozwiązań. I ciesz się tym, co się dzieje, nie gnaj na łeb na szyję – granie ma sprawiać przyjemność, a jedną z nich są długie i zakręcone nieraz dialogi. Napotykamy tu nieskomplikowany język angielski urozmaicony bukietem niecodziennych słów, których znaczenie warto poznać by wzbogacić swoje słownictwo. Wszechobecne

są zwroty potoczne, łatwe jednak do zrozumienia oraz słyszalne latynskie naleciałości w akcencie. Całość komponuje się przepięknie, tak lekko





i tak swobodnie wszystko do siebie pasuje. Ani przez chwilę nie ma wrażenia, że coś jest wymuszone, na siłę czy bez koncepcji. To po prostu solidny warsztat. Wszystko jest tak solidne, że nie trzeba o tym pisać. I wszechobecny szczerzy humor, który pogłębiają powtórzone wszędzie



zdradzić. Ale ten demoniczny śmiech...

śpiewają piraci i sam sklecisz niczego sobie zwrotkę. Cofniesz się o kil-

ozeniami na życie – biedak nawet nie wie, że czeka go ruina finansowa.

Dowiesz się jeszcze, że najlepiej smakuje zupa ugotowana na lawie z wulkanu, że są goście, którzy leżąc pół roku na słońcu, nawet się nie zarumienią oraz że Le Chuck żyje i knuje straszliwy plan! Wesołym miasteczku na Małpiej Wyspie hurtem zamienia całe rodziniki w szkielety i przytacza je do swej armii zombich.



THE CURSE OF MONKEY ISLAND



tabliczki objaśniające turystycznym slangiem co właśnie widzimy.

CIEŃ LE CHUCK'A

Cóż więc działo się dalej? Zamiast opowiadać historię, przytoczę kilka drobnych szczegółów. Załogę dziwnego statku stanowiły... małpy! Chociaż gdyby nie ich tortury, to nie udało się przestraszyć szczerbatego hotelarza, który bał się tylko Kurzego Demona. Potem trzeba było tylko skojarzyć mapę z miejscem ukrycia posągu z przyciskami włączającymi reflektory w teatrze. Małpy stanowiły świetną publiczność dla grafomana i jego asystenta, zaś wyczarowana na zapleczu książka miała przedziwną, niespotykaną moc... oralną. Za to ukoronowaniem był pojedynek – nie na muszkiety, lecz na gitary, chociaż końcowy strzał postawił kropkę nad i.

Napotkana już na samym początku megalomańska czaszka o imieniu Murray przewija się przez całą grę i nawet okaże się przydatną, chociaż na końcu przyjdzie ją



Jest obowiązkowy fechtunek, gdzie liczy się cięty język, ale na morzu trzeba już rymować! I choćby nie wiem jak się starać, to nie da się pokonać tysego pirata, dopóki schematy będą blokować twoją wrodzoną inteligencję. Zanim jednak dojdzie do pojedynku, trzeba wziąć wrogi okręt abordażem, a jeszcze wcześniej przyfasolić mu



salwą burtową, o ile oczywiście masz kupione jakieś armaty.

Jeśli nawet nie czytałeś „Wyspy Skarbów” to od teraz znajome ci będzie pojęcie trzydziestu chłopca na umrzyka skrzyni (hej! ho! i butelka rumu!). Zobaczysz też jak na trzy głosy

ka lat stając się małym chłopcem z glutem u nosa, a następnie w przyspieszonym tempie dorosisz. Będziesz udawał członka rodziny Goodsoupów, potem doprowadzisz do zaślubin ducha dawno martwej narzeczonej z jej rów-

nie kościstym oblubieńcem. Przy odrobinie szczęścia wygrasz w pokera z przemytnikiem i jego kumplem, chociaż Tarot przepowiedział ci nieciekawą przyszłość. Umrzesz! Będziesz pochowany i zmartwychwstasz, spotykając też swojego starego kumpla Stana, którego zamknąłeś w trumnie w MONKEY ISLAND 2. Stan zajmie się tym razem ubezpie-

Nie, nie powiem już nic więcej.

A JAK ZAKOŃCZYĆ?

Tu nie mam wątpliwości. Uwaga, dawni i obecni miłośnicy przygodówek! Od 15 listopada dostępna na Zachodzie, a w połowie grudnia oczekiwana w Polsce CURSE OF THE MONKEY ISLAND jest najlepszym prezentem, jaki możecie sobie sprawić. I niech tylko dystrybutor nie próbuje przekładać tekstów na język polski – może wszystko zepsuć! Za miesiąc poradnik – mam nadzieję, że gra będzie już w sklepach.

Martinez

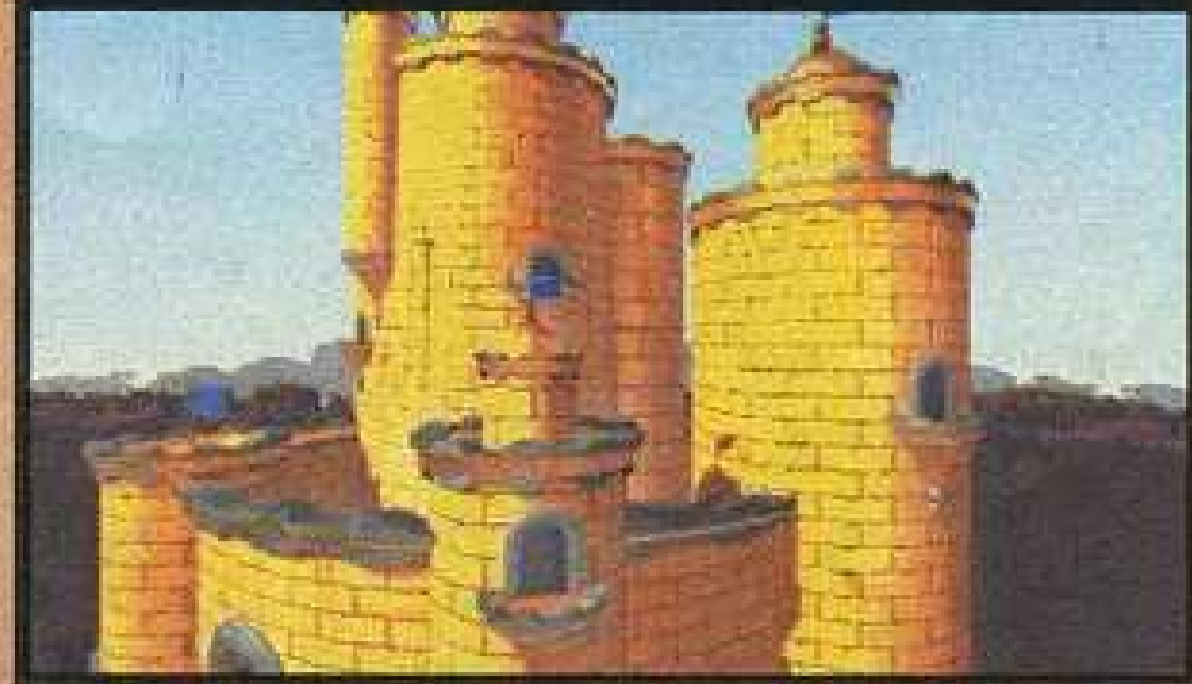
Lucasarts/VIE

DYSTRYBUTOR PC - IPS CENA: -99
TERMIN WYDANIA PL - GRUDZIEŃ
PC DOS/WIN'95 Min. Pentium 100, 16 MB RAM

DEMO: CD 48

OCENA: 9/10





Kiedy mniej więcej pół roku temu, po skończeniu gry ZORK NEMESIS (opis w SS' 36 i 37), z czystej nostalgii zaczęłem znowu grać w którąś z oryginalnych tekstówek rozgrywających się w świecie Zork, było mi żal, że nie spotkam już nic z takim klimatem wśród coraz rzadziej pojawiających się przygodówek. Całe to powtarzanie zaklęć, wyczerpujące szare komórki składanie ich w ciągi, czytanie od końca, ukrywanie różowych skrzynek pocztowych w Wałach Przeciwpowodziowych #3... Wszystkie te wspaniałe rzeczy już nieodwracalnie zniknęły za horyzontem czasu... gdzie mam chusteczkę...

...smark...

...smark...

Proszę wybaczyć.

A jednak—myliłem się! Okazało się, że miłośnicy starych czasów jeszcze nie wymarli, a nasze hymny pochwalne opiewające stare tekstowe Zorki znalazły tym razem (po dwóch trochę gorszych kontynuacjach) chętnych słuchaczy. Do napisania nowego Zorka zespół programistów amerykańskiej odnogi ACTIVISION zaprosił samego Marca Blaira, założyciela liczącej dziś już dwanaście tytułów ligi Zorków. Jego udział w tworzeniu ZGI jest widoczny,



trudno nie poczuć obecności starej, drapieżnej krwi zepsutej od tygodni martwego spoglądania w obraz. Nie tylko dzięki niemu, ale i dzięki innym natchnionym autorom odwiedzić wiele miejsc znanych ze starych Zorków. Będą to zarówno legendarne The Great Underground Empire, Flood Control Dam #3, czy klasztor Steppin-thrax, ale i mniej znane, takie jak wioska Fort Foozle, Hades, laboratorium rozwoju czarów G.U.E Tech oraz inne miejsca przywołujące miłe wspomnienia.

ZGI jest, można powiedzieć, podręcznikowym przykładem połączenia perfekcyjnej technologii, dźwięku i grafiki ze starym dobrym klimatem – dzięki temu powstaje naprawdę niepowtarzalna gra, spychająca RIVEN, OBSIDIAN i JOURNEYMAN PROJECT gdzieś poza granice zapomnienia.

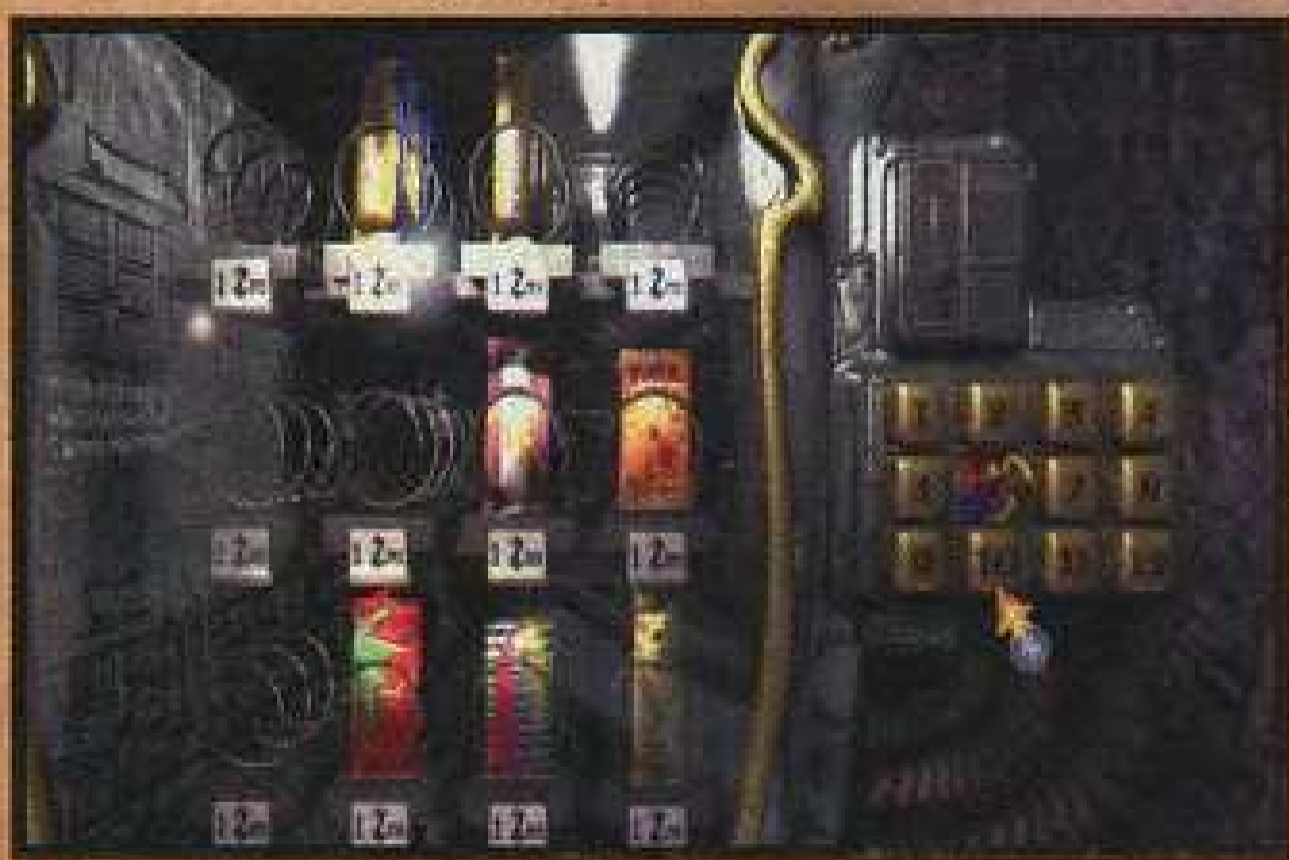


Udaje mu się wyjść poza ramy statycznej przygodówki nie tylko dzięki umożliwieniu graczowi wykonywania obrotu głową (wykorzystywanej

już w ZORK NEMESIS), ale także dzięki wysoce rozwiniętej interakcji z otoczeniem i postaciami krainy Zork. Tylko ATLANTIS (opis w SS' 48) firmy CRYO stanęła na tym podium zwycięzców, ale i poprzeczka jest ustawiona wysoko. I tu możemy pokazać widoczny kontrast między sagą Zork i pozostałymi przygodówkami. Podczas gdy inne takie produkty są albo poważne (ATLANTIS), albo komediowe (MONKEY ISLAND), seria o świecie Zork jest intelektualną parodią świata RPG, jego fantazji i magii. Gracz postawiony jest w roli cichego obserwatora, bezimiennej postaci rzuconej w świat „Alicji w Krainie Czarów”, która nie powinna dziwić się zachowaniu ekscentrycznych, jakby rodem z Monty Pythona, postaci gry i konsekwentnie robić swoje, powtarzając zaklęcie OBLIDIL wzbogacone o dodatek VO-

AM. Nikogo nie powinno dziwić, że czasami obraz zaczyna się trząść i na dwóch nóżkach przebiegnie ogromny schizofreniczny zameczek z życzkami. Spokojnie. W krainie Zork mogą się zdarzyć jeszcze gorsze rzeczy. Historia Wielkiego Inkwizytora stanowi pierwszą część przygotowawczą przez firmę ACTIVISION trylogii o świecie Zork. Mniej więcej sto lat po upadku Wielkiej Podziemnej Krainy (G.U.E.) władzę nad światem „tam w górze” przejmuje zły ex-czarownik, Wielki Inkwizytor, Yannick, który usuwa magię oraz jej zwolenników z powierzchni ziemi. Być może na jego decyzje mają wpływ niskie oceny jakie dostawał na Uniwersytecie Magii (mega-maga-pały z minusem). Na całe szczęście rusałka Messa zdołała ukryć przed nim trzy magiczne artefakty, tworzące istotę magicznych sił krainy Zork: kokos z Quendos, nasz znajomy z tekstowej gry Zork, czaszkę Yorka (z Zork Nemesis) i wreszcie Cube of Universe, który pojawił się w stareńkiej tekstówce SPELLBREAKER firmy INFOCOM. Gracz jest domokrażcą sprzedającym odkurzacze marki Perma Suck monopolistycznej firmy Frobozz Electric. Inkwizytor ogłosił jednak zakaz wychodzenia z nadmorskiej wioski Fort Foozle, gdzie docieramy na początku gry z jednym odkurzaczem w kieszeni bez dna, która jest standardowym wyposażeniem każdego adepta sztuki kończenia przygodówek. Na domiar złego mieszkańcy wioski ewidentnie ignorują natręta. Nie pozostaje nic innego, jak usiąść na molo i wpatrując się w piękne niebo rozmyślać o tym, jaki smutny los czeka wszystkich, którzy zbuntują się przeciw inkwizycji. Ten los to TOTEMIZACJA, czyli przemiana bez utraty świadomości w małą, żelazną pieczęć. Niektórzy szczególnie zaciekli przeciwnicy reżimu wrzucani są potem do pojemników z lugiem.

Nie lękajcie się jednak, Zork nie jest wspomnieniem Czerwonych Czasów, przez które niedawno musieliśmy przejść w rzeczywistości. Początkową depresję szybko przelamuje pojawienie się waszego towarzysza i przewodnika Dalbozza, którego kariera przechodziła przez takie stadia jak wielki mag, strażnik G.U.E Dungeon, nieśmier-





telny ogrodnik o tendencjach samobójczych, aby w końcu, po stotemizowaniu, stał się lampą oliwną. Lampa podczas gry komunikuje się z graczem syjąc wesółymi komentarzami. Oprócz niej znajdziecie jeszcze kolejne trzy stotemizowane charaktery. Możecie je ponownie ożywić w czasach dawno minionych. Nie będziecie zatem tylko zakompleksionym kupczykiem, ale i latającym smokiem (odmawiającym zatkania dziurek nosa większego smoka), oprócz tego zagracie w karty o striptiz w wykonaniu przystojnej telepatki Lucy Flathead oraz wcielicie się w Kamieniożercę, który nie lubi zagadek logicznych i dlatego musi je rozwiązywać. Poczucie pustynnego osamotnienia gracza, znane z ZORK NEMESIS, zniknęło. Niech mu ziemia lekką będzie.

W ZGI natraficie na absolutnie oryginalne puzzle i zagadki, rzecz w ostatnich czasach wręcz nie spotykana. Już jedna z pierwszych zagadek wlała miód w moje serce: zwyczajna szklana witryna, a w niej piękny miecz elfa, niezbędna nam mapa i młotek. Nad witryną napis: „W razie przygody zbić szkło”. Możecie wziąć młotek, ale miecz i mapa są silnie przymocowane. Rozwiązanie? Genialnie proste i pomysłowe. Na pewno dojdziecie do niego sami. Spotkacie też kilka klasycznych rebusów, ale uwaga, kilka z nich rozwiążecie wyłącznie przy pomocy magii czy nawet zwyczajnej siły. Równania matematyczne też czasem nie dają się rozwiązać, dopóki nie zmienicie samego zadania... ha!

Ważną rolę odgrywa oczywiście w ZGI magia. Zwoje z niesamowitymi zaklęciami kolekcjonujemy przez całą przygodę i bez nich ani rusz.

Istnieje jeszcze możliwość gry Multiplayer. Nie wierzycie? Ja też nie wierzyłem, ale teraz wydaje mi się to całkiem dobrym pomysłem: jest dwóch uczestników, „Master”, kieruje ruchami w świecie Zork, a „Slave” może wskazywać kursorem na rzeczy, które

wydają mu się interesujące, dzięki czemu pomaga Masterowi w ukończeniu gry.

Z moich dotychczasowych wyturzeń zrozumieliście już chyba, że jestem pozytywnie nastawiony do nowego Zorka. Czemu nie miałoby tak być? Cudowna grafi-

dzeniem. Kto wie? Jedno jest pewne: jeżeli będziecie mieć szczęście przy rozwiązywaniu za-

mnie, panowie i panie z ACTIVISION? TO ZA MAŁO!

Ale dobrze, tym razem im to wybaczymy, zgoda? Naprawdę bardzo się starali i widać tego efekty. Oprócz tego dali nam na płytce na otarcie łez pierwsze trzy tekstowe gry ZORK i jedną całkiem nową, ZORK: THE UNDISCOVERED UNDERGROUND, którą dla firmy ACTIVISION przygotował wspomniany już wcześniej Blair. Dla użytkowników Internetu jest jeszcze THE NEW ZORK HOTEL, dostępny bez ograniczeń na www.activision.com.

I to wszystko, co poeta chciał powiedzieć. Dzięki Bogu, że licencję na serię ZORK kupiła firma ACTIVISION. Powracamy do źródeł i nie przeszkadza w tym wspaniały system graficzny

i nowoczesne opracowanie sterownika. Ewidentnie nie chodzi tu o chęć jak najszybszego zarobienia forsy na wykorzystaniu praw autorskich, ale o dokładnie przemyślany powrót do miodności.

Mamouliau

ZORK

GRAND INQUISITOR

ka, świetne dźwięki i muzyka, przyjemny sterownik, inteligentny humor i niezwykle oryginalne zagadki oraz powrót do atmosfery i zabawy dawnych czasów, czyli wszystko o czym marzyłem. Jedyne, co trochę mnie zasmuciło, to

gadek, to nie będziecie się delectować Zorkiem dłużej niż cztery dni. A to za mało, czy słyszycie

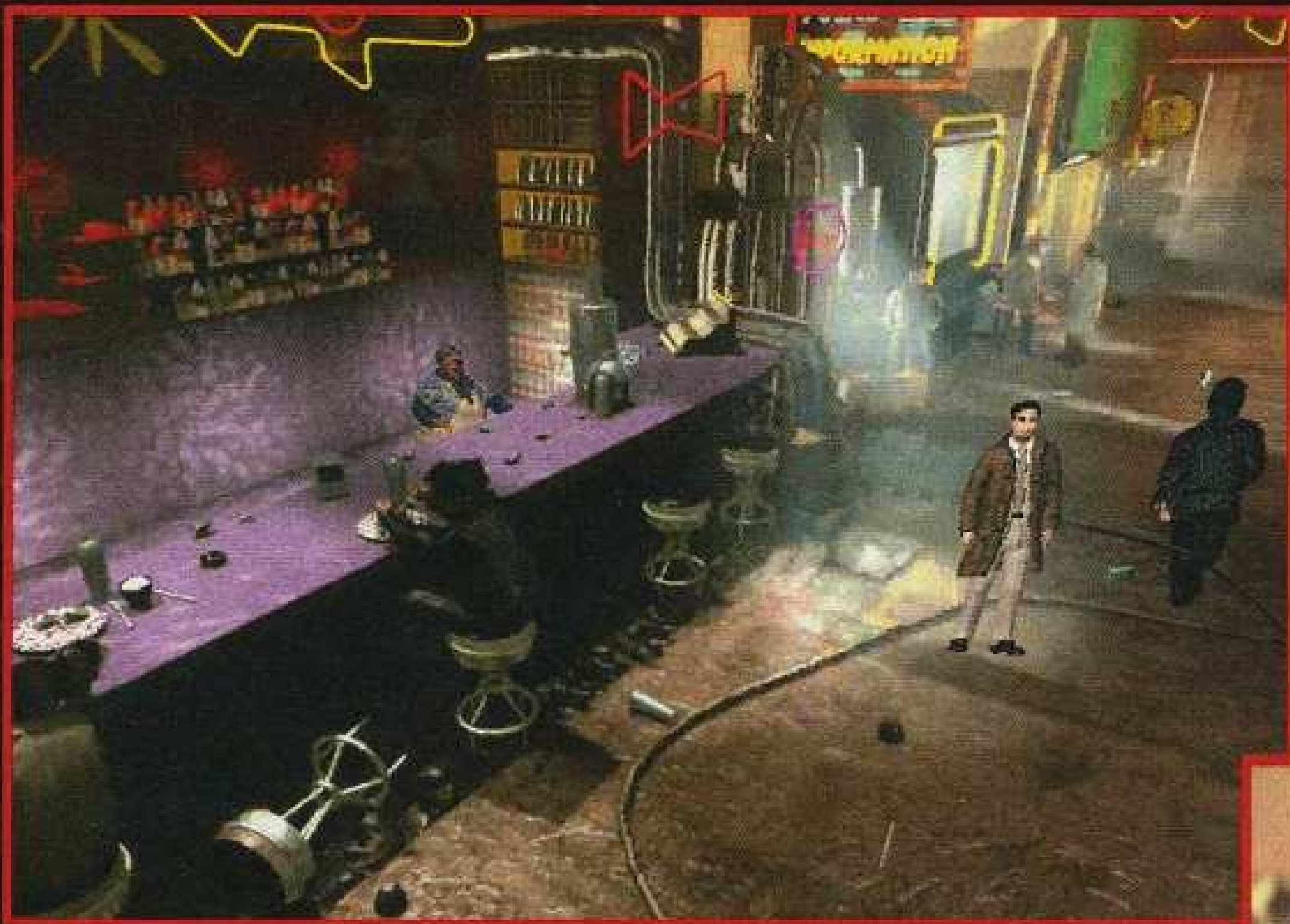


długość fabuły ZGI. Jest nieprzyzwoicie krótka. Być może padła ofiarą całej doskonałości wokół siebie, może zabrakło już czasu, bo trzeba było wydać grę jeszcze przed Bożym Naro-



Activision
DYSTRYBUTOR PC - OPTIMUS BIS CENA: -90
TERMIN WYDANIA PL - STYCZEŃ
PC DOS/WIN'95 Min. P100, 16 MB RAM

DEMO: CD 52
OCENA: 8/10



Miało być piękne, cyberpunkowe miasto. Miało być ponad 70 indywidualnych postaci o różnych charakterach i nastawieniu. Miało być dużo zabawy z futurystycznym sprzętem. Walki z androidami, ciekawe śledztwo, realtime'owa grafika i 140 lokacji. To wszystko obiecywaliśmy sobie po materiałach prasowych i nadsyłanych demach. A co zastaliśmy naprawdę?

Potężny, ogluszający i oszałamiający cios, po otrzymaniu którego nie pozostaje nic innego, jak chlapnąć parę napojów wysokokofeinowych i grać, grać, grać... Zapomnieć o znajomych, odłączyć telefon, zgasić światło i zasłonić okna. Nie rozmawiać z nikim i tylko stąpić się w jedność z monitorem. Oraz Rayem McCoyem.

WIELKOŚĆ

Czasami gdy piszę o niezłych grach, zdarza mi się wspomnieć o ich klimacie – czy wciąga nas to, co dzieje się

na ekranie, czy fabuła jest ciekawa, czy postać jest choć troszkę chłodna. I różnie to oczywiście bywa. Jedne gry TO mają, inne nie.

Każdy, kto oglądał film „Blade Runner” i pokochał go, na pewno oszaleje na punkcie gry. Jest w niej bowiem esencja tego wszystkiego, co zadecydowało o sukcesie produkcji z młodymi jeszcze wtedy Harrisonem Fordem i Rutgerem Hauerem. I nie ma się co rozwodzić o klimacie gry – to jest temat na osobny artykuł. Jedyne, na co warto zwrócić uwagę, to fakt, że po kilku godzinach z BLADE RUNNER w niewielkim, ciemnym pokoju, może się w nas coś przestać. A po dalszych kilku naprawdę uwalnia się od tej obrzydliwej ziemskiej powłoki i w ciele McCoya samotnie przemierza się ulice Los Angeles. I wła-

śnie dla takich gier warto jest żyć.

STORY

Niedługo zaczniesz się wylewać recenzji, opisów i solve'ów do BLADE RUNNER. Niestety, bez względu na to, jakim szacunkiem powinna cieszyć się ta gra, to i tak zostanie potraktowana jak setki jej podobnych wcześniej. Recenzja – kilka słów o filmie, potem popis znajomości innych utworów Dicka, ewentualnie sylwetki Harrisona Forda – wiecznego Deckarda. Następnie przy-

dzie czas na wprowadzenie w intrygę, opisanie paru wątków, skoncentrowanie się na nic nie znaczących detalach i wysunięcie paru ryzykownych stwierdzeń odnośnie rzeczowego tytułu. W następnym numerze zaś przyjdzie nam zobaczyć, jak wszelkie działania McCoya zostają sucho rozbite na czynniki pierwsze, a do ręki trafi nam podręcznik, prowadzący za rączkę naszego Łowcę Androidów prosto do celu.

BLADE RUNNER na to po prostu nie zasługuje. Jest to gra wyjątko-



wa, nie tylko poprzez podejście do tematu, ale też dzięki nici, która łączy ją z filmem sprzed 15 lat. I dzięki swej odrębności, jaką wbrew temu udaje się jej zachować. Nieczęsto grom udaje się nawiązywać w znaczący sposób do oryginału (czy też poprzedniej części) i zachować odrębność. Dzięki takim nawiązaniom osoby znające pierwowzór mogą lepiej zrozumieć zachodzące w niej wydarzenia, natomiast nowicjusze nie muszą przejmować się brakiem wiedzy o poprzednikach. Tak jest w RIVEN i tak samo jest w BLADE RUNNER. Inaczej przedstawia się tylko sytuacja z ich poprzednikami – przed RIVEN był MYST, gra komputerowa. A przed BLADE RUNNER był tylko film.

Dzięki temu osoby, które zachwyliły się wersją ze srebrnego ekranu, mogą zrobić to, co nie jest dane zbyt wielu amatorom kina. Mogą na kilkanaście czy kilkadziesiąt godzin przenieść się do świata, który do tychczas podziwiali tylko na ekranach telewizorów.

ŁOWCA ANDROIDÓW

Najwyższa pora, aby przedstawić kilka konkretów. BLADE RUNNER wygląda jak bardzo dopieszczona i bardzo starannie wykonana przygodówka point'n click. Ilość czynności, które możemy wykonać, została sprowadzona do minimum i koncentrujemy się tylko na rozgrywce. Ta natomiast sprowadza się do przygodówkowych elementów poszukiwania przedmiotów i przeprowadzania rozmów oraz elementów raczej niezbyt przygodówkowych.

Przede wszystkim wszystkie przedmioty, które znajdziemy w trakcie swoich dochodzeń, są składowane w naszym podręcznym komputerze. Kiedy już tam trafią, zostają podzielone na trzy kategorie. Pierwsza z nich to przedmioty związane z miejscami przestępstw (da-

ne na temat podejrzanych, odnalezione ślady itp.), druga – przedmioty związane z podejrzanyymi (wszystkie do tej pory zebrane wiadomości dotyczące postaci podejrzanego) oraz trzecia – wszelkie ślady, na jakie natrafimy (tutaj oprócz wszystkich danych z obu powyższych kategorii mamy także zeznania i wiadomości nie związane



z żadnym z prowadzonych śledztw, ale mających istotny wpływ na fabułę). Dane te uzyskujemy w bardzo łatwy sposób – rozmawiając z osobami, przeszukując miejsca, w których coś się działo (zwykle jesteśmy wzywani już po fakcie) itp. Co ciekawe jednak, pomimo że podnosimy przeróżne przedmioty, to nie możemy ich używać. Jest to jedna z niewielu przygodówek, gdzie zupełnie nie trzeba operować przedmiotami. Liczy się tylko ich odnalezienie, potem są już bezużyteczne. Sam fakt ich odnalezienia ma jednak podwójne znaczenie – jeżeli tego nie zrobimy, to możemy nie być w stanie pociągnąć dalej fabuły, ale też jeżeli nie zrobimy tego my, to mogą zrobić to inni Blade Runnerzy. Cała gra rozgrywana jest bowiem w czasie rzeczywistym i nie mamy wpływu na poczynania innych Łowców. A jeżeli uda im się dopaść „naszego” androida przed nami, to nagroda i zaszczyty za jego emerytowanie przypadną im.

Pomysł stworzenia takiej rywalizacji z kumplami po fachu jest bardzo dobry. Może też czasem pozwolić przebrnąć momenty, w których nie wiemy, co zrobić. Zwykle bowiem inni Łowcy, po wykorzystaniu zdobytych informacji, wprowadzają je do głównego komputera. I wy-





Po uruchomieniu EP-SERA i wprowadzeniu zdjęć do jego pamięci zaczynamy obróbkę. Jest to dosyć żmudne zajęcie, ale odnajdywanie na nim informacji daje sporą satysfakcję. Wybieramy jaki fragment zdjęcia, chcemy przybliżyć i z filmowym „klik-klik-klik” mamy najazd na wybrany skrawek.

Może to być sylwetka przestępcy, numer rejestracyjny jego samochodu, pudełko z restauracji – słowem, wszystko. I nie dowiemy się, czy nie odnaleźliśmy wszystkich śladów na danym zdjęciu, jeżeli nie przejdziemy ich milimetr po milime-

trze. Nie będzie tutaj bowiem komunikatu – wszystkie ślady znalezione. Czasem może ich być kilka, czasem jeden, ale zawsze jakieś są. I dlatego niczym Deckard długo będziemy nad nimi pracować.

BLADE RUNNER

Druą czynność znana z filmu to test reakcji empatycznych Voigt-Kampff

Co jakiś czas w grze pojawiają się też elementy walki. Zanim jednak do tego dojdzie, warto spróbować swoich sił na policyjnej strzelnicy. Można potrenować refleks, który na pewno przyda się w starciach z modelami Nexus-6. No i zobaczyć, jaki lamerski wynik na strzelnicy ma Deckard.

Przy przeprowadzaniu rozmów należy też pamiętać o odpowiednim nastawieniu – McCoy ma cztery różne tryby rozmawiania – może być bardzo grzeczny albo też całkiem chamski. Konsekwencje rozmowy mogą być więc różne.

Przy przeprowadzaniu rozmów należy też pamiętać o odpowiednim nastawieniu – McCoy ma cztery różne tryby rozmawiania – może być bardzo grzeczny albo też całkiem chamski. Konsekwencje rozmowy mogą być więc różne.

Nie ma sensu powtarzać wszystkich danych, które podaliśmy w dziale W Przygotowaniu w SS'51. BLADE RUNNER spełnia wszystkie pokładane w nim nadzieje, co nie powinno dziwić. Dzięki paru detalom (takim jak konieczność zajmowania się psem czy chodzenia spać) gra nabiera realizmu i zaczyna coraz bardziej wciągać. A takie drobnostki jak to, że w czasie wizyty w biurze Tyrella Rachel mówi nam o tym, że właśnie przed chwilą był tu inny Blade Runner pytając o model Nexus-6, powinny ochłodzić każdego fana powieści i filmu. Jesteście w świetle Dicka razem z Deckardem!!!

POTWIERDZENIE

Banana Split

Westwood/VIE

DYSTRYBUTOR PC – IPS CENA: –
TERMIN WYDANIA PL – STYCZEŃ
PC WIN'95 Min. P133, 16 MB RAM, 150HDD

DEMO: CD 51
OCENA: 9/10



Jednym z najczęstszych źródeł zdobywania informacji są fotografie z miejsca przestępstwa. W LA w każdym sklepie, domu czy budynku zainstalowana jest kamera, która rejestruje to, co się tam dzieje. Prędzej czy później w trakcie dokonywania przestępstwa kamery zostają rozwalone, ale zawsze ja-

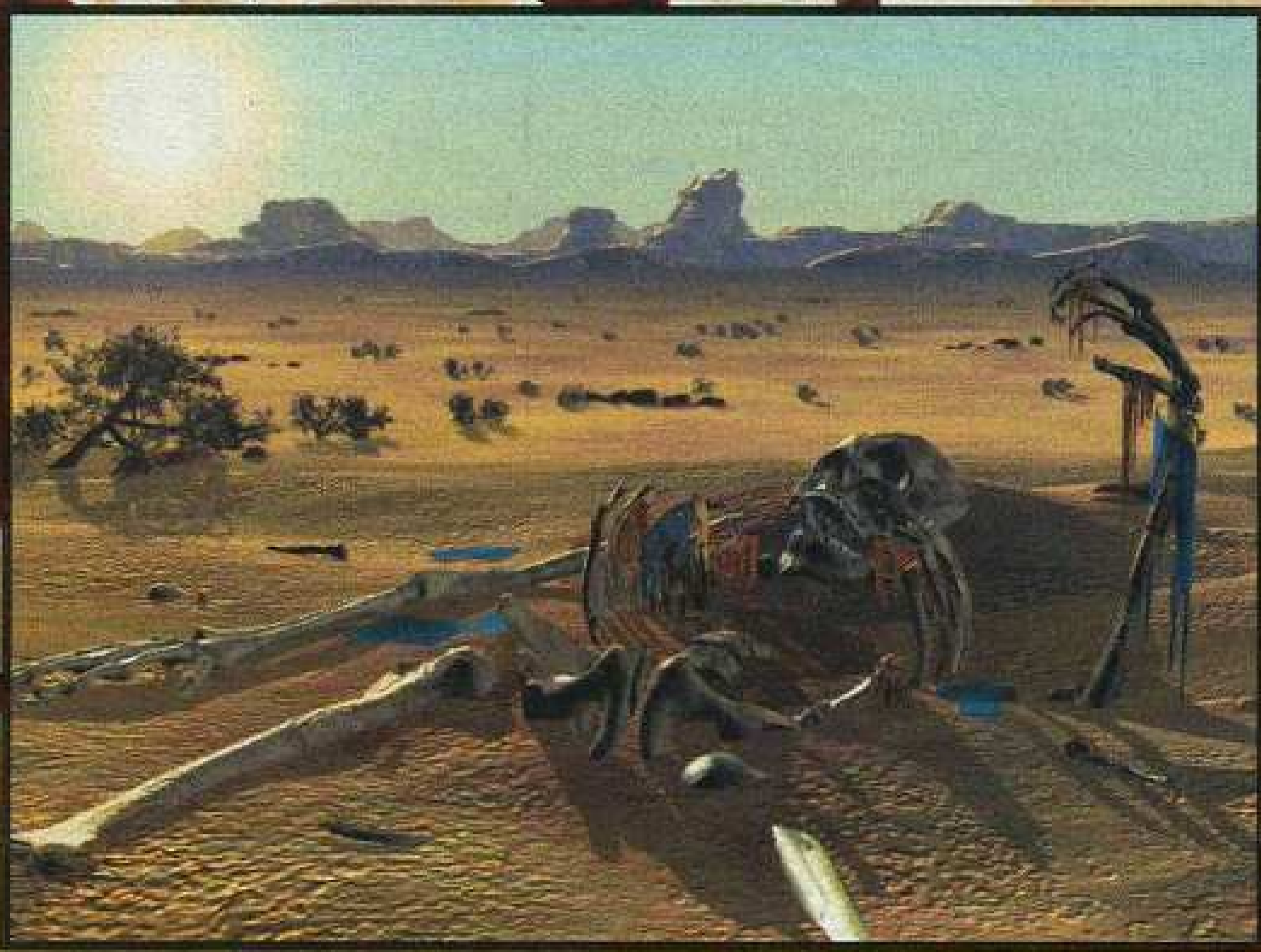


(w skrócie V-K). Test ten przeprowadzamy, gdy już nabraliśmy podejrzeń w sprawie jakiejś osoby, którą teraz chcemy przesłuchać. Niestety, raczej nikt nie skacze z radości, gdy ma zgodzić się na test. Jeżeli w odpowiedzi nie zacznie uciekać albo strzelać, to możemy poddać go próbie.

Najpierw kalibrujemy urządzenie, zadając trzy pytania kontrolne. Robi się to wciskając odpowiedni przycisk na obudowie maszyny. McCoy pyta wtedy o zawód, miejsce zamieszkania i takie tam. Kiedy maszyna zostanie skalibrowana, przechodzimy do właściwego testu. Oprócz wskaźnika odpowiedzi (z dwoma suwakami – jeden zalicza od-



kieś tam pojedyncze ujęcia pozostają. I wtedy właśnie zaczynamy korzystać z EP-SERA. To urządzenie do obróbki zdjęć, które znajduje się w domu u McCoya oraz na komisariacie, jest źródłem nieocenionych informacji o podejrzanych oraz o różnych śladach mogących naprowadzić na ich trop.



ciem tego co widzieliśmy w filmach z Gibsonem w roli głównej. Tyle, że Gibson nie spotykał na swej drodze trzymetrowej długości zmutowanych eksplozją skorpionów, metrowych modliszek i potężnych demonów ze śliną ciekącą z ohydneho, najeżonego zębami pyska.

ręczne stworzenie swego bohatera zgodnie z własnymi upodobaniami.

Zaczynamy od rozdzielenia punktów ze specjalnej puli na siedem głównych cech: siłę, percepcję, charyzmę, wytrzymałość, inteligencję, zręczność i szczęście. Po opróżnieniu puli punktów automatycznie odbywa się przeliczenie suchych liczb na różne cechy – odporność na trafienia, ilość punktów życia, punktów akcji itp.

Dalej w kolejce stoją umiejętności – wszystkie postacie mają ich taki sam zestaw, a bazowe wartości wyliczane są na podstawie cech ustalanych na początku. Trzy umiejętności

Na szczęście Krypta 13 nie jest jedynym miejscem, gdzie jeszcze żyją jacyś ludzie. Sobie tylko znanym sposobem uniknęli eksplozji, nie kryjąc się pod ziemią, a teraz wiodą życie niepokojne, nękani brakiem absolutnie wszystkiego. Mimo to jednak, handel pomiędzy małymi osadami kwitnie, karawany raz po raz przemierzają pustynię, a broń, amunicja, narkotyki i pożywienie znajdują swoich amatorów za-

w innych wydanych w tym roku grach, tytułu tak bogatego w charakterystyki i cechy indywidualne postaci przy jednoczesnym zachowaniu ciekawej fabuły.

Co najważniejsze jednak, mimo sporej liczby statystyk, rzędów liczb i tabelki, FALLOUT pozostaje grą



udzie, którzy przeżywają wybuch bomby nuklearnej mogą nazywać się szczęściarzami. Jeżeli uratowały się też ich rodziny, to możemy tu mówić o urodzeniu w czepku. Wreszcie, jeżeli mają do dyspozycji w pełni przystosowany do mieszkania, atomowy schron, to można ich nazwać jedynie wybrańcami bogów.

Jednak wszystko ma swoje granice. A drobny czynnik zwany przez konstruktorów „zmęczeniem materiału” jest tego znakomitym przykładem.

Rodząc się i mieszkając w schronie atomowym człowiek uczy się wielu rzeczy. Życie w małym społeczeństwie, koegzystować z innymi oraz spełniać powierzone mu zadania.

Ale w żadnym, powtarzam, żadnym wypadku nie jest w stanie przygotować się na poszukiwanie uszkodzonego po siedemdziesięcioletniej eksploatacji chipa służącego do destylacji wody. Poszukiwania poza bezpiecznym i ciepłym wnętrzem Krypty.

Nawet pouczenia mędrca sprawującego pieczę nad Kryptą nie są w stanie uspokoić cię, gdy słyszysz jak za twoimi plecami zatraskują się potężne opancerzone drzwi schronu atomowego i zostajesz zdany tylko na własne siły. I mała kalibrowego guna trzymanego w kieszeni kurtki.

PROFIL

Rok 1997 powinien dla wszystkich prawdziwych fanów RPG stać się rokiem FALLOUT. Bez najmniejszych wątpliwości. Na próżno bowiem szukać



otwartą również dla amatorów innych gatunków. Jednak w przeciwieństwie do DIABLO – innego RPG dla wszystkich, produkt INTERPLAY charakteryzuje się o wiele poważniejszym traktowaniem zasad gatunku. Co przejawia się chyba w każdym możliwym momencie.

NARODZINY GWIAZDY

Grę możemy oczywiście rozpocząć od razu – wystarczy wybrać jednego z trzech przygotowanych przez twórców gry bohatera (w zależności od tego czy wolimy mieć nabitą tkankę mięśniową, czy też raczej powiększoną mózgowiczkę) i ruszać w bój. Ale ktoś mający ochotę spędzić przy FALLOUT kilkadziesiąt godzin, na pewno zdecyduje się na

ustawiamy sobie do tego jako „sztafeta”. Jeżeli w przyszłości wraz ze zdobywanymi punktami doświadczenia zdecydujemy się podnieść sprawność w jednej z nich, to będą one rosły dwa razy szybciej niż pozostałe.

Na koniec jeszcze wyposażymy naszego pupilka w cechy specjalne. Jedną z nich jest np. Bruiser – powoduje, że nasz bohater jest bardzo silny i zadaje o wiele mocniejsze ciosy w walce wręcz – dostajemy bonus +2 do siły. W zamian za to staje się jednak wolny, czyli -2 do punktów akcji. Takich cech możemy dodać więcej, czyniąc z naszej postaci wielce wiarygodnego i ludzkiego bohatera.

CHIP CHIP CHIP

Nowoutworzonemu bohaterowi nie pozostaje teraz nic innego jak chwycić mocno guna w garść i wyruszyć na poszukiwanie części mającej uchronić mieszkańców Krypty przed śmiercią. I nietrudno się domyśleć, że część ta nie znajduje się w sąsiednim schronie, do którego wysyłają naszego człowieka na początku. Bo droga do niej będzie bardzo, bardzo długa...

Wszyscy amatorzy MAD MAXA będą się czuli w FALLOUT jak w domu. Klimat po wielkiej wojnie jest odbi-

równy w spokojnej osadzie wieśniaków jak i w osadach pełnych oprychów i bandziorów.

Zanim więc odnajdziemy upragniony chip, będzie trzeba zwiedzić te tereny nie raz i nie dwa, wykonując przy tym (albo i nie) zadania zlecane nam



przez lokalnych bonzów. Czasem może chodzić o wykończenie gangu terroryzującego okolicę, innym razem o założenie podsłuchu i posłużenia jako przynęta w zasadzce zastawianej na lokalną grubą rybę, czy też o wytopienie gniazda skorpionów, które szczególnie upodobały sobie pewną wioskę.

Questy są bardzo różne i wymagają nie tylko ciągłego masakrowania każdego kto nawinie się pod celownik. Czasem trzeba też pogłótkować. W jednym z miast dostajemy na przykład możliwość zamordowania rodziny pewnego lekarza za całkiem可观ną sumę pieniędzy. Zadanie nie jest trudne, a w zamian bandziory będą na ciebie przychylniej patrzeć. Jeśli masz jednak wyrzuty sumienia, możesz iść powiadomić o tym wydaniu szeryfa, który uda się na miejsce (wraz z tobą) aby ukarać niegrzecznego bandziora. Nawiasem mówiąc szeryf wraz ze swoim zastępcą wchodzi do siedziby gangu gdzie jest 8 przestępców – dlatego

jeżeli już zdecydujesz się pomóc władzom, to lepiej bądź dobrze przygotowany.

Sytuacja wygląda podobnie także w innych momentach – całe otoczenie reaguje na twoje zachowania, możliwości dialogowe są naprawdę duże, a postacie zapamiętują co do nich mówiłeś. Dlatego też trzeba bardzo uważać co się mówi i do kogo – zrażenie do siebie zbyt dużej liczby osób nie wychodzi na dobre.

Jak złożone są charakterystyki i jak duży wpływ mają na grę przejawia się w tym, że niektóre osoby co bardziej podatne na twoje uroki (o ile nie jesteś przypadkiem bardzo szpetny) mogą dać się uwieść (oczywiście zależnie od płci jaką sobie na początku wybrałeś). Pamiętaj też, że na przestępcach dobre wrażenie robi reputacja – jeżeli zdecydujesz się na kroczenie drogą zła i przemocy – to wieść o tobie będzie rozchodziła się szybko; ze skutkiem bardzo obosiecznym.

W danych o twojej postaci jest prowadzona rubryka reputacji właśnie – w miarę wypełniania kolejnych qu-

zawsze to my musimy być stratni. Wartość wszystkich przedmiotów wyrażana jest bowiem w miejscowej walucie – kapslach. I wartość oferowanych przez nas przedmiotów (w kapslach właśnie) musi zawsze być wyższa niż przedmiotu, który chcemy nabyć.

Jednak gdyby było tak, że chodzimy sobie od miasta do miasta, wypełniamy questy, zyskujemy doświadczenie i przy okazji szukamy chipa to byłoby bardzo sielankowo. A tak nie jest. Z jednego powodu – na jego odnalezienie mamy limit czasu – 150 dni. Na początku wydaje się, że to bardzo wiele. Ale w miarę kolejnych walk, zadań i bezowocnych poszukiwań okazuje

przedłużanie limitu czasu jest zupełnie zbędne, ale taka możliwość istnieje. I właśnie to jest piękne – w FALLOUT mamy naprawdę wolną rękę. Tak na marginesie dodam, że samo dostarczenie chipa do Krypty nie załatwi jeszcze sprawy. A nowe zadanie również będzie miało bodziec czasowy.

SAMOOBRONA?

Na sam koniec zostawiłem walkę – najbardziej przyjemną część FALLOUT. W odróżnieniu od wspomnianego DIABLO odbywa się ona w turach. Czynności jakie możemy w danej turze wykonać zależą od liczby punktów akcji jakie ma nasz zuch. Tak jak

włóćni, młotów, przez pistolety, karabiny, strzelby, shotguny, karabiny snajperskie aż po wyrzutnie rakiet, miotacze ognia, lasery itp. Każda z broni różnie się zachowuje, ale to co robi największe wrażenie, to zachowanie się po trafieniu przeciwnika. Każda broń daje inny efekt – po trafieniu z pistoletu przeciwnik po prostu pada, po trafieniu serią z pistoletu maszynowego (z bliska) rozpryskuje się w fontannie krwi na wszystkie strony, a po potraktowaniu miotaczem zupełnie się roztopia. To jest coś co daje prawdziwe poczucie mocy.

Z niektórych rodzajów broni palnej można strzelać tylko pojedynczo (wszystkie pistolety), z innych mamy też możliwość wystrzelenia serii. Z prawie każdej broni można jednak celować (zabiera to jednak więcej punktów akcji). Kiedy decydujemy się strzelić w konkretny punkt przeciwnika, przybliżona zostaje nam sylwetka ciała celu z siatką linii dzielących delikwenta na partie podatne na strzał. Teraz możemy zdecydować czy chcemy strzelić wielkiemu szczurowi w łeb, przednie łapy, oczy czy może w krocze. Obok partii ciała podana jest

FALLOUT

się, że to nie tak znowu pięknie. Na szczęście mamy możliwość przedłu-

w X-COM, każda czynność – strzał, przeładowanie, wycelowanie, podładowanie czy wyjęcie czegoś z plecaka – zabiera pewną liczbę punktów akcji. Po wyczerpaniu wszystkich – ruch ma twój przeciwnik (albo sojusznik, jeżeli jest w pobliżu). Zresztą, kto i w jakiej kolejności będzie się ruszał zależy od percepcji i paru innych czynników. Czasami może się okazać, że przeciwników jest tyłu, że zdążą cię podziurawić jak sito, a ty nawet nie zdązysz mrugnąć.

Arsenał na jaki natrafimy w grze jest naprawdę imponujący – od noży,



procentowa szansa na trafienie w dane miejsce. Jest to ryzykowne, ale czasem może zakończyć walkę jednym strzałem.

FALLOUT? FALLOUT!!!

Ocena tej gry nie nastęrcza żadnych trudności. Gorzej gdy zaczyna się ją uzasadniać.

Który to raz już bowiem przychodzi człowiekowi grać w grę ze świetną grafiką, perfekcyjnie podłożonymi głosami, rewelacyjnymi animacjami (najlepiej zrobione twarze i barwa głosu podczas rozmów jakie do tej pory widziałem) i bardzo klimatyczną muzyką? Nie wiem. Wiem natomiast, że

podobnie jak np. panowie z KALISTO przy DARK EARTH, tak i programiści INTERPLAY odwalili kawał dobrej roboty. I wsadzili jednego z pretendentów do tytułu gry roku na eksponowane miejsce. W następnych SSach postaramy się wycisnąć z FALLOUT wszystko co się tylko da.

Banana Split

Interplay

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

DEMO: CD 47
OCENA: 9/10



estów rośnie jej wartość. To kolejny ciekawy aspekt FALLOUT.

