


# Gry Komputerowe

numer 4/95 (14) ★ INDEX 324329 ★ ISSN 1230-9044 ★ CENA 22.000 / 2 zł 20 gr

4/95



Alone  
in the  
Dark 3

TARGI  
TARGI  
TARGI

THEME PARK  
PIZZA TYCOON  
SYSTEM SHOCK  
CYBERIA

CYBERIA: © 1994 KATRIX INTERACTIVE DESIGN

**NOWOŚCI**

**ZAPOWIEDZI**

Komputery  
**kontra** Konsole

# MARK SOFT

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

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



Dojść „Dawn Patrol” możemy zostać tu również najskrajniejszych wlotach, aby w walce z Niemcami podjąć i wojnę światową.



Czy podejmiesz się wykonania niebezpiecznego zadania, aby w pojedynkę stanąć czoła dla zagrożającego cię kabina i wata?



Kolekcja czterech najlepszych gier komputerowych o tematyce piłkarskiej



## AMIGA CD32

Alfred Chicken	39.00
Alien Breed Tower Assault	79.50
All Terrain Racing	74.50
Arcade Pool	52.50
Dangerous Streets	51.50
Kingpin	51.50
Overkill + Lunar-C	39.00
Summer Olympics	51.50
Superfrog	54.00
Super Stardust	79.50
Surf Ninjas	51.50
Trois	51.50
Ultimate Body Blows	79.50
Whales Voyage	51.50

## AMIGA

Alfred Chicken (A/A1200)	35.00
Alien Breed	35.00
Alien Breed Tower Assault (A/A1200)	59.50
All Terrain Racing	72.00
Apdy	28.00
Arcade Pool	33.00
Assassin	28.00
Body Blows	24.50
Body Blows+Superfrog+Overdrive	54.50
Body Blows Galactic (A1200)	79.50
Brides of Dracula	22.00
Campaign 2	89.00
Cardzok	19.50
Crystal Dragon	51.00

Dawn Patrol	89.00
Dangerous Streets	28.00
Deep Core	22.00
Demon Blue	17.00
Dreamweb (A1200)	69.00
Dreamweb	tel.
<b>eksperyment Delfin</b>	<b>34.00</b>
Euro Soccer	28.00
F17	39.00
Fantastic Dizzy	32.00
Fire Force	22.00
Flight of the Intruder *	77.00
Furry of the Furies	52.50
Gear Works	28.00
Genesis	52.50
Kingpin	40.00
Lords of Time *	30.50
Mean Arenas	22.00
<b>MENTOR</b>	<b>35.50</b>
Oscar (A1200)	28.00
Oscar	28.00
Out to Latch (A1200)	36.50
Overdrive	24.50
Overkill (A1200)	36.50
Project-X	39.00
Quik	39.00
Rally Championships (A1200)	55.00
Seek & Destroy	39.00
Sensible Soc.+Goal+Striker+CM'93/94	76.50
Soccer Superstars (A/A1200)	69.50
Super Stardust (A1200)	79.50

Surf Ninjas (A1200)	28.00
Tornado (A1200)	22.00
Tornado	17.00
Total Carnage (A1200)	69.00
Trois (A1200)	tel.
Trois	34.00
Uridium II (A/A1200)	28.00
Whizz	39.00
Whizz (A1200)	32.00
Winter Supersports	22.00
Worlds of Legend *	77.00
ZeeWolf	52.50

## IBM PC

Addiction	34.00
Alien Breed	36.50
Arcade Pool	45.00
Campaign 2	98.50
Classic Collection	62.50
Dangerous Streets	28.00
Dawn Patrol	98.50
Demon Blue	17.00
Dreamweb	98.50
Euro Soccer	28.00
Evasive Action	48.50
Flight of the Intruder *	27.00
Furry of the Furies	52.50
Gear Works	22.00
Genesis	52.50
Oscar	30.50
Project-X	59.50

Rally Championships	34.50
Sensible Soc.+Goal+Striker+CM'93/94	89.00
Silverball	40.00
Soccer Superstars	69.50
Stunt Driver	19.50
Superfrog	59.50
Surf Ninjas	28.00
Tornado	57.50
Trois	25.80
Ultimate Body Blows	79.50
Walls of Rome *	46.00
Whizz	35.00
Winter Supersports	23.00
Worlds of Legend *	46.00

## IBM PC CD-ROM

Dawn Patrol	101.00
Dreamweb	101.00
Jack Niklaus Golf *	51.00
Rally Championships	67.00
Sensible Soc.+Goal+Striker+CM'93/94	91.50
Soccer Superstars	69.50
Space Shuttle *	51.50
Tornado	61.00
Ultimate Body Blows	84.00
Walls of Rome *	51.50

\* - instrukcja w języku angielskim

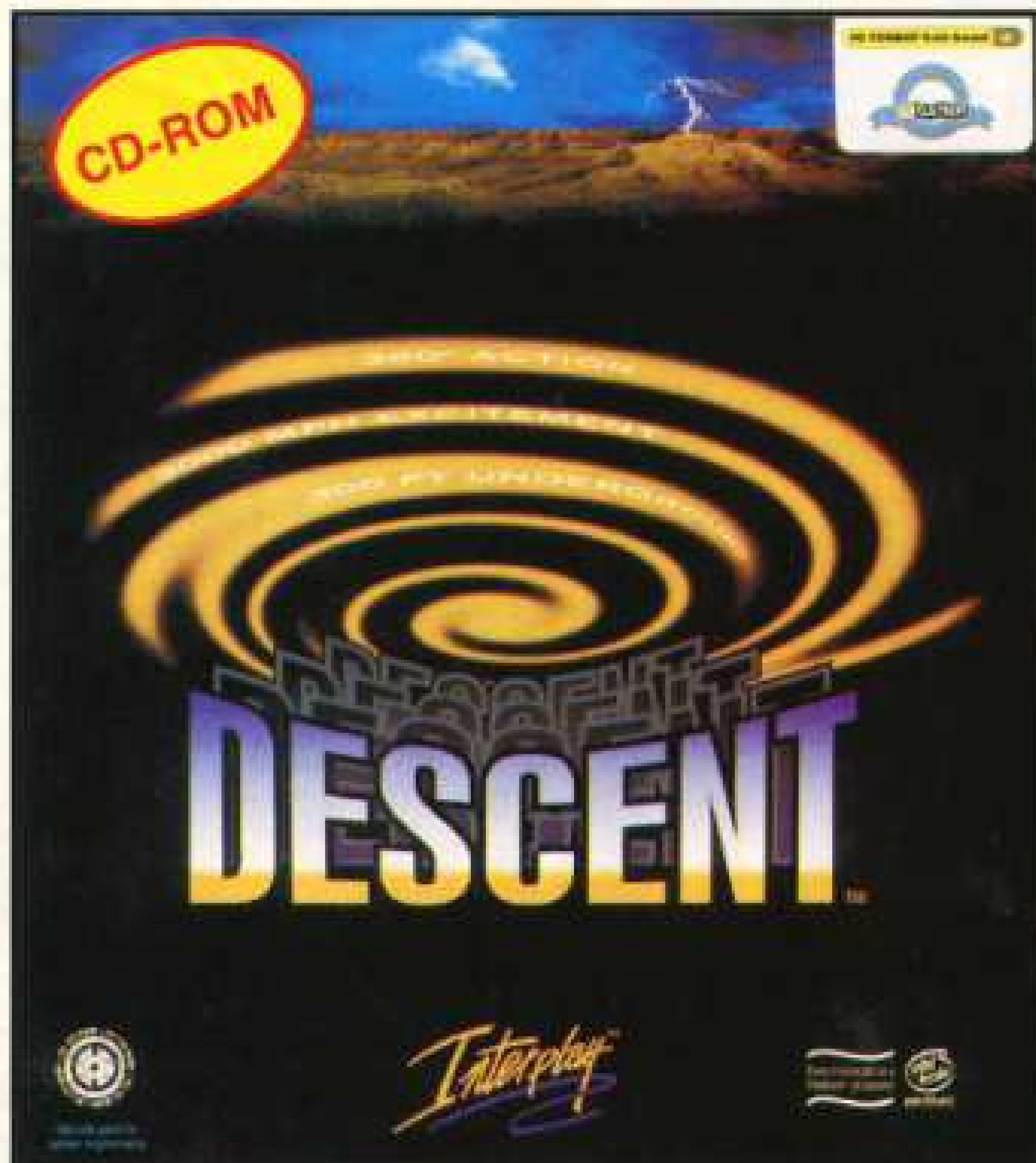
Posiadamy również w ofercie szeroki wybór programów na C-64

Poszukujemy dystrybutorów na terenie całego kraju.

Prowadzimy sprzedaż wysyłkową za pobraniem pocztowym.

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

Nawiążemy kontakt z autorami polskich programów.



*„DESCENT jest, do tej pory, zdecydowanie najlepszym programem VIRGO REALITY czyli już prawie przedśmionkiem prawdziwej VIRTUAL REALITY”*

**GAMBLER 3/95**

*„Grafika i animacja stoją na bardzo wysokim poziomie, a sama akcja wciąga jak cholera”*

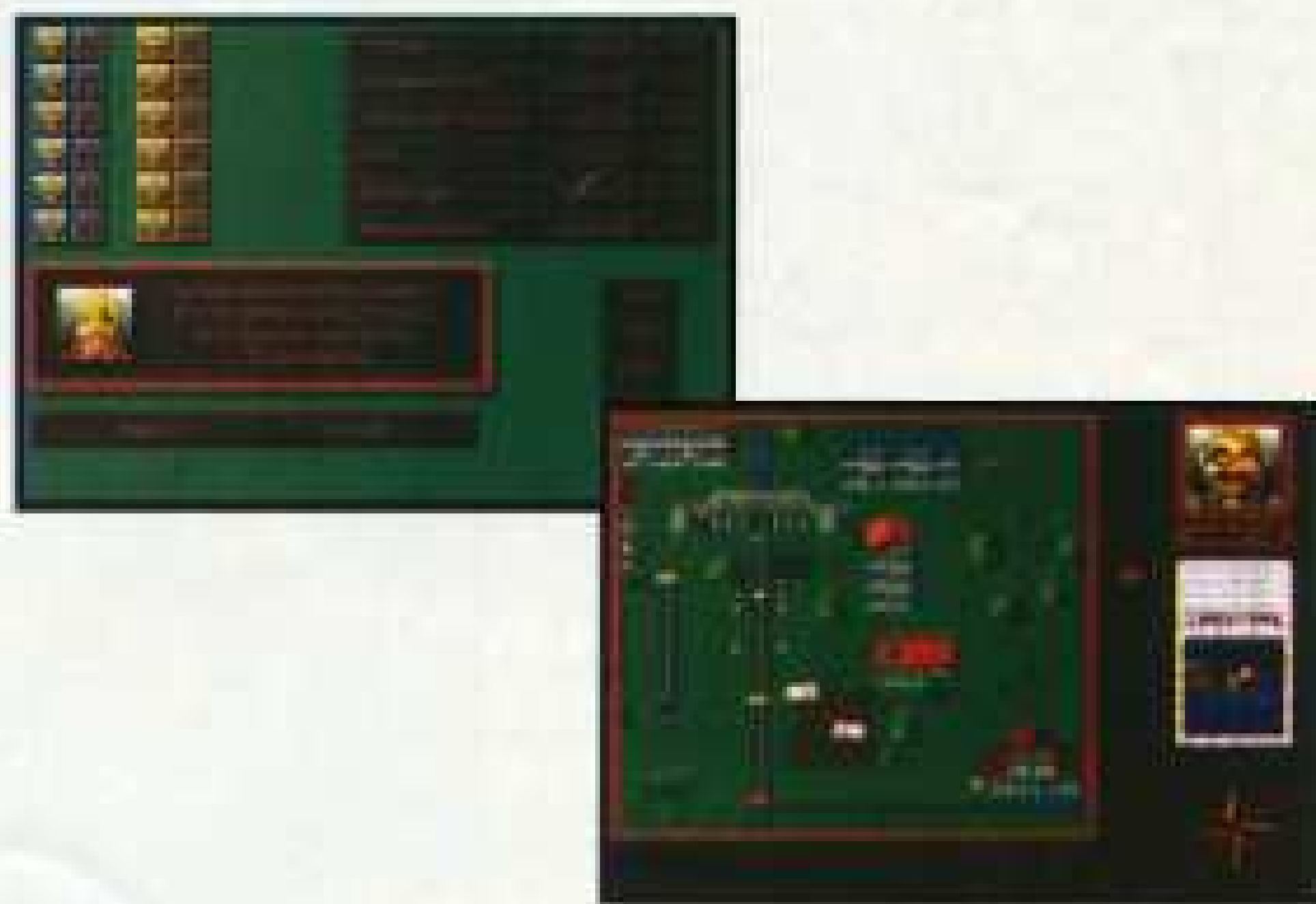
**GRY KOMPUTEROWE 1-2/93**

*„Pokręcona jak rzadko, ale fajowa”*

**SECRET SERVICE #22**

*„Na to czekałem, genialna zabawa i jak diabli wciągająca. Wąskie, kręte tunele i sto pięćdziesiąt na liczniku. YEAHO”*

**GAMBLER 3/95**



*... nowy pomysł!  
 ... pamiętacie Monopóły?  
 ... zawsze chciałeś w coś takiego zagrać.  
 ... do ośmiu graczy na raz.  
 W skrócie: zbierz przyjaciół i w drogę ...*

**AUTORYZOWANY DYSTRYBUTOR**

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

*Interplay*





# NEWS

## OD REDAKCJI

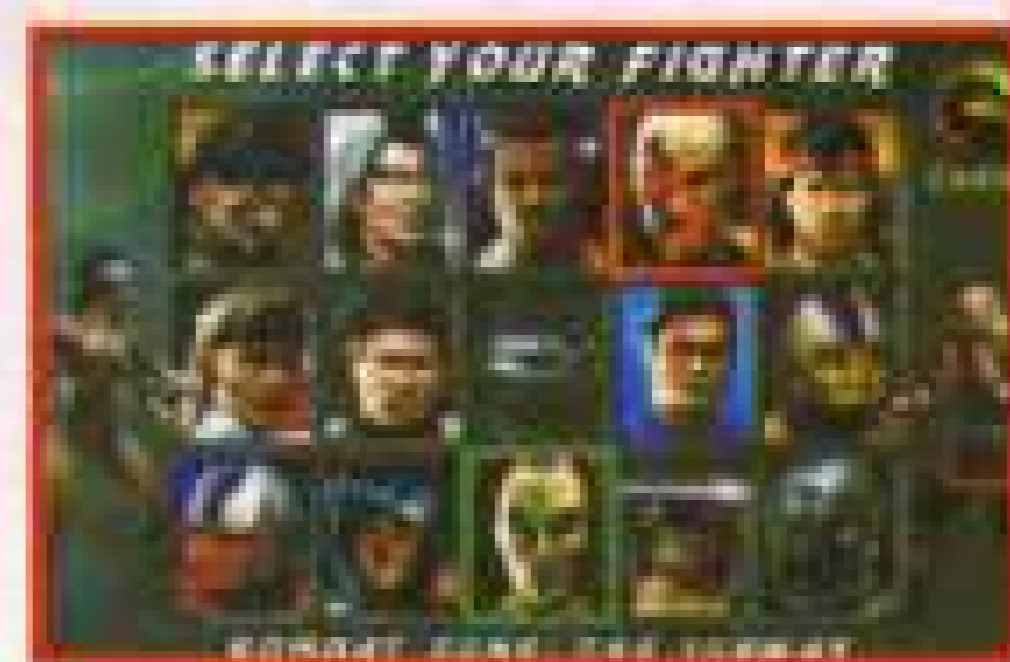
Coraz mocniej przywlecia słońko, oj wiosenka idzie kochani, wiosenka. Zaraz potem nadejdzie lato i wakacje, a co za tym idzie... „ogórkach”. Ale czy w grach komputerowych można mówić o „ogórkach”? O nie kochani. Producenci gier i sprzętu łamią sobie głowy, co by tu zrobić, żeby komputery nie poszły w odstawkę podczas wakacyjnego wypoczynku. A już oni wiedzą co robią. Początek roku obrodził jak zwykle mnogością targów komputerowych – CeBit, CES, ECTS, Play-Box. Tam była okazja, żeby zapoznać się z nowinkami z dziedziny gier komputerowych, choć nie tylko. Najwięcej emocji wzbudziły oczywiście londyńskie targi ECTS, gdzie pokazano takie rzeczy, że przeciętny gracz mógł doznać zawrotu głowy. W tym numerze znajdziecie relacje z tych imprez, a także wiele opisów ciekawszych gier pojawiających się w coraz większych ilościach na naszym rynku. Mimo, że słońko coraz wyżej i okres „ogórkowy” za pasem, w naszym piśmie nie może być mowy o „ogórkach”. Czytajcie nas, a przekonacie się o tym na własnej skórze. Szykujemy dla Was wiele niespodzianek, a o każdej porze dnia i nocy dostarczymy Wam wielu fascynujących informacji z magicznego kręgu gier komputerowych.



# Mortal Kombat 3



„Mortal Kombat 3” już wkrótce! Tak, to nie pomyłka. Następna część „Mortal Kombat”, jednej z najbardziej kontrowersyjnych w historii gier komputerowych, jest już ukończona. W „Mortal Kombat 3” można grać na automatach Coin up, ale już niebawem ukazać się wersje tej morderczej nawałanki na niemal wszystkie znane systemy do gier wideo. Posiadacze PC i Amigi powinni ujrzeć tę grę dopiero w połowie roku.



### SPIS TREŚCI

ALONE IN THE DARK 3 .....	14
PIZZA TYCOON .....	18
THEME PARK .....	20
CYBERIA .....	24
STAR FEDERATION .....	30
LESTER MANLEY IN L.A. ....	32
SYSTEM SCHOCK .....	34
TEENAGENT .....	38
MORTAL KOMBAT II .....	42

Nowości .....	4
Targi, Targi, Targi, .....	8
Komputery kontra konsole .....	10
Konkursy .....	39

Prenumerata krajowa (III kwartał)  
Należność (3 x 20.000 zł) należy wpłacać do oddziałów „Ruch” właściwych dla miejsca zamieszkania prenumeratora. Termin przyjmowania prenumeraty mija z dniem 30 maja 1995 r.)

ISSN 1230-9044  
INDEX 324329

#### wydawca

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

#### redakcja

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

#### współpraca

Patrycja Wardzala, Michał Bakuliński, Marek Węglowski,  
Lech Zaciura (Bilbo), Dariusz Zgłinski (Darko)

#### korekta

Michalina Nowakowska

#### łamanie

Computer Graphics Studio

druk  
VEGA



# Street

Na ekrany Polskich kin powinien już trafić film „Street Fighter”, który jako jeden z pierwszych odwraca tendencję – najpierw film, potem gra – na najpierw gra, a dopiero potem film. Wystarczającą rekomendacją dla tego filmu niech będzie fakt, że główną rolę zagrał w nim nie kto inny, jak Jean Claude Van Damme!

# Fighter

# KONKURS, KONKURS, KONKURS

news



**Uwaga!** Dziś do wygrania „DRUG WARS” – jedna z najlepszych gier firmy American Laser Games, twórców słynnego „Mad Dog McCree”.

Szczegóły patrz str. 40



Szykuje się kontynuacja „Gwiezdných Wojen” w wydaniu komputerowym. Niezmordowany LucasArts kończy już prace nad „Defender of the Empire” kolejną częścią „The Fighters”, który jak powszechnie wiadomo był kontynuacją „B-Winga”, a ten z kolei był kontynuacją „X-Winga”, który jak powszechnie wiadomo...

## Defender of the Empire

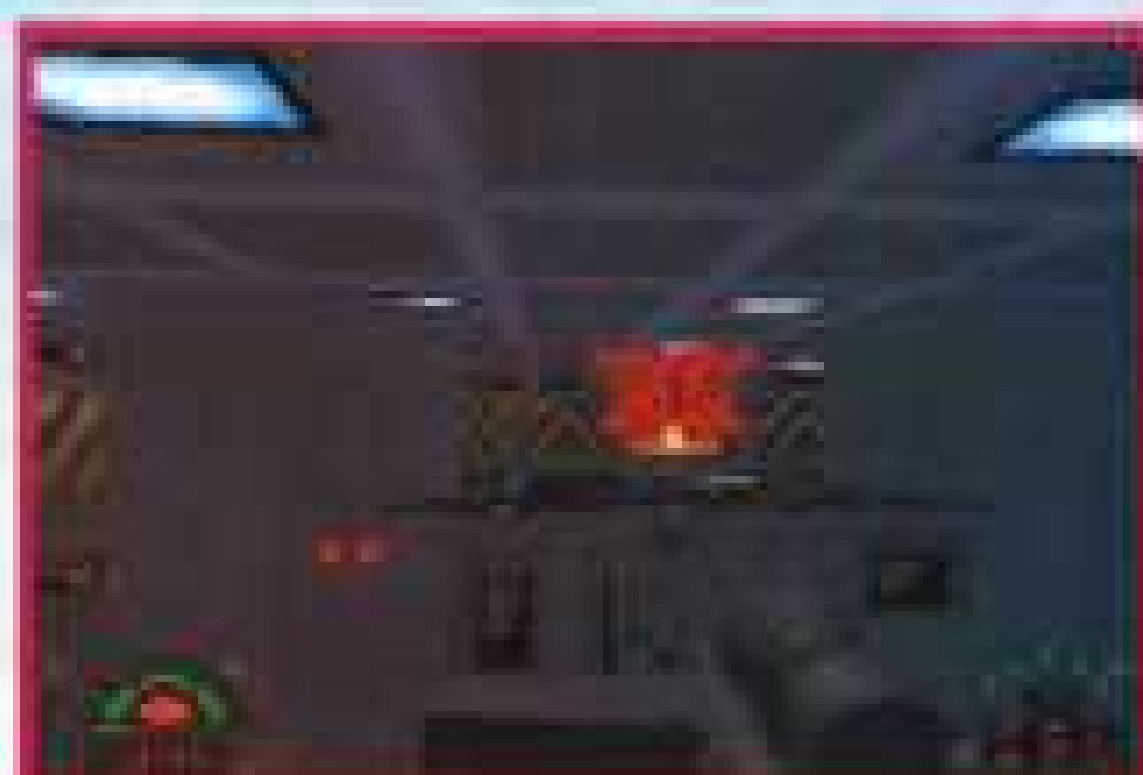
UFO 2



W marcu firma MicroProse wprowadziła do sprzedaży kontynuację tematyczną swego wielkiego przeboju „UFO: Enemy Unknown”. Tu również gracz walczył w czółniku X-COM, ale tym razem zagrożenie życia na Ziemi nie przychodzi z Kosmosu. Zło czai się od milionów lat w głębinach oceanu, to obcy statek kosmiczny, który został pobudzony do życia podczas ostatniej walki X-COM z Obcymi. Walka z potworami wykreowanymi przez Obcych toczyć się będzie zarówno na powierzchni ziemi, jak i pod wodą. Myślę, że miłośnicy „UFO” będą usatysfakcjonowani grą „X-COM: Terror of the Deep”.

Do sprzedaży w Polsce trafiła wreszcie długa zapowiadana gra „Dark Forces”. Pogodzi ona chyba gusta miłośników „Gwiezdných Wojen” i „Dooma”. To ze smakiem zrealizowana strzelanka dostępna jest jedynie w wersji CD, a dystrybuowana jest przez IPS.

## Dark Forces



## TOP 10 Świat

- 1 ALONE IN THE DARK 3 (CD)
- 2 CYBERIA (CD)
- 3 DESCENT (GD)
- 4 HELL (CD)
- 5 THE LITTLE BIG ADV. (GD)
- 6 WING COMMANDER 3 (GD)
- 7 NASCAR RAGING (GD)
- 8 SIM CITY 2000 (HD)
- 9 PREMIER MANAGER 3 (HD)
- 10 TRANSPORT TYCOON (HD)

## TOP 10 Polska

- 1 TRANSPORT TYCOON (HD)
- 2 ALLADYN (HD)
- 3 LION KING (HD)
- 4 WING COMMANDER 3 (GD)
- 5 THE LITTLE BIG ADV. (GD)
- 6 US NAVY FIGHTER (GD)
- 7 DARK FORCES (GD)
- 8 ARMORED FIST (GD)
- 9 RED BIG ADVENTURE (HD)
- 10 FLASHBACK (HD)

## GUNSHIP APACHE

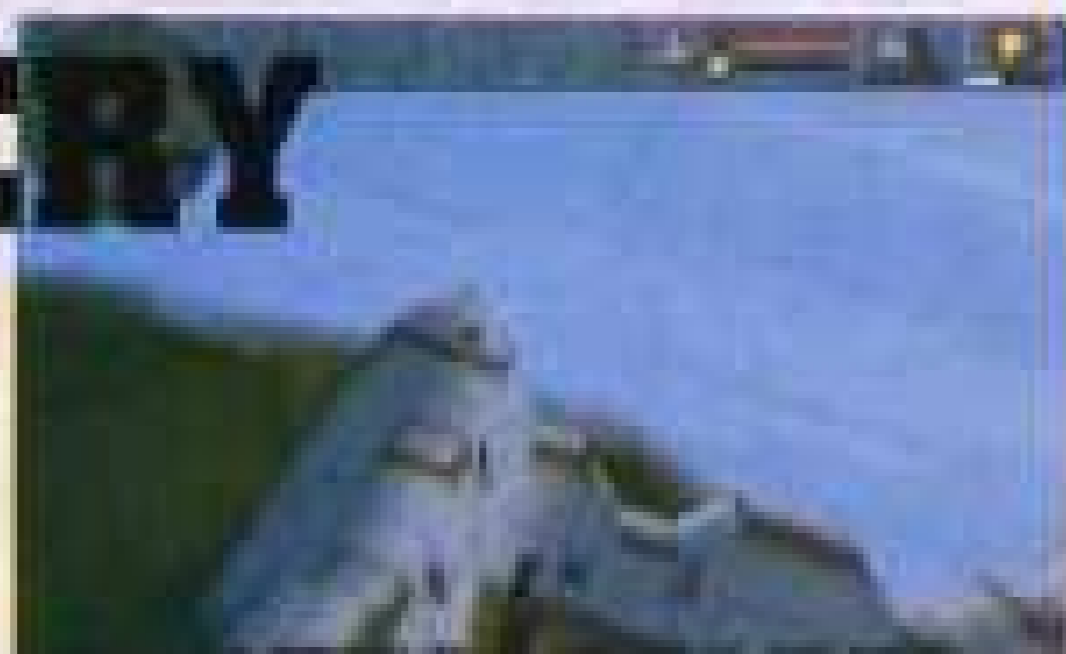
Digital Integration twórcy „Tornado” zapowiadają na kwiecień premierę nowego wspaniałego symulatora helikoptera bojowego „Gunship Apache”. Gra zawiera ok. 130 misji bojowych i są to najczęściej loty na pola bitew helikopter gracza nie jest tu pępkiem świata. Daje to wrażenie udziału w autentycznym konflikcie, co potęgowa-

wane jest wysokiej klasy grafiką SVGA. Nie brak tu tekstur, cieniowania i efektu zmiany źródła światła nawet lecące pociski są cieniowane. Wszystko to powoduje, że wymagania sprzętowe gry nie są wcale małe jako absolutne minimum wymagany jest 486/25 MHz, ale twórcy zalecają sprzęt 66 MHz, najlepiej Pentium.



## MAGIC CARPET SCENERY

Programiści z Bullfrog przygotowali dalszy ciąg „Magic Carpet”. Nie będzie to jednak samodzielna gra, a tylko zestaw 25 nowych poziomów „Magic Carpet”, który w lutym trafi do sprzedaży pod tytułem „Hidden Worlds”. Ciekawostką jest to, że poza wprowadzeniem dodatkowych przeciwników i potężniejszej



magii, w „Hidden Worlds” krajobrazy mają charakter arktyczny, a wygląd budynków został dostosowany do klimatu. Dysk nie będzie więc jakąś wyjątkową rewelacją, ale myślę że wśród fanów „Magic Carpet” znajdzie wielu nabywców.



## MAGIC: THE GATHERING

Niestychaną furorę robi ostatnio w Stanach gra „Magic: The Gathering”. Nie jest to jednak gra komputerowa, tylko gra w karty. Oczywiście nie takie zwykłe karty do brydża, ale specjalne karty zawierające ...zaklęcia magiczne. Bo gra ma postać pojedynku dwóch magów, przy czym zaklęcia dobierane są losowo z talii kart. Talia każdego z graczy składa się z co najmniej 40 kart, ale liczba ta nie jest ograniczona z góry. Obecnie dostępnych jest już kilka tysięcy różnych kart z zaklęciami, a liczba sprzedanych w USA kart już dawno



przekroczyła miliard! Nie ma się więc co dziwić, że grą, która potrafiła wciągnąć tysiące Amerykanów, zainteresowały się również kompanie wyspecjalizowane w produkcji gier komputerowych. MicroProse zapowiada wypuszczenie pierwszej konwersji tej gry na

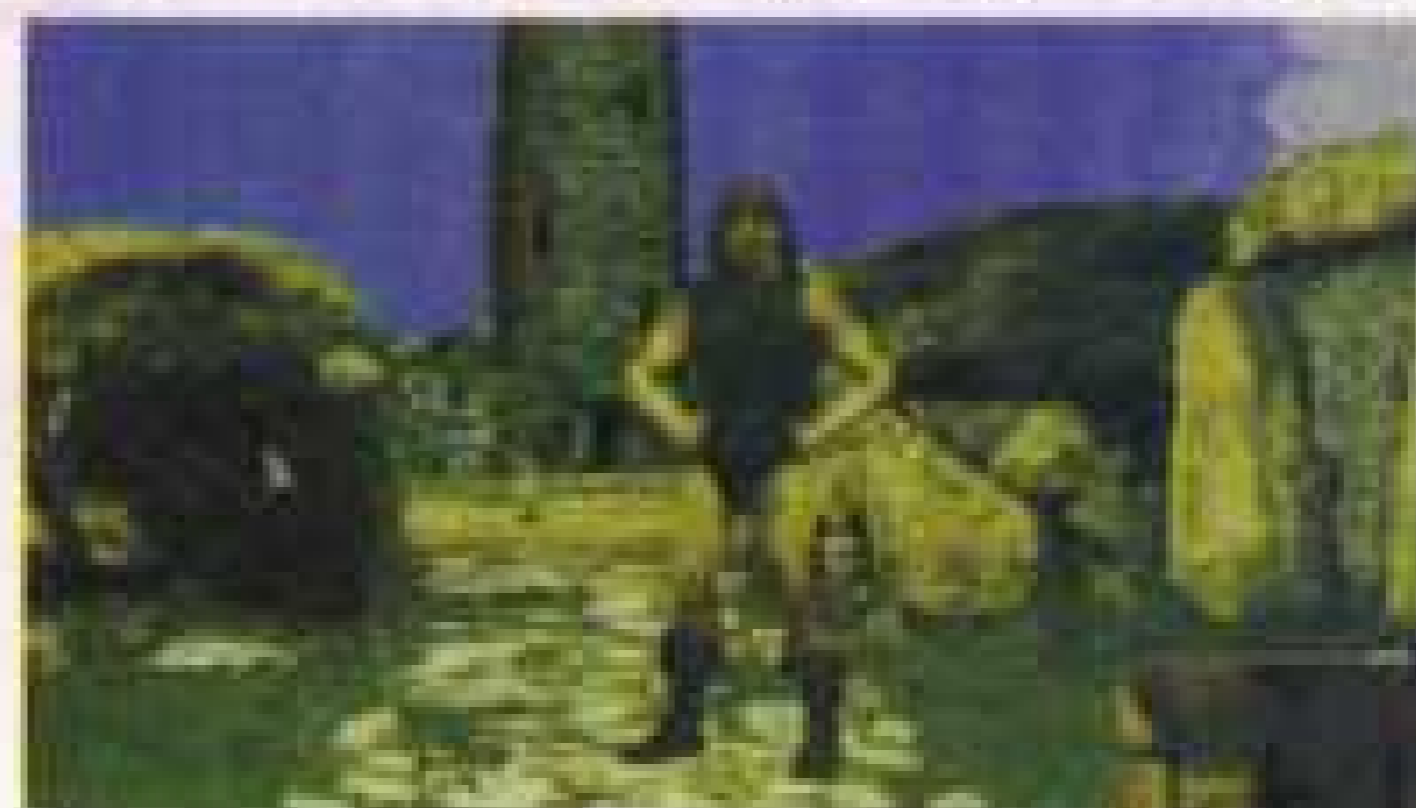
## TIR NA NOG

„Tir Na Nog” – starsi gracze z pewnością pamiętają ten tytuł graficznej gry przygodowej, która trafiła na rynek w 1983 roku. Ukazała się niemal równocześnie w wersjach na Spektrum, C-64 i małe Atari. Była to wówczas rewolucja w dziedzinie gier przygodowych, a równocześnie rewolucja w technikach animacji komputerowej. A przy okazji gracze mieli szansę bliżej poznać elementy mitologii celtyckiej. Autor gry – Greg Follis – zrealizował później

Electronic Arts, jedna z najstarszych i największych firm zajmujących się wydawaniem oprogramowania ogłosiła, że przejęła w całości firmę Bullfrog Productions. Bullfrog od sześciu lat wydawał swe najnowsze programy tylko za pośrednictwem EA, a teraz stał się po prostu częścią tego koncernu. Bullfrog nie traci jednak pełnej niezależności ciągle ma prawo niezależnego opracowywania programów, a nikt z dotychczasowego 45-osobowego zespołu nie został zwolniony.



takie przeboje jak „Mars Port” czy „Dundarach”. Obecnie postanowił stworzyć nową, zaktualizowaną wersję swego największego przeboju. „Tir Na Nog 2” jest projektowana na platformę PC, z nową, piękną grafiką, nowym scenariuszem, lepszym interfejsem użytkownika, ciekawą stroną dźwiękową itd. itp. „Tir Na



Nog 2” jest na tyle rozbudowana, że ukaże się wyłącznie w wersji CD-ROM, być może jeszcze w tym roku.

platformę PC jeszcze przed wakacjami. Wszyscy, którzy znają oryginalną grę stwierdzają, że jeśli wersja MicroProse będzie choć w połowie tak ciekawa jak oryginał, to „Magic: The Gathering” będzie wielkim hitem tegorocznej oferty MicroProse.



# FLIGHT UNLIMITED



Symulatory lotnicze mają swoich wiernych i zagorzałych wielbicieli. Jednak większość programów tego typu, to różnego rodzaju symulatory bojowe tak jakby lotnictwo miało tylko zastosowania militarne. Symulatory cywilne cieszą się wielką popularnością, ale ich miłośnicy mają niewiele tytułów do wyboru kolejne wersje „Flight Simulator”, „Airbus” i kilka programów o mniejszych ambicjach. Na półki sklepowe trafił właśnie najnowszy CD-ROM, który będzie wielką gratką dla miłośników lotnictwa „Flight Unlimited” firmy Looking Glass. Zgodnie z najnowszymi tendencjami, program dysponuje oczywiście wspaniałą grafiką SVGA, a krajobrazy przesuwające się pod samolotem mają jakość niemal fotograficzną. Jednak dla użytkownika istotniejsze będą symulacyjne możliwości oferowane przez ten program. A więc do rzeczy użytkownik może pilotować jeden z pięciu nowoczesnych samolotów Bellanca Decathlon, Pitts Special S-2B, Suchoj SU31, Extra 300S oraz Sailplane Grob 103 będący bardziej motoszybowcem niż tradycyjnym samolotem. Poza ostatnim

modelem, wszystkie samoloty są lekkimi maszynami przeznaczonymi do lotów sportowych oraz akrobacji lotniczych. W programie zawarty jest wygodny podręcznik lotu i wykonywania akrobacji, więc mogą tu próbować swych sił nawet bardzo początkujący. Niestety, program ma jedną zasadniczą wadę ogromne wymagania sprzętowe. Minimalnym wymaganiem jest 486DX/33 MHz, ale nawet przy tym procesorze trzeba się liczyć z poważną utratą jakości. By móc w pełni poznać urok tego programu niezbędny już jest Pentium.

Frontier Developments Ltd., ośmioosobowy zespół stworzony przez Davida Brabena, kończy prace nad realizacją „FRONTIER: FIRST ENCOUNTER”, który ma zastąpić słynnego „Frontier: Elite II”. Zapowiadana różnica jakości ma być taka, jak między „Frontierem” a „Elite”. Co ciekawe, Braben, który swe najnowsze projekty realizuje na platformie PC, nie utracił

## FRONTIER 2

„Captain Blood” fascynował swego czasu właścicieli ST, Amigi, a nawet C-64. Ta gra ustanawiała nowy, wysoki standard grafiki i animacji komputerowej. Minęło parę lat, możliwości graficzne

## COMMANDER BLOOD

PC wzrosły niepomiernie i nadszedł czas, by następca „Captaina Blooda” trafił na tę platformę. Program stanowi zdecydowaną kontynuację pierwowzoru i nosi tytuł „Commander Blood” – jak łatwo się domyślić, główny bohater gry w międzyczasie awansował z kapitana na komandora.

wiary w Amigę – „Frontier 2” ma ukazać się równocześnie w wersji na PC i na Amigę (najprawdopodobniej tylko A1200).

Przy tym w wersji na Amigę Braben postanowił nie iść na łatwiznę. Jak wiadomo, prędkość

# news



A1200 w wielu zastosowaniach nie dorównuje prędkości najnowszym modelom PC. Najłatwiej byłoby osiągnąć pożądane przyspieszenie działania tego typu programu przez obniżenie jakości grafiki – Braben zdecydował się jednak ograniczyć cięcia, a przyspieszenie uzyskać dzięki optymalizacji kodu i jego dostosowaniu do specyfiki Amigi. Dzięki temu gracz nie powinien zauważyć większych różnic między wersją na PC i na Amigę.

## THE DAEDALUS ENCOUNTER

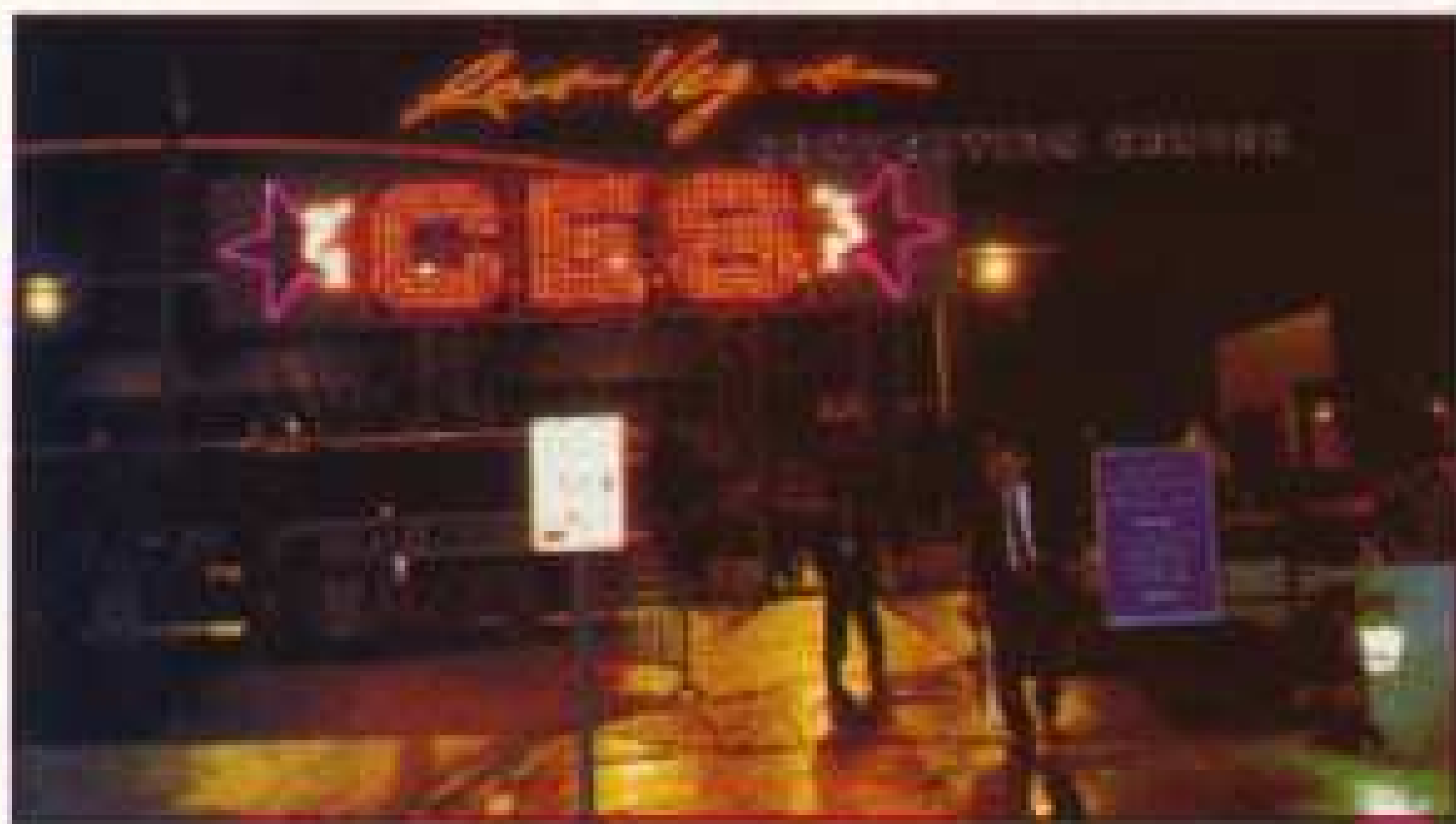
W najbliższych tygodniach Virgin zapowiada premierę kolejnej wspaniałej gry przygodowej S-F, która ma zająć aż trzy krążki CD-ROM! Twórcy gry poszli w ślady projektantów filmów interaktywnych i do odtwarzania postaci gry zatrudnili popularnych aktorów hollywoodzkich. Główną postacią gry jest Ari, piękna agentka mająca uchronić statek międzygwiazdny przed katastrofą. W tę postać wcieliła się śliczna i seksowna

Tia Carrere, znana z filmów „Świat Wayne’a” i „Prawdziwe kłamstwo”. Jej partnera Zacka grać będzie Christian Bocher (znany z serialu „Melrose Place”). Gracz bierze na siebie rolę Casey’a inteligentnego komputera, który steruje posunięciami bohaterów w labiryncie korytarzy statku kosmicznego. Sama zasada sterowania mocno przypomina „Critical Path” nic dziwnego, bo grę zaprojektował ten sam zespół. Jednak twórcy zapowiadają, że w odróżnieniu od nudnawego „Critical Path”, gra „Daedalus Encounter” ma być fascynująca i wciągająca. No cóż, zobaczymy.



Znane są już pierwsze skutki ujawnienia faktu, że procesor Pentium zawiera błąd w arytmometrze. Między grudniem 1994 a styczniem 1995 zamówienia na sprzęt z wbudowanym Pentium spadły o ponad 60%. Swój drogą wiadomo, że Intel już wydał niemal pół miliarda dolarów na wymianę wadliwych Pentium na poprawioną wersję tego procesora. Wygląda jednak na to, że spora liczba użytkowników straciła zaufanie do firmy Intel, gdy dowiedziała się, że firma wiedziała o błędzie, a mimo to świa-

domie sprzedawała uszkodzone procesory. Pierwsze reakcje Intela również nie powiększyły zaufania, gdy firma oświadczyła, że jest gotowa wymienić procesor tylko tym użytkownikom, którzy udowodnią, że błąd przeszkadza im w pracy. Dopiero zdecydowana postawa IBM który najpierw wykazał, że błąd pojawia się częściej niż to był skłonny uznać Intel, a następnie wstrzymał montowanie Pentium do swych komputerów spowodowała, że Intel „zmięknął” i zdecydował się na bezwarunkową wymianę uszkodzonych Pentium.



## WCES

Tradycyjnie już pierwszy kwartał roku stoi pod znakiem targów, które w mniejszym lub większym stopniu związane są z komputerami.

Pierwszą wielką imprezą w 1995 roku były amerykańskie Targi CES, które tym razem odbyły się w Las Vegas. Winter Consumers Electronic Show (WCES), bo taka jest pełna nazwa tej wielkiej imprezy, przebiegły bez większego rozgłosu.

Wystawa, która zwykle elektryzuje rynek doniesieniami o najnowszych osiągnięciach z zakresu technik komputerowych przeznaczonych dla zwykłych zjadaczy chleba, tym razem była wyjątkowo mało ciekawa. Większość fachowców uznała, że ze stanowisk wystawowych wiało po prostu nudą. Jednym z ciekawszych elementów imprezy był fakt, że Sony wynajęła dużą część powierzchni wystawowej w Alexis Park Hotel – miejscu, które tradycyjnie stanowiło centrum ekspozycji Segi. Marketinowcy Sony dowcipnie wykorzystali ten fakt i nad ekspozycją unosiły się wielkie balony podtrzymujące transparent z napisem „Sony wita Segę na WCES”. I trzeba przyznać, że Sony była jedyną firmą, która na wystawie zaprezentowała jakąś rzeczywistą nowość – nowy standard DVD, czyli CD o wysokiej gęstości zapisu (więcej informacji na ten temat znajdziesz w „CD-ROM Magazyn Multimedia 3-4/95”). Pierwsze możliwości kompaktów w tym standardzie zaprezentowano na konferencji prasowej i trzeba przyznać, że wywarło to spore wrażenie.

Sama Sega nie zaprezentowała specjalnych rewelacji. Szeroko prezentowany był tzw. „czarny grzyb”, czyli przystawka Mega 32X do Mega Drive. Sama przystawka nie jest zbyt nowością, ale prezentowano przy okazji pakiet najnowszych gier przeznaczonych dla Mega 32X. Natomiast sztandarowy produkt Segi – konsola Saturn – pojawiła się na pokazie na krótko i szybko została usunięta przez wystawcę. Złośliwi twierdzą, że po prostu marnie się prezentowała na tie pokazu możliwości Sony PlayStation.

Odwiedzających mocno zawiodła ekspozycja Nintendo, które praktycznie nie miało czym zaimponować. Ponownie odbył się zamknięty pokaz prasowy możliwości prototypu konsoli Ultra 64. Ale to, co wzbudzało entuzjazm pół roku wcześniej w Chicago, tym razem nie rozpałało większych emocji. Nintendo w dalszym ciągu nie jest w stanie określić dokładnie daty premiery tej nowej konsoli,

choć boryczącunnie ogłasza, że prace konstrukcyjne zostały ukończone i nawet określiło przewidywaną cenę nowego wyrobu – 250 dolarów. A poza tym Nintendo zaprezentowało jedynie kilka nowych, niezbyt interesujących gier na SNES oraz zamknięty pokaz Virtual Boya.

Atari ze swym Jaguarem także nie wzbudziło zachwytów. Zaprezentowano czytnik CD nasadzany na Jaguara, który do normalnej sprzedaży w USA miał trafić zaraz po targach czyli w lutym. Zaprezentowano zaledwie jedną grę w wersji CD – „Virtual Light Machine” Jeffa Mintera. W związku z tym małe zainteresowanie wzbudziła prezentacja prototypu nowego modelu Jaguara z wbudowanym czytnikiem CD-ROM. Oferta nowych gier na kartridżach także mocno rozczarowała. Choć Jaguar powszechnie reklamowany jest jako pierwsza 64-bitowa konsola do gier, to jakość oferty programowej prezentowanej w Las Vegas była wyjątkowo niska. W opinii ekspertów większość gier sprawiała wrażenie stworzonych dla konsoli 16-bitowej.

Większość zwiedzających zgadzała się, że tak mało atrakcyjnej ekspozycji na CES nie było już od wielu lat. Lata 1993-94 były świadkami niebywałej eksplozji na rynku CD-ROM, konsol i technik multimedialnych. Wygląda na to, że rok 1995 przyniesie pewne uspokojenie,

choć... może to być tylko cisza przed burzą! Być może już na letniej wystawie w Filadelfii pojawią się pierwsze oznaki kolejnej wielkiej rewolucji. Do tego czasu powinna się już bowiem wyklarować sprawa nowych standardów HDCD, na listopad zapowiadana jest premiera intelowskiego procesora P6, kilka nowych konsol niecierpliwie czeka swej rynkowej premiery, a na istniejące konsole może pojawią się w końcu te rzeczywiste rewelacyjne gry. A jakie jeszcze niespodzianki mogą nam sprawić producenci sprzętu i oprogramowania, to naprawdę trudno przewidzieć.

## CeBit

Kolejną wielką imprezą targową, uznaną za największą w Europie, były do-rocne Targi w Hanowerze – CeBit '95. Od pewnego czasu typowi gracze nie mają czego szukać w Hanowerze. Tak też było w tym roku. Gier nie wystawiano, ale za to drobniejsze akcesoria potrzebne w domowym wykorzystaniu były obecne w dużych ilościach – karty dźwiękowe, graficzne, głośniczki i inne drobiazgi. Królowały karty MPEG, które ze względu na coraz niższe ceny mogą wkrótce stać się standardem. Oferowano także dość okazałą bibliotekę filmów na krążkach CD.

Jedno w każdym bądź razie jest pewne – Targi CeBit nie są imprezą, którą typowi gracze mogą być jeszcze zainteresowani. Dlatego większą relacją z Ce-Bitu zamieścimy w miesięczniku „CD-ROM Magazyn Multimedia”, a tutaj zajmiemy się inną wielką imprezą, a mianowicie targami w Łodzi.

## ECTS

Electronic Consumer Trade Show to impreza z kilkuletnią tradycją, odbywająca się dwa razy do roku – wiosną i jesienią. Tym razem, po raz pierwszy, targi odbyły się w nowym miejscu, a mianowicie w hali Olimpia. Podyktowana to było głównie wielką kampanią reklamową Sony, która zaprezentowała w Euro-

pie swój sztandarowy produkt (i jedyny jak na razie) w dziedzinie gier video – konsolę PlayStation. Sony wykupiła tak dużą powierzchnię wystawową, że w starym miejscu tj. w hali Business Design Centre zabrakłoby miejsca dla innych wystawców. Zdecydowano więc przenieść targi do Olimpia Hall, choć nie było to jedyne miejsce gdzie odbywały się pokazy. Generalnie targi wypadły niezwykle okazale, rzecz by można, imponująco, ale ten cały rozmach i zgiełk dotyczył wyłącznie sprzętu, a nie oprogramowania. Rewolucyjne zmiany jakie nastąpiły w ciągu ostatniego roku w rozwoju sprzętu służącego do „grania” nie pozostawiają już cienia wątpliwości co do dalszego kierunku rozwoju dziedziny, jakże bliskiej sercu każdego miłośnika gier komputerowych. Konsole, konsole i jeszcze raz konsole! Dlaczego? Przecież to prosta konsola klasy PlayStation, Saturn czy Jaguar nie dość, że bajecznie prosta w obsłudze w porównaniu z pece-tem, to jest jeszcze dwa lub trzykrotnie tańsza od wspomnianego komputera, a oferuje możliwości porównywalne, bądź większe niż komputer.

Po co zatem wywalać tyle forsy na komputer, który z założenia ma służyć do grania. W tym wypadku lepiej kupić konsolę nowej generacji, a jest w czym wybierać. Czarnym koniem okazał się być PlaySta-

# 4x

# TARGI



CeBit '95

CD Pr



tion – udany produkt debiutującej na rynku gier firmy Sony. Niespodziewane włączenie się Sony do rywalizacji o palmę pierwszeństwa w dziedzinie domowych maszynek do gier wideo, zburzyło dotychczasowy ład na tym rynku, gdzie „Jupy” sprawiedliwie dzieliły Nintendo z Sega. Jak olbrzymie było to przedsięwzięcie ze strony Sony i z jakim rozmachem zostało przeprowadzone, niach świadczy fakt, że po londyńskich targach mówi się otwarcie, że PlayStation ustanowiło nowy standard w grach wideo i rozstawiło po kontach dotychczasowych potentatów w branży. Funkcjonująca na rynku od blisko roku konsola Jaguar firmy Atari, o możliwościach teoretycznie większych od PlayStation, nie jest traktowana jako poważny konkurent dla tej konsoli. Na straty spisano także konsolę Saturn firmy Sega, a pogłoski o rzekomo rewelacyjnych możliwościach systemu Ultra 64 opracowywanego przez Nintendo traktuje się na razie jako bajki.

Ala czy rzeczywiście do PlayStation należy przyszłość? Trzeba być zupełnie pozbawionym rozumu żeby tak twierdzić. Sony na pewno wygrało bitwę, ale jeszcze nie wojnę o prymat na rynku gier wideo. W Londynie zaprezentowało się z jak najlepszej strony, a w całej przedsięw-

zięcie zainwestowano niewyobrażalne pieniądze. Zaś cała akcja promocyjna i przygotowania do targów prowadzone były przez najlepszych światowych specjalistów. Gdyby nie to wszystko, to pojawieniu się nowej, 32-bitowej przecież konsoli, nie towarzyszyłoby taka euforia i wielkie emocje, a dziennikarze odnotowałyby to wydarzenie zapewne w dziale ciekawostki. Tak więc przyszłość jeszcze przed nami.

Ostatniego słowa nie powiedziało jeszcze 3DO, 32-bitowa konsola reprezentowana w Londynie. Całkiem obiecująco zaprezentowała się Sega ze swoim Saturnem, który ośmielony blaskiem PlayStation również błyszczał.

Jaguar, który „dorósł” wreszcie do CD-ROM-a, pokazał wreszcie „ pazury”. Gra „Creature Shock” w jego wydaniu zwała po prostu z nóg – pecet przy tym jest cieni. Na swoją premierę czeka wciąż Ultra 64, a podobno powstają już na nią gry, które przygotowują się na stacjach Silicon Graphics. Tak więc w dziedzinie maszynek odnotowujemy niesłychany boom, za to z grami jest nie najlepiej.

Wprawdzie pozornie wszystko jest super, bo grafika poraża, ale po imponującym intrze najczęściej dzieje nudą. To wszystko już było. Żadnych nowych pomysłów, nowych trendów. Wszystkie gry są odtwórcze i nie wnoszą nic nowego. Producenci prześcigają się w oprawie graficznej, ale to wszystko jest, albo domopodobne, albo mortalowato-kombatowate – nic polotu. Miejmy nadzieję, że to tylko chwilowa niemoc twórcza, ale na prawdziwe hity trzeba jednak zaczekać do września, kiedy powinien nastąpić prawdziwy wysyp nowych gier przygotowywanych z myślą o Gwiazdce.

### Play-Box

Przeciwwagą, a może lepiej odpowiednikiem londyńskich targów ECTS miały być dla polskich entuzjastów gier komputerowych, katowickie targi



ECTS – Londyn

Play-Box. Niestety oczekiwania graczy rozminęły się tu z oczekiwaniami, a raczej ambicjami organizatorów, którzy chcieli, aby Play-Box stał się odpowiednikiem... MIDEM – czyli czymś z zupełnie innej bajki. W Polsce nie ma imprezy komputerowej przeznaczonej dla typowych graczy, a Play-Box, który mógłby tę lukę wypełnić, nie spełnił tych oczekiwań. Mielśmy tu do czynienia z pomieszaniem pojęć, kiczu i niekompetencji. Organizatorom i publiczności impreza ta unaoczniła, że z Katowic nie da się zrobić MIDEM. Ba, nie udało się nawet zrobić Warszawy, bo pomimo ostrej krytyki „Fryderyków”, impreza ta wypadła sto razy lepiej niż wręczenie tzw. „Play-Boxów”.

Skoro zatem nie udało się zrobić prestiżowych targów muzycznych, to może by tak spróbować z komputerami. Wszakże stoiska komputerowe były najliczniej (podobnie jak w ubiegłym roku) odwiedzane ze wszystkich innych obecnych na targach. Nie przeszkodziła w tym fatalna reklama, w której skutecznie przemilczano komputery jako takie, a eksponowane były: wideo, muzyka, CD. Ludziska jednak i tak się zwiędziały, że gry komputerowe na Play-Boxie będą i czy to się komuś podobało, czy nie, to i tak przyjeźli. Pomysł wrzucenia do jednego worka muzyki, wideo i komputerów jednym się podobał, innym wcale. Różne też było podejście do targów ze strony wystawców. Większość firm wystawiających się w Katowicach nastawiała się na sprzedaż, słusznie zresztą przywołując na pamięć ubiegłoroczną imprezę, podczas której już pierwszego dnia większości wystawców zabrakło towaru.

Tym razem zapobiegliwie zwieziono na Play-Box tyle gier, że starczyłoby na dwa tygodnie sprzedaży. Jednak już po pierwszym dniu wszystko było jasne – ludzie przyszli popatrzeć, a nie kupować. Tu dla wielu firm zaczął się dramat. Zamiast spodziewanych zysków impreza

przyniosła straty. Targi dzięki swojej wielobranżowości i nieudolnej reklamie, wypadły jako impreza o zasięgu regionalnym i o raczej niewielkim prestiżu. To w żaden

sposób nie jest w stanie „zrekompensować” strat poniesionych przez wystawców. A są przecież imprezy, na których się nie zarabia, ale tam się po prostu bywa, aby tworzyć image firmy. To wszystko pozwala przypuszczać, że przyszłoroczny Play-Box będzie musiał przejść gruntowną reorganizację, jeśli organizatorzy chcą liczyć na udział firm komputerowych. Po tym przydługim wstępie o „czarnym zabarwieniu” możemy odebrać, że Play-Box był imprezą zupełnie nie udaną. Ale tak naprawdę nie było. Żal można mieć jedynie do organizatorów i przygotowania imprezy, natomiast publika i wystawcy spisali się na medal. Każdy w miarę swoich skromnych możliwości starał się przedstawić coś nowego. Na targach odbyła się premiera bardzo udanej gry „Softys”, można było obejrzeć roboczą wersję „Excessive Speed” – nowej polskiej gry na PC przedstawiającej rajd samochodowy. Wreszcie „wyszła z ukrycia” firma Nintendo obecna w Polsce od pewnego czasu. Przygotowano wiele stanowisk dla graczy, gdzie prezentowano m.in. „Donkey Kong Country”.

Wielu miłośników gier komputerowych mogło po raz pierwszy zobaczyć konsolę „Jaguar”. Wprawdzie dobrych gier, godnych tego sprzętu o olbrzymich możliwościach, jest jak na lekarstwo, ale można było co nieco zobaczyć. „Doom” wygląda wprawdzie jak na PC, ale za to jest znacznie szybszy. Wartości gry „Alien vs Predator” nie można właściwie ocenić, jeśli pograło się w nią zaledwie parę minut. Z kolei „Kasumi Ninja” – krwawe mordobicie, może spokojnie rywalizować z „Mortal Kombatem”.

Oczywiście ciekawych rzeczy na Play-Box było znacznie więcej. Teraz z braku miejsca ograniczyliśmy się tylko do zasygnalizowania ciekawostek. Natomiast w następnym numerze będzie czas na pełne podsumowanie Targów i wyliczenie wniosków na przyszłość – co zrobić, aby ta jedyna w Polsce impreza dla graczy nie upadła.

Zapraszamy do dyskusji wszystkich, którzy odwiedzili tegoroczny Play-Box. Napiszcie do nas i przedstawcie swój punkt widzenia. Ciekawsze opinie mogą zostać opublikowane.

Do następnego spotkania.

Opracowanie: M. Suchocki, D. Kazik, L. Krowicki, P. Banaszek  
Foto: P. Konecki, P. Banaszek



# KOMPUTERY KONTRA KONSOLE

Kontynuując przedstawianie różnych standardów konsol do gier dziś przedstawiamy dwie nieco starsze konstrukcje, ale dzięki temu mające już ugruntowaną pozycję na rynkach światowych. W Polsce niewiele o nich słychać, choć 3DO nawet u nas zdobywa sobie coraz szersze grono wielbicieli.

Ten system trafił na rynek po raz pierwszy w październiku 1993. Pierwszym przedstawicielem tej technologii był Panasonic FZ-1 Multiplayer – 32-bitowa konsola, która miała swą premierę w USA. 3DO jest firmą, która jedynie opracowuje technologię i sprzedaje licencje na jej wykorzystanie. Dlatego, choć pierwszy krok w tej dziedzinie należał do Panasonic, to obecnie na rynek trafiają również konsole 3DO produkcji Goldstara. W czerwcu 1994 swą gotowość do rozpoczęcia produkcji konsol standardu 3DO ogłosiły Sanyo i AT&T. Nie koniec na tym – technologia 3DO jest standardem, który może być wykorzystywany nie tylko w konsolach do gry, ale również w dużych automatach wrzutowych. A w tej dziedzinie licencje na wykorzystanie technologii 3DO zakupiło Atari oraz American Laser Games. Czyżby więc powstał nowy uniwersalny standard?

## 3DO

CPU to 32-bitowy procesor RISC-owy ARM60 taktowany zegarem 12.5 MHz. Procesor wspomagany jest układami DMA pozwalającymi na transfer danych z prędkością 50 Mb na sekundę. Grafika obsługiwana jest przez dwa specjalizowane układy graficzne, które umożliwiają wyświetlenie 32 tys. kolorów wybranych z palety 16 milionów. Technika 3DO chętnie korzysta z tradycyjnych metod animacyjnych – sprite'ów, ale równie dobrze nadaje się do obsługi renderowanej grafiki poligonalnej i teksturyzacji.

16-bitowy stereofoniczny dźwięk korzysta z sampli PCM o częstotliwości próbkowania

44.1 kHz, czyli jakości dźwięku z CD.

Aktualna cena konsoli FZ-1 to 400 funtów. Obecnie dostępnych jest już kilkadziesiąt gier na tę konsolę, a kilkaset jest w trakcie realizacji. W zasadzie

wszyscy poważni producenci oprogramowania mają w swej ofercie programy na 3DO. Ceny programów wahają się w granicach od 20 do 40 funtów.

■ LSK



## CD-I

Jest standardem opracowanym przez firmę Philips. Przy jego projektowaniu wykorzystano wnioski z raczej nieudanej premiery ze-

stawu CDTV firmy Commodore. System powoli zdobywa sobie rynek, choć dysponuje jeszcze zbyt małą liczbą odpowiedniego oprogramowania. Główną zaletą tego systemu miała być

wbudowana możliwość odtwarzania nagrań filmowych MPEG. Ale jak na ironię, dopiero model zubożony, pozbawiony tej możliwości, zaczął z trudem zdobywać nabywców. I choć odtwarzacze CD-i reprezentują stosunkowo wysoki poziom techniczny, to brak oprogramowania i stosunkowo wysoka cena jeszcze długo będą stanowić skuteczną barierę ich rynkowego sukcesu. W Polsce, jak na razie, konsola ta jest zupełnie nieznaną i jakoś nie widać żadnego chętnego, który by zamierzał zająć się jej promocją i dystrybucją.

■ LSK



# 3DO



Konsola 3DO od pewnego czasu funkcjonuje już na rynkach zachodniej Europy i Stanów Zjednoczonych. Dotychczas kojarzyliśmy tę konsolę z firmą Panasonic, ale okazuje się, że 3DO, to także Goldstar, a już wkrótce też Samsung. Do naszej redakcji trafił model firmowany przez Goldstara. Wygląda to owszem owszem. Solidna obudowa, opływowy kształt, niezła stylistyka. Jednym słowem niezły sprzęt. Jednak po wysunięciu szuflady szczena trochę opada, bo przyzwyczajeni do rozwiązań z CD-ROMów pecetowskich nie oczekiwaliśmy, że konsola Goldstara wywali na wierzch cały swój najczulszy mecha-

nizm z soczewką lasera włącznie! Sposób wkładania płytki i wyjmowania, to też niesłychany patent z którym dotychczas nigdy się nie spotkaliśmy. Krążek wciska się po prostu, pokonując opór swoistych „zawiasów kulkowych”. Jest to dość podejrzane rozwiązanie, zwłaszcza, że konsole przeważnie obsługują dzieciaki, a nie dorośli i trudno wyczuć, jak duża jest „żywność” takiego mechanizmu. Mniejsza jednak o drobiazgi, gdyż konsole nie służą do oglądania, a do grania. Przejdźmy

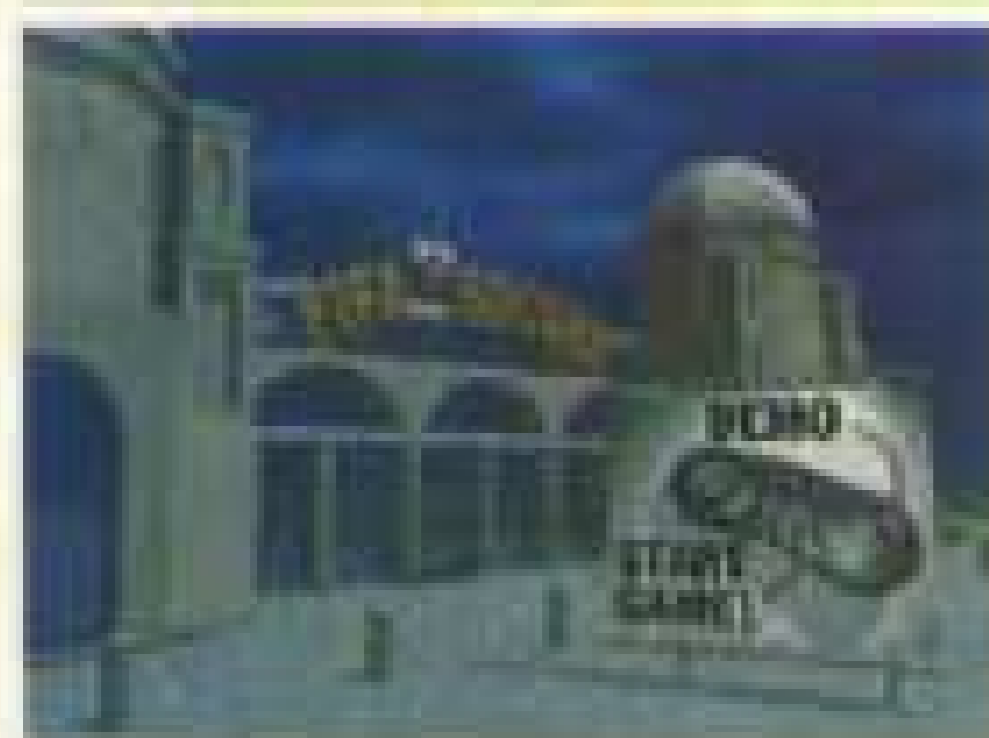
pomyślane, że po ich odpaleniu szczena wali o głębię. Wspaniała animacja pełnoekranowa, może zważyć z nóg nawet rasowego wyjadacza. Potem jeszcze wybór opcji i zaczyna się gra i jest to najczęściej taka sobie pogrywajka. Tak naprawdę pikanteri dodają jej tylko wspaniale animowane wstawki, nie-

więc do gier. Przewaliliśmy ich trochę i trzeba przyznać, że robią one wrażenie. Większość gier pecetowych wygląda wprawdzie jak na PC (Putt Putt), ale są też takie, które zrobione są z myślą o 3DO – „VR Stalker”, „Shock Wave. Generalnie gry na 3DO są tak

dowcipne i podkreślające akcję. Przy nich pecet ze swoim AVI robi wysiadkę.

Za udostępnienie do testów konsoli 3DO wraz z oprogramowaniem dziękujemy firmie **DISCOMP** Warszawa, ul. Kinowa 19 D.H Kamionek 1 p.

## GRY NA 3DO



### FIFA International Soccer

Ta gra jest wynikiem przypadku. Po prostu, grupa kanadyjskich programistów związanych z Electronic Arts postanowiła sprawdzić, czy dadzą sobie radę z napisaniem programu tego typu. Próba wypadła wspaniale, bo już po miesiącu była gotowa gra „FIFA International Soccer”. Gra robi duże wrażenie, jest w pełni trójwymiarowa i akcja na boisku może być oglądana z różnych miejsc i pod różnymi kątami. Są fenomenalnie zrobione najazdy ka-

mery (co w tego rodzaju grach jest rzadkością) podczas stałych fragmentów gry. Tu pecety i amigi po prostu wymiękają. Do efektów specjalnych, mających niewątpliwie umilić graczowi rozgrywkę, są wyświetlane w przerwach meczu filmowe fragmenty autentycznych, najbardziej efektownych zagrań z historii np. rajd Pelego uwieńczony bramką, czy urywki meczu z Mistrzostw Świata w Anglii z roku 1966. Te wszystkie czynniki zwiększają atrakcyjność „FIFA...” i dlatego grywalność gry oceniam bardzo wysoko. Jako ciekawostkę warto dodać, że na pudełku od gry widnieje fotografia postaci Piotra Świerczewskiego w pojedynku z Davidem Plattem. Ot, takie drobne polonicum.

Jest to najlepiej zrealizowana piłka nożna jaką kiedykolwiek widziałem.

### SHOCK WAVE

To gra, która naprawdę może zrobić wrażenie. Jej premierę wyprzedził niezły szum, ponieważ została wyprodukowana w ścisłej współpracy z Hollywood. Dlatego w jej realizacji wzięli udział profesjonalni aktorzy, a do renderowania pojazdów kosmicznych wykorzystano techniki rodem ze stu-



diów filmowych. Gracz przyjmuje tu rolę pilota kosmicznego myśliwca, który patroluje różne miejsca Ziemi, aby zwalczać agresję Obcych. Dużego waloru grze nadaje olbrzymi realizm trójwymiarowego obrazu – tu nie leci się nad jakimiś wydumany miastami, na ekranie widać autentyczne ziemskie miasta, jak choćby Los Angeles czy Kair. Intro i wstawki są naprawdę najwyższych lotów i może to być gra najlepiej reklamująca możliwości 3DO.

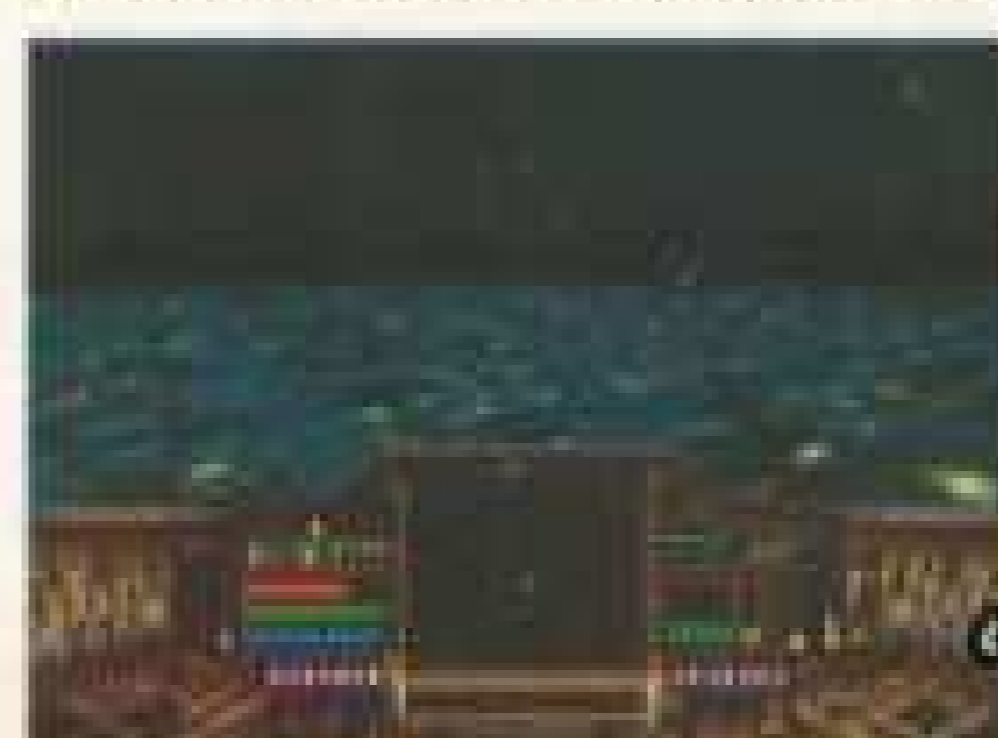
### VR STALKER

Jest to nieliczny przykład symulatorów na konsole. To całkiem ciekawe doświadczenie. Jak zwykle imponujące intro zdradza treść gry, które nie jest na tyle istotne, aby zajmować tu miejsce. Dalej standardowy wybór opcji i lecimy. Hmm, symulacja lotu, nawet może być, się możliwości wyboru opcji jakie daje komputer, są znacznie większe. Wy-



starczy przypomnieć sobie „klawiszologię” do pierwszego lepszego symulatora na PC, czy Amigę – o! jest tego trochę. Tu zaś mamy tylko dwie możliwości obserwacji akcji – kokpit i zza samolotu. Sumując gra ta jest zaledwie namiastką rasowego symulatora lotu i ukierunkowana jest raczej na elementy zręcznościowe, ale prezentuje się niezle.

■ LSK i MB



# WIRTUALNI wojownicy w natarciu



wiony „Mortal Kombat”. Każda ze wspomnianych konsol może już pochwalić się co najmniej jedną grą tego typu. Nadeszła era wirtualnych wojowników!

• **„Virtua Fighter”** – firmy Sega jest to pierwsza gra która pojawiła się na Saturna. Wspaniale animowane, duże trójwymiarowe postacie tłuką się na ekranie zgodnie z wolą operatora joypada. Akcja jest szybka i pokazana z różnych ujęć

tych dwóch gier jest lepsza, trudno wyrokować, bo tematyka i wykonanie obu tych gier są bardzo zbliżone. „Toshinden” pod jednym względem zdecydowanie jednak góruje nad „Virtua Fighter” – pozwala na rozgrywkę przez dwóch graczy! Dopóki więc nie pojawi się „Virtua Fighter 2” (który ukaże się niebawem), to „Toshin-

automaty wrzutowa, a dopiero potem na konsolę. Jest to dodatkowy policzek dla Segi, która za największą zaletę Saturna uznaje silne wsparcie w oprogramowaniu z automatów. Wersja na PlayStation różni się od wersji z automatów głównie sposobem sterowania – podobno każdy z przycisków joypada steruje ruchami innej części ciała.

• **„Kasumi Ninja”** firmy Atari przeznaczony jest dla Jaguara. Nie jest to wirtualna walka, gdyż grafika jest tu dwuwymiarowa, a postacie digitalizowane – jak w „Mortal Kombat”. Podobnie zrealizowano sekwencje walki, a kałuże krwi po każdym celnym trafieniu, to już standard.

• **„Mortal Kombat III”** firmy Williams Bally Midway. Tej gry nie trzeba chyba nikomu rekomendować. Gdy tylko pojawiła się na automatach wrzutowych, to rozpoczęły się spekulacje, czy możliwe będzie przeniesienie jej w warunki domowe i jaką jakoś będzie miała taka przeróbka. Powszechne zdumienie spowodowała więc informacja, że gra była równoległe opracowywana w wersji na PlayStation i praktycznie niczym nie różni się od wersji z automatów.

W porównaniu z „MKII” wprowadzono tu kilka nowych postaci, nowe ciosy, nowe „fatality” oraz zapowiadane od dawna „animality”.

Chodzą również plotki, że w Europie krążek z „MKIII” ma być bezpłatnie dołączany przy zakupie PlayStation.

■ LSK

We wrześniu do sprzedaży w Europie powinny trafić konsole Sony PlayStation i Saturn Segi. Zarówno Sony, jak Sega zapowiadają, że równoległe z wprowadzeniem maszynek na rynek trafi nań dość duży wybór gier. Notabene już dzisiaj można w Anglii nabyć spory pakiet gier na PlayStation, choć konsola nie jest jeszcze oficjalnie sprzedawana w Europie. Marketingowcy z Sony uznali, że pierwsze wrażenie jakie konsola wywrze na klientach, będzie miało duży wpływ na późniejszy jej sukces – przez zaprezentowanie pakietu dopracowanych gier można przekonać nabywcę, że ma do czynienia z poważnym producentem. Wiadomo przecież, że największym zarzutem wobec 3DO i Jaguara jest znikoma liczba programów na te konsole. Podobnego zdania są specje od Segi i Nintendo. Już dziś powstają gry na Ultrę 64 – maszynkę Nintendo, która ma podobno zmieścić z powierzchni Ziemi konkurencję. Tak się jakoś dziwnie składa, że producenci gier zadbałi o to, aby w pierwszej kolejności dostępne były gry walki, będące nawiązaniem do najpopularniejszych tego gatunku, jak choćby osła-

kamery, że początkowo można dostać zawrotu głowy.

• **„Toshinden”** firmy Takara dysponuje wspaniałą grafiką i animacją. Dzięki tej grze użytkownicy PlayStation są jedynymi, którzy nie muszą zazdrościć posiadaczom Saturna możliwości powalczenia w „Virtua Fighter”. O tym, która z

„Toshinden” będzie oceniany znacznie lepiej od swego konkurenta z Saturna.

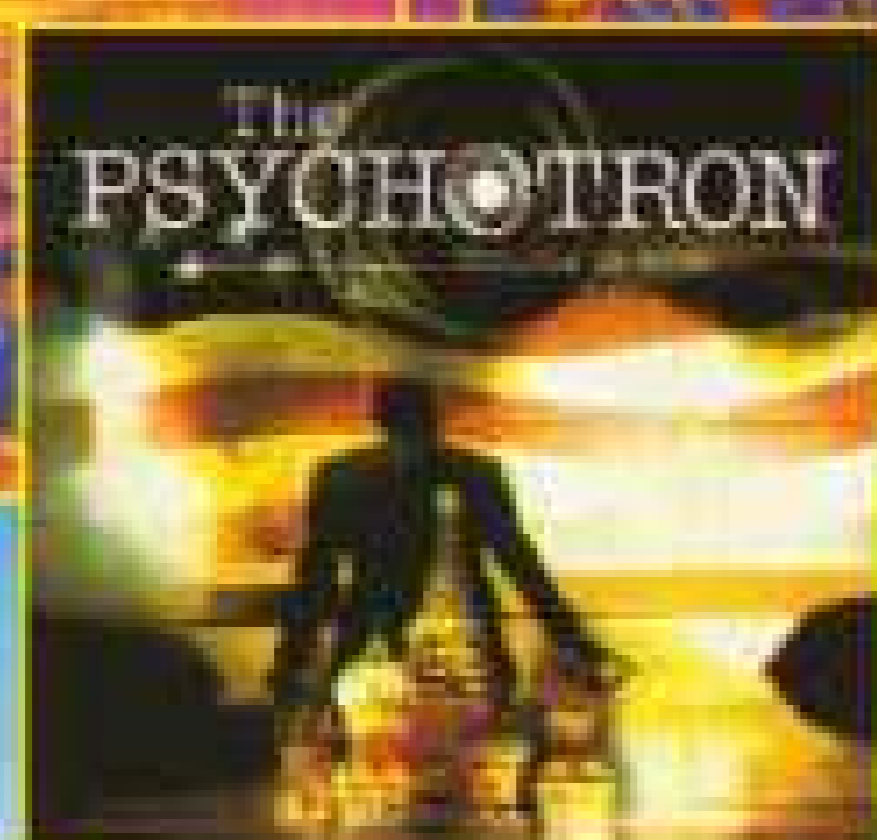
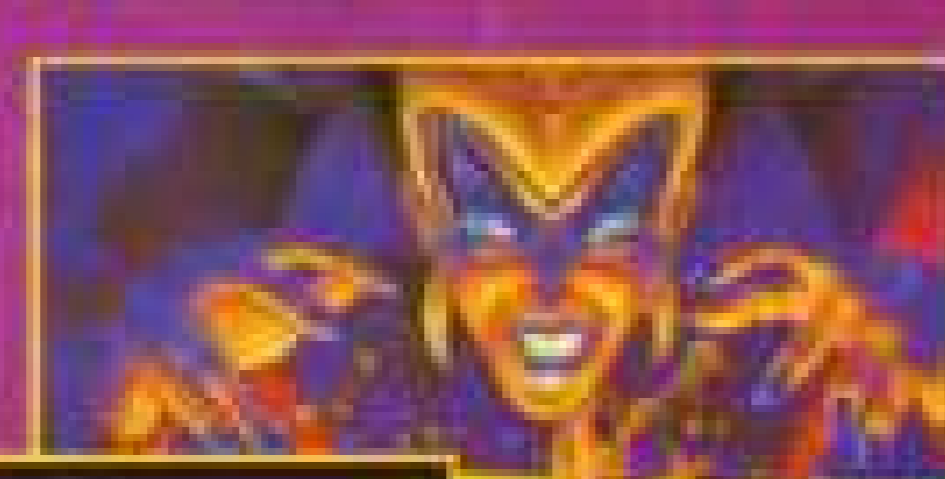
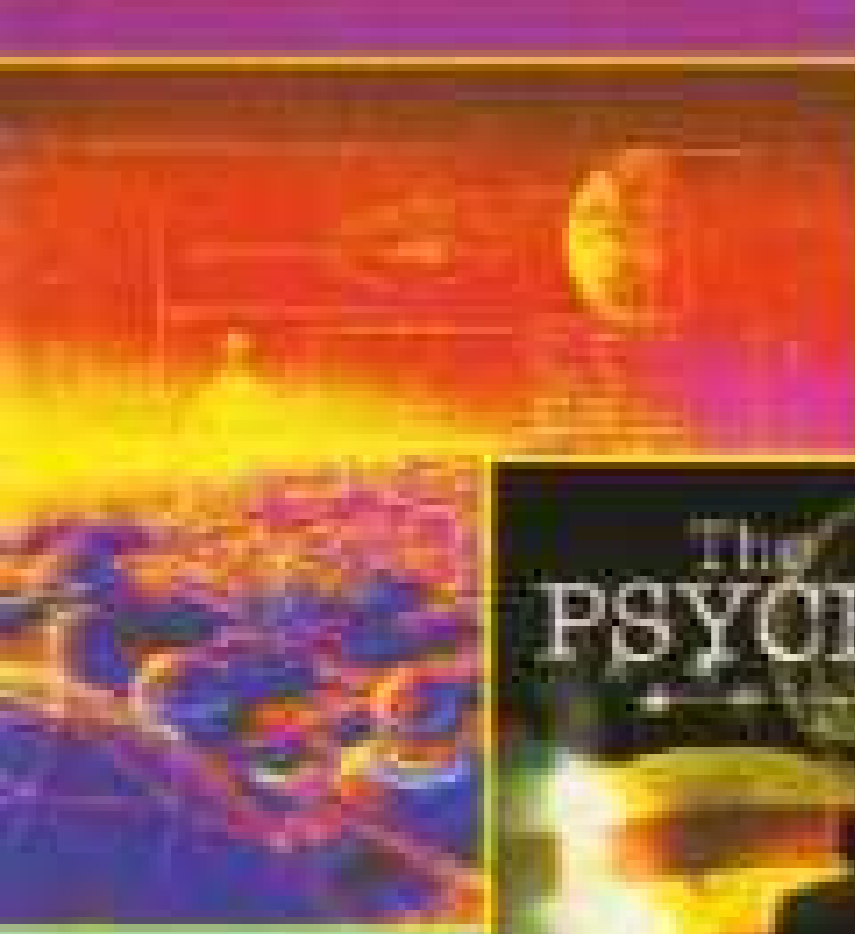
• **„Tekken”** firmy Namco to kolejny konkurent dla „Virtua Fighter”. Największą ciekawostką jest to, że korzystając z technologii PlayStation, Namco najpierw opracowało wersję na

Kasumi Ninja (Jaguar)



Mortal Kombat 2 (PC)






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

**CD-ROM DRIVE  
TEAC x4**  
cena det. 779.00,-

*Bardzo atrakcyjne ceny  
dla odbiorców hurtowych*



# MULTIMEDIA

w sprzedaży kilkaset tytułów na CD-ROM

## CLIP ARTY, FOTOGRAFIE, IKONY

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

## SHAREWARE

C User Group Library  
CDROM of CDROMS  
DIGA Windows  
Computer Reference Library  
Education Platinum  
Fonts Platinum  
Games Platinum Windows  
HOBBS Archived OS/2  
HOBBS Ready to Run OS/2  
Home & Business Platinum  
Internet Documents  
Kirk's Comm. Disc  
MAC Info III  
More Fonts  
More Utilities  
MPC Wizard 2.0  
Multimedia Platinum  
Night Owl 12  
Plug and Play Linux  
Publisher Platinum  
ORZI Ham Radio v3  
Simtel MS DOS Shareware  
Source Code Archives  
Techno Tools  
Toolkit for Linux  
Utilities Platinum  
Win Platinum

## ENCYKLOPEDIE OGÓLNE

Compton's Interactive Enc. 1995  
Encarta '95, Microsoft  
Groler Enc. 6.0  
Infopedia

## ENCYKLOPEDIE I ŹRÓDŁA TEMATYCZNE

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

## POKAZY

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

## JĘZYKI OBCE

Languages of the World  
Media Euro  
Super Memo  
Syracuse Language English

## PROGRAMY DLA DZIECI

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

## GRY

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

## International Tennis

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

• Atrakcyjne ceny dla dealerów,  
odbiorców

hurtowych i sklepów.

• Możliwość zamówienia  
dowolnego tytułu.

• Prowadzimy sprzedaż  
wysyłkową za zaliczeniem  
pocztowym.

sprzedaż hurtowa i detaliczna:

**MASTER s.c.**

ul. Cybisa 4  
02-784 Warszawa

tel. 644 48 47

643 81 21

fax 644 48 16

osaz MASTER BIS, 99-100 ŁĘCZYCA

ul. KONOPNICKIEJ 11A pok. 8,

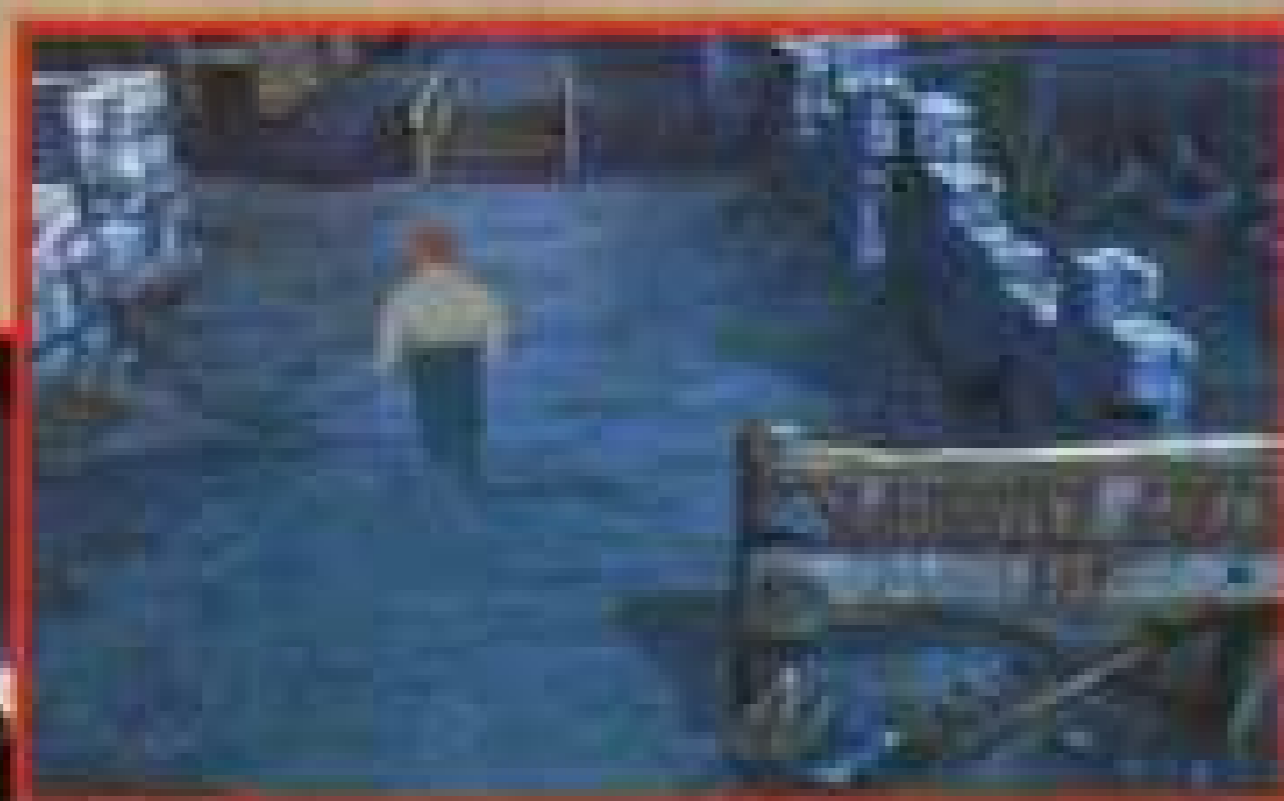
tel. (0-114) 34-85, fax (0-114) 37-66

Ponadto w ciągłej sprzedaży:

• napędy CD-ROM firm Sony  
i Panasonic

• karty dźwiękowe SoundBlaster  
i Gravis Ultrasound

• Głośniki do kart dźwiękowych



Czy film „The Last Ranger” jest dotknięty kłębą? Niespotykany ciąg złośliwych wypadków umocnił całą produkcję niczym burza. Niektórzy mogą pamiętać walkę pomiędzy dwoma scenarzystami tego filmu. Sześć miesięcy temu Scott W. Barthelby i Teddy Falk zapisałi nową stronę w księdze kłębów świata filmu. Wszystko wydarzyło się w Copacabana School of Fine Arts. Początkowa różnica zdań szybko przekształciła się w zwyczajną burdę. Powód? Pieniądze oczywiście! I zazdrość (nazwisko syna bankiera – Barthelby – było widoczne na liście płac nie mniej niż sześć razy). Równie części likieru i nienawiści zaowocowały ognistym koktajlem. Cały budynek na Hollywood Boulevard, gdzie stała Copacabana, stanął w płomieniach.

To był tylko początek. Miesiąc później gość wybrany do reżyserowania filmu, nikt inny niż brat Scotta Barthelby'ego – Henry, został aresztowany w swoim domu przez gliniarza z L.A.P.D., porucznika Warthawoskiewicza. Oskarżony ciągle przebywa w więzieniu, choć utrzymuje, że jest niewinny.

Utalentowany i nieprzekupny Greg Saunders, szef Hill Century Studios i kapitan całego tego nieszczęsnego interesu, zmuszony był doprowadzić statek bezpiecznie do portu. Jednakże nawet jego legendarna cierpliwość została poddana ciężkiej próbie, gdy podczas zdjęć próbnych okazało się, że Ambrosianus C. Barthelby, aktor wyznaczony do grania głównej roli, nie miał pojęcia o jeździe konnej. Opuszczenie przez Ambrosianusa Hill Century zbiegło się z wrocczeniem do studia wschodzącej gwiazdy – Billy Silvera. Koń „Ostatniego Rangera” miał w końcu jeźdźcę.

Według dobrze poinformowanych źródeł prestiżowa wytwórnia była bliska upadku, gdy bank Barthelby ujawnił linię kredytową do Hill Century. Dwa-

dziestego czwartego czerwca zespół filmowy w sekrecie przeniósł się do miejsca na pustyni Mohawe zabawnie zwanego Slaughter Gulch (Parów Rzeźników), gdzie John Pierpoint Stacks rozpoczął filmowanie planów do „The Last Ranger”. Gabinet publicystki Grega Saundersa wyszedł z ciekawym pomysłem, mającym na celu utrzymanie z dala od projektu wściekłych oszów prasy.

Każdego piątku Jeffrey „Bomber” Davis galopował na swojej szkapie do Hollywood, gdzie dostarczał najnowszych wieści o zdjęciach zgromadzonym tam piśmiakom. System ten zdawał egzamin do czasu, gdy jednego piątku koń runął pod jeźdźcem na samym środku Hollywood Boulevard. Skutkiem tego było to, że „The Horse's Friend” – grupa miłośników zwierząt, prowadzona przez penę Victorinę Hornybiggle – zaatakowała Hill Century na łamach gazet. Podobizna Jeffreya Davisa została spalona przed Teatrem Chińskim i porucznik

Warthawoskiewicz musiał zadzwonić do Los Angeles Fire Department, by ochłodzić temperament demonstrantów.

Dynamiczny policjant dokonał przy okazji paru aresztowań. Do szczęśliwców należał także burmistrz miasta, którego jedyną zbrodnią było to, że próbował powstrzymać tłum.

W tym momencie „The Mystery Examiner” postanowił zbadać serię niefortunnych wypadków. Wszystko szło dobrze przez następne dwa tygodnie. Wtedy jednego piątku Davies nie pojawił się w biurze Hill Century. Czy zagubił się na pustyni? Czy Billy Silver złał obojczyk podczas jednego z numerów kaskaderskich, jak sugerowały niektóre gazety? Nikt w Hill Century nie był zdolny do oświecenia nas. Wysłałiśmy, więc jednego z naszych re-

porterów do Parowu Rzeźników, by odkrył nam prawdę.

„To nie jest miejsce dla bogobojnego ludu” zadeklarował Wilbur Adderly, który jest nauczycielem w szkole w Johannesburgu i jest także znanym i uznanym przebrwacem tytoniu. „To jest kraj duchów, chłopczko! Jak mówiłem moim studentom, to jest terytorium diabła. Obecnie Indianie nazywają je Polem Walecznych, lecz nawet oni omijają to miejsce szerokim łukiem!



„To jest kraj o studentom, to nazywają je Pole to miejsce szer

**ALLO**

**THE D**

Zaden z nich nie był blisko tego parowu od pięćdziesięciu lat. Tak więc nie ma żadnego powodu, by tam się włóczyć” poradził Adderly, po czym splunął strumieniem brązowego soku na jedwabną marynarkę naszego reportera.

Właśnie utrzymaliśmy następującą wiadomość od pana F. X. O'Neilla, który jest naszym subskrybentem. Jeden z koni wypożyczonych Hill Century został znaleziony w Johannesburgu w stanie skrajnego wyczerpania i strachu. Intrigującym detalem było to, że na siodło został odkryty napis wykonany szminką – „Dall Carnby”.