Nie sposób pominąć świetnej opcji targowania się z napotkanymi osobami. Z każdym kogo spotkamy podczas naszej podróży przez pustkowia można spróbować zrobić interes. Handlujemy wszystkim; niestety prawa falloutowego rynku są beztrosne –

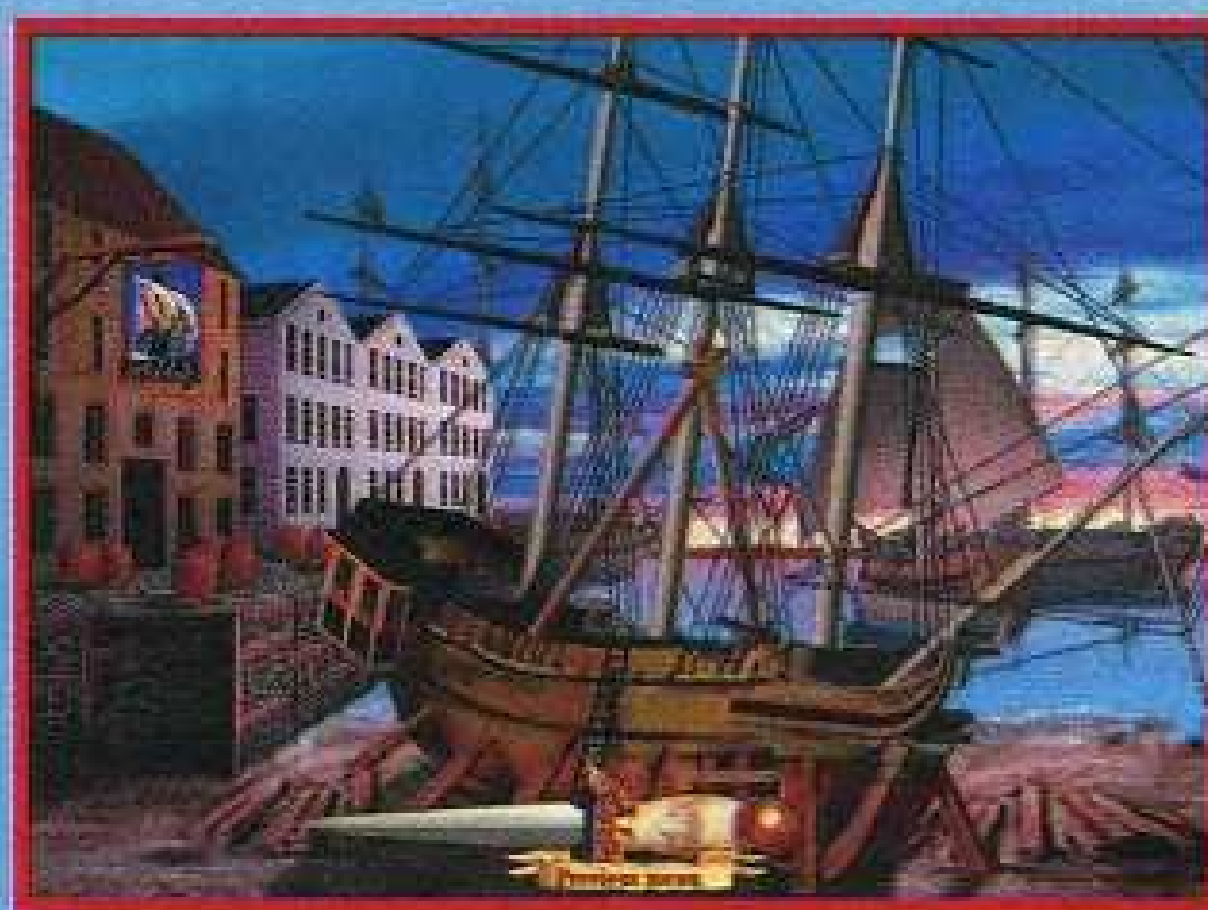
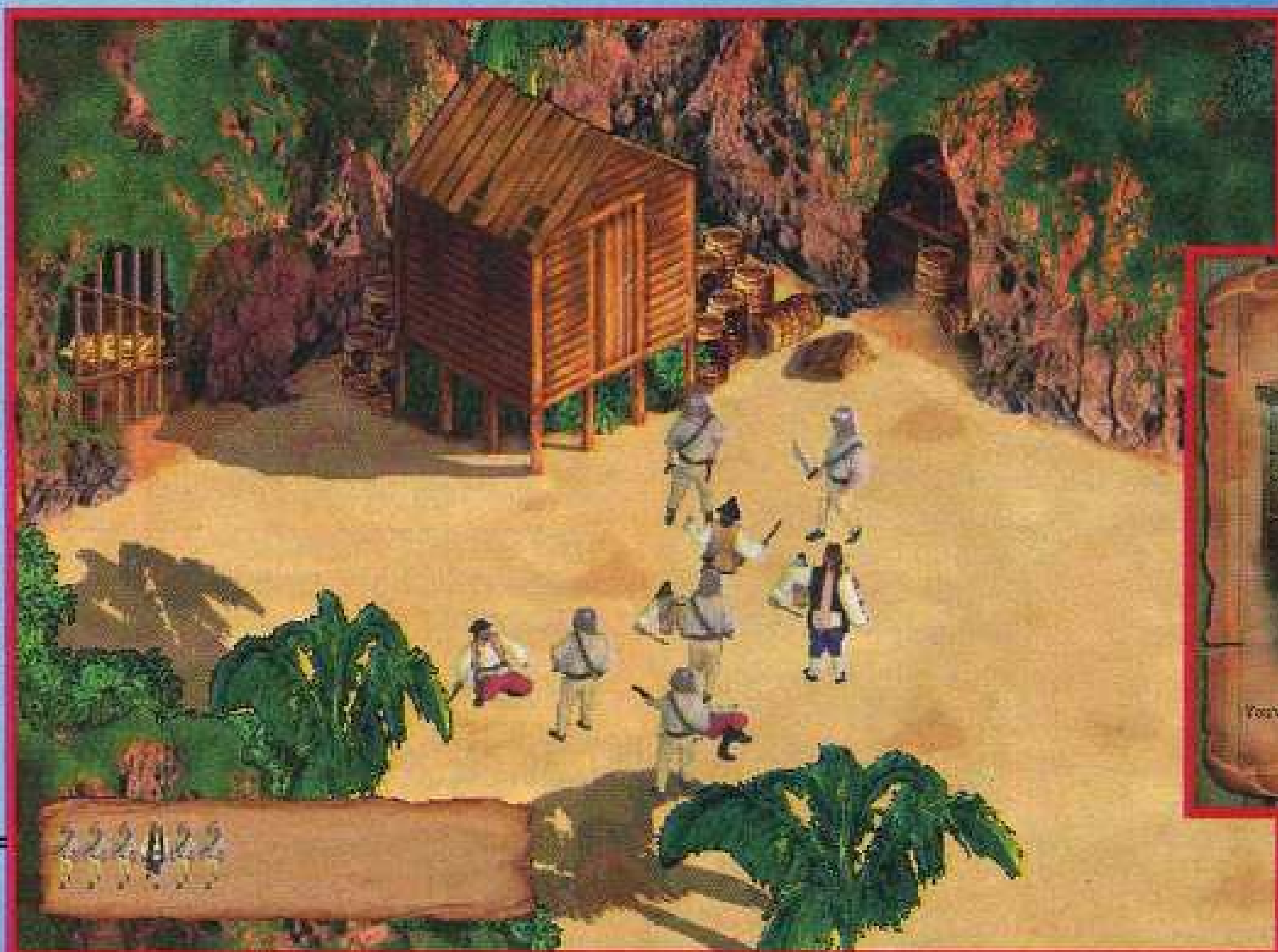
zania tego terminu – na przykład opłacie karawany z wodą do Krypty.

Oczywiście, jeżeli uda ci się odnaleźć niezbędną część wcześniej, to





W XVII wieku na położonej w pobliżu północnych wybrzeży Haiti Wyspie Żółwiej (nazwanej przez Kolumba Tortugą) zamieszkali Francuzi i Anglicy. Nie uznawali oni władzy żadnych królów i nie stronili od piractwa, które po pewnym czasie stało się ich głównym źródłem utrzymania. Żywili się mięsem upolowanych zwierząt, wędzonym w dymie ogniska. Taki sposób przyrządzania potraw nazywał się w języku indiańskich Karaibów „bucan”. I tak powstał przydomek bukanierzy, którym określano antylskich piratów i awanturników. Przez lata okrutni bandyci stawali się legendą, a w opowieściach przedstawiani byli jako dzielni i niesprawiedliwie osądzeni bohaterowie, którzy walczyli w imię miłości i sprawiedliwości. Również twórcy gier komputerowych nie oparli się urokowi przygód piratów i bukanierów. Kil-



na tym ekranie nie ma najmniejszej informacji o kursie okrętu i kierunku wiatru, co znacznie „ułatwia” przypadkowe ustawienie się pod wiatr. Jak wiadomo żaglowce pod wiatr nie popłyną, a kapitan unieruchomionego w czasie morskiej bitwy statku może natychmiast pożegnać się z dalszą karierą. W sumie walka sprowadza się do monotonnego przełączania ekranów: luk – salwa, morze – sterowanie...

Ponadto nasi przeciwnicy rzadko kiedy zachowują się normalnie: albo

nie starczyło już twórczego zapалу na dopracowanie tej części gry. W efekcie walka na morzu nie przedstawia się ciekawie.

Zdobycie wrogiego okrętu daje, oprócz łupów i możliwości zmiany statku, także możliwość ukrycia pirackiej tożsamości. Wywieszając zdobytą flagę będziemy mogli wpływać do różnych, nie tylko pirackich,

portów. W mieście możemy zamienić kilka słów z karczmarzem (a nóż widelec), będzie miał dla nas jakieś wiadomości lub pogawędzić z gubernatorem. Mamy też szansę na rekrutację nowych członków załogi lub zakupienie zapasów żywności, armat lub armatnich kul. I tu czeka nas kolejne rozczarowanie. Armaty nie sprzedamy za żadną cenę, nawet jeżeli za drzwiami czeka na nas tłum krwiożerczych wie-rzycieli. Jeżeli chcemy kupić np. sto kul armatnich, to musimy kliknąć na ikonę

sto razy (być może młodszy brat za drobną zapłatą zgodzi się zrobić to za nas). Ilość jedzenia, które możemy zabrać ze sobą, nie zależy od pojemności ładowni, ale od liczebności załogi (pew-

BUCCANEER

prostu odgrzewane kotlety. I do tego ktoś nie dodał do nich odpowiednich przypraw i skandalicznie je przypalił.

Wygląda na to, że zamierzano unowocześnić PIRATES. Otrzymaliśmy więc produkt, który niewątpliwie ma ładną grafikę i niezłą oprawę muzyczną. Możemy również wybrać jedną z kilku różniących się tematycznie kampanii (okres pomiędzy 1665 a 1720 rokiem) albo jednorazowe starcie na morzu. Czas upływa nam (a raczej ciągnie się niemiłosiernie) na pływaniu od portu do portu, przerywanym walkami z napotkanymi okrętami. Ten ostatni element jest jednak zupełnie niedopracowany. Otóż mamy do dyspozycji dwa sposoby obserwowania pola walki. Pierwszy – trójwymiarowy ukazuje fragment morza z zaznaczoną pozycją statków. Niestety, w przypadku bitwy z kilkoma jednostkami przeciwnika widać najczęściej tylko jedną z nich i łatwo niechcący wpłynąć pod lufy armat pozostałych. Widok z luku artyleryjskiego służy, jak można się domyślić, do namierzenia celu i oddania salwy. Niestety,

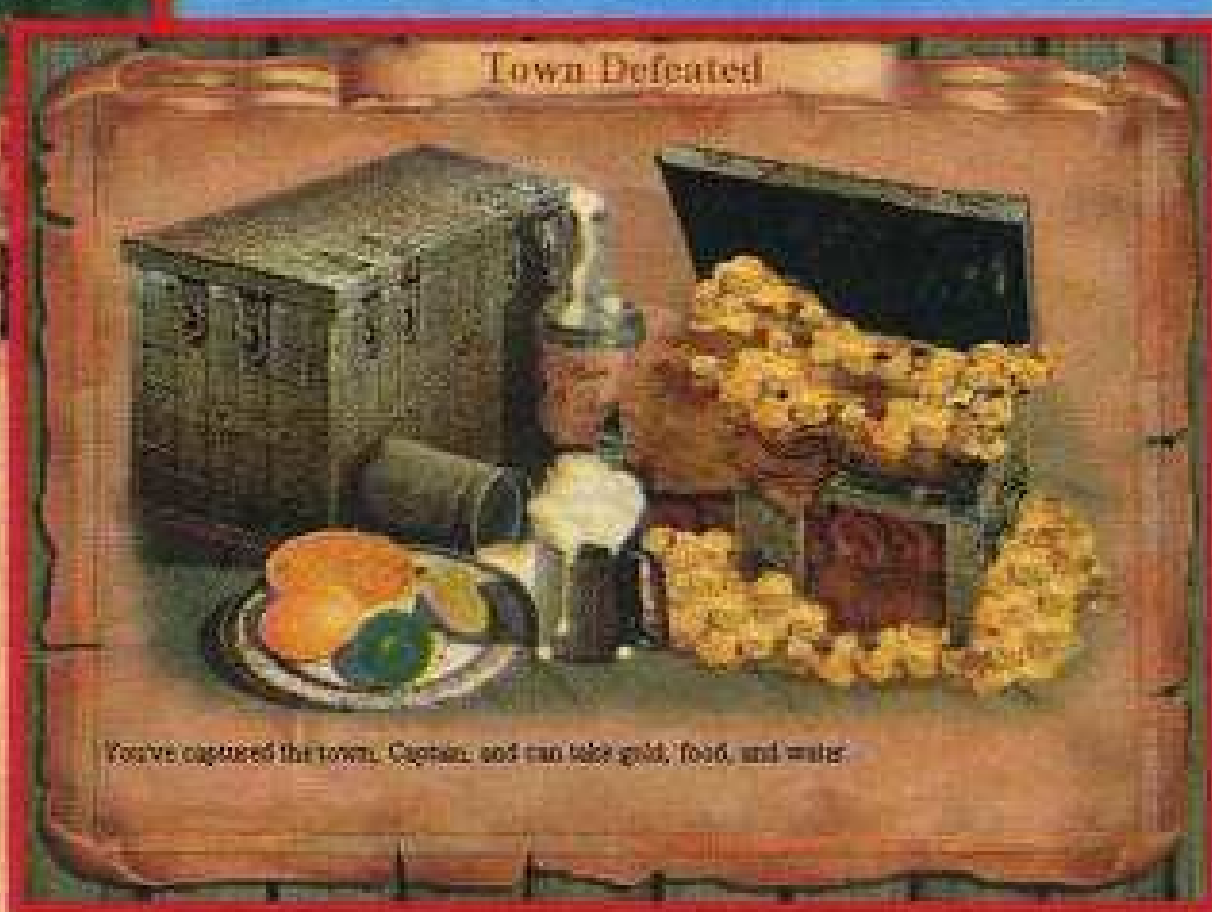


wcale nie próbują się przed nami bronić (lub chociażby uciekać), stojąc i oczekując naszej wizyty, albo sami dokonują abordażu tak małą załogą, że aż wygląda to na chęć zabicia nas śmiechem. Sam abordaż jest bardzo ładnie przedstawiony, ale cóż z tego, jeżeli nie mamy żadnego wpływu na jego przebieg. A przecież aż się prosi, żeby bezpośrednio pokierować poczynaniami naszych ludzi. No cóż, widocznie komuś

nie chłopaki upychają prowiant po kieszeniach, a potem z takim balastem ręczo fikają po rejach). Oprócz tego, jeżeli nawet zdobędziemy miasto siłą, to i tak będziemy musieli układać się z kupcem dusigroszem.

Pływamy od portu do portu, łupimy wroga, pływamy znowu, znowu łupimy. Nic ciekawego. Nawet na najtrudniejszym poziomie brakuje tu tej iskry, która sprawiała, że w PIRATES grało się godzinami. Dam wam więc na koniec jedną radę. Zamiast katować się BUCCANEEREM, odkurczcie PIRATES. Ahoj!

Krupik



SSI

DYSTRYBUTOR PC – OPTIMUS BIS CENA: --
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95 Min. Pentium 120, 16 MB RAM

DEMO: CD 50
OCENA: 4/10

Nie podnoście Titanica! Wypuście amerykańskich jeńców trzymanyh do dziś w Wietnamie! Nie zamieniajcie miejsc spoczynku prochów Indian w pola golfowe! I przestańcie na miłość boską wydawać kolejne misje do RED ALERT!!!!!!

COMMAND&CONQUER był jedną z najważniejszych gier w historii. Niewątpliwie. Zaraz po nim powstał rewolucyjny RED ALERT. Ale już COUNTERSTRIKE niczym nowym nie był. A AFTERMATCH niczym nowym nie jest tym bardziej.

Garść suchych faktów: siedem nowych jednostek (w tym przenośzący się w czasie i przestrzeni Chronotank oraz połowy mechanik po stronie Aliantów oraz czołgi Tesli walące wiadomo czym, Shock Troopers walący tym samym, tyle że z mniejszego kalibru, łodzie podwodne z pociskami nuklearnymi oraz czołg M.A.D. świetnie nadający się do rozwalania wrogich baz po stronie Rosjan; a także ciężarówka z ładunkami nuklearnymi dla obu stron), sto map do trybu multiplayer (w tym specjalne mapy do gry na dwie i cztery osoby). Wszystko. Oprócz tego mamy samo. I nawet jednej malutkiej mróweczki.

ROCKY 9, RAMBO 7, RED ALERT 4

Mamy osiemnaście misji. Od początku, tj. od zainstalowania THE AFTERMATCH dostępne są wszystkie. Nie wiem czy to dobrze – każdy może zobaczyć po prostu nowe jednostki w akcji, pograć przez godzinę, zobaczyć, że oprócz tego nic się nie zmieniło i wyłączyć grę. Z drugiej strony jednak, na pewno znajdą się tradycjonaści, którzy z radością przyjmą nową edycję przygód małych żołnierzyków.

Dla nich gratką będzie ciekawa struktura misji. Większość z nich jest dosyć złożona i żmudna. Czasem przez pół godziny możemy latać po mapie, niszczyć jakieś instalacje, uaktywniać nowe jednostki, żeby wreszcie pod koniec dotrzeć do bazy, z której zaczynamy prawdziwą rozgrywkę.

Autorzy próbowali tak udziwnić grę, jak to się tylko dało. W jednej z misji (po stronie Czerwonych) musimy wysłać swojego szpiega do bazy rosyjskich braci – dostawców broni. Okazuje się, że coś knują – musisz chodzić za nimi po obozie, oni od czasu do czasu coś mówią,

a ty musisz uważać na krążące po okolicy psy. Normalnie, jak w zręcznościówce. Kiedy już masz dowody zdrady niewiernych braci, przystane zostają posiłki i rozpoczyna się szara codzienność gracza C&C.

Jest też misja w podziemiach (główni bohaterowie – Chitzkoi i Volkov); tutaj z kolei nagle dochodzi do awarii i widzisz tylko fragment korytarza przed i za sobą.

Trzeba bardzo uważać, bo wróg może czaić się za rogiem.

Takich udziwnień jest wiele – korzystając ze wszystkich elementów z RED ALERT, WESTWOOD starało się złożyć coś na tyle odrębnego, żeby mogło uchodzić za nowy produkt. Ale tak jak mrówkami bronił się COUNTERSTRIKE, tak niczym nie broni się THE AFTERMATCH.

NOWE STARE JEDNOSTKI

Mechanik jest chłodny – może naprawiać popsute pojazdy; płaci się za niego 950, ale się opłaca. Chronotanki są bardzo dobre – mogą się przenosić gdzie tylko chcą (pod warunkiem, że miejsce, do którego chcesz je wysłać nie nazywa się „Unrevealed Terrain”). I w dodatku mogą to robić tyle razy



Potężne, kosztują prawie 3000 i nie strzelają. Huh? Zapyta niejeden z was. Ano tak, są to czołgi w rodzaju goliatów z II w. ś. M.A.D.-a należy

RED ALERT AFTERMATH

ile chcą – musi się tylko odrestaurować energia (pięć małych kwadracików) ich generatorów. Ponieważ jednak dzieje się to szybko to i są bardzo mobilne. Jako czołgi sprawdzają się dosyć dobrze – są stosunkowo szybkie, mają dosyć skuteczne rakiety, ale ich minusem jest słaby pancerz.

Czołgi Tesli jakie są – każdy wie. Pancerze – niezbyt, siła – dobra, ale czasami chybiają do ruszających się celów. Za to jest ich kilka i żaden przeciwnik się nie oprze. Shock Troopers to gostkowie z małymi ręcznymi miotaczami Tesli – nie są za potężni, ale w kupie potrafią namieszać całkiem niezłe. No i żaden pie-

wieź do środka bazy wroga i zdetonować – to wszystko. Fajnie też zobaczyć co się stanie z jego budynkami hęhle...

No i na końcu – Demolition Trucks. Namalowany na ich plan-dekach znaczek, który nie raz widzieliśmy na pojemnikach z napisem Biohazard i wypełnionych Uranem mówi bardzo wiele. Ciężarówki te są w użyciu bardzo podobne do M.A.D.-a, tyle, że po ich wjeździe w budynek na chwilę mamy mały błysk i wszystko spowija chmurka grzybkowatego kształtu.

PO MECZU...

Nie wiem, może nie mam racji, ale WESTWOOD tak się już obłowił na swoim RED ALERT, że takie rzeczy jak THE AFTERMATCH powinien

wsadzić na swojego site'a i dawać do ściągnięcia za darmo. Bo ile razy można zgarniać pieniądze za to samo? Ja rozumiem, że RED ALERT to wielki przebój i zostanie z niego wyciśnięte wszystko, co się tylko da. Ale wypadaloby się zastanowić czy przypadkiem za dużo firm nie pójdzie śladem Wielkiego Wodza i nie zaczną tylko odcinać kuponów od sukcesu swych poprzedników.

Trudno mówić o piractwie i jednocześnie wydawać pakiety misji nie odbiegających prawie od oryginału, za które gracze muszą płacić ciężkie pieniądze. Nie znam jeszcze ceny THE AFTERMATCH, ale jeżeli będzie wynosiła ona powyżej 20 złotych to rozważcie inne możliwości. Naprawdę.

Banana Split

Westwood/VIE

DYSTRYBUTOR PC - IPS CENA: 87,99
PC DOS/WIN'95 Min. 486 DX2/66, 8 MB RAM

OCENA: 5/10



chur nie ma w jeden na jeden żadnych szans z Shock Trooperem.

Dalej są łodzie podwodne – niezły power, ale dosyć obojętny. No i czołgi M.A.D.





niem znanych nam kampanii z innych gier (poszczególne poziomy można rozegrać samodzielnie). Również 20 dostępnych scenariuszy do trybu multiplayer nie podnieca. Na szczęście jest prościutki w obsłudze edytor, dzięki któremu gra w trybie multiplayer szybko się nie znudzi.

Wydaje się, że L.E.D. WARS została pomyślana jako produkt do gry w sieci. Gry krwawej i zabierającej niewiele czasu, co przecieć najbardziej rajcuje przy błyskawicznej rozgrywce kilkuosobowej. Nie trzeba tu wyszukanego algorytmu rozbudowywania bazy lub setek jednostek bojowych. Każdy, kto grał w multiplayer wie, że nadmierne udziwnienia przeszkadzają, a spośród dziesiątków rodzajów jednostek i tak każdy wybiera tylko kilka. I nie przeszkadza przy tym

taka sobie grafika czy podobnej jakości dźwięki.

L.E.D. WARS nie jest grą porywającą. To raczej przeciętny produkt, wykonany jednak w miarę solidnie i starannie. Pewne wątpliwości budzi tylko fakt, iż jest raczej nieprzydatny dla pojedynczego odbiorcy. Trudno wy-

magać, by każdy miał możliwość zgromadzenia zawsze i o każdej porze odpowiedniej liczby współgraczy. Bardzo często pozostaje nam rozegranie bitewki z elektronicznym mózgiem, a pod względem sztucznej inteligencji wyprzedza ten tytuł sporo innych klonów C&C, dających większą przyjemność gry z komputerem czy oferujących bardziej urozmaicone kampanie, lepszą grafikę i większą ilość dostępnego sprzętu i ciekawszych budowli. Nie bez znaczenia jest też bardzo lekkie potraktowanie przez autorów całej otoczki gry (historia, strony konfliktu itp. są mało wiarygodne i sprawiają wrażenie wymyślonych z musu), co nie pozwala zachłysnąć się jej specyficzną atmosferą.

Berger

Ionos

DYSTRYBUTOR PC - NIEZNANY CENA: -PO
TERMIN WYDANIA PL - NIEZNANY
PC WIN'95 Min. Pentium 75, 16 MB RAM

OCENA: 4/10

które w tej grze nie są wszechmocne i niepokonane. Kolejnym godnym pochwały rozwiązaniem jest wyraźne zaznaczenie i ukazanie czasu ładowania broni w postaci paska w menu jednostki. Na przykład olbrzymie czołgi wyposażone w niszczące wszystko lasery naruszałyby równowagę gry, gdyby nie długi czas ładowania tej potwornej broni. Podobnie rzecz ma się z pieszymi raketnikami - zebrani

grywanych w czasie rzeczywistym. Zadanie gracza jest banalne. Trzeba wybudować bazę, wyprodukować jednostki (czołgi, artyleria, piechota, aparaty latające oraz sprzęt morski)

LED WARS

i zniszczyć przeciwnika. Na początku stawiamy elektrownie (prąd jest niezbędny), następnie koszar (wróg nadchodzi szybko), rafinerię (jeżeli odkryjemy pola uprawne L.E.D.), radar, fabryki zarodników L.E.D. (gdy narkotyki zostanie w całości zebrany z pola, wystarczy obsiać je na nowo), fabryki sprzętu, centra wynalazcze i morfownie oraz magazyny i lotniska.

Wszystko to nie odbiega od wcześniejszych gier typu C&C. Poprawiono tylko kilka elementów, dzięki czemu mamy tu możliwość wystawiania nieograniczonej liczby jednostek, niszczenia i odbudowywania mostów. Nieocieką zaletą gry, dostrzeganą zwłaszcza po doświadczeniach z 7TH LEGION (opis w SS'46 i 51) jest rozsądne potraktowanie zagadnienia odporności wież obronnych,

w kupę są bardzo groźni, ale po oddaniu salwy na chwilę stają się zupełnie bezbronni. Wymusza to na gracz taki dobór jednostek w zaznaczonej grupie, by w każdej chwili mogła ona prowadzić ogień przez oddziały o różnej szybkostrzelności.

Konstrukcja gry jest klasyczna - mamy pojedynczą kampanię oraz scenariusze do gry z kolegami. Składająca się z 16 poziomów kampania (to za dużo powiedziane) dostępna w grze dla pojedynczego gracza jest raczej cie-



Rządy wielu państw zabroniły lub przynajmniej potępiły klonowanie ludzi. Nikt jednak nie wstawa się za graczami, którzy są bombardowani dziesiątkami klonów znanych gier. Kiedy pojawiła się DUNE 2, nikt nie przypuszczał, że stanie się ona prekursorem dwóch różniących się od siebie rodzin strategii czasu rzeczywistego, zapoczątkowanych przez WARCRAFT i COMMAND & CONQUER. Oczywiście jest, że wśród powodzi podobnych im produktów można spotkać gry wspaniałe, średnie, jak i nędzne. Daleki kuzynek C&C - L.E.D. WARS, mimo że prezentuje niezbyt wysoki poziom, jest grą ze środkowej grupy.

L.E.D. WARS przenosi nas w urojony świat XXI wieku. Nieudany eksperyment genetyczny spowodował fatalne zmiany w ludzkim DNA, na co jedynym remedium jest podtrzymujący życie L.E.D. (Life Evolution Drug - stąd tytuł gry) lek, który wytwarza się z rzadkich roślin uprawianych tylko w nielicznych zakątkach świata. I tak rozpętała się wielka wojna o monopol tych życiodajnych upraw.

Twórcy gry z LARIAN STUDIOS zasługiwali nam wszystko, co do tej pory mogliśmy widzieć w strategiach roz-





przeciwnika i albo ją przejąć, albo wysadzić (zależy – czy możemy ją utrzymać, czy lepiej wiać). W niektórych scenariuszach jest to jedyna droga



Przygaszona grafika, znajome budowle, pojazdy i figurki piechoty. Cały ten obraz odepchnął mnie, zmęczonego zalewem „conquerowych” pociotków. Znowu kolejny wtórny C&C – pomyślałem. Ach, jakież ciężki jest los redaktorów z pierwszej linii, którzy stają oko w oko z nowościami rynku gier. No bo cóż my tu mamy? Akcja gry oczywiście przenosi nas w przyszłość (zdaje się, niedaleką). Znowu komuś się coś nie podobało, kogoś ambicje zostały urażone, surowce się wyczerpały, a wojsko chciało dorwać się do władzy. W każdym razie powstały dwa ugrupowania zwalczające się wzajemnie i starające się zapanować nad światem. Typowa bajka w tego typu grach. Miałem dosyć.

Po wyborze strony konfliktu ukazała się mapa świata, na której miałem wskazać obszar do zdobycia. To wskazałem. Zdobycie obszaru polega na pomyślnym ukończeniu kilku scenariuszy (budowa bazy, przeprawa przez wodę, zniszczenie przeciwnika tylko przy pomocy przydzielonych na początku oddziałów, poszukiwanie pojazdu, ludzi lub budowli itp.). Następnie wybiera się kolejne obszary do podbicia, aż do totalnego zwycięstwa. No, cała ta część z obszarami jest niebanalna – pomyślałem – coś bardziej na wzór WAR-CRAFT'owych krain, niż jałowy ciąg scenariuszy, jak w większości gier typu C&C. A do ciemnej grafiki z czasem się przyzwyczaiłem, tym bardziej że grafika scenariuszy zmienia koloryt i charakter w miarę przechodzenia do kolejnych obszarów (obowiązkowe palmy w Afryce).

Mój humor się poprawił, gdy w trakcie budowy bazy odkryłem, że kopaliny mogą wydobywać tylko na pewnych obszarach, a nie wszędzie. I że czasami trzeba o te obszary walczyć. Można też ich położenie wykorzystać do celów własnej ofensywy. Schemat budowy własnej bazy nie jest zbyt oryginalny. Budujemy jakieś bio-budynki do tworzenia androidów bojowych, hausy techniczne dla pojazdów, elektrownie, kopalnie, rafinerio-przetwórnice, wieże obronne, centra badawcze, stocznie, ciężarówki do przewozu kopaliny itp. W miarę przybywania budynków musimy zapewnić więcej energii albo przez budowę nowej elektrowni, albo przez rozbudowę już istniejących. Utrudnieniem w rozbudowie baz, zmuszającym do ofensywnego

działania, jest bardzo często występujący brak miejsca na planszy, nie pozwa-

EARTH 2140



ba pomyśleć, a to naprawdę rzadkie w wydawanych ostatnio grach.

ba pomyśleć, a to naprawdę rzadkie w wydawanych ostatnio grach.

W grach typu C&C problem stanowi orientacja w tym, co się dzieje na mapie oraz sterowanie oddziałami. Ułatwienie w omawianej grze stanowi wygodne menu, w którym możemy ustawić dla grupy priorytet zachowania ofensywnego lub defensywnego. Ponadto możemy skierować grupę pojazdów lub androidów do ochrony jakiejś jednostki poprzez polecenie Escort. I to działa znakomicie. W opanowaniu sytuacji na planszy pomoże nam także ustawienie w neralgicznych miejscach wież lub bunkrów, które zatrzymają lub zniszczą oddziały wroga.

Muszę przyznać, że gra mile mnie zaskoczyła. Cóż można – myślałem na początku – wymagać od gry za niecałe 40 zł. Tymczasem otrzymujemy do rąk rasowy produkt wykonany na dobrym poziomie (m.in. 70 budynków i jednostek, opcja multiplayer dla 6 osób). Taka sytuacja, że po zniszczeniu bazy przeciwnika trzeba często kil-

kunastu minut, by dorzucić nie mające już szans, pochowane po kątach planszy, oddziały wroga, występuje w wielu grach i nie jest aż takim utrudnieniem. Nuda pierwszych scenariuszy jest iluzoryczna, ponieważ to w ich trakcie uczymy się sprawnie dowodzić sprzętem oraz budować budynki. Natomiast bezcenna jest konieczność myślenia w grze, zarówno przy wyborze taktyki, jak i miejsca uderzenia. Bo zwycięstwo nie przychodzi tu łatwo.

Berger

lający na spokojną rozbudowę bazy w jednym miejscu.

Konieczność wydobywania kopaliny w określonym miejscu okazała się najważniejszą sprawą w całej grze. W wielu scenariuszach oddziały nie mogły złapać oddechu, tak dużą przewagę miał przeciwnik. Wystarczyło jednak tylko rozpoznać słabe miejsce jego obrony i, wykorzystując tę dziurę, przedostać się do kopalni i rafinerii. Ich zniszczenie powodowało, że po pewnym czasie przeciwnikowi brakowało już rezerw mogących zastąpić niszczone przez nas jednostki. I to jest właśnie strategia. W EARTH 2140 nie chodzi o dziką rąbaninę. Tu trzeba pogłównkować!

Czasami w ataku na bazę przeciwnika opłaca się wziąć piechotę lub inżynierów. Mogą oni wejść do budowli

zwycięstwa! Startujesz w nich bowiem z niewielką liczbą sprzętu i nie masz szans, byś przeszedł planszę z tym co masz wzdłuż i wszerz, zabijając wszystkich drani. By zwyciężyć, trze-

Topware

DYSTRYBUTOR PC - TOPWARE CENA: -39⁹⁵
PC DOS/WIN'95 Min. P90, 16 MB RAM

DEMO: CD 49
OCENA: 6/10





Chcesz poznać prawdziwą wojnę? Nie radzę. Zagraj w CLOSE COMBAT 2, poczujesz jej atmosferę. Czeka na ciebie prawdziwe pole bitwy, prawdziwi żołnierze, prawdziwa broń i prawdziwe niebezpieczeństwo. Przynajmniej na tyle prawdziwe, na ile umożliwia to poczyty PeCet. Jeśli pragniesz realizmu przez duże R, znalazłeś tytuł, który powinien cię usatysfakcjonować. Rozterki prawdziwego dowódcy, szarpiąca nerwy niepewność, czy wydany rozkaz nie okaże się błędny, dławiąca bezsilność w obliczu przeważających sił wroga... a wszystkiemu towarzyszy prawdziwa muzyka wojny – trzaski wystrzałów, huk dział, wrzaski żołnierzy rozrywanych granatami, palonych mieszanką z miotacza ognia, miazdżonych gąsienicami czołgów...

ŚWIATŁO I DŹWIĘK

Rozgrywana w czasie rzeczywistym CLOSE COMBAT 2 jest realistyczną symulacją pola bitwy z okresu II wojny światowej. Akcja gry toczy się podczas alianckiej operacji Market-Garden, w 1944 roku. Możesz wziąć udział w walkach na szczeblu drużyny i sekcji piechoty, natomiast sterować będziesz poszczególnymi jednostkami ludzi

i sprzętu. Unikalnym elementem CLOSE COMBAT, zarówno pierwszej jak i drugiej części, jest kompletna symulacja zachowania każdego żołnierza na polu bitwy. Wydajesz rozkazy swoim drużynom, jednak ich prawidłowe wykonanie zależy już od samych żołnierzy.

System rozgrywki w nowym CLOSE COMBAT uwzględnia takie elementy, jak wielopiętrowe budynki czy urozmaicona rzeźba terenu; na piętrach mogą ukrywać się snajpery, za każdym pagórkiem może czekać zasadzka. Grafika CLOSE COMBAT 2 uległa daleko idącym zmianom, w porównaniu z pierwowzorem. Zastosowanie trybu high-color i zmiana sposobu rysowania map znacznie ożywiły i uplastyczyły pole walki. Natomiast tylko nieznacznie poprawiono już i tak cudowną oprawę dźwiękową, tworzącą autentyczny nastrój pola walki.

Widać, że autorzy CLOSE COMBAT wyciągnęli wnioski ze swojej pierwszej gry. Kampania nie jest już tak bezbarwna, a teren znacznie bardziej urozmaicony. Walki nie przenoszą się liniowo z mapy na mapę, wręcz przeciwnie – teren kolejnych starć zmienia się jak w kalejdoskopie. Atak, obrona, wycofanie, znów atak... W przeciwieństwie do „jedy-



ki”, gracz ma już możliwość własnoręcznego decydowania o składzie własnych sił – oczywiście w ramach dostępnych w danym momencie uzupełnień. Dodano także edytor nowych scenariuszy, który powinien związać fanów z grą na dłużej. Nie bez znaczenia jest też opcja multiplayer, umożliwiająca grę przez Internet, sieć LAN, modem lub kabel.

TAKTYKA

Na pierwszy rzut oka drużyny i sekcje, jakie mamy do wyboru po obu stronach, są swoimi odpowiednikami. Zwróć jednak uwagę na różnice w uzbrojeniu obu stron. Po bliższym przyjrzeniu ujawniają się pewne rozbieżności, które w istotny sposób wpływają na taktykę każdej z walczących stron.

Najciekawszym dla nas, nigdzie dotąd nie spotykanym elementem taktyki niemieckiej jest wykorzystanie znajdującego się na wyposażeniu drużyny rkm-u, który tu stanowi główną siłę ognia piechoty. Oczywiście w innych armiach również używano tej broni, jednak francuski Hotchkiss, radziecki Diegtarijew czy angielski Bren (wszystkie z magazynkami o niewielkiej pojemności) nie miały takiej siły ognia, jak zasilane amunicją z taśmy, niemieckie MG-34 czy jego następcę MG-42. W armii niemieckiej cała drużyna

piechoty skupiała się wokół sekcji rkm – pozostali żołnierze mieli jedynie dostarczać jej amunicji i osłaniać w przypadku walki z bliska.

Symulacja walk jednostek tak niskiego szczebla bezlitośnie odsłania słabe strony Aliantów. Nie dysponują oni bronią, która zapewniłaby im porównywalną z MG-42 siłę ognia. Z drugiej strony, piechota aliancka wyposażona w półautomatyczne karabiny bezlitośnie góruje nad pozbawioną wsparcia karabinów maszynowych piechotą niemiecką. Dlatego właśnie taktyka walki oraz wybór broni dla obu stron będą się znacznie różnić.

GRAJĄC NIEMCAMI

Masz lepsze działa, lepszą broń przeciwpancerną, lepsze czołgi i, choć może trudno ci w to uwierzyć, potencjalnie lepszą piechotę. Przeciwnik atakuje z zaskoczenia, z początku będzie miał przewagę liczebną i jakościową. Oddziały alianckie to przecież spadochroniarze, zahartowana w bojach elita wojsk. Tak więc początek operacji to rozpaczliwa obrona przed nacierającym z dużą determinacją wrogiem.

Na froncie zachodnim to Niemcy byli prawdziwymi mistrzami w bezpośredniej walce piechoty. Jak ktoś obliczył, wojska Aliantów ponosiły średnio o 50% większe straty i to w każdym elemencie walki – ataku, obronie, działaniach opóźniających czy pościgu. W CLOSE COMBAT nie będziesz miał jednak z góry żadnych bonusów – ty sam musisz wypracować wygrywającą taktykę. Wybierając przed walką dodatkowe jednostki, koniecznie



zaopatrzyć się w sekcje karabinów maszynowych – „goła” piechota nie zdoła powstrzymać nacierających aliantów.

Mimo iż wydawałoby się, że najsilniejsze jednostki (w tym przypadku sekcje MG-42) należy postawić na drodze natarcia przeciwnika, jest to wrażenie błędne. Właściwymi pozycjami dla karabinów maszynowych są skrzydła twojego ugrupowania – oczywiście skrzydła pojęte nie geometrycznie jako brzegi planu, tylko skrzydła wobec osi przewidywanego ataku wroga. W ten sposób km-y, ostrzeliwując z boku nacierającego wroga, nie będą same narażone na bezpośredni atak. Jeśli uda ci się je tak ustawić, by nadchodzący przeciwnik znalazł się pod krzyżowym ogniem – zwycięstwo murowane (mój rekord – 21 zabitych przez jeden rkm!).



nych, to grubo się mylisz. Ceną za taką pomyłkę mogą być tylko stopy trupów. Są inne sposoby. Co prawda Niemcy mają swoje karabiny maszynowe a ty jakiś żalosny szmelc, ale tak naprawdę wcale ich do ataku nie potrzebujesz! Bronią atakującą jest przede wszystkim moździerz. To właśnie jest broń, której powinny się obawiać nieprzyjacielskie gniazda ckm-ów. Jeśli chodzi



gami to dość rozpaczliwe zajęcie, ale przy odrobinie szczęścia może się udać, jeśli tylko czołg wjedzie ci pod lufę miotacza płomieni lub na piechotę szturmową z ładunkami wybuchowymi. Niestety, można walczyć w ten sposób z samymi czołga-

la on na wprost, a siła wybuchu jest tak duża, że nawet nie trzeba trafiać dokładnie w cel...

VICTORY

W tej chwili CLOSE COMBAT 2 jest unikalnym przykładem tego, jak

CLOSE COMBAT 2 A BRIDGE TOO FAR

Właściwe rozmieszczenie sił opiera się na analizie terenu. Karabiny maszynowe muszą mieć przed sobą jak największą płaską przestrzeń, by nie mogły zostać zniszczone przez skrycie podchodzącego wroga. W miastach rola terenu jest nieco inna. Mimo że budynki dają doskonałą ochronę, bronisz tak naprawdę nie ich, lecz ulic! Walka wręcz w budynkach jest ostatecznością – przede wszystkim w ogóle nie powinieneś dopuścić do siebie wroga. Rozmieść więc swoje karabiny maszynowe tak, by trzymały w szachu całą długość ulicy, uniemożliwiając przeciwnikowi przeskoczenie z jego strony na twoją.

W momencie, gdy z pomocą przyjdzie ci broń pancerna, sytuacja zmieni się diametralnie, oczywiście na twoją korzyść! Czołgi niemieckie są lepsze od alianckich, a ponadto Niemcy mają spory wybór znakomych dział szturmowych. Przechodząc do ataku, teraz ty będziesz musiał przejść te wszystkie pułapki i zasadzki, których poprzednio doświadczały oddziały sprzymierzonych.

GRAJĄC ALIANTAMI

Atak to zupełnie inna para kaloszy. Jeśli myślisz, że na początku możesz zalać przeciwnika falą atakują-

o teren, preferencje atakującego są oczywiście odwrotne niż obrońcy. Tak jak w obronie szukasz otwartego terenu, którym można odgrodzić się od przeciwnika, tak w ataku próbujesz wykorzystać każdą przeszkodę, jaka tylko może zasłonić cię przed ogniem wroga.

Nie atakuj przez otwarty teren, nawet zwykłe kartoflisko jest lepsze. Ponieważ to ty wybierasz miejsce ataku, więc postaraj się mieć w tym punkcie przewagę. Nie rozpraszaaj ludzi po całej planszy, posuwaj się naprzód od przeszkody do przeszkody i dopiero jeśli jesteś blisko przeciwnika, ruszaj śmiało na niego lub strzelaj, koncentrując ogień kilku sekcji. Jeśli wykryjesz karabin maszynowy, zniszcz go ogniem moździerzy – po co wystawiać piechurów na ogień (komputer postępuje się moździerzami wprost genialnie, ale jego stać na to, by przed każdym strzałem wyznaczać cel). Słynna taktyka amerykańska: „gdy napotkasz przeciwnika, zatrzymaj się i wezwij artylerię” działa także w skali mikro.

Załoga każdego czołgu, który zbliży się na kilkanaście metrów do niemieckiej piechoty, po prostu prosi się o pogrzeb. Niestety, nie można tego powiedzieć w drugą stronę. Brak dobrej broni przeciwpancernej jest tym czynnikiem, który może doprowadzić do kompletnej klęski. Lżejsze czołgi i działa szturmowe łatwo rozwalisz z PIAT-a lub Bazooki, ale co zrobić, gdy wyjedzie na ciebie Pantera czy, o zgrozo, Tygrys? Walka lekko uzbrojonej piechoty z czoł-



mi, ale nie z czołgami osłanianymi przez piechotę – pierwszym więc zadaniem jest pozbycie się piechurów przeciwnika. Tak czy owak, dużych strat nie unikniesz. Dlatego też najlepszą taktyką walki z czołgami jest... niedopuszczenie do tego, by przeciwnik miał ich więcej – a to wymaga zadawania mu w kolejnych walkach dużych strat i szybkiego posuwania się do przodu.

Alianci posiadają dużo różnorodnego sprzętu zmechanizowanego. W większości nie nadaje się on do poważnej walki z niemieckimi czołgami, tym niemniej bardzo pomaga w walce z piechotą. Przydatne są transportery z moździerzami (mają też km, więc przydają się podwójnie) lub ciężkimi karabinami maszynowymi, lecz szczególnie polecam czołg z moździerzem 280 mm. Strze-

można wykorzystać komputer do absolutnie realistycznego odwzajemnienia pola walki. Każdy z symulowanych przez komputer żołnierzy ma własną osobowość, inaczej reaguje na rozgrywane się wokół wydarzenia. Jedni okazują się tchórzami, inni bohaterami, jeszcze innym po prostu odbija. Wszystko to podane na soczystej, pełnej barw mapie oraz podparte świergotem pocisków i głuchymi stęknięciami moździerzy. Prawdziwy fan tego nie przegapi.

Pejotl

Microsoft

DYSTRYBUTOR PC – MICROSOFT CENA: 99
PC WIN'95 Min. P90, 16 MB RAM
POWER MAC, System 7.5, 16 MB RAM

DEMO: CD 51
OCENA: 8/10

Mamy PANZER GENERAL 2, więc śmiało można ogłosić szczyt sezonu pancernego. Przypadł na środek zimy i dobrze się stało, bo walczyć przyjdzie wśród śniegów i lodów królujących na wielu mapach – w Finlandii, Norwegii, Rosji. Pierwsze wrażenie? Hyva! – jak co ciekawsze towary określał mój kolega po powrocie z Finlandii. Banalne byłoby napomykanie o filmach dokumentalnych i oprawie dźwiękowej. To są regularne video-clips wypełniające intro i dające po oczach po każdej misji. Głośniki grmią charakterystyczną dla walczących nacji muzyką, która śni się następnie po nocach. Zawsze marzyłem, żeby poprowadzić do ataku Brytyjczyków przy dźwiękach dud (albo kobzy – jak błędnie nazywają ten instrument niektórzy). Niezapomniane przeżycie. Wszelkie słowo mówione jest zabawnie stylizowane i akcentem odpowiada angielszczyźnie w wykonaniu Niemców, Amerykanów czy Rosjan. Skoro tak perfekcyjnie dopracowano szczegóły, jak przerażająco powabnie wygląda sama rozgrywka?

ZBLĄKANE DZIECIŃSTWO

Nie tylko nastoletnich miłośników militariów rajcowało sklejanie modeli i symulowanie bitew na wypielegnowanych, szczegółowych makietach. Kierowali się przy ich rozgrywaniu parametrami używanej broni i z braku komputerów, raczej niczym więcej... Obezwładniająca siła pierwszego PANZER GENERAL polegała właśnie na użyciu starannie wykonanych modeli, zamiast sztabowych żetonów, oraz wykorzystaniu elementów symulacyjnych przez komputer. Najważniejszymi parametrami były punkty doświadczenia i siły oddziałów, a zwycięstwo polegało na zajęciu lub, w zależności od misji i strony konfliktu, utrzymaniu określonych miejsc strategicznych. Elementy te decydowały o uroklivym charakterze gry i w PG2 zostały utrzymane.



Co zatem nowego? Spieszę donieść, że mapy wyglądają jak zdjęcia lotnicze i dopiero nieobowiązkowe nałożenie siatki heksów demaskuje ich płaskość. Diametralnie zmieniono skalę ukazywania konfliktu. W konsekwencji jeden heks na mapie zajmuje o wiele mniej rzeczywistego terenu, niż miało to miejsce w części pierwszej. Leningrad dla przykładu nie jest zlepkiem dwóch sześciokątnych poletek, ale wypełnia już cały ekran! Nie ma więc misji, w których zdobywasz od razu Francję czy Norwegię. Są za to inne obejmujące poszczególne operacje odbywające się na wycinkach obszarów poszczególnych państw. Punkty

strategiczne do zdobycia nadal mieszczą się na pojedynczych heksach, nie ma więc mowy o potrzebie zdobywania całego miasta. Sukcesem jest zajęcie dzielnicy, osiedla czy wsi, a czasem zwykłych umocnień, np. na pustyni. Rozgrywka zaś została wzbogacona nie tylko o element walki w miastach, wysadzanie mostów. Wystrzelone pociski fruwają przez kilka heksów, artyleria wspiera zaatakowane oddziały ze znacznych odległości, a lotnictwo (relatywnie mniejsze odległości przelotów) długo może pozostawać w powietrzu bez tankowania.

Złamano zasadę otrzymywania wsparcia ogniowego w defensywie tylko w przypadku bezpośredniego sąsiedzostwa z jednostką artyleryjską. Strzela każde działo, które ma w zasięgu napastnika. Nie należy się więc dziwić, kiedy uderzysz na niewinnie wyglądający oddział pieszy, a w chwilę potem spadnie na ciebie grad pocisków z kilku stanowisk artyleryjskich. Działa nie tracą już kolejki na załadowanie czy uzupełnienie sił. Po otrzymaniu posiłków czy amunicji możesz

możesz skasować za jednym zamachem trzy oddziały! Jednak nie licz, że stanie się tak na zawołanie. Walki są ciężkie i nieefektywne. Bardzo częste są sytuacje, w których wojska pochrobczą, pojazdoczą i nie przyniesie to żadnych efektów. W przeliczeniu można określić takie starcie mianem kloze-

ment modeli, a ponieważ te w trakcie walki obracają się, mamy okazję podziwiać je z różnych stron. Złudzenie trójwymiarowości jest pełne i zabawy nie psuje nawet fakt, że w niektórych momentach traci na tym czytelność sytuacji na planszy. Szczególnie poddawani na wszystkie strony pie-



tu, czyli 0:0. Wynik ten jest typowy nie tylko w piłkarskiej lidze polskiej, ale również podczas starć z wyjątkowo upierdliwymi bunkrami.

ODWRACANIE KOTA

Korzystając z wielu doświadczeń serii generalskiej, bardzo przyjaźnie

rozwiązano inetrfejs, a szczególnie sposób dokonywania zakupów i rozstawiania jednostek. Pojawiają się

strzelać aż miło, za to nie możesz ich przemieszczać bez spakowania na samochody, które są szybkie, ale słabutkie.

Ciekawostką jest, że i ciężkie czołgi potrafią razić na dwa heksy, co pozbawia słabsze jednostki możliwości zadania jakichkolwiek strat pancerniakom. Wskutek powyższych cech, a także większej obronności artylerii, spadło nieco znaczenie lotnictwa, przynajmniej w początkowych misjach. Jest bowiem drogie, nie zawsze może zaatakować (pogoda), a oczekiwane rezultaty przynoszą dopiero naloty doświadczonych eskadr. Jednak trzeba pamiętać, że samoloty wciąż szybko potrafią zadać decydujące ciosy na dużą odległość i są niezastąpione, gdy lądowe jednostki nie mogą przebić się do celu np. z powodu tłoku.

ZAWROTY GŁOWY

Każdy czołg czy samolot jest duży, ładny i ma nałożony światłocień. Twórcy powiększyli ponadto asorty-

churzy zatracają odrębność narodową, a warto wspomnieć, że nacji po obu stronach konfliktu jest mnóstwo i trudno poznać na pierwszy rzut oka, kto Rumun a kto Czerwonoarmijec. PG2 i tak pozostawia więcej możliwości manewrowych, niż miało to miejsce w pierwowzorze. Twórcy wyraźnie starali się, aby najnowszy „General” stał się w większym stopniu grą taktyczną.

Teraz jesteś o wiele bliżej pojedynczego żołnierza, którego ustawienie oraz skierowanie względem wroga ma w walce widoczne znaczenie. Ataki z tyłu, z kilku stron podczas tury znacznie osłabiają jego sprawność obronną. Można nacierać z dużą swobodą, gdyż doświadczony, a jeszcze lepiej odznaczony oddziały mogą niszczyć kilku wrogów podczas tury, a po natarciu wycofać się by ustąpić pola innym. Wielokrotne ataki są wykonalne w obrębie tury, gdy atak nie wymaga dalekich posunięć (punkty ruchu) i gdy pierwszy zaatakowany ulegnie całkowitemu zniszczeniu. Wtedy nasz bohater zyskuje dostęp do kolejnej jednostki i może na nią uderzyć. Przy odrobinie szczęścia i słabości twych ofiar,



w postaci sporych ikon na osobnej, dużej desce menu, skąd zestawić je bardzo łatwo. Trochę trudniej jest z zakupami podczas walki, gdyż na ogół nie możesz dostawiać sił w dopiero co zdobytych miastach. Odbywa się to wyłącznie na tyłach, co niejednokrotnie podważa sens zakupu. Nowe jednostki bowiem nie będą w stanie natychmiast włączyć się do walki na najbardziej osłabionych odcinkach. Często brakuje miejsca na rozmieszczenie nawet już posiadanych oddziałów i trzeba wówczas robić to



CO NA TALERZU?

Moralne dylematy związane z pierwszą częścią, a dotyczące szerzenia idei hitlerizmu i faszyzmu przez potencjalnych graczy zostały tu złagodzone kampaniami po stronie tych „dobrych”. Oprócz okazałego zasobu scenariuszy przewidzianych do grania we dwóch i z komputerem po dowolnej stronie konfliktu, jest 5 kampanii zarówno dla Niemców, jak i dla Aliantów oraz Armii Czerwonej. Dla mi-



PANZER GENERAL 2

na raty. W dłuższych bojach męczące okazały się funkcja uruchamiania trybu samolotów na mapie głównej i brak jakiegokolwiek funkcji ukazującej same drapieżne ptaki na mapce pomocniczej.

Poza tymi mankamentami ten element produktu SSI prezentuje się znakomicie. Jest rewelacyjny edytor bitew i magnetowid... to znaczy opcja umożliwiająca obejrzenie przebiegu danej batalii od pierwszego do ostatniego posunięcia i nie wymagająca wychodzenia z gry. Czy muszę pisać o przydatności tego urządzenia przy analizowaniu błędów w poszczególnych etapach walki?

Nowiutkim bajerem jest działanie kursora, który zmienia się jak kameleon w świetle wydarzeń pancernych i nie tylko. Posłużę się wdzięczną demonstracją – w przypadku planowanego wyłomotania któregoś wrogiego modelu, najędźdasz kursorem i... widzisz rokokowy celowniczek przyozdobiony dwiema flagami odpowiadającymi nacji obu zwaśnionych uczestników

starcia. Węgrów i Związkowców Radzieckich. Zawiera jeszcze coś – poniżej przewidywany wynik zadymy. Oczywiście rezultat bójki rzeczywistej nie musi odpowiadać temu kursorowemu, tym bardziej że nie wszystkie niespodzianki (artyleria w piaskownicy, za krzakami) kursor jest w stanie uwzględnić. W wielu wypadkach o zwycięstwie decyduje intuicja, szaleństwo czy skłonności samobójcze dowódcy.