Czy człowiekiem z napisu jest Edward Carnby, prywatny detektyw, którego imię jest łączone z tajemnicami Deoreto i Grabelskiej

językiem angielskim. Lektura pozostałych artykułów pisemka może dostarczyć informacji, pomocnych w rozwikłaniu niektórych zagadek, którymi uraczy nas gra. Sądzę jednak, że zamieszczony tu dokładny opis lepiej będzie służył za światło i drogowskaz zabłąkanym w ciemnościach gry. Najpierw jednak chciałbym podzielić się z Wami moimi wrażeniami. Gra ta dopełnia trylogię słynnej serii firmy Introgrames i na tym może się nieestety wszystko skończyć. Świadczyć o tym nawigania do części pierwszej i drugiej obecne w akcji gry. Kobieta, która uzyła szminki na siodło konia jest nie kto inny jak znana już nam Emily Hartwood. Natomiast sprawcą całego zamieszania jest Jeddediach Stone, syn Elizabeth Jarret – zła kaptanki Voodoo zgładzonej w „Alone In The Dark 2”. Gra rozpoczyna się drugiego lipca 1925 roku, w biurze Eda. Tam najprawdopodobniej dowiaduje się on o informacji umieszczonej na siodło, gdyż następ-



nego dnia staje przed me- stem prowadzącym do Pa- rowu Rzeźników. W tym miejscu gracz obejmuje ste- ry. Pierwszym wrażeniem jest to, że graficznie gra nie jest wielkim postępem w sto- sunku do swoich poprzed- ników. Natomiast dźwiękowo jest już lepiej. Nie chodzi mi tu o muzykę, lecz bardziej o wspaniałe odgłosy kroków, strzałów, otwierania drzwi itp. Podczas dalszego grania okazuje się, że system zbierania przedmiotów jest niezbyt dopracowany. Na przykład przy szukaniu czy próbie użycia jakiegoś przedmiotu często się zdarza, że stanięcie o parę pikseli od zadanego miejsca nie spowoduje pożą- danego efektu lub wręcz wyświetlenie napisu (skutecznie wprowadzającego w błąd) w stylu – „tej rzeczy nie można tu użyć”. Wszelkie rekordy moim zdaniem



do znajdującego się tu miasta jedyną drogą jaka była – przez most. Gdy był pośrodku kładki dro- gę od tyłu zamknął mu duch rewolwerowca. Z przodu pojawił się Jed- dediah Stone i przywitał gościa, a następnie, po- cierając o podszewkę swego buta, zapalił zapalniczkę, a za jej pomocą lont. Węd- rujący ogień dotarł do pomostu i spo-

obejrzał kalejdoskop mówiący o po- wstaniu miasta. Także z niego dowie- dział się, jak otwierać wąż do piwnicy z trunkami. Gdy pokaz się skończył, Carnby znalazł leżącą na pianinie lam- pę. Ponieważ była pusta, dolał do niej nafty ze znajdującego wcześniej ka- nistra, a następnie zapalił ją za pomocą zapalniczki. Teraz podszedł do trofeum myśliwskiego wiszącego na ścianie za barem i przekręcił jeden z osadzonych w czaszce rogów. Gdy to uczynił, otworzyło się wejście do podziemi. Z niego wyszedł duch barmana. Ed, długo się nie namyślając, podbiegł do upióra i położył go paroma lewymi sierpowymi. Pokonany barman zmio- nił się w czarnego kota, który następ- nie wyparował. Na ziemi po nim pozos- tał ślad w postaci asa karo i złotej kuli. Gdy Carnby wziął obie przedmio- ty, to zeskoczył na dół przez otwór w podłodze. Do rozproszenia panują- cych tam ciemności użył lampy. Za rzędem olbrzymich beczek, na ścianie wisiała łaska. Nie opodał niej znalazł plakat. Na jego odwrocie widniała po- rada, by alkohol drzewny zanieść więźniowi zamkniętemu w celi. Naste- pnie podszedł do najbliższej beczki i pomimo, że drzwi do niej były za- mknięte, spróbował je otworzyć. Wro- ta ustąpiły, także w sąsiedniej beczce. W pierwszej widać było stadko małych węży. Z drugiej beki wyglądała ich „trochę” większa mama. Gdy Carnby użył grzechotki, to małe węże wy- pelzły z legowiska torując tym samym Edowi wejście w głąb. Detektyw tam podążył i po drabinie wszedł do za- mkniętej celi.

Na pryczy znalazł kamień. Rozbił go o ścianę i z łupin wy dobył indiański amulet. Następnie podszedł do drzwi celi. Za kratą ujął leżący na podłodze klucz. Przyciągnął go do siebie za po- mocą łaski i otworzył nim wyjście. Naste- pnie poszedł do sąsiedniej celi i przed zataczającym się tam duchem pi- jaka położył butelkę alkoholu drzewna- go. Nietrzeźwy facet podniósł „procenty” z podłogi, po czym je gołnął. Oka- zało się, że nawet dla osoby „ducho- wnej” co za dużo to niezdrowo, a zwłaszcza metanolu. Pijk po tym eksperymencie wyłożył się na ziemi jak długi, a następnie

zmknął. Na miejscu pozostała tylko pierścówka. Następnie Carnby przeszedł po wyrytym na podłodze pentagramie do biura szeryfa. Przeczył to tylko dlatego, że posiadał indiański talizman. W biurku znalazł gwiazdę szeryfa i amunicję do Winchestera, a samą broń zna- lał w szafie, którą otworzył za pomocą klucza znajdującego na blacie stołu w Saloonie. Ed przyjrzał się przy okazji trzem plakatami napilniej posu- kiwanych przestępców, po czym wy- szedł z biura i skręcił w lewo.

Znalazł się przed frontowymi drzwia- mi budynku, do którego wcześniej nie miał dostępu. Okazało się, że ktoś się do nich dobijał. Carnby zasnął je ob- blikską szafą, przy okazji odsłaniając drabinkę sznurową. Po skończonej ro- botcie znalazł leżącą w środku strzelbę, a następnie wszedł na dach.

Zaraz koło wjazdu znalazł bicie. Idąc dalej ujrzał leżącą na ziemi pętlę voo- doo. Jedyną przeszkodą, wstrzymującą śmiałość od jej podniesienia było to, że periodycznie oświetlała ją wiązka za- bójczych promieni. Ed musiał więc sięgnąć po ten przedmiot w odpowiad- nym momencie. Dalej znalazł metalową płytę. Stanowiła ona znakomity suboty- tut kamizelki kuloodpornej. Drzwi, zna- jące się nie opodał, detektyw otwo- rzył celnym strzałem w zamek, po czym wszedł do środka z okrzykiem „Pak, puk. To Święty Mikołaj.” Panują- cą wewnątrz ciemność rozświetlił oczy- wiście lampą. Ujrzał wtedy faceta, ze- ciskającego pętlę na szyi manekina. Za każdym razem, gdy to robił, Ed tracił dostęp świeżego powietrza i punkty wy- trzymałości. Aby pozbyć się natręta, Carnby użył znalezionej pętli voodoo. Zapadła pod niesłownym duchem zo- stała uruchomiona, a on sam spadł na dół. Następnie detektyw wyszedł stąd i podążył do dalszych pomieszczeń da- chu. Po drodze napotkał faceta z jedne- go z plakatów w biurze szeryfa.

Ed nabił więc Winchester złotą kulą i wystrzelił nią w bandziora, który padł i zostawił po sobie worek ze skorpionami. Carnby wrócił z nim do sali egzekucji i zrzucił da- chowi pajęczaki z worka na leń. Następnie pociągnął

*uchów, chłopczel! Jak mówilem moim jest terytorium diabła. Obecnie Indianie Walecznych, lecz nawet oni omijają okim łukiem!...”*

# ONE IN DARK 3

bije sytuacja, wymagająca otworzenia kluczem szafy w biurze szeryfa. Kłopot mogą sprawić także trzy momenty wy- magające użycia broni palnej. Pierwszy raz przy otwarciu drzwi, potem przy strzelaniu do tarczy, a następnie przy wybijaniu szyby. Należy także trzymać się zasady, by dokładnie obszukiwać wszelkie meble, rzelby i tym podobne, a gdy to nie pomaga, to popchnąć tro- chę obiekt robiąc to z różnych kątów. Reszta to umiędynność kojarzenia fak- tów. Czy warto tę grę kupić? Sądzę, że fani „Alonów” nie dadzą się długo namawiać. Pozostali zaś zdani są na doko- nanie samodzielnej decyzji na podsta- wie tego artykułu.

Jeżeli podjąłeś decyzję i masz zamiar nabyć tę grę, to nie psuj sobie zabawy i na razie nie czytaj ciągu dalszego tych wypocin. Zawsze będziesz mógł do nich powrócić i doczytać do momentu, gdzie się zamiesz.

## Opis

Ed Carnby stanął nad Parowem Rzeźników. Następnie postanowił wejść

wodował jego wybuch. Odrzucił rzuł Eda w głąb miasta. Stone zapadł się pod ziemię, a duch szeryfa wszedł do pobliskiego Saloonu. Carnby postanowił podążyć za tym ostatnim. Zanim jednak wszedł do budynku, podniósł le- żący na prawo od wejścia kanister z benzyną. W Saloonie znalazł kamerę. W generatorze napędzającym ją brako- wało paliwa. Ed napełnił więc zbiornik swoim maleziskiem. Dzięki temu obe- jrzał kadry z filmu „The Last Ranger” i dowiedział się, w jaki sposób Billy Sil- ver złamał obojczyk. Detektyw pod- niósł potem leżący w rogu kanister z naftą, klucz leżący na stole i grzechotkę leżącą na scenie. W schowku pod zata- manymi schodami znalazł paczkę zapal- nicy. Gdy udał się za bar do półek z bu- telkami, to znalazł tam alkohol drzewny (metanci) oraz pierścówkę. Przelanie jej zawartości do żółdka spowodowało podniesienie się o dziesięć punktów energii Eda. Pustą butelkę detektyw rozbił rzucając ją o ścianę. Pośród jej szczątków znalazł złoton. Ed wziął go i wrzucił do pianina. Dzięki temu mógł





za lewarok, co spowodowało podniesienie się klapy. Dzięki temu Ed znalazł dynamit i kawałek zaszuszonego mięsa. Po opróżnieniu pomieszczenia detektyw opuścił je i skierował się do ostatniego pomieszczenia na dachu. Znalazł tam działko obrotowe i leżący przy ścianie krótki lont. Włożył go w laskę dynamitu i tak przygotowany ładunek wetknął w pobliską szczelinę. Następnie użył zapalnika i schronił się za bączką. Wybuch zniszczył ścianę, otwierając Edowi drogę do pozostałych pomieszczeń. Po drodze, przez zburzoną ścianę, ujrzał stojący na placu posąg Jeda Stona. Posąg dzierżył w ręku złoty samorodek z kształtu przypominający płaka. Camby ruszył dalej.

Przed końcem swej wędrówki Camby ujrzał drzwi, zatrzaszkujące się za wychodzącym spoza nich duchem. Po przypomnieniu mu, kto tu jest panem, Ed zauważył, że drzwi są zamknięte. Pozostała droga prowadziła do zepsutej maszyny. Brakowało w niej trybika. Detektyw zastąpił go gwiazdą szeryfa, a następnie uruchomił machinę, podciągając umieszczoną wysoko dźwignię za pomocą bicia. W ten sposób Ed uruchomił mechanizm otwierający drzwi. Za nimi znalazł leżącą na ziemi piersiówkę. Zauważył także pomost, prowadzący nieco poza ścianę budynku. Na nim leżała amunicja.

Następnie Camby rozpędził się i, korzystając z pomostu niczym z trampoliny, przeskoczył przez okno do sąsiedniego budynku. Tam zapalił pierwszą lampę na prawo od okna – to otworzyło pobliskie drzwi. W pokoju znalazł gazetę. Zgodnie z zawartą w niej historią, gdy się zaczął szkrzeczć, w pokoju pojawił się duch zabitego strzałem w plecy. Detektyw uspokoił ptaszysko, dając mu kawał suszonego mięsa. W zamian otrzymał żeton.

Gdy „śpiew” ptaszyny uciszył, duch przeszedł przez ścianę, przenikając przez obraz. Camby podążył za nim i

znalazł się w sąsiednim pomieszczeniu. Przedtem jeszcze wziął „nocnego służę” – swego rodzaju wieszak na ubrania. W znajdującej się w sypialni tościere Ed znalazł kulę kalibru 30/30, żarówkę i perłę. Gdy przekręcił lustro, to na jego odwrocie znalazł klucz. Na posągu przedstawiającym kobietę z kołczanem znalazł strzałę. Wystrzelił ją z luku, znajdującego się w rękach drugiego posągu. Strzała ugodziła trzecią figurę, a to z kolei spowodowało zaktywizowanie czwartej, która uruchomiła mechanizm otwierający drzwi pokoju z sypialnią. Ed wyszedł przez nie i znalazł się znowu koło rozbitego przez siebie okna.

Drzwi po jego lewej stronie, te znajdujące się najbliżej dziury w podłodze, dały się otworzyć kluczem. Koło nich leżał pierścionek z kamieniem. Edowi udało się wydobyć z niego diament. Okazało się to przydatne, gdyż po włożeniu go w drugie oko smoka, w nowo otwartym pokoju, z jego pyska wylazła paczka amunicji. Nie opadał na podłogę leżał pamiętnik Emily Hartwood oraz piersiówka. Leżało tam też ostrzeżenie przed używaniem flesza koło łatwopalnych szpul z filmem. Następnie Camby wyszedł na balkon. Przed oknem prowadzącym do sąsiedniego pomieszczenia była dziura zastłonięta deską. Gdy Ed wszedł na nią, ktoś z wewnątrz zaczął w niego strzelać. Detektyw położył tam wieszak, a następnie szybko usunął się z kładki. Zza okiennic wyszedł zmylony duch wielkiej postury. Jego masa była jednak zbyt wielka, gdyż deska puściła. Camby zasłonił tak odsłoniętą dziurę popychając na nią odemkniętą okiennicę.

Po niej wszedł, już spokojnie, do pokoju. W nim na stole znalazł klucz, a z boku na ziemi wyzwalacz i oprawkę do lampy błyskowej. Teraz, dodając do tego żarówkę, mógł zamapstrować samą lampę. Następnie detektywi, za pomocą znalezionej klucza, otworzył drzwi do pozostałego pomieszczenia. Znajdowały

się one na lewo od rozbitego okna. W środku na postumencie siedział jakiś mutant, wymachujący swoimi grabiami. Ed podszedł do szpul leżącej na ziemi koło szafy i użył tam flesza. Błysk zniszczył potwora. Następnie Camby strzelił do tarczy znajdującej się na szafie. Drzwiczki do regału otworzyły się. Wewnątrz regału detektyw znalazł piersiówkę i laskę wojenną.

Teraz kroki swe skierował w kierunku pianina. Po drodze podniósł z ziemi kanister z natą. Do instrumentu wrzucił żeton, dzięki czemu oberwał kolejny kafejdoskop. Wznieście jednak było to, że otworzyło się także wejście zasunięte przez postument. Gdy Ed wskoczył do wewnątrz, znalazł się w ciemnej jaskini.

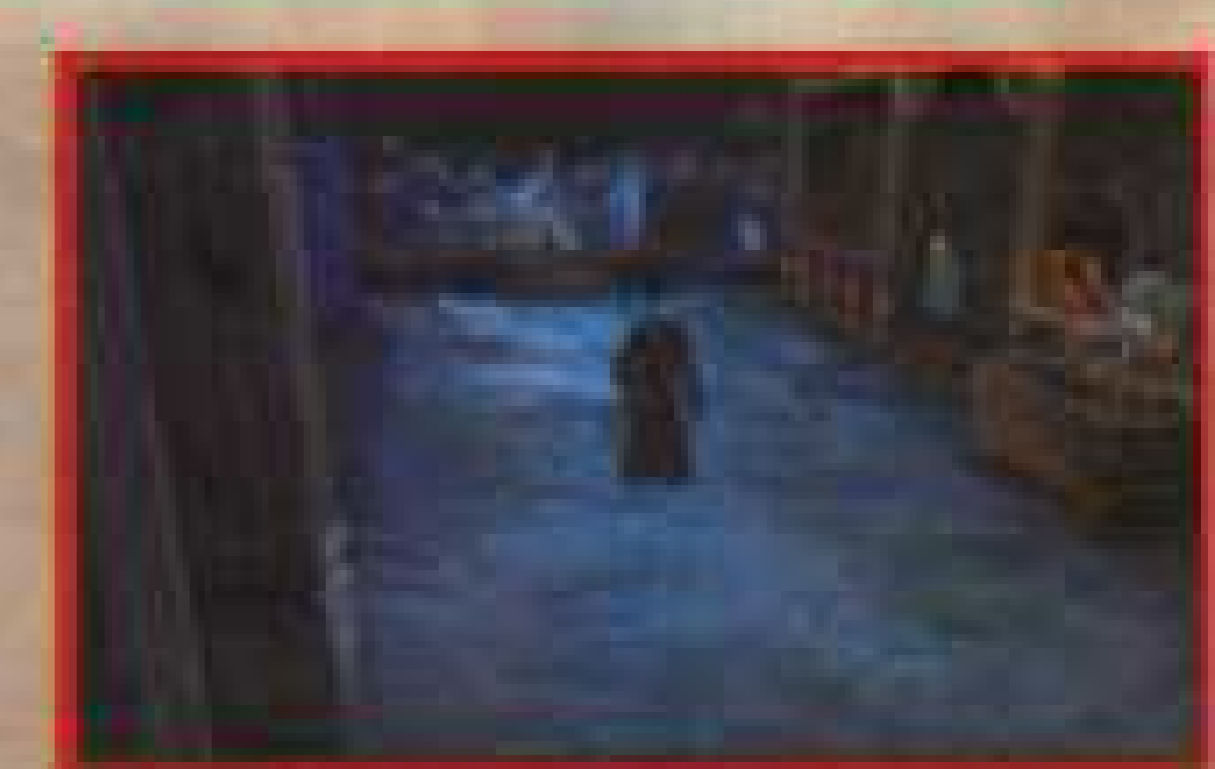
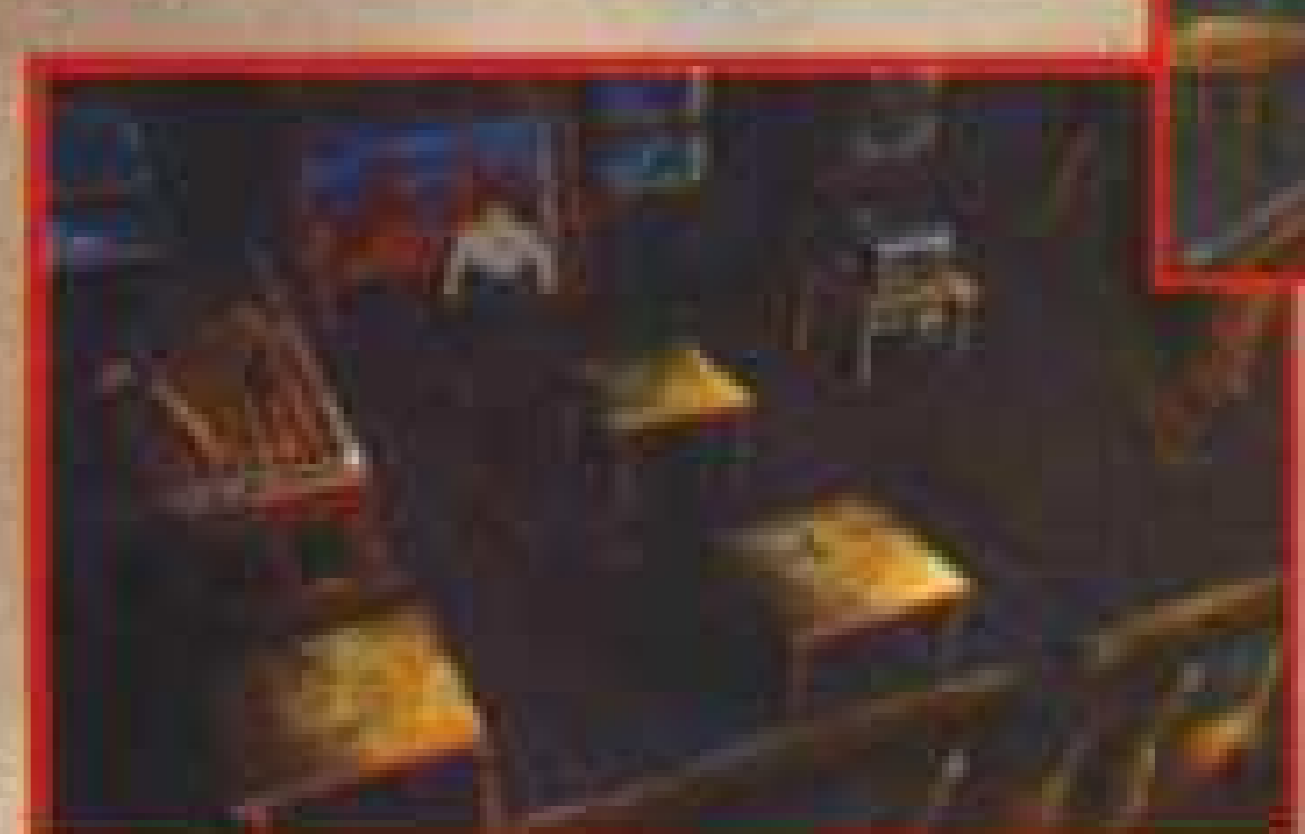
Znowu musiał zapalić lampę, w znany już sobie sposób. Dalej nie było perze poczęły atakować intruza, więc Ed skierował się do wyjścia z grotu. Na szczęście zatrzymał się w porę, dzięki czemu oszczędził sobie przyjemność kąpieli w lawie. Z niej sterczały słupy. Śmiałek zaczął więc skakać po nich z jednego na drugi. W końcu drogę zastąpił mu Indianin. Gdy detektyw popchnął go laską wojenną, ten się przesunął i pozwolił na podniesienie z ziemi nabojów do Winchestera i małego klucza. Następnie Camby zaczął skakać po kolejnych słupach. Gdy już nie miał wyjścia, użył amuletu Indianin, który wtedy się pojawił, przeniósł go na kolumnę, która wyniosła go do kolejnego budynku. Tam zabił kolejne dwa duchy i z ziemi podniósł pozostałości po nich. Były to cylinder, klucz i piersiówka. Kluczem Ed otworzył drzwi, znajdujące się na lewo od wrot wejściowych. Biblioteka stanęła otworem. W szafach detektyw znalazł białą księgę, podręcznik zegarmistrza i księgę zwyczajów Indian Nawaho, którą otworzył za pomocą małego klucza.

Koło popiersia Camby znalazł zegarek, a na biurku matrycę drukarską. Odczytał ją podchodząc do lustro i spoglądając na jej odbicie. Następnie zapalił świeczkę na biurku. W jej świetle mógł odczytać białą księgę. Mówiła ona, że człowiek, który postawi laskę boga Gromów na ołtarzu do tego przeznaczonym, wstrzyma na zawsze strażnika Styksu. Po tej lekturze Camby wrócił przed drzwi znajdujące się na prawo od wejścia frontowego. Tak jak się spodziewał, był to zegarek oparywenny w każdej zegarmistrza, więc używając go otworzył wrota, przed którymi stał. W środku czekał Murissona, który przekazał mu szło przedstawiający rozwałkę stacji kolejowej. Następnie Ed natużył na łeb pobliskiego posągu cylinder i zamknął dwa pułki amunicji.

Wtedy duch odsłonił witraż znajdujący się w głębi pokoju i podszedł do Murissona, który leżał na ziemi jak racho-

ny pionurem, pod wpływem dotknięcia upiora. Po rozprawieniu się z nim, detektyw nie zabezpieczył swego Wincha. Podszedł z nim do ściany naprzeciwko witrażu i strzelił w okno. Wraz z brzękiem rozpryskującego się szkła powstała tam dziura.

Przez nią Ed wyszedł na orientarz. Ujrzał tam ołtarz, na którym postawił laskę wojenną. Następnie podszedł do grobowca podpisanego D.E.J (One Eyed Jack) i położył na nim asa karo. Pomnik się otworzył i Camby wszedł do niego. Unoszący się postument doniósł Eda na górną kondygnację budynku – do kuchni. Detektyw wziął ze stołu dżban z oliwą oraz leżącą nie opodal szpulę z filmem. Na kredensie leżał woreczek z pemikanem. Jego spożycie dawało ten sam skutek, co wypicie zawartości piersiówki. Następnie Camby podszedł do kominka. W nim znajdował się zaklinowany mechanizm. Ed przywrócił go do sprawności, smarując znaną oliwą. Ściana, przy której stał piecyk, uniosła się, odsłaniając salę balowa. Przy grubszym dżentelmenie znalazł młotek. Przy damie na-







Każdy, komu się marzyło otworzyć własną, choćby małą pizzerię, dzięki programowi „Pizza Tycoon” ma szansę zrealizować swoje marzenia. Może poprobać swoich sił w świecie wielkiego biznesu, wielkich korporacji i wielkich przestępców. To czy skończysz swoją działalność na bruku, jako zadłużony po uszy zebrał, czy też staniesz się właścicielem wielkiej międzynarodowej korporacji zależy tylko od Ciebie. W tej grze wszystkie chwyt są dozwolone. Konkurencji za dobrze się powodzi? Jeden telefon do zaprzyjaźnionej mafii lub szybka samodzielna akcja sabotażowa i już lokal z dymem odchodzi w zapomnienie. Brakuje Ci pieniędzy? Po co masz się zadłużać w banku skoro wystarczy zatrudnić się jako mafijny kurier i szybko zarobić parę groszy.

Do swojej dyspozycji masz naturalnie i legalne metody. Właściwe wybadanie rynku jest podstawowym warunkiem na sukces. W restauracji, do której uczęszcza głównie młodzież, nie osiągniesz dużych zysków, jeśli będziesz serwować pizzę smakującą starszemu czy businessmenom. Ważna jest również agresywna kampania reklamowa. Niech nazwa Twojej firmy atakuje potencjalnego klienta gdziekolwiek się obejrzy. Przy komponowaniu nowych przepisów na pizzę używaj tych dodatków, które są aktualnie w modzie – jeżeli wszyscy na mieście mówią, że szpinak to ohyda, to mało jest śmiazków, którzy by zechcieli zjeść go w kupionej pizzy. Ustalaj ceny tak, by były jednocześnie nie za wysokie i żeby zapewniły Ci przyzwoity zysk. Pamiętaj też o ciągłym poprawianiu wystroju lokalu na coraz ładniejsze, bogatsze i bardziej atrakcyjne.

Jeśli zastosujesz się do tych rad, z pewnością staniesz się wielką szychą w świecie interesów i wielkim mafioso, przed którym drży konkurencja i któremu nikt nie śmie podskoczyć.

Moim zdaniem „Pizza Tycoon” jest grą bardzo ciekawą, dogłębnie oddającą tajniki prowadzenia pizzerii. Polecam ją wszystkim zainteresowanym kulisami robienia pizzy.

W momencie rozpoczęcia gry masz do wyboru trzy typy przyszłej rozgrywki:

- **Freemode** – rozpoczynasz wszystko od zera – sam wybierasz lokalizację swojej pierwszej restauracji, sam ją meblujesz i sam musisz skomponować przynajmniej trzy pizze według oryginalnych receptur,

- **Mission Mode** – masz z góry wyznaczone cele, które musisz osiągnąć w wyznaczonym czasie,

- **Quickstart** – pierwsza restauracja jest już założona i urządzona – pozostaje wynająć personel i dokonać uroczystego otwarcia.

Obojętnie na jaki typ gry się zdecydujesz musisz jeszcze wybrać postać, którą będziesz kierować. Przy jej wyborze ważna jest zarówno ilość posiadanej gotówki, jak i jej cechy np: stan zdrowia, odwaga czy charyzma. Gdy już dokonasz wyboru, gra rozpoczyna się.

Główny ekran gry jest podzielony na trzy części: mapę miasta, w którym działasz, menu z opcjami i okno informacyjne.

#### MAPA

Teren miasta może być pokazywany w różnym powiększeniu. Generalnie, by je zwiększyć, kliknij lewym klawiszem myszy i najedź ramką na wybrany obszar, a aby je pomniejszyć wystarczy jedno kliknięcie prawym klawiszem myszy. Mapa może po prostu pokazywać teren miasta (MAP), podział na dzielnice (DISTRICTS) lub obszary wpływów pizzerii poszczególnych graczy (CONTROL). Można również wybrać

typy obiektów do wskazania na mapie: pizzerie należące do różnych korporacji (PLAYER), zasięg restauracji (RANGE), kościoły, dyskoteki, szkoły (LOCATIONS) i aktualnie dostępne nieruchomości do kupna lub wynajęcia (PROPERTIES).

#### OKNO INFORMACYJNE

Pokazywane są tu informacje o liczbie Twoich restauracji, zawartych kontraktów i liczbie stworzonych przepisów na pizzę. Oprócz tego, gdy na mapie klikniesz na obiekcie przeznaczonym do kupna/wynaj-

mu dowiesz się stąd o potencjalnej klienteli w tym miejscu i o cenie kupna/wynajmu.

#### MENU

W menu dostępne są w następujące opcje:

- **Map** – przejście na mapę świata.

- **Character** – informacje o kontrolowanej przez nas postaci:

- **SCORE** – wynik jaki uzyskała za prowadzenie restauracji do tej pory,

- **START OF DAY** – godzinę o której wstanie następnego dnia (można ją zmieniać),

- **CHARACTER VALUES** – zestaw cech postaci takich, jak aktualny stan zdrowia, odwagi, popularności,

- **COMPANY** – zyski lub straty osiągnięte w poszczególnych miastach,

- **CURRICULUM VITAE** – wykaz Twoich dotychczasowych osiągnięć.

- **POSITION** – pozycja w świecie normalnym i przestępczym,

- **AWARDS** – zdobyte nagrody,

- **TARGET CV** – procentowe zaawansowane w kolejnych celach w grze Mission Mode.

- **Disk options** – chyba wiadomo.

- **Advertising** – urządzenie kampanii reklamowej za pomocą

- **FLYERS** – ulotek,

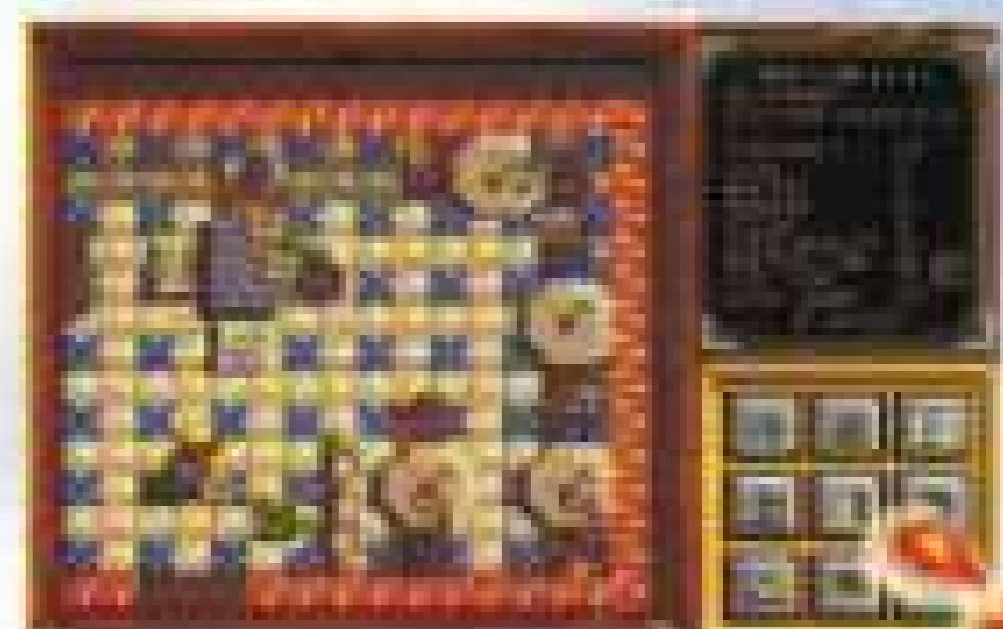
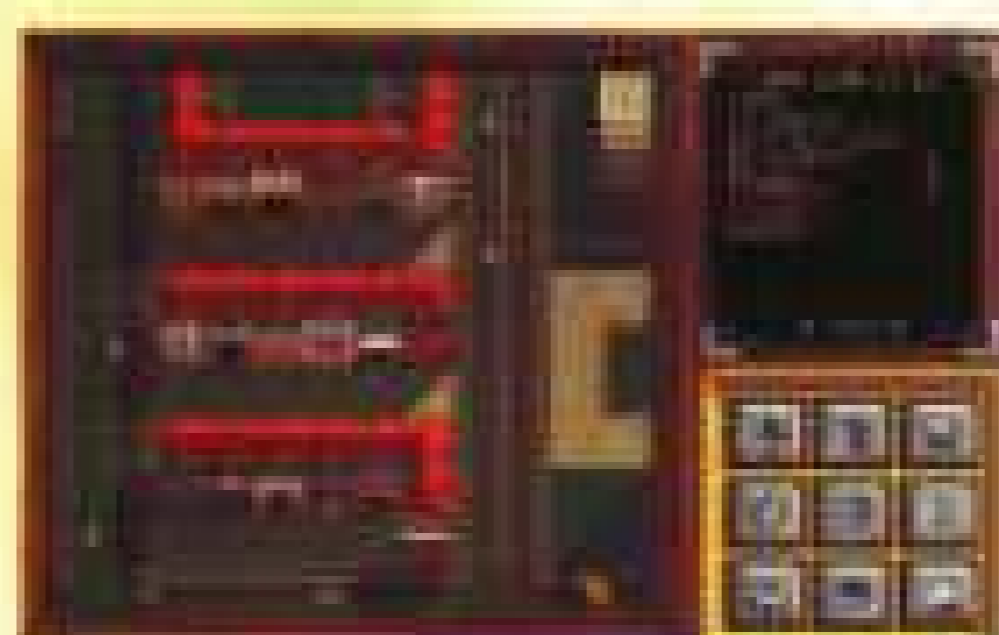
- **POSTERS** – plakatów i planszy reklamowych,

- **NEWSPAPER ADS** – w czasopiśmie – warto tu dodać, że powodzenie tej reklamy jest tym większe, im jest większa, bardziej kolorowa, a jej tekst poprawniejszy logicznie i gramatycznie,

- **TV-ADS** – reklama telewizyjna.

- **Market research** – zbiór najważniejszych wiadomości o obszarze i klientach.

- **AREA INFO** – szczegółowe dane o mieszkańcach wybranego ob-



# PIZZA TYCOON



# PIZZA TYCOON



szaru, jego charakterze (czy więcej mieszkań czy fabryk), wielkości przestępczości, natężeniu ruchu.

- **PROPERTY INFO** – liczba nieruchomości do wynajęcia/kupna, średnia cena za te nieruchomości i średnia wielkość dostępnych lokali.

- **ECONOMY** – wskaźnik inflacji – im większy, tym częściej będziesz musiał zmieniać ceny na swe pizze.

- **CUSTOMER TASTE** – typ pizzy lubianej przez poszczególne grupy klientów.

- **TRENDS** jakie dodatki są teraz w modzie, a które wprost przeciwnie.

- **PIZZA CHARTS** – lista najpopularniejszych pizz.

- **COMPETITORS** – wykres wskazuje obrót pieniężny wszystkich korporacji.

- **MARKET SHARE** – wykres ilustrujący podział rynku między poszczególne sieci pizzerii.

- **Newspaper** – co też piszą w najnowszej gazecie?

- **Global stats** – szereg informacji statystycznych

- **MONTH OVEVIEW** – o Twoich miesięcznych wynikach.

- **RESTAURANTS** – o zyskach osiąganych przez poszczególne Twoje restauracje.

- **CASH FLOW** – o przepływie gotówki.

- **LOANS** – o zaciągniętych pożyczkach.

- **INSURANCE** – o posiadanych ubezpieczeniach od włamania (**BURGLARY**), zapasów magazynowych (**DEPOT**), ognia (**FIRE**), odpowiedzialności cywilnej (**LEGAL**) i na życie (**LIFE**).

- **PROPERTY** – o posiadanych bądź wynajmowanych lokalach.

- **BALANCE** – o aktualnym bilansie.

- **DAILY PROFITS** – o zyskach osiąganych w kolejnych dniach.

- **Terminal** – wideotelefon wraz ze spisem numerów do: handlarzy nieruchomości (**REALTORS/ESTATE AGENTS**), banków (**BANKS**), kompanii ubezpieczeniowych (**INSURANCE COMPANIES**), ważniejszych osób w mieście (**AUTHORITIES**) i do znanych gangów i handlarzy bronią (**OTHERS**).

- **End Turn** – przyspiesza koniec dnia.

Podwójne, szybkie kliknięcie na którejkolwiek Twojej restauracji na mapie powoduje „wejście” do jej wnętrza. Wówczas zamiast mapy pojawia się obraz wnętrza restauracji, gdzie możesz poprzestawiać meble lub też popytać klientów o wrażenia związane z pobytem w Twoim lokalu. Okno informacyjne pokazuje informacje o popularności restauracji, liczbie personelu, czasie oczekiwania na pizzę i jej przeciętnej jakości. Również w menu pojawiają się inne opcje, bardziej bezpośrednio powiązane z zarządzaniem restauracją:

- **Open/close** – w każdej chwili lokal możesz zamknąć, bądź go otworzyć.

- **Stock** – stan zapasów w kuchni: składniki zostały podzielone na cztery kategorie: warzywa (**VEGETABLES**), mięsa (**MEAT**), owoce (**FRUIT**) i serów z przyprawami (**CHEESE**). Po wybraniu którejś z kategorii zostanie wyświetlona plansza z informacjami o jakości danego składnika (**QUAL**), jego ilości (**SUP**), ilości jaka jest zużywana każdego dnia (**NEE**), czasie na jaki starczy obecny zapas (**USE**). Aby dokupić brakujący składnik należy wybrać opcję (**BUY**), wybrać kupca, który oferuje żywność jednocześnie taniej i dobrej jakości oraz złożyć zamówienie (**SINGLE ORDER**). Gdy wartość zakupionych towarów przekroczy pewną wartość możesz zawrzeć umowę z handlarzem (**MAKE CONTRACT**) o miesięcznym dostarczaniu żywności do restauracji.

Posiadane umowy możesz zawsze sprawdzić przez opcję (**CONTRACTS**). Dzięki niej możesz też ustalić, by dostarczana była tylko ilość żywności wyszczególniona w umowie (**ACC. TO CONTRACT**) albo tyle, ile w danej chwili jest potrzebne (**AS REQUIRED**).

- **Menu** – spis pizz serwowanych w restauracji wraz z ich cenami, ilość kupionych pizz poszczególnych rodzajów oraz zysk na nich osiągnięty (**PIZZA SALES**), informacja jak Twoje pizze oceniają poszczególne grupy klientów (**CUSTOMER RATINGS**).

- **Furnishing** – umeblowanie, podobnie jak żywność, zostało podzielone na cztery grupy: stoły wraz z krzesłami (**FURNITURE**), wyposażenie kuchni (**KITCHENWARE**), ozdobne dodatki (**EXTRAS**) i pokrycie podłogi (**FLOORING**). Wybranie którejś z tej grup da Ci informację o wartości posiadanych przez Ciebie sprzętów, ich ilości i procentowym wykorzystaniu. Kiedy będziesz kupował meble do swojego lokalu, to zwróć uwagę, jaką przeważnie masz klientelę i urządz restaurację według ich gustu, ze sprzętów o jak najwyższej jakości.

- **Staff** – obsługa lokalu, a więc kucharze (**CHEFS**) i kelnerzy (**WAITERS**) wraz z informacją o ich pensji (**PAY**) i „możliwościach produkcyjnych” (**CAP**). Jest również informacja o ewentualnym menedżerze (**MANAGERS**) i jego uprawnieniach. Są tu opcje do zwalniania zbędnych pracowników (**FIRE**), zmieniania ich płac (**WAGES**), posyłania na szkolenia zwiększające umiejętności (**TRAINING**) oraz przyjmowania nowych ludzi do pracy (**RECRUIT**).

- **Recipe list** – opcja poświęconie „kucharzeniu”. A więc jest tu naturalnie opcja do przygotowywania pizzy własnego pomysłu (**BAKE**), oglądanie pizz już umieszczonych w jadłospisie (**PIZZA VIEW**), lista składających się na daną pizzę dodatków (**INGREDIENTS**) oraz informacje o jej popularności, ilości zamówień i osiąganych na niej zyskach (**PIZZA INFO**). Aby przenieść pizzę z „książki kucharskiej” do jadłospisu restauracji musisz użyć (**TRANSFER**).

- **Animated Stats** – w sposób graficzny przedstawione:

- **TURNOVER** – zestawienie zysków i rozchodów (**TURNOVER**).



- **POPULARITY** – popularność lokalu wśród różnych grup wiekowych.

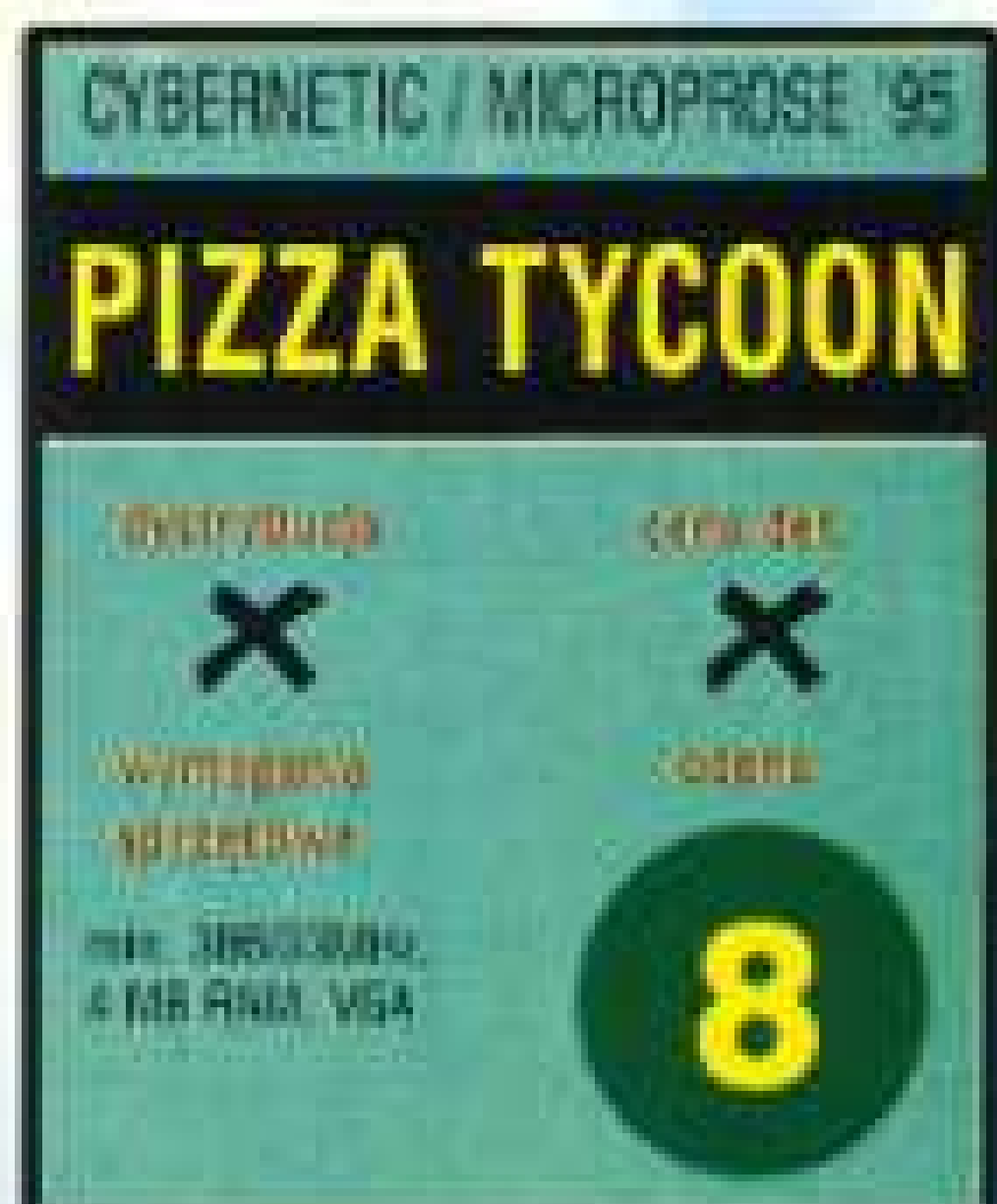
- **PRODUCTION** – wielkość produkcji pizz i liczba chętnych do ich zakupu.

- **REPUTATION** – reputacja lokalu wyliczona z rozmaitych składników np. zdobytych przez Ciebie nagród, czy zasięgu kampanii reklamowych.

- **PIZZA QUALITY** – średnia jakość Twoich pizz.

- **CAPACITY** – bardzo ważny wykres porównujący liczbę dostępnych w lokalu miejsc, zapasów, możliwości „przerobowych” kucharza, kelnera i pieców w kuchni do popytu na wytwarzane pizze – dzięki niemu łatwo się zorientować co w danej chwili obniża sprzedaż.

■ Patrycja Wardała





Theme Park, to pojęcie niezbyt dobrze znane w Polsce. Najłatwiej byłoby je przetłumaczyć jako „Wesołe Miasteczko”, albo bliższy najmłodszym – „Cricoland”. Warto jednak zdać sobie sprawę, że „Cricoland” tylko z najwyższym trudem można zmieścić w określeniu Theme Park. Bo prawdziwy Theme Park, to miejsce różnorodnej rozrywki i wypoczynku. Najszynniejszym chyba Theme Parkiem jest Disney World na Florydzie, który zresztą składa się z kilku odrębnych Theme Parków – czyli parków tematycznych. W Europie jego namiastkę stanowi Eurodisneyland pod Paryżem i dość sympatyczne kopenhaskie Tivoli. Zachodni fachowcy od rozrywk już dość dawno zdali sobie sprawę, że nie samych karuzelach czy „gabinetach strachu” wielkich pieniędzy się nie zrobi. W tej dziedzinie trzeba myśleć kompleksowo. W nowoczesnych Theme Parkach tradycyjne atrakcje stanowią tylko pretekst do ściągnięcia w dane miejsce dużej liczby ludzi. Dlatego często płaci się jedynie za bilet wstępu na teren parku, a potem hulaj dusza – wszystkie atrakcje dostępne są bez dodatkowych opłat. Bo prawdziwe pieniądze zarabiane są gdzie indziej – w dziesiątkach kiosków z

pamiątkami, parówkami, popcornem, lodami i napojami, a także w drogich i eleganckich restauracjach i hotelach. Bilety wstępu nie mogą być więc zbyt drogie, bo odstraszą potencjalnych klientów tych kiosków. Nie mogą jednak być zbyt tanie, bo co cwański klient wpadną na pomysł, żeby za niską cenę skorzystać z jak największej liczby atrakcji, aie na jedzenie i picie korzystniej będzie udać się poza park. Cała sztuka zarabiania na tego typu inwestycjach polega na tym, aby zwabić klientów, a następnie jak najdłużej ich zatrzymać. Po kilku godzinach zabawy na dziesiątkach karuzel, kolejek i

spektakli nawet fahir będzie musiał coś zjeść i wypić, szczególnie jeśli czekają na niego następne dziesiątki atrakcji.

Programiści z zespołu Bullfrog, którzy dotychczas specjalizowali się w tworzeniu symulacji całych światów, tym razem postanowili się nieco ograniczyć i stworzyli wspaniały symulator takiego właśnie Theme Parku. Trzeba przyznać, że przed graczem stoi tu zadanie chyba trudniejsze niż udawanie boga – tu trzeba wcielić się w zarządcę skomplikowanego przedsiębiorstwa!