łośników niemieckiego oręża zaprojektowano „Blitzkrieg” – zaczyna się podczas hiszpańskiej wojny domowej w 1938 i potem przebiega jak kampania w poprzednim PG. Następną jest „Defending The Reich”, podczas której wyruszasz na bój wśród śniegów Rosji w 1942. Natomiast dla fanów Shermanów i Cometów, Deve Loper z kolegami przygotował dwie wersje „Crusade in the West” – osobno dla Amerykanów

i osobno dla Anglików. Oba warianty biorą początek w 1943 roku po lądowaniu wojsk sprzymierzonych we Włoszech. Natomiast wierni ideologii Józefa Stalina i jego dzielnych żołdatów będą mogli wkroczyć do akcji w roku 1942, w kampanii „Onward to Berlin”, by wyruszyć na zachód wy-

zwać Europę. Jak widać po schemacie kampanii, misje mają charakter zdecydowanie ofensywny. Wynika to ze specyfiki walki. Dostajesz grupę jednostek, którą walczysz, doświadczasz, rozbudowujesz i upgrade'ujesz. Jeśli stracisz którąś z nich (efektowna eksplozja), np. w trzeciej misji, przepadnie na zawsze wraz z epoletami i doświadczeniem. Przechodząc kolejne misje kampanii, musisz atakować i zdobywać w krótkim czasie, bacząc by nie tracić własnych jednostek. Obrona polega natomiast właśnie na traceniu broniących się oddziałów. Taka konwencja gry narzuca pewne ograniczenia inteligencji wirtualnego przeciwnika. Gdyby ten wykorzystywał to, że straconych jednostek już nie odzyskasz, z premedytacją grałby tak, aby nie wygrać pierwszych misji, tylko zadać jak największe straty. Taka strategia podważyłaby sens kampanii, więc komputer gra tak, jak w przypadku pojedynczych scenariuszy. Te zostały zrealizowane całkiem inteligentnie – lepiej oddają stosunek sił, gdyż nie ma w nich silnych i licznych oddziałów pancernych. Jednostki Tygrysów (king) mają wartość 5, co oddaje małą liczbę tych czołgów, biorących udział w II wojnie światowej. Oczywiście nie będę upierdliwy ponad potrzebę i nie wspomnę faktu, że dywizje niemieckie w ogóle nie składały się z broni pancernej jednego typu.

Trzeba oddać twórcom PG2, że produkując szósty tytuł w serii generalskiej nie popadli w nekrofilie. Większość aspektów gry emanuje świeżością i na ubitej ziemi broniłbym produkcję SSI przed zarzutem wtórności i jechania na sprawdzonym, ograny schemacie. Nie tym razem. Wszystkim strategom gorąco PG2 polecam, za miesiąc grę zmiażdżę w Imadle. Odlamkowym!

Decybeliusz

SSI

DYSTRYBUTOR PC – OPTIMUS BIS CENA: –90
TERMIN WYDANIA PL – STYCZEŃ
PC WIN'95 Min. P90, 16 MB RAM

DEMO: CD 49
OCENA: 8/10





Dla tych, którzy lubią historię starożytną oraz dobrą zabawę, a także dla tych wszystkich, którzy zagrywali się w oba WARCRAFTY, pojawiła się nie lada gratka. Szacowna firma MICROSOFT, znana z takiego przeboju, jak CLOSE COMBAT, wypuściła na rynek grę AGE OF EMPIRES. Jest to gra opowiadająca o początkach starożytnych imperiów, ich rozkwicie i upadku. Całość oczywiście przebiega zgodnie z utartym przez WARCRAFT schematem (tu trzeba wspomnieć, że AOE jest często i niesłusznie porównywane do CIVILIZATION). W poszczególnych scenariuszach budujemy osiedle, rozwijamy je, odkrywamy kolejne zdobycze cywilizacyjne, a także wystawiamy wojsko, by podbić sąsiadów.

Gra oferuje bogaty zestaw możliwości. Dostępne są do wyboru 4 kampanie (Ascent of Egypt Learning Campaign, Glory of Greece, Voices of Babylon i Yamato Empire of Rising Sun), 24 scenariusze do gry w wersji multiplayer lub gry z komputerem. By nam się nie nudziło, dodano możliwość gry w scenariusze tworzone losowo przez komputer (wszelkie parametry możemy ustalać sami) oraz podobne scenariusze, w których jednak nic nie trzeba rozwijać, tylko walczyć do ostatniego żołnierza (wszyst-

kie zasoby naturalne i złoto występują w olbrzymich ilościach).

W grze rządzący jednym z 12 narodów. Trzy z nich to starożytne ludy dalekowschodnie: Shang (żyli na terytorium dzisiejszych Chin), Yamato (w Japonii), Choson (w Korei). Kolejne trzy to mieszkańcy Mezopotamii – Sumerowie, Asyryjczycy i Babilończycy. Nie zabrakło także Fenicjan, Egipcjan, ich przeciwników z Azji Mniejszej – Hetytów oraz Greków, Persów i Minojczyków (mieszkańcy Krety i okolicznych wysp). Tu trzeba przyznać, że dobór cywilizacji jest zupełnie przypadkowy (gdzie są twórcy kultury Harappa, Elamici, Rzymianie itd.). Na szczęście przy tworzeniu scenariusza można nadać swemu narodowi dowolną nazwę. Poszczególne ludy różnią się między sobą możliwościami (np. Sumerowie są znakomitymi rolnikami) oraz wyglądem stawianych przez nich budowli – cztery nacje (Azja, Egipt, Babilonia, Grecja) swoje własne budowle, zaś budowle innych ludów odpowiadają wy-



glądem regionowi. Funkcje budowli oraz wygląd i możliwości jednostek wojskowych są, niestety, takie same.

I tu właściwie kryje się jedna z poważnych wad gry. Skoro poświęcono tyle wysiłku na to, by budynki poszczególnych ludów wyglądały inaczej (a są prześliczne i do tego różne w różnych epokach), to dlaczego nie zrobiono rozróżnienia (przynajmniej graficznego) jednostek wojskowych. Piechur sumerycki wyglądał zupełnie inaczej niż piechur egipski (nie mówiąc już o chińskim), a w grze obaj przypominają hoplitę greckiego po stracie włóczni.

Nie ma co jednak narzekać. Takiej grafiki jeszcze w strategiach nie było! Słonie wyglądają jak żywcem wyjęte z filmów przyrodniczych. Podobnie gajele i lwy, no i sami ludzie. A jak się poruszają! Gdy zobaczycie ten taniec bioder myśliwego niosącego krwisty stek, to oszalejecie. Tym bardziej że gra oferuje trzy tryby rozdzielczości (640x480, 800x600 i 1024x768), dzięki czemu możesz oglądać postacie w dużym przybliżeniu. Konie w kłusie, rydwany z kręcącymi się kołami, dostojnie marszerujące słonie bojowe... Aż szkoda to wszystko rzucać do walki. Za to gdy jednak ruszą, biją się wspaniale i bardzo naturalnie. Żadnych uproszczeń. Dzięki temu gra się z przyjemnością.

Ale grafika, mimo że świetna, nie jest najsilniejszą stroną AGE OF EMPIRES. Gra niesie ze sobą olbrzymi potencjał za sprawą edytora scenariuszy. Dzięki niemu możemy sobie stworzyć nie tylko scenariusz, ale i całą kampanię (jak ktoś ma czas i siłę, to również z obrazkami i filmikami). Zdolny twórca własnych rozgrywek ma do dyspozycji 5 rozmiarów mapy, 9 różnych podstawowych rodzajów pokrycia terenu, 54 różne strategie dla swego ludu, 8 rodzajów charakteru każdego ludu (od super agresywnej do pasywnej), 18 rodzajów indywidualnych zwycięstw każdej z cywilizacji (każda może mieć różne warunki zwycięstwa) oraz 4 rodzaje zwycięstwa ogólnego w scenariuszu. Ufff... To poraża! Możemy zmieniać,

W kampanii bardzo często pojawia się określona już sytuacja lub epoka. Możemy się natknąć na zbudowane miasto wroga, własne budowle itp. Jednak klasyczny scenariusz zaczyna się zazwyczaj od jednego lub kilku myśliwych, którzy wędrują przez nieznaną krainę. Pierwszym zadaniem gracza jest wówczas budowa centrum osady.

I tu zaczyna się czysta strategia. By wygrać i być najlepszym, trzeba pokonać przeciwnika (pojedynczo lub zespołowo) lub odnaleźć miejsce czy zgromadzić pewną ilość surowca. Dróg jest wiele, ale mają one jedną wspólną cechę – czas. Należy się spieszyć. Komputer, podobnie jak w WARCRAFT 2, jest mistrzem rozwoju. Robotników produkuje masowo, a mapa planszy jakby była mu znana. Dlatego też na początku albo zakładamy osiedle tam, gdzie stoimy, albo rozsypujemy się po terenie w poszukiwaniu Ziemi Obiecanej. Takie miejsce musi być położone blisko lasu, skał, złóż złoto-żelaznych oraz terenów zielonych i rzeki. Jeżeli uda nam się spełnić większość z tych warunków, to mamy niezły start.

Gra odtwarza wprawdzie historyczne epoki, ale dzieli się też wyraźnie na podepoki. Wymaga to niesamowitej elastyczności w manewrowaniu siłą roboczą. By przejść do danej epoki historycznej lub rozwinąć możliwości budynków oraz armii, trzeba dysponować w różnym czasie różnymi zasobami (drewno, żywność, złoto i kamień). Na początku priorytetem będzie żywność. Trzeba jej zebrać 500 sztuk, ale by mieć dużo żywności (polowania na zwierzęta, zbieranie owoców z krzaków, łowienie ryb), trzeba mieć dużo ludzi. Z kolei by mieć dużo ludzi, trzeba mieć domy (1 wystarcza dla 4 ludzi), a by mieć domy, trzeba mieć drewno. Dlatego na początku budujemy szybko 1 dom oraz produkujemy kolejnych robotników. Tymczasem ci, którzy już są, zbierają żywność. Jeżeli mamy drewno, a zasoby żywności są zbyt daleko od centrum, możemy wybudować w ich pobliżu Granary (na produkty roślinne) lub Storage Pit (na produkty zwierzęce i materiały). Te dwie budowle przydadzą nam się również dlatego, że aby wyjść z epoki kamiennej, trzeba postawić dwie budowle użytkowe.

Po wyjściu z epoki kamiennej priorytetem stanie się drewno i kamień. Owszem, żywność też będzie ważna, ale po



budować i ustawiać. Oprócz 8 możliwych graczy na planszy, możemy ustawić także jednostki lub budynki „Gai”, które staną się własnością tego gracza, który pierwszy je odkryje.

Istotą i założeniem gry jest przeprowadzenie swego ludu przez 5 okresów rozwoju cywilizacji – od epoki nomadów po epokę żelaza. Oczywiście scenariusze w kampaniach różnią się od schematu scenariusza pojedynczego.

wybudowaniu Marketu podstawą naszej cywilizacji stanie się rolnictwo i z żywnością nie będzie kłopotu. Drewno natomiast, jako matka każdej budowli (w tym Farm), będzie priorytetowe. Brakom tego surowca z powodzeniem zaradzi ustawienie Storage Pit tuż przy lesie i skierowanie do wyrębu 5–6 drwali. Już się więcej drzewem nie powinniśmy kłopotać. Podobnie robimy z kamieniem i złotem. Jest to o tyle ważne, że z chwilą wejścia do epoki narzędzi (Tool Age), zaczyna się rywalizacja militarna i na gospo-





mi obronnymi i zaatakuj jego oddzielone od reszty kopalnie i magazyny. Wycinaj poszczególnych wieśniaków i żołnierzy. Pamiętaj, że jeżeli ty będziesz w stanie zdobywać surowce, a wrogowi to uniemożliwisz, przyspieszysz swój rozwój i zapewnisz sobie lepszą pozycję. Atakuj kupą tam, gdzie przeciwnik występuje pojedynczo. Jeżeli nie uda ci się zniszczyć wroga, gdy będzie jeszcze w epoce kamienia lub narzędzi, to później czeka cię straszliwa walka.

Pamiętaj, że komputer zrobi wszystko zawsze szybciej i lepiej. Gdy wybu-

darkę nie ma specjalnie czasu. Co najwyżej trzeba od czasu do czasu wybudować nowe gospodarstwo, bo ziemię szybko jałowięją, lub w miarę posiadanych środków rozwijać zdobycze cywilizacyjne, budować nowe bu-



AGE OF EMPIRES



dowle użytkowe i domy mieszkalne (ale już dla potrzeb armii).

Podstawą strategii zwycięstwa jest dyplomacja i rozpoznanie. Na początku warto ustawić nasze kontakty na polu Ally. Nie zaszkodzi to w niczym, a może nastroić przyjaźnie sąsiadów. Gdyby nas zaatakowali lub chociaż wypowiedzieli wojnę, trzeba wskaźnik przestawić na Neutral (twoi nie atakują wrogich wieśniaków, więc nie spowodujesz konfliktu) lub Enemy (gdy już idą na ciebie). Kolejną rzeczą po ustanowieniu kontaktów dyplomatycznych jest rozpoznanie terenu i pozycji poszczególnych ludów. Jeden z twoich myśliwych musi odbyć tę długą podróż i wszystko obejrzeć. Od tego uzależnisz swoją dalszą taktykę.

Po rozpoznaniu sytuacji liczy się szybkość. Jeżeli wrogi plemiona rozwijają się niemrawo, atakuj wszystkim, co zdołasz na szybko wystawić. Nie czekaj. Jeżeli przeciwnik już się rozwinął, zabezpiecz swoje osiedle wieża-



duje świątynie i wyszkoli kapłanów w przekabacaniu twoich jednostek czy budowli na swoją stronę, nie zaznasz już nigdy spokoju. Żadna wieża cię nie obroni. A walka militarna będzie wymagała olbrzymiej uwagi i zaangażowania wszelkich środków. Zasadą wtedy będzie posiadanie jak najlepszej jakości jednostek różnych typów. Sami łucznicy są bowiem bezbronni wobec szyb-

kiej kawalerii. A znowu niepokonana ciężka piechota może być wystrzelana przez konnych łuczników. Kawaleria ma się cienko przeciw stoniom, które można zastrzelić z tuku. Splot zależności jest ogromny – na szczęście komputer nie wystawia naraz olbrzymich armii i będziesz mógł spokojnie wszystko przemyśleć i się wykazać. Nota bene oglądanie bitew lądowych to czysta przyjemność, co dodatkowo wynagrodzi ci trud.



w każdym scenariuszu. Być może jest to zasługą dokładnej grafiki, dowcipnego potraktowania postaci (bardzo naturalistyczne w zachowaniu – aż do przesady), wspaniałych budowli, a może znakomitego interfejsu i wyczerpującego Helpa.

Nie bez znaczenia jest też olbrzymia wartość edukacyjna gry. To, co w szkole wchodzi do głowy z takim trudem, tu widzimy na własne oczy. W grze ukazano pewne zjawiska i prawidłowości jedynie w zarysie, ale i tak wystarczy, by zrozumieć podstawowe zależności i cykl rozwoju starożytnych imperiów, dobrze się przy tym bawiąc. A gdy nie wystarczy to, co widać, można zawsze sięgnąć do Helpa, gdzie pokrótce scharakteryzowano każdą z cywilizacji oraz podano krótką bibliografię (w języku angielskim).

Berger

Microsoft

DYSTRYBUTOR PC - MICROSOFT CENA: -99
TERMIN WYDANIA PL - NIEZNANY
PC DOS/WIN'95 Min. P90, 8 MB RAM

DEMO: CD 51
OCENA: 7/10



Jak najłatwiej znaleźć się o miliony lat świetlnych stąd? Najłatwiej? Należy odpalić dowolną grę strategii czasu rzeczywistego o jakimś mrocznym tytule i z pewną miną oczekiwać na intro. Przykład? WARWIND 2: HUMAN ONSLAUGHT. Dlaczego? Tak się składa, że woła niebios a i twórców rozpustnych programów komputerowych regularnie wyrzuca nas gdzieś daleko w otchłań kosmiczną, często na jakąś odległą planetę. Po co? Przerazające bronie i budowie Ziemi najwidoczniej nie satysfakcjonują kreatorów growych batalii. Co tam główce nuklearne, bunkry atomowe czy elektrownie; najnowocześniejsze samoloty szturmowe czy satelity. Nie ma jak glista z miotaczem ognia albo stworek embriopodobny na świnihipopotamie władający tasakiem. Jak jeszcze trafi się gość od rzucania klątw i czarów, to już radocha na całego. Nie przeszkadza wtedy nawet fakt, że podłoże, na którym owe dziwa dokazują, niepokojąco przypomina porośnięte pokrzywami ekskrementy... A tak z bliska wygląda powierzchnia miejsca akcji.

SZOK

Nie ma się co trudzić, nie znaję słów oddających rozmiary emocji, których fala targnęła mym wnętrzem, jak tylko ujrzałem pierwsze pejzaże na planecie

Yavaun. Nostalgia, wspomnienia, te wszystkie lata z komputerem. Odegnąłem precz cynicznego diabła, który w swym bezdusznym mózdzku sformułował nazwę tego, w co oczy nie mogły uwierzyć. Muzeum. A kysz!

Szufladka płytki świstała zawiadacko, podobnie ożywcze dźwięki ulatywały z głośniczków, dowodząc jak bardzo autorom gry zależało, żebym nie zapomniał w tydzień po zaniechaniu kontaktów z WW2 co przedniejszych motywów. Nawet znany psychiatra nie jest w stanie teraz mnie od nich uwolnić...

Jedynie intro i wstawki filmowe budzą respekt, reszta powinna pozostać milczeniem. I wiadomo to już po pierwszych minutach styczności z grą. Druga część niedawnego WARWIND, wyprodukowana przez DREAMFORGE pod sztandarami SSI, zadziwia lekkością podejścia do wielu gierczanych fenomenów. Zdaje się, że sentymentalizm niektórych jest niezwykły, a to sugerowałoby, że świat nasz ckliwy jest, dobronuduszny i pełen wyrozumiałości. Ciepła zupa i kluchy. Jak inaczej wytłumaczyć odwagę twórców WARWIND 2, atakujących rynek siłami i środkami mogącymi sprostać wymaganiom rynkowym, ale tym sprzed roku? DARK REIGN, mimo że doskonały nie był, wciąga WARWIND lewą dziurką nosa i to po śniadaniu.

TYLKO KONI ŻAL

Nowe, większe jednostki, niektóre ze specjalnymi właściwo-



ściami tracą swój potencjał w zderzeniu z... fatalnym interfejsem, który wręcz uniemożliwia szybkie sterowanie i doprowadza do furii. Nadchodzi ona nie-

ne, Descendants oraz gadowato-embrionalnych Overlord i Sun są nowe i większe (np. Marine Assault Drones, Descent Marine Helicopters, Overlords Two-Headed Giants), ale wyglądają nieciekawie, a jeszcze mniej



ciekawie walczą. Najczęściej w półdystansie albo bezdystansie, twarzą w twarz, chociaż dysponują bronią dalszego zasięgu i to różnego typu. Dzisiaj ta różno-



uchronnie, kiedy w ósmej próbie wybudowania dowolnego ustroju powodujesz, że szanowny majster konsekwentnie porzuca rozrabraną robotę, gdyż tak wypada mu interpretować kliknięcie na innej budowli, którą miał rozpocząć zupełnie inny szanowny majster. Doprawdy, wiele trzeba włożyć trudu, żeby uaktywnić następną jednostkę, nie niweczając podjętego zadania przez zaznaczoną uprzednio. O synchronizacji działań grup bojowych i twórczych lepiej dyplomatycznie pomilczeć, gdyż uroki sterownicze mogą doprowadzić do skonsumowania klawiatury lub obgryzienia kabla od myszki. W pośpiechu spowodowanym nawałnicą wydarzeń machasz i klikasz zrozpaczony, próbując ratować to, co jeszcze się da, podczas gdy jednostki wykazują zupełną odporność na najbardziej nawet wyszukane starania. Wydawanie poleceń jest koszmarem z dowolnej ulicy, tylko z niczym pożytecznym się nie wiąże. Chociaż niezupełnie. Masz przynajmniej po partyjce WW2 pojęcie, na czym polegają prawa, którymi rządzi się czysty przypadek.

PO OCZACH I USZACH

Jednostki każdej z czterech nacji, w tym 2 frakcji ludzkich – Mari-

rodność niesymetryczna to żadna rewelacja. Istotniejsze jest, że strzały są wymęczone, przypominają archiwalne rozwiązania graficzne, a eksplozje nie wychodzą zbyt daleko poza krąg umowności – że to, co akurat widać, to właśnie wybuch i to coś oznacza zniszczenie tego czegoś, co przedtem było budowane. Wzruszył mnie jedynie dziadek na poduszku przypominającym do złudzenia wózek inwalidzki, na którym podjeżdżał do ofiary i raz na jakiś czas, notorycznie za to, walił łaską w głowę. Zabawne, ale doraźne, a co najgorsze – znamienne dla całości sfery bitewnej w tej grze. Z walk, które widziałem wcześniej, realizacja walk terenowych najbardziej przypomina pojedynki bokserskie w serialu „Między nami jaskiniowcami”. Dwóch zawodników stojąc naprzeciw sobie w ringu obijało sobie maczugami glacie tak długo, aż któryś padł ogłuszony. Poświęcono ten ważny element rozgrywki mianującej się strategiczną na rzecz bogactwa elementów rodem z przygodówki czy raczej RPG. Walczy się więc drętwo i schematycznie, a umiejętności strategiczne nie decydują tak bardzo jak umiejętności ekonomiczno-magiczne. Zabawa ma przez to jednotonalny przebieg.



Gra oferuje kampanię dla każdej z czterech ras z ponad czterdziestoma scenariuszami oraz możliwość multirozgrywki z żywymi. Większość atrakcji została zdublowana z pierwszego WARWIND. Trochę budujemy, ale nacisk położony jest na rozwijanie jednostek oraz postaci. Ten element zastępuje tradycyjne rozbudowanie bazy do poziomu twierdzy nie do zdobycia. Jest to być może cenny i rzadszy element, ale znowu zaczerpnięty z RPG. Tych natomiast nie cenię sobie szczególnie, więc uciechy miałem małątko. Nacisk położono na wynalazki, badania, które kosztują sporo surowców i kasy. Ważną rolę odgrywa też niebezpieczna, bo zaburzająca ekonomiczno-przedsiębiorczy charak-

boje, odpowiedzialne za inne sprawności.

KOKS, PANIE MAJSTER

Gra opiera się na zasadzie, którą bardzo ładnie wykorzystali twórcy BALDIES. Możemy mianowicie przejmować wrogie budowle, gdy nie mamy funduszy na wybudowanie własnych. Trzeba tylko w odpowiednim momencie wprowadzić do nich ekipę remontową. Na mapie czekają miłe niespodzianki – gadżety z różnymi bonusami w postaci apteczek, worków z pieniędzmi itp., z czasem są coraz ciekawsze i bardzo pomagają pozostać przy życiu wyposażonym przez nas wojownikom. Jednak jaka rozkosz je podnosić... Poszczególne bonusy zbierają konkretne organizmy ży-



nariusza. Pamiętaj, że przeszłość bojowo-gospodarcza weteranów z poprzednich plansz, jeśli odpowiednio zadbasz o rozwój postaci, rozstrzygnie losy niejednej kosmicznej zadymy. Nie ma to jak czynny bojowo strach na wróble (S.U.N.) czy inna poczwara (Overlord). Niezależnie natomiast od wybranego

mnie obejść. Podobnie jak cele misji, które są zaledwie popłuczynami po tych z C&C. Zamiast operacji militarno-gospodarczych, które w roli gracza mógłbym przeprowadzać, wkładając w nie serce i wyobraźnię, znalazłem przygodówkowe, doraźne zadania. To cele poszczególnych misji.

Konsultowałem to przykre wrażenie – po kwadransie zmagania, niekoniecznie z wrogiem, zapadł do czynów rozpustnych z WARWIND 2: HUMAN ONSLAUGHT mija. Czas, który dzieli planszę ogłaszającą sukces w pierwszym starciu a ostatnie obrazki intra, uczy, że nie ma jasnej przyczyny, dla której warto by kontynuować działania w świecie Yavaun. Następne epizody gry nie wpływają na zmianę tego nastawienia. Gra jest produktem klasy B i zdaje się, autorzy nie mieli ambicji wykroczyć jakimś fa-

WARWIND 2

HUMAN ONSLAUGHT



ter gry, magia. Używamy jej korzystając z konkretnych ikon uruchamiających nagranie z np. war songiem, który bardzo pozytywnie wpływa na samopoczucie i kondycję naszej nacji w walce, ale zgoła odmienny wpływ ma na narządy słuchowe. Pieśń działa chwilowo, a i walory artystyczne nie wskazują, aby w najbliższym czasie wtargnęła na listy przebojów. Są jeszcze innego typu prze-

we, a zanim wklikniesz się w ten właściwy spośród grupy bojowej, która ów bonus znalazła, twój sprzęt komputerowy pożre sporo energii elektrycznej. Pozostali uczestnicy wyprawy lubią wleźć sobie w drogę, zablokować dostęp do bonusu właściwemu podnosielowi i nie chcieć zejść, bez topatologiczno-ręcznego wyjaśnienia, co powinni zrobić. Nie wspomnę o bezmyślnym z kolei zabieraniu bonusów przez osobników przypadkowych i niepożądanych. Odnieś, potóż, odejź, nie przeszkadzaj koledze, idź w cholerę! Teraz ty podejdz, omiń głąba, on tylko nie może przyjąć do wiadomości, że nie powinien tu stać, szybciej, bo ktoś nas atakuje w lewym dolnym rogu mapy, podnieś itd. itp.

Zachowano także patent z przenoszeniem określonej liczby jednostek do następnego sce-



gatunku jednostki można, a nawet trzeba trenować, co odpowiada opcji upgrade w innych grach.

OJ, WIEJE

WARWIND 2: HUMAN ONSLAUGHT wyposażony został w elementy gospodarcze oraz w magię i czary. Magiczne pieśni, wrywające z drzemki, kosmiczne pogwarki i inne dźwięki oraz zaklęcia miały uzupełnić to, czego grze brakuje – płynności akcji, intuicyjnego walczenia o przestrzeń do życia, zdobywania strategicznie lub gospodarczo ważnych obiektów i miejsc, których walory ekonomiczne czy strategiczne nie są zbyt oczywiste. Efekt? Nie rozumiem tych czarów, wyrostem z nich albo po prostu nie potrafią



jerwerkiem ponad ten standard. Niby wszystko jest jak należy, ale grze brakuje tożsamości. Dopracowanie animacji pozostawia też sporo do życzenia. Produkt SSI – aż dziwne.

Decybeliusz

Mindscape/SSI

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

DEMO: CD 50
OCENA: 4/10





cego na jej brzegu Kapłana. Pierwszym zadaniem Kapłana jest postawienie jednej z trzech rodzajów Świątyni, poświęconej wybranej Furii. Ma to o tyle decydujące znaczenie, że każda Furia oferuje inny rodzaj technologii, a więc oznacza to nieco inny sposób prowadzenia rozgrywki.

Gdy postawimy Świątynię, możemy już budować mosty i gromadzić w niej energię burzową w postaci kryształków wydobywanych z burzowych gejzerów, których w okolicy zawsze jest kilka. Zanim jednak

Kiedy mówimy o strategii czasu rzeczywistego, zwykle mamy na myśli pewien określony schemat rozgrywki: budujemy bazę, stawiamy kolejne budynki, zbieramy surowce i wystawiamy jednostki, które następnie własnoręcznie prowadzimy do boju. Z gry na grę zmienia się tylko wygląd jednostek, graficzna oprawa, fabularny sztafaż, natomiast gatunkowy schemat pozostaje ten sam. Jednak ACTIVISION wyłamał się z tego zakłętą kręgu i udowodnił, że w tym gatunku można jeszcze wymyślić coś nowego.

NETSTORM jest grą nowatorską pod względem systemu rozgrywki. We wszystkich klonach C&C przyzwyczailiśmy się do myślenia taktycznego na poziomie pojedynczych jednostek lub ich grup. Ostatnie tendencje do dynamizowania akcji w strategiach czasu rzeczywistego (np. 7TH LEGION, DARK REIGN) przyczyniły się do dewaluacji znaczenia planowania taktycznego. Wystarczyło szybko machać myszą i tłamsić przeciwnika przewagą siłowo-liczebną. NETSTORM jest zupełnie inny, przypomina nieco grę w szachy, skrzyżowaną ze starszokolną grą w kropki. O zwycięstwie decyduje tu bowiem nie tyle szybkość, co staranne planowanie rozstawienia poszczególnych jednostek.

I jeszcze jedno – jeśli ktośkolwiek z was ceni sobie grafiki Patricka Woodroffa, zauważy mimowolne (lub celowe?) podobieństwo projektów latających wysp i niesamowitych machin bojowych do prac tego artysty, zamieszczonych w albumie „Second Earth”.

NIMBUS

Miejscem akcji gry jest Nimbus, mityczny świat majestatycznie sunących po niebie wśród chmur wysp, zamieszkałych przez różne plemiona. Każde plemię ma swoją własną wyspę, na której stoi świątynia jednej z trzech boskich Furi: Deszczu (Rain), Wiatru (Wind) lub Gromu (Thunder). Najważniejszą postacią w grze jest Naj-

wyższy Kapłan (High Priest), który ma moc budowania, modlenia się o czary i składania ofiary z Kapłanów wrogich plemion. Gdy zostanie



obezwładniony i porwany przez wroga, zginie w męczarniach na oltarzu Furii, a my możemy tylko rozpocząć misję od nowa. Furie w nagrodę za ofiarę przekazują składającemu ją Kapłanowi wiedzę na temat różnych nowych technologii. W ten sposób nasze możliwości się zwiększają – możemy tworzyć nowe maszyny bojowe i instalacje obronne.

W opcji kampanii mamy do przejścia 22 scenariusze, w tym 6 misji typu tutorial, które w prosty i łatwy sposób zapoznają nas z zasadami gry i interfejsem. Skoro mowa o interfejsie, trzeba nadmienić, że jest niewiarygodnie prosty i całkowicie intuicyjny. W zasadzie wszystkie działania wykonujemy za pomocą myszy, korzystając z lewego i prawego przycisku.

W odróżnieniu od prostackich misji tutorial, prawdziwe scenariusze to już nie przelewki. Nie ma możliwości ustawienia stopnia trudności (a szkoda), a każda kolejna misja to solidny krok pod górkę. Różnorodność scenariuszy polega przede wszystkim na ciągle innej sytuacji wyjściowej. Misje są trudne i trzeba się napocić, raz po raz zaczynając ten sam scenariusz i testując coraz lepsze taktyki. Prawdę powiedziawszy, mniej niecierpliwi mogą się zniechęcić. Ale przecież nie ma co się zrażać, bowiem tak naprawdę NETSTORM został zaprojektowany z myślą o grze przez Internet i tu sprawdza się na medal.

SERENISFERA

Kiedy w menu gry wybieramy opcję multiplayer, NET-

STORM łączy nas z serwerem ACTIVISION i pojawiajemy się w Serenisferze. To miejsce, w którym szukamy partnerów do właściwej rozgrywki. Na błękitnym nieboskłonie lewitują małe wyspki reprezentujące graczy. Każda wyspka podpisana jest ksywką i oznaczona wartością poziomu doświadczenia (ilość złożonych w ofierze wrogich Kapłanów). Zanim wyspki rozpoczną bój, muszą się podłączyć do jednego z Pierścieni, stanowiących arenę walki. W każdym Pierścieniu jest osiem wolnych miejsc. Ten, kto pierw-



szy podłączy swoją wyspę do pustego Pierścienia, staje się Battlemasterem, który ma uprawnienia do zmiany pewnych ustawień. Kiedy Battlemaster wyda komendę rozpoczęcia walki, Pierścień znika z Serenisfery i przenosi się do Pirosfery, w której toczy się właściwa walka.

PIROSFERA

Widzimy już całą naszą wyspę, w wygodnym rzucie izometrycznym. Znajduje się na krańcu całego archipelagu bezludnych wysp i wysepek, podobnie jak wyspy przeciwników. Na początku jest zupełnie pusta, jeśli nie liczyć stoją-



zajmiemy się podbojem, nasz Kapłan musi wybudować właściwą świątyni Warsztat (Workshop), w którym można tworzyć ograniczoną liczbę machin i instalacji.

GRA W KROPKI

Pamiętacie grę w kropki? Na kartce w kratkę stawiało się na liniach przecięcia kropki. Komu udało się otoczyć swoimi kropkami kropki przeciwnika, ten łączył je linią i „zakładał obóz”. Oczywiście, obóz też można było otoczyć, dlatego wszyscy próbowali dojechać swoimi kropkami do brzegu kartki, by temu zapobiec.

Dlaczego o tym piszę? Ano dlatego, że budowanie mostów w NETSTORMIE i związana z tym taktyka bardzo tę zabawę przypomina. Wszystkie wyspy w Pirosfery lewitują sobie bez ruchu w chmurnych niebiosach Nimbusu, oddzielone przestrzenią nie do pokonania dla nietlotnych jednostek. Na szczęście Świątynia pozwala budować mosty z segmentów o różnych kształtach – są odcinki proste krótsze i dłuższe, ko-

„eski”, i wszystkie możliwe rozwidlenia. W lewym górnym rogu ekranu widnieje kilka slotów z różnymi segmentami. Kiedy wybierzemy jeden segment i gdzieś go dostawimy, na jego miejscu pojawia się następny, inny. Segmenty można dowolnie obracać i dopasowywać do budowanej konstrukcji mostu, trochę jak w Tetrisie.

Mosty rządzą się pewnymi prawami. Po pierwsze, muszą zaczynać się od naszej wyspy. Po drugie, z wyspami łączą się tylko w miejscach piaszczystych. Po trzecie wreszcie, przerwanie budowy mostu sprawia, że nie doczepione do niczego końce mostu po chwili rozsypują się w proch.

Mosty są podstawowym nośnikiem naszych instalacji bojowych i zarazem drogą, po której nasi piesi wyrobownicy się poruszają, zmie-

dłużyć, ustawiając w jej polu energetycznym Generator energii (też są trzy rodzaje), w którego zasięgu można wybudować kolejny itp. itd. W ten sposób można doprowadzić Generatory w dowolne miejsce, do którego tylko sięgają nasze mosty. A w zasięgu oddziaływania Generatorów można ustawiać maszyny bojowe.

OBLĘŻENIE

Szybka i skuteczna metoda zlikwidowania przeciwnika jest otoczenie własną konstrukcją mostu jego Świątyni (zniszczona, uniemożliwia wrogowi budowanie mostów). Działa to także w drugą stronę – można uniemożliwić przeciwnikowi podejście, otaczając się gęstą strukturą mostu. Kiedy jednak uda nam się zaskoczyć wroga, podpro-



ślonecznych o krótkim zasięgu, ale za to rażące wszystko w jego promieniu, są wreszcie whirlbazy, produkujące latające whirlingi i różne inne, nie mniej dziwaczne maszyny.



i rzucania czarów (np. Devastation, Heal czy Invisibility) oraz porywania obezwładnionych Kapłanów przeciwnika.

MIODNA BURZA

Zabawa w NET-STORM jest naprawdę przednia, pod warunkiem posiadania dostępu do Internetu. Ta gra ma w sobie nie tylko niesamowity, fantastyczny klimat, ale także grube pokłady miodu. To rozrywka wyrefinowana, przeznaczona dla osób, które nie zapomniły jeszcze w natłoku bezbarwnych klonów C&C, do czego człowiek ma kiepełę.

A na koniec miła wiadomość dla nas wszystkich – podobno niedługo stanie polski serwer NETSTORM, dzięki

NETSTORM

rzając w kierunku najbliższych połączonych mostami gejzerów burzowych po drogocenne kryształki energii (Storm Power), które zanoszą z powrotem do Świątyni.

Na dowolnej odnodze naszego mostu można wybudować małą wyspę z jakąś instalacją bądź maszyną bojową. Jednak każda nasza budowla musi znajdować się w zasięgu oddziaływania właściwej sobie energii (Rain, Wind i Thunder). Podstawowym źródłem energii jest nasza Świątynia, ale jej zasięg jest ograniczony. Należy go prze-

wadzić most i Generatory pod jego wyspę, wystarczy już tylko zainwestować uzbieraną w Świątyni energię z gejzerów w odpowiednie naszym zdaniem maszyny bojowe.



Instalacje są bardzo wyrefinowane: mamy więc działa słoneczne strzelające w jednym z czterech kierunków świata, dalekosiężne działa gromowe, które jednak mogą strzelać tylko w wybranym na początku kierunku, miotacze dysków

Właściwie wszystkie nasze jednostki, raz ustawione, działają samoczynnie, według prostego algorytmu, który nakazuje niszczyć im najbliższy wrogi cel. Dlatego właśnie tak ważne jest miejsce, w którym wybraną maszynę ustawimy, bowiem trzeba brać tu pod uwagę zarówno zasięg, jak kierunek i siłę ognia.



Poza maszynami bojowymi istnieją też instalacje typowo defensywne, jak różne wieże zaporowe pochłaniające energię strzałów, słoneczne zapory odbijające pociski czy kwasowe wieże rozpuszczające wrogie jednostki. Ponadto istnieją latające jednostki transportowe – balony czy statki powietrzne, eksploatujące gejzery, służące także do zbierania

staraniom częstochowskiej firmy OPTIMUS BIS.

Hunter

Activision

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

DEMO: CD 51
OCENA: 8/10



widac różnicę między działami stalowymi, a ładowanymi od przodu „napoleonami”, gdzie pomiędzy bateriami i regimentami przejeżdżają konno w towarzystwie eskorty dowódcy dywizji i korpusu... Ale oto zaczyna się walka. Żołnierze rozwinięci w szyki bojowe nabijają broń (to wszystko naprawdę widać) i oddają salwy, szarżują na bagnety, uciekają. Przemarszom, walce, okopywaniu się towarzyszą odpowiednie odgłosy, a czasami marszowe muzyczki. Gracz w pewnym momencie po prostu zatracca się w tym wyśnionym świecie bitwy z czasów secesyjnych.

Nie tylko w grafice i dźwięku – czy raczej: w wytworzonym nastroju – tkwi siła SMGETTYSBURG! Można przecież zawsze pomarudzić, że doskonale odtworzeni żołnierze (wreszcie przypominają ludzi, widać dokładnie czapki, pasy i karabiny) mogliby nosić różne (historyczne) mundury, co wszak nie sprawiło trudności twórcom BATTLEGROUND GETTYSBURG. Tak, ale SMGETTYSBURG! posiada istotne cechy (niesamowita łatwość obsługi, rozkazodawstwo, zachowanie jednostek itp.), które przyciągną zarówno koneserów historii wojskowości, jak i początkujących dyletantów. Mało tego, każdy z graczy znajdzie w tej grze to, co będzie w stanie dostrzec. I właśnie dlatego początkujący gracz nie będzie przeżywał stresów, że gra w produkt dla wybranych, a znawca będzie pewien, że oto wpadł mu w ręce smakowity produkt najwyższej klasy.

Gra toczy się w czasie rzeczywistym, co zapewne spodoba się fanom

gier z rodziny C&C. Podstawową jednostką jest pułk piechoty lub bateria artylerii. Możemy je swobodnie przesuwać i rozstawiać na polu walki, wydawać rozkazy strzelania, szarży na bagnety, cofania się. Rozkazy można wydawać zarówno poszczególnym pułkom, jak i dowódcom brygad (po 3–6 pułków), w czasie walki lub w przerwie (opcja Pauzy bardzo się przydaje, gdy chcemy ogarnąć sytuację). Gracz ma do dyspozycji trzy formacje dla pułku (linia, kolumna, tyraliera) i pięć formacji dla brygady (linia bojowa, podwójna linia, kolumny manewrowe, kolumna marszowa po drodze, tyraliera). Daje to ogromne możliwości tworzenia szyków i przemieszczania jednostek. Poszczególne pułki można ponadto wydzielać z brygad i wyznaczać im odrębne zadania. A wszystko to przy pomocy zaledwie kilku czytelnych ikonki!

Każdy z oddziałów posiada pewien poziom odporności oraz siły bojowej, co jest ważnym założeniem systemu rozgrywki. Odporność decyduje o tym, jak długo oddział wytrzyma ostrzał przeciwnika. Podstawowa wartość odporności oddziału rośnie, gdy ustawimy go w trudnym terenie (las, skały), wewnątrz szyku (pułki na skrzydłach dodają otuchy) lub podsunimy w pobliże dowódcę. Jest to o tyle ważne, że odporność oddziału praktycznie decyduje o zwycięstwie w bitwie. Natomiast siła bojowa decyduje o zadawanych wrogowi stratach, a przede wszystkim o zdeorganizowaniu jednostek wroga. Choć gracz nie musi pilnować tych dwóch cech, może, a nawet powinien je wykorzystywać w grze. Po jakimś czasie każdy nauczy się dzięki nim myślenia strategicznego i będzie wiedział, że atak 5 pułków na 5 pułków w lesie zakończy się tragicznie, chyba że zapewni wsparcie artylerii lub inną brygadą oskrzydli przeciwnika.

Kolejnym rozwiązaniem, które czyni z SMGETTYSBURG! grę znakomitą, jest Fog of War, czyli uka-

syjnej lub konfliktom XIX wieku (np. AGE OF RIFLES, CIVIL WAR GENERAL 2). Dotychczas najbardziej udaną próbą zmierzenia się z tematem był BATTLEGROUND GETTYSBURG, ale heksowo-turowa struktura gry oraz żmudność w przesuwanie setek żetonów powodowały, że była to pozycja jedynie dla koneserów (powszechny entuzjazm wzbudziła w USA, w Polsce raczej nie). Dlatego wieści o planach Sida Meiera (twórcy CIVILIZATION), który postanowił poświęcić swą kolejną grę właśnie Gettysburgowi, musiały elektryzować. I stała się światłość. Sid nas nie zawiódł.

Dzieło Sida Meiera przypomina z wyglądu pamiętną FIELDS OF GLORY (opis w SS'18), wzbogaconą o wszystko, co tylko oferuje dzisiejsza technika. Widok 3D pola walki urzeka swoją starannością (każdy budynek jest inny) i soczystością barw. Wszystko jest bardzo wyraziste, co ułatwia orientację w trakcie gry. Obraz można dowolnie przesuwać, obracać, powiększać i zmniejszać. Oczywiście nie tylko teren został dokładnie odtworzony. Wyobraźcie sobie (a potem marsz do sklepu) zielone wzgórza wokół Gettysburga, na których rozstawiają się wojska Unii i Konfederacji, gdzie każdy regiment (pułk – podstawowa jednostka w grze, amerykański odpowiednik ówczesnego europejskiego batalionu) posiada własny sztandar rozłożony nad figurkami żołnierzy, gdzie

W historii Stanów Zjednoczonych wojna secesyjna (1860–1865) odgrywa bardzo ważną rolę. Jej wynik zaważył na rozwoju społecznym, ekonomicznym, politycznym i militarnym USA. Wyznaczył pozycję tego kraju w świecie. W wojnie tej bitwa pod Gettysburgiem (1–3 lipca 1863 r.) miała takie znaczenie, jak bitwa pod Waterloo w końcowym okresie epoki napoleońskiej. To ostatnia bitwa, której wynik mógł wpłynąć na losy amerykańskiej wojny domowej. To bitwa, w której entuzjazm żołnierzy i zapał do walki osiągnęły apogeum.

Wspomnienie takich bitew rozpala głowy miłośników strategii, przyspiesza pracę serca. Toteż Gettysburg towarzyszy graczom komputerowym już od najstarszych platform sprzętowych. Poświęcono tej bitwie wiele odrębnych gier (np. BATTLE OF GETTYSBURG FOR WINDOWS, BATTLEGROUND GETTYSBURG), była ona obowiązkowym elementem strategii poświęconych wojnie sece-



zanie tylko tych oddziałów przeciwnika, które widziane są przez nasze pułki lub dowódców. W grze, w której tak ważne są planowanie, ogień ze skrzydła oraz zaskoczenie, ma to o wiele większe znaczenie niż podobna opcja w WARCRAFT 2. FOW daje ogromne możliwości pozorowania ataków, a nawet pozostawiania pewnych odcinków linii frontu bez obsady (najlepiej widać to w trybie multiplayer, w grze z żywym przeciwnikiem – komputer nie jest taki łatwierny).

Tak skonstruowana gra nie byłaby możliwa do rozegrania w krótkim czasie, gdyż gracz po prostu nie mógłby ogarnąć całego pola walki. Dlatego też cała trzydniowa bitwa zo-

ra umożliwia dalszą grę po przegraniu scenariusza, z szansą na zmianę losu bitwy.

W każdym starciu-scenariuszu mamy zająć wyznaczone obszary mapy (warto odpowiednią liczbę punktów) w określonym czasie, przy okazji niejako niszcząc siłę żywą przeciwnika (za co też są punkty). Do celu wiedzie wiele ścieżek i nie ma tu, jak w C&C, jednego, najlepszego rozwiązania. Wszystko zależy od posunięć przeciwnika, od woli walki jego jednostek, ale przede wszystkim od naszego planu i początkowo wydanych rozkazów.

Na podkreślenie zasługuje możliwość konfiguracji historycznego przeciwnika. Na początku ustalamy,



żującego przeciwnika. Akurat pod Gettysburgiem liczne szarże kończyły się hekatombą atakujących

SID MEIER'S GETTYSBURG!



czy jednostki będą historyczne czy też wybrane przez komputer. Następnie wybieramy poziom sztucznej inteligencji oraz sposób zachowania przeciwnika, to znaczy poziom

i trzeba przyznać, że jest to znakomicie opracowana część gry. W rozgrywce może wziąć udział do 8 graczy, którzy będą walczyć albo w dwóch zespołach, albo razem przeciwko komputerowi. Z wyborem i podziałem jednostek nie powinno być problemu, ponieważ jednostki tej samej strony dowodzone przez kolegę są specjalnie oznaczane. To właśnie starcia z udziałem ludzi ukazują, że gra jest znakomicie skonstruowana, umożliwia bowiem dokonywanie dowolnych kombinacji, stosowanie własnych szyków oraz realizację każdego planu.

i z nacierającego oddziału pozostawały marne resztki. Pewnie, że taka sytuacja nie może być zasadą, ale w grze jest to w ogóle niewidoczne. Największym jednak błędem jest to, że rozbite jednostki przeciwnika przebiegają przez nasze szyki i organizują się na naszych tyłach. Wygląda to raczej na buga niż zamierzone rozwiązanie (choć autorzy z FIRAXIS twierdzą, że tak być powinno), dlatego pozostaje mieć nadzieję, że niedługo doczekamy się patcha (już jeden się pojawił – usuwający błędy w grafice).

Te drobne niedoskonałości nie mogą jednak przysłonić faktu, że stworzona została gra, która wyznacza nowy kierunek w tworzeniu komputerowych gier wojennych. Porzucana została bowiem siermiężność serii BATTLEGROUNDS, przy zachowaniu logiki rozwoju sytuacji oraz wszystkich kanonów taktyki okresu wojny secesyjnej. Soczystość grafiki i dźwięku oraz prostota interfejsu (wspaniała, składająca się z 4 scenariuszy rozgrywka Tutorial przeprowadzi nas przez wszystkie meandry ikon i rozkazów) powinny przyciągnąć spore rzesze tych, którzy przygodę ze strategiami zaczęli od WARCRAFT czy C&C.

Berger

stała podzielona na odrębne starcia. Jest to bardzo logiczne posunięcie, ponieważ, jak podkreślają historycy, w rzeczywistości nikt tak naprawdę (w europejskim rozumieniu tego słowa) nie dowodził na polu pod Gettysburgiem na szczeblu wyższego dowództwa. Bardzo często bitwa rozpadała się na drobne potyczki – co właśnie stało się podstawą układu tej gry. Tak więc można wybrać jeden z 25 scenariuszy lub scenariusz generowany przez komputer (kilka rodzajów starcia – od małego do wielkiej bitwy z udziałem korpusów). Można też próbować przejść przez całą bitwę (rodzaj kampanii), rozgrywając po kolei wszystkie starcia. Wynik każdego z nich prowadzi nas w kolejne miejsce bitwy, gdzie nasze rozstawienie, siły i zadania zależą od wyniku poprzedniej walki. Jest to bodaj pierwsza gra (w AGE OF RIFLES był to bardzo sztywny algorytm), któ-



agresji jego poczynań oraz styl walki (uderzenia czołowe, ataki na skrzydła lub taktyka kombinowana). I faktycznie, nasze ustawienia widać na polu bitwy. Dużą rolę odgrywa tu dobrze opracowany algorytm działania komputera, który potrafi nas zaskoczyć, a na polu walki podejmuje samodzielnie decyzje w zależności od sytuacji.

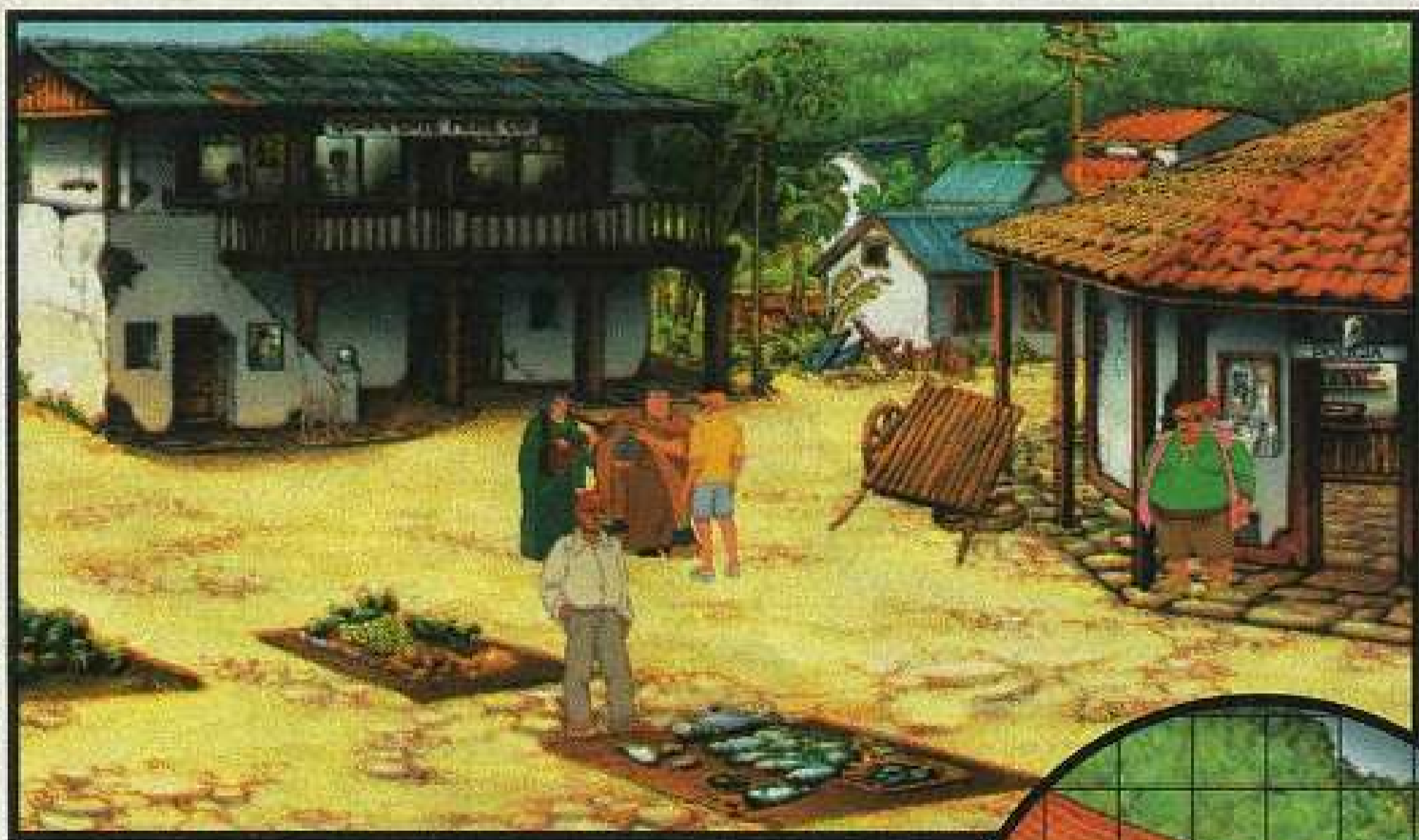
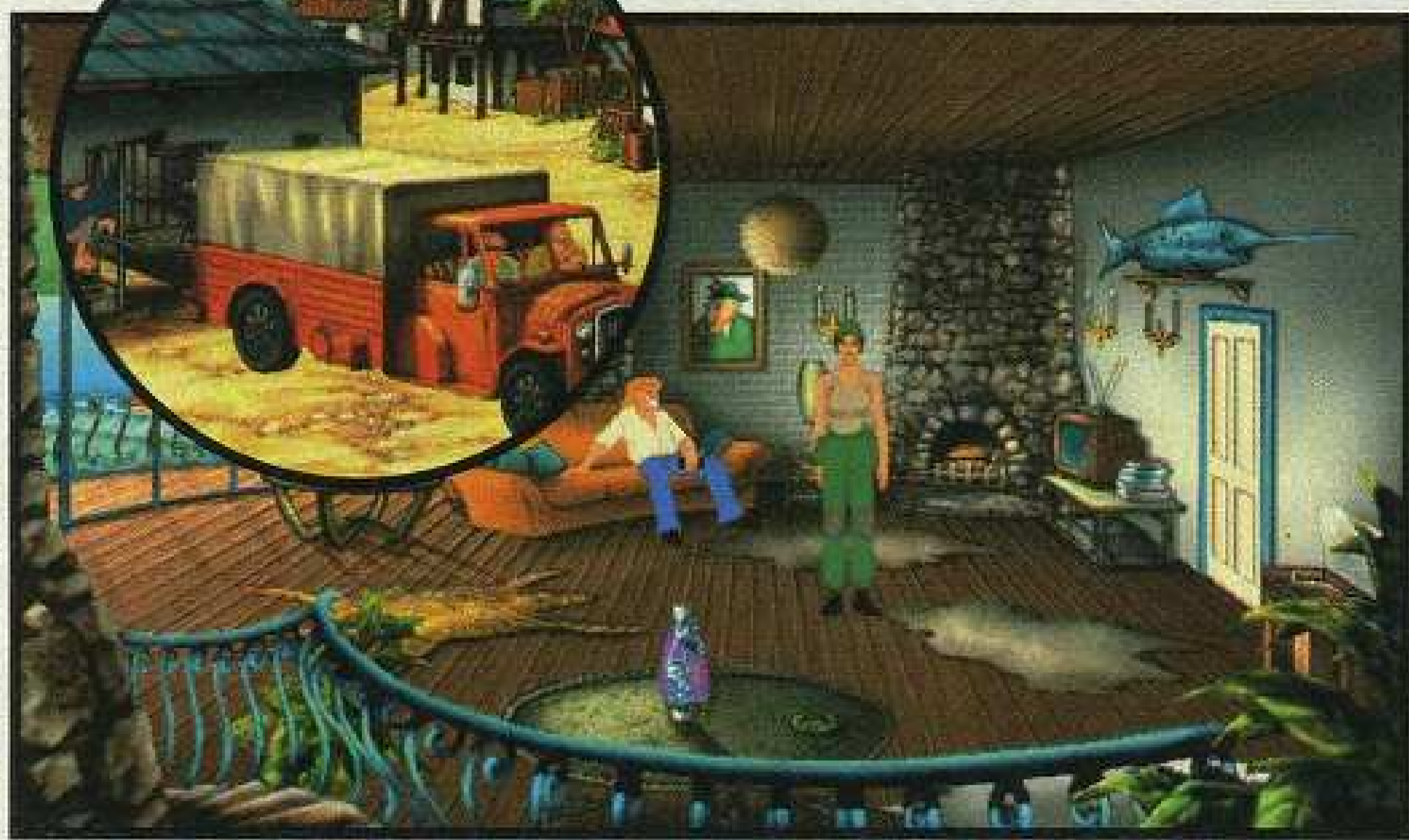
Komputer po jakimś czasie przestanie być dla nas przeciwnikiem. Na szczęście zawsze możemy zagrać z kolegami poprzez modem lub sieć,

oczywiście gra tak nowatorska nie mogła uniknąć wad. Pierwsze uwagi odnoszą się do artylerii. Swą prędkością przechodzenia z pozycji na pozycję zachwyca, ale czasami pojawiają się wątpliwości, czy nie jest to aby w całości artyleria konna. W rzeczywistości pozycję dla dział dobierano starannie, a jej zmiana była dość bolesna (brak wsparcia przez długi czas). Ponadto w szeregach piechoty atakującej bezpośrednio działa nie widać straszliwych skutków ognia kartaczowego 12-funtowych dział „napoleonów”. Podobnie ma się rzecz z ogniem piechoty na szar-

Firaxis/EA

DYSTRYBUTOR PC - IPS CENA: -99
PC WIN'95 Min. 486 P90, 16 MB RAM

OCENA: 9/10



Otóż i sposób na przejście drugiej części przygód George'a Stobbarda. Ogólnie zasady nie zmieniły się zbyt wiele od czasu BROKRN SWORD – aby użyć przedmiotu należy najechać na niego kursorem i wcisnąć lewy przycisk myszy, a aby zbadać przedmiot bez dotykania go, należy zrobić to samo, tyle że prawym. Dobrze jest wszystko oglądać przed rozmowami – obserwacje są czasami przydatne w ich toku.

Jeżeli zdecydujecie się grać w BROKRN SWORD 2 sami, to pamiętajcie, że nie jest to gra głupoodporna. Czasami można się zablokować na amen (sytuacja w dżungli), można też w kilku momentach zginąć, dlatego też często zachowujcie stan gry. Aha, i parę razy należy wykazać się refleksem. Tak więc powodzenia.

DOM PROFESORA: Rzuć okiem na szafę z boku – okaże się chwiejna. Wykorzystaj, że jest podparta przez luźny kawał drewna i zwal ją na pajęczka. Po przewróceniu szafy skorzystaj z wystającego ze ściany haka i... jesteś wolny! Z podłogi podnieś torbę Nico, zajrzyj do środka i podnieś strzałkę. Teraz poszperaj trochę w rzeczach, zgarnij flaszkę tequili, obal ją i weź robaczka. Na dole sekretarzyka znajduje się mała szuflada – z jej wnętrza wyjmij naczynko, a z niego z kolei klucz. Teraz podejź do ognia, przy pomocy strzałki otwórz zamek szafki i zabierz nabój do syfonu (żeby się nie sparzyć, podnieś nabój przez majteczki z torby Nicole). Pozostaje już tylko wsadzić nabój na miejsce i skierować kojący strumień wody na rozszałaty żywioł.

Teraz otwórz drzwi, zejź na dół, zabierz gazetę i przejrzyj ją. Jeszcze tylko przejrzyj list od amatora Nico i zadzwoni do niego. Po rozmowie otwórz kluczem frontowe drzwi i ruszaj na spotkanie z Lobineau.

KAFEJKA: Porozmawiaj z siedzącym przy stoliku emerytowanym żandarmem, zamów kawę u kelnera (dwa razy – bo na początku cię zignoruje) i zapytaj go o Lobineau, butelkę na stole żandarma i co tylko zechcesz. Zaraz potem zjawi się Andre. Wyciśnij z gada, co się tylko da.

GALERIA GLIASA: Po zobaczeniu, co dzieje się z Nicole, porozmawiaj z Gliasem, a potem z „koneserem sztuki” z kieliszkiem w ręku (zwróć na to uwagę). Udaj się na tył sklepu – nie wpuści cię tam właściciel.

KAFEJKA: Porozmawiaj znowu z żandarmem, zagadnij go, czy nie tęskni za pracą i wykorzystując moment jego nieuwagi zabierz butelkę, która przed nim stoi.

GALERIA GLIASA: Dwukrotnie napełnij kieliszek w ręku gościa. Kiedy już zwali się na ziemię, pójź na tyły galerii, obejrzyj dokładnie paczki i zerwij naklejkę z jednej z nich.

PRZED DOKAMI: Spróbuj wejść na płot, po czym podejź do okna i porozmawiaj ze strażnikiem. Teraz zejź po schodach na dół, z wody wyłóż hak i posłuż się nim do wyciągnięcia z wody wrzuconej tam butelki. Teraz wracaj na górę, z rury piecyka zdejmij daszek i zalej rurę zawartością butelki. Strażnik wy-

biegnie na zewnątrz. Znowu zejź po schodach, przez otwartą w podłodze kłapę wejź do budki i zabierz herbatniki dla psa oraz węgiel. Wyjź przez kłapę i poszukaj platformy z lewej strony. Teraz tylko musisz na nią wrzucić herbatniki, skusić psa i przy pomocy haka zamknąć, tak żeby się wykapał. Wracaj szybko po schodach i przedostań się przez płot na teren doków.

DOKI: Obejrzyj znaki, spróbuj otworzyć drzwi i wejź po drabinie na górę. Potem zajrzyj do środka magazynu przez okno. Wszystko zagłusza warczący obok wiatrak. Należy wobec tego wsadzić mu w skrzydełka hak. Teraz już będziesz mógł wysłuchać rozmowy pań w środku.

Ok., nasłuchiwałeś się już wystarczająco. Teraz zejź po drabinie, zapukaj do drzwi i zapytaj o Condor Transglobal. Natychmiast (tutaj liczy się czas, bądź więc szybki) wejź po drabinie, pobiegnij w prawo do małego dźwigu, poczekaj aż Indianiec stanie w miejscu, gdzie wpadają do wody i zaciśnij szczękę na beczce. Zobaczysz, jak ląduje w wodzie i będziesz miał otwartą drogę do magazynu.

MAGAZYN CONDOR TRANSGLOBAL: Rzuć okiem na zawartość szuflady, zabierz z niej kluczyk i zobacz, co jest napisane na tablicy. Potem podejź do gościa między skrzyniami i porozmawiaj z nim. Kiedy zagadniesz go o klucz, rozmowa się skończy, a jak już sobie pójdzie, podejź do windy i uruchom ją (przyciskiem).

Po zjechaniu na dół okaże się, że genialny George wpadł na pomysł, który to ty masz zrealizować. Czyli – zablokować mechanizm, który umownie nazwiemy tu „fotokomórka”. Skorzystaj więc ze stojącej obok skrzyni, następnie wciśnij górny przycisk z prawej strony (zapali się światło) i pójź w lewo. Na ziemi w rogu widnieją jakieś rysy urywające się przy ścianie. Nic tylko ukryte drzwi. Pobaw się ze ścianą i ta-da! Zabierz fetysz z pokoju, możesz też uwolnić Nico (hęte).

Porozmawiaj z nią, kawałkiem sznurka obwiąż statuetkę, a taśmą zaklej fotokomórkę przy windzie. Przesuń skrzynię, która do tej pory blokowała windę, na małą skrzynię stojącą na drugiej i wreszcie przesuń tę, która stoi obok wózka. I już możesz go użyć. Po podniesieniu statui przywiąż drugi koniec sznurka do kołowrotka na górze i opuść wózek. Kiedy spróbujesz pchnąć statuetkę, okaże się zbyt ciężka. Poproś więc do pomocy Nicole. We dwójkę już bez problemu otworzycie sobie drogę na zewnątrz. Tutaj wystarczy, że rozsądnie użyjesz kajdanów, które zrzucił gośćek z magazynu i ucieczka zostanie skuteczną.

QUARAMONTE: Pogadaj z kapelą sztywniaków i z piękną damą w zieleni – Pearl. Potem pójź na policję, zamień kilka słów z generałem Grasiento i z jego podwładnym Renaldo. Kiedy spróbujesz obejrzeć wiszącą na ścianie mapę, okaże się, że jest to niemożliwe. Tak, tak – kolejny przygodówkowy chwyt, aby przykuć cię do tego pięknego miejsca.

Na zewnątrz porozmawiaj z Nico, pójź w prawo, zapoznaj się z profesorem Oubier, a na końcu z mężem Pearl – nieśmiertelnym, flegmatycznym

agentem CIA, imieniem Duane. Na końcu zajrzyj do celi przez okienko. Teraz udaj się do biura firmy górniczej i pomów z Conchitą. Znowu wyjdź, porozmawiaj z Pearl i Renaldo. Jeszcze słówko z Duane, który powie ci o detonatorze. Porozmawiaj z Nico o mapie wiszącej na posterunku. Dalej wejdź do środka, powiedz generałowi o chęci przeprowadzić z nim wywiad Nico i (już po ich wyjściu) zagadnij Renaldo o ruiny. Zgodzi się zostać przewodnikiem – wyskocz więc na zewnątrz, powiedz o tym Pearl i po chwili będziesz miał posterunek tylko dla siebie. Zapoznaj się z mapą i idź do firmy górniczej. Po rozmowie Conchita da ci detonator (jest w szafie). Daj go Duane'owi i wejdź na policję, a potem do więzienia. Po radosnej wymianie zdań z Miguelem dostaniesz się za kratki.

i wracaj na plażę. Na pomoście z prawej strony mały chłopiec łowi ryby. Zagadnij go, a potem idź i to samo zrób z Bronsonem. Po schodach na górę, spróbuj otworzyć drzwi i znowu rozmowa z babami. Na dół – wiesz co z małym chłopcem i daj mu robaka z tequili. Teraz do Bronsona, parę słów, do Rio (chłopaka na pomoście) to samo i wyjmij dętkę z wylowionej przez niego opony. Po raz kolejny pogadaj z Rio i wreszcie dostaniesz rybę. Mknij po schodach na górę, włącz na drabinę i przywiąż dętkę do kija flagowego (ok., moja nazwa). Zejdź po drabinie i przywiąż do dętki rybę – ta sobie poskacze, kotek się zainteresuje, a ty będziesz mógł zgarnąć czerwoną piłeczkę. Z powrotem na drabinę, odwiąż dętkę i zejdź na dół. Teraz tylko przywiąż dętkę do drzew, strzel

cia skarbu. Po raz n-ty zejdź na dół i pokonwersuj sobie z Rio.

WYSPA ZOMBIAKÓW: Obejrzyj urwisko, skałę i łódź. Zapytaj Rio o sieć i zarzuć ją na skałę.

LONDYN: Zajrzyj do torebki i przy pomocy spinki do włosów wydłub z maszyny ze słodyczami monetę. Zabierz monetę z miejsca, gdzie wypada reszta, i wrzuć ją z drugiej strony. Odbierz bato-nik i monetę. Monetę wrzuć znowu, tyle że tym razem do maszyny ważącej. Wyjdzie z niej karta. Teraz podejdź do panelu obok i przy pomocy noża spróbuj go otworzyć. W powstałą szczelinę wsuń kartę. Po odsłonięciu przycisku nie pozostaje nic innego, jak tylko go wcisnąć. I wskoczyć do metra.

WYSPA ZOMBIAKÓW: Na górze idź w górę, przy bagnach weź tyczki. Teraz udaj się do wyjścia na górze

proś więc Titipoco o pomoc. Potem znów z nim pomów.

PIRAMIDA: Obejrzyj rusztowanie, weź linę i powiedz Titipoco, aby coś z tym zrobił. Kiedy już się uwinie, przywiąż koniec liny do silnika. Nożem przetnij przewód paliwowy, zabierz cylinder z generatora, użyj go na przewodzie paliwowym, a potem na zakrętce. Włącz czerwony przycisk i przesunij wajchę, po czym wyjaśnij sens działania Titipoco. Na górze weź amunicję, na dole pomów ze strażnikami, zabierz pochodnię i poproś, aby Indianin ją podpalił. Po zapaleniu paliwa wrzuć w ogień naboje i hajda na górę. Załatw Grasięto i uwolnij George'a. We wnętrzu piramidy pobaw się wajchami i poproś George'a o pomoc.

ZAGADKA NICOLE: Z prawej strony są cztery symbole. Każdy

BROKEN SWORD 2

Jako Nico musisz zabawić generała Grasięto. Obejrzyj wszystko, co tylko ma w domu i czym stara się robić wrażenie na takich jak ty. Potem porozmawiaj z nim aż do momentu, kiedy wejdzie pani generałowa.

Teraz kolej na George'a. Poproś Miguela o sznur wiszący w jego celi. Przywiąż jedną jego końcówkę do krat w oknie, a drugą daj Duane'owi. Po chwili po raz kolejny w grze będziesz wolny.

LEŚNY DOMEK: Weź z „pralki” pnącza, rachunek, który wzięłeś z gazety w domu Oubiera, rzuć na liście i przy pomocy fetyszu i koła wodnego rozpal ogień. Pogadaj z ojcem Huber-tem, który pojawi się na miejscu wydarzenia. Użyj pnączy na prasie z lewej strony (prasa to to dopiero będzie) i wsadź między jej kamienie koloratkę. Pozostaje jeszcze tylko podnieść oparty obok krzyż i przy jego pomocy uruchomić skomplikowane urządzenie (dwa kamienie, patyk i sznurek). Wyprasowaną koloratkę zwróć wielebnemu.

WIOSKA: Pomów ze strażnikiem i daj mu herbatniki dla szamana. Kiedy wróci, do pustego pudełka po psim przysmaku wrzuć kamień od Lobineau i oddaj je strażnikowi. Teraz będziesz mógł rozmówić się z szamanem. Od niego dowiesz się o istnieniu jeszcze dwóch innych kamieni.

LEŚNY DOMEK: Pod prasę połóż przykrywkę zdjętą z kominka przy dokach. Na prasie połóż korzeń od szamana i przy pomocy krzyża zrób z niego przecier. Weź przykrywkę i na drabinę z nią.

WYSPA: Porozmawiaj z gościem (Bronsonem), popatrz na jego plany i skorzystaj ze sprzętu do pomiarów. Teraz po schodach na górę i pomów z leciwymi damami. Otwórz drabinę

przy jej użyciu piłeczką... i zjawi się wkurzony Bronson. Kiedy już wejdzie na drabinę, złóż ją, zabierz oznacz-nik, zejdź po schodach na dół i zgarnij też przyrząd do pomiarów oraz plany. I już sam koniec (te momenty z drabi-ną, dętką, rybą i piłą są żałośnie na-ciągnięte i po prostu wkurzają) wy-starczy pokazać kobietom na górze plany.

LONDYN: Porozmawiaj z face-tem, obejrzyj wystawę i znowu z nim porozmawiaj. Przedstawi ci profesora Oubier (to już nie pierwszy raz, ale za to ostatni), a po krótkiej rozmowie okaże się, że kamień z jaguarem zniknął. Zabierz więc mały klucz-tykwiący w gablotce, gdzie był kamień, i otwórz nim tę stojącą najbliżej telefo-nu. Zdobędziesz w ten sposób obsy-dianowy nóż. Po raz kolejny porozma-wiaj z gościem, oddaj mu klucz, po-dejdź do zasłony na ścianie z prawej i odsuń ją. Odsłonięte w ten sposób drzwi otworzy ci nóż.

WYSPA: W mauzoleum otwórz skrzynię. Kryje się w niej Emily – kwintesencja wszystkich dziewczę-cych uroków – nudna, męcząca, za-dająca setki pytań i niemiłkująca. Nie unikniesz rozmowy z nią. Później spójrz na obraz na ścianie, znowu z nią porozmawiaj, zabierz piórko i zacznij odkrywać tajemnice pirata. Wyjdź na zewnątrz, daj pióro kotu i zabierz to, co z niego pozostanie. Z resztkami zejdź na dół do Rio i (po wymianie zdań, rzecz jasna) daj mu resztki piórka. Muszelkę, którą od niego dostaniesz, daj Emily – w zamian dostaniesz krzyż. Teraz przesunij ma-pę na biurko – w miejsce gdzie świet-nie pasuje, lampę wsuń na miejsce pojemnika z atramentem, a krzyż w uchwyt na pióro. W ten sposób twym oczom ukaże się miejsce ukry-

z prawej strony – będzie tam mała ja-ma. Wsadź do niej tyczkę; do już skróconej wsadź strzałkę. Wracaj na miejsce startu i idź w prawo, aż napo-tkasz dzika. Teraz będziesz musiał wykazać się refleksem. Strzel w dzi-ka, po czym jak najszybciej chwyć ga-łąz rosnącą obok. Dzik skręci i wy-rąbie ci wyjście. Teraz idź w prawo, aż do obeliskowatego kamienia. Zerwij z niego pnące się roślinki, załóż na nie siatkę, na to wszystko oznacz-nik i tak spreparowane coś zarzuć na ka-mień. Teraz wróć do miejsca, gdzie drogę utworował ci dzik, i znajdziesz się na szczycie góry. W trzy dziurki na skale wstaw nogi aparatu do pomiaru i znajdź na nim świecący punkt. Teraz obejrzyj skałę, która znajduje się bez-pośrednio nad nim. Wyjdź w prawo.

LONDYN: Kiedy strażnik zniknie z pola widzenia, wbiegnij na drabinę. Kiedy znowu będziesz miała chwilę, zejdź na dół, otwórz drzwi z lewej strony i znowu włącz na górę. Wresz-cie, kiedy strażnik zajrzy do pomiesz-czenia, zejdź na dół, zamknij za nim drzwi i zablokuj je szczotką. Zajrzyj przez okno z prawej, wejdź do środ-ka, obejrzyj profesora, zabierz kamień i kiedy tylko Karzac zacznie się rzu-cać, wbij mu nóż w nogę.

WYSPA ZOMBIAKÓW: Poroz-mawiaj ze wszystkimi i ze stołu za-bierz syrop, naleśnik oraz bułkę. Zo-bacz, co dzieje się w krzakach, polej naleśnik syropem i daj go Bertowi. Teraz rzuć bułkę w krzaki, weź drugą i powtórz. Na plaży pomów z reżyse-rem, Burtem i operatorem. Potem obejrzyj ręczną kamerę, znów po-mów z operatorem, reżyserem i masz kolejny kamień.

WIOSKA: Pomów z Titipoco, weź ray-bany George'a i spróbuj podnieść kamień obok beczki. Nie da rady, po-

z nich składa się z dwóch symboli z tych dziesięciu, które widnieją obok. Natomiast każdy z tych dziesięciu symboli składa się z dwóch symboli z tych, które widnieją na obu kołach. I teraz trzeba tak kręcić kołami, aby na dwóch miejscach, w których się stykają, widniały dwa symbole tworzące jeden z tych dziesięciu. Kiedy mamy już jeden z dziesięciu, wciskamy odpowiadającą mu płytkę. Następnie patrzymy, w parze z jakim innym symbolem z dziesiątki uda się nam utworzyć jeden z tych czterech (które są najważniejsze). Kiedy już wiemy, ustawiamy koła odpowiednio i wciskamy następną płytkę z dziesięciu. I teraz jeżeli wszystko jest dobrze, mamy wcisnięte dwie z dziesięciu płytek, które razem, po nałożeniu na siebie, dadzą jeden z czterech symboli z prawej strony. Wtedy wystarczy tylko nacisnąć odpowiednią z czterech płytek i zacząć układać kolejny symbol. Po ułożeniu wszystkich czterech otworzą się drzwi.

ZAGADKA GEORGE'A: Weź pochodnię i poproś Titipoco o jej rozpale-nie. Pociągnij wajchę. Po upadku użyj pochodni na tej na ścianie. Teraz pociągnij wajchę na środku pomiesz-czenia. Idź w lewo, w sąsiednim pomiesz-czeniu pociągnij za prawą, potem le-wą, wyjdź z pokoju i wejdź do pokoju (tego pierwszego) z drugiej strony. Otworzyły się nowe drzwi. Zejdź więc na dół i pociągnij za wajchę. Po czym udaj się na spotkanie ze śmiercią.

Banana Split

Revolution/VIE

DYSTRYBUTOR PC - IPS CENA: 145⁰⁰
PC DOS/WIN'95 Min. 486 DX266, 8 MB RAM

DEMO: CD 52

OCENA: 8/10



LANDS OF LORE 2 jest grą tak bogatą pod względem treści, że zamieszczenie bardzo nawet ogólnego opisu przejścia zajęłoby minimum kilkanaście stron. Z tego powodu podam jedynie wskazówki, które moim zdaniem powinny wystarczyć do ukończenia GUARDIANS OF DESTINY, natomiast dokładniejszy opis przejścia znajdziecie na SS CD.

Bardzo często jednym z trudniejszych zadań w grach RPG jest maksymalne wykorzystanie posiadanego uzbrojenia. Powodem tych trudności jest brak dokładniejszych informacji o zdobytej broni i pancerzu. Na szczęście (lub nieszczęście) w LANDS OF LORE 2 przyjęto rozwiązanie, które częściowo eliminuje ten problem. Otóż wpływ przedmiotów na wielkość odpowiednich cech jest prezentowany w oknie postaci, co w dużym stopniu ułatwia wybór uzbrojenia. Dlaczego tylko ułatwia? No cóż, niektóre ze zdobytych broni i pancerzy posiadają nadzwyczajne lub magiczne właściwości, których rozpoznanie jest na pierwszy rzut oka niemożliwe. Jeszcze gorzej jest z pozostałymi przedmiotami – najczęściej trzeba je sprawdzać metodą prób i błędów, a i to nie zawsze przynosi efekty.

PRZEDMIOTY

Aby ułatwić wam zadanie, podaję te właściwości przedmiotów, o których udało mi się dowiedzieć.

Aloe i Cave Aloe – leczą rany
Ancient Magic Stone – daje dostęp do zaklęć 5. poziomu

Axe of the Long Arm oraz Dagger of the Empty Hand – obydwu można używać zarówno jako broni białej, jak i miotanej – po rzuceniu wracają do ręki! W tym drugim przypadku nie umieszcza się ich w okienku broni miotanych, ale rzuca w przeciwnika (tak jakby chciało się je odłożyć).

Belial's Horn – jedyna broń, którą można zranić Beliala

Bracers of the Dead – umożliwiają rozmawianie z umarłymi

Brook Flounder – tworzy magiczne lustro, w którym widzisz to, co się dzieje za tobą

Crossbow Snare – trafiony przeciwnik zostaje opleciony pajęczyną

Crossbow Valkyrie – rzuca czar Fireball

xxx Crystal – rzuca czar opisany przez pierwszy człon nazwy

Dark Bow – wysysa życie!

Death Stroke Shield – bardzo przydatna w walce z umarłakami

Dragon's Blood – taki fantastyczny koktajl Mototowa

Fire Crystal – rzuca zaklęcie Fireball

Great Axe Blizzard – zamroza przeciwnika

Great Sword Firestorm – dodaje +5 do ochrony (Protection) oraz rzuca zaklęcie Firestorm

Guardian Orb – tworzy miecz, który atakuje twojego przeciwnika

Ice Seed – tworzy przed tobą lodowy stalagmit

Lamplight Eggs – umożliwiają widzenie w ciemności

Lharkon Vapours – usypia Lharkony

Lightning Crystal – rzuca zaklęcie Spark

Long Bow Defender – strzela dwiema strzałami naraz

Long Bow Shard – strzela lodowymi sopłami

Long Bow Shift – rzuca zaklęcie Spark

Long Sword Prism – posiada Photon Blade

Manafoil – przywraca energię magiczną

Mind Cluster – odkrywa całą mapę terenu

Net of Exile – niszczy atakującego cię potwora

Poison Paint – zatrują ostrze broni

Pyro Pod – zamienia zaklęcia z grupy Spark na zaklęcia z grupy Fireball

Ring of Regeneration – spowalnia zdrowienie, ale jeśli zginiesz, to zostaniesz wskrzeszony

Speaking Stone – ukazuje wydarzenia, które miały miejsce w przeszłości

Stone Cube – tworzy przed tobą kamienny stalagmit

Storm Crystal – rzuca zaklęcie Blizzard

Stroke Dagger – rzuca zaklęcie Lightning Bolt

Vell's Fruit – neutralizuje truciznę

War Cluster – redukuje otrzymywane obrażenia

W LOL2 można uzyskiwać różne, często niezwykle substancje, mieszając odpowiednie składniki. Niestety, najczęściej efektem takich prób jest zupełnie bezużyteczna substancja nazywana Arant Crap. Poniższa lista powinna oszczędzić wam wiele czasu i nerwów.

Acid Sac = Lamplight Eggs+Tar Crystals

Champion Stone = Amber+Ironwood Sap

Lharkon Vapours = Silverleaf+Wild One Serum

Manafoil = Rainbow Sulfites+Silverleaf

Mind Cluster = Gorgonite Nodules+Rainbow Sulfites

Poison Paint = Lamplight Eggs+Venom Sac

Pyra Pod = Mandrake Root+Tar Crystals

Stone of the Gorgon = Black Lichin+Gorgonite Nodules

War Cluster = Amber+Venom Sac

GARŚĆ DOBRYCH RAD

1. Nie atakuj pierwszy. Tylko niektóre istoty napotkane w grze zawsze są ci wrogie (tylko te należy atakować nie czekając na ich inicjatywę). Pozostałe najczęściej zostawią cię w spokoju.

2. Dokładnie badaj wszystkie zaułki i ślepe korytarze. Często można w nich znaleźć przydatne przedmioty lub ukryte przejścia.

3. Przeczytanie pergaminu z zaklęciem należącym do nieznannej ci grupy, uczy cię tej grupy.

4. Do części korytarzy można wejść czolgając się, ale do niektórych tylko w formie jaszczurki.

5. Nagrywaj stan gry jak najczęściej, nawet co minutę!

Poniższe wskazówki powinny być pomocne w przejściu poszczególnych obszarów.

DRARACLE'S CAVE

W instrukcji podane są informacje wystarczające do przejścia tego poziomu. Poniższe wskazówki pozwolą ci zdobyć kilka przydatnych przedmiotów oraz podniosą twoje wyszkolenie.

1. Niedaleko na północ od podziemnego jeziora jest kilka stalagmitów, z których ścieka woda. Jeśli je rozwalisz, to strumyczki zamienią się w wodospady, a woda zaleje korytarze, topiąc kilku strażników.

2. Opuszczony obóz Armii Mroku. W północnej komnacie jest nisza skalna, do której można się dostać układając stos ze skrzyń. Znajdziesz tam broń i tarczę. Drzwi do południowo-wschodniej komnaty są zablokowane. Otworzą się, kiedy rozetniesz łańcuch (jest w niszy obok). W pokoju ukryty jest Ancient Magic Stone.

3. Most nad podziemną rzeką. Kiedy kapitan odejdzie, przesuń dźwignię znajdującą się obok mostu i zabierz z jego komnaty Guardian Sword, Pyro Pod oraz kuszę. Walcząc na moście uważaj, aby nie przeciąć zbyt wielu łańcuchów.

HULINE JUNGLE

Wejście do Hive Caves, w których mieszkają pająki, znajduje się w zachodniej części dżungli, za labiryntem kolcza-

stych zarośli. Aby utorować sobie przejście, wypal część krzewów.

W jeziorach u źródeł północnego strumienia ukryty jest Lightning Crystal. Ponadto znajduje się tam wejście do jaskini, w której szkielet trzyma kolejny Speaking Stone. Niedaleko wodospadu u ujścia tego strumienia znajduje się sekretna komnata. Znajdziesz w niej przepis oraz pergamin z grupy Summon. Oprócz tego, na brzegu jeziora są 3 Mind Cluster.

Jedna z zachodnich ścieżek prowadzi do domu Kit'yary. Jeśli przyniesiesz jej Power Orb, to odda ci Great Sword Firestorm.

Klasztor znajduje się w południowej, a przejście do Savage Jungle za rzeką we wschodniej części dżungli.

HIVE CAVES

Przepaść można zasypać, strzelając w strop.

Shalla ukrywa się w północnej części jaskini.

ców poda ci hasło do gildii złodziei: AIK-MAN. Jej siedziba ukryta jest w piwnicy zrujnowanego domu. Uwaga! Jeśli odwiedzasz gildię, to Kit'yara straci miecz. Bandy ci zgodzą się oddać Great Sword Firestorm jeśli zamordujesz szefa straży królewskiej. Jeżeli się zgodzisz, możesz wykorzystać sytuację i zamordować również króla – ma 6 Ancient Magic Stones. Z gildii zabierz Skull Key, który otwiera drzwi do domów we wsi. W jednym z nich znajdziesz kolejny przepis, a w drugim Crossbow Snare.

KLASZTOR

Julian poprosi cię o kopię runów i da ci flet uruchamiający windę w Hive Caves. Po powrocie oddaj mu drugą kopię runów, a otrzymasz Power Orb. Ogrodnik nauczy cię, jak używać tego artefaktu.

SAVAGE JUNGLE

Po drodze nad rzeką musisz spotkać Kit'yare! Nie zaczynaj rozmowy z Bucattą zanim nie dostaniesz od niej prezentu dla syna.

do ruin i włóż do urny na ramieniu posąg Beliala.

Po zatopieniu ruin odwiedź kapłana. Ten podziękuje ci i zamieni Mandrake Rots w Silverleaf.

DRACOID RUINS

Zapalenie niektórych kul i listków osadzonych na kolumnach otwiera nowe przejścia. Mage's Tower znajduje się w zachodniej części ruin. Musisz z niej zabrać Bracers of the Dead. Obok wieży jest komnata z teleportem prowadzącym do Sali Teleportów. Pierwsze dwa są dwukierunkowe i prowadzą do Dracoid Cemetery i Mage's Tower, a trzeci jest jednokierunkowy i przenosi do Savage Jungle.

Ciało dracoidzkiego kapłana ukryte jest nad jeziorem, a ścieżka prowadząca tam zaczyna się w centrum ruin w pobliżu budynku z posągiem Beliala.

W czasie walki posąg Beliala zniszczy sufit i ruiny zacznie zalewać woda. Na

tuetkę. Musisz umieścić ją w niszy w komnacie na wschód od wejścia. Pojawi się kolejny kryształ – zabierz go. Oba kryształy włóż do mis z wyrzeźbionymi na nich kryształami.

Umieszczenie fletu w niszy powoduje wysunięcie się ukrytej podłogi. Kamiennej kuli unikniesz wciskając przycisk na ścianie. Przez most można przejść dopiero po położeniu na nim ciała ptaków. W Hall of Voices użyj Dreamstone, a zostaniesz przeniesiony do City of Ancients.

CITY OF ANCIENTS

Fontanny trzeba zamrażać i przesuwając bloki na odróżniające się części podłóg.

W komnacie, w której po wzięciu kryształu gasną światła, biegnij na południe i otwórz drzwi w ścianie.

Dwie z wież można odbudować dopiero po zalaniu ich wodą. Fontanna jest w południowej części miasta, na szczycie schodów.

LANDS OF LORE 2

Po zabraniu miecza znajdującego się pomiędzy dwoma posągami należy szybko uciekać z tej części jaskini, gdyż zawali się strop.

Przed drugą wizytą w jaskiniach musisz znaleźć wosk.

Windę we wschodniej części uruchamia gra na flecie, który otrzymasz w klasztorze.

Poziom 2 – po obróceniu kamieni otwierają się drzwi do komnaty, w której znajduje się fontanna z wodą leczniczą.

Poziom 3 – w legowisku Executiviera ukryte są 2 Lightning Crystals oraz Net of Exile.

Poziom 4 – znajdziesz tu Speaking Stone oraz Amber. Tunel prowadzi na poziom 6.

Poziom 5 – ukrywa się tu ostatni pająk. Na ręce wystającej ze zwalowiska znajduje się Ring of Regeneration.

Poziom 6 – rampa do górnej komnaty podnosi się po przyciśnięciu symboli w kolejności: lewy, lewy, prawy, górny. Kiedy wsuniesz kamienie do właściwych nisz, otworzą się przejścia do dwóch sekretnych komnat. W jednej jest Long Bow Shift, a w drugiej Death Stroke Shield. W niszy w rogu komnaty ukryty jest wosk oraz Helin's Ring, ale wejść tam możesz tylko w ciele jaszczurki.

Poziom 7 – jeśli weźmiesz pergamin, to z góry spadną dwie kamienne kule i zaczną toczyć się po komnacie. Po chwili pokój zjedzie na poziom 8.

Poziom 8 – włóż flet w niszę skalną. Na zakręcie ukryte jest wejście do korytarza omijającego miecze. Na ostatnim odcinku korytarza biegnij aż do ślepego zaułka i odwróć się (kto pamięta Indianę Jonesa?). Zapal lampę i zejdź na dół. Odcisnij runy w wosku (musisz zrobić 2 kopie) i zabierz Ancient Magic Stone. Wyjdź z jaskiń i daj jedną kopię runów Dawn.

HULINE VILLAGE

Mag, w zamian za twoją moc, pozwoli ci zabrać Speaking Stone, War Cluster, 3 Fire Crystals i Manafoil. W gospodzie spotkasz Bucattę i dowiesz się, że również Dawn jest tutaj i prowadzi badania nad Starożytną Magią. W zaułku jeden z mieszkań-

Już w dżungli daj Danielowi ojcowski nóż. W wyniku zamieszania Daniel zgubi go, więc weź go ponownie. Idź na południe do świątyni. Niestety, nie uda ci się wejść, więc odszukaj wioskę kotowatych. Dzięki mieczowi Daniela zostaniesz wpuszczony do środka. Miejscowy szaman zgodzi się pomóc ci pod warunkiem, że zostaniesz członkiem plemienia. By tego dokonać, musisz przynieść Silverleaf z Dracoid Cemetery.

Po zatopieniu Dracoid Ruins oddaj Dawn Bracers of the Dead, a otrzymasz Speaking Stone oraz naszyjnik, który uczy cię czaru przywracającego ludzką postać.

W zamian za Silverleaf zostaniesz przyjęty do plemienia. Otrzymasz składnik substancji usypiającej Lharkona, który musisz zmieszać z Silverleaf. Przeskocz nad rzeką, uspij Lharkona i droga do Claw Mountains będzie wolna.

DRACOID CEMETARY

Bramę otwórz kluczem otrzymanym od szamana. Obok drzwi niektórych budynków znajdują się posągi gargulców. Takie wrota można otworzyć jedynie wkładając w paszczę potwora właściwie natadowaną, szklaną kulę. Wymagany kolor ujawnia się po poruszeniu posągu. Urządzenia w kształcie szczyptec, służące do ładowania kul, znajdują się w podziemiach cmentarza – niebieskie i żółte oraz w Mage's Tower w Dracoid Ruins – białe.

W budynku, którego wrota otwiera biała kula, przesunij dźwignię otwierającą drzwi budynku na południe. Wywróć znajdującą się tam beczkę, przetocz do „białego” budynku i podpal rozlaną ropę używając Dragon's Blood. Wyrwa powstała po wybuchu prowadzi do drugiej części podziemi.

W jednym z „niebieskich” budynków ukryta jest Crossbow Valkyrie, a w drugim przebywa duch dracoidzkiego kapłana. W zamian za kremację swoich zwłok i odniesienie mu prochów zgodzi się dać ci Silverleaf. Niestety, po wykonaniu zadania odeśle cię do przelożonego. Zanieś jego ciało

powierzchnię możesz wydostać się pływając na meblach. Zaczynaj w sali z wodospadem na stole, przeskocz do korytarza obok szczytu wodospadu, biegnij do drewnianych drzwi i na nich wypłynij na powierzchnię.

CLAW MOUNTAINS

Z jaskini polarnego kota prowadzi tunel do pomieszczenia z kryształową kulą. Zapalenie jej sprawia, że na jeziorze pojawia się budynek, w którym ukryty jest Great Axe Blizzard.

Nad brzeg rzeki można zejść po drewnianych palach.

W komnacie z zamrożonymi ludźmi rzuć zaklęcie Spark na postać z łukiem. Zdobędziesz Long Bow Shard.

Do jaskini, w której ukryty jest Greater Bezel Ring, można dostać się na krzedowej.

W centrum gór spotkasz Bacattę, który poinformuje cię, że Dawn została uwięziona w Cytadeli.

THE CITADEL

Musisz stłuc wszystkie jajka albo nigdy nie pozbędziesz się latających bestii.

Droga do centrum wiedzie przez znikający most, który pojawia się na krótko po każdym strzale.

Dreamstone zdobędziesz w centralnej komnacie, pokonując belialopodobnego pająka.

HULINE TEMPLE

Wejście można otworzyć wyłącznie przy pomocy Dreamstone.

Umieszczenie Cave Aloe i Poison Paint w misach na ołtarzu podnosi platformę. Umieść na niej ciało z korytarza i kliknij na nim.

W komnacie z kryształem zawal sufit, oczywiście zabierając wcześniej kryształ.

W kuchni natkniesz się na pająka. Idź za nim aż do komnat z trumnami i z jednej weź flet. Zejdź na dół, odszukaj ciało i spal je ponownie. Przetóż pudełko z jednej maszyny do drugiej i zabierz sta-

Kiedy odbudujesz wszystkie wieże, w centrum miasta pojawi się budynek z teleportem. Przenosi cię on do komnaty z kolejnym wcieleniem Beliala. Zabij go i zdobądź Mantle of the Ancients, otrzymasz czar 5. poziomu, który ci pozwala pozbyć się kłatwy. Uwaga! Używać tylko w Birthing Chamber.

Przejście do Underground Caverns otwiera się po pokonaniu smoka z fontanny.

UNDERGROUND CAVERNS

Nie zabijaj zielonych pająków. Kieruj się na południowy zachód, aż dojdiesz do komnaty, której ściany wyglądają jak ciało. Przerąb się przez ścianę i wybierz lewy korytarz. Wyrwij mackę, a kiedy wyjdzie pająk, idź w lewo.

BELIAL'S LABORATORY

Dźwignie na drugiej stronie rzeki przestaw strzelając z łuku.

Komnatę bez dna przejdiesz opuszczając most. Na końcu korytarza zeskok na dół (jeśli zginiesz, to wybrałeś nie ten korytarz) i idź do Summoning Room. Na każdą z czaszek rzuć zaklęcie Apparition – przesuną się na środek komnaty. Zabij demona, przeciągnij jego ciało za fontanny tryskające krwią i połóż na srebrnej płycie pod czaszką.

BIRTHING CHAMBER

Oddaj swoją moc Belialowi (zaklęcie 5. poziomu). Zabij demony, weź Ancient Magic Orbs z ich ciała i idź za Belialem. By przekroczyć rzekę bursztynu, trzeba zniszczyć generatory pod sufitem. Musisz zabić wezwane przez Beliala sobowtóry Scotii i Draracla.

C(w)alinezka

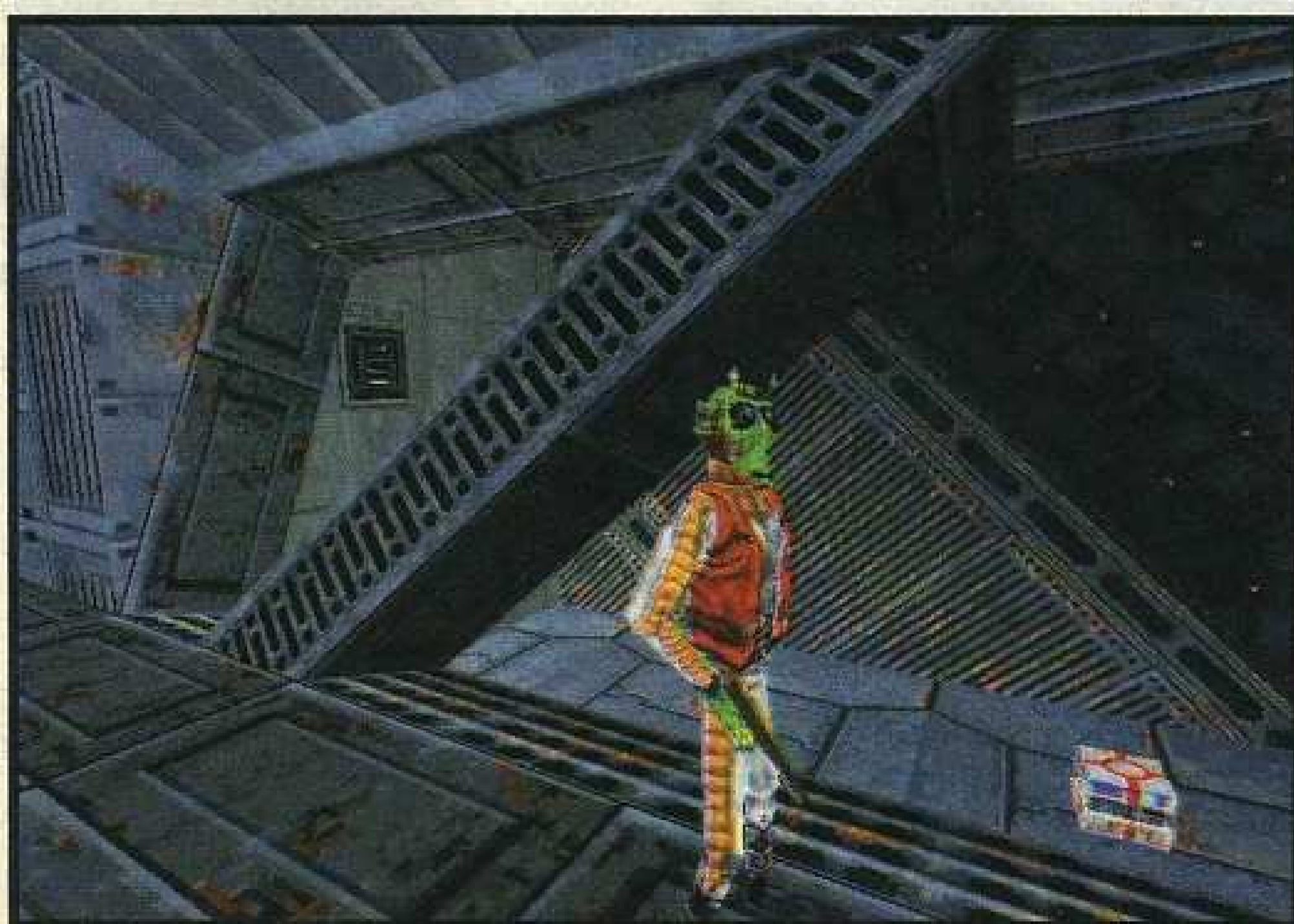
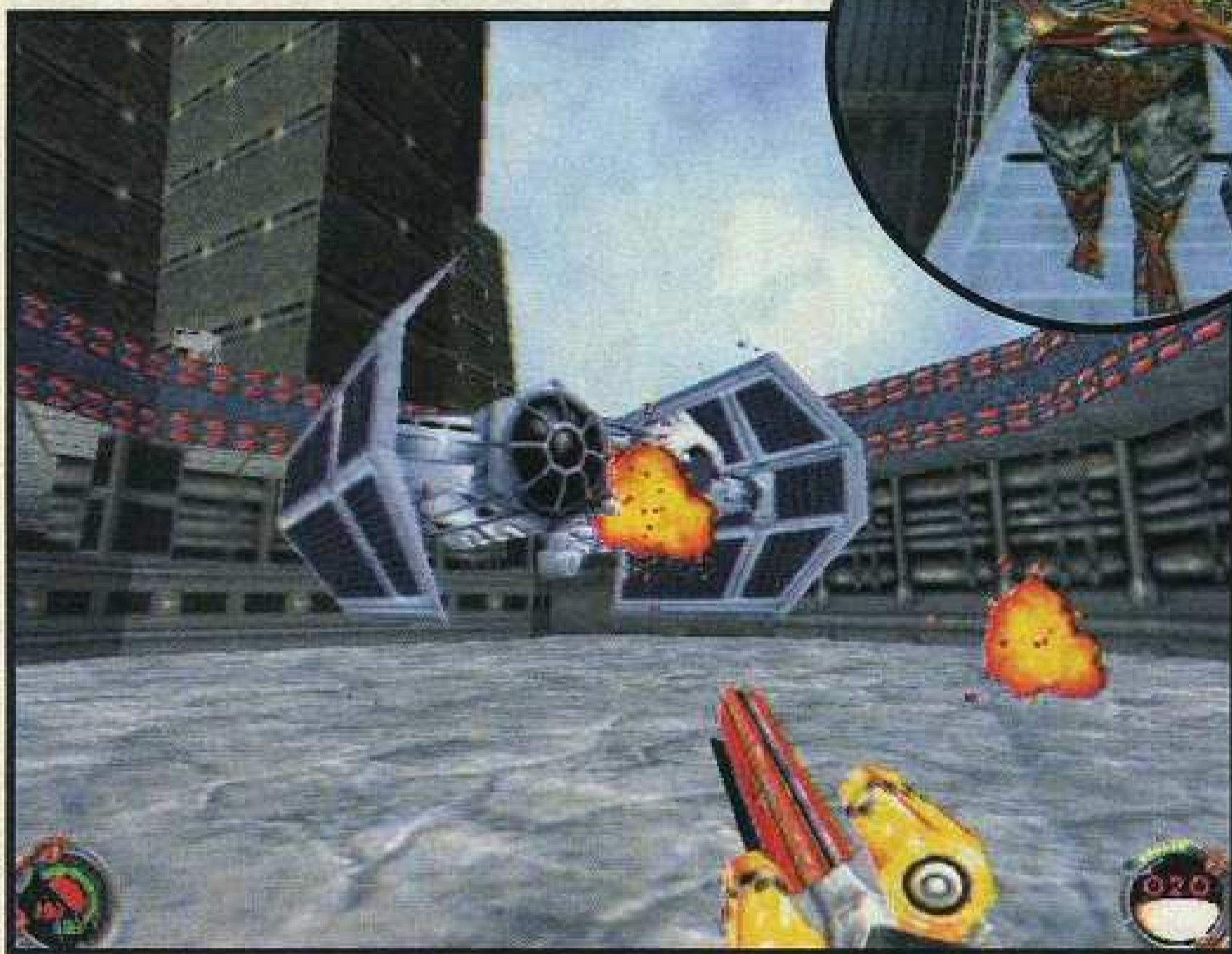
Westwood/VIE

DYSTRYBUTOR PC - IPS
PC WIN'95

CENA: -pł
Min. P90, 16 MB RAM

DEMO: CD 49

OCENA: 8/10



JEDI KNIGHT to gra, która ożywiła nieco kanon klonów QUAKE przez wprowadzenie kilku nowatorskich elementów, ale przede wszystkim przez wciągającą fabułę i ciekawą rozgrywkę. Muszę zaznaczyć, że do wielu miejsc w grze można dostać się na kilka sposobów. Poniższy tekst dotyczy ukończenia gry po jasnej stronie Mocy.

NAR SHADDA

Nigdy nie lubiłem tego podłego miejsca, a teraz jeszcze bardziej nie lubię. Mój ojciec został zamordowany, a ja nawet nie wiedziałem kto to zrobił. W czasie, gdy topiłem swój smutek w podłej spelunie, niespodziewanie zjawił się 8t88. Ta metalowa puszką zawsze potrafiła znaleźć sobie przyjaciół wśród największych szumowin Galaktyki. Nie inaczej było i tym razem. Dowiedziałem się od niego, że mordercą ojca jest Ciemny Jedi o imieniu Jerec. Pragnie on odbudować Imperium, które po śmierci Imperatora i zniszczeniu drugiej Gwiazdy Śmierci znalazło się w defensywie, a ja w jakiś sposób mogę mu w tym pomóc. Otóż w domu mego ojca Jerec odnalazł dysk, który może zawierać potrzebne mu informacje, ale nie potrafił go odczytać nawet taki deszyfrant jak 8t88. Gdy z przystawionym do skroni blasterem odmówiłem współpracy, 88 wiedząc, że nic ode mnie nie wyciągnie, odszedł. Liczył na swoich ludzi, którzy mieli mnie zlikwidować. Tani mordercy spartolili sprawę, a ja mogłem ruszyć w ślad za 8t88, aby zdobyć dysk. Ulice Nar Shadda nie należały do bezpiecznych. Z ciemnych dziur co i raz wyskakiwali trójcy przedstawiciele rasy Gran na przemian z zielonoskórymi Rodianami. Udałem się przy pomocy wind i taśmociągów ze skrzyniami na górne poziomy miasta. Tutaj odnalazłem wrota hangaru. Przycisk, który je otwierał znajdował się w pokoju kontrolnym. Otwierające się wrota zamykały mi drogę, dlatego musiałem się nieco pospieszyć. Zeskoczyłem do hangaru i poszedłem w kierunku platformy startowej. 8t88 wsiadł właśnie do imperialnego promu. Zdążyłem tylko odstrzelić jego ramię, w którym trzymał dysk. Prom odleciał, a na jego miejscu pojawił Tie-Bomber. Odetchnąłem z ulgą, gdy za chwilę przyleciała Jan Ors i zamieniła Bombera w kupę zgliszczy. Dysk spadł w dół miasta. Kazałem poczekać Jan do momentu, kiedy go odnajdę i wrócę. Zeskoczyłem z platformy i wziąłem dysk. Okazało się, że nie jestem w stanie tą samą drogą powrócić na górę. Ruszyłem więc tunelami do przodu. Granowie starali się mnie pozbyć już nie tylko blasterami, ale i granatami termicznymi. Po opuszczeniu tunelów skierowałem się ku górze, bardzo pomocna okazała się transportowana przez automat skrzynia, która powiozła mnie na wyższą kondygnację. Niedaleko odnalazłem czerwony klucz, którym otworzyłem pomieszczenie z przełącznikiem. Uruchomienie go otworzyło kolejne drzwi. Przebiegałem się dalej, aż natknąłem się na zjeżdżające w dół kontenery. Wskakiwałem po nich na coraz wyższe poziomy. Dalsza droga to już tylko platformy i wysięgniki, których opanowanie nie sprawiało mi pro-

blemów. Na jednym z dachów wyeliminowałem kilku Granów. Zadymę tę zauważyła Jan i nareszcie mogłem opuścić to wszawie miejsce. Byłem mocno obolały i będąc bezpieczny na statku zapadłem w sen, podczas którego doznałem dziwnej wizji. Pewien człowiek opowiedział mi o świętym miejscu zwanym „Doliną Jedi”. W niej to ukryta jest ponoć Moc tysięcy rycerzy Jedi, którzy odeszli już z tego świata. Strażnikiem położenia tego miejsca był dotychczas mój ojciec Morgan Katarn i teraz jest ono zagrożone przez Jereca i jego Ciemnych Jedi. Jeśli Jerec posiędzie tę Moc, stanie się najpotężniejszą istotą we wszechświecie. Ojciec nie żyje i ochrona doliny to teraz moje przeznaczenie, a dysk, który zdobyłem, ma mi pomóc w odnalezieniu drogi do tego miejsca. Niezwłocznie udałem się do domu ojca z nadzieją, że odczytam dysk.

SULON, DOM OJCA

Gdy dotarłem na miejsce, okazało się, że właśnie dobiega końca kolejna wizyta niezapowiedzianych gości. Mogłem tylko obserwować jak kompani Jereca zabierają jakieś tablice i odlatują. Szybko zabrałem się do roboty. Wokół farmy, a także w domostwie ojca zaczęli buszować Tuskeni. Ostrożnie musiałem ich eliminować. Wejście do domu było zablokowane. Do środka dostałem się bocznym oknem, które ustąpiło po strzale z blastera. Teraz pozostało mi tylko dostać się do warsztatu ojca, gdzie liczyłem, że odnajdę odpowiedzi na dręczące mnie pytania. Żeby tam dotrzeć, musiałem najpierw przejść cały dom i stację mocy. W trakcie wędrówki natknąłem się na zbiornik wodny, który zalewał dalsze przejście. Pod wodą odnalazłem tunel do pomieszczenia, w którym użyłem znalezionych wcześniej dwóch kluczy nasadowych do uruchomienia małej tamy. Woda została zablokowana i mogłem ruszyć dalej. Po przebyciu żrącej cieczy wpadłem do warsztatu. Odnalazłem w nim starego droida ojca, WeeGee. Dzięki niemu odczytałem przekaz z dysku. Była to ostatnia wiadomość od ojca. Informował mnie, że tutaj znajdują się tablice, na których wryte są wskazówki, jak dotrzeć do doliny i, że ofiaruje mi miecz świetlny swego przyjaciela, abym czynił dobro. Dzięki treningowym kulom w ekspresowym tempie poznałem możliwości miecza i przez kratę w podłodze wskoczyłem do piwnicy. Kolejnymi etapami wędrówki były kanały nawadniające i akwedukty. Porwany przez wody jednego z nich popłynąłem do zbiornika oczyszczalni. Żeby wydostać się z niego, musiałem podnieść poziom wody. Dałem nura i dostałem się do przełącznika. Woda podniosła się na tyle, że mogłem upuścić oczyszczalnię. Dotarłem do tamy, po której przeszedłem tam, gdzie czekała już na mnie Jan. Razem z nią poleciałem do miasta Barons Hed, aby odnaleźć skradzione tablice.