Gra „Theme Park” ukazała się w wersjach na wiele różnych platform sprzętowych. Mnie osobiście znane są wersja na Amigę 500 i IBM PC. Niestety, wersja na Amigę

Grę rozpoczyna dość ładne intro, jeśli jednak ktoś nie ma ochoty go oglądać (szczególnie przy n-tym uruchomieniu gry), to w każdej chwili może je zakończyć naciśnięciem klawisza „ESC”.

Właściwą grę rozpoczyna zapytanie o tzw. ksywkę (WHAT IS YOUR NICKNAME?), które służy identyfikacji gracza i ewentualnemu umożliwieniu mu kontynuacji przerwanej rozgrywki. Po podaniu ksywki pojawia się panel wstępny.

#### PANEL WSTĘPNY

- F1 – SETUP NEW THEME PARK – rozpoczęcie całkiem nowej gry.
- F2 – LOAD GAME – załadowanie wcześniej zapisanej gry.
- F3 – CONTINUE GAME – powrót do ostatnio rozgrywanej gry.

# THEME



Powrót następuje do stanu z 1 stycznia roku, w którym przerwano rozgrywkę. Jest to bardzo wygodna opcja, pozwalająca powrócić do gry tym, którzy zapomnieli wcześniej zapisać jej stan.

- F4 – SEE INTRO – ponownie obejrzenie intro.
- F5 – SEE CREDITS – „lista płac”, czyli informacje o autorach gry.
- F6 – QUIT TO DOS – wyjście do DOS.

#### NOWY PARK

Jeśli po raz pierwszy przystępujemy do gry, to musimy oczywiście wybrać opcję SETUP NEW THEME PARK. Także w następnych rozgrywkach często będziemy z tej opcji korzystać. Po jej wybraniu pojawi się panel informacyjny, na który wpisujemy podstawowe dane i dobieramy opcje rozgrywki.

- YOUR NAME – tu można, ale nie trzeba, wpisać swe prawdziwe imię i nazwisko.
- NICKNAME – tu wpisujemy swą ksywkę. Jest ona dla programu jedytnym identyfikatorem rozgrywanego, dlatego wszystkie pozostałe identyfikatory można spokojnie pomijać.
- AGE – tu możemy wpisać swój wiek.
- SEX – płeć – do wyboru mamy MALE (męska) i FEMALE (żeńska).
- PARK NAME – tu warto wpisać nazwę naszego parku.
- SIM LEVEL – tu wybieramy poziom symulacji. Nie jest to

typowy wybór poziomu trudności, raczej wybór stopnia komplikacji. Do wyboru mamy SANDBOX (piaskownica), SIM (w miarę pełna symulacja) lub FULL (pełna symulacja). Poziom symulacji może być dowolnie zmieniany w trakcie rozgrywki, więc o różnicach między poziomami powiem więcej w dalszej części opisu.

- **PARK VISITORS** – wstępny nastrój odwiedzających nasz park. Do wyboru mamy HAPPY (szczęśliwi), AVERAGE (przeciętni), albo FUSSY (grymaśni). Wstępny nastrój wpływa na stopień trudności – łatwiej jest podtrzymać dobry nastrój niż zadowolić kogoś, kto jest nastawiony krytycznie.

- **START LEVEL** – początkowy poziom trudności. Może być EASY

(łatwy), MEDIUM (średni) lub HARD (trudny).

rogu ekranu. Warto dodać, że w tej grze kliknięcie na „ptaszku” zawsze oznacza zatwierdzenie decyzji, natomiast kliknięcie na znaku „X” odwołuje decyzję. Z ekranu opcji przechodzimy na ekran mapy świata, na której punktami zaznaczono wszystkie możliwe miejsca, w których można wybudować parki. Niestety, początkowy fundusz przydzielony nam przez grę nie pozostawia nam wielkiego wyboru lokacji – wybrać musimy W. Brytanię, gdyż ta lokacja jako jedyna ma barwę żółtą, a więc znajduje się w zasięgu naszych finansów. Kliknięcie na dowolnym punkcie powoduje wyświetlenie informacji o danej lokacji:

- **COST** – cena terenu.
- **DIFFICULTY** – stopień trudności – EASY (łatwy), MEDIUM

- **TAX FREE PERIOD YEARS** – liczba lat tzw. wakacji podatkowych, czyli okres, w którym nie będziemy musieli płacić żadnych podatków.

- **LAND TAX** – podatek gruntowy.
- **WEATHER** – klimat na danym terenie – może być RAINY (deszczowy), STORMY (burzowy), SNOWY (śnieżny) lub SUNNY (słoneczny).

- **TERRAIN** – rodzaj terenu np. ROCK (skalisty) czy FOREST (lesisty).

- **WHO** – posiadacz danego terenu. Początko-

pozycje menu są również osiągalne innymi metodami.

## MENU

- **PARK**

- **RESTART** – ponowne rozpoczęcie rozgrywki.

- **LOAD** – wczytanie wcześniej zapisanego stanu gry.
- **SAVE** – zapis stanu gry na dysk.

- **PARK OPEN** – jedna z pierwszych funkcji, które musimy uruchomić po przystąpieniu do rozgrywki. Najlepiej otworzyć park dla publiczności już na samym początku rozgrywki, a dopiero później przystąpić do jego budowy. Otwarcie parku można również uzyskać przez naciśnięcie litery „D” na klawiaturze.

- **FIREWORK DISPLAY** – uruchamia wystrzelanie nad parkiem sztucznych ogni. Oczywiście sztuczne ognie nie są bezpłatne, więc nie można ich używać zbyt długo, ale pozwalają one, stosunkowo niskim kosztem, szybko poprawić nastrój odwiedzających park. Tę funkcję można również uruchomić literą „F”.

- **QUIT** – wyjście z gry. Na wszelki wypadek program poprosi o potwierdzenie decyzji. Ten sam efekt daje równocześnie naciśnięcie klawiszy Alt i ESC.

# THE PARK

(łatwy), MEDIUM (średni) lub HARD (trudny).

- **OPPONENTS** – liczba komputerowych przeciwników – NONE (brak), 4, 10 lub ALL (wszyscy możliwi). W początkowych etapach rozgrywki liczba przeciwników nie ma większego znaczenia. Jednak przy pełnej symulacji zaczyna to być z różnych względów istotne. Przede wszystkim, czym większa liczba konkurentów, tym mniejsza szansa otrzymania przez nas wyróżnienia za szczególne osiągnięcia. A poza tym, w pełnej symulacji mamy możliwość gry na giełdzie, czyli kupowania i sprzedawania akcji konkurencyjnych przedsiębiorstw. Konkurenci mogą jednak kupować także udziały naszej firmy, więc w pewnym momencie duża część naszych zysków może zacząć trafiać do ich kieszeni.

- **OPPONENTS LEVEL** – poziom trudności dla przeciwników – EASY (łatwy), MEDIUM (średni) lub HARD (trudny).

- **FIRST GAME** – pytanie czy to pierwsza nasza gra (YES), czy nie (NO). Po wybraniu opcji YES nie rozpoczynamy zwyczajnej rozgrywki, tylko wkraczamy do rodzaju samouczka gry w „Theme Park”. Jeśli już wiemy, w jaki sposób budować drożki, stawiać sklepy i inne atrakcje, to wybieramy odpowiedź NO.

Po odpowiednim ustawieniu wszystkich opcji należy kliknąć na tzw. „ptaszku” w prawym dolnym

(średni) lub HARD (trudny), VERY HARD (bardzo trudny), FIENDISH (piekielnie trudny).

- **LOCAL POPULATION** – liczba mieszkańców w najbliższej okolicy parku. Ci będą gotowi przyjechać nawet do mało atrakcyjnego parku.

- **MEDIUM POPULATION** – liczba mieszkańców w średniej odległości od parku. Żeby zwabić do parku tych ludzi, musi on mieć pewną renomę i atrakcyjność.

- **LONG POPULATION** – liczba mieszkańców w dużej odległości od parku. Ci ludzie przyjadą do nas tylko wtedy, gdy nasz park będzie naprawdę „ósmym cudem świata”.

- **INFLATION RATE** – procentowa stopa inflacji na danym terenie.

- **INTEREST RATE** – procentowa stopa kredytów bankowych.

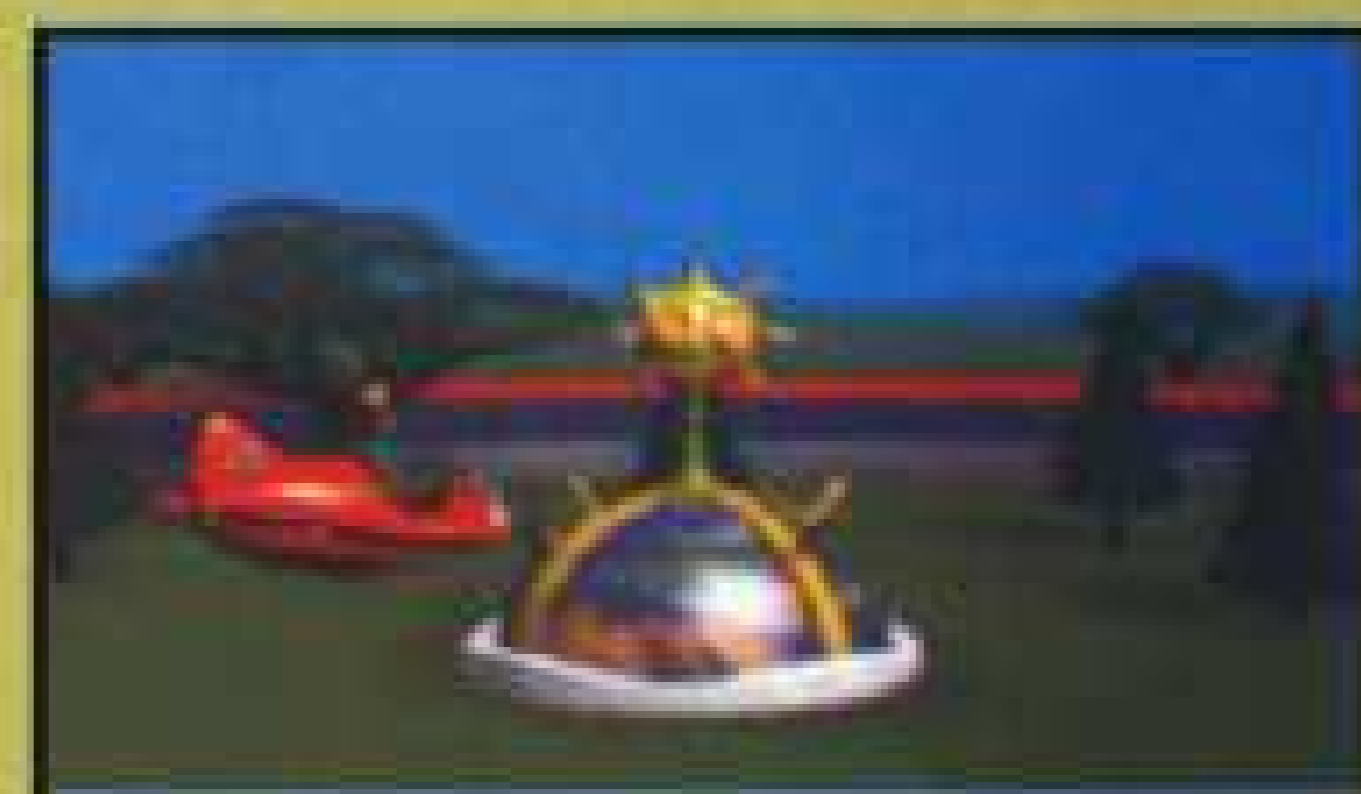
- **ECONOMY** – gospodarka kraju – może być RICH (bogata), MEDIUM (średnia) lub POOR (biedna). Czym bogatszy kraj, tym więcej chętnych, by zostawić u nas swe pieniądze. Ale jeśli ktoś ma pieniądze, to ma też wymagania...

wo we wszystkich lokacjach jest EMPTY, czyli że nikt nie zakupił danego terenu.

Jeśli mamy wystarczające fundusze na zakup danego terenu, to w dolnym lewym rogu pojawi się napis BUY LAND. Kliknięcie na tym napisie powoduje zakup terenu i przejście do gry.

## EKRAN GŁÓWNY

Na tym ekranie toczy się praktycznie cała rozgrywka, to właśnie tutaj stopniowo budujemy nasz wymarzony Theme Park. Jednak przed przystąpieniem do budowy warto zapoznać się z elementami sterującymi. Część funkcji można w grze wywołać wyłącznie z menu, choć niektóre





to może najszybciej określić, ale jak ogólnie nazywać karuzele, gabinety strachu, teatrzyki i kolejki górskie? Ten sam efekt można uzyskać korzystając z ikon gry (o których poniżej), co moim zdaniem jest rozwiązaniem o wiele wygodniejszym.

• **SHOP PURCHASER** – wejście na ekran Zakupu Sklepów – również wygodnie dostać się tam za pomocą ikony.

• **SCENERY PURCHASER** – wejście na ekran Zakupu Scenerii – lepiej ikoną.

• **STAFF PURCHASER** – wejście na ekran Zatrudnienia Personelu – również polecam korzystanie z ikony.

• **SHOP LIST** – wyświetlenie listy Sklepów – można to uzyskać w ten sposób, albo pośrednio z ekranu Zakupu Sklepów lub ekranu Info Sklepów, albo przez naciśnięcie klawisza F5.

• **RIDE LIST** – podobnie jak z listą Sklepów, ale wyświetla listę Atrakcji. Można tam również dotrzeć z ekranu Zakupu Atrakcji, ekranu Info Atrakcji lub przez naciśnięcie F6.

• **STAFF LIST** – wyświetla listę Personelu. Można to również uzyskać z ekranu Zatrudnienia Personelu, ekranu Info Personelu, albo naciśnięciem F7.

• **PARK MAP** – powoduje wyświetlenie pełnej mapy naszego parku. Fragment parku widoczny obecnie na ekranie jest na mapie otoczony ramką. W miarę rozbudowy parku korzystanie z mapy jest bardzo wygodną formą przeniesienia się do wybranego fragmentu parku – wystarczy kliknąć na odpowiednim punkcie mapy. Mapę można wywołać również przez kliknięcie na odpowiedniej ikonie.

• **BANK REQUESTER** – wywołuje ekran Finansowy. Można tu się również dostać z pomocą odpowiedniej ikony.

• **BANK STATEMENT** – wywołuje ekran Wyciągu Księgowego – dostępny również z ekranu Finansowego, albo przez kliknięcie RMB na ikonie Finansowej.

• **PARK STATUS** – pokazuje ekran Nastrojów – dostępny również przez ikonę.

• **STOCK SCREEN** – wywołuje ekran Działu Zaopatrzenia, na który można się również dostać z ekranu Nastrojów lub przez naciśnięcie SHIFT „S”.

• **RESEARCH DEPARTMENT** – pozwala bezpośrednio wyświetlić ekran Działu Badawczego, do którego można również dotrzeć z ekranu Nastrojów, albo przez naciśnięcie litery „N”.

• **GAME** – umożliwia zamknięcie menu i powrót na ekran zasadniczy.

• **STOCK MARKET** – otwiera ekran Giełdy, który dostępny jest również z ekranu Finansowego, albo przez równoczesne naciśnięcie klawiszy CTRL „S”.

• **WORLD MAP** – umożliwia wyświetlenie mapy świata. Pozwala to zorientować się, gdzie swe parki umieścili przeciwnicy oraz poznać charakterystykę wybudowanych przez nich parków. To samo można uzyskać przez naciśnięcie litery „M”.

• **MAKE THINGS TINY** – dosyć ciekawa opcja graficzna. Pozwala bez zmiany wielkości pola gry zmienić widok wyświetlanych obiektów na ich miniaturki. Ułatwia to np. projektowanie scenerii, przebiegu ścieżek, tras kolejki górskiej czy kanałów. Ten sam efekt można uzyskać przez naciśnięcie SHIFT „T”.

dzający nasz park. Ścieżki mogą się ze sobą krzyżować, możliwe jest również tworzenie placów. Kliknięcie na tej ikonie prawym przyciskiem myszy (RMB) powoduje otwarcie okna, w którym widoczne są rodzaje ścieżek, jakie możemy budować. Są to:

• **CONCRETE** czyli normalna, betonowa alejka.

• **ONE WAY SIGNS** czyli ścieżka z zaznaczonymi strzałkami kierunku marszu. Jedyne sens takiego oznaczenia, to zaznaczanie dróg wyjściowych z jakiejś atrakcji.

• **SIGN POST** – właściwie nie jest ścieżką, tylko słupkiem, na którym umieszcza się drogowskazę. Słupki można ustawić wyłącznie na gotowej ścieżce. Zasadniczo należy umieszczać drogowskazy na każdym skrzyżowaniu,

• **OPTIONS**  
• **SOUND FX** – uruchomienie efektów dźwiękowych.

• **MUSIC** – włączenie/wyłączenie muzyki. Trzeba przyznać, że muzyka gry jest dosyć jednostajna (jak to w Wesołym Miasteczku), więc wcześniej czy później staje się na tyle dokuczliwa, że warto skorzystać z tej opcji.

• **ADVISOR** – jeśli dopiero zaczynamy grać w „Theme Park”, to warto włączyć tę opcję. Powoduje ona pojawianie się u dołu ekranu wizerunku doradcy, który udziela nam najprzeróżniejszych rad i informacji.

• **AUTO BUY BUS** – ta drobna opcja jest bardzo wygodna – nie musimy dzięki niej pamiętać o zakupie nowych, większych autobusów. Gdy tylko stają się one dostępne, to program automatycznie dokonuje zakupu za nas.

• **SANDBOX GAME** – ta i dwie następne opcje pozwalają zmieniać stopień skomplikowania gry w trakcie rozgrywki. W opcji SANDBOX nie prowadzi się prac badawczych, nie trzeba dbać o zaopatrzenie sklepów i nie gra się na giełdzie. Cały swój wysiłek można skoncentrować na projektowaniu parku.

• **SIM GAME** – na tym poziomie nie robi się zakupów i nie gra się na giełdzie, trzeba jednak samodzielnie prowadzić prace badawcze.

• **BUSINESS GAME** – wybór tego poziomu daje nam dostęp do wszystkich możliwości gry.

• **GAME SPEED** – wybór tempa gry – LOW (wolne), NORMAL, FAST (szybkie) lub ULTRA (super-szybkie). Niestety, gra jest bardzo czuła na możliwości naszego sprzętu – może więc się zdarzyć, że na szybkim pececie nawet wolne tempo będzie zbyt szybkie (szczególnie przy prowadzeniu negocjacji).

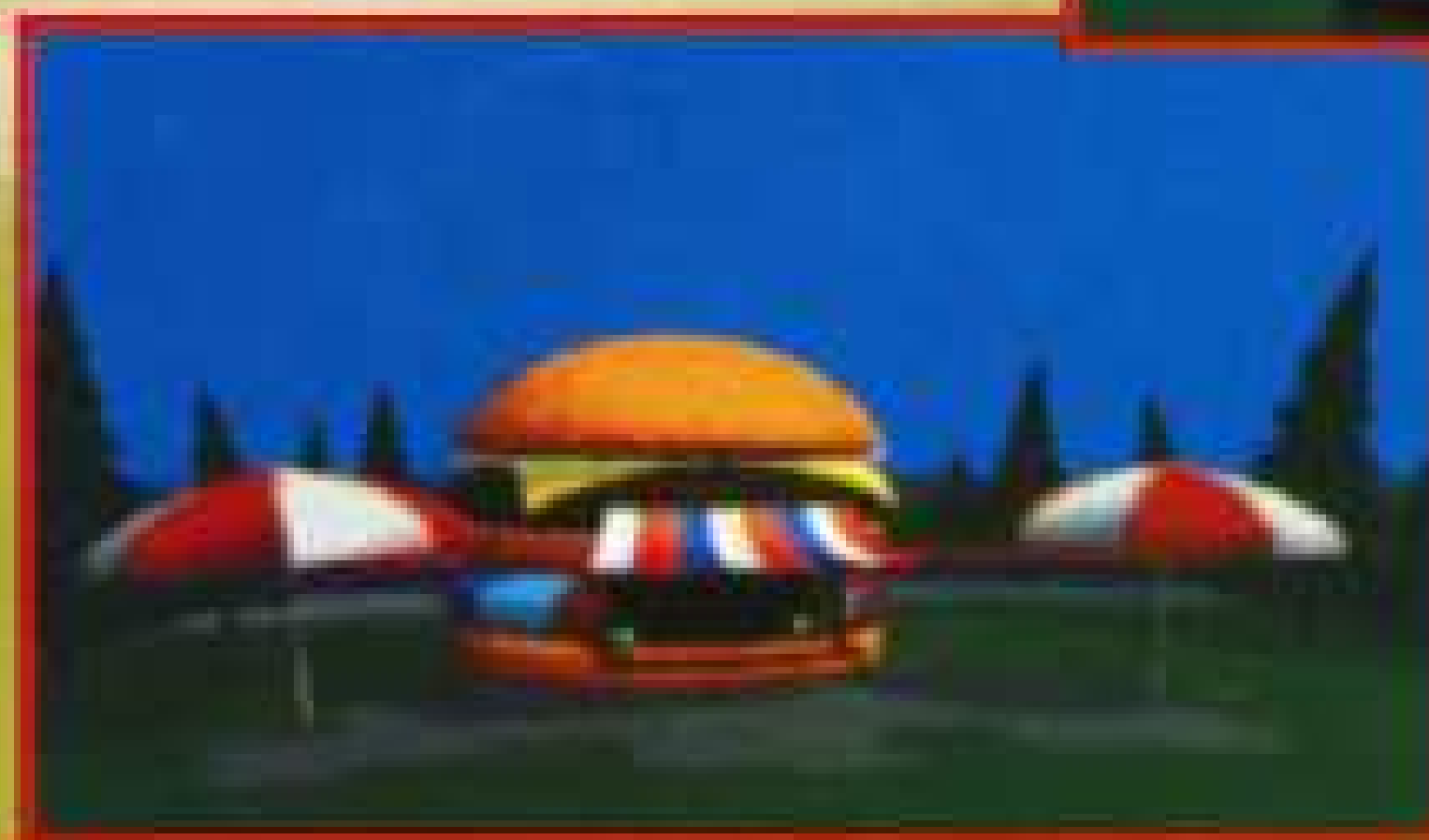
• **DISPLAY**

• **TOGGLE SCREEN MODE** – pozwala wyświetlać obraz gry w dwóch różnych rozdzielczościach. Do normalnej pracy zalecałbym rozdzielczość niższą, natomiast wyższą rozdzielczość może być stosowana do oglądania większego fragmentu pola gry. Ale to moje prywatne zdanie, najlepiej samemu sprawdzić.

• **RIDE PURCHASER** – wejście na ekran Zakupu Atrakcji (nie jest



**IKONY STERUJĄCE**  
Dolną część ekranu głównego zajmuje pas ikon sterujących. To za pomocą tych ikon



dzięki czemu ludzie łatwiej odnajdują drogę do wybranego celu i nie błądzą po parku.

Żeby wybudować ścieżkę danego rodzaju, należy lewym przyciskiem myszy (LMB) kliknąć na jej wizerunku w oknie. Jeśli teraz klikniemy LMB, to w miejscu położenia kursora na ekranie pojawi się elegancka alejka (albo strzałka czy drogowskazę). W całej grze wszystkie obiekty są stawiane właśnie kliknięciem LMB. Jeśli chcemy usunąć z pola jakiś obiekt, to należy naprowadzić na niego kursor i kliknąć RMB. Ale warto pamiętać, że usunięcie większości obiektów (Sklepów, Atrakcji) pocią-

odbywa się zasadnicze sterowanie grą. Oprócz swych funkcji sterujących, niektóre z ikon spełniają też rolę informacyjną. Kolejno, licząc od lewej, są to ikony:

1. **PATHS** – kliknięcie na tej ikonie umożliwia budowę ścieżek, którymi poruszać się będą odwie-

ga za sobą dodatkowe koszty! Do każdej atrakcji i do każdego sklepu musi prowadzić choć jedna ścieżka, w przeciwnym razie ludzie nie będą w ogóle odwiedzać tego obiektu. Rozmieszczenie ścieżek trzeba planować „z głową”. Jeśli ścieżki nie będą poprowadzone w sposób dogodny, to ludzie zaczną

runkami wszystkich dostępnych Atrakcji. Kliknięcie LMB otwiera ekran Zakupu. U góry ekranu widoczny jest rząd podobizn poszczególnych atrakcji.

Wybrana do budowy jest zawsze ta atrakcja, której wizerunek widoczny jest w

wie miesiąca czasu gry. Jeśli budkę lub schodki postawimy w niedogodnym miejscu, to na to również jest rada, ale dokładniej powiem o tym przy omawianiu ekranów Info.

Niektóre Atrakcje, takie jak kanał do pływania na pontonach, rollercoaster czy tor gokartowy, składają się z rozmaitych elementów. W takim przypadku na ekranie Zakupu Atrakcji, w kolumnie ikon po prawej stronie, pojawi się dodatkowa ikonka – na samej górze. Do wybudowania atrakcji należy najpierw kliknąć na tej ikonce i za jej pomocą zaprojektować trasę toru. Może ona przybierać dosyć fantazyjne kształty, ale musi tworzyć linię ciągłą i zamkniętą. Dopiero po wybudowaniu toru ponownie wracamy na ekran Zakupu, wybieramy tę Atrakcję i budujemy stanowisko startowe na polu bezpośrednio przylegającym do wybudowanego toru. Wybudowany tor zawsze można poddać edycji, aby na przykład nadać mu atrakcyjniejszy przebieg lub po prostu go wydłużyć. Przy budowie toru dla kolejki górskiej – rollercoastera – musimy zwrócić uwagę na jeszcze jedną możliwość. Kliknięcie na fragmencie toru LMB powoduje podniesienie go na wyższy poziom, ARMB – obniżenie. Atrakcyjność rollercoastera zależy nie tylko od liczby gwałtownych zakrętów, ale także od częstych zmian poziomu.

Pozostałe ikonki po prawej stronie ekranu Zakupów mają podobne działanie na wszystkich innych ekranach. Kliknięcie na ikonce powtarzającej ikonę, którą wywołaliśmy ten ekran (a więc w tym przypadku na ikonce Atrakcji) daje nam dostęp do Listy Atrakcji (w tym przypadku). Znaczenie tej listy wyjaśnię bliżej przy końcu opisu. Kliknięcie na ikonce z „ptaszkiem” przenosi nas z powrotem na Ekran Główny, ale do kursora „przyklejony” jest wybrany przez nas obiekt (chyba, że nie stać nas na jego zakupienie). Jeśli chcemy powrócić na ekran główny bez „holowania” podobizny obiektu, to klikamy na ikonce z „X”.

4. SHOPS – Sklepy. Ta ikonka daje nam dostęp do ekranu Zakupu Sklepów, na zasadach analogicznych do ikonki poprzedniej. Większość Sklepów nie ma wyznaczonych wejść, aby taki Sklep rozpoczął działalność wystarczy umieścić go na polu gry tak, aby przylegał przynajmniej jednym bokiem do ścieżki. Rozmieszczenie Sklepów warto dobrze zaplanować. Nie ma większego sensu budowa blisko siebie dwóch sklepów tego samego rodzaju. Sklepy nie powinny również stać na uboczu, bo mogą nie znaleźć klientów. Najlepiej sklepy rozmieścić tak, aby odwiedzający przechodzili obok nich w drodze do Atrakcji.

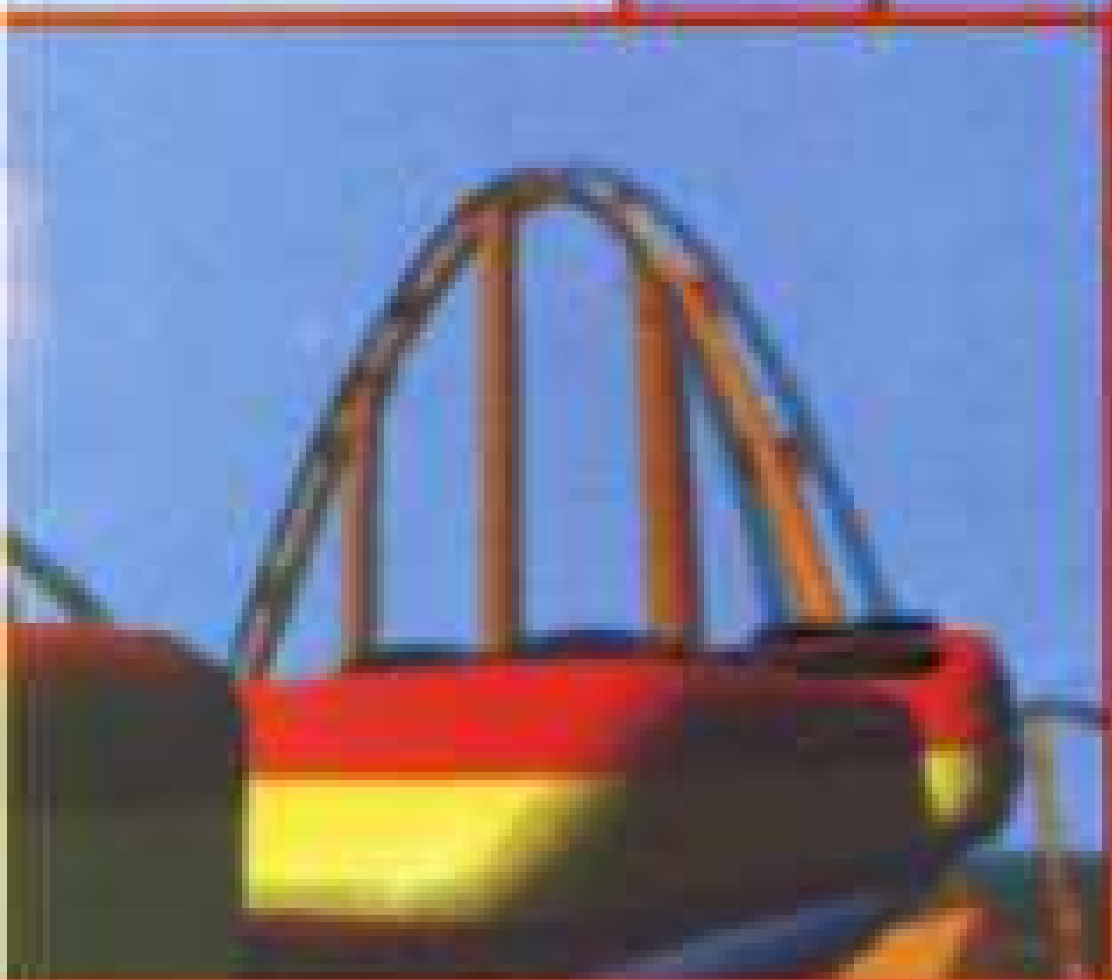
Nietypowym rodzajem Sklepu są wszelkiego rodzaju strzelnice. Łączą bowiem one w sobie funkcję Sklepu (zarabianie pieniędzy) i Atrakcji (rozrywka i nagrody).

5. SCENERY – Sceneria. Tą ikonką uzyskujemy dostęp do ekranu Zakupów Scenerii – analogicznie, jak miało to miejsce w przypadku Atrakcji i Sklepów. Na Scenerię składają się różnego rodzaju drzewa, krzewy, stawy, plotki, latarnie, a także (o dziwo) toalety. W tym ostatnim przypadku autorzy gry chyba nie bardzo wiedzieli, gdzie przyporządkować te przybytki (bo przecież nie są to Sklepy, ani tym bardziej Atrakcje). Można jednak przyznać, że toalety służą poprawie samopoczucia i dlatego umieszczono je w Scenerii. Bo wszystkie inne obiekty z tego działu służą przede wszystkim celem estetycznym. Już po kilku minutach gry łatwo się zorientować, że na wszystkich wolnych miejscach przylegających do ścieżek pojawiają się śmieci, które nie są sprzątane przez Zamiataczy. Można te śmieci usuwać osobiście (przez kliknięcie RMB), ale dopiero wybudowanie w tym miejscu jakiegoś obiektu pozwala załatwić problem raz na zawsze. Można co prawda położyć w tym miejscu ścieżkę, ale spacerować po labiryncie betonowych ścieżek nie należy do przyjemności. Znacznie lepszy efekt można uzyskać przez umieszczenie tam jakiegoś elementu Scenerii – śmieci w tym miejscu przestaną się pojawiać, a jednocześnie znacznie poprawią się nastroje odwiedzających.

6. STAFF – Personel. Ta ikonka daje nam dostęp do ekranu Zatrudnienia Personelu. Niezbędnymi pracownikami, których powinniśmy w zasadzie zatrudnić natychmiast po otwarciu parku, są Zamiatacze (HANDYMAN), Mechanicy i Straznicy (GUARD). Wszyscy pozostali, to pracownicy mający służyć zabawianiu publiczności – w miarę rozwoju parku i zasobów gotówkowych można ich zatrudniać i rozmieszczać w ruchliwszych punktach parku.

cdn

■ LSK



chodzić na skróty i błądzić po całym terenie parku, a niektóre nasze Atrakcje i Sklepy będą świecić pustkami.

2. RAILINGS – miejsce na formowanie się kolejek do poszczególnych Atrakcji. W przypadku wszystkich Atrakcji działających w sposób periodyczny (np. karuzele, teatry, gabinet strachu, rollercoaster) trzeba przewidzieć na kolejki przynajmniej tyle miejsca, ile wynosi jednorazowa pojemność Atrakcji, bo w przeciwnym razie Atrakcja będzie działać przy niepełnym wykorzystaniu miejsc. Przy takich atrakcjach jak labirynt czy kanał pływania na pontonach, miejsce na kolejki może być symboliczne – te atrakcje działają w sposób ciągły.

3. RIDES – Atrakcja. Pod tą ikonką kryje się dostęp do ekranu Zakupu Atrakcji. Kliknięcie na tej ikonce RMB otwiera okno z wize-

centrum ekranu. Kliknięcie na strzałkach pozwala nam przewijać po ekranie wizerunki poszczególnych Atrakcji. Jeśli brak nam pieniędzy na jakąś Atrakcję, to jej wizerunek podświetlony jest na czerwono. Budowa większości atrakcji składa się z trzech etapów. Najpierw wychodzimy z ekranu Zakupów (kliknięcie na „ptaszku”) i do kursora mamy „przyklejona” Atrakcję. Umieszczamy ją w wybranym miejscu na polu gry i klikamy LMB. Atrakcja zajmuje swoje miejsce, ale pojawia się budka wejściowa – musimy umieścić ją na dowolnym polu obok Atrakcji i znowu kliknąć LMB. Teraz pojawią się schodki wyjściowe. Je także umieszczamy w wybranym przez nas miejscu i ponownie klikamy LMB. Atrakcja jest w pełni wybudowana, teraz należy tylko zadbać, aby do budki doprowadzić miejsce dla kolejki, a do schodków ścieżkę.

Przy budowie Atrakcji nie należy wpadać w panikę, jeśli coś nam się nie powiedzie. Jeśli Atrakcję postawimy nie w tym miejscu, co zamierzaliśmy, to wystarczy od razu kliknąć na niej RMB. Jeśli zrobimy to odpowiednio wcześnie, to zlikwidowanie atrakcji nie pociąga za sobą żadnych kosztów (także kosztów budowy!) – po prostu, formalnie Atrakcja zostaje uznana za wybudowaną dopiero po upły-

**BULLFROG '94**

**THEME PARK**

<p style="font-size: 0.8em;">dystrybucja <b>IPS (PC)</b> tel. (0 21) 642 27 66</p> <p style="font-size: 0.8em;">wymagania sprzętowe PC min. 386sx, VGA, +HD, MS-DOS 5.0 RAM 640 500/1000/1200 ATARI JAGUAR</p>	<p style="font-size: 0.8em;">cena det. <b>79.50,-</b></p> <p style="font-size: 0.8em;">ocena</p> <div style="background-color: red; color: white; border-radius: 50%; width: 40px; height: 40px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin: 0 auto; font-size: 2em; font-weight: bold;">9</div>
--	---



1. Po wyjściu z poduszkowca idź w głąb hangaru, wybierz prawe drzwi i podążaj naprzód korytarzem.



2. Kiedy zobaczysz kobietę celującą do Ciebie z pistoletu i usłyszysz jej głos mówiący, abyś obrócił się w jej kierunku. Wykonaj jej polecenie.



3. ZAK porozmawia z nią przez chwilę – dopóki nie zacznie się atak na bazę. Kiedy GIA pobiegnie do środka bazy, biegnij za nią. Po dobiegnięciu do rozgałęzienia wybierz prawy korytarz, a dosiędziesz dźwaka systemu obronnego. Podczas strzelania zwracaj uwagę na skaner – czerwone punkty to samoloty, śmigłowce lub poduszkowce, a niebieskie to miny magnetyczne (te ostatnie należy niszczyć w pierwszej kolejności).



4. Po odparciu ataku natkniesz się ponownie na GIA – tym razem jej stosunek (??) do Ciebie będzie diametralnie inny. Na miłą każdemu mężczyźnie propozycję pocałunku odpowiedz tak, jak powinieneś.

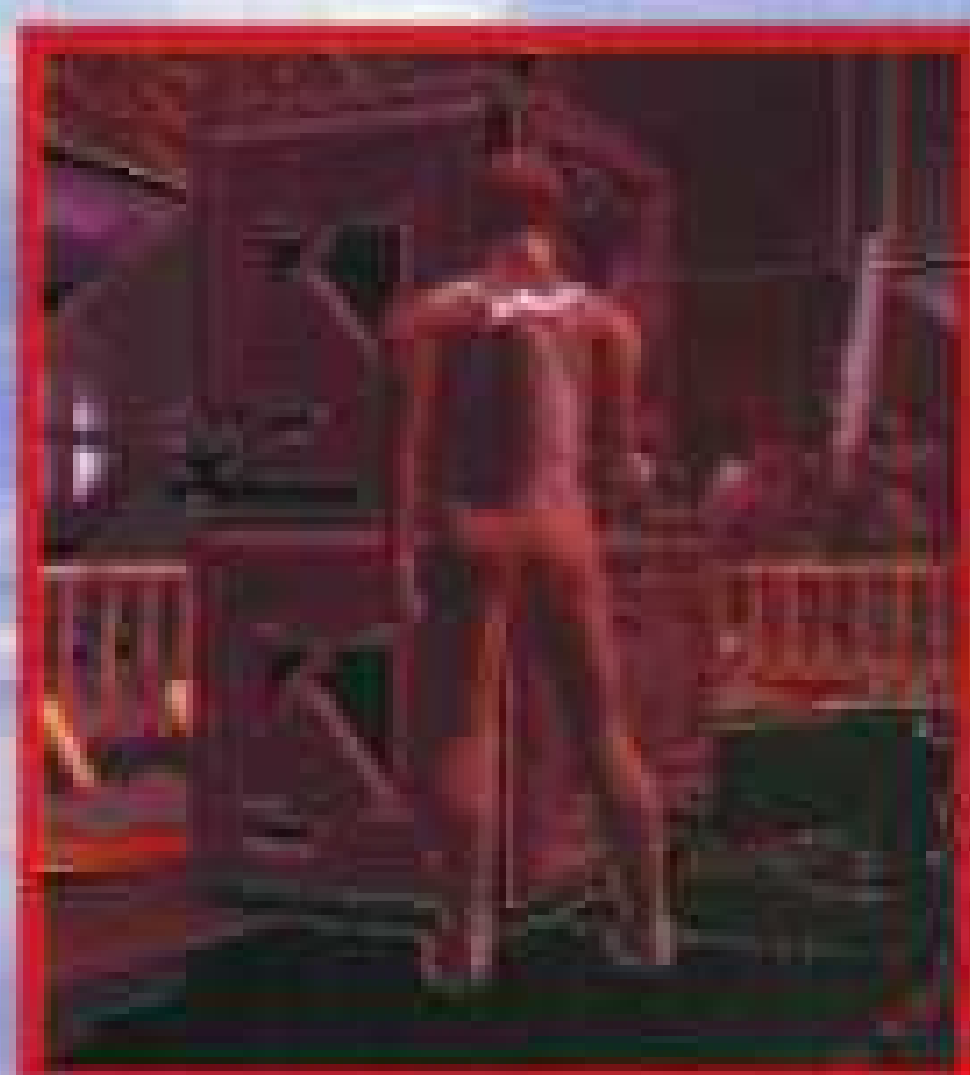
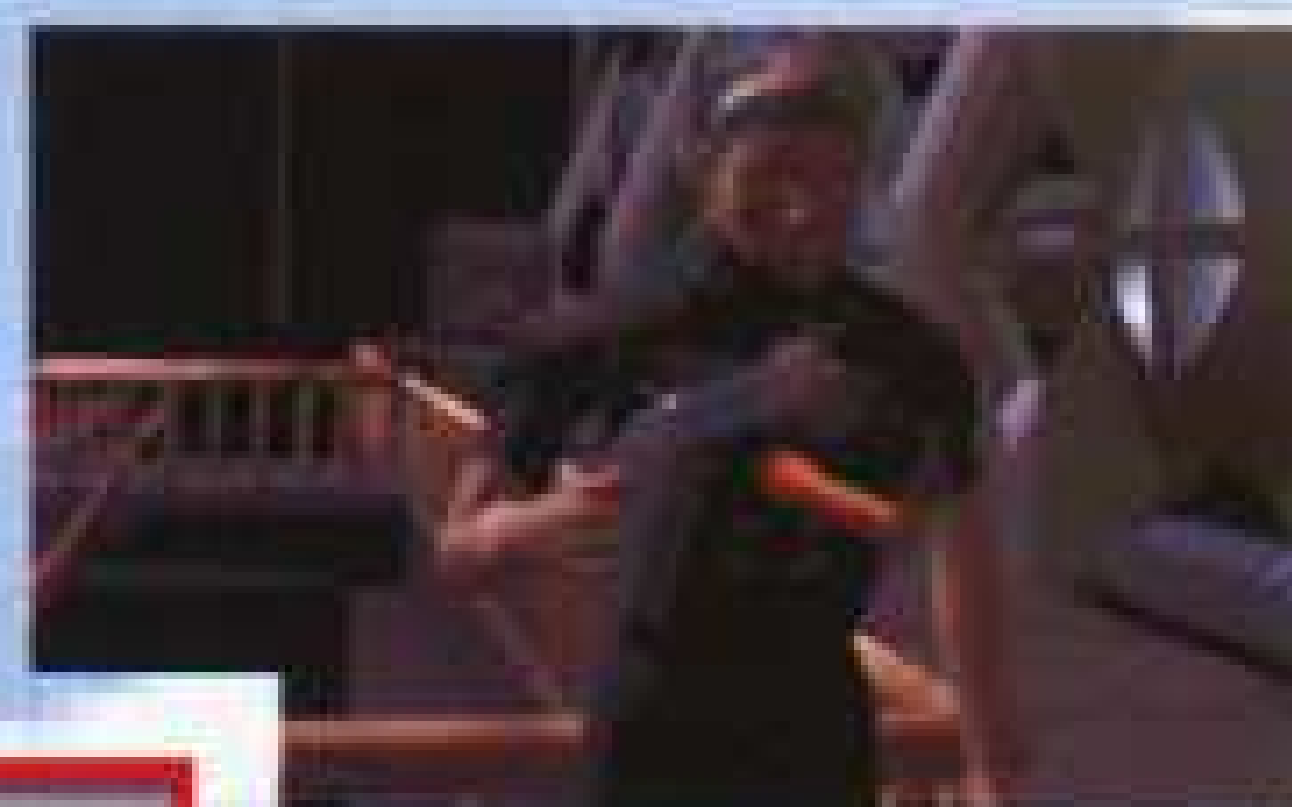


5. Ockniesz się w nieco niewygodnej pozycji, ze związanymi rękoma (całowanie kochanki szefa stacji nie mogło skończyć się inaczej...), lecz kiedy Twoja nowa przyjaciółka „pokłóci” się z SANTOSEM, z jego zwłok będziesz mógł zabrać amunicję do swojej broni.

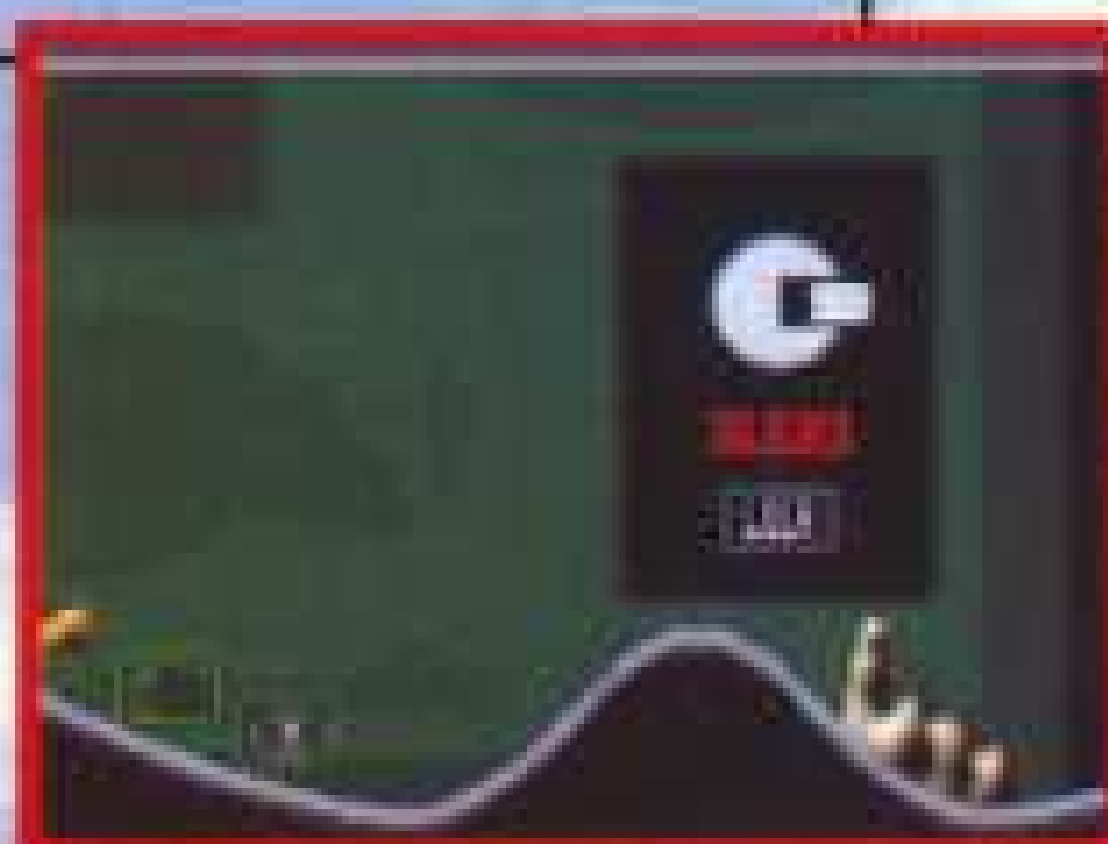
6. Opuść to pobojowisko i idź, aż dojdiesz do drabinki wiodącej w górę – skorzystaj z niej i podążaj przed siebie dalej.



7. Na końcu galerijki są drzwi – przejdź przez nie, obróć się w prawo i podejź do zamka. Przetwórz blokadę w położenie „zamknięte” (LOCK) – jeśli nie zrobisz tego dość szybko, to odstrzelą Ci głowę!



9. Biegnij naprzód, a kiedy znajdziesz się za kładką wiodącą na platformę startową TF-22, ukryj się za skrzyniami. Kiedy drugi strażnik znajdzie się w pobliżu skrzyż na galerii – wychyl się ostrożnie i rozpocznij ogień.