BARONS HED

Na miejscu okazało się, że miasto zostało ciut zdewastowane przez imperialnych i w samym jego środku stanął wielki pałac Jereca. Na jego szczycie dojrzałem 8t88, który zapewne rozpo-

czął odczytywanie tablic. Musiałem go dorwać za wszelką cenę. Droga do miasta wiodła kanałami. Same miasto było w krytycznej sytuacji, ludność była sterroryzowana przez Imperium, a w dodatku musiała chronić się przed atakami Granów i Tuskenów. Pomagałem cywilom. Po dachach straganów rozmieszczonych wokół dużego placu, na którym przebywali ludzie, przedostałem się do zniszczonej części miasta. Ruiny patrolowane były tylko przez imperialne sondy. Po ich przebyciu ujrzałem pałac, ale wejście do niego nie było prostą sprawą. Z każdej strony był on piekielnie dobrze strzeżony przez cały garnizon imperiali i masę dodatkowego sprzętu (automatyczne działka i walkery typu AT-ST). We wschodniej części znajdował się ruchomy pomost. Uruchamiany on był dwoma przelącznikami umieszczonymi

z niego zrobiłem małe zamieszanie, a następnie po drobnych kłopotach przeleciałem za pomocą śluzu powietrznej do sąsiedniego elementu wieży. Tam po kolejnej demolce trafiłem do windy, która zawiozła mnie na lądowisko. 8t88 znowu czmychnął mi sprzed nosa. Jan Ors szybko wciągnęła mnie na Crowa i poleciliśmy śladem blaszaka. Czulem, że teraz mi nie umknie. Trop prowadził do stacji paliw. Najpierw przeskoczyłem na drugą stronę i zabrałem klucz, którym następnie otworzyłem drzwi do wnętrza stacji. Tam mogłem przepompować paliwo z głównego zbiornika i dzięki temu przejść na drugą stronę. Zbiornik otwierał klucz nasadowy, a drzwi mogły być otwarte tylko jedne. Najkrótszą drogą do refueling gantry było przejście przez ogromne przewody paliwowe. Najpierw jednak musiałem



JEDI KNIGHT

dotarłem do kładki, której chronił walker AT-ST. Powaliłem go, ale za chwilę okazało się, że i tak nie pójdę dalej, gdyż wpadłem na kolejne pole siłowe. Pod kładką biegła rura, na którą wskoczyłem i w ten sposób ominąłem pole. Mimo że działałem z zaskoczenia, nastąpiła standardowa wymiana ognia ze szturmowcami, po czym otworzyłem wrota i wskoczyłem do

na przeciwko. Most po kilku sekundach składał się, więc musiałem szybko biec. Do wieży wskoczyłem przez jedną z wieżyczek strzelniczych. Wewnątrz napotkałem silny opór, a do tego jeszcze jeden z oficerów zamknął się w pokoju kontrolnym. Postanowiłem dotrzeć do niego góram, ale żeby było to możliwe, musiałem najpierw uruchomić cztery przyciski. Udało się dopiero, gdy z pomocą Mocy użyłem umiejętności szybkiego biegania. Oficer padł, a ja mogłem zjechać w dół. Tam czekała na mnie w ogromnej sali gotowa na wszystko grupa szturmowców. Przebiłem się przez nich do windy i pojechałem na szczyt wieży. 8t88 zakończył właśnie transmisję, w której przekazał Jerecowi lokalizację doliny. Uprzejmie poprosiłem go o mapę, a on równie uprzejmie wskazał mi tablice. Był to podstęp. Z góry zjechał młody ciemny Jedi o imieniu Yun. Pierwsze, co zrobił, to zniszczył tablice, a potem przy pomocy sztuczki ciemnej strony rzucił mnie na ścianę. Wyjąłem miecz. Konfrontacja z Yunem była moim pierwszym pojedynkiem z przeciwnikiem postugującym się Mocą. Ranilem Yuna i pozwoliłem mu odejść. Ostatnią szansą na odnalezienie drogi do doliny były informacje umieszczone w głowie 8t88 i dlatego szybko udałem się w pościg. Na dachu użyłem Mocy, by wskoczyć na wschodnią ścianę. Kolejnym punktem programu był skok do przewodu wentylacyjnego. Po wypadnięciu

opróżnić je z paliwa, co też uczyniłem, przesuając trzy dźwignie. Uważnie przechodząc kolejne komory przewodów dotarłem do rozwidlenia dróg. Najlepszym rozwiązaniem było pójść w lewo i sprawdzić przygotowanie bojowe imperialnych, a dopiero później wkroczyć do prawej komory. Tam czekało na mnie kilka zjazdów, jak w lunaparku. Teraz pozostało mi już tylko załapać się na odlatujący lada moment statek towarowy. Wskoczyłem w ostatniej chwili i kontynuowałem poszukiwania 8t88. Moje niezapowiedziane wtargnięcie na górny pokład nie zostało przyjęte jako przyjacielski gest i po raz kolejny musiałem w nieetyczny sposób ustalać kolejność dymisji imperiali. Przycisk w sterówce otworzył mi wrota do dolnych pokładów, ale żeby zejść dalej, musiałem dodatkowo wybebeszyć zamki. Dojście do doku, w którym znajdował się prom 8t88, było możliwe tylko przez wnętrze reaktora. Oczywiście wielce wskazane było najpierw go wyłączyć. Tak też uczyniłem i dolną wentylacją reaktora dotarłem do promu. W doku obok odnalazłem 8t88. Uradowałem się wielce, ale za chwilę mina mi zrzęda, bo okazało się, że jego pracodawca raczej nie wypłacił mu wynagrodzenia. Sprawcami popsucia blaszaka byli dziwaczni bliźniacy Jedi, Gorc i Pic. Jeden wielki, silny i powolny, drugi mały, szybki i dużo bardziej niebezpieczny. Duży padł szybkoitko, ale mały... W walce z nim przydała się umiejętność lepszego widzenia, bowiem kurdupel często uciekał się do sztuczki znikania. Gdy

obaj byli już w innym świecie, zabrałem łepetynę 8t88 i wybyłem z lądowiska. Na najwyższy poziom statku dostałem się manipulując kładkami rozmieszczonymi dokoła. Każda z nich była uruchamiana odpowiednimi kluczami (łącznie cztery). Tam po chwili pojawiła się Jan i po raz kolejny pomogła mi w ucieczce. W domu ojca odczytaliśmy pamięć z pozostałości 8t88. Tak jak spodziewałem się, znalazłem w niej lokalizację doliny.

DOLINA JEDI

Gdy przybyłem na miejsce, od razu zaważyłem, że Imperium zdążyło przede mną i było doskonale przygotowane do obrony. Wybrałem w miarę bezpieczną drogę przez skałki i rzeczkę. W jednym miejscu drogę blokowało pole siłowe. Niszcząc cztery łącza znajdujące się w bunkrach Imperium spowodowałem dezaktywację. Dalszą drogę przebywałem głównie wodą, aż

windy, która zawiozła mnie na szczyt wieży. Ledwie co wysiadłem z windy, rzucił się na mnie kolejny ciemny Jedi Jereca, Maw. Gdy po ciężkiej walce leżał u moich stóp, zahałem się, czy go dobić. Prawdopodobnie nie zrobiłbym tego, ale Maw zaczął szargać pamięć o moim ojcu. Straciłem panowanie nad sobą i wystąpiłem dupka do gorszego świata. Na scenę wkroczył Jerec wraz z resztą swoich przydupasów ciągnących Jan. Złożył mi propozycję, żebym przyłączył się do niego i dokończył swoją drogę ku ciemnej stronie zabijając przy okazji Jan. Opanowałem się i wyłączyłem miecz. Był to znak dla Jereca, że nigdy nie będę jego sługą. Używając mocy starał się rzucić mnie w przepaść. Przy okazji naruszył rusztowanie, przy którym dokował olbrzymi statek transportowy. Wpadłem do wnętrza statku, który zmierzał ku katastrofie...

Ciąg dalszy za miesiąc.

Rif



Lucasarts/VIE

DYSTRYBUTOR PC - IPS CENA: 205⁰⁰
PC WIN'95, 3Dfx Min. Pentium 100, 16 MB RAM

DEMO: CD 51

OCENA: 9/10



Nie będę pisał, jak cudowną grą jest TOTAL ANNIHILATION. O tym mogliście przeczytać w SS'50. Tu trzeba zabrać się do sprawy twardo i po męsku, czyli podać jak najłatwiej skopać przeciwnikowi tyłek. Taktyka dla obydwu stron konfliktu: Arm i Core jest właściwie taka sama, więc poniższe porady będą uniwersalne. Nie będę rozwodził się nad poszczególnymi jednostkami. Zakładam, że każdy z was wie, jak sterować i jak wydawać komendy. Przekażę wam garść bezcennych rad, jak grać, żeby wygrać. Moje sugestie dotyczą gry w trybie multiplayer lub skirmish, czyli dla kilku graczy lub z przeciwników komputerowych.

BUDUJEMY DOM

Każda jednostka konstrukcyjna z różną szybkością buduje różne rodzaje budowli. KBoty są najszybsze, nieco ustępują im zwykłe pojazdy konstrukcyjne, a na końcu stawki mamy najwolniejszy samolot konstrukcyjny, który ma jednak swoją zaletę – nieograniczoną mobilność.

Zaawansowane jednostki konstrukcyjne mogą budować nowsze i lepsze budowle. Są one jednak drogie i wolno się budują. Wyjście z tego jest proste – zacznijcie budować jednostką zaawansowaną i po chwili konstrukcję budynku niech przejmie zwykły pojazd, a ten zaawansowany wyślijcie do dalszych prac.

Jeżeli damy robotowi konstrukcyjnemu rozkaz „guard” i wskażemy budowlę, w której buduje się inne jednostki, zacznie on asystować przy ich budowie. Znacznie obniży to czas konstrukcji jednostek w tej fabryce. Jeżeli gramy na dużych mapach, gdzie nie jesteśmy atakowani od razu, warto jak najszybciej wyprodukować zaawansowaną jednostkę konstrukcyjną, żeby stare Metal Extractory wymienić na Moho Mine, które są o wiele bardziej wydajne. Jest to ważne, bo później w grze okaże się, że metal jest najważniejszym surowcem, którego zwykle nam brakuje, a Moho Mine zapewnią nam go wystarczająco dużo.

Innym rozwiązaniem jest szybka budowa lotniska i samolotu konstrukcyjnego, który zbuduje kopalnię na każdym znalezionym złożu metalu, nawet jeżeli znajduje się ono daleko od bazy. Jeśli po jakimś czasie kopalnie zostaną zniszczone, metal który wydobędą przyda się bardzo.

Jednostki konstrukcyjne mają jeszcze jedną ciekawą właściwość: mogą odzyskać metal z wraków twoich czołgów, statków i KBotów. Każda taka jednostka może przewieźć metal z placu boju do magazynów.

Jeżeli konstrukcyjne KBoty puścimy w pole i damy im rozkaz „Patrol”, będą one naprawiały każdą naszą uszkodzoną jednostkę i budynek. Jeżeli będzie to jednostka zniszczona, nasz robot odzyska z niej metal. Należy tu pamiętać, że

każdy KBot ma określoną pojemność przeznaczoną na odzyskiwany metal. Jeżeli zostanie ona przekroczona, jednostki, z których można jeszcze odzyskać metal będą ignorowane.

Magazyny na energię są użyteczne wtedy, gdy zbudujemy działa (np. Wielką Bertę) korzystające z niej. Takie działa zużywa 2000 jednostek energii na każdy strzał. Wtedy może przydać się kilka magazynów.

Najefektywniejszy w dostarczaniu energii jest Fusion Reactor. To jest dopiero elektrownia, niestety kosztowna i długo się buduje, ale dwie takie powinny z pewnością wystarczyć. Z drugiej strony mamy jednak tanie i szybkie w budowie panele słoneczne, które dostarczają niewiele energii, ale ich zniszczenie nie kosztuje nas tak tyle, ile strata Fusion Reactora.

Zasada jest taka: na dużej mapie można zbudować więcej paneli słonecznych i zwykłych Mine Extractorów; na małych mapach, gdzie nie ma za dużo wolnego miejsca lepiej zainwestować i zamiast kupić kopalnię i paneli strzelić sobie po dwa Moho Mine i Fusion Reactor.

Nie buduj Fusion Reactora zbyt blisko innych budowli, bo jeżeli zostanie zaatakowany i zniszczony, odłamki zmasakrują ci całą bazę, to samo tyczy się wszelkich wysokoenergetycznych budowli. Ogólna zasada: baza zatłoczona jest bazą przegraną. Jak artyleria wroga rozwali jeden budynek, to reakcja łańcuchowa pozbawi cię reszty bazy.

Najważniejsze i najdroższe budowle buduj za wzgórzami. Artyleria wroga będzie musiała celować wysoko i najprawdopodobniej chybi. Samoloty bombowe z kolei nie będą mogły wykonać łatwych nalołów. Będą manewrować między szczytami, co da ci więcej czasu na ich zestrzelenie.

Jeżeli masz czas i wróg jest daleko, rób wszystko, żeby budować zaawansowane roboty konstrukcyjne. W ten sposób szybciej od przeciwnika będziesz mógł postawić nowocześniejsze fabryki czołgów i robotów. Ważne jest także, abyś nie zapomnieli o tym, że niektóre budowle i jednostki mogą budować tylko pojazdy konstrukcyjne zwykłej klasy. Jeżeli się ich pozbędziesz, stracisz wiele możliwości budowy. Inną ich zaletą jest to, że są tanie i możesz je wysłać na pole bitwy, aby naprawiały uszkodzone jednostki. Strata kilku z nich nie przysporzy ci wielu kłopotów. Uważaj jednak, aby inwestując w rozwój techniczny nie zapomnieć o podstawowej obronie. Wielu już przez ten błąd padło.

Każde działa obronne najlepiej sprawuje się na podwyższeniu, skąd może mieć w swoim zasięgu całą okolicę. Buduj więc takie działa na szczytach gór, zboczach i płaskowyżach. Nie zapomnij o ostrości przeciwlotniczej.

Na początku gry lepiej używać do obrony KBotów, niż wież lasero-

wych, bo te zużywają kupę energii. Na dodatek ich budowa pochłania czas, którego zwykle nie masz. KBoty nie tylko są wyposażone w broń różnego rodzaju, ale także po zniszczeniu, ich wraki spowalniają atak przeciwnika.

Czasami można jakąś ważną budowlę obronną osłonić czymś takim, czyli panelami słonecznymi. Ich zniszczenie nie wiąże się z większymi stratami finansowymi. Podczas jak czołgi przeciwnika będą przebijać się przez panele w kierunku twojej bazy, działa obronne spokojnie się z nimi rozprawią.

Jeżeli chcesz, aby twoje działo otrzymało szybko status weterana, co spowoduje, że będzie strzelało celniej, postaw obok niego kilka swoich słabych budowli – wież radarowych i każ działu je zniszczyć. Trochę to będzie kosztować, ale opłaci się.

Jeżeli zostałeś zaatakowany z powietrza i część twojej bazy jest zniszczona, wyślij robota konstrukcyjnego w celu szybkiego odzyskania metalu z ruin budowli. Da ci to potrzebne materiały na budowę własnych jednostek i przygotowanie kontrataku.

nymi zdolne są zniszczyć okręty podwodne.

Jedną z lepszych metod obrony własnego wybrzeża jest budowa szeregu wyrzutni torped wzdłuż brzegu. Powstrzymają one ataki wroga i dadzą czas na ściągnięcie posiłków. Są jednak wrażliwe na rakiety i ciężkie działa pancerników. Nie wolno więc zostawiać ich samych sobie bez jakiegokolwiek osłony.

Zawsze trzeba sobie starannie zaplanować budowę linii obronnych. W przypadku chronienia bazy przed lotniczymi atakami, jedna linia dział przeciwlotniczych może nie wystarczyć. Zbuduj wtedy na przemian działa przeciwlotnicze z wyrzutniami rakiet i gdzieś tam dział laserowe.

Aby zaatakować twoją bazę artylerią dalekosiężną, przeciwnik musi widzieć lokalizację jednostek i budowli. Obowiązkowo musisz rozlokować na terenie bazy kilka zakłócających radarów. Zrób to tak, aby swym zasięgiem objęły cały teren.

możemy sobie darować. Wyślij w takim wypadku kilka lekkich myśliwców zwiadowczych nad bazę wroga. Zostaną one zniszczone, ale artyleria zapamięta lokalizację jednostek, mimo że były one widziane przez chwilę. To wystarczy, teraz tylko daj rozkaz do ataku i możesz bombardować bazę wroga do woli.

Co jakiś czas nie zaszkodzi zaskoczyć przeciwnika małym desantem kilku transportowców z czołgami. Zwłaszcza na początku gry może to być zaskakujące i zupełnie pokrzyżować mu plany.

W czasie nalotu bombowego zawsze musisz osłaniać bombowce myśliwcami. Bombowce zwykle padają tupem dział przeciwlotniczych

jest zniszczyć jeden Fusion Reactor niż 10 paneli słonecznych.

UWAGA NA DOWÓDCĘ

Twój dowódca to wielki człowiek z wielkim gunem. Strata jego osoby może wiązać się z przegraną rozgrywką. Trzeba więc go chronić za wszelką cenę. Jest on nieodporny na ataki powietrzne, bo jego spluwa nie dosięga samolotów. Ustaw wokół kilka botów z działami przeciwlotniczymi i po kłopotcie. Twój commander może też skorzystać z urządzenia maskującego, dzięki czemu będzie niewidoczny dla przeciwnika. Będzie cię to jednak kosztować trochę energii, więc pamiętaj o zapasach.

Dowódca może przechwytywać wrogie jednostki konstrukcyjne i przekabacić na swoją stronę. Taką jednostkę trzeba porwać samolotem transportowym i przywieźć do bazy. Tam trzeba dać commanderowi rozkaz „capture” i mamy dodatkowy prezent.

Commander, jeżeli się zdenerwuje, może dokonać samozniszczenia. Lepiej nie mieć w pobliżu swojego wodza i uciekać gdzie pieprz rośnie. Jest to jeden ze sposobów nagłego ataku – wysłać commandera do bazy wroga i zdetonować się. Jeżeli dopadniemy i jego szefa, dobra nasza, jeżeli nie, mamy przechlapane.

Ciekawym rozwiązaniem jest użycie commandera jako podwodnego partyzanta. Jak wspominałem, commander ma duże działo, które zniszczy wszystko w co trafi. Czasami musimy zaryzykować i wysłać naszego wodza pod wodą ku brzegowi przeciwnika, następnie zafundować mu ostrzał. Jeżeli nie ma dobrej obrony na morzu, nie będzie miał możliwości odpowiedzieć na atak.

Commander to bardzo ważna jednostka. Ma niesamowite zdolności, może walić ze swego działka aż wióry lecą, ale trzeba go za wszelką cenę ochronić. Jego strata może zakończyć grę (jeżeli się tak ustawi w parametrach gry) lub osłabić nas w sposób niewyobrazalny.

TO NIE WSZYSTKO

Oczywiście w TOTAL ANNIHILATION można grać w Internecie. Na stronach internetowych (www.totalannihilation.com) niedługo będą dostępne nowe jednostki i mapy do multiplayera. Jeżeli dodamy do tego istniejące narzędzia zniszczenia, to będzie tego razem około 200 rodzajów. Dla tak wielkiej gry, poradnik zająłby kilkadziesiąt stron. To co wam przedstawiłem, to jedynie podstawy. Resztę warto chyba odkryć samemu. Bez dwóch zdań jest to najlepszy RTS mijającego roku.

Von Radkovitsch

GT Interactive

DYSTRYBUTOR PC - LEM CENA: 147⁰⁰
PC WIN'95 Min. Pentium 100, 16 MB RAM

DEMO: CD 49

OCENA: 8/10

ANNIHILATION

Jeżeli masz bazę niedaleko wybrzeża, warto postawić wzdłuż niego kilka fregat rakietowych i kanonierek. Jeżeli wróg zaatakuje cię z lądu i droga do twojej bazy będzie biegła pod nosem twoich chłopców rakietowców, to facet jest przegrany. Zanim dojdzie, pozostaną mu ńędzne resztki. Pamiętaj przy tym, żeby fregat nie zostawiać bez osłony. Najlepiej postaw obok kilka niszczycieli i może jeden krążownik na wypadek ofensywy morskiej.

Postaw w środku bazy kilka robotów z bronią przeciwlotniczą, która utrudni życie bombowcom. Obok powinno też stacjonować kilka myśliwców z rozkazem patrolowania strefy powietrznej wokół bazy. Ich zadaniem będzie nie tylko obrona przed atakiem, ale też namierzanie wrogich maszyn dla twoich wyrzutni przeciwlotniczych, które już potem same zajmą się wszystkim.

Czasami przeciwnik może wpaść na dobry pomysł i postawić ci przed nosem kilka łodzi podwodnych, które uniemożliwią budowę stoczni. Najlepszym wyjściem, jeżeli nie masz jeszcze niszczycieli lub fregat zdolnych sobie z tym poradzić, jest wysłanie samolotów torpedowych. One jedyne poza jednostkami nawodnymi i innymi łodziami podwod-

Na mapie rozlokuj kilkanaście specjalnych jednostek zwiadowczych, które ("hold fire") mają za zadanie tylko obserwować ruchy wroga. Pozwalają one także artylerii i ciężkim działom obronnym dobrze wycelować, mimo że jednostki przeciwnika są dla nich niewidoczne, bo akurat ukrywają się za wzgórzem.

IDZIEMY W BÓJ

Wraz z flotą inwazyjną warto wysłać jeden statek konstrukcyjny. Może on naprawiać na miejscu uszkodzone jednostki jak i odzyskiwać metal z wraków. Jeżeli wydamy robotowi rozkaz „guard” i wskażemy na jakąś jednostkę, będzie on zawsze się wokół niej kręcił i automatycznie naprawiał w razie uszkodzenia.

Jednostki wysłane na zwiad powinny mieć wydany rozkaz „hold fire” (wstrzymany ogień). Nie będą w ten sposób wdawały się w strzelaniny. Warto to wykorzystać w sytuacji, gdy uda nam się postawić jakieś ciężkie działo czy jednostkę artylerii w takiej odległości od bazy wroga, że bez problemu możemy ją ostrzeliwać. Przeciwnik może mieć urządzenia zakłócające nasz radar i bez dobrej widoczności atak

i na nic zda się jakakolwiek osłona, którą zwykle i tak wyprzedzają. Jedynym wyjściem jest wtedy wysłanie zaraz przed głównym nalotem bombowym kilka myśliwców, aby zająć działa przeciwnika. Straty są nieuniknione, ale nalot powinien się udać.

Innym wyjściem z tej sytuacji jest posłużenie się bombowcami stealth. Jeżeli w pobliżu bazy wroga lata sobie jakiś szwadron myśliwców osłony, wyślij tam swoje myśliwce, a te zajmując wrogie samoloty dadzą wolną drogę niewidzialnym dla radaru bombowcom.

Zanim zaplanujesz zmasowany atak, wyślij jeden bombowiec z zadaniem patrolowania okolicy wzdłuż linii frontu i sprawdź, gdzie rozlokowane są baterie dział i wyrzutni przeciwlotniczych – na pewno się zorientujesz, bo tam właśnie twój bombowiec zostanie zaatakowany. Wyślij w tym kierunku siły lądowe i wyeliminuj zagrożenie dla twojej floty powietrznej. Teraz tylko wystarczy kilka nalotów dywanowych i wygraną masz w kieszeni.

Podczas ataku na bazę wroga koncentruj się na niszczeniu drogich budowli, wymagających długotrwałej rekonstrukcji. O wiele lepiej



Ponieważ jest grudzień, a nowy rok już za pasem, poświęciliśmy jedną stronę hardware'owi na to, co czeka nasze komputery w nadchodzącym roku 1998, oraz na kilka refleksji podsumowujących mijające dwa-nastacie miesięcy. W tej chwili wygląda na to, że przyszłość PeCetów opierać się będzie przede wszystkim na coraz to lepszych i droższych akceleratorach trzeciego wymiaru oraz technologii AGP.



■ Było

Przez ostatnie dwa lata konsole do gier zyskiwały sobie miliony zwolenników na świecie przede wszystkim dlatego, że oferowały za niewielką cenę gry dużo lepsze i ładniejsze niż komputery osobiste. Jajogłowi naukowcy poszukiwali złotego środka, aby utrzymać PeCety przy życiu, a nie oszukujmy się, że to multimedia, a przede wszystkim gry nakręcają wydarzeniom tak szybki bieg. W ten sposób na początku roku Intel wprowadził swój nowy procesor z technologią MMX. Przyspieszył on działanie wielu gier, lecz jak się okazało – niewystarczająco. Przyczyna leżała

dużej ilości tekstur w stosunkowo krótkim czasie. Ma ona zastąpić dotychczas stosowane złącza PCI. W tej chwili większość akceleratorów dysponuje 4 MB pamięci, co pozwalało na przerabianie „niewielkiej” ilości tekstur w niskiej rozdzielczości. AGP może nieźle namieszać, ale najpierw



Tradycyjna grafika z akceleratorem 3D

Więcej widocznych detali, dzięki lepszym teksturom na AGP

PC '98

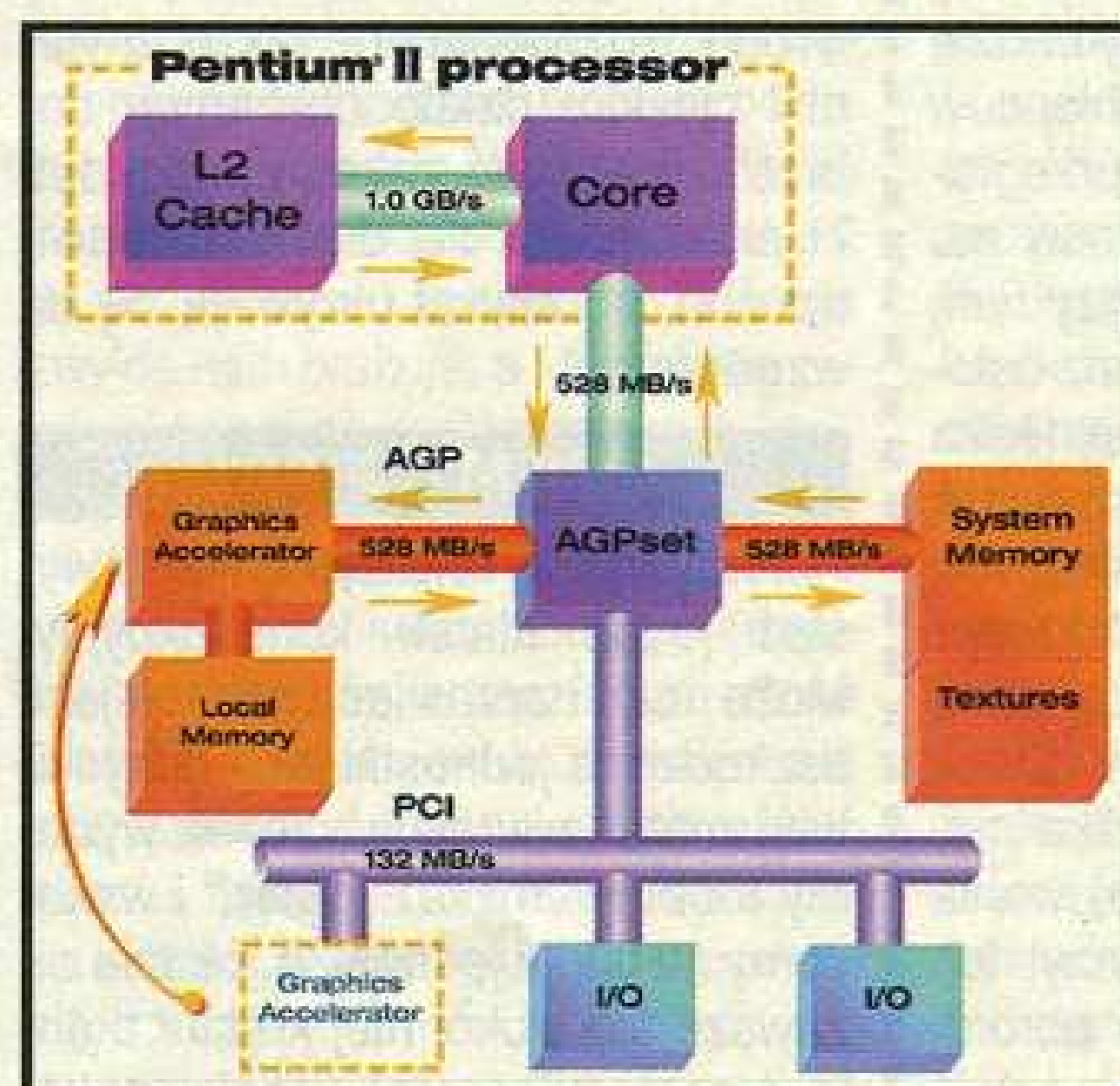
Horoskop na Nowy Rok

bowiem gdzie indziej. Nowe gry charakteryzowały się bardzo bogatą grafiką, często opracowaną w wysokich rozdzielczościach i 16-bitowej palecie kolorów. Oczywiście stał się fakt, że to procesory na kartach grafiki są kluczowym elementem (żadna rewelacja, architekci Amigi wiedzieli o tym już dawno temu). Zaczęły więc powstawać akceleratory graficzne trzeciego wymiaru, tj. Virge, Apocalypse, czy Matrox Mystique. Po krótkim okresie fascynacji okazało się, że i one są niewystarczające. Kiedy początek końca ery klonów był już blisko, pojawiło się coś, co na długo utrwali się w pamięci graczy – chipset Voodoo Graphics firmy 3Dfx. Dzięki niesłychanym możliwościom umożliwił on grę w wysokiej rozdzielczości i high color z płynnością dorównującą super-konsolom.

■ Będzie

Pojawiły się już procesory Pentium II, taktowane zegarem 233, 266, a nawet 300 MHz. Mimo szerokiej kampanii reklamowej nie wydaje się, żeby właśnie one odegrały znaczącą rolę w rozwoju gier. Pierwsze testy wykazują, że skok jakościowy gier nie jest proporcjonalny do wysokiej ceny, jaką trzeba zapłacić za ten procesor. Prawdziwa bitwa toczy się tak naprawdę na innym polu – akceleratorów grafiki. Coraz głośniejsze o nowej technologii AGP (Accelerated Graphics Port), która ma umożliwić (a właściwie już umożliwia) bezpośrednią współpracę karty graficznej z pamięcią komputera, co pozwala m.in. na szybką obróbkę

musi doczekać się odpowiednich programów i gier, na których mogłyby rozwinąć skrzydła. To, co na razie jest nam bliższe, to nadchodzące nowe oblicze Voodoo, czyli Voodoo 2. Dopiero co wyszedł Rush, a ci już wypuszczają następnego. V2 ma się ukazać w pierwszej połowie 1998 roku i, jak



Intel zapewnia, że AGP najlepiej pracuje z Pentium II

się producent zarzeka, ma być trzy razy szybszy i kosztować niewiele drożej (ok. 1000 zł). Ciekawostką jest fakt, że po włożeniu dwóch kart Voodoo 2 będą one dzielić na siebie przerabiane operacje, co podwoi efekt. Opracowywana jest również wersja AGP. Inżynierowie z 3Dfx zapowiadają, że V2 będzie kompatybilne w dół, czyli będą działały wszystkie gry, które do tej pory ukazały się na jej starszego brata.

Nadchodzi długo oczekiwana najnowsza komercyjna wersja najpopularniejszego, ale i cieszącego się złą sławą systemu Windows. Aby czuć się gotowym na przyjęcie wersji 98 w naszym komputerze, powinniśmy mieć minimum 32 MB RAM, choć mile widziane byłoby więcej. Nowa edycja okien będzie m.in. obsługiwać technologie AGP, Ultra DMA i DVD.

DVD rozpowszechnia się bardzo powoli, ale odtwarzacze montują już niektórzy krajowi producenci komputerów. Oczywiście poza stosowaniem własnego formatu (17 gigabajtów na jednej płycie), DVD będzie obsługiwał dotychczasowe nośniki CD. Stworzenie nowego standardu pamięci masowej na pewno zabierze producentom jeszcze trochę czasu, więc radziłbym się skupić na razie na twardych dyskach. Firma Western Digital Caviar jako pierwsza zaczęła stosować technologię Ultra DMA, dzięki której dyski korzystające z bezpośredniego dostępu do pamięci są szybsze o ok. 15% w stosunku do tradycyjnych. Oczywiście, aby wykorzystać nowe możliwości dysku, potrzebna jest do tego odpowiednia płyta główna z chipsetem kryjącym się pod symbolem TX lub jeszcze nowszym LX (działającym również z technologią AGP). Myśląc o nowym twardym, należy zaczynać już od 3 GB pojemności.

Dużo również dzieje się w świecie akcesoriów. Przede wszystkim powstają coraz nowsze sterowniki, w postaci padów, joyów i kierownic. Nadchodzący rok będzie należał do zdobywającej coraz większą popularność technologii Force Feedback, siły, która trzęsie kontrolerem podczas zachodzących na ekranie kolizji. Na początku roku powinna się pojawić również i u nas kierownica Force Racing System, która ma być całkowicie nowym spojrzeniem na sprawę. Co ciekawe, na wszystkie platformy przewidziana jest jedna wersja kierownicy. Dokupywać się będzie za nieduże pieniądze jedynie specjalne cartridge, umożliwiające podłączenie jej do innej konsoli bądź PeCeta.

Jak widać, będzie na co wydawać kasę. A może łatwiej kupić konsolę ? ;)

Lukasz Bura



Zbliżają się Święta, więc każdy zastanawia się, co dołożyć do swojego komputera. Jeżeli w twoim sprzęcie nie znajduje się jeszcze akcelerator Voodoo, to oznacza tylko, że miałeś za mało kasy, żeby w niego zainwestować. Idealną propozycją dla spóźnialskich może być Voodoo Rush.

Voodoo Graphics okazał się niewątpliwym sukcesem, jednak firma 3Dfx Interactive nie spoczęła na laurach i natychmiast przystąpiła do opracowania nowego chipsetu, który tym razem umożliwiłby akcelerację w okienku, a nie w narzucanym do tej pory trybie pełnoekranowym 640x480. Jediną szansą było zastosowanie hybrydowego układu łączącego akcelerator 2D i 3D. I tak w połowie tego roku powstał chipset Voodoo Rush, gdzie za grafikę 2D odpowiada 128-bitowy chip Alliance AT3D, a za 3D znane już kości 3Dfx. Oznacza to, że Voodoo Rush jest układem niezależnym i nie wymaga posiada-

ring, gouraud shading, MIP-mapping itp. W komplecie znajduje się kompakt z 13 przykładowymi gierkami i jeszcze jeden ze wszystkimi niezbędnymi driverami. Posiadaczom modemów proponuję jednak od razu ściągnąć najnowsze wersje sterowników ze strony www.3dfx.com.

■ Praktycznie

Pomysł wydaje się być świetny. Starą kartę graficzną zamieniamy na nową, szybką w 2D i rewelacyjną w 3D. Wszystko wygląda i działa równie płynnie, jak na opisywanych wcześniej Orchid Righteous i Diamond Monster. Co więcej, można na-

na. Wszystkie nowo powstające gry obsługujące Voodoo Graphics (większość nowych tytułów) będą współpracować z Voodoo Rush. Co zaś tyczy się niektórych starszych pozycji, to powstają nowe patche wspomagające obydwie chipsety, a w chwili, gdy czytacie ten artykuł, wszystkie pozycje na VG powinny działać również i z VR.

■ Czeakać

Nie warto. Jeżeli zastanawiasz się nad kupnem Voodoo, to nie wahaj się zbyt długo, bo tracisz w ten sposób wiele radości z gry. Niektóre nowe tytuły działają już wyłącznie na akceleratorach. Jeżeli

Voodoo Rush

nie masz innej karty graficznej. W przypadku normalnej pracy korzysta on z dostępnej na karcie pamięci, a w momencie przejścia na trzy wymiary, pamięć ta zostaje odpowiednio dzielona na 2D i 3D.

■ Teoretycznie

Jedną z pierwszych firm, która wykupiła licencję na VR, była firma Hercules, a jej nowe Voodoo to Hercules Stingray 128/3D. My natomiast dostaliśmy do testów produkt tajemniczego tygrysa – firmy ViewTop.

Voodoo Rush ViewTop wyposażony został w 4MB EDO RAM. Wkłada się go w złącze PCI, zastępując tym samym dotychczasową kartę graficzną, odpada więc przez to problem kompatybilności. Szybki RAMDAC karty umożliwia odświeżanie obrazu z częstotliwością 100 Hz w rozdzielczości 800x600 i 16-bitowej paletce kolorów. Obsługuje on wszystkie podstawowe standardy 3D (tzw. API, tj.: Glide, Direct

wet odpalić akcelerowane gry w rozdzielczości większej niż 640x480, np. wyobraźcie sobie TOMB RAIDERA w 800x600 high color, chodzącego na Direct 3D z prędkością 30 klatek na sekundę. Poza tym Voodoo Rush przyspiesza nie

tylko gry, ale i wyspecjalizowane programy do renderingu. Nie ma jednak róży bez kolców. Poprzez zastosowanie dzielonej pamięci, niektóre gry,

Procesor:	Direct3D Test*	Wizmark 3.0	GL Quake**
Intel P100	13/138/1.75	10305	17.5
Intel P133	19/245/2.62	13953	20.1
Intel P166	24/326/3.84	16665	21.3
Intel P200MMX	26/431/3.69	21284	24.0

Testy przeprowadzone zostały na zestawach wyposażonych w 32 MB RAM
* – włączone wszystkie opcje, ustawione Direct 3D HAL jako rendering device
** – timedemo demo2

tylko gry, ale i wyspecjalizowane programy do renderingu. Nie ma jednak róży bez kolców. Poprzez zastosowanie dzielonej pamięci, niektóre gry,

do półprofesjonalnej obróbki 3D (do profesjonalnej to są inne zabawki), to twój wybór powinien paść na Voodoo Rush. Ktoś może powiedzieć: czekaj jeszcze, bo niedługo będzie Voodoo 2 (zapowiadana cena poniżej 300 USD, termin: pierwsza połowa 1998) albo nowy Apocalypse Power VR2. Tak, ale w ten sposób będziesz czekał całe życie, bo zawsze na horyzoncie będzie widać coś nowego i lepszego. Na Voodoo już jest całe mnóstwo gier, a w nadchodzącym roku będzie ich jeszcze więcej.

Eukasz Bura

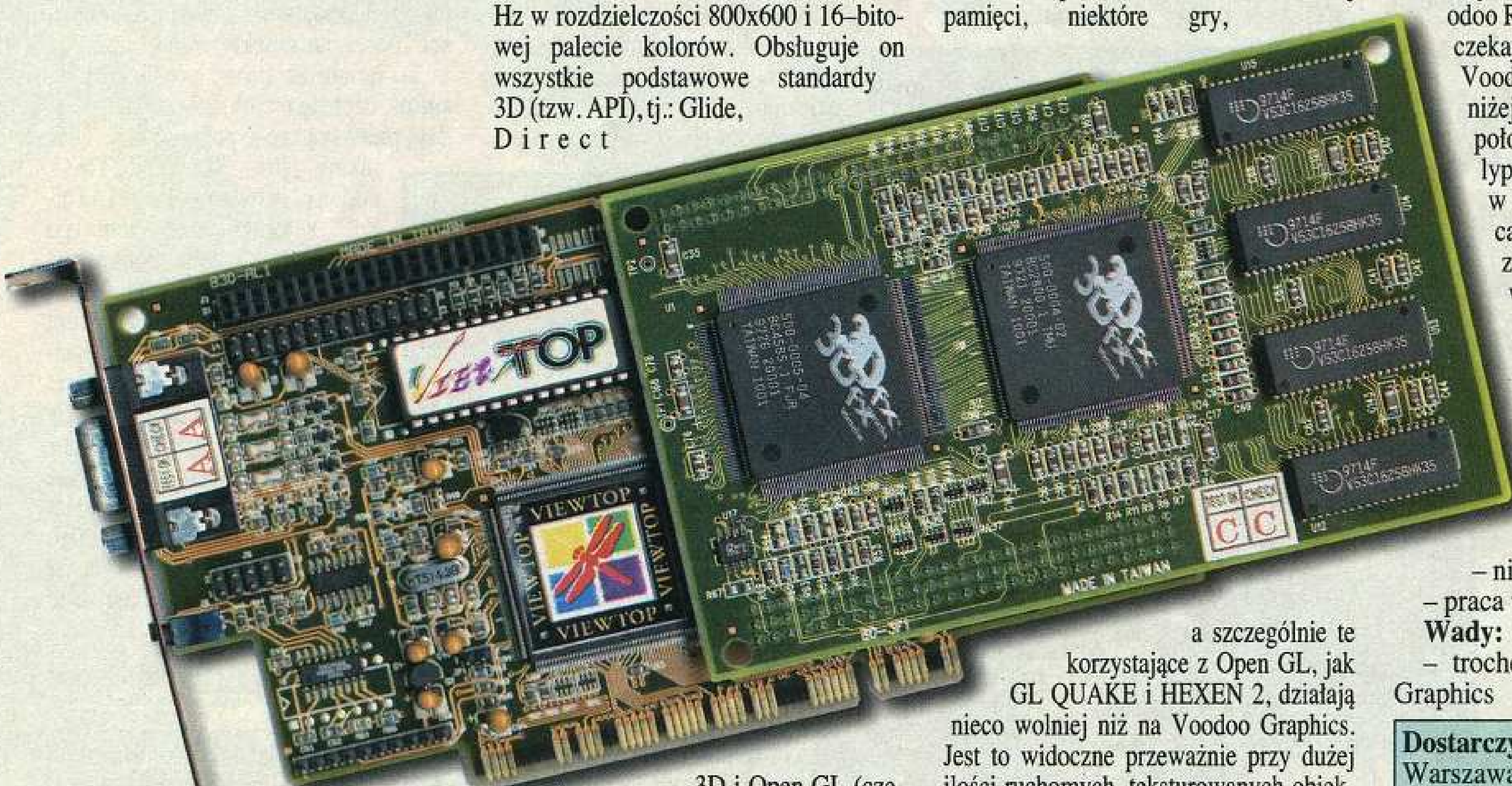
Zalety:

- szybkie 2D i 3D w jednym
- niska cena

Wady:

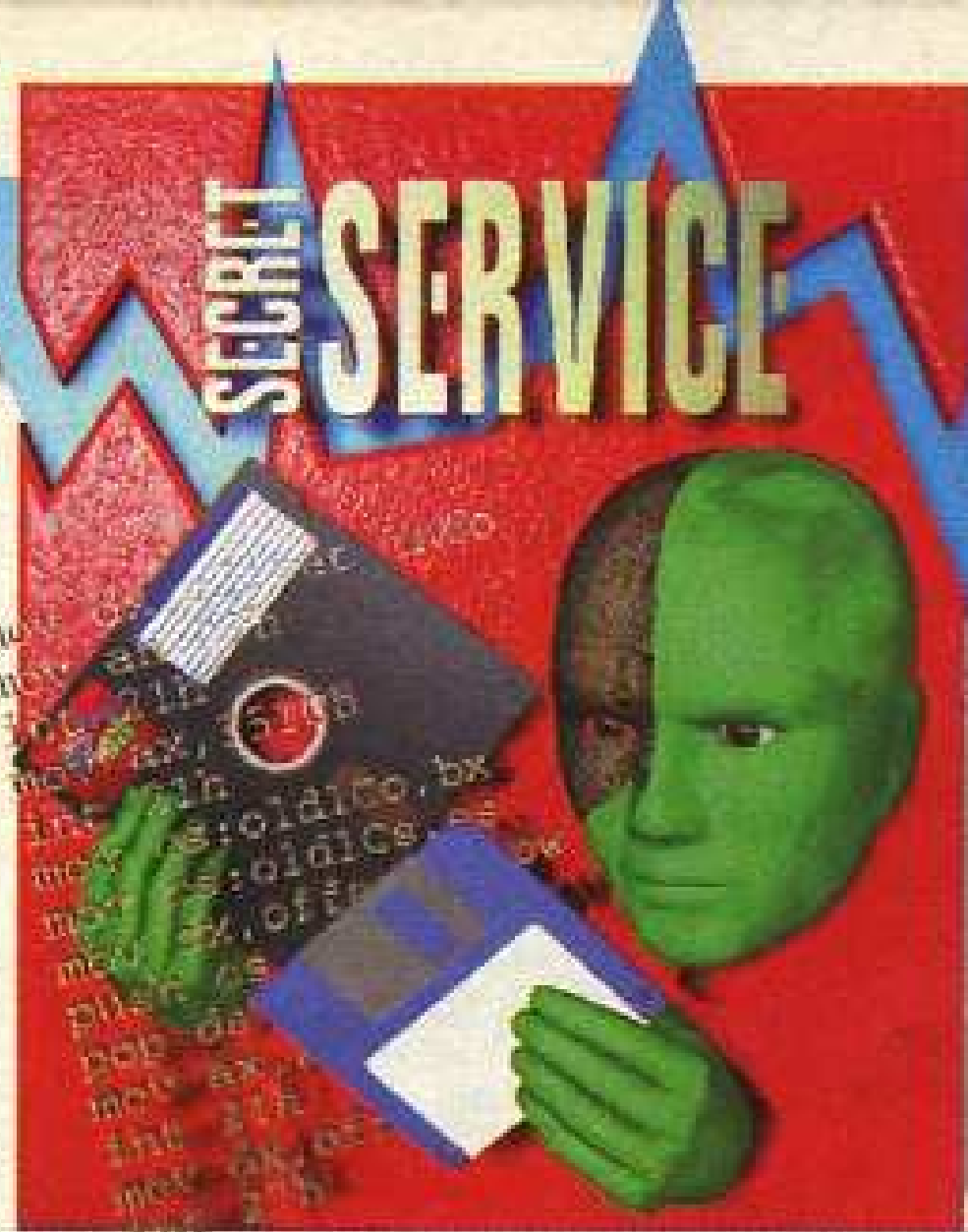
- praca w trybie okienkowym
- trochę wolniejsza od Voodoo Graphics

Dostarczył: ULTRAMEDIA
Warszawa, ul. Nowogrodzka 4
tel. (022) 622-33-92
tel./fax (022) 628-80-74
Cena (z VAT): 645 zł



3D i Open GL (częściowo) oraz zapewnia wszystkie dostępne na Voodoo Graphics efekty, tj.: alphablending, anti-aliasing, z-buffe-

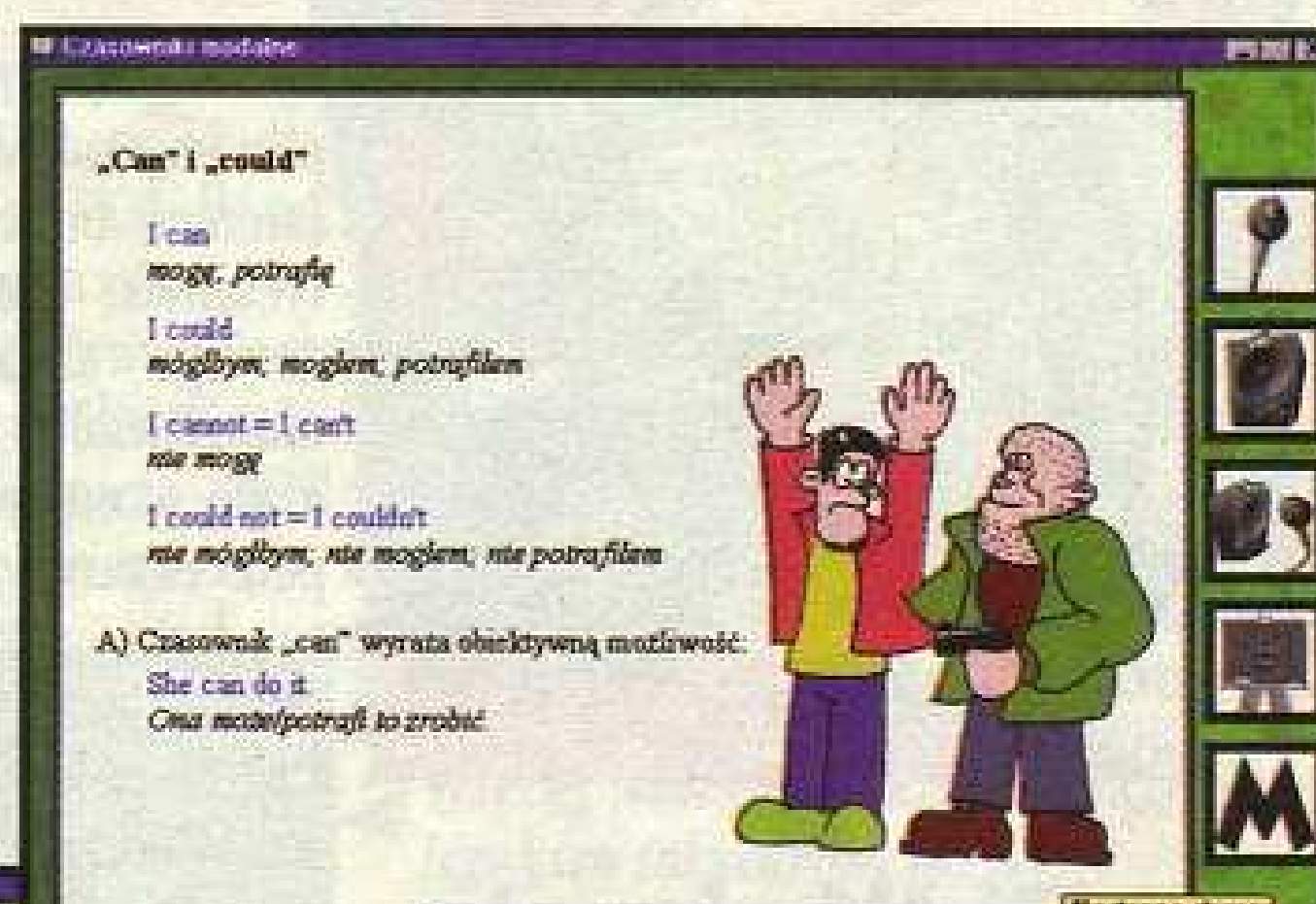
a szczególnie te korzystające z Open GL, jak GL QUAKE i HEXEN 2, działają nieco wolniej niż na Voodoo Graphics. Jest to widoczne przeważnie przy dużej ilości ruchomych, teksturowanych obiektów. Różnica może wtedy sięgać nawet 30%, ale dla niewprawnego oka na szybszych sprzętach jest już ledwie zauważal-



**W SS'43 pisa-
łem o multime-
dialnym pro-
gramie do na-
uki języka an-
gielskiego:
PROFESOR
HENRY –
SŁOWNICTWO,
który w szyb-
kim tempie po-
zwalał przy-
swoić sobie
spory zasób
słów, zwro-
tów i wyrażeń,
a także na-
uczyć się ich
poprawnej wy-
mowy. Jednak
w nauce języ-
ka obcego opa-
nowanie słow-
nictwa to tylko
połowa sukce-
su, do pełni
szczęścia po-
trzeba znajo-
mości gram-
matyki.**

I oto firma EDGARD, zgodnie z obietnicą, zaspokaja nasze chłonne umysły, serwując drugą część pakietu, czyli PROFESORA HENRY'EGO – GRAMATYKĘ. Pakiet składa się z kilku elementów. Multimedialny podręcznik gramatyki liczy 264 strony i omawia wszystkie ważniejsze zagadnienia, jak części mowy, czasy gramatyczne, tryby warunkowe, czasowniki modalne, przyimki i typowe konstrukcje. Śmieszne rysunekki doskonale ilustrują przykłady i wspomagają pamięć wzrokową. Ci, którzy najlepiej zapamiętują ze słuchu, także powinni być zadowoleni, gdyż wszystkie przykłady z podręcznika są czytane przez lektorów. Podstawowym składnikiem programu są jednak ćwiczenia, których jest tu aż 900, podzielonych na 3 poziomy trudności. Możemy wybrać jedną z 12 metod nauki, układając

słownik angielsko-polski, zawierający ok. 4000 słów pojawiających się w ćwiczeniach, oraz zbiór form gramatycznych, przedstawiający w formie tabel czasowniki nieregularne, rzeczowniki niepoliczalne, czasowniki z przyimkami itp. Oczy-



Profesor Henry – gramatyka

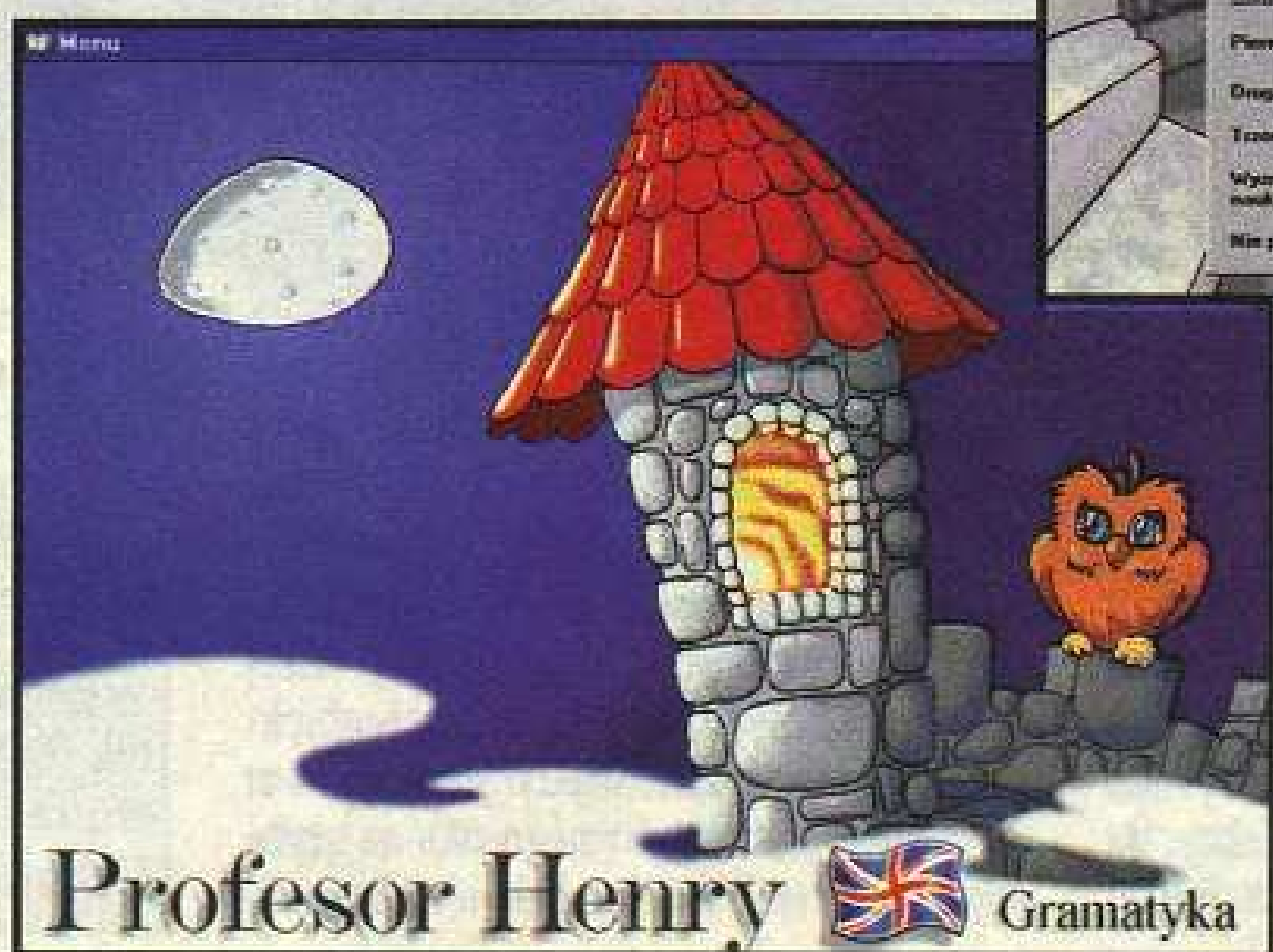
zдания z „klocków”, pisząc pod dyktando, wybierając właściwe odpowiedzi lub zadając pytania. Ćwiczenia są zintegrowane z podręcznikiem, a więc w każdej chwili mamy możliwość natychmiastowego sprawdzenia zdobytej właśnie wiedzy. Dodatkowo mamy

wiecie słowa i wyrażenia są przedstawione także w formie dźwiękowej. „Profesor”, dzięki bogatemu wyborowi opcji, może uczyć na dowolnym poziomie zaawansowania, a więc znajdują tu coś dla siebie nie tylko początkujący, ale i ci, którzy uważają się za zaawansowanych. Głos lektorów – rodowitych brytyjczyków uczy nas poprawnej wymowy i akcentu (a z tym ma kłopoty większość Polaków), co w połączeniu z możliwością nagrywania własnych wypowiedzi przez mikrofon i po-

postępy w nauce każdego użytkownika programu. Ponadto „Profesor” oferuje każdemu „uczniowi” automatyczne wyznaczanie terminów powtórek ćwiczeń. Dzięki temu możemy być pewni, że ulotna wiedza nie opuści naszej pamięci zbyt szybko, a tylko się ugruntuje (oczywiście, jeżeli tylko będziemy tego chcieli). Co jakiś czas możemy zafundować sobie sprawdzian, czyli podjąć się rozwiązania losowo wybranych ćwiczeń, mając pewność, że „Profesor” oceni nas obiektywnie.

To ładnie ze strony producenta, że zatroszczył się o tych, którzy już posiadają pierwszą część pakietu. Jeśli więc mamy już SŁOWNICTWO, podczas instalacji GRAMATYKA automatycznie nam go update'uje. Trzeba podkreślić, że program (obie części) jest produktem całkowicie polskim, a więc porusza przede wszystkim te zagadnienia gramatyczne, które nam, Polakom, sprawiają najwięcej kłopotów. W porównaniu do innych programów edukacyjnych, pakiet EDGARA prezentuje się bardzo dobrze – może nie powala na kolana graficznymi bajerami, ale za to nie zabija wygórowaną ceną.

Rafał Gatecki



równywania z wzorcowymi daje wyśmienite rezultaty. Dobrym pomysłem jest też poradnik podpowiadający, jak uczyć się najefektywniej i – uwaga – jak zdawać egzaminy, nawet takie jak First Certificate.

Konto użytkownika pozwala śledzić indywidualne

Producent: EDGARD Multimedia
skr.Poczt. 83, 02-588 Warszawa
tel. (022) 857-44-32
<http://www.edgard.com.pl>
Cena (z VAT): 89 zł




SONY

Gdy słońce zachodzi,
budzą się złe moce...

FINAL FANTASY VII

Stoisz na progu świata, w którym panuje zło.
Zostałeś wybrany, aby się z nim zmierzyć.
Przygotuj się dobrze.
Pojedynki z patrolami cyborgów i ich wytresowanymi
potworami to nie przelewki.
W tym świecie nie ma przebaczenia.
Pamiętaj, wyjście będziesz musiał sobie
wywalczyć mieczem i podstępem.

„PS” i PlayStation są zarejestrowanymi znakami towarowymi Sony Computer Entertainment Inc.  to zarejestrowany znak towarowy Sony Corporation.
Final Fantasy VII™ 1997 Square Co., Ltd. Wszystkie prawa zastrzeżone. Opracowane przez Square Co. Ltd. Wydane przez Sony Computer Entertainment Europe.
Final Fantasy VII i SQUARESOFT są zarejestrowanymi znakami towarowymi Square Co., Ltd.

Nie daj się zrobić w gry pirackie! Polska instrukcja i hologram to znak, że wszystko jest O.K.! Konsole PlayStation z oryginalną kartą gwarancyjną objęte są pełną roczną gwarancją.

Nadszedł długo oczekiwany grudzień, a z nim czas prezentów (Gwiazdka) i hucznych zabaw (Sylwester). Czas też i na nas, abyśmy podsumowali upływający pod znakiem superkonsol rok 1997. Co działo się na świecie? Przede wszystkim to, że sprzedaż gier konsolowych już dawno przekroczyła najsmielsze prognozy z ubiegłych lat, spychając PeCeta na drugi plan. Dość powiedzieć, że na rynku angielskim aż 7 spośród 10 najlepiej sprzedających się gier w listopadzie ukazało się jedynie na konsole. Prognozy na przyszły rok są jeszcze bardziej obiecujące, bowiem według ekspertów, liczba sprzedanych konsol i oprogramowania do nich ma się w stosunku do roku 1997 podwoić! Olbrzymie zainteresowanie rynku masowego elektroniczną rozrywką trwa i trwać będzie nadal.

● W tym roku pozycja lidera na rynku ponownie przypadła PlayStation – konsoli, która w zamierzeniach była projektowana jako napęd CD do 16-bitowego Super Nintendo (!).

Największym hitem tego roku w Europie okazała się V-RALLY – przez kilka miesięcy obecności tej gry na rynku sprzedano około 700 tysięcy kopii. Teraz V-RALLY szykuje się do podboju rynku amerykańskiego, pod zmienionym nieco tytułem – NEED FOR SPEED: V-RALLY, bowiem prawa do dystrybucji gry w USA zakupił koncern ELECTRONIC ARTS, władający serią NFS. SONY traktuje Europę jako pożyteczny rynek, w który warto inwestować, bo za kilka lat może okazać się bardziej dochodowy niż Ameryka. Dowodem tego była całkowita dominacja PlayStation podczas ostatnich targów ECTS w Londynie – chodzą plotki, że firma wydała na budowę swojego stoiska blisko pięć milionów dolarów. Jeśli szukacie pięciu pewniaków, w które śmiało można zainwestować gotówkę, to osobiście polecam następujące pozycje: FINAL FANTASY 7, CRASH BANDICOOT 2, PANDEMONIUM, RAPID RACER, COLONY WARS.



FINAL FANTASY 7



CRASH BANDICOOT 2



PANDEMONIUM



RAPID RACER



COLONY WARS



GOLDENEYE 007



DIDDY KONG RACING



EXTREME G



LYLAT WARS

● Pozycja druga przypadła firmie NINTENDO i jej konsoli Nintendo 64, która mimo niewielkiej liczby gier solidnie trzyma się na rynku (szczególnie w USA, a z europejskiego poletka w Niemczech). Obecny numer jeden na listach sprzedaży jest LYLAT WARS (tytuł amerykański – STAR FOX 64) – gra sprzedawana w komplecie z przystawką Rumble Pak znajduje się w czołówce listy już przez miesiąc, w USA zaś jest najchętniej wypożyczaną grą w olbrzymiej sieci sklepów Electronics Boutique. Do tej pory wszystkie ruchy NINTENDO koncentrowały się przede wszystkim na Ameryce, czego dowodem było mizerne (porównując do SONY) stoisko na ECTS, a także praktyczny brak jakichkolwiek nowych gier na display.



TOP GEAR RALLY

Ta sytuacja ma się radykalnie zmienić. Będzie więcej gier, będzie większy nacisk na Europę – zapewnia niestrudzenie szef NINTENDO USA, Howard Lincoln. Zobaczymy; wszystko, o co prosimy, to 5 gier miesięcznie, z czego dwie nadające się do pogrania, prawda? A oto ta piątka w sam raz pod choinkę: GOLDENEYE 007, DIDDY KONG RACING, EXTREME G, LYLAT WARS, TOP GEAR RALLY.

● Spokojnie i cichutko SEGA oczekuje na swój ruch na trzeciej pozycji. Firma zerwała większość kontraktów z autorami gier z zewnątrz, przygotowując w skupieniu własne gry dla swojej konsoli. W efekcie pojawia się 4-5 tytułów miesięcznie, zaś poziom gier wyraźnie się podniósł – tytuły takie jak LAST BRONX, TOURING CAR CHAMPIONSHIP, DUKE NUKEM i SONIC R są po prostu znakomite. Wiemy już, że SEGA szykuje nową konsolę – jej japońska premiera ma się odbyć dokładnie za rok. Konsola o kryptonimie Dural będzie tak naprawdę ostatnią szansą korporacji SEGA na wejście na rynek masowy, inaczej może być źle, bo nic nie działa tak źle na rynek jak brak konkurencji. Z pewnych źródeł wynika też, że szykowane na rok 2000 PlayStation 2 (swoją drogą, ładna nazwa... PlayStation 2000) poruszy zawrotną liczbę 6-8 mln. poligonów na sekundę. Czy wtedy SEGA, która dwa lata wcześniej wydała na świat konsolę o czterokrotnie mniejszych możliwościach, będzie w stanie z nią konkurować? Wyjście wydaje się tylko jedno – możliwość rozbudowy. I wydaje mi się, że w tym kierunku będą właśnie ewoluować konsole w przyszłości. W każdym razie oto pięć gier, na które warto przeznaczyć trochę gotówki: SONIC R, LAST BRONX, TOURING CAR CHAMPIONSHIP, DUKE NUKEM, RESIDENT EVIL.



SONIC R



LAST BRONX



DUKE NUKEM



TOURING CAR CHAMPIONSHIP



RESIDENT EVIL

Wreszcie wiadomość z naszego rynku. Pojawiło się NEO – pismo skierowane wyłącznie do posiadaczy konsol, których w olbrzymim tempie przybywa z dnia na dzień także w naszym kraju. Spełniamy wasze oczekiwania i... dziękujemy za gorące przyjęcie.

Gdyby przyszło mi kiedyś wybrać grę roku 1997 na każdą z konsol, bez wahania zrobiłbym to z zamkniętymi oczami. Pojawiły się bowiem trzy pozycje, które mną po prostu wstrząsnęły i które stały się nowymi wyznacznikami jakości pośród oceanu zalewających nas co miesiąc pozycji. Ciekawi? Śpieszę z odpowiedzią. To FINAL FANTASY 7 (PSX), GOLDENEYE 007 (N64) i SONIC R (Sat). Trzy konsolowe gry roku.

Merry X'mas & Happy New Year!
Gulash

NOWY MAGAZYN KONSOLOWY

PRZEBÓJ NUMERU:

FINAL FANTASY VII >

3 X SZKOŁA PRZETRWANIA:

LAST BRONX >

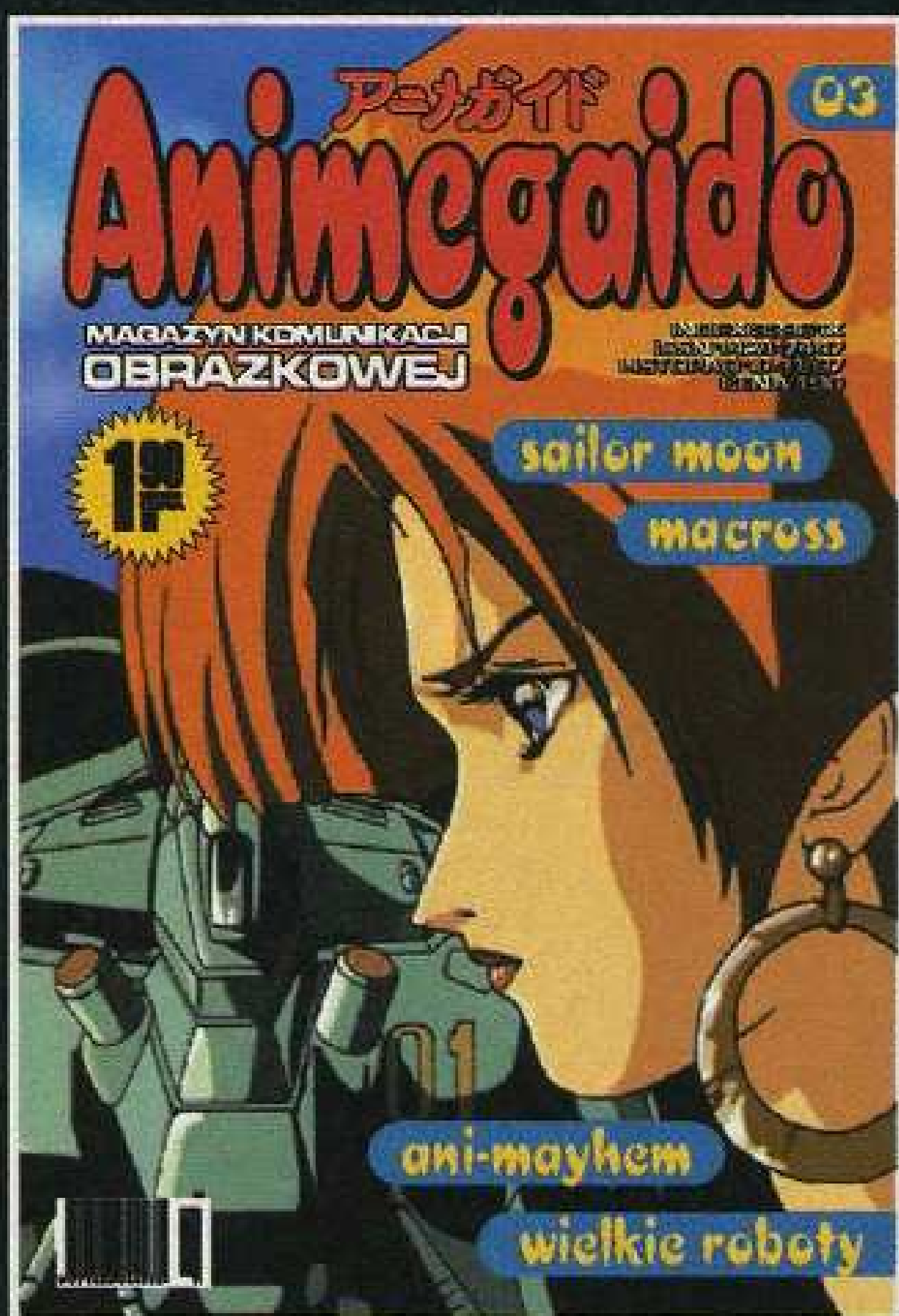
GOLDENEYE 007 >

MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES >

SZUKAJ W KIOSKACH



JESTEŚMY WIELKĄ RODZINĄ



NOWY MAGAZYN
O JAPOŃSKICH FILMACH
ANIMOWANYCH I KOMIKSACH

TEMAT NUMERU:
WIELKIE ROBOTY

SZUKAJ
W KIOSKACH

JESTEŚMY WIELKĄ RODZINĄ

MAGAZYN DLA GRACZY NA CD

NOWE MENU POD WIN'95

1,3 GIGABAJTA DANYCH

34 NOWE DEMA

SZUKAJ TAM GDZIE ZAWSZE



Atlantis



Duke Nukem 3D



Last Bronx



Quake

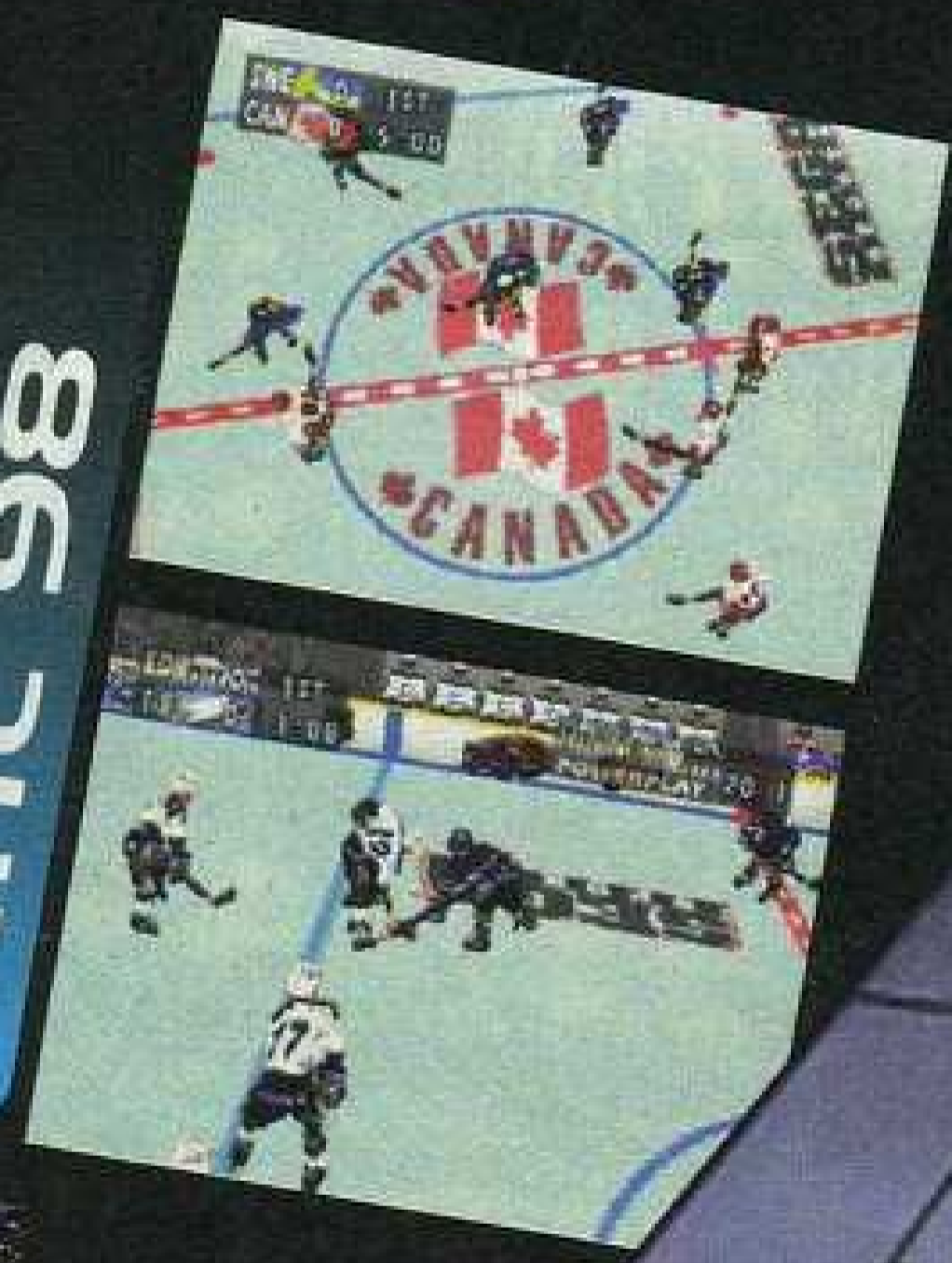


Dlaczego Saturn ?!

NBA 98



NHL 98



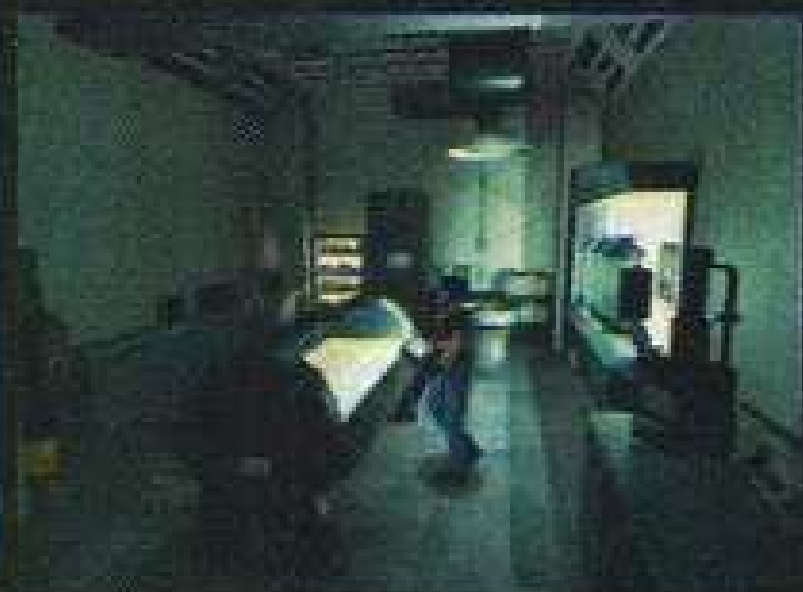
WWS 98



699,-

+ gratis Pad

Resident Evil



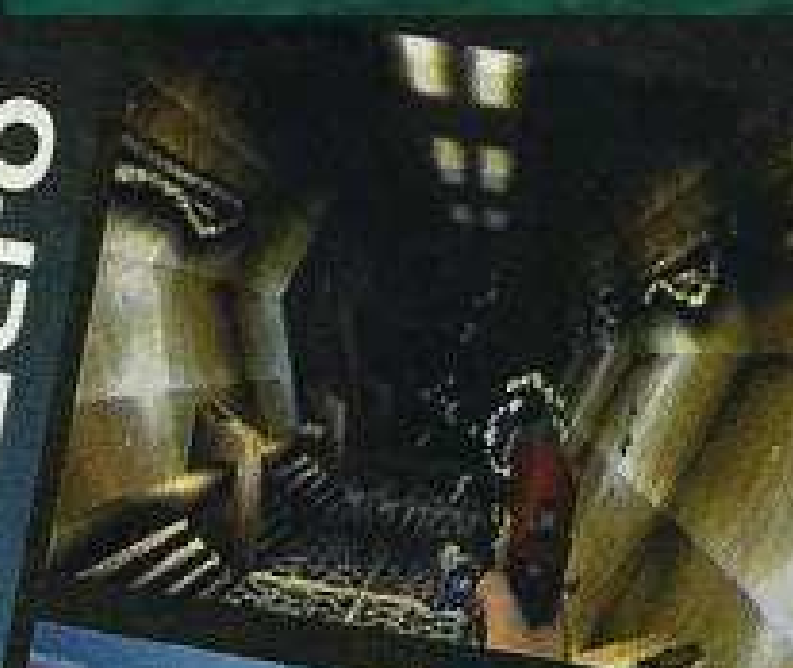
Sonic Jam



Sonic R



Enemy Zero



Burning Rangers



LANSER

82-300 Elbląg
ul. Skrzydlata 1 a
tel. (0-55) 33-59-44
tel. (0-55) 33-61-36
<http://www.lanser.com.pl>

Wyłączny dystrybutor
na terenie Polski

Drodzy koledzy!
Radziliście mi, żebym kupił konsolę.
Jeden z was mówił: „kup tę najnowszą
64-bitową na cartridge”, drugi: „przestań,
gry na nią są drogie i do tego jest ich mało,
ja kupiłbym tę 32-bitową konsolę,
na nią jest dużo gier, no wiecie,
tego znanego producenta sprzętu RTV”.
Słuchałem was i myślałem, że nie chodziliście na matmę i nie umiecie liczyć, nie czytacie prasy,
bo chociaż umiecie czytać. Powiem wam jedno: nie chcę mieć konsoli na drogich grach,
ani takiej która się może psuć i ma nadmiar słabych gier. Bo przecież ilość to nie znaczy jakość !!!
Śmiejecie się, że jestem wybredny i „do końca życia będę grał na PC-cie”.
Znowu się mylicie!
Kupiłem Sega Saturn. Znowu głupie pytanie „dlaczego?”.
Zaoszczędziłem pieniądze, i zyskałem na tym, zapłaciłem tylko 699,-

- 32-bitową konsolę z wbudowaną kartą pamięci;
 - 2 CD-ROM z demonstracjami gier;
 - zestaw kabli;
 - instrukcję po polsku.
- Gały wychodzą? Ale to nie wszystko!
- dostałem za darmo pad wartości 69 zł;
- wystąpiłem kartę rejestracyjną do LANSER-a i otrzymałem
3 darmowe numery „NEO” (najlepszej gazetki o konsolach).
Mało, bo mam jeszcze:
- półroczną zniżkę w wysokości 10 zł na każdy tytuł zakupiony
w wysyłce w LANSERZE. A najważniejsze: będę grał w takie
gry jakie są w salonach. Sami zobaczcie.
Wpadnijcie w sobotę dam wam zagrać.
Sebastian lat 16



Aloha! Internet!

To już ostatnie wydanie Aloha! Internet! w mijającym roku 1997. Był on dla nas, internautów, bardzo owocny – sieć wciąż się powiększa, ceny modemów spadają, w USA ucięto próby cenzury publikowanych w Internecie informacji, TPSA powiększa zakres usług dla prywatnych użytkowników... idzie ku dobremu. Były tylko transfery były szybsze i numer 0202122 rzadziej zajęty... Mikołaju, nie chcę nic więcej!

Przypominam, że aby załapać się na listę prywatnych stron WWW czytelników, należy wysłać maila pod adresem: stonywww@ssonline.com.pl. W pierwszej linijce ma być tematyka, w drugiej nazwisko, w trzeciej adres URL. I nie inaczej!

GETRIGHT

Można przyjąć za pewnik, że każdy użytkownik Internetu notorycznie ściąga pliki – nie piszę tu o jakichś kilkukilobajtowych ob-

razkach, a o dużych programach, których objętość sięga kilkuset KB (aplikacje pod WIN'95, patche), a nawet kilkunastu megabajtów (dema nowych gier). Zdecydowana większość posiadaczy modemów nerwowo wtedy patrzy to na monitor, to na kochaną rodzinkę, która zawsze gotowa jest podnieść słuchawkę telefonu i znieweczyć wysiłek wielu minut. Do tego dochodzą częste kłopoty z „darmowym” providerem – TPSA. Gdy dojdzie do nieszczęścia, należy powtarzać całą skomplikowaną operację od nowa, a to jak wiadomo kosztuje cenne impulsy i nasze kieszonek!

Problem ten raz na zawsze i skutecznie rozwiązuje program GetRight – „cudowne dziecko” firmy Headlight Software (<http://www.headlightsoft.com>). Umożliwia ściągnięcie danych (nawet z WWW) na raty! Jeżeli podczas transmisji połączenie zostanie przerwane, GetRight sam wznowi ściągnięcie danych od momentu, w którym nastąpiła przerwa. Dzięki temu możemy nagrywać pliki z „przepracowanych” serwerów, z kilku komputerów naraz itp.

Możliwe są takie kombinacje jak: przerwanie połączenia na dwie-trzy godzinki, a nawet na kilka dni (!!!), by dokończyć operację potem; po ściągnięciu pliku „GR” potrafi rozłączyć połączenie z providerem i wyłączyć komputer; download można rozpocząć automatycznie o ściśle określonym terminie (godzina/dzień), np. o trzeciej w nocy – transfer potrafi wówczas dojść wtedy do maksa, co jest raczej rzeczą niespotykaną za dnia.

Aby rozpocząć transmisję, nie ma potrzeby wchodzenia do żadnej przeglądarki WWW czy klienta FTP – uprzednio stworzony „Copy Shortcut/Copy Link Locations” załatwia sprawę. Kolejną dodatkową, co trzeba podkreślić, bardzo pomocną rzeczą jest wbudowany FML (Files Mirror List) – plik HTML wypełniony po brzegi adresami komputerów, na których znajdują się oferowane przez „poważnych” producentów kopie ich najnowszych produktów. Najnowsza wersja GR korzystając z takiej listy sama znajdzie najbliższy położony nas serwer, a w razie jakichkolwiek problemów przełączy się na inny.

Wszystkie te wspaniałości oferowane są w wersji shareware. Jeśli kogoś interesuje wersja pełna produktu, to informuję, iż będzie musiał uzbierać ok. 20\$.

TAMAGOTCHI

W jednym z poprzednich numerów SS'a Joseph opisywał zabawkę, która doprowadziła Japonię i USA do szaleństwa – Tamagotchi. Na internetowy odzew nie trzeba było długo czekać – jak grzyby po deszczu powstawały różnorakie strony poświęcone elektronicznym zwierzaczkom:

Tamacmentarze:
<http://www.geocities.com/Tokyo/Flats/6337/>
<http://matsuda.com/hakae/>
<http://web.ukonline.co.uk/nick.t3/tam/grave.htm>
Porady Tamaopiekunów:
<http://www2.hawaii.edu/~seansa-it/tamagotchi/>
<http://members.aol.com/rre-ese999/tamagotchi.html>
<http://www.ridhughz.demon.co.uk/tamagotchi/>

Wymiana i sprzedaż Tamagotchi:
<http://tamagotchi.csl.com/>
Klub Tamamiłośników:
<http://www.geocities.com/EnchantedForest/Dell/6370/club.html>
Krytycznie o Tamagotchi:
<http://www.sims.berkeley.edu/~jef/Identity/FINAL/index.htm>

Tamachirurgia:
<http://www.geocities.com/TimesSquare/Lair/1544/>

To jednak nie wszystko – jak grzyby po deszczu zaczęły powstawać strony pragnące zdystansować sukces „kwadratowych” zwierzątek. Do najbardziej interesujących bez dwóch zdań należy MOPY Fish – wirtualna ryba. Podobnie jak Tamagotchi, trzeba się nią opiekować (pozostawiona bez czułego zajęcia zachoruje), bawić (po kliknięciu nań, zwierzątko zaczyna wywijać na ekranie „esy-floresy”), karmić (gdy nasze maleństwo jest głodne pojawia się ikonka – pojemnik) itd. Perfekcyjnie odwzorowanej rybce można nadać imię. Jej domem jest duże akwarium, w którym znajdziemy: muszelkę (wysuwane menu programu) i korek na łańcuszku (niestety, służy tylko do wychodzenia z programu). Wraz z upływem czasu zdobywamy punkty, za które można „umeblować” domek rybki – roślinki i kamyczki spowodują, że nasza podopieczna poczuje się szczęśliwa i dowartościowana.

Jeśli chcesz mieć własne „prawdziwe” stworzonko odwiedź stronę i sobie je ściągnij (ok 1.3 MB) spod adresu <http://www.hp.com/go/fish>.

W kolejce do sławy czeka jeszcze skrzyżowanie delfina z ptakiem, ale o tym już kiedyś indziej.

Wesołych świąt, mnóstwa prezentów pod choinką i przede wszystkim smacznej wigilijnej ryby życzy

Michał Gołębiowski

Diablo i sprawy diabelskie
Adrian Walaszek
<http://diablo.mega.com.pl/>
UFO, Quake TC, Wędkarstwo
Maciek 'AnGeL' Oksieciuk
<http://www.qdnet.pl/~angel/>
Arkadiusz „Misiak” Miskiewicz
<http://www.starachowice.pl/~misiak/>
MKS Zagłębie Lubin
Artur Kuiczyski
<http://free.polbox.pl/z/zaglubin/>
Graffiti
<http://friko2.onet.pl/ra/zum>
Strona kanału IRC #THACLAN o Hip-Hopie
<http://www.kki.net.pl/thaclan>
Ryo-VERSE – Tenchi Muyo i Ryoko
<http://www.webmedia.pl/zjutass/>
Wszystko o X-Wing vs Tie Fighter
Dariusz Ruman
<http://friko.onet.pl/rz/dara/>
Sailor Moon World
Dorota Kurczyńska
<http://free.polbox.com/d/dkurcz1/>
Strona o zespole KAT
http://friko.onet.pl/zg/mad_dog/
Rozwiązania do przygódówek
<http://polbox.com/e/elespage/>
Sieci lokalne, pomoc i inne takie...
Grzegorz Gaj
<http://www.polbox.com/f/fazi100>
Diablo, Prodigy
Jakub Czajkowski
<http://free.polbox.pl/f/jakubcz>
Muzyka MIDI
<http://friko.onet.pl/kr/jsumiec>
Polish Grand Prix 2 Page
Marek 'Jankes' Jankowski
<http://www.kki.net.pl/gp2>
Różności do Quake
<http://kki.net.pl/gmaster/>
<http://kki.net.pl/gmaster/konsole/>
Gry na PC, recenzje
Kamil Rock i Łukasz Jakubowicz
<http://kki.net.pl/kmg/>
Ufo, X-files, Zjawiska paranormalne
Krzysztof Zdebski
<http://www.kki.net.pl/yennefer/Krzysiek>
Stowarzyszenie Użytkowników Inetu
<http://www.spui.org.pl/klub/dyskusja/tpsa/index.htm/>
Fracja snajperów stomatologów
Kuba Powroźnik
<http://friko.onet.pl/ka/shubar>
Strategie, Star Trek, czasopisma
Maciej Dworakowski i Maciej Piotrowski
URL: <http://priv.onet.pl/jg/2mpage>
Gry komputerowe
Valpurgius
<http://friko.onet.pl/bb/valpurg>
ZHP, CB-Radio
<http://priv.onet.pl/ka/komar97/>
Galeria 3D STUDIO
Marek Bardziński
<http://www.kki.net.pl/maxklub>
Yan-Ush FAQ, OKO FAQ
Marek (OKO) Ekez
friko.onet.pl/ell/oczy
Cyberpunk Internet Komputery
Mateusz Bonecki – Matys
<http://friko.onet.pl/by/matys/>
Chromo-somo
Maciek Ekiert
<http://www.kki.net.pl/chromo>
U2, Gry Komputerowe
Mateusz Franczak
http://www.medianet.pl/~krzys_f

Graffiti, Prawa Murphy'ego, Opowiadania, Wiersze
Rafał Kojder
<http://www.medianet.com.pl/~mefisto>
Manga, RPG
Dominik Meller
<http://www.softel.elblag.pl/~dom-kuba/dominik.htm>
Koty i tylko koty
Michał Jezierski
<http://friko.onet.pl/ka/misiu01/>
Gwiazdne Wojny – myśliwce, okręty, transportowce...
Michał Poręba
<http://www.polbox.com/n/nloriel/>
Film, humor, literatura
Michał Zacharzewski
<http://akson.sgh.waw.pl/~mzacha>
Programy, MP3
Miroslaw Nowak
<http://friko.onet.pl/wb/badsoft>
Tomasz Wójtowicz
<http://free.max.com.pl/motofar/>
Strona Legii Warszawa
<http://www.legia.com.pl>
Wszystko o Quake'u, Diablo i Prodigy
Michał NataS Stępień
<http://www.geocities.com/TimesSquare/Lair/5535>
Ping No More – klan Quake
Maciej Valpurgius Hajnrich
<http://friko.onet.pl/bb/valpurg>
3D Studio MAX, muzyka metalowa
Michał Urznicok
<http://www.kki.net.pl/habu>
Wirtualny Salon Samochodowy
Paweł Ziolkowski
<http://free.polbox.pl/b/bibikx>
Sailor Moon
Piotr Gdula
<http://friko.onet.pl/pr/tuxido>
Nieoficjalna strona Legii Daewoo Warszawa
<http://friko2.onet.pl/wa/piotrek2>
Polski gitarzysta Krzysztof Misiak
Piotr Zydorowicz
<http://free.polbox.pl/z/zipy>
Strona o Predatorach i Obcych
Krzysztof Dąbrowski
<http://www.polbox.com/p/predator>
Internetowy Klub
<http://www.klub.ceti.com.pl/>
Śmiałe zdjęcia sławnych aktorek
Rafał Gala
<http://www.polsk.gliwice.pl/~hit>
Wielbiciele Radia „ZET”
<http://ct2000.komput.com.pl/zet/>
Nieoficjalna strona MKS Odra Wodzisław
Michał Szendzielorz
<http://www.kki.net.pl/odra>
Wszystko, co ciekawe
Leszek Urbański
<http://www.gdansk.sprint.pl/~tygrys/>
Ultima On-line Bractwo Krwi
<http://www.polbox.com/b/brkr/>
Michael Jordan i Anfarnee Hardaway
Jacek Pieczętka
http://free.polbox.pl/jp23/M_Jordan.html
Graficzna (i nie tylko) strona Reaver'a
Wojciech Bauman
<http://free.polbox.pl/w/wojteckb/>
NBA i Prodigy
Wojtek Bonecki
<http://priv.onet.pl/by/voy23/>
Grafika 3D, Photoshop, Max
Krzysztof A. Janczar
<http://free.polbox.pl/jj/janczar/>
Gry FPP
<http://free.polbox.pl/w/woytec/>

MG 5 NEWS

KOLOROWY
GRÓWY
BIULETYN

**BARDZO TANI
SPECJALNY
DODATEK DO
SECRET SERVICE**

**PARAMILITARNY
MAGAZYN DLA
WOJOWNIKÓW**

Już za parę dni Gwiazdka. Z tej okazji życzymy wszystkim naszym obecnym i potencjalnym Czytelnikom – Wesołych Świąt Bożego Narodzenia i wymarzonych gier pod choinką, a także udanej zabawy sylwestrowej w huku i kolorowych błyskach świetnie wyrenderowanych eksplozji, no i Szczęśliwego Nowego Roku 1998, który oby przyniósł nam wszystkim jeszcze więcej gier i jeszcze lepszych!

Numer, który trzymacie właśnie w rękach, jest numerem świątecznym, i to się czuje. Jest sporo grubszy – ma aż 124 strony. Przed świętami, jak co roku, miał miejsce olbrzymi wysyp gier i to gier najczęściej dobrych, a nawet bardzo dobrych. Nie mogliśmy na to nie odpowiedzieć – w przeciwnym razie gorące tematy znacznie by wystygły, gdyby czekać z nimi jeszcze miesiąc. Wysiłek się chyba opłacił, bo dzięki temu już w grudniowym numerze zamieściliśmy recenzje praktycznie wszystkich gwiazdkowych hitów, według stanu na koniec listopada (na ewentualne poślizgi wydawców gier nie mamy już wpływu). Aż dziesięć tytułów recenzujemy na zasadach wyłączności, ale pozostałe opisy nie są wcale gorsze i zasługują na równie wielką uwagę. Właściwie rzadko która opi-

sywana gra schodzi z oceną poniżej 7/10. I naprawdę nic nie zawyżamy, nic nie naciągamy; po prostu w gwiazdkowej zamieci tytułów wpadła w nasze ręce blisko setka różnych nowych gier, z których wybraliśmy tylko te najlepsze.

u Świętego Mikołaja, będziecie musieli odpowiedzieć sobie sami.

Dziękujemy wszystkim tym, którzy odpowiedzieli na nasz apel w sprawie zmian przeprowadzonych w SECRET SERVICE. Cieszymy się, że przyjęła się idea no-

Wszyscy, którzy zdecydują się na zakup podwójnego kompaktu SS CD'52, zostaną mile zaskoczeni nowym multimedialnym menu, pracującym pod Windows'95. Gwiazdkowy dwupak posiada jeszcze inne atuty, w postaci zamiesz-

To już Święta?

Na grę obecnego numeru i miesiąca typujemy cyberpunkowego BLADE RUNNER (ocena: 9/10), ze względu na doskonałe nawiązania do filmowego pierwowzoru, niepowtarzalny i klimat i nowatorskie rozwiązanie środowiska graficznego. Ale poza tym tytułem, szczerze polecamy wam także szalenie humorystyczną przygodówkę CURSE OF THE MONKEY ISLAND – trzecią część przygód dzielnego Guybrusha, a także kolejną eskapadę seksownej Lary Croft w TOMB RAIDER 2. Wśród tytułów, o których każdy wiecieć coś musi, znajdują się jeszcze: fantastyczna przygodówka ZORK: GRAND INQUISITOR, piąta część niezapomnianej space opera WING COMMANDER: PROPHECY, wymiennity celowniczek VIRTUA COP 2, nowy symulator walki mechów HEAVY GEAR, kapitalne strategie GETTYSBURG! i PANZER GENERAL 2, sportowa trójca FIFA'98, NBA LIVE'98 i NHL'98 czy gry dla dorosłych wymiataczy w rodzaju POSTAL, THE REAP czy GRAND THEFT AUTO. Jest tego sporo i myślę, że naprawdę wybór jest trudny, jeżeli chce się kupić tylko jedną. Na pytanie, co zamówić

wego działu „W Imadle”. Na czarno-żółtych stronach jest mniej screenów, a więcej tekstu, czyli więcej informacji przydatnych w przechodzeniu opisywanej gry. W tym numerze zmiądziliśmy kultowego JEDI KNIGHT, fantastycznego LANDS OF LORE 2, a także przygodówkę BROKEN SWORD 2 i strategię TOTAL ANNIHILATION. Będziemy wyciskać nadal każdą grę, która będzie budzić większe emocje.

czonych na krążkach świeżych dem, jak np. FIFA'98, TOMB RAIDER 2, WING COMMANDER 5, ZORK: GRAND INQUISITOR czy JOURNEYMAN PROJECT 3.

*Wesołych Świąt
i Szczęśliwego
Nowego Roku!*

W NUMERZE

ALOHA! INTERNET!.....str. 100

PRZECIEKI.....str. 102

KRUPIK ON THE ROAD.....str. 104

TIPS & TRICKS.....str. 106

PRENUMERATA.....str. 108

**Ludzie przychodzą,
ludzie odchodzą...**



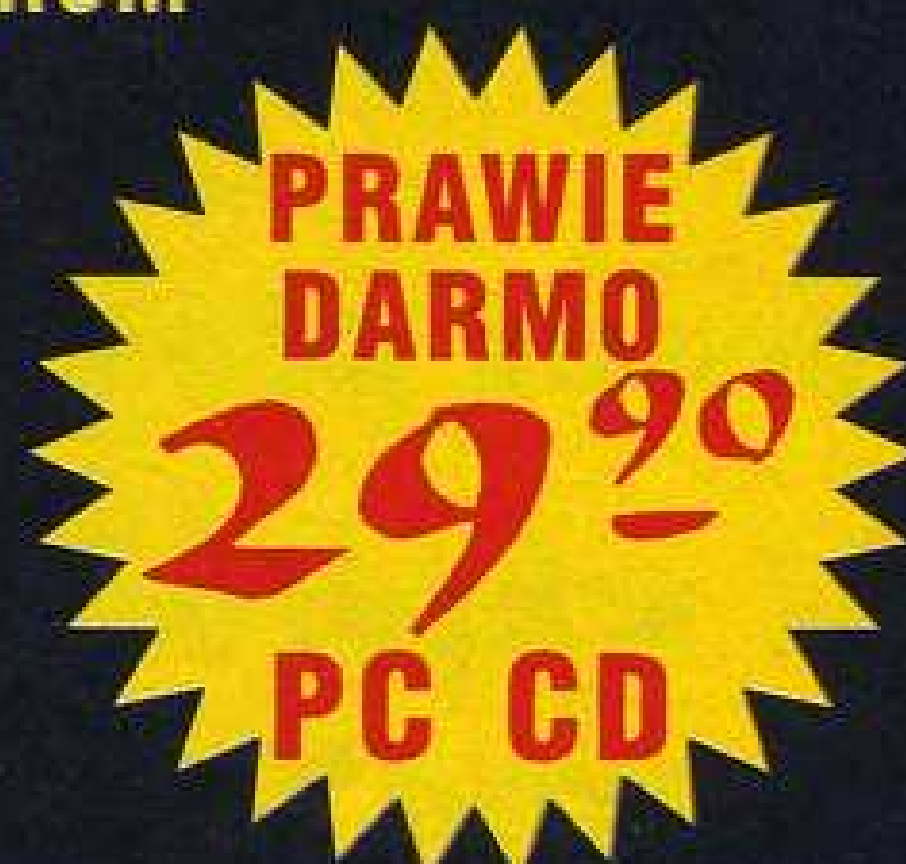
ALONE IN THE DARK



Nikt
do tej pory
nie miał
sprzedawać gier
tak tanio

Alone In The Dark - GRA
Alone In The Dark 2 - Demo
Alone In The Dark 3 - Raport z produkcji
Dziennik Edwarda 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
Fabula oparta na prozie Lovecrafta
Wyróżniona Licznymi Prestiżowymi Nagrodami



Kiedyś grałam sobie w zaciszu mojego małego pokoju, przygaszone światło, miła atmosfera. No wiecie... Oczywiście grę dostałam z redakcji, nie musiałam chodzić po sklepach i zastanawiać się, co by tu kupić.

Tak więc rozkoszowałam się kolejną perełką i nagle zaczęłam rozmyślać nad losem innych fanatyków grania. Oczywiście wszyscy czytają fachowe gazety poświęcone ukochanej tematyce. Są zatem zorientowani i świadomi co kupują. Muszą też być zamożni, bo ceny gier nie należą do najniższych. No, pomyślałam, pisma to przecież nie wszystko. Są przecież sklepy branżowe, w których można uzyskać fachową poradę, usłyszeć co warto, a czego nie warto kupić. Jak już człowiek wyda te ciężko uciulane pieniądze, to przynajmniej chce być zadowolony. Nagle uświadomiłam sobie, że jeszcze nigdy nie odwiedziłam sklepów komputerowych w Warszawie. Z prawdziwym żalem wykopałam się z fotela i udałam się na wędrowkę po sklepach. Długa podróż autobusem wpłynęła na mnie olśniewająco. Postanowiłam uciec się do małego podstepu. Wyobraziłam sobie biednych rodziców, którzy mają bardzo zdolnego, genialnego wręcz, synka (lat 10), który jednak przejawia jedną słabość. Uwielbia gry komputerowe. I nie jakieś tam matematyki czy geografii na komputerze.

Rodzice wprawdzie wiedzą, że gry niszczą psychikę młodych ludzi, ale zbliża się gwiazdka i coś pod choinką położyć trzeba. Prasy branżowej nie czytają, gdyż nie mają na to ani ochoty, ani czasu. Wybiorą się więc do

sklepu ufając, że obsługa dobrze im doradzi. Postanowiłam odegrać rolę siostry, która z polecenia rodziców ma znaleźć grę dla dziesięciolatka. Moje odkrycia przeszły najsmielsze oczekiwania. Nie będę tu podawać, w jakich sklepach byłam. No, może z jednym wyjątkiem. Ale od początku.

Jakie gry mi polecano?

Przeważnie ACE VENTURA (opis w SS'48). Ten tytuł usiłowano mi sprzedać w większości sklepów. Hm, może jest to kolorowa przygodówka, która na pierwszy rzut oka wygląda na grę dla dzieci. Szkoda jednak, że jej twórcy nie musieli tak jak ja pomagać zrozpaczonemu ludziom, którzy nie mogli ułożyć totemu czy rozwiązać innej zagadki. Przy tej głupiej (zupełnie nielogicznej) łamigłówce sama nieźle się namęczyłam. Natomiast na moje pytanie, czy gra ta nie jest za trudna dla mojego łatwo irytującego się braciszka, sprzedawcy odpowiedzali, że oczywiście nie.

Następnym przebojem, który mi proponowano był TOONSTRUCK (SS'43). No, akurat na tej grze zjadłam zęby i mogę z całą odpowiedzialnością powiedzieć, że nie jest to gra dla dzieci. To, że jest kolorowa i animowana, nie oznacza, że można ją polecić dziesięciolatkom. Są tam poruszane naprawdę poważne problemy, które i dla niejednego dorosłego są zbyt bulwersujące.

Co my tam mieliśmy kupić dalej? Acha, HEXEN 2 (SS'50). Oczywiście zapytałam się, czy nie jest to zbyt krwawa gra? Do-

wiedziałam się, że nie, bo w niej się głównie chodzi i rozwiązuje zagadki. Przytoczę więc fragment recenzji Martinezy, dotyczącej właśnie HEXEN 2. „Krótko mówiąc siekiera w dłoń i na oślepi!(...) Nawet bezbronna owieczka, pasąca się spokojnie na łące, zbyt wspaniale rozpada się na krwawe kawałki, by moż-

za jednym zamachem Jaskinię Gier i mnie, tak więc zostawałam na dłuższe chwile sama z pudełkiem od gry i rosnącą irytacją.

A na zakończenie coś optymistycznego. Jeden sklep przypadł mi do gustu. No dobrze, zdradzę wam, że jest to sklep w Digitalu. I nie jest to żadna reklama. Obsługa była wyjątkowo fachowa,

Krupik On the Road

na było darować jej życie. (...) Bez opanowania sztuki walki, czyli taktyki skutecznych ataków i szybkich uników, bezpowrotnie traci się życie”.

Padło oczywiście kilka bardziej odpowiednich tytułów, jak chociażby PODWÓJNE KŁOPTY BUDA TUCKERA (SS'48), czy LEW LEON (SS'42). Odniosłam jednak wrażenie, że polecając mi gry zwracano uwagę głównie na ich oprawę graficzną (patrz infantylizm). Ofiarą takich porad padłoby np. rodzice, którzy swojej pocieszki kupiliby TOONSTRUCK.

A co z poziomem obsługi? Całkiem dobrze. Młodzi, grzeczni ludzie, którzy przynajmniej roblili wrażenie, że znają się na tym, co sprzedają. Wprawdzie w jednym ze sklepów biedny sprzedawca musiał obsługiwać

potrafiąca dokładnie proponowane mi gry zaprezentować. Kiedy pojawił się inny klient, poproszono do niego drugiego sprzedawcę i nie musiał czekać udając, że ogląda wystawę. Zaproponowano mi wprawdzie ACE VENTURĘ, ale również całkiem dobrych SETTLERS 2 (SS'37). A najbardziej urzekła mnie możliwość zobaczenia każdej gry „w akcji”, na miejscu w sklepie. Być może taka możliwość była realna i w innych sklepach, ale nikt mi tego nie zaproponował.

Moja wycieczka uświadomiła mi, że jeszcze nam daleko do poziomu sklepów na Zachodzie. Sądzę jednak, że będzie coraz lepiej, bo dobrych chęci nie brakuje.

Acha, chyba kupię bratu HEXEN 2, ale on ma 22 lata...

Krupik

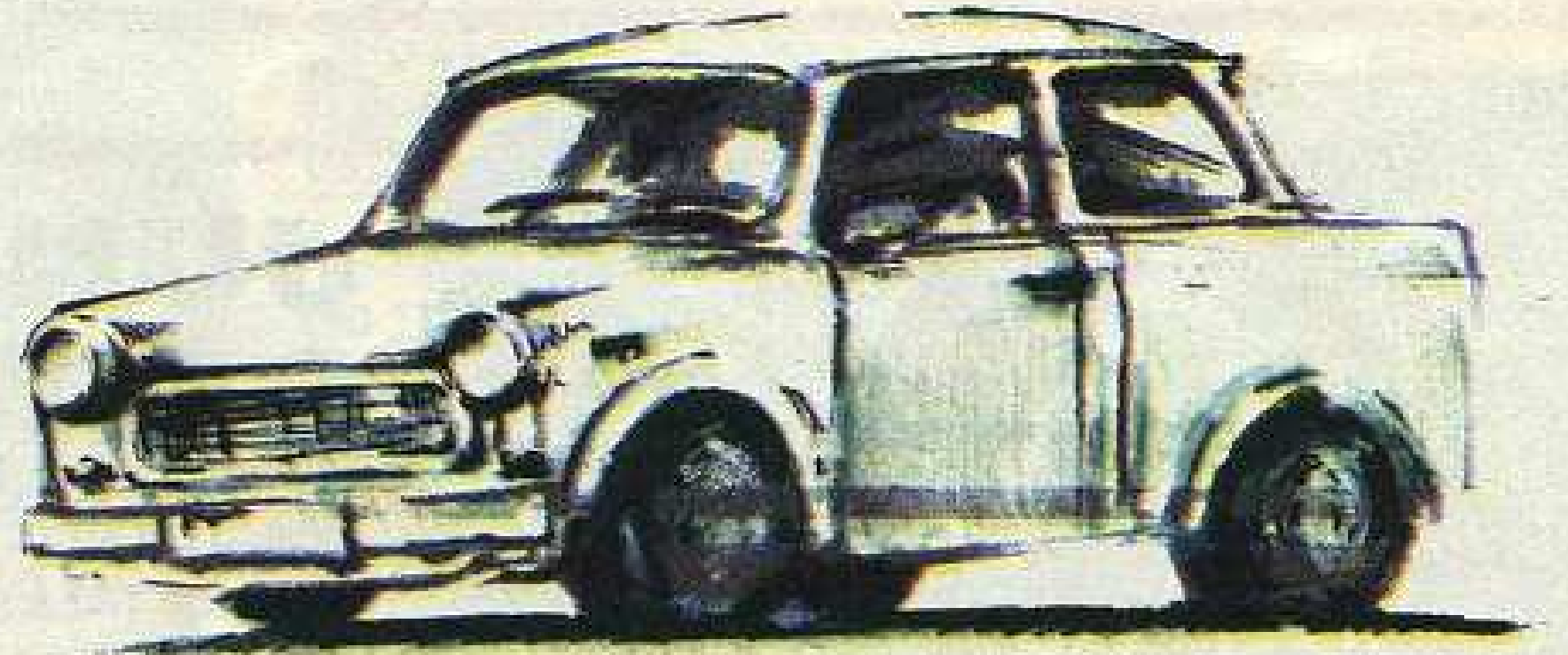
KOMPENDIUM

Koniec plotek i domysłów!