8. Teraz obróć się w lewo i zrób krok przed siebie – ZAK wyrzy ostrożnie zra skrzyni i zobaczy strażnika. Kiedy ten ruszy przed siebie, podczekaj aż się zbliży i zacznie podnosić broń – strzel i podziwiał, jakiego fiknie koziołka!



# CYI





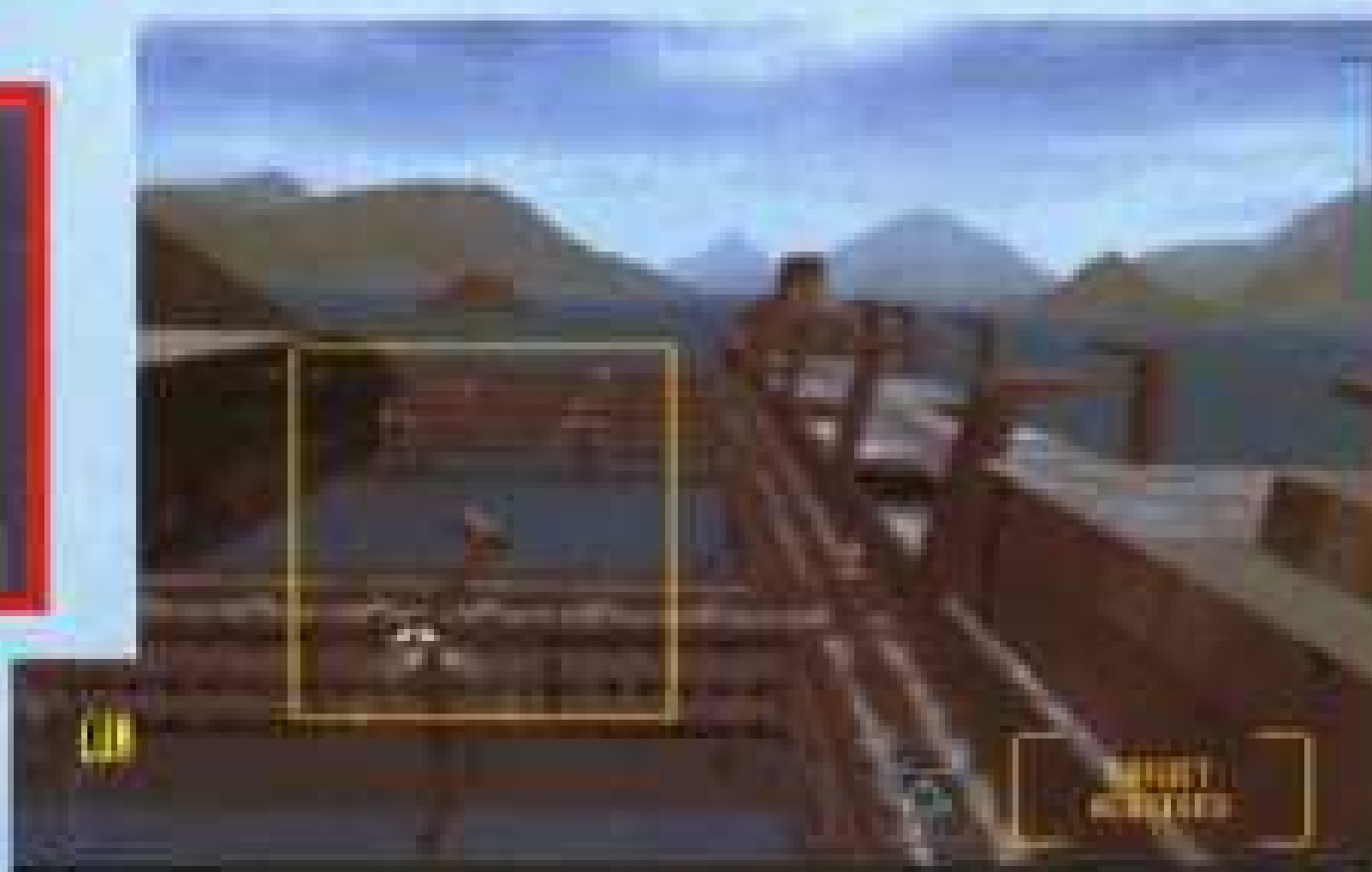
10. Po pokonaniu przeciwnika podejź do myśliwca – pod jednym ze skrzydeł znajduje się bomba. Użyj skanera magnetycznego (F2), a kiedy zobaczysz pigtanie przewodów, zacznij je przestawiać – najpierw musisz odłączyć czujnik wstrząsów (na lewo od przycisku opisanego jako ON/OFF). Kolejne sprężyny muszą być w różny sposób (zależnie od poziomu trudności) przełączane – (dla poziomu MEDIUM jest to czwarta, a później druga od lewej).



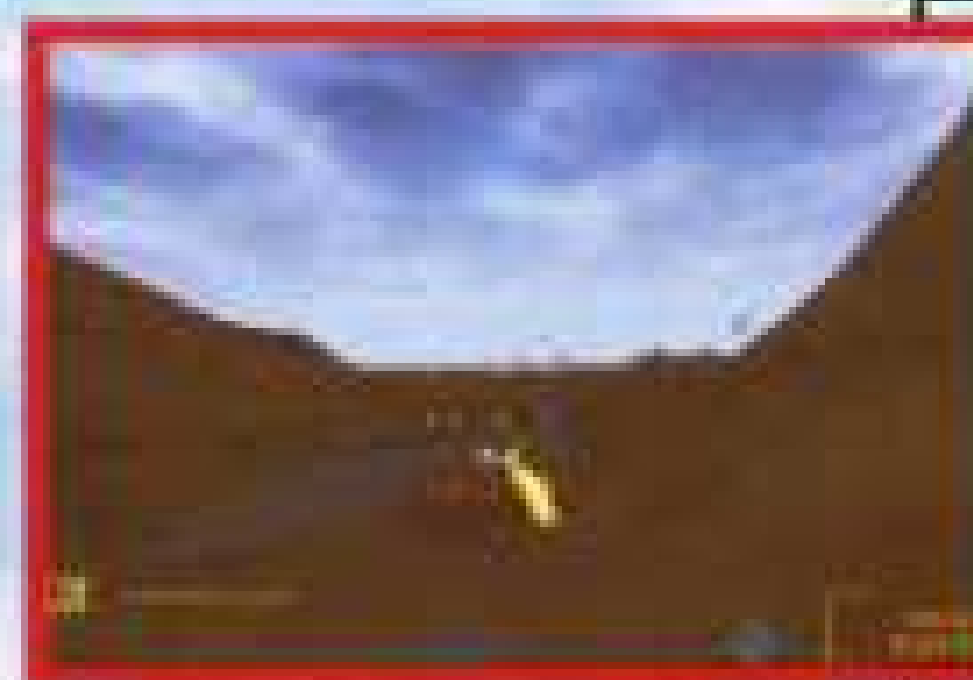
11. Kiedy już rozbroisz bombę, idź do wejścia do samolotu. W środku po raz kolejny będziesz mógł porozmawiać z DEVLINEM, a kiedy dowiesz się już wszystkiego – rozpoczniesz walkę.



12. Podczas lotu nad morzem (OPEN OCEAN) musisz strzelać do poduszkowców, a po ich zniszczeniu – trafić w oznaczoną na niebiesko cysternę z paliwem, której wybuch pochłonie cały statek.

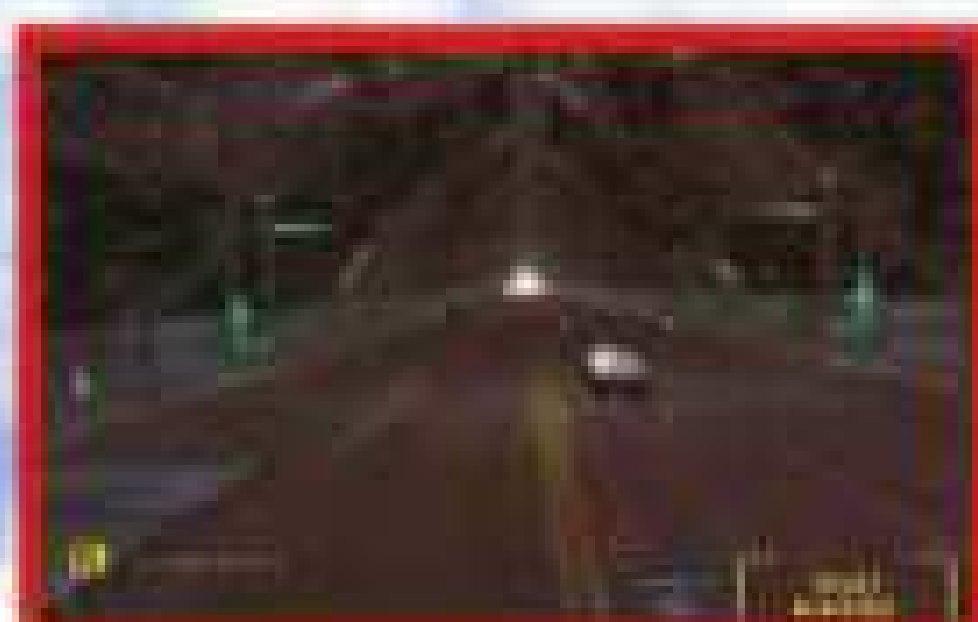


13. Nalot na wyspy (MILITARY ISLANDS) powinien zakończyć się zniszczeniem kilku bunkrów broniących przez poduszkowca i łodzie patrolowe.

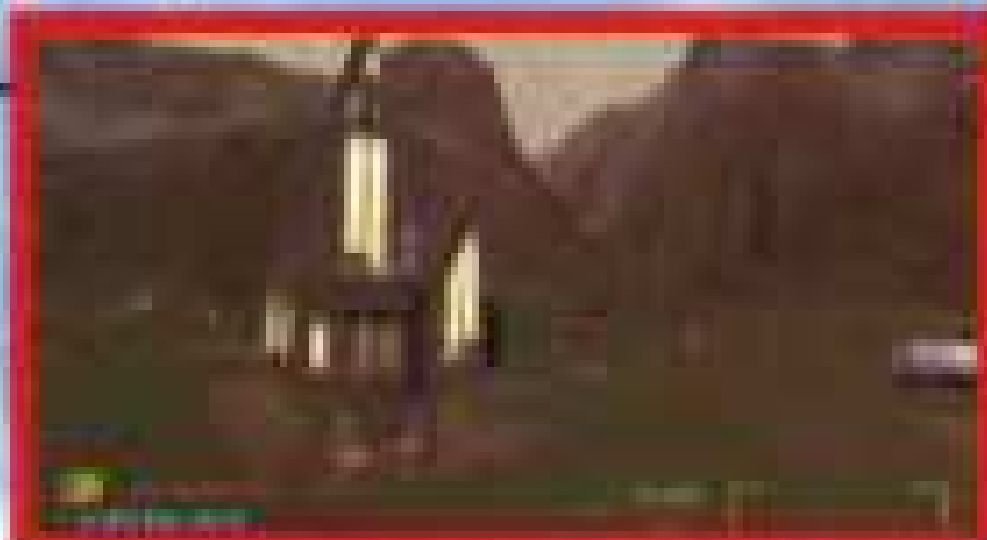


14. Baza w Norwegii (NORWAY) broniąca jest przez duże siły czołgów – powinieneś podwie jak najbardziej zmniejszyć ich liczbę.

15. Port w Archangielsku (ARCHANGEL MILITARY PORT) jest przedsiokiem tunelu towarowego – zniszczenie tarczy blokującej wejście do niego będzie kluczem do sukcesu w ukończeniu tej misji.



17. Miasteczko Żubrowsk (ZUBRÓWSKA) zostało zaatakowane przez siły Kartelu – strzelaj do wszystkiego co jest oznaczone na żółto.



16. Tunel (FREIGHT TUNNEL) jest zapełniony czołgami i transporternami, a co gorsza, również ciężarówkami z paliwem – te ostatnie, zaznaczone na niebiesko, trafione wybuchają i niszczą WSZYSTKO wokół.



18. Lodowe wąwozy (ICE CANYONS) są broniące przez dużą liczbę latających maszyn (samolotów, śmigłowców i poduszkowców) oraz jeden duży statek powietrzny (wystarczy odstrzelić mu sirniki, a... spadnie!).

19. Po wylądowaniu idź przed siebie, aż dojdiesz do rozgałęzienia dróg. Wybierz prawą, a na końcu ścieżki znajdziesz tunel i wentylator.



COMIX SOLUTION

Pracowanie: WIST

BERRIA

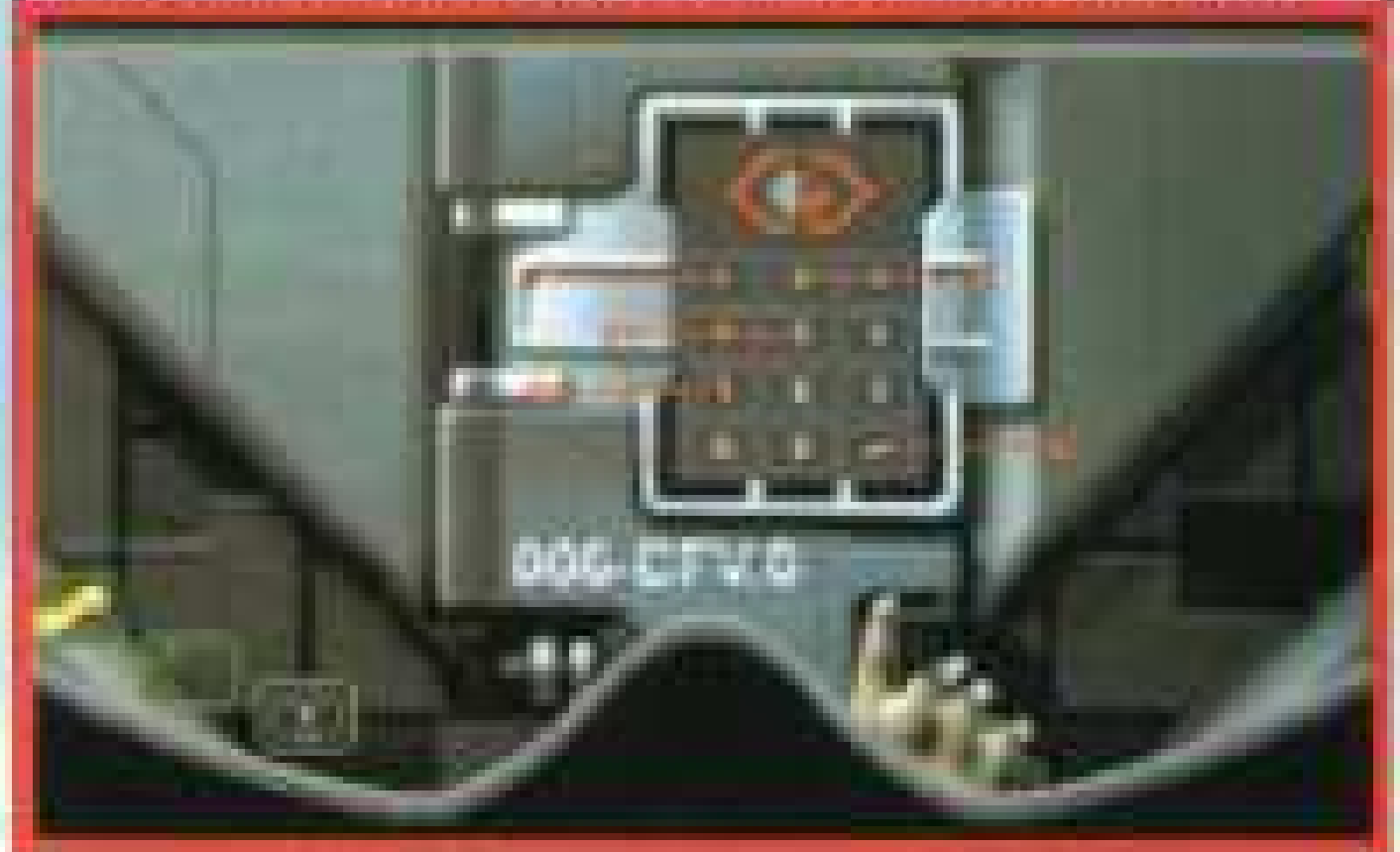


20. Skok pomiędzy łopatkami wentylatora jest możliwy (jeśli łopata będzie na wysokości brązowej rury na ścianie, to na 100% się powiedzie) – kiedy znajdziesz się po drugiej stronie, idź szybko przed siebie lub zginiś zabity przez infradźwięki.



21. W następnym pomieszczeniu za generatorami jest ukryta winda, lecz chwilowo z niej nie skorzystasz – idź w lewo, ale zapamiętaj gdzie jesteś i jak tu trafić.

22. Podejdź do ściany naprzeciwko drzwi – jest tam zamek cyfrowy, kod: 2571 – jeśli nie zadziała, to użyj skanera podczerwonego (najmniejsze przyciski były naciśnięte najwcześniej).



23. Obróć się w lewo i biegnij korytarzem, aż do chwili, kiedy będziesz mógł obrócić się w prawo – jest tam pomieszczenie strażników. Szybko obróć się w prawo (ale tylko raz), strzel, obróć się w prawo (jeszcze raz) i jeszcze raz strzel. Dwóch strażników powinno leżeć już martwych (albo Ty będziesz leżał...) – wtedy ZAK ukryje się za skrzynią. Oczekaj, aż pozostali przy życiu żołnierze strzelą równocześnie, przesunij się do przodu, skieruj się i ustrzel najpierw lewego, a później prawego strażnika.



24. Wróć na korytarz i biegnij nim dalej, aż do końca. Wejdź w drzwi prowadzące w prawo i przejdź przez pomieszczenie, które znajduje się za nimi, do kolejnych drzwi. W sali konferencyjnej, która za nimi się znajduje jest dwóch ludzi – czekaj cierpliwie póki jeden z nich nie wyjdzie, a wtedy podejdź do zasłony i zza niej zastrzel tego, który został.

25. Wyjdź tymi samymi drzwiami, którymi wyszedł chwilę wcześniej jeden z ludzi, i idź korytarzem aż do końca – w sali z terminalami jest jeden zabezpieczony (hasło brzmi: EINSTEIN) – pod pierwszym od góry, niebieskim przyciskiem jest kartoteka osobowa. Możesz przewijać ją klawiszami kursorów, a przy ostatnim z nazwisk znajdziesz kod składający się z trzech symboli – zapamiętaj go (u mnie było to niebieskie kółko, czerwony kwadrat i niebieski trójkąt). Odtocz się teraz od komputera i wyjdź na korytarz.



26. Kiedy będziesz biegł korytarzem otworzą się drzwi i zza nich zostanie rzucony granat – musisz szybko obrócić się w prawo, strzelić i ruszyć przed siebie. Jeśli będziesz wystarczająco szybko, uda Ci się podbiec do przełączników – musisz tutaj ustawić kombinację odczytaną w terminalu (naciśnięcie spacji zmienia wyświetlany symbol), a drzwi zamkną się i wybuch nie zrobi Ci krzywdy.



27. Wróć teraz do pomieszczenia (21) i skieruj się do ściany ze akrylami – po odsunięciu jednej z nich pojawią się drzwi, za którymi jest winda, z której powinniś skorzystać.



28. Wejdź do pomieszczenia, do którego prowadzą drzwi na dole – za szybą jest człowiek, więc nie próbuj przechodzić przez środek pomieszczenia, gdyż Cię zauważy! Skieruj się w lewo i pod ścianą podejdź do krawędzi okna. Kiedy żołnierz odwróci się w stronę ekranu znajdującego się przed nim – idź przed siebie, wyjdź na korytarz i skieruj się w lewo, przejdź przez pierwsze napotkane drzwi i zabij go.



29. Wróć na korytarz i wróć w kierunku, z którego przyszedłeś, ale idź korytarzem do końca. W pomieszczeniu jest terminal, w którym możesz otworzyć wentylatory w izolalce obok – zrób to (ikona podpisana VENT) i wróć do windy, którą tu przyjechałeś.

31. Wróć teraz do korytarza i idź w lewo, w kierunku pomieszczenia dyspozytora (którego ustrzeleliś). Kiedy miniesz tamte drzwi i dojdiesz do progi zamykającej przejście przygotuj się do walki. Otwórz drzwi i natychmiast odskocz w lewo. Przeczekaj huragan ognia i odstrzel pojedynczo każdego z wrogów.



30. Są tutaj dwa korytarze odgródzone siatką — jedną z nich możesz wylamać. Wejść w odkryty korytarz, a na jego końcu znajdziesz otwarty wentylator, przez który będziesz mógł zabrać kartę dostępu.



33. Przejdź przez gródz, której wcześniej broniło dwóch ludzi i kilka kolejnych pomieszczeń — w pewnym momencie dowiesz się, że jesteś na terenie skażonym przez wirusy — musisz zacząć się spieszyć: znajdź pomieszczenie, w którym znajduje się sporo różnej aparatury, podejź do klawiatury, wybierz oczyszczony przez Ciebie mutagen i wejź na tarczę pod jedną ze ścian, a zostaniesz odkazony.

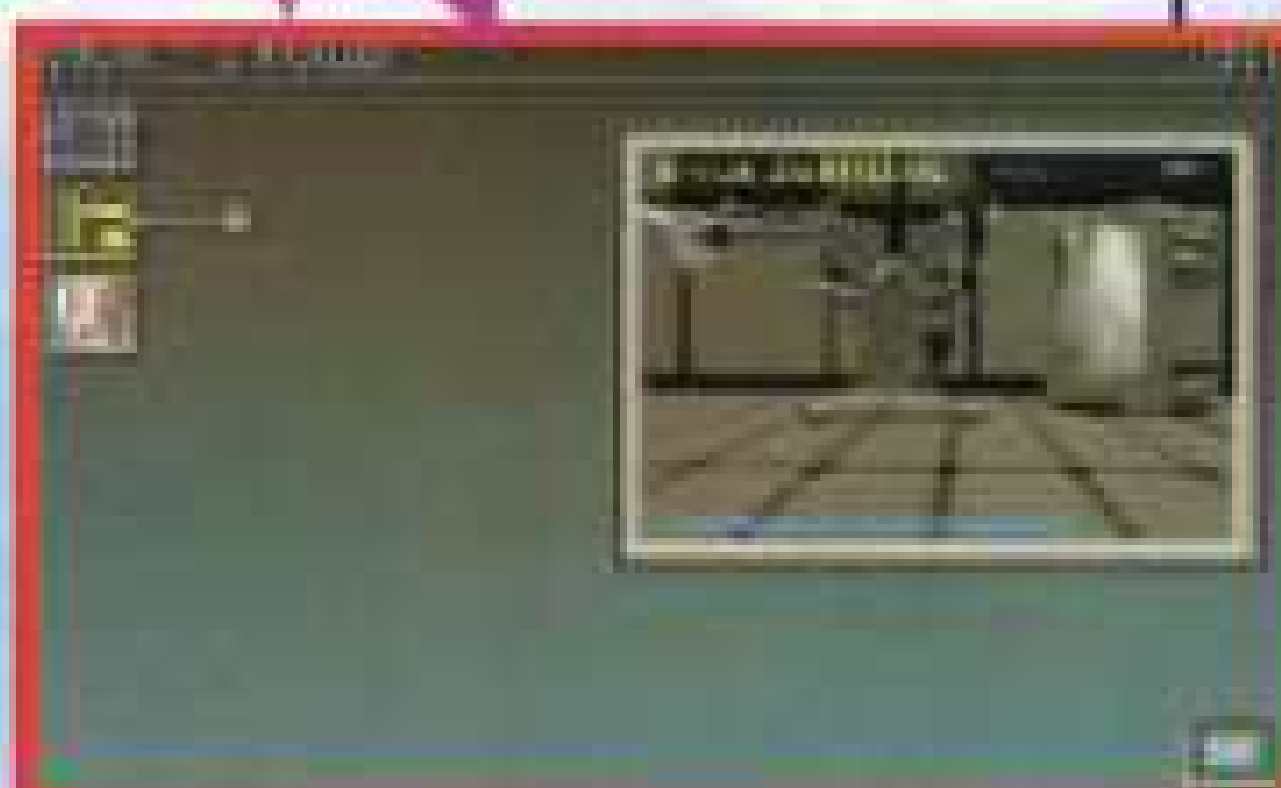


37. Idź przed siebie, a zobaczysz serce syberyjskiego projektu — nie broń a istotę myślącą! Kiedy trochę sobie porozmawiasz z obcym, połącz się z Tobą DEVLIN — opowiedz mu o swoim odkryciu, a ten z kolei poinformuje Cię, że to TY jesteś bombą! Jeśli nie chcesz zginąć — idź przed siebie, a ZAK stanie się częścią obcej istoty — w przeciwnym wypadku uruchomiona droga radiowa, umieszczona w nim bomba zniszczy wszystko!



32. Cofnij się teraz nieco, aż znajdziesz drzwi zabezpieczone czytnikiem kart — jest tam pomieszczenie, w którym jest terminal sterujący oczyszczaniem mutagenów. Wybierz jeden z nich (przyciski 6, 7 lub 8) i strzelaj do pomarańczowych kulek, aż uda Ci się osiągnąć 80% — kiedy zakończy się ta sekwencja i usłyszysz głos potwierdzający oczyszczenie środka farmakologicznego („CONTAMINATION ELIMINATED”) możesz iść dalej.

sprzedaż:  
CD-PROJEKT sc  
i MASTER sc



34. Wyjź przez drugie drzwi i w następnym pomieszczeniu podejź do terminala. Naciśnięcie żółtego przycisku powoduje włączenie ruchomej platformy bojowej (nie naciska spacji po pojawieniu się podglądu z jego kamery, bo odstrzelisz sobie stopę), która wyleci przez kolejne drzwi.



35. W tym momencie zaczyna się jedna z najtrudniejszych części zręcznościowych tej gry: musisz sterując platformą zniszczyć wszystkie „latające płaszczki” — jeśli przepuścisz chociaż jedną, ZGINIESZ!!! Aby sprawę nieco ułatwić (wprowadzie w oryginalnej instrukcji nie ma nic na ten temat), po naciśnięciu klawisza «ENTER» wyzwolana jest pewna część energii platformy niszcząca wszystko wokół! Jest to jednak bardzo energożerne, więc staraj się zniszczyć jak najwięcej „płaszczek” za pomocą działka, a dopiero kiedy w prawym dolnym rogu ekranu pojawi się napis ALERT — używaj klawisza «ENTER».

36. Idź za platformą, a na końcu korytarza, który oczyściłeś przed chwilą, znajdziesz zabezpieczone zamkiem drzwi — użyj skanera magnetycznego (F2), a zobaczysz jego schemat — musisz, naciskając aktywatory każdego z tłoków, spowodować, że wszystkie cztery ustawią się zaznaczoną czarną kreską na wysokości rury doprowadzającej gaz. Najłatwiej możesz to zrobić podnosząc do samej góry i opuszczając kolejno drugi, czwarty, trzeci i pierwszy od lewej (każdy z około sekundową przerwą od poprzedniego) tłok.



38. Ostateczna rozgrywka odbędzie się w kosmosie — musisz zniszczyć nadlatujące obiekty; w pewnej chwili znajdziesz się naprzeciwko drzwi hangaru — wystarczy wycelować i przytrzymać FIRE a po chwili stacja kosmiczna zostanie zniszczona.

THE END

## CYBER KICK

platformówka  
Zupełnie elektryczny i pełen uroku, niesamowicie szybki i precyzyjny. Wskazywanie i wystrzał. Opcja przesłania danych. Na scenie masz ciekawy system tytanów i... / i...



## AGENT CZ



platformówka  
Wszyscy mają swój udział w Ciemnym "Agent". Wskazywanie i wystrzał. Na scenie masz ciekawy system tytanów i... / i...

## ALIEN TARGET



strzelanina  
Chromy Ziemniaczek próbował być jak bohater. Ale takiej realizacji jeszcze nie było!

## SANTA'S XMAS CAPER



gra platformowa  
doskonale zabawa na zimne wieczory

## DISCER



platformówka  
Ludzie to nie mają poczucia humoru. Ciągłe łapanie się w zamknięte przestrzenie w koszmarnych labiryntach.

## SOCCER

gra sportowa  
Piłka nożna w doskonałej grafice.



## ARNIE II



"strzelanina"  
Jak przystało na komandora, nie brakuje tu niczego. Chwała Cię wieczna chwale lub śmierć.

## SPY MASTER

platformówka  
Wspaniała grafika, niesamowite animacje, trzy ogromne powroty. Zabawa na wiele godzin.



nowa doskonała gra przygodowa

# SOŁTYŚ

BONUS!  
KASETA  
Z MUZYKĄ



5 DYSKIETEK!

VGA

LK AVALON

IBM PC

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

**L. K. AVALON**  
skr. poczt. 66, 35-959 Rzeszów 2

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

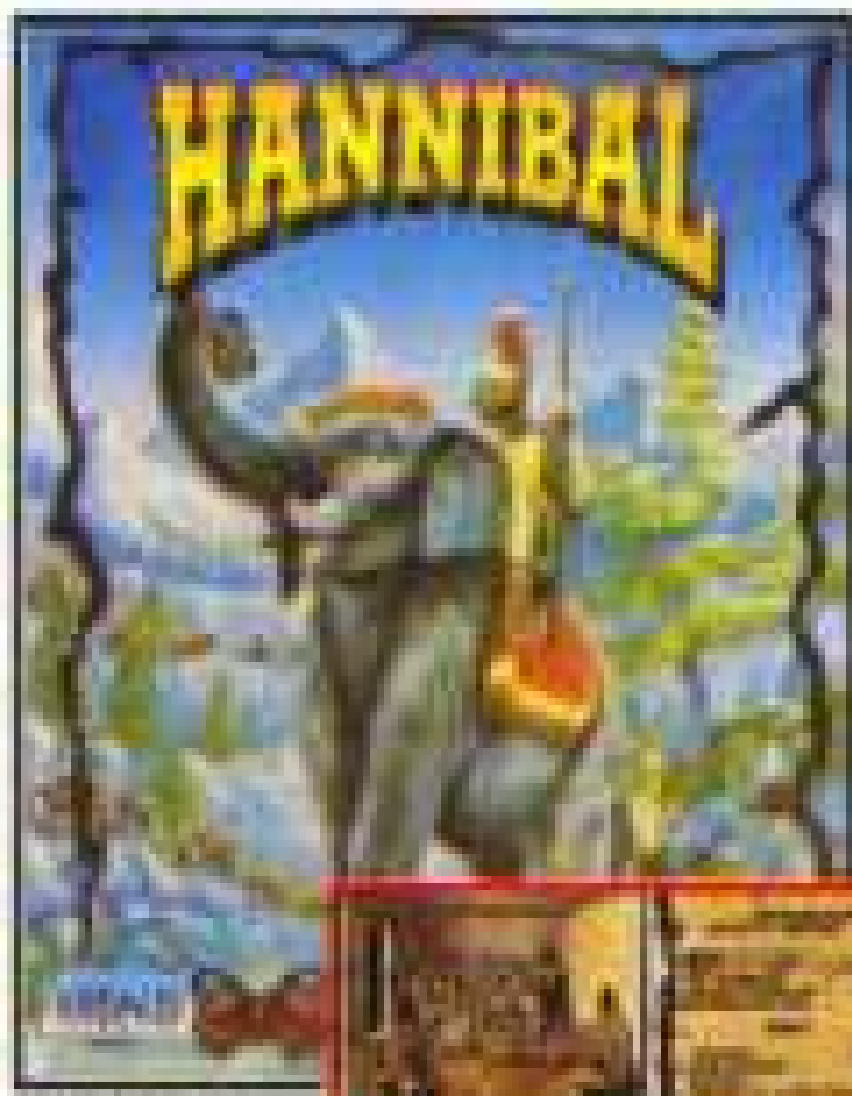
Informacje na temat cen oraz składanie zamówień:

tel. (017) 627471 wew. 274, 275

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



MIRAGE SOFTWARE jest jedynym i wyłącznym dystrybutorem poniższych programów w Polsce. Ich sprzedaż w każdej innej formie lub pochodzących z innego źródła jest nielegalna i niezgodna z prawem!



**WERSJA POLSKA**

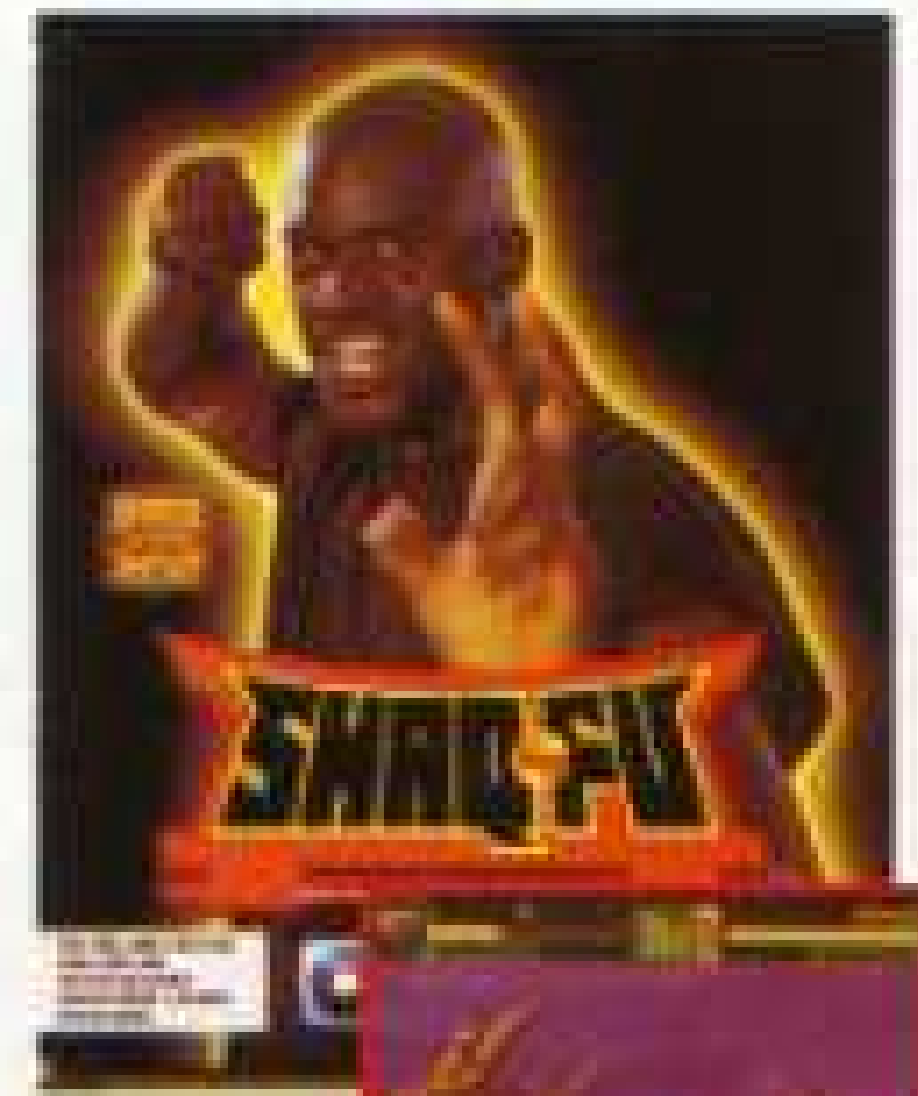
IBM PC  
Znakomita gra strategiczna, grafika SVGA w 256 kolorach, walka z Imperium Rzymskim, elementy ekonomiczne, pełna polska wersja



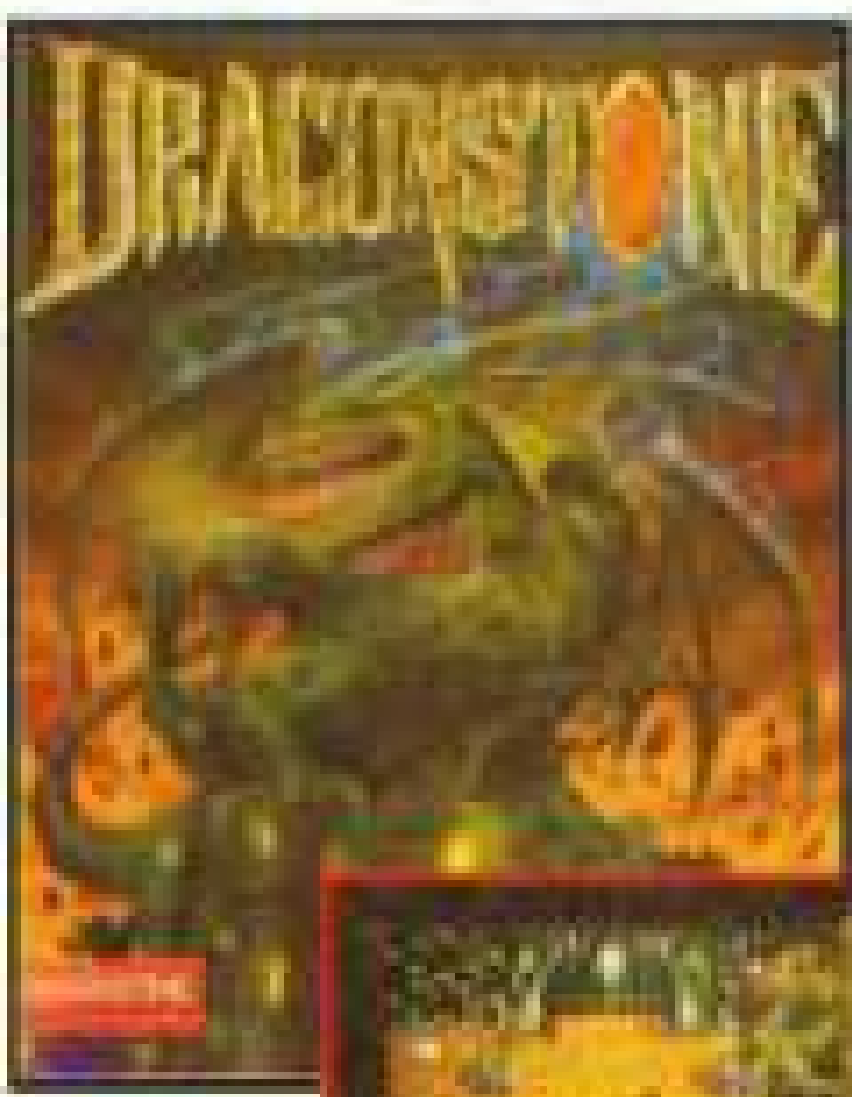
Amiga - CD32  
Wieloletkowa, bajecznie kolorowa i bardzo dowcipna "różowa" gra platformowa. Kilka alternatywnych światów, ponad 50 poziomów



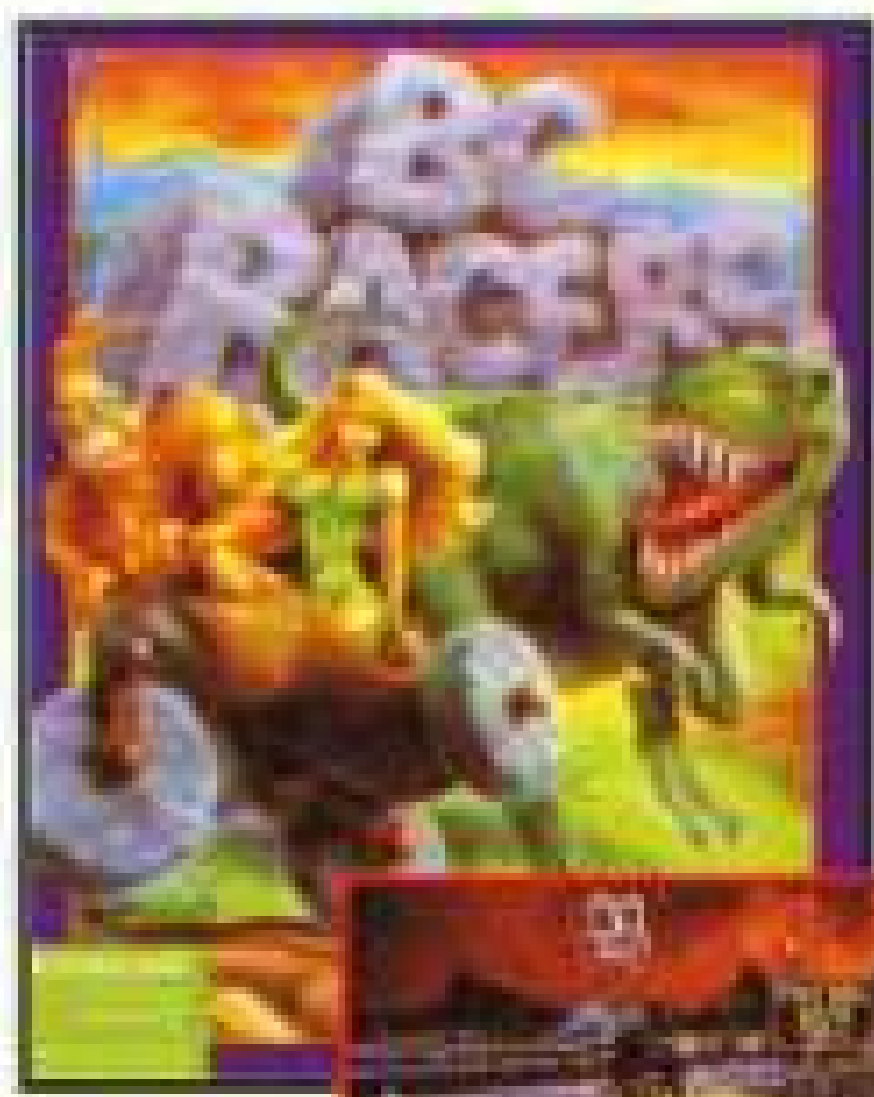
A1200 - CD 32  
Super strzelanina w super grafice, kilka izometrycznych poziomów, rewelacyjna szybkość i znakomita zabawa na długie godziny



Amiga  
Gwiazda koszykówki, Shaq O'Neil w niezamowitych pojedynkach z 12 mistrzami wschodnich sztuk walki, znakomita szybkość i grafika



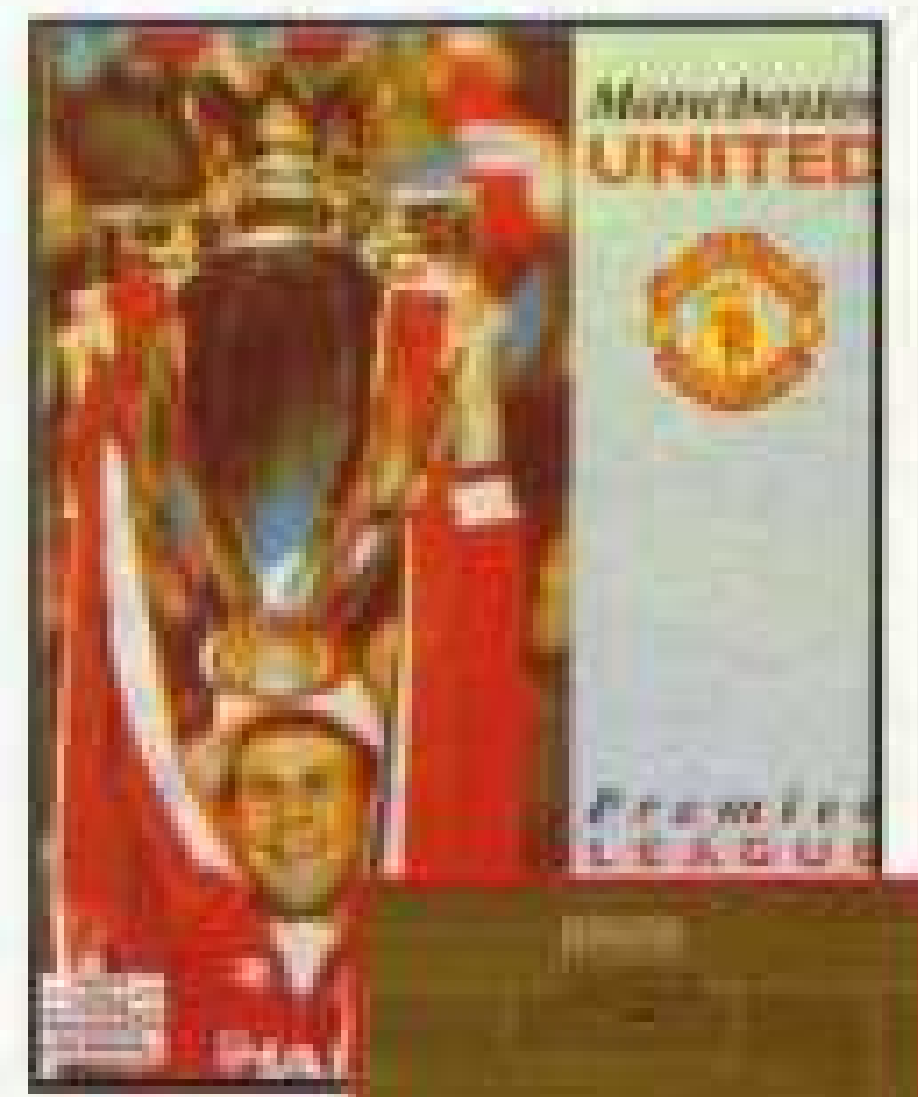
Amiga - CD 32  
Przepiękna gra fantasy z elementami gry zręcznościowej i role playing, wiele ciekawych opcji, niezwykła atmosfera



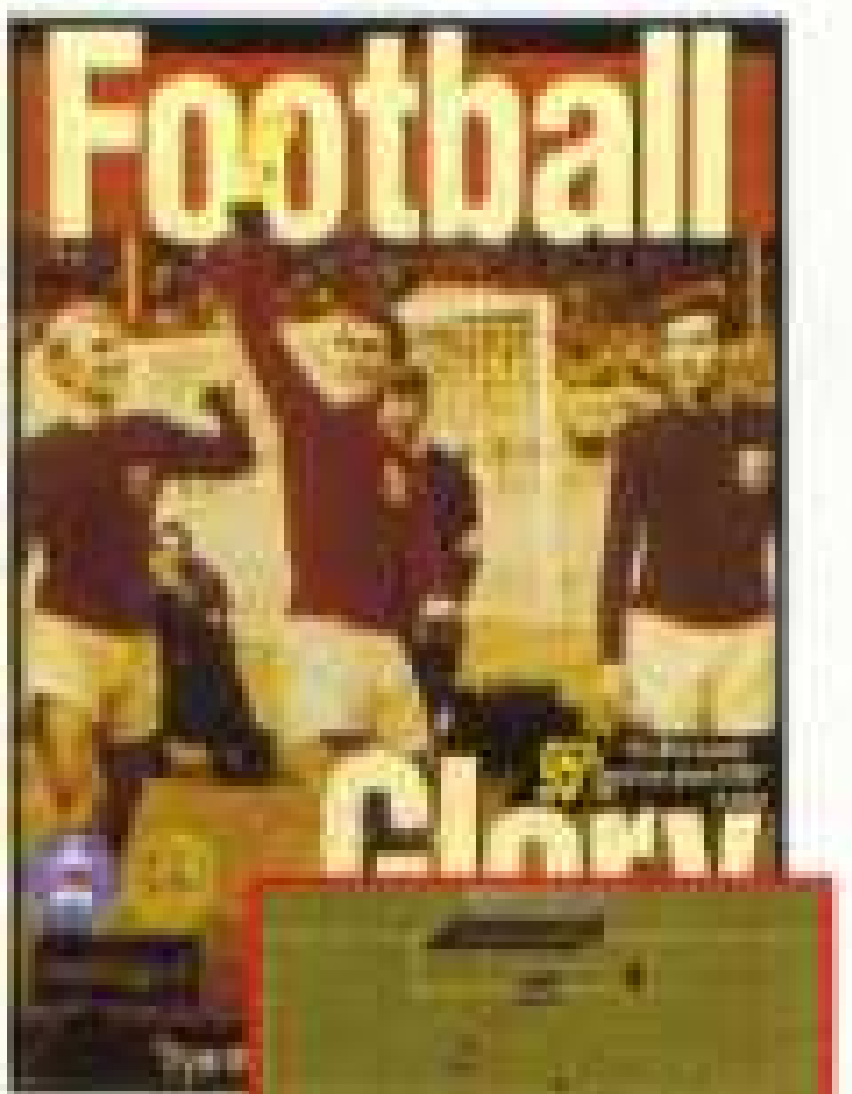
IBM PC - CD ROM  
Grafika 3D, znakomitego wyścigu prehistorycznych, prehistorycznych pojazdów, opcja dla dwóch graczy, 32 różne scenerie