**Już wkrótce na rynku
- dawno oczekiwane
bożyszczę milionów
KOMPENDIUM 3!
Zamów już dziś.**

**TRZY DO ZERA
KOMPENDIUM
WSZYSTKO
ZAWIERA**

RÓŻNICE SĄ OCZYWISTE



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

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

Cena promocyjna ważna do wyczerpania zapasów: 729 zł

Cena z wliczonym podatkiem VAT.

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



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

UFO GAMES

**SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
GIER I KONSOL**

ul. Stanisławowska 1/23

05-300 Mińsk Maz.

tel./fax (0-25) 758-25-58

(8⁰⁰-12⁰⁰ 21⁰⁰-23⁰⁰)

tel. (0-25) 758-53-46 (14⁰⁰-20⁰⁰)

tel. kom. 0-602 323-691

749

SONY PLAYSTATION

Ace Combat 2	199,-
C & C: Red Alert	199,-
Crash Bandicoot 2	199,-
F1 '97	199,-
Fighting Force	199,-
Final Fantasy VII	199,-
G-Police	199,-
Hercules	199,-
ISS Pro	199,-
Pandemonium 2	199,-
Soul Blade	199,-
Tekken 2	199,-
Toshiden 3	199,-
V-Rally	199,-
Warcraft II	199,-
i inne	

749

SEGA SATURN

Bomber Man	209,-
Die Hard Arcade	209,-
Dragon Force	209,-
Duke Nukem 3D	209,-
Last Bronx	209,-
Fighters Megamix	199,-
Manx TT	209,-
Pandemonium	209,-
Resident Evil	209,-
Sega Rally	159,-
Shining Hole Arc	209,-
Sonic 3D	209,-
Tomb Rider	199,-
Warcraft 2	209,-
SWWS '98	209,-
i inne	

749

NINTENDO 64

Blast Corps	229,-
Clay Fighter	299,-
Dark Rift	299,-
Doom 64	289,-
Extreme G	299,-
F1 Pole Position	299,-
Golden Eye	299,-
ISS '64	299,-
Killer Instynkt	289,-
Laylat Wars	299,-
Mario 64	199,-
Mario Kart 64	229,-
MK Trilogy	299,-
MRC	299,-
Pilot Wings	219,-
Star Wars	279,-
Turok	299,-
War Gods	289,-
Wave Racer	199,-
Wayn Gretzky	289,-
gry NTSC - informacja tel.	

KONSOLA + GRA = RABAT 5%

Pełny katalog wysyłamy po otrzymaniu zaadresowanej koperty ze znaczkiem.
W sprzedaży wysyłkowej posiadamy pełen asortyment akcesoriów do konsol.

tips & tricks



JUNGLE STRIKE (PC)

W czasie gry naciśnij Escape i wpisz „Chicken”. Jeszcze raz Escape i wróć do gry. Daje to nieskończoną ilość wszystkiego, oprócz żyć. Można również szybciej latać, naciskając T. Żeby wyłączyć cheata, naciśnij F12.



AGE OF EMPIRES (PC)

MEDUSA – mieszkańcy wioski stają się meduzami. Kiedy wieśniak ginie, zmienia się w meduzę – jeszcze raz zginie, to zmienia się w czarnego jeźdźcę, a po następnej śmierci staje się ciężką katapultą
DIEDIEDIE – wszyscy giną
RESIGN – odchodzisz
REVEAL MAP – cała mapa
PEPPERONI PIZZA – 1000 żarcia
COINAGE – 1000 złota
WOODSTOCK – 1000 drewna
QUARRY – znowu 1000
NO FOG – mgła wojny znika
HARI KARI – samobójstwo
PHOTON MAN – przypakowany koło z gunem laserowym
GAIA – zwierzątko
FLYING DUTCHMAN – Juggernauts zmieniają się w l.mn. od latających Holender

STEROIDS – budowanie
HOME RUN – wygrywa
KILLX – 'X' to pozycja gracza(1,2,3,4,5,6,7,8)
BIGDADDY – chłodny samochodzik



NFS 2 SPECIAL EDITION (PC)

Wpisuj na ekranie głównym:
hollywood – dodatkowa trasa
tombstone – samochód z nascar
bomber – prawdziwy krążownik
fzr2000 – tajemniczy wóz
vip – limuzyna
schoolzone – autobus szkolny
rushhour – godzina szczytu
pioneer – super dopała
mad – krowy zamiast dymu (??!!)
chase – wyprzedzeni przeciwnicy sznurkiem za tobą

Wstukując go## gdzie krzyżyki to dwucyfrowa liczba uzyskuje się różne inne wehikuly:

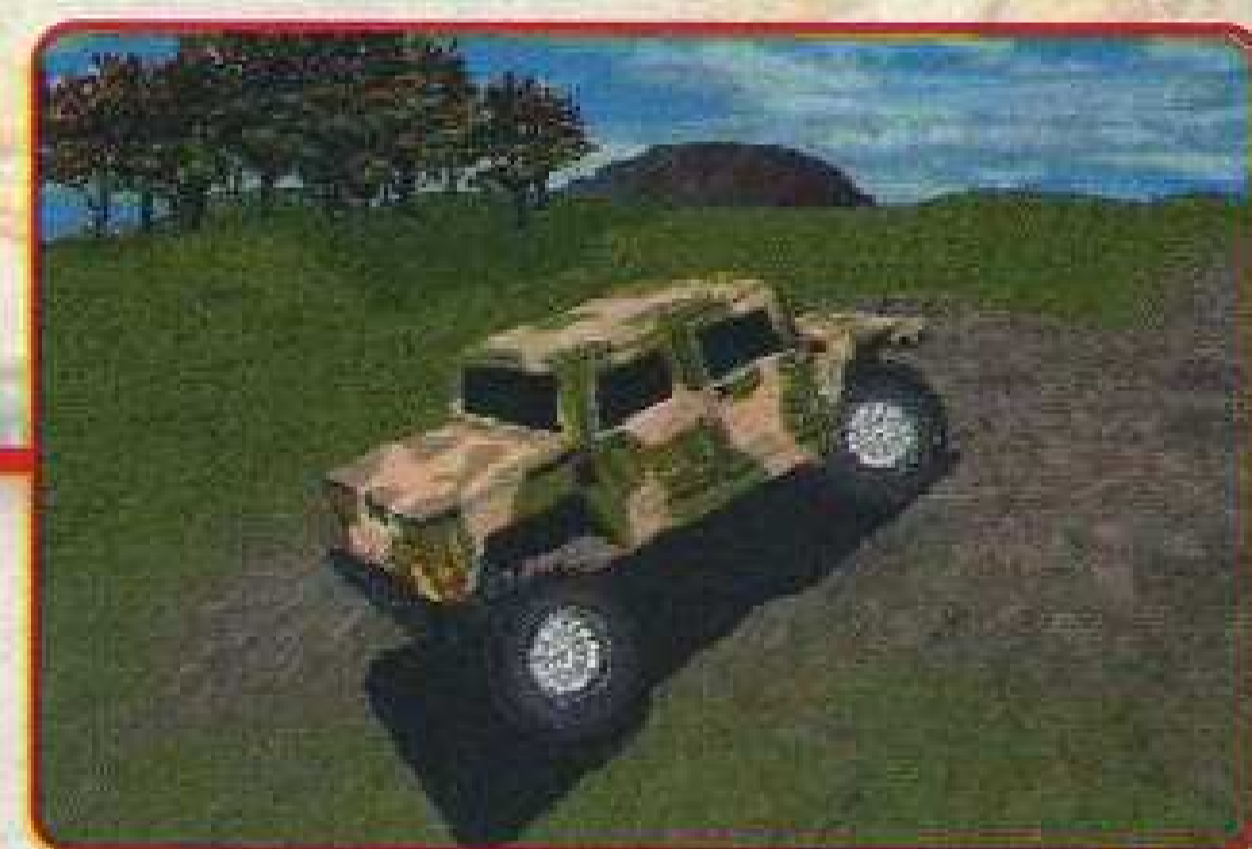
Tractor Trailer go21
Volkswagen Fast-back go27
Mazda Miata go28 or 36
Mercedes Unimog Army Truck go31
Mercedes Unimog Snow Truck go33
Commanche Pick-up Truck go19

Monolithic Studios Tour Bus go34
Limouine go35
Wooden Box go40
Hand Cart go41



Wooden Stand go42
Tyrannosaurus Rex go43
Wild West Style Wagon go44
Souvenir Stand 1 go45
Souvenir Stand 2 go46
Souvenir Stand 3 go47

Log go48
Crate 1 go49, Crate 2 go50, Crate 3 go51



TEST DRIVE OFF ROAD (PC)

Zamiast imienia wpisz:
cheat1, cheat2, cheat3, cheat4, cheat5, ciggies
cztery samochody, wszystkie trasy i niespodzianka.



MONSTER TRUCK MADNESS (PC)

Ratunek: Jeżeli utknąłeś w dole i stoisz na czterech kółkach, to naciśnij „H”. Zgarnie cię helikopter albo prehistoryczny ptak.

Granie jako T-Rex: Podczas gry wpisz T-Rex, aby zagrać prawdziwym monstem.

Boisko piłkarskie: Rozpocznij wyścig i wybierz Highlands Rally. Zamiast jednak jechać prosto, skręć w lewo. Będzie tam droga do doliny. Teraz możesz się pobawić w piłkarza.



QUAKE 2

SHAREWARE

Wpisywać w tyldzie:

Bronie i ich amunicja

give all, give shotgun, give shells, give sshotgun, give machinegun, give bullets, give grenade launcher, give grenades, give rocketlauncher, give rockets

Zdrowie: give health

Mapa: map (demo1, demo2 lub demo3)

Ściany: noclip – latanie i przechodzenie przez ściany

God mode: god

Pacyfista: notarget – potwory nie atakują, jeżeli ich nie sprowokujesz



TOTAL ANNIHILATION (PC)

Otwórz kanał komunikacyjny i naciśnij plus oraz wpisz jeden z niżej wymienionych cheatów. Niektóre kody wymagają wartości liczbowej. Np. +light1000.

notoktobuild, oktobuild, SHOT, BECARRIED, QueryTertiary, QuerySecondary, QueryPrimary, AimFromTertiary, AimFromSecondary, AimFromPrimary, SweetSpot, QueryNanoPiece, numtables, TABLEINFO, los, numlines, TABLE%d, line%d, ZBuffer, Feature, TreeDeath, SelBoxes, Search, SeaLevel, Reload, Profile, Move, MemDump, Mem, Include, Edge, DPrint, DebugBreak, BurnOne, BurnAll, BigBrother, Assign, Assert, Drop, NoWise, NoEnergy, NoMetal, HalfShot, DoubleShot, Dr, Ilose, IWin, Kill, View, Control, ATM, FilmSpeed, Film, Sing, NetStats, Clock, ScreenChat, Radar, MusicMode, Selectable, RCache, Light, LOSType, FShadow, TShadow, Dither, Shadow, AntiAlias, Sound3D, CDStop, CDPlay, Give, IFace, ScrollSpeed, Contour, NoShake.



POSTAL (PC)



Wszystkie kody:

HEALTHFUL – zdrowie

THICKSKIN – pancerz

CARRYMORE – podwójna ilość amunicji

GIMMEDAT – wszystko

HESSTILGOOD – odżywianie

DAWHOLEENCHILADA – granaty, rakiety, napalm, miotacz

BREAKYOSAK – amunicja do shotguna

MYTEAMOUSE – małe

SHELLFEST – to co wtedy

EXPLODARAMA – granaty, rakiety, pociski na podcierwień

FLAMENSTEIN – koktajle, napalm, miotacz

SHOTGUN – amunicja do shotguna (two times)

THEBESTGUN – Spraycannon

LOBITFAR – granaty

TITANIII – rakiety, pociski na podcierwień

STERNOMAT – napalm

FIREHURLER – miotacz

CROTCHBOMB – miny

THERESNOPLACELIKEOZ – skipper leveli

IAMSOLAME – nieśmiertelność

NUCLEAR STRIKE (PC)

Kody wpisuje się w menu startowym.

Kody do poziomów:

JUNGLEWAR

BUCCANEER

DETONATE

AFTERSHOCK

BLITZKRIEG

CHESSPIECE

NOMANSLAND

BASTILLE

LIGHTNING – bonusowy stage z demem FUTURE

STRIKE na końcu

Kody do ekstratów w czasie misji (wpisywać tam, gdzie poprzednie po wpisaniu kodów misji):

HAMMERHEAD

UNLEADED

GUNSRUS

CHAINMAIL

ONETWO

APACHELITE

EAGLEEYE

CROSSEYED

OLDSCHOOL

SURFIN

PHOENIX

AVENGER

WARRIOR

MAD BOMBER (nie wciskać spacji, tylko przejechać kursorem na sąsiednie pole)

SHARK BAIT



tips & tricks

Materiał przygotował: *Banana Split*

PRENUMERATA

ZASADY PRENUMERATY:

SECRET SERVICE można zaprenumerować w jednym z dwóch wariantów:

Wariant 1:

6 x SECRET SERVICE +
6 x SECRET SERVICE CD
Wykupując prenumeratę
w grudniu, dostajesz promocyjną
cenę 99,- zł za SS + SS CD

Wariant 2:

12 x SECRET SERVICE
Tylko do 15 grudnia promocyjna cena

Wszystkie ceny dotyczące prenumeraty zawierają koszty przesyłki pocztowej.

Wpłaty należy dokonywać na „czerwonych przekazach pocztowych”, dostępnych w każdym urzędzie pocztowym. Na odwro-

cie, w miejscu „na korespondencję” (środkowy odcinek) prosimy przykleić wycięty z czasopisma kupon. Przekaz oraz kupon należy starannie wypełnić WIELKIMI LITERAMI. Pozwoli nam to uniknąć pomyłek przy wprowadzaniu danych do komputera. Podanie niepełnych danych, jak również 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, co oznacza, że dociera do czytelników w tym samym tygodniu, co czasopismo do kiosków.

W przypadku jakichkolwiek wątpliwości prosimy dzwonić pod warszawski numer telefonu (0-22) 624-91-47 tylko w dni powszednie (godz. 9⁰⁰-16⁰⁰). Wydawnictwo uwzględni reklamacje zgłoszone nie później niż 60 dni od daty zamówienia.

Aby rozpocząć prenumeratę od stycznia, należy dokonać wpłaty do 15 grudnia! Po tym terminie zamówie-

nia przechodzą na następny miesiąc. Decyduje data stempla pocztowego.

Płyty CD są także dostępne w wyznaczonych punktach sprzedaży na terenie całego kraju w cenach detalicznych.

CENY PRENUMERATY:

**Wariant 1: 6 wydań
SECRET SERVICE + SS CD 99.⁰⁰ zł**

**Wariant 2: 12 wydań
SECRET SERVICE 49.⁰⁰ zł**



Przekazy prosimy kierować pod adresem:
SECRET SERVICE
00-800 Warszawa 66, skr. poczt. 21

KOMPENDIUM

Przygotowane jest rozszerzone i uzupełnione wydanie KOMPENDIUM 1, które funkcjonuje pod nazwą **KOMPENDIUM 1 BIS**. Zawiera przewodnik po Internecie dla początkujących. Stara wersja KOMPENDIUM nie jest już dostępna.

Rozpoczynamy przyjmowanie zamówień na długo oczekiwane i owiane tajemnicą **KOMPENDIUM 3**, które będzie gotowe i rozsyłane do klientów od 10 stycznia.

Zamówienia będą realizowane w kolejności ich napływania, czyli jeśli zamówisz teraz, dostaniesz je już w styczniu.

KOMPENDIUM 1 BIS - 11,90 + 3,00 = 14,90
KOMPENDIUM 2 - 11,90 + 3,00 = 14,90
KOMPENDIUM 3 - 13,90 + 3,00 = 16,90

Szczegóły o zawartości KOMPENDIUM 3 już wkrótce!

UWAGA! ZAMÓWIENIA PRZYJMUJEMY WYŁĄCZNIE W FORMIE OPŁACONYCH PRZEKAZÓW POCZTOWYCH. NIE WYSYŁAMY NIC ZA ZALICZENIEM!

ARCHIWALIA

Prosimy o bardzo dokładne zapoznanie się z nowym kuponem zamówienia oraz przeczytanie całej niniejszej informacji przed jego wypełnieniem.

Aby dokonać zamówienia na numery archiwalne, należy na kuponie oznaczyć krzyżykiem zamawiane numery SS, SS CD lub KOMPENDIUM WIEDZY. Następnie, korzystając z zamieszczonych cen, dokładnie wyliczyć należną kwotę. **KONIECZNIE DODAC KOSZTY PRZESYŁKI** wg ta-

belki. Wyliczoną kwotę wpisać na przedniej (czerwonej) stronie przekazu. Druki przekazów dostępne są we wszystkich urzędach pocztowych na terenie kraju. Wypełniony przekaz z przyklejonym kuponem opłacić na poczcie wpisując WIELKIMI LITERAMI na wszystkich trzech częściach swój dokładny adres z kodem pocztowym, ulicą, numerem domu i mieszkania.

Braki w danych, złe obliczenie kwoty, 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. 9⁰⁰-16⁰⁰ w dni powszednie. Redakcja uwzględni reklamacje zgłoszone nie później niż 60 dni od daty zamówienia.

Możliwe jest również zakupienie archiwaliów osobiście w autoryzowanym punkcie sprzedaży:

Warszawa, ul. Żelazna 69a, KIOSK „U SZCZĘPCIA”.



SS'06 - 1,80 zł SS'07 - 1,80 zł SS'08 - 1,80 zł SS'09 - 1,80 zł SS'16 - 1,80 zł SS'27 - 2,- zł SS'28 - 2,- zł



SS'32 - 2,- zł SS'33 - 2,- zł SS'34 - 2,- zł SS'35 - 2,- zł SS'36 - 2,50 zł SS'37 - 2,50 zł SS'38 - 2,50 zł SS'39 - 2,50 zł



SS'40 - 2,50 zł SS'41 - 2,50 zł SS'42 - 2,50 zł SS'43 - 2,50 zł SS'44 - 2,50 zł SS'45 - 2,50 zł SS'46 - 3,- zł SS'47 - 3,50 zł

PAMIĘTAJ DODAC KOSZTY PRZESYŁKI POCZTOWEJ!

od 1 do 2 szt. - 1,20	od 14 do 18 szt. - 3,00
od 3 do 4 szt. - 1,30	powyżej 18 szt. - 6,00
od 5 do 8 szt. - 1,60	SS CD 1-3 szt. - 3,00
od 9 do 13 szt. - 2,00	SS CD 4-6 szt. - 5,00

ARCHIWALNE KOMPAKTY

SS CD'38 - 9,90 zł
SS CD'39 - 9,90 zł
SS CD'40 - 9,90 zł
SS CD'41 - 9,90 zł
SS CD'42 - 9,90 zł
SS CD'43 - 9,90 zł
SS CD'44 - 12,90 zł
SS CD'45 - 12,90 zł
SS CD'46 - 12,90 zł
SS CD'47 - 12,90 zł

Produkty firmowe

NOWA KOLEKCJA



Gwiazdkowa
promocja z ufokiem

10 + 11 + 12 = 149.90

T-SHIRT BLUZA TORBA "KONSOLÓWKA"

アニメガイド
Animegaido



wszystkie
produkty
wysyłamy
na nasz koszt!

Już teraz pomyśl o świętach!!!

Nadal dostępne są:



UWAGA ŚWIĘTA!!!

Z okazji zbliżających się świąt poszerzamy gamę produktów firmowych o 3 nowe wzory, które dają w sumie 8 produktów!!! Są nimi 4 kolorowe, grube bluzy (w tym jedna z kapturem), 3 kolorowe, grube koszulki oraz torba na ramię z ufokiem.

Torba do zadań specjalnych pomieści książki, podręczne zakupy lub konsolę z osprzętem. Krzyk mody w innych galaktykach! Rozmiary szerokość 36 cm, wysokość 29 cm, głębokość 12 cm. Torba posiada wewnątrz 2 kieszenie, jedna na sówak, przegródki na długopisy oraz kieszonkę boczną.

Odzież wykonana jest w fabrykach FRUIT of the LOOM, z najlepszej bawełny! Daje to gwarancję jakości i niezawodności. PRÓBKI KOLEKCJI z UFOKIEM wykonane są na podstawie danych sondy kosmicznej z MARSA! Tego jeszcze na Ziemi nie było!

Ponadto cały czas, do wyczerpania zapasów, dostępna jest złota kolekcja pięciu koszulek (nr 1, 2, 3, 4, 9). Oprócz tego można stać się posiadaczem koszulki z wielkim logo SECRET SERVICE na kłacie (nr 7) oraz plecaka z prawdziwym, dwukolorowym haftem (nr 5 i 6).

Z okazji świąt zestaw z ufokiem (koszulka nr 10, bluza nr 11, torba nr 12) dostępne są po promocyjnej cenie: 149,90 zł.

Zasady zamawiania:

1. Wyciąć zamieszczony poniżej kupon.
2. Zaznaczyć na nim numery i rozmiary wybranych produktów.
3. Pójść na pocztę.
4. Wypełnić czerwony przekaz.
5. Przykleić kupon z tyłu środkowej części.
6. Opłacić w okienku.
7. Czekać.
8. Odebrać u listonosza i dumnie nosić.
9. Jeżeli przesyłka nie nadejdzie w przeciągu 28 dni, zadzwonić do redakcji tel. (0-22) 624-91-47 w godz. 9:00-16:00 w dni powszednie.

UWAGA! Koszulki i bluzy prać w temp 40°C, bez użycia wybielacza i jadowitych proszków.

Uważnie wypełnić - odcinek dla redakcji

Kupon ważny do dnia 13.12.1997 r.

ARCHIWALIA Zamawiam następujące numery SECRET SERVICE:

6 7 8 9 16 27 28 32 33 34 35 36 37
38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48

Zamawiam następujące numery SECRET SERVICE CD: CD'38 CD'39 CD'40 CD'41 CD'42 CD'43 CD'44 CD'45 CD'46 CD'47

Kompedium 1 BIS Kompedium 2 Kompedium 3

wpisz numer ze swojej naklejki adresowej

Numer prenumeratora (dotyczy osób, które mają lub miały już wcześniej prenumeratę)

PRENUMERATA

Prosimy zaznaczyć krzyżykiem z lewej strony wariant, którego dotyczy zamówienie.

Wariant 1: 6 miesięcy SECRET SERVICE + SS CD

Wariant 2: 12 miesięcy SECRET SERVICE

PRODUKTY FIRMOWE	KOSZULKI			BLUZY		
	M	L	XL	M	L	XL
1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	11	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	13	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	15	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	17	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	komplet świąteczny		
9	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	INNE		
10	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Plecak granat. 5		
14	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Plecak czerw. 6		
16	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Torba 12		

TAMAGOTCHI

WIRTUALNE ZWIERZĄTKO



rodzi się,
je i pije,
rośnie,
śpi,
choruje,
krzyczy,
gra w gry
... jak żywy



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

DSW SAGITA

02-903 Warszawa
ul. Powsińska 40/24

tel./fax (22) 42-93-68
tel. (22) 42-92-79

Zatelefonuj i złóż zamówienie. Jeśli zgłosi się automat, podaj miejscowość i numer telefonu wraz z kierunkowym – oddzwonimy. Lub wytnij po czerwonych liniach blankiet, zaznacz zamawiany program z lewej strony w kratce, i wyślij. Jeśli jesteś dorosły – podpisz się, albo poproś o podpis Rodzica. Nie podpisane zamówienia i takie, na których podpis nie budzi zaufania – idą do kosza.

Większość przesyłek realizujemy w ciągu 3 dni.

Nazwisko i imię

Kod, Miasto, Ulica, Nr Domu i Mieszkania, Telefon wraz z kierunkowym

(podpis Rodzica / osoby dorosłej)
Płatne przy odbiorze plus koszty wysyłki

PC 3.5"		PC CD ROM	
<input type="checkbox"/> Alien Breed 37,00	<input type="checkbox"/> Izometrie 23,00	<input type="checkbox"/> Awarad Winners No.1 138,00	<input type="checkbox"/> Fishing Fanatic 113,00
<input type="checkbox"/> Arnie 2 29,00	<input type="checkbox"/> Język Angielski 34,50	<input type="checkbox"/> Axelerator 118,00	<input type="checkbox"/> Flight of Amazon Queen 48,00
<input type="checkbox"/> Battle Isle 28,00	<input type="checkbox"/> Język Niemiecki 34,90	<input type="checkbox"/> B.I.G. 85,00	<input type="checkbox"/> Flip Out! 99,00
<input type="checkbox"/> Body Slam Wrestling 29,00	<input type="checkbox"/> Kopciuszek WIN'95 48,00	<input type="checkbox"/> Battlecruiser 3000 85,00	<input type="checkbox"/> Formula 1 179,00
<input type="checkbox"/> Car & Driver 30,50	<input type="checkbox"/> Korepetytor z Fizyki 28,00	<input type="checkbox"/> Battleground-Antietam 115,00	<input type="checkbox"/> Orion Burger 85,00
<input type="checkbox"/> Crazy Cars 2 23,00	<input type="checkbox"/> Korepetytor z Historii 28,00	<input type="checkbox"/> Battleground-Gettysburg 115,00	<input type="checkbox"/> Oscar 65,00
<input type="checkbox"/> Epic 28,00	<input type="checkbox"/> Korepetytor z Gram. J.Polskiego 28,00	<input type="checkbox"/> Battleground-Prelude to Waterloo 138,00	<input type="checkbox"/> Over the Reich 113,00
<input type="checkbox"/> F-29 Retaliator 39,00	<input type="checkbox"/> Matematyka VII-VIII+egz.wst. 39,00	<input type="checkbox"/> Battleground-Shōchō 1862 115,00	<input type="checkbox"/> Overboard 139,00
<input type="checkbox"/> First Samurai 28,00	<input type="checkbox"/> Matma 1-4 Lic 79,00	<input type="checkbox"/> Battleground-Waterloo 115,00	<input type="checkbox"/> Perfect Weapon 136,00
<input type="checkbox"/> Franko 37,00	<input type="checkbox"/> Matmiś 1-3 podst. 36,00	<input type="checkbox"/> Battleship 144,00	<input type="checkbox"/> Pinball 3D-VCR 79,00
<input type="checkbox"/> Hannibal PL 39,00	<input type="checkbox"/> Miary przekształceń funkcji 60,00	<input type="checkbox"/> Beasts & Bumpkin's 136,00	<input type="checkbox"/> Pinball Constr. Kit 99,00
<input type="checkbox"/> Harold's Mission 39,00	<input type="checkbox"/> Optyka 36,00	<input type="checkbox"/> Big Red Racing 48,00	<input type="checkbox"/> Pinball World 79,00
<input type="checkbox"/> Harpoon 2 48,80	<input type="checkbox"/> Ortografia-PRO 25,00	<input type="checkbox"/> Bioforce 39,00	<input type="checkbox"/> Piranha 35,00
<input type="checkbox"/> Heimdall 2 37,00	<input type="checkbox"/> Ortomania 34,50	<input type="checkbox"/> Blade Runner tel. 94,00	<input type="checkbox"/> Polanie CD 79,00
<input type="checkbox"/> High Seas Trader 59,00	<input type="checkbox"/> Pitagoras 1, 5-9 WIN 49,00	<input type="checkbox"/> Heroes of M&M 2 PL 144,00	<input type="checkbox"/> Power House 61,00
<input type="checkbox"/> Imperium Galactica 23,00	<input type="checkbox"/> Pitagoras 2, szk.p.+egz.do Lic. WIN 49,00	<input type="checkbox"/> Hexen 2 144,00	<input type="checkbox"/> Powermonger + Populus 20,00
<input type="checkbox"/> Inferno 49,00	<input type="checkbox"/> Pitagoras 3, Lic. 1-I WIN 49,00	<input type="checkbox"/> High Seas Trader 73,00	<input type="checkbox"/> Privateer 20,00
<input type="checkbox"/> Internat.Ninja Rabbits 23,00	<input type="checkbox"/> Pitagoras 5, Matura WIN 49,00	<input type="checkbox"/> Hind 138,00	<input type="checkbox"/> Privateer 2-The Darkening 115,00
<input type="checkbox"/> International Soccer 29,50	<input type="checkbox"/> Planety Wyobraźni 48,80	<input type="checkbox"/> I-War 160,00	<input type="checkbox"/> Pro Pinball Timeshock! 127,00
<input type="checkbox"/> International Tennis 23,00	<input type="checkbox"/> Poloniasta szk.p.+egz.do Lic. 35,00	<input type="checkbox"/> iF22 Raptor 147,00	<input type="checkbox"/> Pyrotechnia 28,00
<input type="checkbox"/> Ishar 3 44,00	<input type="checkbox"/> POP Deutsch 49,00	<input type="checkbox"/> Ignition 136,00	<input type="checkbox"/> Quarterback Club 66,00
<input type="checkbox"/> KA-50 Hokum 48,80	<input type="checkbox"/> POP English 1.Business 49,00	<input type="checkbox"/> IM1A2 Abrams 139,00	<input type="checkbox"/> Race Mania 65,00
<input type="checkbox"/> Kajak i Kokosz 48,00	<input type="checkbox"/> POP English F.Wirtsch. 47,50	<input type="checkbox"/> Carmageddon 144,00	<input type="checkbox"/> RALLY CHAMPIONSHIP 124,00
<input type="checkbox"/> King's Quest 1 30,50	<input type="checkbox"/> POP Franciska 44,00	<input type="checkbox"/> Cave Wars 113,00	<input type="checkbox"/> RALLY CHAMP -dodatek.10 torów 64,00
<input type="checkbox"/> Klik & Play 50,00	<input type="checkbox"/> Pозионkowa Wróżka 48,00	<input type="checkbox"/> Chaos Overlords 48,00	<input type="checkbox"/> Rally Championships 67,00
<input type="checkbox"/> Liga Polska Man.'97 WIN 48,00	<input type="checkbox"/> Spieler mit Worten 50,00	<input type="checkbox"/> Chasm the Rift 138,00	<input type="checkbox"/> Ravage DCX 127,00
<input type="checkbox"/> Lords of the Realm 59,90	<input type="checkbox"/> Test na Prawo Jazdy 48,00	<input type="checkbox"/> Chronomaster 85,00	<input type="checkbox"/> Realms of the Haunting 99,00
<input type="checkbox"/> Manager Piłkarski 23,00	<input type="checkbox"/> TESTY-Matematyka 50,00	<input type="checkbox"/> Civil War 96,00	<input type="checkbox"/> Red Ghost 110,00
<input type="checkbox"/> Mega Blast 23,00	<input type="checkbox"/> Trojman Kwadratowy 60,00	<input type="checkbox"/> Clash PL 129,00	<input type="checkbox"/> Ready & Alert 31,00
<input type="checkbox"/> Mega-10-Mania 28,00	<input type="checkbox"/> Układ okresowy pierw. 60,00	<input type="checkbox"/> Creatures 128,00	<input type="checkbox"/> Reloaded 85,00
<input type="checkbox"/> Overdrive 49,00	<input type="checkbox"/> Układ Wpółprzędnych 23,00	<input type="checkbox"/> Crow: City of Angels 129,00	<input type="checkbox"/> Resident Evil tel. 128,00
<input type="checkbox"/> Pinball Illusions 59,00	<input type="checkbox"/> Wesota Układanka 35,00	<input type="checkbox"/> Crusader no Remorse 20,00	<input type="checkbox"/> Riddle of Runes 29,00
<input type="checkbox"/> Polanie 53,00	<input type="checkbox"/> You & Me cz.1 50,00	<input type="checkbox"/> Cyber Judas 103,00	<input type="checkbox"/> Rise of Triad 37,00
<input type="checkbox"/> Rally Championships 38,00	<input type="checkbox"/> You & Me cz.2 50,00	<input type="checkbox"/> D-Day American Invaders 35,00	<input type="checkbox"/> Risk 147,00
<input type="checkbox"/> Scottish Open 37,00		<input type="checkbox"/> Dark Colony 136,00	<input type="checkbox"/> Road Rash 39,00
<input type="checkbox"/> Skaut Kwaternaster 42,90		<input type="checkbox"/> Dark Earth tel. 138,00	<input type="checkbox"/> Sandwarriors PL 69,00
<input type="checkbox"/> Soccer Superstars 60,00		<input type="checkbox"/> Dark Reign 155,00	<input type="checkbox"/> SCARAB 59,00
<input type="checkbox"/> Softys 43,90		<input type="checkbox"/> Darklight Conflict 138,00	<input type="checkbox"/> Screamer Rally tel. 59,00
<input type="checkbox"/> Suicide Speed 39,00	<input type="checkbox"/> 3 w 1 Avalon 69,00	<input type="checkbox"/> Davis Cup Tennis 122,00	<input type="checkbox"/> Settlers 2 - złota edycja 165,00
<input type="checkbox"/> Swirus WIN 39,00	<input type="checkbox"/> 3D Decathlon 99,00	<input type="checkbox"/> Destiny 138,00	<input type="checkbox"/> Shadow of the Empire 179,00
<input type="checkbox"/> Tajemnica Statuetki 25,00	<input type="checkbox"/> 6881 Hunter Killer 136,00	<input type="checkbox"/> Destruction Derby 2 99,00	<input type="checkbox"/> Shadow Warrior 144,00
<input type="checkbox"/> TFX 59,00	<input type="checkbox"/> 7th Legion 147,00	<input type="checkbox"/> Deus PL 94,00	<input type="checkbox"/> Sherlock Holmes 2 49,00
<input type="checkbox"/> The Games 25,00	<input type="checkbox"/> Absolute Pinball 89,00	<input type="checkbox"/> Dreamweb 44,00	<input type="checkbox"/> Shockwave Assault WIN'95 39,00
<input type="checkbox"/> Ultimate Soccer Manager 73,00	<input type="checkbox"/> AD 2044 WIN'95 110,00	<input type="checkbox"/> Dungeon Keeper PL 136,00	<input type="checkbox"/> Shockwave Assault WIN'95 39,00
<input type="checkbox"/> Urban 34,00	<input type="checkbox"/> AD COP 94,00	<input type="checkbox"/> Earth 2140 39,00	<input type="checkbox"/> SIM Ant 36,00
<input type="checkbox"/> Walls of Rome 29,00	<input type="checkbox"/> Adidas Power Soccer 147,00	<input type="checkbox"/> Earthworm Jim WIN'95 126,00	<input type="checkbox"/> SIM Earth 36,00
<input type="checkbox"/> Whizz 29,00	<input type="checkbox"/> Admiral Sea Battles 138,00	<input type="checkbox"/> Elk Moon Murder 119,00	<input type="checkbox"/> Smurfy Komiks 84,00
EDUKACYJNE I UŻYTKOWE	<input type="checkbox"/> Age of Rifles 1846-1905 138,00	<input type="checkbox"/> Eradicator 113,00	<input type="checkbox"/> Smurly PL 109,00
<input type="checkbox"/> 3xLogic Games 34,50	<input type="checkbox"/> Age of Sail 134,00	<input type="checkbox"/> Eraser Turnabout 94,00	<input type="checkbox"/> Soccer Stars'96 85,00
<input type="checkbox"/> Belfer - Fizyka kl.6 46,00	<input type="checkbox"/> Air Warrior II 138,00	<input type="checkbox"/> Excalibur 136,00	<input type="checkbox"/> Speed Raze 134,00
<input type="checkbox"/> Brzdać 34,50	<input type="checkbox"/> Alien Breed Tower Assault 99,90	<input type="checkbox"/> Eye of the Beholder III 37,00	<input type="checkbox"/> Speedboat Attack 137,00
<input type="checkbox"/> Organia - Fale - Dźwięki 75,00	<input type="checkbox"/> Alien Trilogia 64,00	<input type="checkbox"/> F-16 Fighting Falcon 138,00	<input type="checkbox"/> Speedster 129,00
<input type="checkbox"/> Dziewina Podstawowa 40,00	<input type="checkbox"/> Alone in the Dark Trilogy 139,00	<input type="checkbox"/> F/A-18 Hornet 3.0 138,00	<input type="checkbox"/> Spirou 138,00
<input type="checkbox"/> Funkcja Linkowa 80,00	<input type="checkbox"/> Anima! 138,00	<input type="checkbox"/> F22 ADF 160,00	<input type="checkbox"/> SS CD 52 19,00
<input type="checkbox"/> Geografia 34,50	<input type="checkbox"/> Archimedejska Dynastia 64,00	<input type="checkbox"/> Fable 132,00	<input type="checkbox"/> Star Rangers 44,00
<input type="checkbox"/> Geometria dla każdego 25,00	<input type="checkbox"/> Assassin 2015 66,00	<input type="checkbox"/> Fallen Haven 138,00	<input type="checkbox"/> STAR TREK-Generations 147,00
<input type="checkbox"/> Grammar Tree 40,00	<input type="checkbox"/> Atlantis 149,00	<input type="checkbox"/> Fatal Racing 49,00	<input type="checkbox"/> Starfighter 3000 139,00
<input type="checkbox"/> Historia Szk.P+1 Lic. 34,50	<input type="checkbox"/> A Train 36,00	<input type="checkbox"/> FIFA '98 tel. 104,00	<input type="checkbox"/> Stars 138,00
<input type="checkbox"/> Historia Polski 966-1795 WIN 31,00	<input type="checkbox"/> Avalon Classic 1 69,00	<input type="checkbox"/> FIFA '98 139,00	<input type="checkbox"/> STORM 48,00
<input type="checkbox"/> HYPER ang-pl,ang-WIN 49,00	<input type="checkbox"/> Avalon Classic 2 69,00	<input type="checkbox"/> Fighting Force 147,00	<input type="checkbox"/> Strike 49,00
		<input type="checkbox"/> Fire Fight 39,00	<input type="checkbox"/> Strike Commander 20,00
		<input type="checkbox"/> Fire Wind 65,00	<input type="checkbox"/> SU-27 Flanker 138,00
			<input type="checkbox"/> Syndicate Plus 39,00
			<input type="checkbox"/> Tactcom 37,00
			<input type="checkbox"/> Take no Prisoner 147,00
			<input type="checkbox"/> Test Drive 4 tel. 77,00
			<input type="checkbox"/> The War College 73,00
			<input type="checkbox"/> Theme Park 39,00
			<input type="checkbox"/> Time Commando 39,00
			<input type="checkbox"/> Time Gate-Knight Chase 48,00
			<input type="checkbox"/> Time Paradox 65,00
			<input type="checkbox"/> Time Warriors 136,00
			<input type="checkbox"/> Tintin in Tibet 87,00
			<input type="checkbox"/> Toca Racing 155,00
			<input type="checkbox"/> Tomb Raider 136,00
			<input type="checkbox"/> Tomb Raider 2 tel. 89,00
			<input type="checkbox"/> Toonstruck 59,00
			<input type="checkbox"/> Total Animals 149,00
			<input type="checkbox"/> Total Annihilation 138,00
			<input type="checkbox"/> Total Mania 85,00
			<input type="checkbox"/> Touche PL 109,00
			<input type="checkbox"/> Tralls 65,00
			<input type="checkbox"/> UEFA Champions League 96/97 109,00
			<input type="checkbox"/> US Navy Fighters'97 136,00
			<input type="checkbox"/> Virtual Tennis 65,00
			<input type="checkbox"/> Virus 137,00
			<input type="checkbox"/> Wars of War 59,00
			<input type="checkbox"/> Warlords 3 139,00
			<input type="checkbox"/> Waterworld Strategy 139,00
			<input type="checkbox"/> Wersal 1685 PL 136,00
			<input type="checkbox"/> Wing Commander 3 49,00
			<input type="checkbox"/> Wing Commander Prophecy tel. 49,00
			<input type="checkbox"/> Wings of Glory 20,00
			<input type="checkbox"/> Winter Supersports 65,00
			<input type="checkbox"/> World Rally Fever 85,00
			<input type="checkbox"/> Worms 2 tel. 85,00
			<input type="checkbox"/> Worms Reinforcements 66,00
			<input type="checkbox"/> Worms United 137,00
			<input type="checkbox"/> Zestaw DuoPack CDP 94,00
			<input type="checkbox"/> Zestaw Future Collection 189,00
			EDUKACYJNE I UŻYTKOWE
			<input type="checkbox"/> 2-ga Wojna Światowa 89,00
			<input type="checkbox"/> 3D Atlas PL 49,00
			<input type="checkbox"/> Arka Noego 89,00
			<input type="checkbox"/> Atlas of Europe 89,00
			<input type="checkbox"/> Atlas Polski 129,00
			<input type="checkbox"/> Atlas Świata v.3.0 66,00
			<input type="checkbox"/> Baba Jaga i Czarodziejskie Gęsi 95,00
			<input type="checkbox"/> Baza Danych Gospodarczych 92,00
			<input type="checkbox"/> SLS: Life's Talk English, French, Italian, Spanish, German 125,00
			<input type="checkbox"/> SLS: Spanish Your Way 2.0 249,00
			<input type="checkbox"/> SLS: Triple Play Plus! English 159,00
			<input type="checkbox"/> SLS: Triple Play Plus! Fr, Span, Ital, Japan, German, Hebrew 219,00
			<input type="checkbox"/> Smurfowe Przedszkole 1 94,00
			<input type="checkbox"/> Smurfowe Przedszkole 2 94,00
			<input type="checkbox"/> Smurfownica Agata 85,00
			<input type="checkbox"/> Dinozaur 94,00
			<input type="checkbox"/> DK: The Way Things Work 159,00
			<input type="checkbox"/> E-Teacher 4.0 ang. 88,00
			<input type="checkbox"/> E-Teacher 4.0 niem. 88,00
			<input type="checkbox"/> Elephant 89,00
			<input type="checkbox"/> Encyklop. Am.Płd-Tory Halk 155,00
			<input type="checkbox"/> Encyklop. Broni 66,00
			<input type="checkbox"/> Encyklop. Kosmosu 99,00
			<input type="checkbox"/> Encyklop. Kotów 149,00
			<input type="checkbox"/> Encyklop. Przyrody 2.0 86,00
			<input type="checkbox"/> Encyklop. Piaków 149,00
			<input type="checkbox"/> Encyklop. Samochodów 88,00
			<input type="checkbox"/> Encyklop. Seksu 91,00
			<input type="checkbox"/> Encyklop. Sportu 88,00
			<input type="checkbox"/> Encyklop. Wszechświata Opt. 149,00
			<input type="checkbox"/> Encyklop. Zw. Ssaki 138,00
			<input type="checkbox"/> Grecja 59,00
			<input type="checkbox"/> Historia Eur.1918-39 i Kamp.Wrz. 88,00
			<input type="checkbox"/> Historia Świata 2.0 66,00
			<input type="checkbox"/> Historia Świata Opt. 149,00
			<input type="checkbox"/> Hiszpania 59,00
			<input type="checkbox"/> Jak to działa PL 149,00
			<input type="checkbox"/> Klik uczy czytać 85,00
			<input type="checkbox"/> Kot w Butach 89,00
			<input type="checkbox"/> Kredka 38,00
			<input type="checkbox"/> Królewna Śnieżka 89,00
			<input type="checkbox"/> Leksykon Polskich Filmów Fab. 139,00
			<input type="checkbox"/> Literat 2.0 WIN 85,00
			<input type="checkbox"/> Marzenia Złotej Rybki 70,00
			<input type="checkbox"/> Multimed. Encyklop. Powst. 230,00
			<input type="checkbox"/> Multimed. Plan Warszawy 93,00
			<input type="checkbox"/> Multimed. St. Ang-Pol-Ang 144,90
			<input type="checkbox"/> Multimed. St. Niem-Pol-Niem 138,00
			<input type="checkbox"/> Multimediale la la 68,00
			<input type="checkbox"/> Multimediałny Świat J.Brzechwy 149,00
			<input type="checkbox"/> Najpiękniejsze Miasta Świata 69,00
			<input type="checkbox"/> Napoleon 99,00
			<input type="checkbox"/> Ojciec Święty 95,00
			<input type="checkbox"/> Okazjonalna Encyklop.Historii-Zestaw 179,00
			<input type="checkbox"/> Pereki Europy Środkowej 129,00
			<input type="checkbox"/> Poland 122,00
			<input type="checkbox"/> Prof. Klaus-słownictwo 79,00
			<input type="checkbox"/> Prof. Henry-gramatyka 89,00
			<input type="checkbox"/> Prof. Henry-słownictwo 68,00
			<input type="checkbox"/> Proste Drogi 84,00
			<input type="checkbox"/> Przewodnik po Warszawie 75,00
			<input type="checkbox"/> Ptaki Polski 120,00
			<input type="checkbox"/> Sekretary Króla 82,50
			<input type="checkbox"/> Sekrety Urody Elle 168,00
			<input type="checkbox"/> Simpson Cartoon Studio 138,00
			<input type="checkbox"/> Słownik Collins Ang-PL-PL-Ang 169,00
			<input type="checkbox"/> Słownik Jęz.Polskiego PWN 138,00
			<input type="checkbox"/> Słownik medyczny ang-pol-ang 130,00
			<input type="checkbox"/> SLS: All In One 89,00
			<input type="checkbox"/> SLS: English Your Way 2.0 219,00
			<input type="checkbox"/> SLS: French Your Way 2.0 249,00
			<input type="checkbox"/> SLS: Life's Talk English, French, Italian, Spanish, German 125,00
			<input type="checkbox"/> SLS: Spanish Your Way 2.0 249,00
			<input type="checkbox"/> SLS: Triple Play Plus! English 159,00
			<input type="checkbox"/> SLS: Triple Play Plus! Fr, Span, Ital, Japan, German, Hebrew 219,00
			<input type="checkbox"/> Smurfowe Przedszkole 1 94,00
			<input type="checkbox"/> Smurfowe Przedszkole 2 94,00
			<input type="checkbox"/> Smurfownica Agata 85,00
			<input type="checkbox"/> Tomek i Oskar 109,00
			<input type="checkbox"/> Urodziny Prosiaczka 69,00
			<input type="checkbox"/> Wide World of Animals 39,00
			<input type="checkbox"/> Wielojęzyczny Słownik 244,00
			<input type="checkbox"/> Włochy 59,00
			<input type="checkbox"/> World Translator Ang-Pol 145,00

Sprzedż Wysyłkowa TOMsoft Gier Komputerowych

ul. Krzywa 4
05-077 Wesola 4
k/Warszawy
tel: (0-60)1282363
tel: (0-22)7731982
fax: (0-22)7731982

Termin realizacji:
TYLKO 5 DNI!!!

OKAZJA! Czynne 7 dni w tygodniu Niskie Ceny!

PRZEDSTAWIAMY FRAGMENT NASZEJ OFERTY:

IBM PC	Ceny w zł.
Franco	37,00
Gandalf	38,00
Ishar III	44,00
Liga Polska Manager '97 - win.	48,00
Megalomania	28,00
Połanie	53,00
Skaut Kwaternaster	43,00
Test na Prawo Jazdy	48,00
Ultimate Soccer Manager	77,00
Urban	34,00
Worms	110,00

IBM PC-CD ROM

688 Hunter Killer	139,00
Ace Ventura	122,00
Adidas Power Soccer	tel.
Beasts & Bumpkins	142,00
Blood	139,00
Broken Sword II	147,00
Capitalism Plus	139,00
Carmagedon	161,00
Cheesmaster 5000	139,00
Clash	135,00
Conquest Earth	149,00
Constructor	147,00
Dark Colony	139,00
Destruction Derby II	99,00
Die Hard Trilogy	87,00
Dungeon Keeper - wer. pol.	142,00
Earth 2140	39,00
Ecstasica II - wer. Pol.	99,00
Excalibur 2055	139,00
F-16 Fighting Falcon	139,00
Fighting Force	147,00
G-Police	147,00
Gt Racing '97	112,00
Hexen II	149,00
iF 22	147,00
Imperializm	141,00
Imperium Galactica	147,00
Independence Day	139,00
Jack Orlando	39,00
K.K.N.D	87,00
Kontrofensywa - wer. pol.	131,00
Lands of Lore II	147,00
Legacy of Kain	149,00
Lew Leon - druga edycja	tel.
Lomax	97,00
Lords of the Realm II	139,00
Lost Vikings II	tel.
Manx TT	tel.
Megapavk VII	181,00
Monster Truck	141,00
Myth - The Fallen Lords	tel.
NBA Live 97	119,00
NHL '98	147,00
Need for Speed II	139,00
Outlaws	185,00
Owerboard	tel.
Premier Manager '97	tel.
Rally Championship II (International)	139,00
Redneck Rampage	139,00
Resident Evil	tel.
Sensible World of Soccer 96/97	93,00
Settlers II: Złota Edycja	167,00
Shadow Warrior	147,00
Smurfowe Przedszkole (3 części)	94,00
Starcraft	tel.
Tales of Atlantis	tel.
Terraside	tel.
Tomb Raider II	tel.
Total Annihilation	147,00
UEFA Champions League	112,00
Ufo Enemy Unknown + X-Com Terror...	78,00
War Gods	tel.
Warlords III	147,00
Wipeout 2097	169,00
Worms II	tel.
X-Com Apocalypse	147,00
X-Wing vs Tie Fighter	185,00

AMIGA

Dreenshar - Grzechy Magów	36,00
F 29 Retaliator	38,00
Funturatum	39,00
Ishar III	41,00
Liga Polska Manager '96	37,00
Mistrz Polski '96 (AMIGA 600)	37,00
Pinball Hazard	35,00
Rajd przez Polskę	30,00
Szachista	36,00
Watch Tower (AGA)	48,00
Wacusz The Detective	36,00

Posiadamy w sprzedaży:
SONY PlayStation
NINTENDO 64
w formie wysyłkowej

Wybrane tytuły gier (w sprzedaży wysyłkowej):

Sony Playstation	Nintendo 64
Ace Combat 2, Add	Blast Corps, Doom 64,
Oddworld, Allied General,	Extreme G, F1 Pole
Bubsy 3D, FIFA '98, Fighting	Position, FIFA 64, Hexen,
Force, Final Fantasy 7,	Instinct Gold, Mario Kart 64,
Formula 1 '97, Frogger, G-	Mortal Kombat Trilogia, MRC,
Police, Hercules, Jurassic	NBA Hang Time, Pilot Wings,
Park 2 - the Lost World,	Star Fox 64, Shadow of the
Kurushi, Machine Hunter,	Empire, Super Mario 64,
Mass Destruction, Micro	Turok, Wave Racer, Wayne
Machines V3, Mortal Kombat	Gretzky
Trilogia, Nascar '98, NHL '98	
Nuclear Strike,	
Pandemonium 2, Parappa	
the Rapper, Peack	
Performance, Raystorm,	
Real Bout, Soul Blade,	
Tekken 2, Tenka, Tetris Plus	
Tigershark, Transport,	
Tycoon, Toshinden 3, Trash	
It, Total NBA '97, Tomb	
Raider 2, V-Rally 97,	
Warcraft 2 i wiele innych...	

Pełny katalog wysyłamy po otrzymaniu zaadresowanej koperty zwrotnej ze znacznikiem (prosimy podać typ komputera) oraz dołączamy do każdej przesyłki.
Podane w złotych ceny detaliczne zawierają podatek VAT.
Przesyłka płatna przy odbiorze (+ koszty wysyłki).
W przypadku braku danego tytułu na rynku (konieczność sprowadzenia na zamówienie) termin realizacji może się wydłużyć.
Zamówienia oraz wszelkie pytania przyjmujemy listownie, telefonicznie lub faxem pod numerem:
(0-22) 773-19-82 lub (0-60) 128-23-63.

zapraszamy w godz. 10⁰⁰-15⁰⁰
poniedziałek, środa, piątek
tel./fax (0-22) 635 26 67

漫画星
JAPONSKI
KOMIKS I
FILM

planet manga

zamówienia na bezpłatny katalog ver. 3.0 przyjmujemy wyłącznie na kartkach pocztowych lub telefonicznie.
Ponizsze ceny obowiązują do odwołania

UWAGA!

**PRZECZYTAJ
ZANIM
ZAMÓWISZ**

do ceny produktów należy dodać koszty przesyłki:

**1 sztuka 4⁰⁰ zł
- każda następna + 1⁰⁰ zł**

i tak dalej... obliczoną w ten sposób należność prosimy nadać na pocztę pod adresem firmy używając „czerwonego przekazu pocztowego”

Uwaga!!! na odwrocie przekazu prosimy podać zamawiane tytuły!!!

Wszystkie ceny dotyczą pojedynczych kaset lub tomów, a nie całych serii!

Prosimy o bardzo czytelne podawanie swoich danych: imię, nazwisko, adres wraz z kodem pocztowym oraz wiek zamawiającego. Szczególnie starannie należy wypełnić środkowy odcinek przekazu, który trafia do nas.