Amiga  
Jako pilot śmigłowca walczysz z oddziałami terrorystycznymi, znakomity następca słynnego "Desert Strike", duża "wciągalność"



Amiga - IBM PC  
Najlepszy z managerów piłkarskich, wiele opcji, świetnie opracowane rozgrywanie meczy, wpływ wybranej taktyki na grę drużyny



Amiga - A1200  
Najlepsza piłka nożna "do grania", bardzo proste sterowanie, wiele opcji, niespodziewane wydarzenia, świetna grafika, dowcipna



Amiga - A1200 - IBM PC - ST  
Najnowsze dziecko firmy Simarlis, rewelacyjna gra role playing w atmosferze niesamowitej planety, super grafika, muzyka, scenariusz



Amiga - IBM PC  
Niesamowity, nielegalny, weekendowy wyścig za kierownicą Lamborghini Diabła, 60 różnych tras, opcja dla 2 graczy



IBM PC - CD ROM  
Znakomita gra przygodowa, 100 różnych lokacji, pełnoekranowa, 256 kolorowa grafika SVGA, rewelacyjny, dowcipny, scenariusz

**JURAJSKI SEN** - znakomita graficznie platformówka  
**DAN WILDER** - przygodówka w grafice izometrycznej

**MIRAGE SOFTWARE**  
03-982 WARSZAWA, Gen. Abrahama 4  
tel. 671 7777, 671 1551, fax 671 76 22

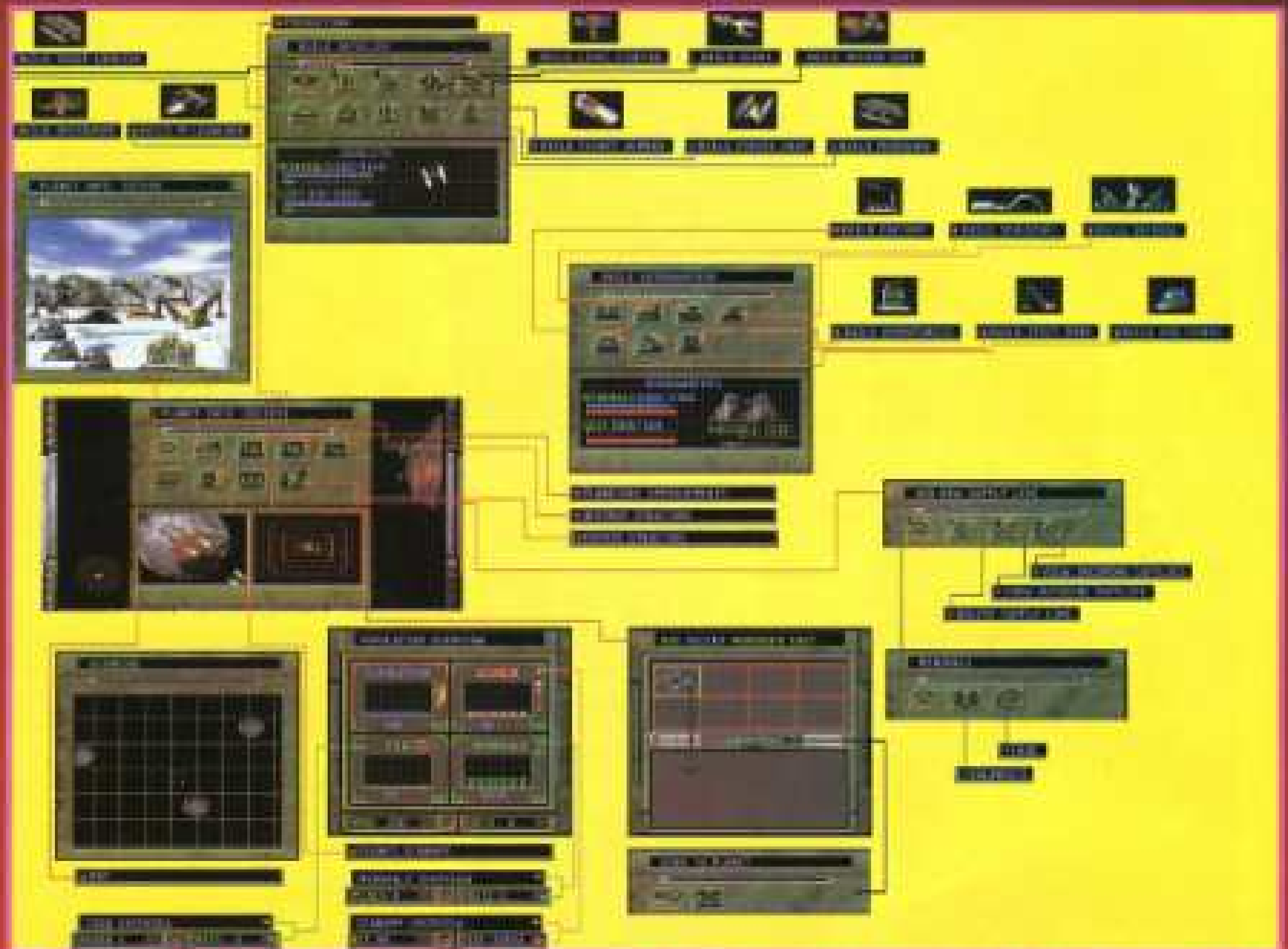
# STAR FEDERATION

Nową gierką dystrybuowaną przez firmę Interplay jest „Star Federation”. Gwiezdna federacja została stworzona przez ludzi z mało znanej grupy Techjionics. Trochę przypomina ona swoją koncepcją gry takie jak „Reunion” czy „Master of Orion”, ale jednak trochę się od nich różni. Przede wszystkim nie jest tak jak tamte rozbudowana — czyni to z niej grę łatwiejszą. Nie oznacza to wcale, że jest przez to gorsza. Jeżeli tamte gry opierały się na działaniu na olbrzymich, makroskopowych przestrzeniach, to można powiedzieć, że produkt Techjionicsu jest mikroskopowy. Oznacza to, że pole walki jest niewielkie, maksymalnie do kilkunastu, blisko siebie położonych planet. Taka miniaturyzacja pozwoliła na większe skupienie się na akcji. Poziom adrenaliny, jaki osiągnie gracz bawiący się „Star Federation”, będzie w tym przypadku większy niż w powstałych do tej pory grach tego typu, bo kluczem do sukcesu są tu szybkie i zdecydowane ruchy. Jednak elementy strategiczne są tu również istotne. Dobre zarządzanie posiadanymi bogactwami pozwoli szybko wyrwać się z planety i skolonizować następną lub dobrać się wystarczająco do pokonania otaczających Cię wrogów. W sumie dostępnych jest ponad dwadzieścia gotowych scenariuszy. Mając jednak doświadczenie w grach tego rodzaju, można ułożone zadania dość szybko rozwikłać. I wtedy co?... Do „Star Federation” wprowadzono niesamowity patent. Możliwa jest tutaj rozgrywka, w której uczestniczą dwóch graczy. Bynajmniej nie polega ona na wykonywaniu swego ruchu po wcześniejszym zrobieniu posunięcia przez Twojego konkurenta. Ekran jest podzielony na dwie części, tak że ruchy mogą być wykonywane równocześnie przez obu przeciwników. To na razie wszystko co dotyczy ogółów.

Przejdźmy do szczegółów. Odpalając grę najpierw obejrzymy efektowne demo i w jego trakcie zapoznamy się z taką historijką.

W dwudziestym trzecim wieku, przedstawiciele siedmiu obcych nacji zgromadzili się, by przeprowadzić dyskusję o przyszłości Galaktyki, lecz negocjacje szły na opak... Obecnie, dwadzieścia lat później, wszystko jest pogrążone w wojnie, jako że każda z ras chce opanować galaktykę. Po krótkim i efektownym wprowadzeniu przechodzisz do równie efektownego menu.

Przyciski symbolizujące określone opcje wskazują się palcem ręki robo-



ta. Przesuwamy ją za pomocą myszki. Kliknięcie myszką na którymś z przycisków powoduje zaktualizowanie animacji przedstawiającej wciskanie tego przycisku przez sterowaną łapę. Możesz tu między innymi wybrać jeden, ze stworzonych przez autorów scenariuszy. Pod obrazkiem symbolizującym daną misję znajdują się fajcarty osobników obcych sobie nacji, biorących udział w potyczce. Maksymalnie jest ich cztery, bo tyle tylko może być stron w potyczce. Po wskazaniu na jedną z nich możemy zdecydować czy rasa ta ma być sterowana przez komputer, czy przez gracza. Możemy również zmienić rasę przypisaną danemu graczowi. Najważniejszą jednak opcją jest wybór statku dowodzącego danego gracza: statek kosmiczny albo phantom. Do czego jednak one służą? Przypuśćmy, że jesteś w trakcie którejś z rozpryek i posiadasz kilka planet. Każda planeta ma własne zasoby i ewentualnie fabryki itp. Jednak możesz zarządzać tyl-

ko tą planetą, na której aktualnie przebywasz. Aby zarządzać inną, musisz przenieść się na nią statkiem dowodzącym. W przypadku statku kosmicznego może to być utrudnione przez siły wroga. Ten środek lokomocji ma również jedną zaletę — strzela. Biorąc pod uwagę, że jest to najsilniej uzbrojony i najlepiej opancerzony pojazd, to fakt ten czyni z niego doskonałego obrońcę planety. Dodatkowym plusem jest to, że przebywając w bezpośredniej bliskości swojej planety, statek dowodzący ma odnawiane automatycznie paliwo i pancierz. Gdy natomiast podczas lotu statkiem dowodzącym zostaniesz przyłapany, gdzieś w przestrzeni międzyplanetarnej, przez przeważające siły wroga, to z łatwością zostaniesz pokonany. Zbyt długi lot i przez to wyczerpanie zasobu paliwa także powoduje zniszczenie statku-bazy. Gdy to nastąpi w taki czy inny sposób, to Twoja planeta, na której stoi kwatery główna Twojej rasy, wybuduje nowy statek flagowy. Równocześnie jej zasoby zostaną uszczuplone o

odpowiednią ilość minerałów i gotówki. Gdy statkiem głównodowodzącym jest phantom, to nie masz najmniejszych kłopotów z dostaniem się na którąkolwiek z Twoich planet. Możesz także bez ograniczeń poruszać się w przestrzeni określonej przez dany scenariusz. Wadą tego rozwiązania jest to, że pozbawiony jesteś jedynej okazji do postrzelania, jaka w tej grze istnieje.

Gdy rozpoczniesz swoją misję, to najpierw zostaną Ci przekazane jej cele, a następnie wylądujesz na planecie „startowej”. Wtedy Twoim oczom ukaze się menu, roboczo nazwane przez mnie nadzurdnym. Pierwsza opcja, to „Planet Info”. Po jej wybraniu zobaczysz powierzchnię Twojej planety wraz z budowlami na niej stojącymi. Jest to szybki sposób na przejrzenie ich liczebności. Następną opcją jest „produkcja”. Jest ona dostępna tylko wtedy, gdy na planecie istnieje co najmniej jedna fabryka. Po wskazaniu ikony symbolizującej omawianą opcję, ukaze się podmenu. Podzieliłem je na trzy grupy. Każda z nich jest dostępna, jeżeli zbudowana jest odpowiadająca jej nazwie liczba fabryk. Podmenu to dotyczy produkcji pojazdów kosmicznych.

## Grupa Pierwsza

\* Satellite minerals 350/cost 850  
Satelity krążą po orbitach wokół macierzystej planety. Maksymalnie



Gra swoją koncepcją przypomina REUNION i MASTER OF ORION



# ERATION



może być ich cztery. Strzelają do zbliżającego się wroga.

• Troop Carrier minerals/cost  
Nieuzbrojona jednostka służąca do transportowania między planetami mineralów, ludności i pożywienia.

• Light Fighter mineral 450/cost 620

Najsłabiej uzbrojony statek o przeznaczeniu zaczepnym.

• Repair Ship minerals 900/cost 900

Jednostka ta ma za zadanie doprowadzenie do stanu używalności Twojej uszkodzonej floty międzygwiazdowej. Naprawia on pancernie i uzupełnia zbiorniki paliwowe reperowanych statków. Sam jest nieuzbrojony.

• Scout minerals 400/cost 450

Pojazd mogący szybko przemieszczać długie dystanse. Jedyną jego zaletą jest to, że patrolując określoną przestrzeń może być równocześnie podglądany, przez co w czasie można się dowiedzieć o ruchach wroga. Jednocześnie jego zniszczenie nie jest zbyt wielką stratą ponieważ jest tani.

## Grupa Druga

• Destroyer minerals 900/cost 1420

Statek kosmiczny do działań zaczepnych o większej sile ognia niż Light Fighter.

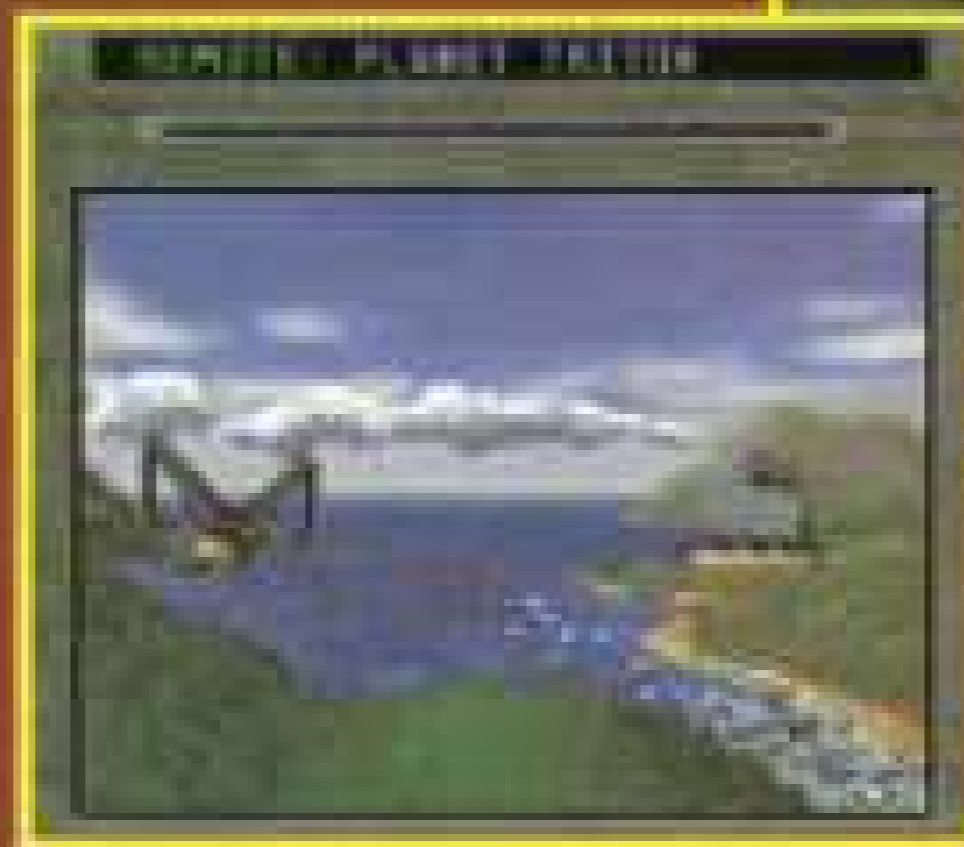
• M-Launcher minerals 900/cost 1600

Statek kosmiczny wyrzylkowy samonaprowadzające się pociski powietrze-powietrze o wielkiej sile rażenia. Doskonałe antidotum przeciw Planet Bomberowi. Wymaga ochrony przez inne zwrotniejsze statki.

## Grupa Trzecia

• Marauder minerals 1500/cost 2000

Statek służący do zakładania bazy na planecie. Przewozi on plechotę i jest silnie opancerzony. Jego wylądowanie na planecie jest jedynym sposobem na uzyskanie kontroli nad obiektem. W przypadku ciał niebieskich zajętych przez wroga, konieczne może się okazać powtórzenie desantu.



• Pirate Ship minerals 1760/cost 2400

Statek o bardzo dużej sile ognia. Światłowiec nadaje się do ochrony konwoju, ataku i do ochrony planety.

• Planet Bomber minerals 800/cost 1200

Jedyną jego zaletą jest to, że może bombardować instalacje naziemne przeciwnika znajdujące się na docelowej planecie — co ułatwia jej zajęcie przez Maraudera. Poza tym jest całkowicie bezbronny, więc wymaga konwojenta. Każdy statek, prócz satelity, po wyprodukowaniu może być włożony do hangaru (o ile takowy istnieje na planecie), wysłany do hangaru innej Twojej planety, wysłany na określony cel lub skierowany do patrolowania określonej przestrzeni.

Następną opcją menu jest 'planetary improvements'. Pozwala ona na dobudowywanie nowych struktur na planecie:

• Headquarters minerals 3000/cost 5000

Patrz opis statku głównodowodzącego, który znajduje się na początku artykułu. Zniszczoną kwaterę należy zreperować lub odbudować na bezpieczniejszej planecie. Możesz równocześnie posiadać tylko jedną taką budowlę. Gdy Twój statek ulegnie destrukcji, podczas gdy kwatera główna jest w rozsypce, to asta la vista Baby.

• Factory minerals 2000/cost 3000

Fabryka pozwala Ci na produkcję pojazdów kosmicznych. Jednocześnie ich większa liczba (max trzy) przyspiesza wytwarzanie każdego przedmiotu budowanego na tej planecie.

• Spaceport minerals 2000/cost 3000

Budowla niezbędna do prowadzenia skuteczkich walk i desantów, ponieważ dzięki swemu hangarowi umożliwia ona zgrupowanie i wystanie większej sily ognia.

• Defense minerals 3000/cost 4000



Instalacja ta zapewnia zwiększoną odporność planety na obca desanty dokonywane przez wroga Maraudery.

• Bio-Sphere minerals 1000/cost 1000

Sztuczna biosfera stwarza warunki mieszkaniowe dla kolejnych stu osób.

• Strip Mine minerals 500/cost 1500

Kopalnie zwiększają współczynnik pozyskiwania mineralów z danej planety.

• Hydroponics minerals 1000/cost 1000

Budowle te zwiększają zdolności produkcyjne żywności na danej planecie.

Opcje z menu nadrzędnego 'destroy structure' i 'repair structure' służą odpowiednio do zlamowania zbędnych instalacji na planecie celem odzyskania mineralów oraz reperacji uszkodzonej przez wroga Planet Bombera instalacji. Opcja 'map' służy do aktywacji mapy, dzięki której można włączyć podgląd dowolnej planety lub dowolnego pojazdu. Podgląd ten, aż do zmiany, będzie stale widoczny w okienku położonym w prawym dolnym rogu ekranu, niezależnie od tego jaka czynność jest aktualnie wykonywana.

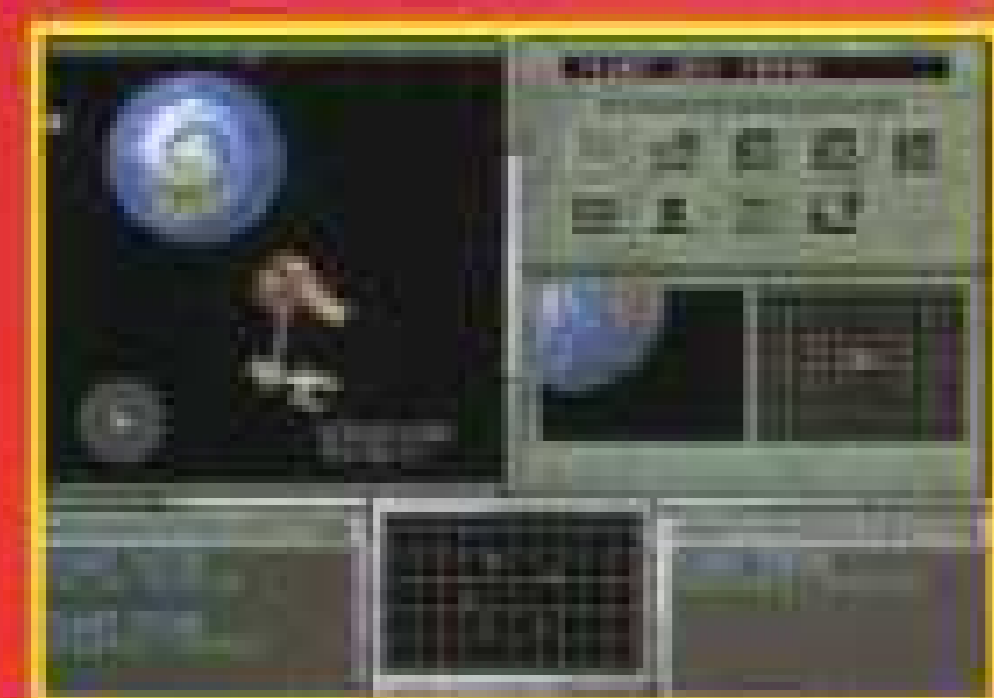
Opcja 'planet economy' pokazuje nam okienko z raportami na temat czterech najważniejszych zasobów planet — ludności, stanu gospodarki, żywności i mineralów. Raport o ludności pokazuje nam jej liczebność, maksymalny możliwy do uzyskania stan i przyrost. Ten ostatni może być zahamowany przez brak mieszkań. Przyrost może być także ujemny w wypadku braku żywności. Raport na temat żywności informuje nas o jej zapasach i przyroście. Te dwa wskaźniki pomagają nam podjąć decyzję kiedy budować nowe Bio-Sphery i Hydroponics. Raport o minerałach informuje nas o ilości wydobytych mineralów oraz o wartości współczynnika ich wydobywania. Oczywiście im więcej kopalń, tym jest on większy.

Raport ekonomiczny informuje nas o wielkości współczynnika przy-

rostu kasy. Na dole umieszczony jest rzeczywisty wskaźnik przyrostu, a na prawo od niego stan kasy. Rzeczywisty wskaźnik przyrostu zwykle jest równy temu podanemu u góry w raporcie. Należy wtedy uważać z produkcją, ponieważ każda budowla powoduje spadek ilości mineralów istniejących na składzie, a to z kolei odbija się ujemnie na wskaźniku w raporcie. Wskaźnik ten przyrasta powoli natomiast spada szybko. Po zbudowaniu paru budowli możemy doprowadzić go do bardzo małego stanu i w rezultacie stan naszej kasy szybko osiągnie wartość kilkuset jednostek — co praktycznie na nic nie wystarcza. Jedynym wyjściem z tej sytuacji jest zaplanowanie ilości mineralów na potrzebne budowle i po osiągnięciu odpowiedniego stanu materiałów zbudować wszystko, zanim zostaniemy bankrutami. Rzeczywisty wskaźnik może być podpompuwany przez przyrost demograficzny i duże wydobywanie mineralów. Warto więc z tej okazji korzystać i czym prędzej stawiać instalacje. Mimo ujemnego wskaźnika w raporcie, ten rzeczywisty będzie dodatni i wartość będzie miała odpowiednio wysoką do zapewnienia odpowiedniego zysku. Ostatnimi opcjami z nadrzędnego menu są 'storage bay' i 'supply lines'. Służą one odpowiednio do grupowania pojazdów kosmicznych i wysyłania takich konwojów do celu oraz do tworzenia linii zaopatrzeniowych między planetami. Ufam że zamieszczony schemat ułatwi Wam m.in. ich obsługę. Na zakończenie rada: Uważnie czytajcie tipsy do każdej z misji. Powodzenia!!

■ Mario

PS. Składam wyrazy podziękowania Michałowi Digerbrandowi za użyczenie mi swojego doświadczenia zdobytego podczas kafowania gier tego rodzaju, m.in. „Reunion” i „Master of Orion”.



INTERPLAY '94

**STAR FEDERATION**

wymagania sprzętowe

min. 386sx, VEGA, HDD, MS-DOS 5.0

ocena

**7**

Od pewnego czasu po Los Angeles krążył szaleniec, który porywał gwiazdy ekranu. Miasto Aniołów opano-  
wał strach. Wieczorami ulice świecą pustkami, w ok-  
nach założone przeciwwłamaniowe, a w ogródkach bie-  
gają dobermany. Istny koszmar. Właśnie w taką noc  
rozpoczęła się przygoda Lestera Manleya.

Obudził go telefon. Dzwonił jego  
najlepszy kumpel – Helmut. Pomimo  
niebezpieczeństwa porwania, był w  
dobrym humorze (gdybym był z taką  
panienką, też byłbym w dobrym hu-  
morze). Miłą pogawędkę przerwał  
pies, strzegący posesji Helmuta. Les  
położył się spać pełen złych przeczuc.

Na drugi dzień dorwał gazetę. „A  
więc stało się” – pomyślał, gdy spo-  
jrzał na pierwszą stronę. Znając tempo  
działań policyjnych postanowił rozpocząć  
poszukiwania na własną rękę.

Zaczął od plaży. Na początek poroz-  
mawiał sobie z dwiema uroczyimi  
dziewczynami. Musiał najpierw podać  
imię swojego przyjaciela, który jest  
jednocześnie ich przyjacielem [pytanie  
2]. Jasne, no nie? Teraz musiał zna-  
leźć kogoś chętnego do współpracy.  
Jednak wcześniej otworzył skrzynkę z  
gazetami i przeczytał o zaćmieniu  
Słońca, które zaraz miało nastąpić  
[ekran w lewo, NEWSBOX:OPEN,  
NEWSBOX:READ]. Na plaży pogadał z  
ratownikiem [ekran w lewo LIFE-  
GUARD LANCE:TALK TO...]. Okazało  
się, iż nie cierpi on na nadmiar pracy.

„To wszystko przez te cholerne porwa-  
nia” – dął się ratownik – „wszyscy  
siedzą w willach, zatrudniają body-  
guardów, a na plaży pustka”. Les po-  
wiedział, że pustka na plaży może być  
spowodowana zaćmieniem Słońca [2].  
Ratownik okazał się bardzo tępym  
osobnikiem i Les musiał mu wszystko  
wytlumaczyć. Gdy się ściemniło za-  
brał mu z szyi czerwoną chustą [BAN-  
DANNA:TAKE]. Po chwili wszystko  
wróciło do normy i mogli kontynu-  
ować rozmowę [1, 2, 1, 1, 1, 1]. Pomi-  
mo pewnych barier językowych doszli  
do porozumienia. Teraz Les wrócił do  
przypakowanych dziewczyn i porozmaw-  
wał sobie z nimi. A że przyjaciel na-  
szego przyjaciela jest naszym przyja-  
cielem rozmowa była łatwa i przyjem-  
na [1, 2, 1, 1, 1]. Na koniec podały



imię gliniarza, który może wiedzieć  
coś więcej o porwaniach.

Na Hollywood Blvd znalazł przyja-  
ciela panierek. Kierował on ruchem  
[ekran w lewo, TRAFFIC OFFICER:TALK  
TO... 3, 1, 1, 1]. Powiedział, że  
wszyscy trzymają język za zębami.  
„Możliwe, iż więcej informacji będzie



## KLASYKA GIER

można znaleźć w głównej bazie da-  
nych policyjnych” – powiedział.

„Aby się tam dostać należy mieć  
komputer z modemem, umiejętnie  
ominać kilkanaście zabezpieczeń i  
znać hasło”. Les podziękował i zabrał  
się do roboty. Od staruszków stoją-  
cych na rogu wyciągnął mapę Los An-  
geles [FB AND CLORA:TALK TO... 1,  
2, 2]. Potem porozmawiał z gościem,  
który stał naprzeciw hotelu [2 ekrany  
w prawo, BLADE:TALK TO... 1, 2].  
Okazało się, że Blade do najrozmo-  
wniejszych ludzi nie należy i rozmowa  
szybko się urwała. Lester próbował  
również szczęścia w hotelu [HOTEL  
ENTRANCE:OPEN, MURRY MORRO-  
NI:TALK TO... 4, 1, 3]. No nareszcie  
się coś ruszyło. Właściciel hotelu po-  
dał prawdziwe imię Blade'a, jednak o  
tajemniczych zaginięciach nic nie wie-  
dział. Ponowna rozmowa z Dzieckiem  
Pokoju była już bardziej owocna [BLA-  
DE:TALK TO... 2, 1, 3, 1, 1]. Przy  
okazji Les dowiedział się coś o pra-  
wach rządzących ulicą. Obok wejścia  
do lombardu swoją siedzibę miał gang  
„The Boyz”. Członkowie tego gangu za

wpuszczenie do sklepu żądali pierię-  
dzy. [2 ekrany w lewo, 1-ekran w dół]  
Widząc, że rozmową nic nie wskóra  
[THE BOYZ:TALK TO... 3, 3, 3, 2, 3].  
Lesiu przeszedł do rękoczynu. Pokazał  
im czerwoną chustę, którą zabrał rato-  
wnikowi [RED BANDANNA:USE  
WITH...]. Po chwili spokojnie wszedł  
do sklepu [SHOP DOOR:OPEN]. Sprze-  
dawca był bardzo nerwowy, ale miał  
coś, co było potrzebne Lesowi [DIA-  
MOND LOU:TALK TO... 3, 2, 2, 1, 1]  
[DIAMOND LOU:TALK TO... 3]. „Nie  
dość, że bez DOS-u to jeszcze kosztuje  
50 zielonych. Może w hotelu znajdę ja-  
kąś pracę” – pomyślał Les. Roboty  
nie znalazł, ale otrzymał zdjęcia do  
wywołania i darmowy bilet do klubu  
blotnych zabaw [HOTEL ENTRAN-  
CE:OPEN, MURRY MORRONI:TALK  
TO... 1, 2, 2, 1, 2, 2].

Ze zdjęciami udał się do fotografa  
[2 ekrany w lewo, STAR PHO-  
TOS:ENTER, RAINBOW DAWN-RA-  
MAH:TALK TO... 1, 1, 1, 2]. Okazało  
się, iż ta wspaniale zbudowana kobieta  
ma swoje podejrzenia co do osoby po-  
rywacza, ale zdjęć nie może zrobić, bo

nie ma filmu. Lester wpadł na wspa-  
niary pomysł i podarował jej kliszę ze  
zdjęciami otrzymaną w hotelu [STAR  
PHOTOS:ENTER, FILM CARTRID-  
GE:USE WITH... 1]. Zrobił sobie zdję-  
cie z LaFondą Turner [LAFONDA TUR-  
NER, 1]. Ze zdjęciem pobiegł do lom-  
bardu i wymienił je na laptopa [SHOP  
DOOR:OPEN, PHOTO WITH LAFON-  
DA:USE WITH...].

Teraz musiał zdobyć telefon. W tym  
celu udał się na róg ulic Sunset i Vine  
(na mapie L.A. drogowskaz z nazwami  
tych ulic).

Kiedy znalazł się na miejscu po-  
szedł ulicą w prawo. Spotkał tam  
chłopaka sprzedającego elektronikę.  
Nie miał zbyt wielu klientów, więc Le-  
siu namówił go do zamiany mapy Los  
Angeles na telefon komórkowy  
[ENTREPRENEUR:TALK TO... 1][SPA-  
RE L. A. MAP:USE WITH...]. Z tele-  
fonem wrócił do Blade'a [CELLULAR  
PHONE:USE WITH... 2, 1]. W ten  
sposób Les poznał pierwszą literę has-  
ła – „L”. Teraz należało znaleźć tylko  
dyskietkę z DOS-em. „Ale co masz  
zrobić dzisiaj zrób jutro” – pomyślał



# TER LEY OST L.A.



Idąc w środku wszedł do różowego budynku [OFFICE DOOR:OPEN]. W środku, na końcu korytarza, siedział Abe Goldstein, z którym niestety nie można było porozmawiać [ABE GOLDSTEIN:TALK TO...] za to pojawił się Todd, który mówił tylko jeden wyraz – „NIE” [TODD:TALK TO... 2, 1, 2]. Później Les otworzył drzwi drugiego hangaru od prawej i korzystając z łódki dostał się na plan filmowy [PIGEON SPOD:USE WITH... ROWBOAT:CLIMB INTO, DOOR:OPEN, JASON MYERS:TALK TO... 5]. No, no to są efekty specjalne. Na koniec Lesiu zabrał siekiere i wyszedł tajnymi drzwiami [AXE:TAKE, STAGE DOOR:OPEN]. Swolm wleciał na scenę zaszokował producentów i w jednej chwili stał się sławny. Miało to również dobre strony, ponieważ teraz pierwszy lepszy agent powinien umówić go z Abem.

Znowu znalazł się na rogu ulic Sunset i Vine. Tam otworzył najbliższe drzwi i wszedł do środka [OFFICE DOOR:OPEN]. Porozmawiał sobie ze słynnym agentem Tony Leonem [TONY LEON:TALK TO... 2, 2]. Jednak przed spotkaniem trzeba wykonać sesję zdjęciową. Les znalazł fotografa, jednak pojawiły się nowe problemy [1 ekran w prawo, STUDIO DOOR:OPEN, 1]. Coś było nie tak z jego twarzą i trzeba to było szybko naprawić.

W tym celu Lesiu udał się na Rodeo Drive, gdzie znalazł odpowiedni gabinet [LES PLASTIQUE:ENTER, DR NICK:TALK TO... 1, 3, 2, 2, 1]. Z braku gotówki i czasu nasz przyjaciel zde-

cydował się na plan ekonomiczny. Z nowym nosem wrócił do fotografa [STUDIO DOOR:OPEN]. Po sesji zdjęciowej poszedł do Tony'ego [1 ekran w lewo, OFFICE DOOR:OPEN].

Przed spotkaniem z Abem musiał zmienić ubranie. Wrócił na Rodeo Drive i wszedł do sklepu z ubraniami [1 ekran w prawo, LES BOUTIQUE:ENTER]. Tam schował się za ciuchami i podsłuchiwał rozmowę Maladonny [znak zapytania na sprzedawczyni, 1, ikona stóp na ubraniach], z której dowiedział się o przyjęciu i o zemście na Goldsteinie. Gdy Maladonna poszła na zaplecze, Les szybko zmienił kostium i pobiegł na spotkanie. Abe siedział już w restauracji z dwiema uroczymi kobietami (trzeba przyznać, że facet ma gust, szczególnie ta z lewej – paluszki i cye... o pardon). W czasie rozmowy Abe często zmieniał temat chciał nawet przepłacić Manleya, ale Les nie dał zrobić wody z mózgu (jak można robić wodę z czegoś czego nie ma?). Goldstein zaprosił go jednak na przyjęcie, o którym mówiła Maladonna [ABE GOLDSTEIN:TALK TO... 3, 2].

Wieczorem zjawił się na party. Goldsteina i Maladonnę znalazł w prawym górnym rogu sali. Postanowił przedstawić trochę faktów [4]. Po chwili doszło do ostrej wymiany zdań (trzeba przyznać, że mają bogate słownictwo). Po kilku godzinach Les zauważył, iż Maladonna rozmawiała z asystentkami Abe'a, a po chwili została siłą wepchnięta do samochodu. Po długim biegu Lesia trafił przed gabinet

figur woskowych. Za pomocą siekiery dostał się do środka [AXE:USE WITH...]. Tam zabrał pochodnię (pochodnia w muzeum figur woskowych?) [2 ekran w prawo, FLAMING TORCH:TAKE] i obmacał LaFondę [ikona ręki na figurze LaFondy]. Przy okazji zebrał z niej trochę wosku. Później użył pochodni na woskowej figurce Helmuta [FLAMING TORCH:USE WITH...].

Po bliższych oględzinach okazało się, że ktoś zatopił Helmuta żywcem. Monolog Lesia przerwały asystentki Goldsteina – biologiczne wampiry. Przywiązany do stołu Les dowiedział się wszystkiego o porwaniach. Stała za nimi jedna osoba o trzech twarzach – Mad Wax, potwór stworzony przez Hollywood. Przybierał on postać Abe Goldsteina, Tony'ego Leona i Dr Nicka. Koniec Lesiera był bliski. W tym samym czasie pochodnia pozostawiona przez Lesia rozpuściła wosk na ciele Helmuta. Po chwili był już wolny. Później zabrał pochodnię [FLAMING TORCH:TAKE] i przy jej pomocy stopił ręce Conana [FLAMING TORCH:USE WITH...]. Następnie mieczem odciął przepaskę biodrową Tarzana [CONAN'S SWORD:USE WITH...]. Później za pomocą miecza zebrał trochę wosku z podestu, na którym stał [2 ekran w prawo, CONAN'S SWORD:USE WITH...]. Za pomocą wosku zebrał trochę cieczy kapiącej z paszczy potwora z „Alien” [WHITE BITS OF WAX:USE WITH...]. Teraz za pomocą miecza otworzył sarkofag [1 ekran w lewo, CONAN'S SWORD:USE WITH...]. i wszedł w powstałą szczelinę. Za spadochron posłużyły mu gacie Tarzana [LOIN CLOTH:USE WITH...]. Będąc już na dole przepalił stalowe pasy korzystając z kwasu [DUP O'DROOL:USE WITH...]. (o kurczę, to jest mocniejsze od naszego „Kiera”). Niestety Mad Wax porwał Helmuta, a Lesia zostawił oko w oko z wampirzycami. Gdy zawiadły wszystkie konwencjonalne środki do walki z wampirami, Les pokazał im „kartę kredytową” [BIG K CREDIT CARD:USE WITH...]. Po chwili był już w dzwonnicy [znak zapytania na kłapie w podłodze], gdzie przebywał Szalony Wosk. Rozmowa jednak nic nie pomogła [2] i Les spróbował starego triku z kartą kredytową, który tym razem okazał się niewypałem. Jednak Helmut załapał o co chodzi i ugryzł porwacza w palec [BIG K CREDIT CARD:USE WITH... BELL ROPPE:PULL].

Helmut w locie chwycił się liny, a Lesiu włożył wosk do uszu [DROPS OF WAX:USE WITH...]. Helmut rozbujał dzwon, a Manley próbował włożyć pistolet [SILVER REVOLVER:TAKE] co mu nie wyszło. Jednak pojawił się nasz mały przyjaciel i wygłowił za Maxiem. Teraz wystarczyło lekkie klepienie i Mad Wax rozpoczął przyspieszony kurs latania [ikona ręki na Mad Waxie]. Teraz pozostało tylko „przybić piątkę” i uwolnić dziewczyny.

I to już koniec!

■ Bartosz Zienkiewicz



# SYSTEMS

## Wstęp

W 13 numerze „Gier Komputerowych” wydrukowany został niewielki opis znakomitej, moim zdaniem, gry SYSTEM SHOCK. Zajmę się teraz rozszerzeniem owego artykułu o pełniejsze informacje, które pozwolą na łatwiejsze ukończenie tej gry.

Czynności jakie można wykonywać podczas gry to:

1. Ruch: do przodu, do tyłu, obroty w lewo i prawo, uniki w lewo i prawo (klawisze odpowiednio: S, X, A, D, Z, C lub nacisnięcie i przytrzymanie lewego przycisku myszy w zależności od kształtu kursora). Jeśli podczas używania któregoś z powyżej wymienionych zostanie przyciśnięty klawisz SHIFT, to czynność będzie wykonana szybciej (np. bieg po nacisnięciu SHIFT+S), ale powoduje to zmęczenie postaci.
  2. Skoki (klawisz J lub SPACE); są męczące.
  3. Przechylenia w lewo lub w prawo oraz powrót do położenia środkowego (klawisze Q, E i W lub kliknięcie na ikonie postaci w odpowiednim miejscu).
  4. Czołganie się, pochylenie lub pozycja wyprostowana (klawisze B, G i T lub kliknięcie na ikonie postaci w odpowiednim miejscu).
  5. Ruch głową — zmiana kierunku patrzenia: do góry, przed siebie lub do dołu (klawisze R, F i V lub kliknięcie na ikonie kierunku patrzenia).
- Dzięki połączeniu tych wszystkich czynności można wykonywać dość interesujące rzeczy; na

przykład można wykonać padnię (klawisz B), przechylić się w lewo (klawisz Q), przesunąć się lekko w lewo (klawisz Z) i wyrzucić za róg (z wysokim prawdopodobieństwem, że nikt Cię nie zauważy!). Coś takiego nie jest możliwe w jakiegokolwiek innej grze (na przykład „DOOM-ie”, do którego jest ta gra często porównywana)!

Broń, której można użyć w walce:

1. LEAD PIPE: rura ołowiana, niezbyt skuteczna. Z małej odległości można jej używać zarówno przeciw robotom, jak i mutantom. Ze samej swojej natury nie wymaga amunicji ani energii.
2. DARTGUN SV-23: strzałkowiec; cichy (używa sprężonego powietrza), wyrzuca niewielkie strzałki (DART) lub strzykawkę z narkotykiem (TRANQ DART). W magazynku mieści się 15 pocisków. Skuteczny przeciwko celom żywym (niezbyt).
3. STUNGUN DH-07: karabin gładziący. Do działania używa energii; skuteczny (zależnie od ustawionego poziomu energetycznego) przeciwko celom żywym.
4. SPARQ BEAM: karabin energetyczny. Do działania zużywa energię; skuteczność zależy od ustawienia mocy. Można stosować przeciwko wszystkim rodzajom przeciwników.
5. MAGPULSE SB-20: działko magnetyczne. Używa dwudziestopięciopociskowych magazynków, z których pociski są skuteczne przeciwko robotom.
6. PISTOL ML-41: pistolet. Dwudziestopociskowy, pociski mogą być miękkie lub z pokryciem teflonowym. Skuteczne przeciwko celom żywym (pierwszy) i automatom (drugi typ amunicji).
7. MAGNUM 2100: ciężki pistolet. Dwunastopociskowy, może używać dwóch typów amunicji (wydrążonej i ciężkiej). Skuteczny zwłaszcza przeciwko robotom, lecz zabójczy również dla istot żywych.
8. FLECHETTE AM-27: karabinek maszynowy. Dwa



rodzaje amunicji nadają się do niszczenia obiektów żywych i robotów. W magazynku jest 60 naboł, strzela seriami po 3 naboł.

9. LASER RAPIER TS-04: laserowa szpada. Zastępuje rurę, jest skuteczniejsza, lecz zużywa energię do działania.

10. RIOT GUN DC-05: wyrzutnia. Niskokinetyczne pociski o niewielkiej sile rażenia. Niezbyt skuteczna.

11. BLASTER ER-90: bardzo skuteczny, ale i energożerny pistolet laserowy.

12. MARK3 ASSAULT RIFLE: karabinek szturmowy. Bardzo skuteczny; dwa rodzaje amunicji: magnezjowa (magazynki po 10 naboł) lub penetrująca (15 naboł).

13. ION RIFLE RW-45: karabin jonowy. Skuteczny i energożerny.

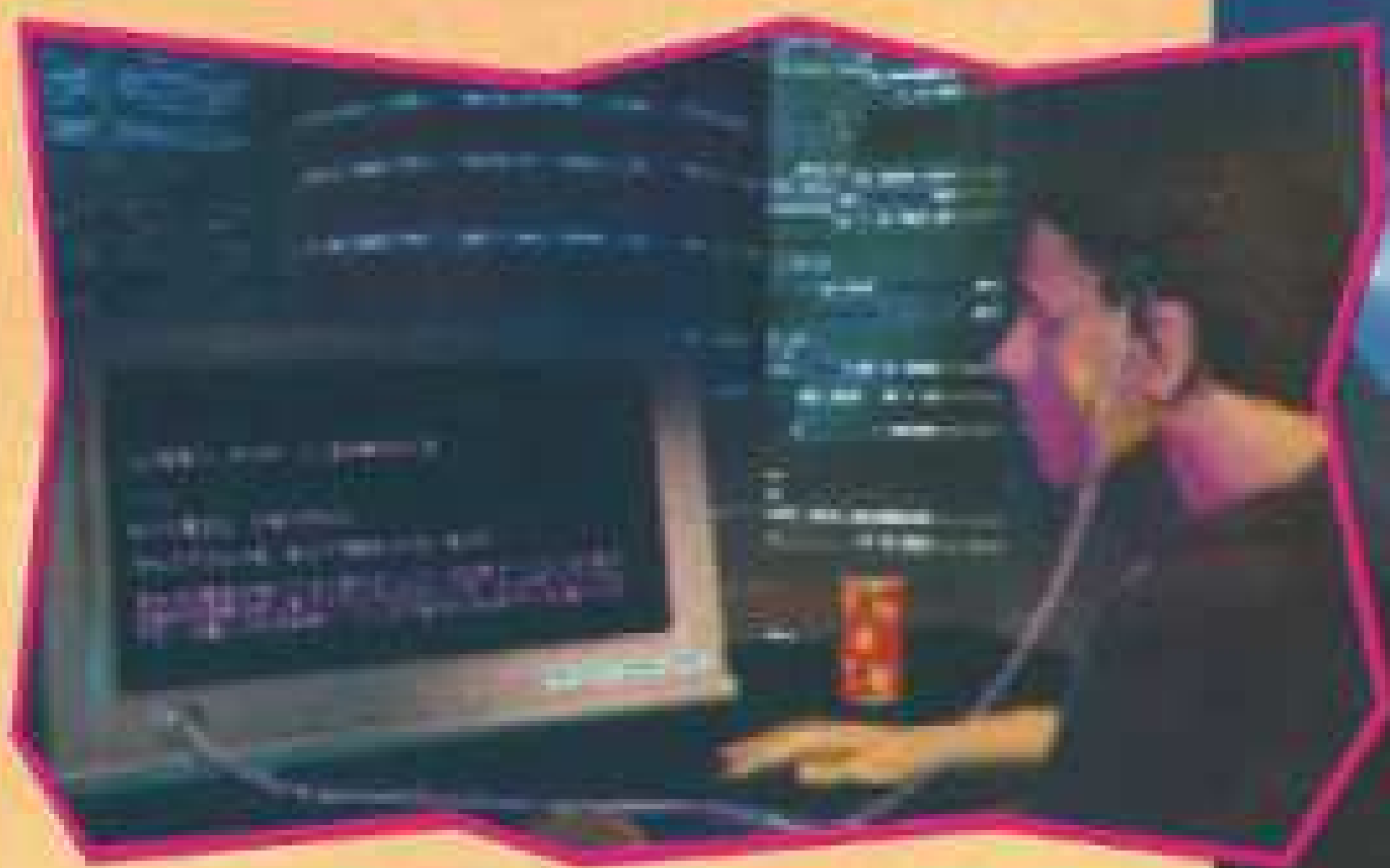
14. RAIL GUN MM-76: wyrzutnia rakiet. W magazynku mieści się ich dwanaście.

15. SKORPION RF-07: karabin maszynowy. Dwa rodzaje magazynków: na 50 i 100 naboł. Bardzo skuteczny.

16. PLASMA RIFLE LG-XX: działko plazmowe. Wysoka skuteczność i jeszcze wyższa energożerność.

Tutaj niewielka uwaga: broni energetycznych warto jest używać jedynie na początku, kiedy nie masz zamontowanych żadnych urządzeń, wymagających do swojego działania energii (tj. do momentu znalezienia tarczy, latarki czy też kombinezonu ochronnego), chyba że znajdujesz się w pobliżu stacji ładowania.





# H O C H

## Zastrzyki:

1. STAMUP STIMULANT — stymulator; usuwa zmęczenie, a po ustaniu jego działania, jako skutek uboczny, powoduje maksymalne zmęczenie.

2. SIGHT VISION ENHANCER — wzrok; zwiększa wydolność wzroku, co umożliwi widzenie w ciemnościach. Skutkiem ubocznym jest późniejsze zmniejszenie wydolności wzroku.

## 3. BERSERK COMBAT BOOSTER

Granaty i inne wybuchowe zabawki (po myślniku w dalszej części spisu przedmiotów podana zostanie nazwa urządzenia z polskiej wersji gry):

1. FRAGMENTATION GRENADE — klasyczny granat, rozsiłający odłamki po wybuchu. Skuteczny przeciwko celom żywym i robotom.

2. EMP GRENADE — granat implozyjny; działanie ma wprost przeciwne do klasycznego — nie wybuchu (eksplozja), a powoduje implozję. Bardzo skuteczny, zwłaszcza przeciwko robotom.

3. GAS GRENADE — granat gazowy. Po wybuchu rozsiewa wokół chmurę trującego, szybko ulatniającego się gazu. Skuteczny (i to w wysokim stopniu) jedynie przeciwko celom żywym.

4. CONCUSSION BOMB — bomba wstrząsowa; przy wybuchu powoduje silne drgania, niszczące znajdujące się w pobliżu maszyny i urządzenia.

5. LAND MINE — mina; wysoka skuteczność, niestety niezbyt praktyczna - trudno jest naprowadzić na nią przeciwnika. Eksploduje także przy bezpośrednim trafieniu, więc można ją uaktywnić, rzucić przed siebie i strzelić do niej. Działa podobnie jak FRAGMENTATION GRENADE.

6. NITROPACK — bomba zegarowa; czas eksplozji może być przesunięty do 60 sekund OD UAKTYWNIENIA! Po uruchomieniu należy rzucić to jak najszybciej - eksplozja w rękach powoduje wysokie uszkodzenia. Eksplozję można przyspieszyć przez bezpośrednie trafienie.

7. EARTH SHAKER — silniejsza wersja bomby wstrząsowej, dodatkowo wyposażona w zapalnik czasowy taki sam jak w NITROPACK.

— siła; zwiększa siłę, ale powoduje również halucynacje.

4. MEDIPATCH HEALING AGENT — pakiet regeneracyjny; jedyny nie posiadający skutków ubocznych, powoduje leczenie ran.

5. REFLEX REACTION AID — refleks; zwiększa wydolność organizmu i szybkość pracy mózgu. Powoduje pozorne zmniejszenie szybkości przeciwników (pozorne, bo to nie oni poruszają się wolniej, tylko Ty jesteś szybszy). Jako skutek uboczny występują późniejsze ograniczenia Twojej szybkości.

6. GENIUS MIND-ENHANCER — umysł; poprawienie zdolności umysłowych, dzięki czemu łatwiejsze są do rozwiązania wszelkie łamigłówki. Skutek uboczny - późniejsze ograniczenie funkcji umysłowych (trudniejsze zadania).

7. DETOX UNIVERSAL ANTIDOTE — neutralizator; uniwersalny, skuteczny zarówno przeciw skażeniom biologicznym, promienistym, jak i skutkom ubocznym innych środków — zastrzyków.

## Wyposażenie:

1. ACCESS CARDS — karty dostępu; umożliwiają otwieranie zamkniętych drzwi.

2. FIRST AID KIT — pakiet pierwszej pomocy; pełne wyleczenie ran.

3. BATTERY — bateria; standardowa bateria umożliwiająca uzupełnienie około 1/3 energii.

3. CADMIUM BATTERY — baterie kadmowe; większa pojemność od baterii standardowych pozwala im uzupełnić energię do maksimum.

4. LOGIC PROBE — sondy logiczne użyte na łamigłówce powodują jej rozwiązanie.

5. X-22 ISOTOPE — izotop X-22 konieczny do uruchomienia generatora osłon stacji (dostępny i niezbędny tylko jeden egzemplarz).

6. DEMODULATOR — demodulator, uszkodzony element jednego z urządzeń na poziomie 3 (niezbędny jeden egzemplarz).



7. PLASTIQUE TM — plastik, materiał wybuchowy uaktywniany wysokim napięciem, konieczny do zniszczenia anten na poziomie 7 (konieczne cztery pakiety).

Rozszerzenia sprzętowe (w nawiasie wersja, którą maksymalnie udało mi się uzyskać).

1. INFRARED (v1) — noktowizor, pozwalający na uzyskanie monochromatycznego obrazu w ciemnościach. Wysokie zużycie energii.

2. TARGET INFO (v4) — celownik, urządzenie pozwalające na identyfikację celu i uzyskanie danych o nim.

3. SENSAROUND (v2) — kamera pozwalająca na obejrzenie obrazu z tyłu.

4. BIOSCAN (v2) — diagnostyka zdrowia i zmęczenia oraz spis podanych ostatnio i działających środków (zastrzyków).

5. NAVIGATION UNIT (v3) — mapa — skaner terenu, kompas i informacja o zagrożeniach.

6. SHIELD (v4) — osłona energetyczna zabezpieczająca przed pociskami wrogów.

7. MULTIMEDIA DATA READER (v1) — czytnik komunikatów, wiadomości i danych.

8. LANTERN (v3) — czołówka, latarka o trzech poziomach świecenia.

9. VIEW CONTROL (v1) — opcje ekranu.





10. ENVIRO SUIT (v3) — kombinezon zabezpieczający przed wpływem środowiska zewnętrznego (skażenia).

11. BOOSTER (v2) — silniczek (szybkie poruszanie się bez zmęczenia) lub wspomaganie ruchu.

12. JUMP-JET (v3) — antygravitator, wspomaganie skoków.

13. STATUS (v1) — informacje o stanie stacji.

#### Doprogramowanie:

1. PULSER (v8) — pozwala na niszczenie programów strażniczych w cyberprzestrzeni.

2. DRILL (v4) — usuwanie zabezpieczeń z programów i danych (czasem trzeba użyć wielokrotnie by złamać kod).

3. CYBERNETIC SHIELD (v7) — osłona przed atakami (lub obroną) programów obronnych.

4. TURBO — przyspieszenie ruchu w cyberprzestrzeni.

5. DECOY — wystawienie fałszywego celu dla programów obronnych.

6. RECALL — powrót do wejścia do cyberprzestrzeni.

7. GAMES — pakiet gier (PING, ROAD, EEL ZAPPER i BATBOUNCE).

Gry można obsługiwać za pomocą myszy, joysticka (odradzam) lub klawiatury (polecam). Prócz klawiszy podanych wcześniej można w grze używać kilku innych — ściągają z nich dostępna jest podczas gry po naciśnięciu klawisza „F”. W czasie gry można wywołać menu opcji (klawiszem ESC lub przez kliknięcie lewym klawiszem myszy w lewym górnym rogu ekranu) — są tam możliwości załadowania/zapisania stanu gry, ustalenia głośności odgłosów i muzyki, skalibrowania joysticka i myszy. Jedną z ciekawszych opcji jest możliwość PŁYNNEGO ustalenia rozjaśnienia ekranu i KILKUSTOPNIOWEGO ustalenia liczby szczegółów.

Słyszałem głosy, porównując tę grę do „DOOM-a” — można tego dokonywać i, być może, z początku miało tak być, ale tak naprawdę są to dwie zupełnie różne gry. Wprawdzie posługują się one podobnym systemem poruszania się w obu jest możliwość płynnego obrotu, lecz jeśli siłić się na porównanie... no cóż porównywać można jedynie grafiką i dźwięk. Animacja w „DOOM-ie” wykonana jest lepiej, obroty są płynniejsze, dźwięki bardziej naturalne oraz, co ważne przy obsłudze, można predefiniować klawisze

sterujące. Natomiast w „SYSTEM SHOCK-u” grafika jest znacznie ciekawsza i bardziej oddziałuje na wyobraźnię. Ważne jest także to, że przy „bliskim spotkaniu trzeciego stopnia” ze ścianą, nie widać jest pikseli wielkości połowy ekranu, przez co można jej wybaczyć przeskakiwanie (jest to widoczne nawet na 486DX2-66 z 8 MB RAM i kartą wideo S3-VLB!!!) klatek animacji! Są jeszcze dwie rzeczy, których nie można znaleźć w „DOOM-ie” — jedna, to wspomniana wcześniej możliwość poruszania głową (można spojrzeć w dół lub w górę - oczywiście płynna regulacja) i druga to znakomite działanie światła — tutaj przy zbliżaniu się do jego źródła następuje PŁYNNIE przejście między ciemnością i jasnością!

Podsumowując: jeśli jesteś fanatykiem strzelania, to właściwie nie jest gra dla Ciebie. Można wprawdzie ustawić tutaj kilka poziomów trudności — na przykład odporność przeciwników na maksimum, a elementy logiczne, cyberprzestrzeń i fabułę na zero, ale i tak ta gra nie pobije „DOOM-a”. Jeśli natomiast jesteś zwolennikiem gier z serii „ULTIMA UNDERWORLD”, „EYE OF THE BEHOLDER”, czy „LANDS OF LORE”, to z przyjemnością zasiądziesz i skończysz po dłuższej lub krótszej walce tę grę. Wspomnę jeszcze tylko to — przez kilka ostatnich dni spałem po kilka godzin, bo jest to gra potwornie wciągająca (po jej skończeniu wziętem się za nią jeszcze raz — na wyższym poziomie trudności). Jeśli masz tydzień wolnego czasu, zgromadź sobie dużą ilość „palwa”, wyłącz telefon, odłącz dzwonek od drzwi, zabarykaduj drzwi i siadaj do niej! Gwarantuję, że nie będziesz się nudził, chociaż jeden z moich znajomych (jak sam się później przyznał, niezbyt przepadający za labiryntówkami) określił „SYSTEM SHOCK” jako „bieganie korytarzami i nawalanie gazurką” (on już wie kto — Piotr P.), ale my, fanatycy znamy ten typ i możemy go zignorować.

## 2. Solution:

Zanim zaczniemy zabawę, kilka podstawowych informacji:

- kiedy znajdziesz się w pobliżu kamer systemu bezpieczeństwa SHODAN-a - niszczyć je jak najszybciej, gdyż dzięki nim możesz zostać zaatakowany przez systemy obronne stacji.

- zbieraj tylko potrzebne przedmioty (zastrzyki, broń i upgrade'y sprzętowe instalowane są natychmiast; jeśli chcesz sprawdzić użyteczność przedmiotu, przejdź do ekranu pokazującego spis przedmiotów — jeśli nazwa jest czerwona, to przedmiot jest bezużyteczny).

- pamiętaj, że granaty są niebezpieczne również dla rzucającego — ich wybuch w pobliżu Ciebie powoduje rany również u Ciebie; nie warto ich także używać przeciwko pojedynczym celom.

- granatów staraj się używać jak narzędzie — rzucenie ich w pobliżu jakiegoś przedmiotu leżącego na podłodze niszczy go.

- jeśli rzucaś granat — wykonaj „padnij” (klawisz „B”); ogranicza to uszkodzenia, gdy wybuch będzie zbyt blisko.

- na prawie wszystkich poziomach jest konwerter ludzi w cyborgów - powinieneś wyłączyć go jak najszybciej; jeśli uda Ci się to zrobić, a zgłniesz — zostaniesz wyleczony!

- nigdy nie pozwól, by energia życiowa spadła do zera (chyba że wyłączyłeś konwerter) — używaj zastrzyków regeneracyjnych lub w przypadku poważnych uszkodzeń apteczek.

- jeśli w tym opisie znajdziesz np. połączenie połączenia kabelek 1-3, oznacza to, że jeden koniec należy połączyć z pierwszym od góry w lewym rzędzie, a drugi — z trzecim od góry w prawym; jeśli dodatkowo znajdzie się tam np. słowo „złoty” — znaczy to, że kabelek musi być złoty.

- akcja gry jest bardzo liniowa i jeśli grasz sam, to nawet gdy się „zatrzasz”, to bez większego trudu odnajdziesz rozwiązanie swojego problemu w poniższym opisie.



- na mapie nie muszą pojawiać się wszystkie liczby z opisu — niektóre czynności czy zdarzenia zająd niezależnie od położenia.

#### Jak rozpocząć:

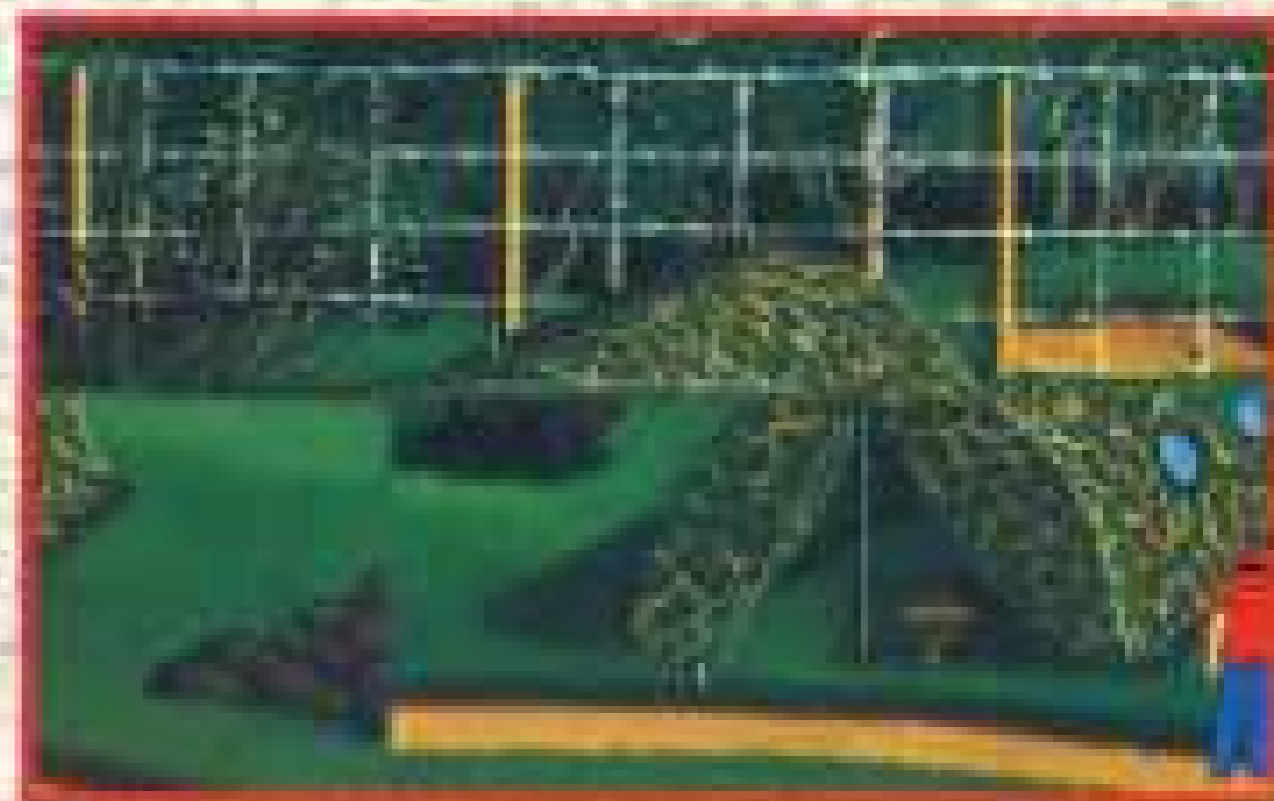
Jeśli jest to Twoje pierwsze wejście do gry, to powinieneś zobaczyć Intro (jeśli nie zapisałeś żadnej gry). Warto jest je obejrzeć nim zaczniesz zabawę — wygląda całkiem ładnie, a podaje Ci nieco informacji o samej grze. Kiedy się skończy, zobaczysz ekran, gdzie będziesz mógł obejrzeć je jeszcze raz, przeczytać informacje o autorach, załadować zapisaną grę (tylko jeśli już wcześniej coś zapisałeś) lub rozpocząć nową grę. Aby to zrobić, będziesz musiał podać swoje imię oraz ustalić trudność poszczególnych elementów gry: siłę potworów, stopień skomplikowania fabuły, trudność zagadek logicznych i cyberprzestrzeni.

Opis powstał przy ustawieniu 2-2-2-2 (standardowe), przy czym raddubym ułatwienie sobie cyberprzestrzeni — zniszczenie SHODAN-a w tym ustawieniu jest bardzo trudne (w ostatniej planszy trzeba wiać się do głównego systemu komputerowego).





W poprzednim numerze „Gier Komputerowych” zamieściliśmy obszerną część opisu do polskiej gry „Teenagent”. Teraz już tylko dla bardzo leniwych, dokończenie tej fascynującej przygody. Właśnie dotarłeś do tajemniczo wyglądającej budowli i co dalej?



# TEENAGENT

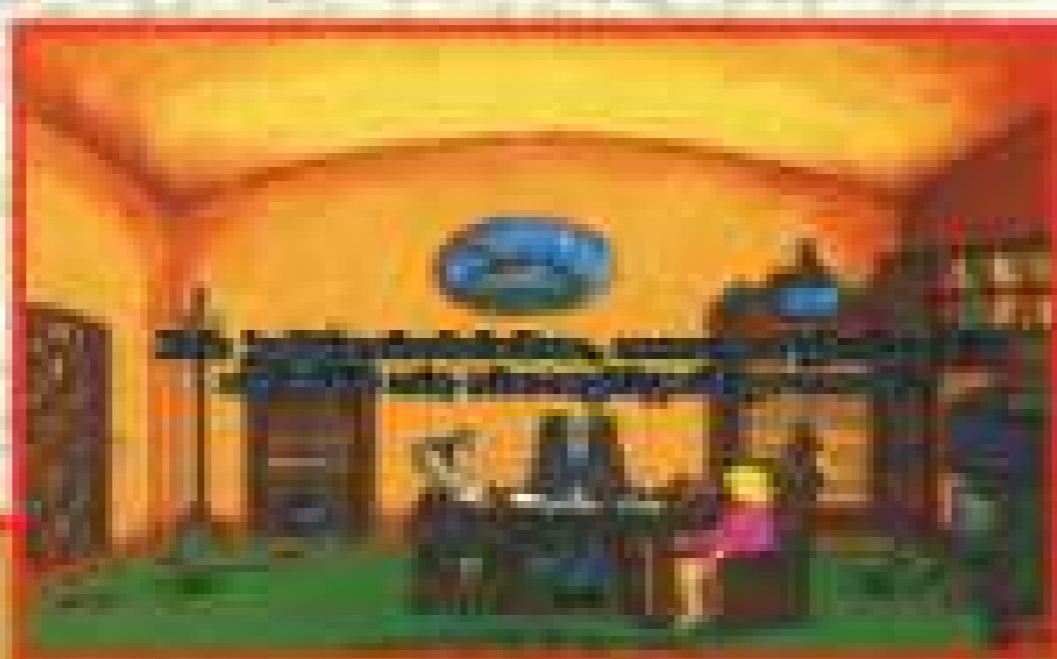
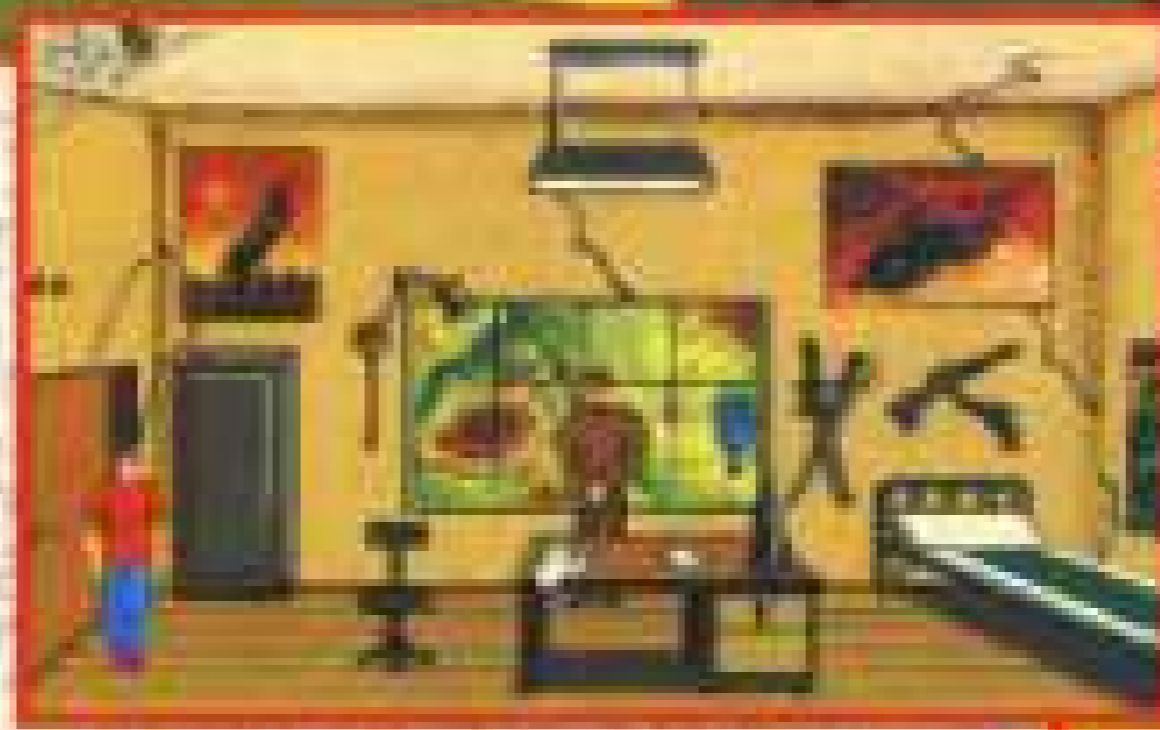
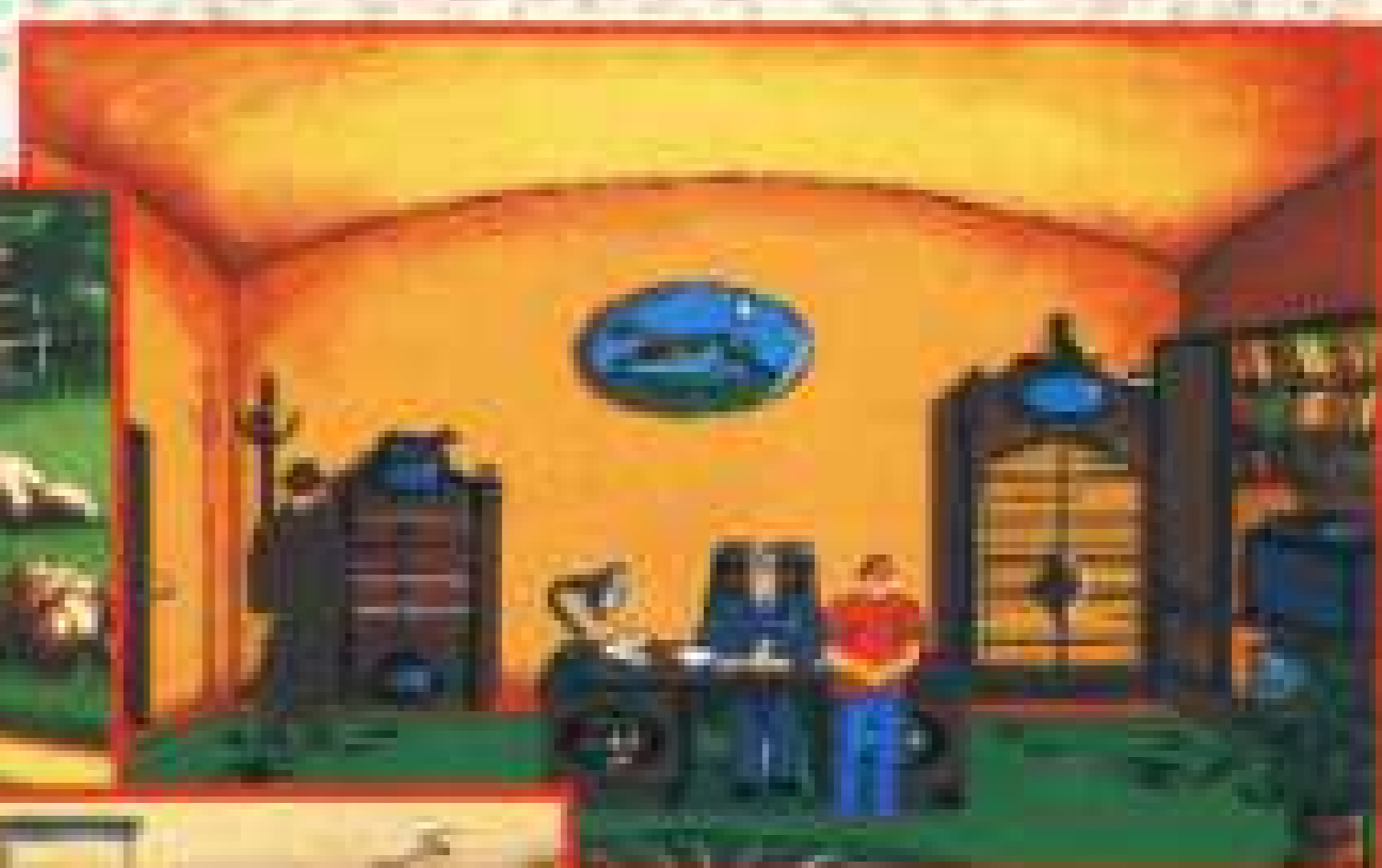
**Część trzecia: Posiadłość, czyli budowla w złym guście.**

Wejść do posiadłości. Zaczniij zwiedzanie od drzwi po lewej. Weź wałek i butelkę chili. Wyjdź z kuchni. Wejść w drzwi po prawej. Spod kanapy weź korek. Z wiadra weź koniak i szczypce. Poczytaj gazetę. Wypadnie z niej wideopilot. Weź go. Wyjdź i idź w prawo. Wejść w pierwsze drzwi po lewej. Pogadaj z robotem. Okazuje się, że ma baka na punkcie rapu (???). Ponadto dowiesz się, że jest on rodzajem seifu, który otwiera się po trzech testach: zapachu, głosu, wyglądu. Jeśli stwierdzi, że stoisz przed nim właściciel domu – onz Ciągwa – seif się otworzy. Wyjdź na zewnątrz. Idź w lewo i po schodach na górę. Przeszukaj wszystkie szuflady biurka. Zapamiętaj kolor wnętrza każdej z nich. W szufladach znajdziesz aparat fotograficzny (polaroid) i dyktafon. Spróbuj wyciągnąć książkę znajdującą się na regale. Coś jej nie puszcza.

Przeczytaj tytuł książki. Teraz wyciągnij szufladę o wnętrzu w kolorze takim, o jakim mówiono w tytule książki. Ponownie spróbuj wyciągnąć książkę. Otworzy się skrytka. Weź z niej kasetę wideo. Zasuń szufladę. Z kosza na śmieci weź kartkę papieru i idź na dół. Idź w prawo i wejść w drzwi po prawej. Owiń korek kartką papieru i wetknij go do zlewu. Odkręć kurek, co napełni zew gorącą wodą. Używając gorącej wody, odklej nalepkę z butelki chili i przyklej ją na koniak. Wróć do kuchni. Postaw fałszywe chili w miejscu, gdzie stało chili. Automatycznie podpowiesz kucha-

rzowi, aby dodał trochę Twojej podróbki. Kucharz koniakiem spartoli cały smak i sam złoży rezygnację. Wałkiem rozwał radio i weź baterie. Wróć je do polaroida. Otwórz lodówkę. Zaczynasz gotować w piętce (praca agenta to nie prosta rzecz). Ponów próbę. No, już lepiej. Niestety mięso przymarzło. Skocz na górę i z kosza weź kolejną kartkę. Wróć do kuchni i zapal kartkę na gorącej płytce. Kartką ogrzej mięso z lodówki. Weź mięso i wrzuc je do zupy. Zostanie Ci worczek. Idź do pokoju z telewizorem. Włóż kasetę do odtwarzacza.

Włącz telewizor i pilotem uruchom wideo. Na ekranie pojawi się śpiewający Ciągwa (Pavarotti to on nie jest). Nagraj jego głos na dyktafon, i zrób mu zdjęcie. Idź do łazienki. Szczypcami weź skarpetki (fu!) z kosza i idź do Czeski. Podań mu zdjęcie, skarpetki i puść nagranie. Czesiek otworzy seif. Weź z niego słók i pamiętnik Ciągwy. Z pamiętnika dowiesz się, że do Ciągwy często przychodził szalony wynalazca (Kuttner się kłania) i sprzedawał mu różne zwirowane patenty (Czesiek to jego wynalazek).



Scenariusz i humor są tu na najwyższym poziomie choć grafika ustępuje światowym standardom

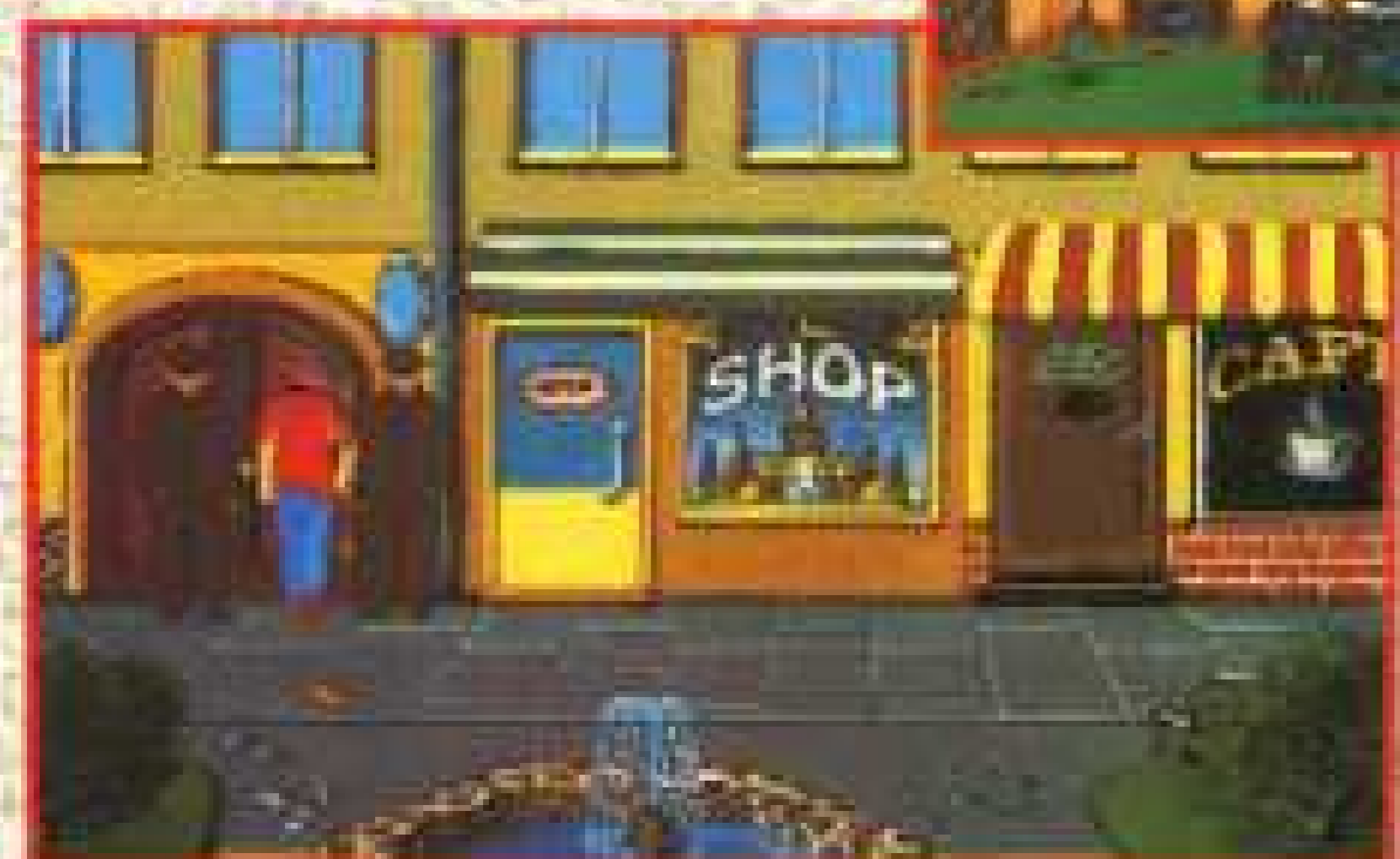
Pewnego dnia wynalazł on pigułki czasu, które sprawiały, że człowiek był 1000 razy szybszy (dlatego strażnicy w bankach niczego nie widzieli, złodzieje byli za szybki). Jedyny problem polegał na tym, że profesor zapomniał formułę, gdyż najlepsze wynalazki wymyślał po pijaku. W zamian za patent chce dostać laboratorium, gdzie pilnie popracuje żeby odkryć formułę. Potem zadowolili się już tylko nagrodą Nobla. Tymczasem do pokoju zaczyna dobierać się Ciągwa. Ukryj się za lewym dolnym brzegiem ekranu. Strażnik poinformuje Ciągwę, że profesor przypomniał sobie formułę. Ciągwa zostawi kłamkę i wyjdzie. Weź kłamkę i wyjdź. Włóż kłamkę (do otworu w drzwiach po prawej (tych, przez które wchodziłeś do łazienki)) i otwórz je (jest to jeden z najbardziej diabolicznych numerów, jakie w życiu widziałem i sam żadną miarą nie domyśliłbym się, co począć, gdyby nie fakt, iż te cwane drzwi wymyślił mój ojciec). Otworzą się, ale w drugą stronę! Zażyj pigułki. Automatycznie przejdziesz przez wentylator. Wytęcz go pstryczkiem i wejść w drzwi po prawej. Będziesz próbował powstrzymać Ciągwę, ale Ci to nie wyjdzie. Na szczęście w ostatniej chwili wpadnie kapitan-antyterrorysta z RGB. Okazuje się, że miał zamontowaną kamerę w czapce

(żyjemy w erze miniaturyzacji, niestety). Kapitan stwierdzi, że wszystko skończono. Ty jednak masz jeszcze do wyrównania rachunki z Ciągwą.

Idź do pokoju z telewizorem. Szafa jest otwarta. Włóż do środka. Bez zbędnych ceregieli trzasnij Ciągwę w łeb butelką chili, i zbyte, pane Havranek! Zadanie zostało wykonane. Niestety, Twoje niechciane zamiary związane z Anią na razie muszą poczekać na realizację, okazyje się bowiem, że była agentem RGB i już gdzieś ją wciągnęli.

W nagrodę za wykonanie zadania zostaniesz mianowany... MŁODOCIANYM AGENTEM

■ Patryk Sawicki



METROPOLIS '95	
<b>TEENAGENT</b>	
distribucja <b>METROPOLIS</b> tel. (0-76) 476-581	cena det. <b>49.00,-</b>
wymagania sprzętowe	ocena
min. 386, VGA/SVGA, HDD, MS-DOS 5.0	<b>7</b>

# PRENUMERATA

## PRENUMERATA

Wiemy że czasami macie problemy ze zdobyciem niektórych numerów „Gier Komputerowych” i innych czasopism naszego wydawnictwa. Lekarstwem na to może być stała prenumerata. Można ją zrealizować na dwa sposoby.

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

Należność (2,00 x 2) za numery lipiec/sierpień, wrzesień można już wpłacać do oddziałów „Ruch” właściwych dla miejsca zamieszkania prenumerata.

2. W redakcji

przyjmujemy zamówienia na 3, 6 lub 12 numerów „Gier Komputerowych”, „Computer Studio”, „Wydania Specjalne Computer Studio”, „CD-ROM Magazyn-Multimedia”. Na kuponie zaznaczono od którego numeru obowiązuje prenumerata, ale można oczywiście złożyć zamówienie na prenumeratę od dowolnie wybranego numeru – należy wtedy zaznaczyć to w „uwagach”.

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

Oto aktualne ceny poszczególnych czasopism wydawnictwa „CGS Computer Studio w prenumeracie:

- Gry Komputerowe – 2,00 zł.
- Computer Studio – 1,50 zł.
- Wyd. Spec. Computer Studio – 1,50 zł.
- CD-ROM Magazyn Multimedia – 1,80 zł.

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

## JAK ZAMAWIAĆ ARCHIWALNE NUMERY

Jeśli chcesz otrzymać któryś z poprzednich numerów naszych czasopism można skorzystać z blankietu zamieszczonego poniżej lub wypełnić standardowy blankiet pocztowy w sposób opisany poprzednio. Wykaz najciekawszych instrukcji drukowanych w naszych czasopismach znajdziesz na stronie 41.

Uwaga! Na blankiecie w przypadku „Gier Komputerowych” i „Computer Studio” ze względu na brak miejsca podano kolejne numery poszczególnych pism według kolejności ich ukazywania się. Natomiast w spisie numerów archiwalnych (na str. 41) poszczególne numery opisane są według kolejności ukazywania się ich w okresach rocznych. Dlatego więc, dla pełnej jasności, poniżej zamieszczamy wykaz numerów archiwalnych dostępnych w redakcji w ich pełnym oznaczeniu.

### COMPUTER STUDIO

2-3-4 – numer składankowy; 5-6-7 – numer składankowy; 8(5/92), 9(1/93), 10(2/93), 11(3/93), 12(4/93), 13(5/93), 14(6/93), 15(7/93), 16(1/94), 17(2/94), 18(3/94), 19(4/94), 20(5/94), 21(1/95).

### GRY KOMPUTEROWE

1(1/93), 2(1/94), 3(2/94), 4(3/94), 5(4/94), 6(5/94), 7(6-7/94), 8(8-9/94), 9(10/94), 10(11/94), 11(12/94), 12(1-2/95).

### ROZNIK „GIER KOMPUTEROWYCH”

#### TANIEJI

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

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

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

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

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

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

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

Cena pojedynczego numeru archiwalnego wynosi 1,50 zł.

nowe pismo poświęcone multimediom i CD-ROMom

szukaj w kioskach RUCH!



**SUPER NIESPODZIANKA DLA PRENUMERATORÓW KRAŻEK CD ZA DARMO!**

szczegółowe informacje w numerze 5/95

Świadczenia dodatkowe	Oplata
Nadawca (imię i nazwisko - nazwa)	
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ulica, nr domu, nr mieszkania, miejscowość	
	poczta
PRZEKAZ POCZTOWY na zł _____	
słownie złotych _____	
Adresat	
<b>CGS - Computer Studio</b>	
<b>ul. Marsa 6</b>	
<b>04 202 Warszawa</b>	

Nr nadania \_\_\_\_\_ Stempel okręgowy

Dzień nadania  podpis przyjm. \_\_\_\_\_

podpis kontr. \_\_\_\_\_

Odcienek dla adresata
_____
ulica, nr domu, nr mieszkania
_____
ozn. kodowe _____ poczta _____
ADRESAT
<b>CGS - Computer Studio</b>
Imię i nazwisko (nazwa)
<b>ul. Marsa 6</b>
<b>04 - 202 Warszawa</b>

Dzień nadania

Starannie przechowywać	Dawca nadania przekazu pocztowego (pokwitowanie)
Nadawca (imię i nazwisko - nazwa)	
_____	
ulica, nr domu, nr mieszkania	
_____	
ozn. kodowe _____ poczta _____	
<b>CGS - Computer Studio</b>	
Adresat (imię i nazwisko - nazwa)	
<b>ul. Marsa 6</b>	
ulica, nr domu, nr mieszkania	
_____	
<b>Warszawa</b>	
ozn. kodowe _____ poczta _____	

Dzień nadania

Oplata \_\_\_\_\_ zł \_\_\_\_\_ nadania

podpis przyjm. \_\_\_\_\_

UWAGA: Części zakreślone muszą być wypełnione ręcznie długopisem, drukiem, maszyną do pisania lub za pomocą tuszowego odcisku stempla

# KONKURSY

Liczne konkursy weszły już na stałe do głównego menu serwowanego w „Grach Komputerowych”. Tak jest i tym razem. Dzisiaj tradycyjnie już konkurs „3 pytania”, kupon konkursowy i rozwiązanie konkursu dla stałych Czytelników.

## KONKURS „3 pytania”

Należy prawidłowo odpowiedzieć na trzy pytania zamieszczone poniżej, a odpowiedzi na kartkach pocztowych, przesać na adres redakcji.

1. Podaj nazwę najnowszej konsoli firmy Sega
2. Kto zagrał główną rolę w „Street Fighter”
3. Jak nazywa się główny bohater gry „Alone in the Dark 3”

Mamy nadzieję, że pytania nie są trudne, bo jeśli uważnie przeczytaliście ten numer, to na pewno znacie prawidłową odpowiedź.

## ROZWIĄZANIA KONKURSÓW

### ROZSTRYGNIĘCIE KONKURSÓW OGŁOSZONYCH W NR 1-2/95 I 3/95

Grę „Dr. Radiaki” wylosował Witold Sobala z Rudy Śląskiej.

Grę „Space Pirates” wylosował Artur Matuszewski z Wągrowca.

### ROZWIĄZANIE KONKURSU „3 pytania” z nr 3/95

Prawidłowe odpowiedzi:  
1. Crime Patrol, 2. Metropolis, 3. Manfred von Richthofen

Nagrody w konkursie „3 pytania” otrzymują:

1. FILIP MASKULAK z Bełchatowa – „Puzzle”
2. RAFAŁ STELMACH z Bilgoraja – „Epic Pinball”
3. RAFAŁ TOMCZAK z Włocławka – „Arnie 2”
4. RAFAŁ TENDAŁ z Rzeszowa – „Strefa Ciemności”
5. TADEUSZ STACHOWIAK z Bydgoszczy – „Świdroń”
6. BARTEK WITUL z Zarwoj, zielonogórskie – „Fist Fighter”

Nagrodami w konkursie są gry:

- OPERATION COMBAT 2 (PC)
- MNEMOTRON (Amiga 1200)
- ALIEN TARGET (Amiga)
- STREFA CIEMNOŚCI (Amiga)
- ARKTYCZNIE POŁOWANIE (C64 dysk)
- LAZARUS (C64 kaseta)
- SYN BOGA WIATRU (Atari XL/XE dysk)

UWAGA! Koniecznie napisz który z wymienionych programów wybierasz w przypadku wygranej!

Na odpowiedzi czekamy do 10 maja '95

7. MARIUSZ WAWRZENIECKI z Łezna – „American 3D Pool”

8. WOJCIECH WIERZBICKI z Katowic – „Neron”

### FUNDATORZY NAGRÓD

L.K. AVALON  
35-050 RZESZÓW 2  
skr. poczt. 66  
tel. (017) 62 74 71 wew. 274, 275

MIRAGE SOFTWARE  
03-982 WARSZAWA  
ul. Gen. Abrahama 4  
tel. 671 7777, fax. 671 76 22

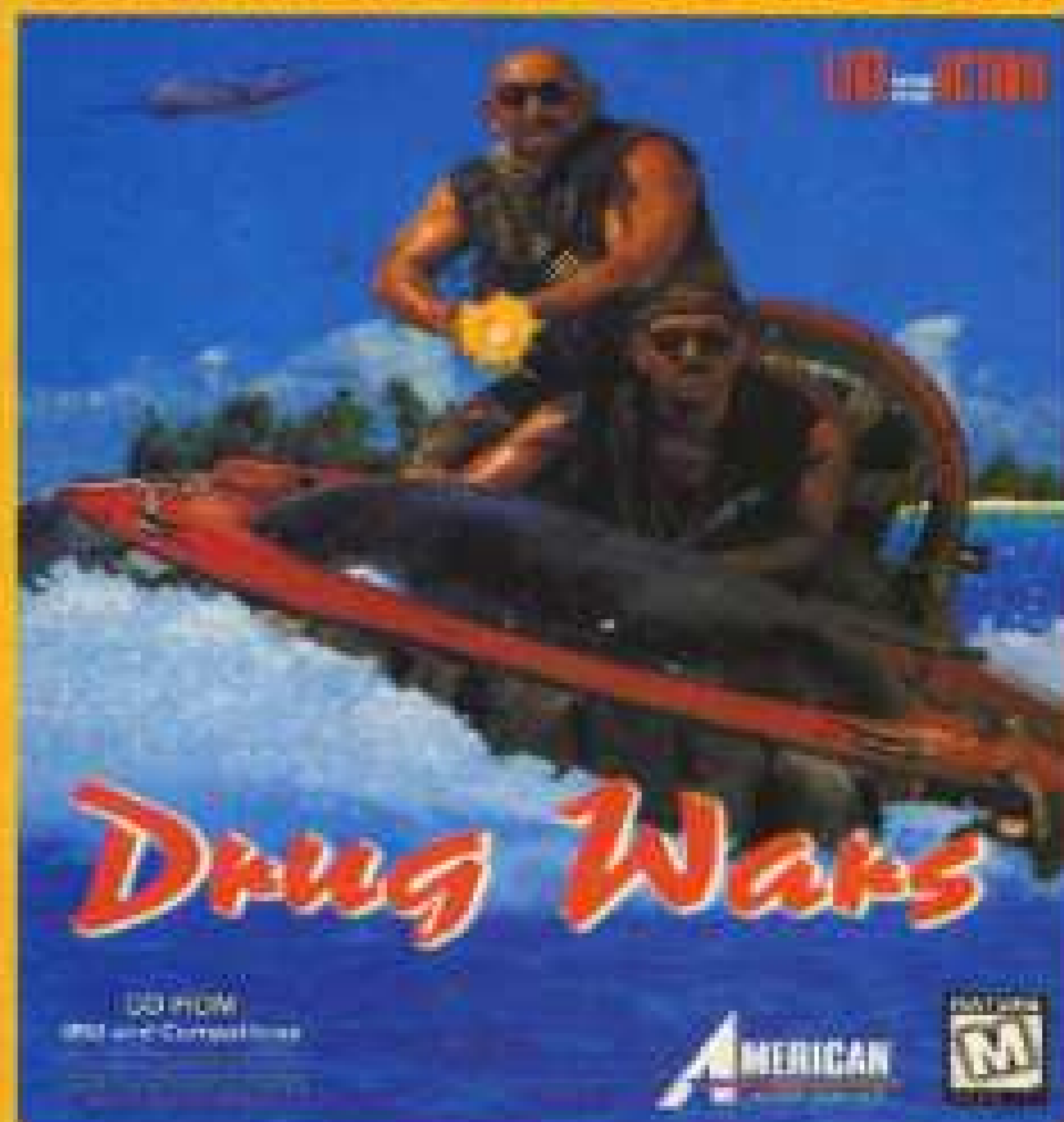
BISOFT  
62-020 SWARZĘDZ  
Os. Dąbrowszczaków 8/23  
tel. (061) 17 46 07

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

## KUPON KONKURSOWY

GRY KOMPUTEROWE NR 4/95  
Wystarczy wyciąć ten kupon, nakleić go na kartę pocztową i wysłać na adres redakcji: 04-202 Warszawa, al. Marsa 5, aby wnieść udział w losowaniu nagrody!