Więcej szczegółów w katalogu firmowym.

ZAMÓWIENIA ZŁOŻONE DO 15 GRUDNIA WYŚLEMY PRZED ŚWIĘTAMI

KOMIKSY

Aż Do Nieba... Tom #1 7⁰⁰ zł ... Tom #2 8⁶⁰ zł ... Tom #3 7⁹⁰ zł
Czarodziejka z Księżycą... Tom #1, #2 7⁰⁰ zł
wersja polskojęzyczna



NO
WO
ŚC

Ani-Mayhem

KARCIANA GRA PRZYGDOWA

Wersja angielska z pełną polską instrukcją

szczegóły w SECRET SERVICE 44

Startery - 29.90
Boostery - 6.90

A.D. VISION

GunSmith Cats #1, #2 (SUB)	59 ⁰⁰ zł
Burn-Up W #1 (SUB), #2 (DUB)	59 ⁰⁰ zł
801TTS AirBats #1, #2, #3 (SUB)	59 ⁰⁰ zł
Dragon Half (SUB)	59 ⁰⁰ zł
Princess Minerva (SUB)	59 ⁰⁰ zł
Super Atragon #1 (DUB)	59 ⁰⁰ zł

Sukehan Deka #1 (SUB), #2 (SUB)	59 ⁰⁰ zł
Hanappe Bazooka (SUB)	59 ⁰⁰ zł
Suikoden #1 (SUB)	59 ⁰⁰ zł

Ellicia #1 (DUB)	59 ⁰⁰ zł
Neon Genesis Evangelion #1, #2, #3 (DUB)	59 ⁰⁰ zł
Power Dolls (DUB)	59 ⁰⁰ zł
Gunsmith Cats #3 (SUB)	59 ⁰⁰ zł
Super Atragon #2 (SUB)	59 ⁰⁰ zł

oryginalne kasety, SUB - napisy, DUB - dubbing
oznacza numer części w serii, brak # oznacza samodzielny produkt!

kasety video

PIONEER

Armitage III #1, #2, #3, #4 (DUB)	45 ⁰⁰ zł
Tenchi Muyo! #1, #2, #3, #4, #5, #6 (DUB)	55 ⁰⁰ zł
Moldiver #1, #2, #3 (DUB)	55 ⁰⁰ zł
The Hakkenden #1, #2 (DUB)	55 ⁰⁰ zł
Kishin Heidan #1, #2, #3, #4 (DUB)	55 ⁰⁰ zł 39 ⁰⁰ zł
Green Legend RAN #1, #2, #3 (DUB)	45 ⁰⁰ zł 39 ⁰⁰ zł

NOWOŚCI:
The Hakkenden #3 (DUB) 55⁰⁰ zł
The Hakkenden #4 (DUB) 55⁰⁰ zł

oryginalne kasety, angielski dubbing # oznacza numer części w serii, brak # oznacza samodzielny produkt!

TANIEJ NIŻ GDZIEKOLWIEK W EUROPIE



planet manga
skr. poczt. 74
00-954 Warszawa 84

Długo przyszło czekać fanom na ostatnią część serii Macross Plus – w końcu jest The Movie!



Jak to mawiają niektórzy: „maximum perversum”, czyli pozycja dla smakoszy złego smaku



newsów oraz konkurs. Jeżeli spodoba się wam ta formuła postaramy się ją utrzymać, żeby nie dublować konwencji z „Animegaido”. Jeżeli stwierdzicie, że pomysł ten jest do bani to powrócimy do dawnej formuły rubryki. Zresztą wszystkie sugestie będą mile widziane.

Mr.Root

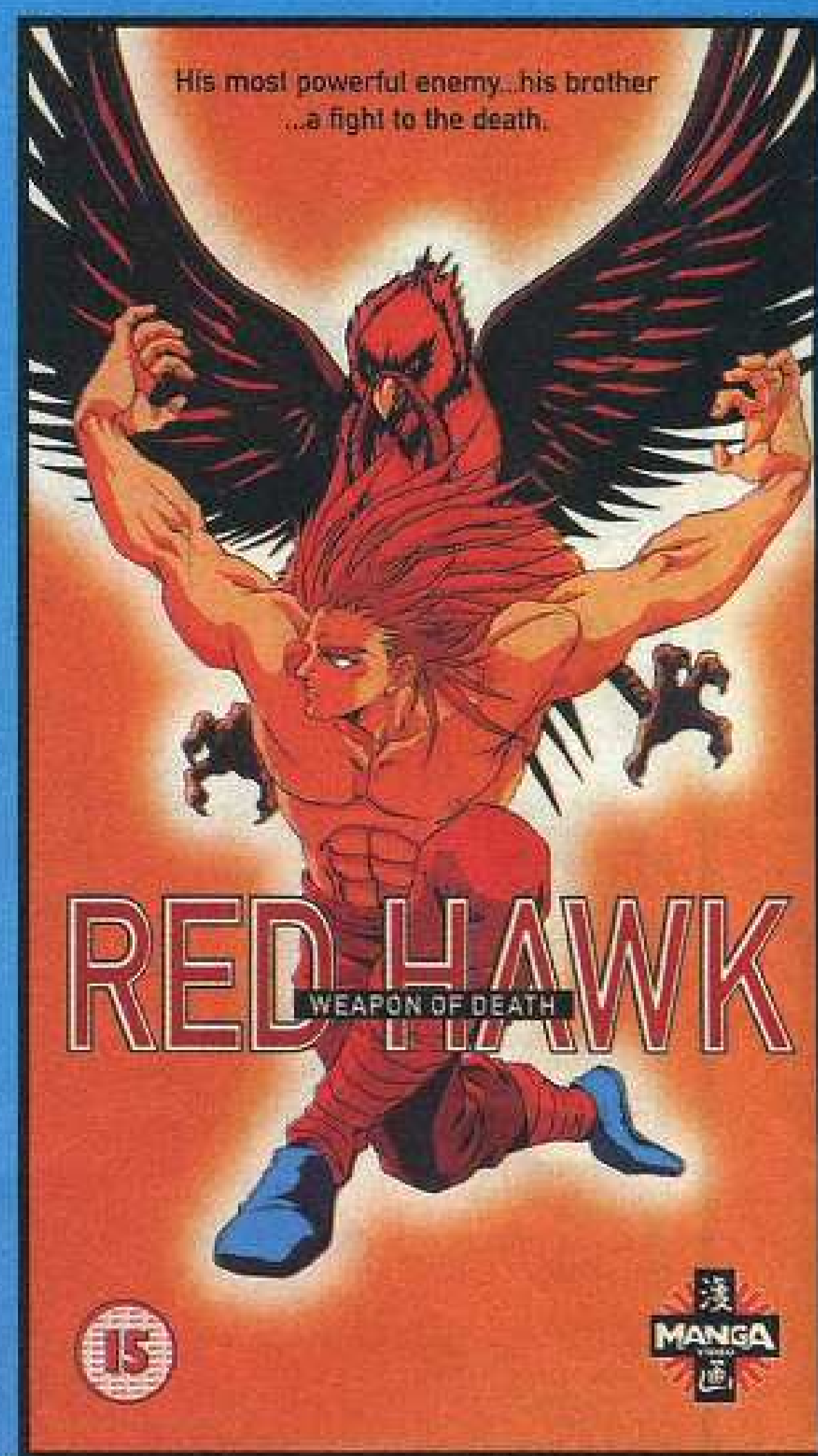
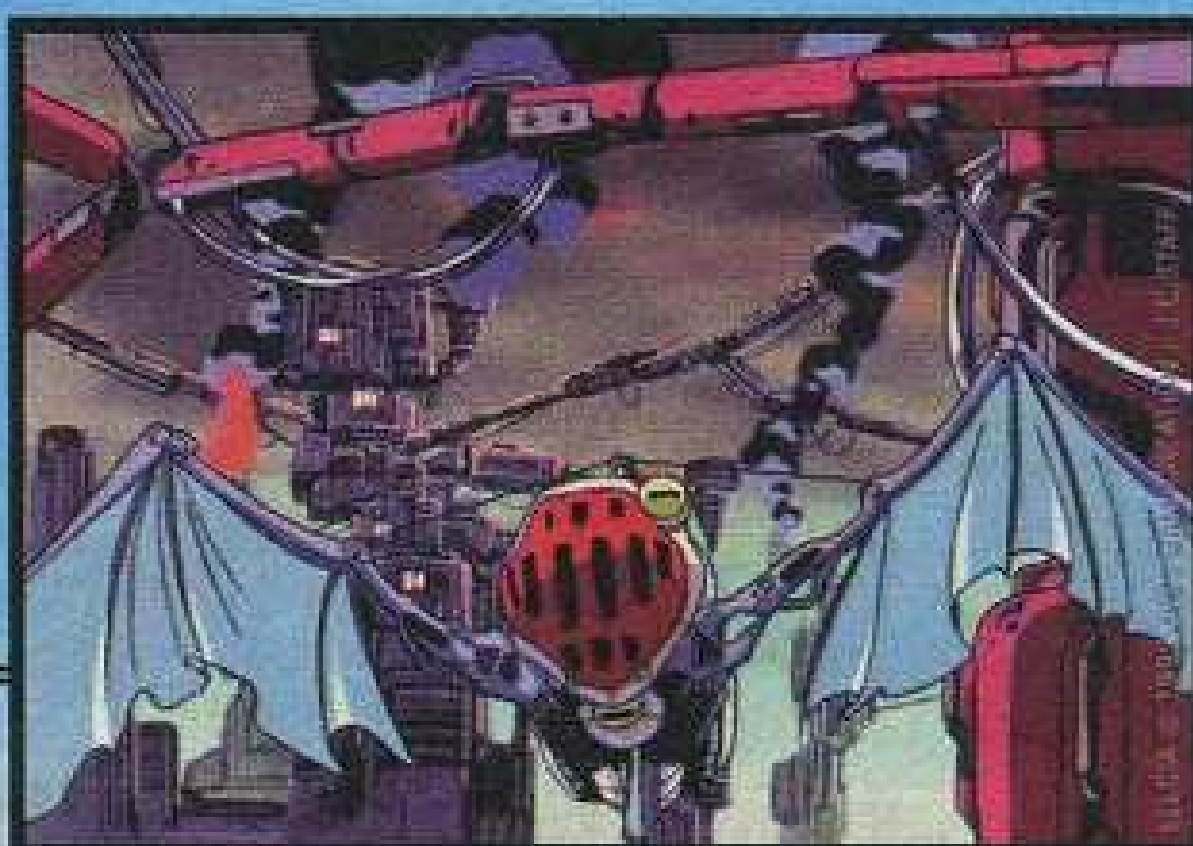
LATEST NEWS EUROPE

■ Firma A.D.Vision UK ostro zaatakowała europejski rynek nowymi filmami. Dowiedzieliśmy się od przedstawicieli firmy, że najlepiej sprzedawanym tytułem z ich oferty jest NEON GENESIS EVANGELION (nie dziwota). Dotychczas ukazało się już 5 kaset po dwa epizody, zaś najnowsza 6. kaset (epizody 11 i 12) ukazuje się już niedługo. W Polsce dostępne są pierwsze trzy kasety z epizodami od 1 do 6. A.D.Vision zapowiada jeszcze kolejne filmy. Ponadto do końca roku powinny się ukazać jeszcze: Burn-Up W 3, i Ellicia 2 – Ghost Ship.

■ Znana wszystkim firma Manga Entertainment odchodzi powoli od wydawania dużej ilości anime (ale nie rezygnuje z wydawania stojącej na wysokim poziomie japońskiej animacji). Nowa strategia firmy polegać będzie na wydawaniu tylko najlepszych anime z Japonii oraz wznawianiu co jakiś czas swoich starszych hitów. I tak wśród gwiazdkowych prezentów Mangi są „Macross Plus The Movie” oraz „The Ultimate Urotsukidoji Box Set”. Pierwszy film to gratka dla tych

Neon Genesis Evangelion – serial nad seriale rozpoczął swój tryumfalny przemarsz przez Europę!

Ell ciał została przypadkowo ochrzczona przez nas Ellicią i wygląda na to, że już tak zostanie



LATEST NEWS USA

Największa obok A.D.Vision firma dystrybuująca anime w USA, Central Park Media, wydająca anime pod szyldami U.S.Manga Corps i Anime 18, zaskakuje fanów nowościami. Już od pewnego czasu dostępne są dla wszystkich fanów „Osamu Tezuka” (i nie tylko) kasety z serią „Black Jack” zawierające historię o nieprzeciętnym lekarzu. Inną, bardzo ciekawą serią jest telewizyjna „Patlabor” z wielkimi policyjnymi robotami w rolach głównych. Z najnowszych filmów U.S.Manga Corps proponuje „Legend of Lemnear” – film wyreżyserowany przez Kinji Yoshimoto, do którego postaci stworzył Satoshi Urushibara. Wytrawni Otaku wiedzą już, że ten duet jest odpowiedzialny za uwielbiany przez wielu fanów film „Plastic Little”. Drugim filmem jest „Peacock King”. Historia z pogranicza



Konkurs 1 Yoh-con Manga

Yoh-con manga to manga w czterech rysunkach. Bardzo popularny w Japonii rodzaj komiksu często publikowany w mangowych magazynach, gazetach, czasopiśmie itp. Yoh-con mangi często zawierają humorystyczne scenki z życia bohaterów, nawiązują do codziennego życia, bądź z założenia mają śmieszyć czytelników (Podobną mangę rysuje p. Eriko w „Animegaido”). W naszym konkursie chcielibyśmy wybrać najfajniejszą, najładniej narysowaną, najśmieszniejszą i w ogóle najlepszą Yoh-con mangę spośród przysłanych prac. Preferowaną techniką jest czarno-biały rysunek piórkem bądź lapitogra-

fem. Jeżeli jednak stwierdzicie, że Wasza Yoh-con manga ma być bajecznie kolorowa, również chętnie ją przyjmijemy. Jednocześnie uprzedzam, że prace na papierze w linie, kratkę, rysowane ołówkiem bądź niewyraźnie kredkami nie będą przyjmowane. Swoje prace wysyłajcie na adres redakcji z wyraźnym dopiskiem „Manga 1” Postarajcie się!

Nagrody ufundował The One And Only Mr.Root.

Konkurs 2

Drugi konkurs polega na odpowiedzi na trzy pytania. Odpowiedzi prosimy wysłać na kartkach pocztowych z czytelnym dopiskiem „Manga 2”.

A oto pytania:

1. Jak nazywa się samochód głównego bohatera w filmie „Riding Bear”?
2. Jak nazywały się trzy japońskie serie anime, z których Carl Macek i Ahmed Agrama zmontowali serial „Robotech”?
3. Czym różni się shonen manga od shojo mangi?

Pytania są chyba proste, zaś wygrać można plakat z „Record of Lodoss War” oraz dwie książeczki ze Slayersami.

MANGA ROOM NOWOŚCI



horroru, przygody, okultyzmu oraz buddyjskiej kultury wschodu.

LATEST NEWS POLAND

W Polsce ukazała się na video wspomniana wcześniej mega seria studia Gainax pt. „Neon Genesis Evangelion”. Na rynku komiksowym firma J.P. Fantastica wydała drugi tom mangi „Sailor Moon”, a szef firmy, pan Shin Yasuda zapowiada oprócz następnych 15 tomów „Czarodziejek” wydawanie innych mangowych tytułów.

Poza tym pojawiło się dwóch nowych wydawców zapowiadających swoje przebojowe tytuły.

Do super ciekawostek należy też zaliczyć pojawienie się firmy ściaga-

Legend of Lemnear



Phantom Quest Corp.

jącej do nas prawdziwe mangowe „Importy”. Zapowiada się całkiem niezły Nowy Rok czego sobie i wam życzymy.



Peacock King

El-Hazard
– seria ustępująca w Japonii popularnością tylko Tenchi Muyo!



MIRAGE

SKLEP FIRMOWY

03-982 Warszawa, ul. Gen. Abrahama 4
tel. (0-22) 671 7777, fax (0-22) 671 7622

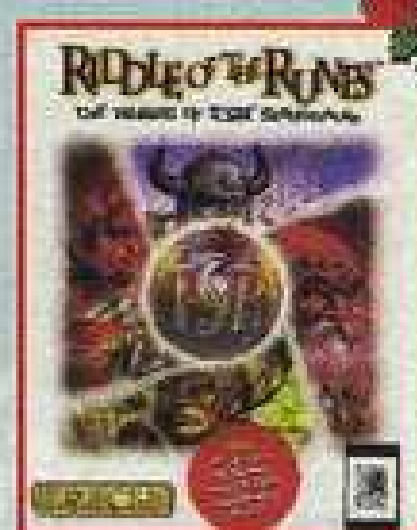
SPRZEDAŻ DETALICZNA I WYSYŁKOWA

Czynne 10⁰⁰ - 18⁰⁰ pon. - pt.Z okazji zbliżających się
Świąt Bożego Narodzeniafirma **MIRAGE** życzy wszelkiej pomyślności.

W prezencie Gwiazdkowym do każdego zamówienia

dołączamy podarunek:

płytę CD-ROM "Riddle Of The Runes"



* GWIAZDKOWY UPOMINEK *

* NOWOŚCI * NOWOŚCI * NOWOŚCI *

7TH LEGION	strategiczna	149.00
688 HUNTER KILLER	symulator	145.00
ADIDAS POWER SOCCER		149.00
ANIMAL	przygodowa RPG	139.00
ATLANTIS	przygodowa PL	149.00
BLADE RUNER	na podstawie filmu	TEL.
BROKEN SWORD 2	przygodowa	149.00
CAPITALISM PLUS	ekonomiczna	139.00
CAVEWARS	strategiczna	115.00
CONQUEST EARTH	strategiczna	149.00
CONSTRUCTOR	ekonomiczna	149.00
CLASH-PL	strategiczna	135.00
ERADICATOR	strzelanina 3D	115.00
EXCALIBUR 2555 AD	przygodowa 3D	139.00
EXTREME ASSAULT	strzelanina	149.00
F-22 ADF	symulator	160.00
FIGHTING FORCE	walki 3D	149.00
G-POLICE	zręcznościowa	149.00
GETTYSBURG	strategiczna	149.00
GT RACING 97	wyścigi	115.00
GUTS'N'GARTERS	zręczn.-przyg.	139.00
HEXEN II	zręcznościowa 3D	155.00
IMPERIALISM	strategiczna	145.00
IMPERIUM GALACTICA	strategiczna	149.00
INCUBATION	strategiczna	149.00
I-WAR	symulator kosmiczny	160.00
JEDI KNIGHT	Star Wars 3D	195.00
JOINT STRIKE FIGHTER	symulator	TEL.

KONTROFENSYWA	strategiczna	129.00
LANDS OF LORE 2	RPG	169.00
LAST RITES	strzelanina 3D	85.00
LEGO ISLAND	dla dzieci	145.00
LOMAX	platformowa	95.00
MONSTER TRUCK	samochodowa	145.00
MYTH	strategiczna	TEL.
NBA'98	koszykówka	149.00
NEED FOR SPEED II	SPECIAL ED.	TEL.
NHL'98	hokej 3D	149.00
NO RESPECT	strzelanina	110.00
OUTLAWS	western 3D	185.00
OVERBOARD	zręcznościowa	149.00
Q.A.D.	kosmiczna	89.00
RALLY CHAMPIONSHIP 2	wyścigi	139.00
REDNECK RAMPAGE	strzelanina 3D	139.00
RESIDENT EVIL	przygod.-horror	169.00
RIVEN	przygodowa 4CD	TEL.
SETTLERS GOLD	strategiczn	169.00
SHADOW OF THE EMPIRE	gwiazdne wojny	195.00
SHADOW WARRIOR	strzelanina 3D	145.00
STAR TREK: GENERATIONS		149.00
TAKE NO PRISONERS	strzelanina	149.00
TOCA RACING	wyścigi	155.00
TOMB RAIDER 2	przygodowa 3D	155.00
TOTAL ANIHILATION	strategiczna	149.00
UEFA CHAMPIONS LEAGUE	piłka nożna	110.00
WIPEOUT 2097	wyścigi 3D	155.00
WARLORDS III	strategiczna RPG	145.00
WATERWORLD	strategiczna	149.00
WORMS 2	strategiczna	TEL.

ŚWIĄTECZNE CENY * ŚWIĄTECZNE CENY

3DO DECATHLON	sportowa	39.00
ABSOLUTE ZERO	kosmiczna	48.00
ACTION SOCCER	piłka nożna	48.00
ALONE IN THE DARK 2	przygodowa	35.00
ALONE TRILOGY	zestaw 3 cz. Alone	139.00
A.M.O.K.	strzelanina 3D	65.00
BIG RED RACING	wyścigi	48.00
BLAMI MACHINEHEAD	strzelanina	75.00
BURIED IN TIME	3CD, przygodowa	85.00
CHAOS CONTROL	strzelanina	48.00
CHAOS OVERLORDS	strategiczna	48.00
CHROMOMASTER	przygodowa	85.00
CIVILIZATION+COLONIZATION	strat.	70.00
CRUSADER: NO REMORSE	zręcz.	20.00
D-DAY AMERICA INVADES	strategia	35.00
DEUS-PL	przygodowa 3D	95.00
DIE HARD TRILOGY	3 gry z filmu	80.00
DRAGON LORE II	RPG	49.00
DR RADIAMI	zręcznościowa DOOM	29.00
EF 2000 EVOLUTION	symulator	149.00
EF 2000 TACTCOM	misje	35.00
EF 2000 SUPER	dla Win 95	149.00
ERASER	z filmu Egzekutor 2CD	95.00
FLIGHT OF AMAZON QUEEN	przyg.	48.00
GENE WARS	strategiczna	20.00
HARVESTER	przygodowa - horror	49.00
INFOGRAMS PACK	3gry	89.00
ISHAR TRILOGY	wszystkie 3 części RPG	85.00
KICK OFF'96-PL	piłka nożna	35.00
KILLING TIME	strzelanina 3D	49.00
K.K.N.D.	strategiczna	80.00

KRAZY IVAN	symulator bojowego robota	59.00
MAGIC CARPET	symulator	20.00
MARCO POLO	strategia, przygoda	48.00
METAL RAGE	symulator czołgu	48.00
OFFENSIVE	strategia, II Wojna Świat.	55.00
OLYMPIC GAMES	olimpiada 3D	95.00
OLYMPIC SOCCER	piłka nożna 3D	95.00
PHANTASMOGORIA 2	horror 5CD	80.00
PIRANHA	strzelanina	35.00
PRIVATER	kosmiczna	20.00
PRIVATER 2	kosmiczna	115.00
RIDDLE OF MASTER LU	przyg.	75.00
ROAD RASH	motocykle	39.00
SCORCHER	wyścigi	65.00
SHELLSHOCK	symulator czołgu	75.00
SIDELINE	strzelanina	59.00
STRIFE	RPG 3D	49.00
STRIKE COMMANDER	symulator	20.00
SYNDICATE	strategiczna	39.00
THEME PARK	ekonomiczna	39.00
THIRD REICH	strategiczna	35.00
TIME GATE	przygodowa 3D	48.00
TUNNEL B1	zręcznościowa 3D	55.00
UFO 1 + UFO 2	strategiczne	70.00
UNDER A KILLING MOON	przyg 4CD	75.00
UNIVERSE	przygodowa s-f	30.00
WAGES OF WAR	strategiczna	65.00
WETLANDS	super strzelanina	75.00
WING COMMANDER III	kosmiczna 4CD	49.00
WINGS OF GLORY	zręcznościowa	20.00
WORLD RALLY FEVER	wyścigi	85.00

Przedstawione tytuły to fragment naszej oferty.
Informacje o pozostałych grach pod numerem tel.:
(0-22) 671 7777

Bezpłatny katalog po przesłaniu koperty zwrotnej.

W sprzedaży również GRY dla: SONY PLAYSTATION, SEGA SATURN, NINTENDO 64, AMIGA, ATARI XL/XE, C-64
SPRZĘT I AKCESORIA: KONSOLE SONY PSX, KARTY PAMIĘCI, KONTROLERY, KABLE, MYSZKI...

PRIMAX™

PROMOCJA!
PRENUMERATA ZA DARMO!**SECRET SERVICE** wraz z firmą **AB**

zapraszają wszystkich do udziału w promocji skanerów Primax 4800 Direct 24 i 30 bit

Zasady promocji:

- Akcja promocyjna dotyczy tylko i wyłącznie skanerów Primax 4800 Direct 24 i 30 bit
- Promocja trwa od 1.11.1997 do 31.12.1997 (**Przedłużony czas trwania promocji!**)
- Warunkiem wzięcia udziału w promocji jest nadesłanie na adres redakcji **SECRET SERVICE**, 00-800 Warszawa 66, skr. poczt. 21, wyciętego z opakowania zakupionego skanera Primax 4800 Direct znaku promocyjnego oraz kodu kreskowego
- Każdy*, kto spełni powyższe warunki, otrzyma bezpłatną roczną prenumeratę **SECRET SERVICE**

* dotyczy tylko pierwszych dwustu osób



znak promocyjny

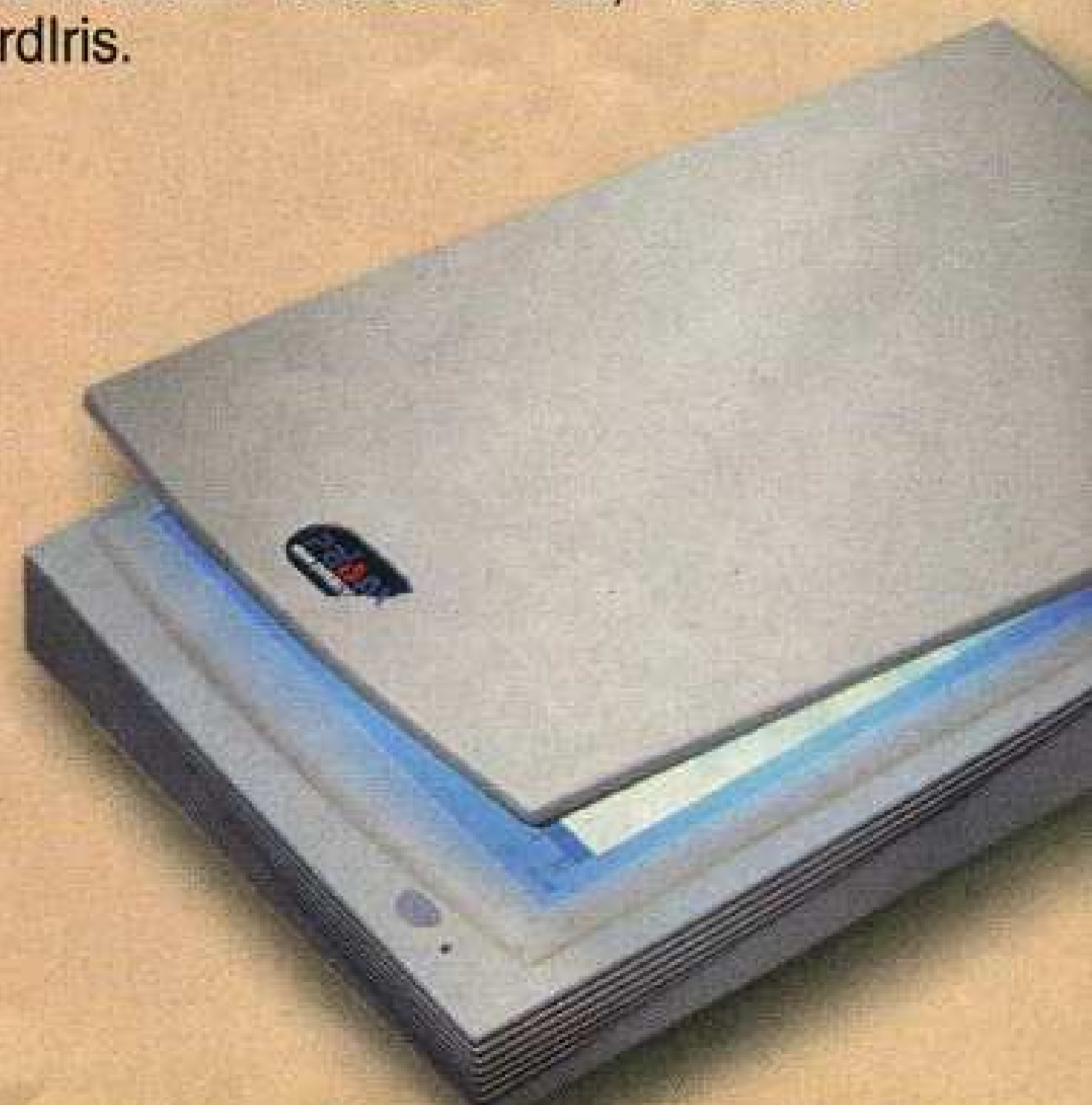
Primax 4800 Direct 24 i 30 bit
Nowe skanery kolorowe

są jednorzędowymi, stacjonarnymi skanerami, współpracującymi z komputerami klasy PC, instalowanymi w systemie Plug & Play. Do skanerów dołączony jest pakiet oprogramowania: PhotoSuite SE, ReadIris OCR, CardIris.

- 2 lata gwarancji

Parametry techniczne

rozdzielczość optyczna: 300x600 dpi
 max. rozdzielczość interpolowana: 4800 dpi
 interface: Centronics
 tryb skanowania: 24/30-bit True Color
 10-bit Grey Scale
 max. wielkość skanowanego dokumentu: 216x296 mm





Katalog zima 97/98

UWAGA!
Wielki Konkurs



SV-280

V3 STERING WHEEL

- ♦ analogowa kierownica z pedałami do PC
- ♦ średnica 250 mm
- ♦ 3 stopniowa regulacja czułości
- ♦ funkcja relocate
- ♦ 6 x fire
- ♦ 8 kierunkowy pad
- ♦ autofire
- ♦ kontrola LED

319 zł*



3D CYCLONE

- ♦ programowany joystick analogowy do PC
- ♦ 17 programowalnych klawiszy
- ♦ 4 Way View
- ♦ autocentrowanie
- ♦ Win '95

175 zł*



SV-244

PC CONTROL PAD 3D

- ♦ pad 3D trzeciej generacji
- ♦ 8 x fire
- ♦ analogowo-cyfrowy
- ♦ 3D
- ♦ ergonomiczny kształt
- ♦ autofire
- ♦ funkcja slow

269 zł*



SV-284

ULTRA RACER PC

- ♦ mini kierownica PC
- ♦ analogowa
- ♦ 6 x fire
- ♦ kontrola LED
- ♦ autofire
- ♦ ergonomiczny kształt
- ♦ analogowa kontrola spustu

169 zł*



SV-282

SV-243

MAGNUM 6

- ♦ analogowy joystick do PC
- ♦ 6 x fire
- ♦ przepustnica
- ♦ 4 Way View
- ♦ autocentrowanie
- ♦ Win '95

132 zł*



SV-261

FLIGHT FORCE PLUS

- ♦ programowany 11 klawiszowy pad do współpracy ze wszystkimi typami joysticków do PC
- ♦ 10 programowanych klawiszy
- ♦ autofire
- ♦ ergonomiczny kształt
- ♦ dwie strony pamięci
- ♦ dwie metody programowania
- ♦ drivery i oprogramowanie do Win '95

109 zł*





149 zł*

- PC FLIGHT FORCE FCS**
- ♦ programowany kontroler uzbrojenia - przepustnica
 - ♦ pełny bypass
 - ♦ Win '95
 - ♦ 36 programowalnych funkcji
 - ♦ współpracuje z każdym joystickiem
 - ♦ megazoom



48 zł*

- PC RIDER**
- ♦ analogowy do PC
 - ♦ 2 x fire
 - ♦ autofire



- PC COMMANDER**
- ♦ analogowy do PC
 - ♦ 2 x fire
 - ♦ autofire
 - ♦ megazoom

72 zł*



- PC FLIGHT FORCE**
- ♦ analogowy do PC
 - ♦ 4 x fire
 - ♦ autocentrowanie
 - ♦ Win '95



- PC FLIGHT PRO**
- ♦ analogowy do PC
 - ♦ 2 x fire
 - ♦ autofire

39 zł*



- PC FLIGHT FORCE PRO**
- ♦ 4 x fire
 - ♦ autofire
 - ♦ autocentrowanie
 - ♦ 4 Way View
 - ♦ Throttle
 - ♦ megazoom
 - ♦ dyskietka z driverami
 - ♦ Win '95

149 zł*



- PC SABRE PRO**
- ♦ analogowy do PC
 - ♦ 4 x fire
 - ♦ 4 Way View
 - ♦ autocentrowanie
 - ♦ autofire

79 zł*



- PC SABRE**
- ♦ analogowy do PC
 - ♦ 4 x fire
 - ♦ autocentrowanie
 - ♦ autofire

67 zł*



- PC MISSION**
- ♦ analogowy do PC
 - ♦ 2 x fire

37 zł*

Nazwa	Symbol	Typ	Ilość przycisków fire	Megazoom	Win '95	Autofire	Throttle	Programowanie	4 Way View	Funkcje dodatkowe
PC MISSION	SV-200	analogowy	2	x	x	x	x	x	x	x
PC OPTIX	SV-205	analogowo /cyfrowy	4	✓	✓	✓	✓	x	✓	analogowo /cyfrowy
PC RIDER	SV-206	analogowy	2	x	x	✓	x	x	x	x
PC COMMANDER	SV-207	analogowy	2	✓	x	✓	x	x	x	x
PC SABRE	SV-213	analogowy	4	x	x	✓	x	x	x	x
PC SABRE PRO	SV-214	analogowy	4	x	x	✓	x	x	✓	x
PC FLIGHT PRO	SV-215	analogowy	2	x	x	✓	x	x	x	x
PC FLIGHT FORCE	SV-240	analogowy	4	x	x	x	x	x	x	x
PC FLIGHT FORCE PRO	SV-241	analogowy	4	✓	✓	✓	✓	x	✓	x
PC FLIGHT FORCE FCS	SV-242	przepustnica	x	✓	✓	x	✓	✓	✓	współpracuje ze wszystkimi joystickami
MAGNUM 6	SV-243	analogowy	6	x	✓	✓	✓	x	✓	mysz w grze
3D CYCLONE	SV-244	analogowy	17	x	✓	✓	x	✓	✓	programowalny

✓ - tak, x - nie



- PC OPTIX**
- ♦ 4 x fire
 - ♦ autofire
 - ♦ centrowanie
 - ♦ megazoom
 - ♦ przepustnica

144 zł*

* sugerowana cena-zawiera podatek VAT



66 zł*

SV-232

PC PROPAD 6

- ♦ 8 kierunkowy cyfrowy pad do PC
- ♦ 6 x fire
- ♦ autofire
- ♦ dwie prędkości autofire



SV-235

135 zł*

PC PROGRAM PAD

- ♦ cyfrowy programowany pad do PC
- ♦ 10 całkowicie programowalnych klawiszy
- ♦ funkcja Plug and Play
- ♦ funkcja 3D
- ♦ dyskietka z driverami Win '95
- ♦ dyskietka z programem do programowania



SV-233

PC GAMEPAD 6

- ♦ 8 kierunkowy cyfrowy pad do PC
- ♦ 6 x fire
- ♦ autofire

65 zł*



SV-231A

PC PROPAD

- ♦ cyfrowy pad do PC
- ♦ 4 x fire
- ♦ dwie prędkości autofire
- ♦ ergonomiczny kształt

49 zł*



SV-234

83 zł*

PC POWERPAD PRO

- ♦ analogowo-cyfrowy pad do PC
- ♦ wybór między joystickiem a padem
- ♦ 6 x fire
- ♦ Throttle
- ♦ autofire
- ♦ autocentrowanie
- ♦ dyskietka z driverami Win'95



SV-238

PC SUPER PAD

- ♦ cyfrowy pad do PC
- ♦ 4 x fire
- ♦ autofire

42 zł*



29 zł*

SV-255

Y KABEL

- ♦ rozgałęziacz na 2 joje
- ♦ długość 1,8 m

Nazwa	Symbol	Ilość przycisków fire	Typ	Win '95	Autofire	Szybkość	Programowanie	Funkcje dodatkowe
PC PROPAD 4	SV-231A	4	cyfrowy	×	✓	x2	×	×
PC PROPAD 6	SV-232	6	cyfrowy	✓	✓	x2	×	×
PC GAME PAD 6	SV-233	6	cyfrowy	✓	✓	×	×	×
PC POWERPAD PRO	SV-234	9	analogowo/cyfrowy	✓	✓	×	×	Throttle
3D PROGRAM PAD	SV-235	10	cyfrowy	✓	✓	×	✓	3D sygnalizacja LED
PC SUPER PAD	SV-238	4	cyfrowy	×	✓	×	×	niska cena
FLIGHT FORCE PLUS	SV-261	11	keypad	✓	✓	×	✓	2 metody programowania
PC CONTROL PAD	SV-282	8	analogowo/cyfrowy	✓	✓	×	×	slow

✓ - tak, × - nie

* sugerowana cena-zawiera podatek VAT

SV-871SL MULTIMEDIA MICROPHONE

- ♦ mikrofon pojemnościowy
- ♦ stereo
- ♦ metalowa podstawa

19 zł*



SV-805SL

- ♦ 30 W PMPO
- ♦ aktywne
- ♦ jednodrożne

61 zł*



37 zł*

SV-870SL ZESTAW SŁUCHAWKOWY Z MIKROFONEM

- ♦ mikrofon pojemnościowy
- ♦ waga 80 g
- ♦ stereo



SV-806SL

- ♦ 30 W PMPO
- ♦ aktywne
- ♦ jednodrożne

69 zł*



SOUND
Link

SV-840SL

- ♦ 160 W PMPO
- ♦ regulacja tonów niskich i wysokich
- ♦ dwudrożne
- ♦ aktywne
- ♦ surround

179 zł*



SV-810SL

- ♦ 70 W PMPO
- ♦ regulacja tonu
- ♦ jednodrożne

118 zł*



87 zł*



SV-808SL

- ♦ 35 W PMPO
- ♦ aktywne
- ♦ jednodrożne

SV-800SL

- ♦ 40 W PMPO
- ♦ aktywne
- ♦ jednodrożne

87 zł*



148 zł*

SV-815SL

- ♦ 90 W PMPO
- ♦ regulacja tonów niskich i wysokich
- ♦ dwudrożne
- ♦ aktywne

159 zł*



SV-820SL

- ♦ 120 W PMPO
- ♦ regulacja tonów niskich i wysokich
- ♦ dwudrożne
- ♦ aktywne

SV-850SL SUBWOOFER SYSTEM

- ♦ 120 W PMPO
- ♦ regulacja tonów niskich i wysokich
- ♦ dwudrożne
- ♦ subwoofer



239 zł*

SV-845SL

- ♦ 240 W PMPO
- ♦ regulacja tonów niskich i wysokich
- ♦ dwudrożne
- ♦ aktywne
- ♦ surround (3 efekty)



229 zł*



149 zł*

SV-742 AREOSPACe GAMMA

- ♦ 80 W PMPO
- ♦ regulacja tonów niskich i wysokich
- ♦ aktywne
- ♦ jednośluzne

SV-860SL SUBWOOFER SYSTEM

- ♦ 160 W PMPO
- ♦ regulacja tonu subwoofera
- ♦ dwa satelity
- ♦ wysoka jakość muzyczna



319 zł*

SV-741 AREOSPACe DELTA

- ♦ 50 W PMPO
- ♦ bas boost
- ♦ surround
- ♦ aktywne
- ♦ jednośluzne



135 zł*

SV-732 AREOSPACe EXTREME

- ♦ 100 W PMPO
- ♦ surround
- ♦ aktywne
- ♦ jednośluzne

159 zł*



SV-734 AREOSPACe SURROUND

- ♦ 120 W PMPO
- ♦ surround
- ♦ aktywne
- ♦ jednośluzne
- ♦ podwyższone parametry muzyczne
- ♦ regulacja tonów niskich i wysokich

209 zł*



Nazwa	Symbol	Zasilanie **	-	Moc PMPO (W)	Pasma (Hz)	Regulacje				Surround	Funkcje dodatkowe
						Bass	Sopran	Balans	Wzmocnienie		
SOUNDLINK 800	SV-800 SL	AC	J	40	100 - 18000	x	x	x	✓	x	regulacja tonu, GS
SOUNDLINK 805	SV-805 SL	AC	J	30	150 - 15000	x	x	x	✓	x	niska cena
SOUNDLINK 806	SV-806 SL	AC	J	30	100 - 15000	x	x	x	✓	x	x
SOUNDLINK 808	SV-808 SL	AC	J	35	100 - 18000	x	x	x	✓	x	x
SOUNDLINK 810	SV-810 SL	AC	J	70	100 - 20000	x	x	x	✓	x	regulacja tonu, GS
SOUNDLINK 815	SV-815 SL	AC	J	90	80 - 20000	✓	✓	x	✓	x	x
SOUNDLINK 820	SV-820 SL	AC	D	120	80 - 20000	✓	✓	x	✓	✓	niska cena, GS
SOUNDLINK 840	SV-840 SL	AC	D	160	40 - 20000	✓	✓	x	✓	✓	x
SOUNDLINK 845	SV-845 SL	AC	D	240	50 - 20000	✓	✓	x	✓	✓	3 efekty surround, GS
SUBWOOFER	SV-850 SL	AC	D	120	80 - 20000	x	x	✓	✓	x	moga pracować jako pasywne, regulacja tonu
SUBWOOFER SYSTEM	SV-860 SL	AC	D	140	40 - 20000	✓	x	x	✓	x	niska cena
AEROSPACe EXTREME	SV-732	DC	J	100	100 - 15000	✓	✓	x	✓	✓	GS
AEROSPACe EXTREME DE LUXE	SV-733	DC	D	180	100 - 20000	✓	✓	x	✓	✓	4 efekty surround, GS
AEROSPACe SURROUND	SV-734	DC	J	100	100 - 18000	✓	✓	x	✓	✓	GS
AEROSPACe ULTRA	SV-737	DC	J	100	80 - 18000	✓	✓	x	✓	x	BBE, GS
AEROSPACe DELTA	SV-741	DC	J	50	100 - 15000	✓	x	x	✓	✓	GS
AEROSPACe GAMMA	SV-742	DC	J	80	80 - 18000	✓	✓	x	✓	x	x

✓ - tak, x - nie; * J - jednośluzne; D - dwudrożne; ** AC - 220V/50Hz; DC - zasilacz zewnetrzy w komplecie; GS - gniazdo słuchawkowe

SV-737 AREOSPACE ULTRA

- ♦ 100 W PMPO
- ♦ surround
- ♦ jednodrożne
- ♦ system obróbki dźwięku: BBE
- ♦ regulacja tonów niskich i wysokich

189 zł*



SV-733 AREOSPACE EXTREME DELUX

- ♦ 180 W PMPO
- ♦ surround (4 efekty)
- ♦ dwudrożne
- ♦ regulacja tonów niskich i wysokich

339 zł*



199 zł*

SV-2020 INTERNET REMOTE CONTROL

- ♦ bezprzewodowy kontroler Internetu
- ♦ wbudowany trackball
- ♦ zasięg 2-3 m
- ♦ pełne oprogramowanie Win '95
- ♦ ergonomiczny kształt



SV-2030 WAVE INTERNET PHONE

- ♦ współpracuje ze wszystkimi kartami muzycznymi
- ♦ pełne oprogramowanie Win '95
- ♦ kompatybilny z każdym oprogramowaniem do Internetu

149 zł*



SV-580 FILTR NA MONITOR 14" - 15"

- ♦ 99,9% redukcja promieniowania i refleksów
- ♦ pełna ochrona elektrostatyczna
- ♦ redukcja ELF/VLF
- ♦ prosta instalacja
- ♦ tworzywo optyczne nowej generacji

139 zł*



SV-571 DISK CLEANER

- ♦ urządzenie do czyszczenia płyt CD
- ♦ zasilanie: baterie lub zasilacz DC (opcja)

65 zł*



SV-708 PC ROLLERBALL

- ♦ mysz do PC
- ♦ dynamika do 1600 dpi
- ♦ standard: MS lub PC
- ♦ mikroswich
- ♦ dyskietka z driverami

35 zł*



SV-709 PC GLIDER

- ♦ mysz do PC
- ♦ dynamika do 1600 dpi
- ♦ standard: MS lub PC
- ♦ 3 klawiszowa
- ♦ dyskietka z driverami

35 zł*



SV-715 PC PATH FINDER

- ♦ mysz do PC
- ♦ dynamika do 3200 dpi
- ♦ 1050 mm/s
- ♦ standard: MS lub PC
- ♦ 3 klawiszowa
- ♦ dyskietka z driverami

55 zł*



SV-716 PC AXIS RUNNER

- ♦ mysz do PC
- ♦ dynamika do 3200 dpi
- ♦ 1050 mm/s
- ♦ standard: MS lub PC
- ♦ 3 klawiszowa
- ♦ dyskietka z driverami
- ♦ możliwość fiksacji osi X i Y

65 zł*



Wszystkie produkty objęte są 12-miesięczną gwarancją.

Dostępne w punktach sprzedaży:

Białystok: COMPACT, ul. Św. Rocha 10; Bydgoszcz: ARTOM Bis ul. Śniadeckich 25; Bytom: JOY COMPUTER, ul. Moniuszki 18; Częstochowa: EMPIK, al. N. M. P. 63/65; SuperMarket REAL; „GOLDREGEN”, al. N. M. P. 11; Elbląg: EMPIK, ul. 1-go Maja 37; Gdańsk: AMI-COMM, ul. Wały Jagiellońskie 1; Gdynia: JTC FEST, ul. Gniewska 21, ul. Ujejskiego 17; Katowice: EMPIK, ul. P. Skargi 6; GEPARD, ul. P. Skargi 6; CATOM - SDH „Skarbek” III p, ul. Mickiewicza 4; Kielce: ASCOM COMPUTER, ul. Mała 6; Kraków: CD PROJEKT, ul. Starowiślna 65; JOY COMPUTER, ul. Grzegorzewska 103; GIGA, ul. Wiślicko 10; Łomża: FOX COMPUTERS, ul. Dmowskiego 1F,G; Łódź: EMPIK, ul. Piotrkowska 81; MEGAMEX, ul. Piotrkowska 153; MIKRO, ul. Piotrkowska 51; MPM, ul. Zachodnia 21; Nowy Sącz: JOY COMPUTER, ul. Jagiellońska 3; Poznań: MPiK, ul. Ratajczaka 44; BI&K Computer, ul. Wierzbienice 37; ON-LINE, ul. 3-go Maja 47; Radom: HST, ul. Żeromskiego 4; Rzeszów: IMM VOBIS MICROCOMPUTER, ul. Piłsuckiego 34, ul. Lisa-Kuli 1, ul. Zamkowa 13; Sława Wola: MIKROLAND, ul. Narutowicza 6; Szczecin: STAR COMPUTERS, ul. Parkowa 7; SZTORMLAND, ul. Mazurska 42, SuperMarket REAL; Tarnobrzeg: GAMBIT-TESAL, ul. B. Głowackiego 20; Toruń: EMPIK, ul. Wielkie Garbary 18; Warszawa: EMPIK MEGASTOR, rondo de Gaulle'a; EMPIK, ul. Marszałkowska 116/122; CD PROJEKT, ul. Indyjska 25a, ul. Perca 2; KOMPUTERLANDIA, ul. Armii Ludowej 15; ULTRAMEDIA, ul. Nowogrodzka 4; CMR DIGITAL, al. Jerozolimskie 2; KOLT, ul. Grzybowska 30; STATIM, ul. Bartycka 20; Wrocław: EMPIK, pl. Kościuszki 21/23; DYSKLAND, DH FENIX 4p, DH. PODWALE, ul. Św. Mikołaja 56; Zielona Góra: EMPIK, ul. Boh. Westerplatte 19. Salony sprzedaży oraz firmy holdingu OPTIMUS S.A. Wybrane produkty dostępne również w sieci sklepów VOBIS.



INTERACT
GAME PRODUCTS

<http://www.interact.nom.pl>

KUPON KONKURSOWY

Imię i nazwisko

adres

cos tam cos tam

wiek

zakupiony produkt

Każdy kto kupił w dniach
01.12.97 do 31.02.98
dowolny produkt firmy INTERACT
lub SOUNDLINK i prześle kupon konkursowy
wraz z kserokopią dowodu zakupu
(rachunek, paragon) do 10.03.98 na
adres firmy MULTI-STYK weźmie udział
w losowaniu jednej z 50 nagród
(joysticki, pady oraz zestawy głośnikowe).
Losowanie nagród odbędzie się podczas
wiosennej edycji GAMBLERIADY.

* sugerowana cena-zawiera podatek VAT

Wielki Świąteczny Konkurs SECRET SERVICE!



Zbliżają się Święta Bożego Narodzenia, najwyższy czas odkurzyć choinkowe bombki i... złożyć zamówienie u Świętego Mikołaja (w naszym wysyłkowym sklepie). Gdyby jednak siwy brodacze w czerwonej czapie nawalił, zawsze można liczyć na tutaj szczęścia i wziąć udział w Świątecznym Konkursie.

Szczęśliwych zwycięzców wyłonimy w drodze losowania, które odbędzie się w styczniu 1998 r., a wyniki konkursu ogłosimy w SS'54. W losowaniu wezmą udział poprawne odpowiedzi, nadesłane wyłącznie na kartkach pocztowych z dopiskiem: ŚWIĄTECZNY KONKURS. Nie zapomnijcie o podaniu adresu zwrotnego. Prosimy o czytelne pismo, najlepiej drukowanymi literami.

Nagrody



2 konsole Sony PlayStation



1 karta Diamond Monster 3D

Pytania

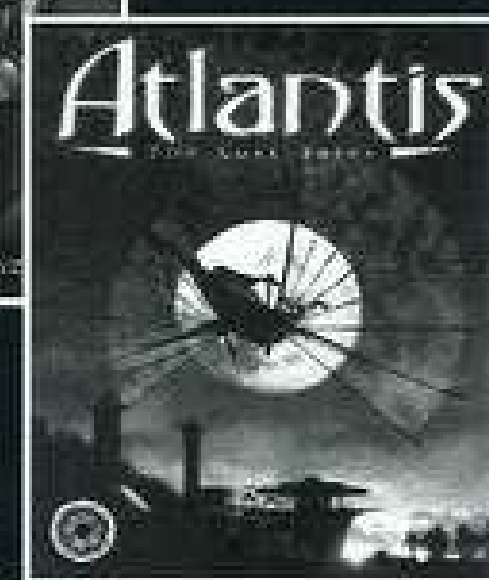
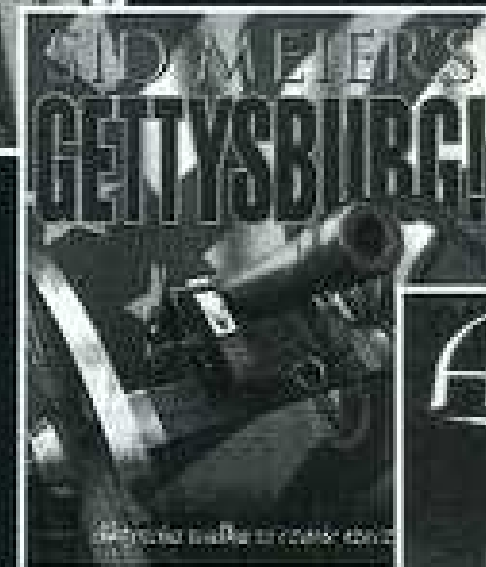
1. Kiedy SECRET SERVICE będzie obchodził swoje piąte urodziny? Podaj rok i miesiąc.
2. Kiedy ukaże się SS'100? Podaj rok i miesiąc?
3. Kiedy ukazał się numer pięćdziesiąty?

m.in.: BLADE RUNNER, BROKEN SWORD 2, ATLANTIS: THE LOST TALES, SID MEIER'S GETTYSBURG!, 7TH LEGION...



20

przeróżnych gier!



Odpowiedzi prosimy nadsyłać pod adresem redakcji:

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

Na odpowiedzi czekamy do 2 stycznia 1998 r.
(decyduje data stempla pocztowego).

Sponsorami nagród są:

CMR DIGITAL

CMR DIGITAL - firma zajmująca się dystrybucją konsol, gier telewizyjnych, komputerowych, multimedialnych i kontrolerów



IPS COMPUTER GROUP - oficjalny polski dystrybutor gier komputerowych, wydawanych m.in. przez ELECTRONIC ARTS, CRYO, VIRGIN, SIERRA

ULTRA
media
home multimedia technology

Firma UltraMedia specjalizuje się w sprzedaży akcesoriów oraz komputerów multimedialnych. W ofercie znaleźć można Karty Muzyczne, napędy CD-ROM, Głośniki, moduły brzmieniowe Wave Table, Karty Telewizyjne, Akceleratory 3D oraz Faxmodemy największych światowych producentów. Oferowane przez firmę produkty i multimedialne zestawy komputerowe były wielokrotnie wyróżniane i nagradzane w testach miesięczników komputerowych. Firma prowadzi sprzedaż wysyłkową na terenie całego kraju



SONY

CRASH BANDICOOT™

2

CORTÉX STRIKES BACK™



Crash ma ochotę

na więcej **jablek**



Przygód co nie miara! Jadowite pancerniki, kolczaste żółwie, a za plecami ogromne kamienne kule, przed którymi musisz zwiewać. Najesz się przy tym strachu i ożywczych jablek. Dasz radę. Jesteś obdarzony lisim sprytem i zwierzęcą sprawnością.

**Nie daj się wrobić w gry pirackie! Polska instrukcja i hologram to znak, że wszystko jest O.K.! Konsole PlayStation z oryginalną kartą gwarancyjną objęte są pełną roczną gwarancją.
*Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes Back™ & (©) 1997 Universal Interactive Studios, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Source Code (©) 1996, 1997 Naughty Dog, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone.