## TA GRA MOŻE BYĆ TWOJA!



Fundator nagrody:

## CD Projekt

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



Autoryzowany Dystrybutor na Polskę:

### AMERICAN LASER GAMES

wartość nagrody: 129,00 zł.

Jeśli chcesz wziąć udział w losowaniu atrakcyjnych nagród, odpowiedz na następujące, a kartę pocztową przysłać na adres redakcji:

1. Gry Komputerowe (04-202 Warszawa, al. Marsa 5 Pytania.
2. Ile masz lat
3. Jakim komputerem dysponujesz (konfiguracja)
4. W jakie gry najchętniej grasz (gatunek lub tytuły)
5. Co najbardziej podobie Ci się w „Grach Komputerowych”
6. Czego brakuje Ci w naszym piśmie i co byś w nim zmienił

NUMERY ARCHIWALNE  
Zamawiam Computer Studio

2/34	5/67	8	9	10	11	12		
13	14	15	16	17	18	19	20	21

Zamawiam Wydanie Specjalne CS

2/92	3/93	4/93	5/93
1/94	2/94	3/94	4/94

Zamawiam Gry Komputerowe

10	11	12
----	----	----

Zamawiam

CS	3	6
WS	3	6
GK	6	12
MM	3	6

Chcę prenumerować:

123456789

PRENUMERATA

123456789

101112

131415161718192021

2/34 5/67 8 9 10 11 12

Zamawiam Computer Studio

Zamawiam Wydanie Specjalne CS

2/92	3/93	4/93	5/93
1/94	2/94	3/94	4/94

Zamawiam Gry Komputerowe

10	11	12
----	----	----

Zamawiam

CS	3	6
WS	3	6
GK	6	12
MM	3	6

Chcę prenumerować:

123456789

PRENUMERATA

123456789

101112

131415161718192021

2/34 5/67 8 9 10 11 12

Zamawiam Computer Studio

NUMERY ARCHIWALNE  
Zamawiam Computer Studio

2/34	5/67	8	9	10	11	12		
13	14	15	16	17	18	19	20	21

Zamawiam Wydanie Specjalne CS

2/92	3/93	4/93	5/93
1/94	2/94	3/94	4/94

Zamawiam Gry Komputerowe

10	11	12
----	----	----

Zamawiam

CS	3	6
WS	3	6
GK	6	12
MM	3	6

Chcę prenumerować:

123456789

PRENUMERATA

123456789

101112

131415161718192021

2/34 5/67 8 9 10 11 12

Zamawiam Computer Studio

AMZOWANO

data 19\_\_

podpis \_\_\_\_\_

Sumę wymienioną na odwrocie otrzymałem

Prześlano na rachunek

data 19\_\_

Podpis odbiorcy albo nr r--ku bankowego

Znamiona dowodu kzsamości

Nr \_\_\_\_\_

rodzaj dowodu \_\_\_\_\_

wydany przez \_\_\_\_\_

Nr kartki (s1y)

Notatka

dołączona

data 19\_\_

podpis \_\_\_\_\_

data 19\_\_

podpis wypiac

Drzew wypiaty

Nr kartki wypiac

przekazów

data 19\_\_

miejsc i data wydania



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

## Numery Archiwalne

### JAK ZAMAWIAĆ ARCHIWALNE NUMERY:

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

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

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

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

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

Przykładowo zamawiasz 3 egz. pisma (np. po 15.000 zł), wtedy powinienes nadać sumę równą: 3 x 15.000 + 12.000 (koszty) = 57.000 zł.

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

1888	GK 6-7/94	KGB	CS 4/93
7th Guest	MM 1/94	Killing Cloud	WS 1/94
Alone In The Dark	CS 1/93	King's Quest VII	CS 2/93
Alone In The Dark 2	CS 2/94	Lands Of Lore	CS 5/94, 1/95
Amazon Guardians Of Eden	CS 3/93	Larry I	CS 2-3-4
American Revolt	GK 3/94, 5/94	Larry II	WS 2/92
Another World	CS 5-6-7	Larry 6	GK 6-7/94
B-Wing	CS 4/94, 1/95	Laura Bow 2	GK 5/94
Betrayal At Krondor	CS 4/94, 5/94	Legacy	CS 1/94, 2/94
Birds Of Prey	WS 5/93, 1/94	Legacy Of Sorasil	WS 4/94
Black Crypt	CS 5/93	Legend Of Kyrandia	CS 1/93
Blue Force	GK 1/93	Legend Of Kyrandia 2	CS 2/94
C.H.A.O.S. Continuum	GK 1-2/95	Live & Death	CS 5-6-7
Cadaver	CS 2/93, 3/93	Lost In Time	GK 1/94, 2/94
Caesar	CS 1/94, 2/94	Lost Vikings	GK 1/93, 1/94, 2/94, 3/94
Campaign 2	CS 2/94	Lure Of The Temptress	CS 5-6-7
Cannon Fodder	GK 5/94	Mad Dog McGree	GK 4/94
Chaos Strikes Back	CS 5-6-7	Mad Dog McGree	GK 6-9/94
Christopher Columbus	WS 4/94	Man Enough	MM 1/94
Chuck Rock 2	GK 1/93	Maniac Mansion 2	CS 5/93
Civilization	WS 2/93, 3/93, 4/93, 5/93, 1/94, 2/94, 3/94	Master Of Orion	CS 4/94, 5/94, 1/95
Colonization	GK 12/94	Mega-lo-Mania	CS 2/93
Colorado	CS 2-3-4	Midwinter II	CS 5-6-7
Comanche	CS 1/93	MIG-29 M	WS 4/93
Companions Of Xanth	CS 2/94	Milennium 2.2	WS 3/93
Cruise For A Corpse	CS 2-3-4	Monkey Island	CS 5-6-7
Curse Of Enchantia	CS 1/93	Narco Police	CS 5-8-7
Dark Legions	CS 1/95	Oil Barons	WS 3/93
Darkeed	CS 2/93	Perfect General	WS 3/94
Detroit	CS 5/94	Pirates! Gold	CS 3/94
Dogfight	WS 2/94	Plan 9	GK 1/94
Doom	GK 3/94, 5/94	Player Manager 2	WS 4/94
Dr. Radiaki	GK 1-2/95	Police Quest 4	GK 5/94
Dragonsphere	CS 3/94	Populous	WS 2/92
Dune	WS 2/94, 3/94	Populous II	CS 5-6-7
Dune II	WS 4/94	Ports Of Call	WS 3/93
Eco Quest	CS 4/93	Powermonger	WS 2/92
Eksperyment „Delfin”	GK 1-2/95	Prince Of Persia 2	CS 5/93, 6/93, 7/93, 1/94

El	WS 3/94	Quest For Glory III	2/94
Elvira	CS 2-3-4	Quest For Glory IV	CS 7/93
Elvira II	CS 2/93, 3/93	Railroad Tycoon	GK 4/94
Eye Of Beholder	CS 2-3-4	Rebel Assault	CS 2-3-4, 5-6-7
	5-6-7, 1/93, 2/93	Red Baron	GK 6-7/94
Eye Of Beholder II	CS 5/93, 6/93, 7/93, 1/94, 2/94, 3/94, 4/94	Return Of The Phantom	WS 4/93
F-117A	CS 1/93	Ring World	CS 6/93
F-15 II	WS 4/93	Rise Of The Dragon	GK 3/94
F-16	CS 2-3-4	Robin Of The Longbow	CS 3/93
F-29 Retaliator	CS 2-3-4, 5-6-7	Sam & Max	WS 4/93
Falcon	WS 4/93, 5/93, 1/94, 2/94, 3/94	Search For Cetus	CS 1/94
Fascination	CS 4/93	Secret Of Monkey Island	GK 4/94
Fetische Maya	CS 2-3-4	Settlers	CS 2-3-4
Fighter Bomber	WS 2/92	Shadow Of The Comet	GK 10/94, 11/94, 12/94
First Force	CS 3/93	Sherlock Holmes	CS 6/93
First Samurai	CS 2/93, 3/93	Silent Service II	CS 3/93
Flashback	CS 2/93	Sim City	CS 2-3-4
Flight Of The Intruder	WS 4/93, 5/93, 1/94, 2/94, 3/94	Simon The Sorcerer	WS 2/92
Formula 1 Grand Prix	WS 5-6-7	Space Crusade	CS 7/93
Freddy Pharkas...	CS 4/93	Space Hulk	GK 4/94
Frontier	WS 4/94	Space Hulk	GK 3/94
Fury Of Furries	GK 5/94, 6-7/94, 8-9/94, 10/94	Space Quest V	WS 5/93
Gabriel Knight	GK 2/94, 3/94, 4/94	Storm Master	CS 3/93
Goblins 2	CS 1/93	Supremacy	WS 3/93
Goblins 3	GK 1/94, 2/94, 3/94, 4/94	Syndicate	WS 3/94
Great Naval Battles	CS 2/93, 3/93	Tajemnica Statuetki	CS 7/93
Gunship	WS 2/92	Thunderhawk	GK 2/94
Gunship 2000	CS 6/93, 1/94	Thunderhawk	CS 2-3-4
Harpoon	WS 1/94, 2/94	Tie Fighter	WS 5/94
Heimdall	CS 4/93	Time Machine	CS 5/94
Heimdall II	CS 5/94	Twisty Pepper	CS 2-3-4
Hero Quest	GK 4/94	Ultima VII	CS 4/93, 5/93
Hero Quest - misja dodatkowa	GK 5/94	Ultima Underworld II	GK 8-9/94, 10/94
Hero's Quest	WS 1/94	Under A Killing Moon	CS 4/94
Hired Guns	GK 1/94	Universe	GK 12/94
Ice Man	CS 2-3-4	Valhalla	GK 10/94
Indiana Jones IV	CS 1/93	Warcraft	GK 11/94, 12/94, 1-2/95
Ishar 2	GK 6-7/94, 8-9/94	Warlords	GK 1-2/95
Ishar 3	GK 10/94	Waxworks	CS 6-6-7
		Ween - The Prophecy	WS 3/93
		Who Shot Johnny Rock?	CS 6/93
		X-Wing	GK 5/94
		X-Wing - Tour Of Duty IV	CS 5/93, 6/93
		Zool	CS 3/94
			GK 1/93

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

# MORTAL KOMBAT

## CZ. 2

Dzisiaj kontynuujemy szczegółowy opis ciosów zadawanych w grze „Mortal Kombat II” przez poszczególnych wojowników. Opis dotyczy ciosów w wersji na PC, ale na zakończenie prezentujemy również zestaw ciosów dla użytkowników Amigi.



### Kitana

*(Katalin Zamiar)*

Jest ona osobistą morderczynią Shao Khan. Gdy coś lub ktoś mu się nie podoba, wysyła on po prostu Kitana, aby odwalila brudną robotę. Kitana ma siostrę bliźniaczkę Mileenę, która także bierze udział w turnieju.



• Elbow LG



• Moc Wachtlarza (Fan Lift) P-P-P-LG

- Aerial Punch L-D-P-LG
- Pit/Spikes L-D-L-PG
- Babality D-D-D-PD
- Friendship D-D-D-G-PD
- Fatality Przytrzymaj PD (L-L-D-L)

### Mileena

*(Katalin Zamiar)*

Siostra Kitany. Na życzenie Shao Thanga kontroluje poczynania swojej siostrzyczki, w razie czego ma ją powstrzymać przed zrobieniem czegoś, co nie spodoba się Shao Thangowi.



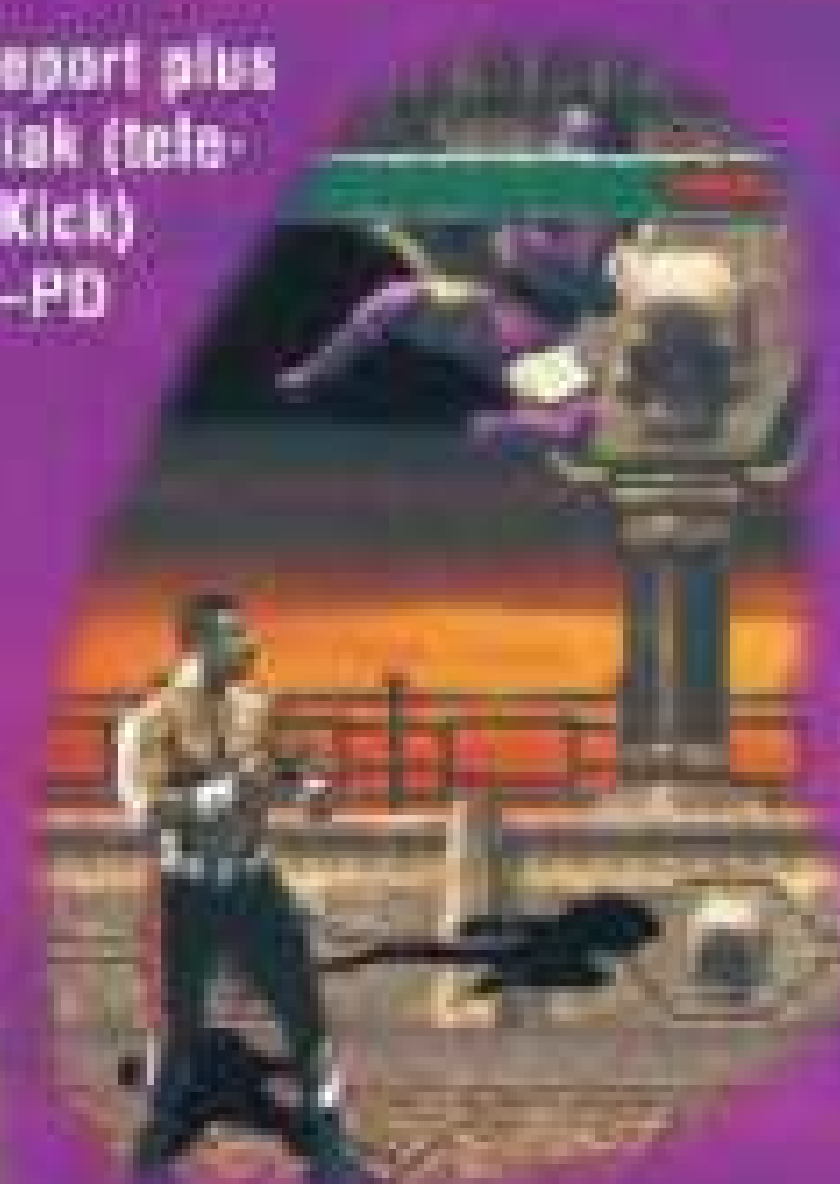
• Teleport plus kopniak (teleport Kick) L-L-PD

- Pit/Spikes L-D-L-PD
- Babality D-D-D-PG



• Kula do kregli (Ground Roll) P-P-D-PG

• Fatality 2 Przytrzymaj PG przez 2 sekundy



• Friendship D-D-D-G-PG  
• Fatality 1 L-P-L-LD



• Niebieskie coś (Sai Throw) przytrzymaj LG przez dwie sekundy



• Muśnięcie wachtlarzem (Fan Swipe) P-LG



• Rzut wachtlarzem (Fan Throw) L-L-LG+LD

# KOMBAT

WERSJA PC



IGHT



## Shang Tsung

(Phillip Ahn M.D.)

Po utracie kontroli na Shaolin Tournament jego szef przywraca go do życia, w zamian za obietnicę dostarczenia świętego mięcha do turnieju. Zadowolony z tego obrotu sprawy Shao Thang pozwala mu żyć. Jego zaletą jest możliwość kolejnego zamieniania się we wszystkich zawodników biorących udział w turnieju. Działają wtedy ciosy specjalne wojownika, którym akurat sterujesz, ale nie działają tu

ciosy specjalne Shang Tsunga. Aby ich użyć musisz wrócić do poprzedniej postaci.  
Ogniste czachy (Faming Skulls):  
• One skulls P-P-LG  
• Two skulls P-P-L-LG  
• Three skulls P-P-L-L-LG

Przemiany:

Liu Kang P-L-L-BLOCK  
Kung Lao P-D-P-PG  
Johnny Cage P-P-D-LD  
Reptile G-D-LG  
Sub-Zero L-D-L-LG  
Kitana BLOCK 3 razy  
Jax D-L-P-PG  
Mileena Przytrzymaj LG przez 2 sekundy  
Baraka D-D-PD  
Scorpion G-G (trzymaj cały czas BLOCK)  
Raiden D-P-L-PD

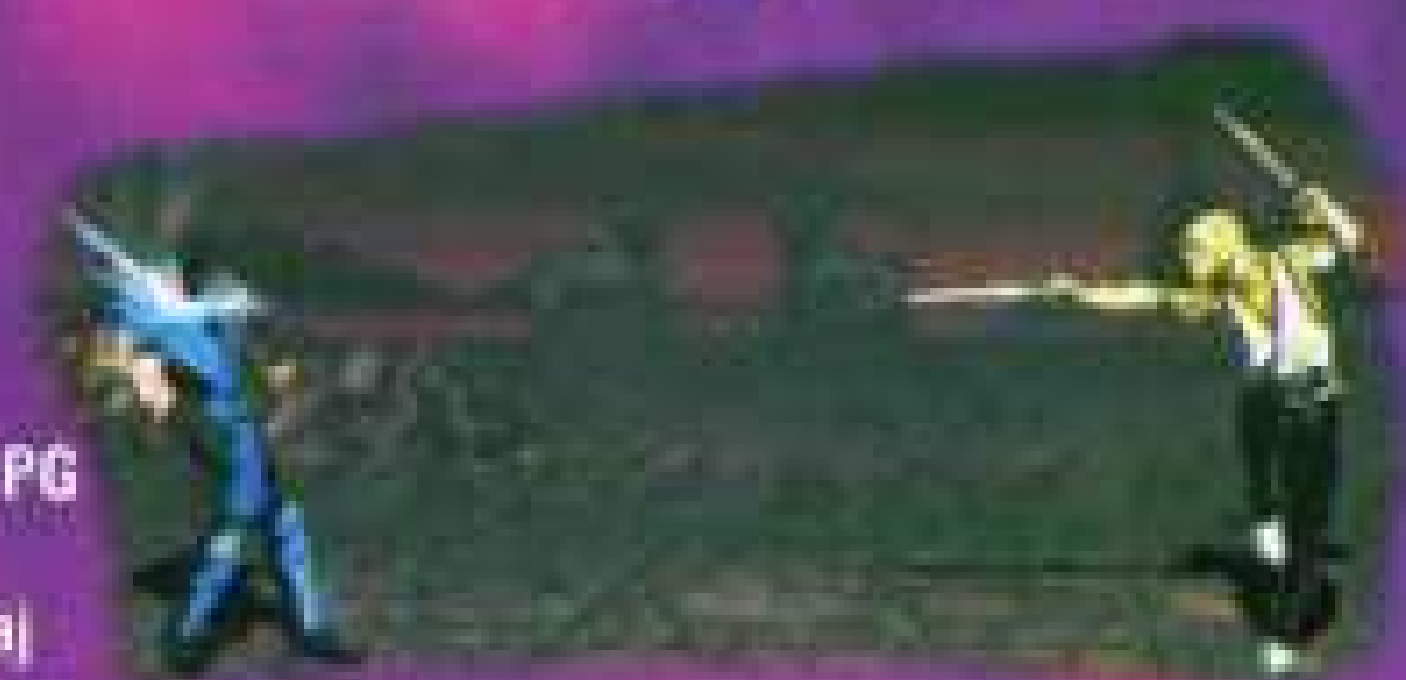
• Pity/Spikes ??????  
• Babality P-L-D-PG  
• Friendship P-P-D-P-PG (trzymaj BLOCK)  
• Fatality 1 Trzymaj PG przez 2 sekundy  
• Fatality 2 G-D-G-PD



• Dzika rzeź (Blade Fury) P-P-P-LD



• Fatality 1 P-P-P-P-LG (trzymaj BLOCK)



• Pit/Spikes L-L-D-PG  
• Babality L-L-L-PG  
• Friendship G-L-L-PG (trzymaj cały czas BLOCK)  
• Fatality 2 P-L-D-L-LD

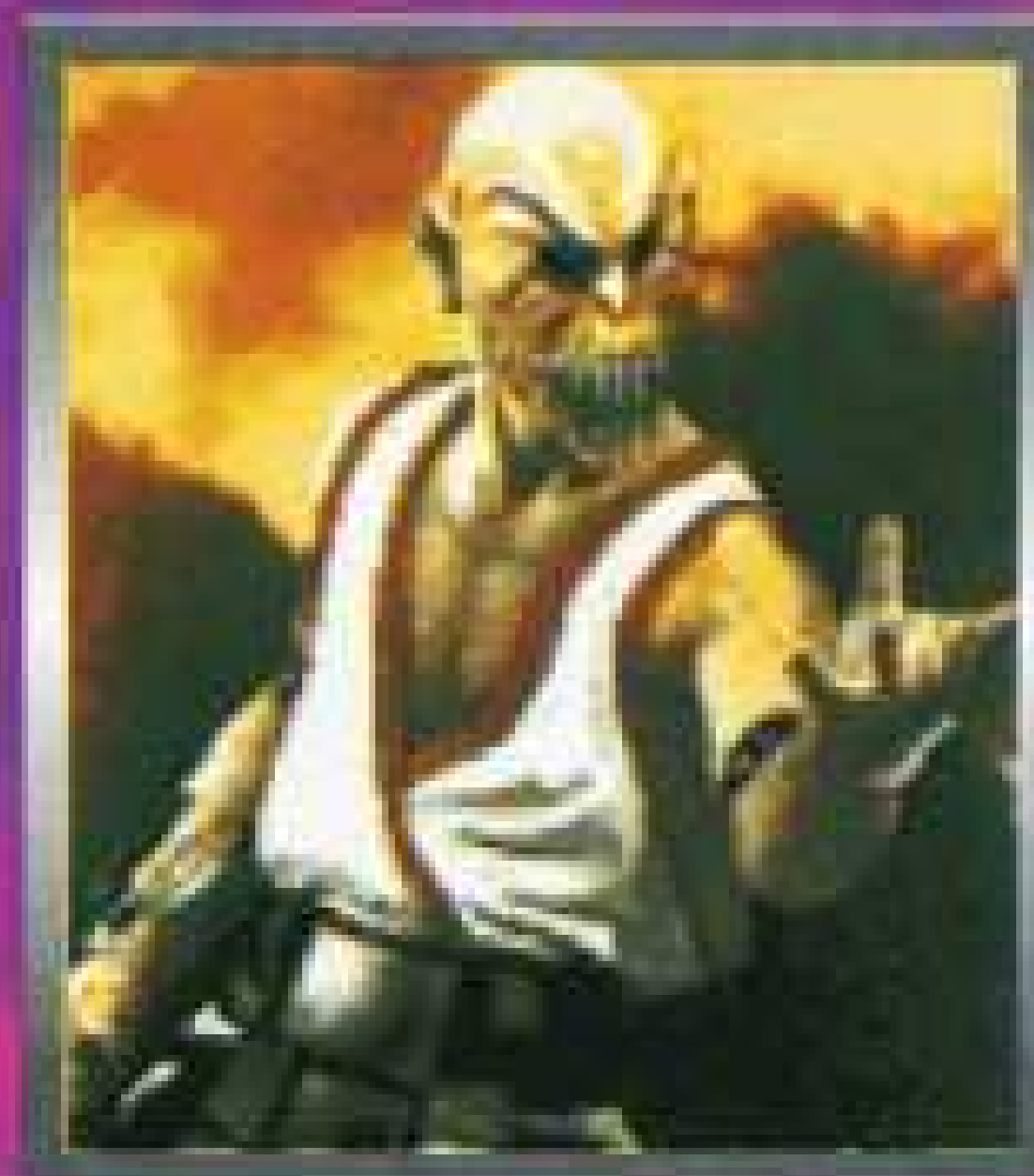
• Latające nie wiadomo co (Blue Bolt) D-P-LG



• Podwójne uderzenie Uderz PG blisko przeciwnika



• Operacja plastyczna (Blade swipe) P-LG



## Baraka

(Richard Divizio)

Dowodził atakiem na świątynię Liu Kanga. Baraka należy do rasy mutantów zamieszkujących niedostępne, ciemne zakątki otchłoni. Jego doskonałe warunki bojowe zachwyciły Shao Kahna. Po krótkim czasie zapragnął on wcielić go do swej armii.



## Jackson Briggs

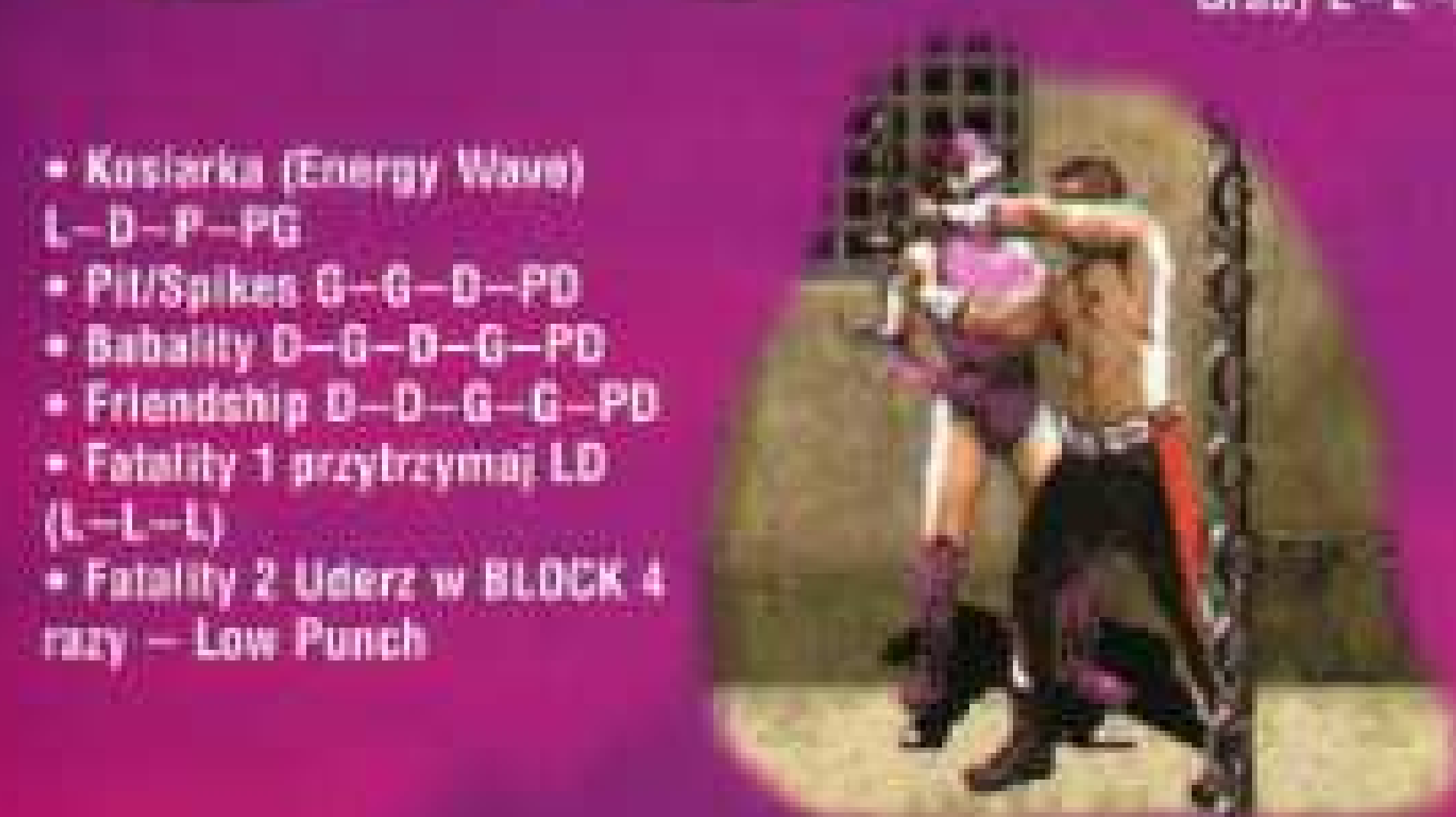
(John Parrish)

Jego prawdziwe nazwisko brzmi Maj. Jackson Briggs jest przywódcą sił specjalnych US. Po otrzymaniu prośby o pomoc od Sony Blade, bierze udział w turnieju i próbuje ją uratować. Jedyne co go trzyma przy życiu, to myśl, że Sonya jeszcze żyje.

- Prostowanie krzyża (Back Breaker) BLOCK (musi być w powietrzu)
- Fala (Quadruple Slam) rzuc przeciwnikiem o głębię i wtedy LG



- Rozgniatanie (Ground Smash) przytrzymaj PD przez 3 sekundy



- Prostowanie zębów (Gatcha Grab) L-L-LD

- Kosiarzka (Energy Wave) L-D-P-PG
- Pit/Spikes G-G-D-PD
- Babality D-G-D-G-PD
- Friendship D-D-G-G-PD
- Fatality 1 przytrzymaj LD (L-L-L)
- Fatality 2 Uderz w BLOCK 4 razy - Low Punch

## Raiden

(Carlos Postro)

Bóg piorunów. Raiden zdaje sobie doskonale sprawę z celu działań i intencji Shao Khanga. Znika po ostrzeżeniu wszystkich uczestników turnieju. Pragnie sam podążyć w otchłań i zdobyć nad nią władzę.

- Ładowarka (Electrocution) Przytrzymaj LG 4 sekundy
- Pit/Spikes G-G-G-LG
- Babality D-D-P-PG
- Friendship D-P-L-PG



- Elektro-wstrząsy (Lighting) D-L-LD



- Rzut na taśmę (Body Launch) P-P-L

- Fatality 1 Przytrzymaj PD przez 5+ sek.
- Fatality 2 Przytrzymaj LG przez 7+ sek.

*To by było na tyle. Gierka jest wspaniała. Gdy kończę to pisać oczy same mi się zamykają. Jest 3:45. Ostatnia rundka i dobranoc.*

■ V.I.P.



- Teleport D-G

## MORTAL COMBAT 2 - AMIGA

Jak wiadomo „Mortal Kombat II” istnieje w wersjach na różne komputery i konsole. Ogólne zasady gry są wszędzie takie same, ale w szczegółach występują drobne różnice. Pragniemy więc przedstawić ciosy wojowników „Mortal Kombat II” także w wersji dla posiadaczy Amig.

- P - przód
- T - tył
- D - dół
- G - góra
- F - fire
- B - blok
- ⌋ - na ukos do dołu w tył
- ⌋ - na ukos do dołu w przód
- ⊙ - kręcenie joyem w kółko (w którą stronę, to sobie sami sprawdźcie)

Najpierw oczywiście panie (nowe):

- MILLENA**
- THROWING - Hold FIRE (3s)
- TELEPORT KICK - P, P + F
- BALL - T, T, D + F
- FATALITY - P, T, P + F

- KITANA**
- FAN THROW - B, P + F
- FAN LIFT - T, T, T + F

- FAN SWIPE - ⌋ + F
- AIR ATTACK - ⊙ + F
- BABALITY - D, D, D + F
- FRIENDSHIP - B, D, D, G + F

- SCORPION**
- SZNUROWADŁO - T, T + F
- TELEPORT - ⌋ + F
- ŁAPANIE NOŻKAMI - ⊙ + F
- FATALITY - B, G, G + F

- SUB-ZERO**
- WŚLIZG - D, B, ⌋ + F
- ZAMRAZANIE - ⌋ + F
- KALUZA - ⌋ + F
- FRIENDSHIP - B, T, T, D + F

- LIU KANG**
- FIREBALL HIGH - P, P + F
- FIREBALL LOW - D, D + F
- ROWEREK - HOLD FIRE (3s)
- LOT TRZMIELA - T, P + F
- FATALITY - ⊙
- FATALITY - D, P, T, T + F

- RAIDEN**
- TORPEDA - T, T, F
- TELEPORT - D, G
- ELECTROCUTION - HOLD FIRE (5s)
- LIGHTING BOLT - ⌋ + F

- JOHNNY CAGE**
- ŁOKIEC - T, D, T + F
- STRZAŁ Z BIODRA - ⊙ + F
- CYBERKOP - T, P + F
- JAJA - D + F
- FRIENDSHIP - D, D, D, D + F

- SHANG TSUNG**
- 1 STRZAŁ - T, T + F
- 2 STRZAŁY - T, T, P + F
- 3 STRZAŁY - T, T, P, P + F
- FATALITY - B, ⊙

- PRZEMIANY:**
- LIU KANG - T, T, P, P, B
- KUNG LAO - T, D, T + F
- JOHNNY CAGE - T, T, D + F
- REPTILE - B, G, D + F
- SUB-ZERO - P, D, P + F
- KITANA - 3 \* B
- JAX - D, P, T + F
- MILEENA - HOLD FIRE (3s)
- BARAKA - D, D + F
- SCORPION - B, G, G
- RAYDEN - D, T, P + F

- REPTILE**
- CHARKNIĘCIE KWASEM - P, P + F
- PIŁECZKA - T, T + F
- NIEWIDZIALNOŚĆ - B, G, G, D + F
- FATALITY (NIEW.) - P, P, P, P + F
- FRIENDSHIP - T, T, P + F

- BARAKA**
- BLADE SWIPE - ⌋ + F
- BLADE THROW - ⌋ + F
- BLADE FURY - T, T, T + F
- FATALITY - B, T, T, T, T + F
- FATALITY - T, P, P, P + F
- BABALITY - B, P, P, P, P + F

- JAX**
- TRZĘSIENIE ZIEMI - HOLD FIRE (3s)
- ŁAPANIE - P, P + F
- ENERGY WAVE - ⊙ + F
- FATALITY - P, P, P, P + F
- BABALITY - T, P, T, P + F

- KUNG LAO**
- TELEPORT - G, D
- RZUT BERETEM - T, P + F
- AIR KICK - G, ⌋ + F
- KORKOCIĄG - T + F (naciskać)
- FATALITY (KOLCE) - P, P, P, P + F

■ Archangel & Little Horror Co.

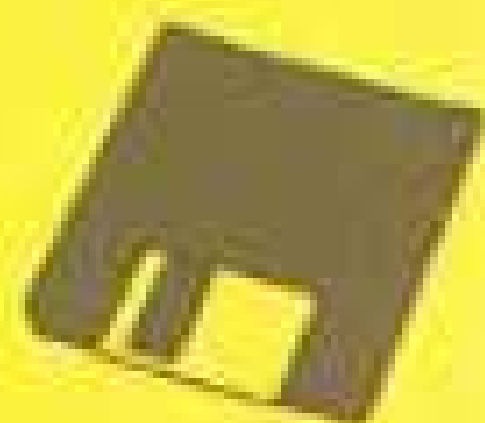
**PPHU „AVAX”**  
 ul. Rozłucka 5/5, 04-029 Warszawa  
 tel./fax 10-69-58  
 czynne pn - pt w godz. 9-16

**Oferuje:**

**LICENCJONOWANE**

# PROGRAMY KOMPUTEROWE (GRY I EDUKACYJNE)

**NA DYSKIETKACH I PŁYTACH CD-ROM**



Sprzedaz hurtowa i wysyłkowa (detaliczna)  
 Wszystkie programy w cenach producentów

**OKOŁO 300 TYTUŁÓW W OFERCIE!!**

Atrakcyjne rabaty dla sklepów i hurtowni  
 Mile widziani kontrahenci z całego kraju

*W sprawie szczegółowych informacji prosimy  
 o korespondencję na wyżej wymieniony adres lub fax*

## WYBRANE PROGRAMY DO KOMPUTERÓW AMIGA I IBM PC NA DYSKIETKACH:

TYTUŁ	CENA	KOMPUTER
ALADDIN	79,50	PC/AT200
ALIEN BREED TOWER	60,00	AM
ARMORED FIST	61,00	PC
BIG RED ADVENTURE	71,00	PC
COLONIZATION PL	65,50	PC
EKSPERYMENT DELFIN	34,50	AM
F-14 FLEET DEFEND.	104,00	PC
FIELDS OF GLORY	65,50	PC
FIFA SOCCER	61,00	PC/AM
FLASHBACK	34,50	PC/AM
GUNSHIP 2000	40,50	PC/AM
HAND OF FATE PL	79,50	PC
HARPOON 2	79,50	PC
JAZZ JACKRABBIT 2	36,00	PC
KAJKO I KOKOSZ	39,00	AM
KASPAROV'S GAMBIT	67,00	PC
KINGMAKER	79,50	PC/AM
KINGPIN	40,50	AM
KNIGHT OF THE SKY	34,50	AM
LAMBORGINI	44,00	PC/AM
LARRY 6	79,50	PC
LEMMINGS: ALL NEW	66,50	PC
LION KING	79,50	PC/AT200
MENTOR	35,50	AM
MIDNIGHT PUZZLE	35,00	PC
MORTAL KOMBAT II	140,00	PC
ONE MUST FALL 2097	49,00	PC
PIRATES!	26,00	PC/AM
QUARANTINE	79,50	PC
RALLY CHAMPIONSHIP	35,00	PC
SHAO-FU	88,00	AM
SOCCER SUP.(+PIŁKA)	79,50	PC/AM
SOFTYS	36,00	PC
STREET FIGHTER 2	34,50	PC/AM
SYNDICATE PL	69,50	PC
SYSTEM SHOCK PL	104,00	PC
TEENAGENT PL	52,50	PC
THEME PARK	79,50	PC/AM
TRANSPORT TYCOON	85,50	PC
ULTIMATE BODY BLOWS	79,50	PC
1942 THE PACIFIC AIR.	95,50	PC
ZŁAZNA BRAMA	23,00	AM

## PROGRAMY EDUKACYJNE I UŻYTKOWE

AMISŁOWNIK (POL-ANG-POL)	19,50	AM
AMITEKST PRO (EDYTOR)	38,00	AM
ATLAS ŚWIATA	39,50	AM
CUCKOO ZOO	67,00	PC
ETACHER V. 2.5	39,50	PC
GEOGRAFIA POLSKI	9,50	AM
HISTORIA POLSKI	27,50	PC
MIC. EURO (ANG. DLA DZIECI)	275,00	PC
ORTOGRAFIA	18,00	AM
ORTOMANIA	20,00	PC
PITAGORAS	39,50	PC
PITAGORAS	24,00	AM
PRAWO JAZDY	34,00	PC

## GRY NA PŁYTACH CD-ROM DO AMIGI CD-32:

ALFRED CHICKEN	39,00	CD-32
ALIEN BREED TOWER	80,00	CD-32
ALL TERRAIN RACING	74,50	CD-32
ARABIAN NIGHTS	51,50	CD-32
ARCADE POOL	52,50	CD-32
BANSHEE	54,00	CD-32
BUBBA'N'STICK	51,50	CD-32
CHUCK ROCK 1 lub 2	51,50	CD-32
DANGEROUS STREETS	51,50	CD-32
DEEP CORE	65,50	CD-32
FIRE AND ICE	81,00	CD-32
FIRE FORCE	65,50	CD-32
FLY HARDER	51,50	CD-32
HEIMDALL 2	58,50	CD-32
J. BARNES EUROP. FOOTBALL	51,50	CD-32
KINGPIN	51,50	CD-32
LOST VIKINGS	81,00	CD-32
MEAN ARENAS	39,50	CD-32
OVERKILL + LUNAR	39,00	CD-32
PREMIERE	51,50	CD-32
SENSIBLE SOCCER	62,50	CD-32
SUMMER OLYMPICS	51,50	CD-32
SUPER FROG	54,00	CD-32
SUPER STARDUST	80,00	CD-32
SURF NINJAS	51,50	CD-32
TOTAL CARNAGE	39,50	CD-32
TROLLS	51,50	CD-32
ULTIMATE BODY BLOWS	79,50	CD-32
UNIVERSE	58,50	CD-32

*Ceny det. w nowych zł zawierają podatek VAT. Posiadamy też oprogramowanie na płytach CD-ROM.  
 Pełne katalogi programów przesyłamy po otrzymaniu zaadresowanej koperty zwrotnej ze znaczkiem.  
 Przy zamówieniach powyżej 70 zł pokrywamy koszty wysyłki.*

## CARTRIDGE i CD-ROMY

**DISCOMP**

**AMIGA CD 32**

**ATARI JAGUAR**

**NINTENDO GAME BOY**

**SEGA GAME GEAR**

**SEGA MEGA DRIVE**

**SEGA MEGA DRIVE CD**

**KUPNO - SPRZEDAŻ - WYMIANA**

D.H. "KAMIONEK" Sp. z o.o.

KORRESPONDENCJA: DISCOMP

ul. KINOWA 19

TEL. 090 635 806 / FAX. (022) 245 366

ul. MINERSKA 58

WARSZAWA godz. 13-20

04-506 WARSZAWA

## CMR DIGITAL

**ZAPRASZA DO SKLEPU  
 Z GAMI KOMPUTEROWYMI**

**W STAŁEJ SPRZEDAŻY OK. 300 TYTUŁÓW  
 GIER NA CD ORAZ GRY NA CD32.  
 NAJNOWSZE HITY RYNKU GIER**

**NA ŚWIECIE.**

**KOMPLETNA OFERTA POLSKICH DYSTRY-  
 BUTORÓW NA PC I COMMODORE AMIGĘ.  
 KONSOLE PEGASUS, MEGA DRIVE +  
 CARTRIDGE.**

**OFERUJEMY TAKŻE DUŻY WYBÓR TANICH  
 AKCESORIÓW, W TYM JOYSTICKÓW,  
 MYSZEK, DYSKIETEK, PUDEŁEK ITP.**

**ZAPEWNIAMY FACHOWĄ OBSŁUGĘ I  
 MOŻLIWOŚĆ PREZENTACJI NA MIEJSCU.**

**NASZ ADRES: WARSZAWA,**

**AL. JEROZOLIMSKIE 2 (PRZY MOŚCIE  
 PONIATOWSKIEGO) TEL. 27-87-73**

**SKLEP CZYNNY PN.-PT. 8-21,  
 SOB. 8-20, NIEDZ. 10-17**

# Spotkajmy się w pochodzie lub ... w nowym lokalu Digital Multimedia Group

ul. Grzybowska 39, Warszawa, tel. 24-04-18

Największy wybór produktów multimedialnych:

- Słowniki
- Encyklopedie
- Książki
- Gry
- Akcesoria

PC CD-ROM ★ MAC CD-ROM

Pierwsze 2 tygodnie – ceny promocyjne

Zapraszamy odbiorców hurtowych i detalicznych

Niech się święci 1-szy Maja!  
Niech się kręci CD-ROM !!!



**ROBSON**  
Robert Gołębiowski



**SKLEP KUPNO - SPRZEDAŻ**  
**Wszystko dla miłośników gier.**

**Gry komputerowe:**  
CD-ROM, PC, Amiga, Atari, Sega, Nintendo, 3DO  
( nowe i używane ).

**Gry planszowe:**  
strategiczne, przygodowe, szachy.

**Karty do gry.**

**Literatura:**  
o grach, o strategii, batalistyczna, historyczna.

**Czasopisma z całego świata na temat gier**  
( nowe i stare egzemplarze ).

**ZAPRASZAMY**  
Powiadamy również  
o wszelkich wydarzeniach  
zobaczmy !!!

**WARSZAWA ul. Chotomska 36**  
Pn. - Pt. **11-19** Sobota **10-15**  
tel./fax **41-67-25**

# DIGITAL MULTIMEDIA GROUP

WARSZAWA, AL. JEROZOLIMSKIE 2, TEL/FAX 27-87-73, TEL 090 22-38-41

**SPECJALNA  
OFERTA DLA  
HURTOWNI I  
SKLEPÓW**



**GRY NA  
MACINTOSHA**

## NOWOŚCI PC CD

Tytuł	Hurt min	HM+VAT	Detal+VAT
Alone In The Dark 3	119.93	146.31	195.00
Asari 2600 Action Pack	70.73	86.28	115.00
Dark Forces	110.70	135.05	180.00
Descent	101.48	123.80	165.00
Discworld	141.45	172.57	230.00
Guilty	116.85	142.56	190.00
Inordinate Desire	58.43	71.28	95.00
Iron Assault	107.63	131.30	175.00
Lost Eden	129.15	157.56	210.00
Rise of the Triad	110.70	135.05	180.00
Stalingrad	123.00	150.06	200.00
Temptation	132.23	161.31	215.00

## NOWOŚCI MAC CD ROM

Tytuł	Hurt min	HM+VAT	Detal+VAT
Busytown	144.53	176.32	235.00
Cuckoo Zoo	113.78	138.81	185.00
Ghosts	129.15	157.56	210.00
Harpoon Classics	86.10	105.04	210.00
Headcandy	58.43	71.28	140.00
Kings Quest 7	116.85	142.56	95.00
Wolfpack	86.10	105.04	190.00
Journeyman Project Turbo	116.85	142.56	140.00
Macbests	116.85	142.56	190.00
Myst	144.53	176.32	190.00
New Kid On The Block	116.85	142.56	235.00
Peter Gabriel	101.48	123.80	190.00
Rebel Assault	129.15	157.56	165.00
Return To Zork	129.15	157.56	210.00
Star Trek 25th Anniv	116.85	142.56	190.00
Star Trek Inter Manual	129.15	157.56	210.00
Theme Park	123.00	150.06	200.00
Tartoise And The Hare	116.85	142.56	190.00
Wrath Of Gods	119.93	146.31	195.00

## AMIGA CD32

Tytuł	Hurt min	HM+VAT	Detal VAT
Arcade Pool	30.14	36.76	49.00
Bump & Burn	64.58	78.78	105.00
Labyrinth Of Time	76.88	93.79	125.00
Pinball Fantasies	70.73	86.28	115.00
Rise Of The Robots	73.80	90.04	120.00
Superfrog	31.37	38.27	51.00
Universe	30.75	37.52	50.00

## KATALOG PC

Tytuł	Hurt min	HM+VAT	Detal+VAT	Format
Air Havoc Control	99.40	120.05	160.00	PC CD
Armoured Fist	98.40	120.05	160.00	PC CD
Castle II	28.91	35.26	47.00	PC CD
City 2000	28.72	35.04	46.70	PC CD
Command Adventure	79.34	96.79	129.00	PC CD
Commander Blood	116.85	142.56	190.00	PC CD
Companions Of Xanth	32.78	39.99	53.30	PC CD
Creature Shock	126.08	153.81	205.00	PC CD
Critical Path	61.25	74.73	99.60	PC CD
Cyberia	101.48	123.80	165.00	PC CD
CyberRage	32.78	39.99	53.30	PC CD
Dyberwar	134.69	164.32	219.00	PC CD
Darkseed	34.44	42.02	56.00	PC CD
Dawn Patrol	98.40	120.05	160.00	PC CD
Delta V	123.00	150.06	200.00	PC CD
Dragon Lore	92.25	112.55	90.00	PC CD
Dr Radlaci	55.35	67.53	150.00	PC CD
F 117	37.39	45.62	60.80	PC CD
F 15	37.39	45.62	60.80	PC CD
Falcon Gold	89.18	108.79	145.00	PC CD
Formula 1 GP	49.20	60.02	80.00	PC CD
Gabriel Knight	53.32	65.05	86.70	PC CD
Ghosts	123.00	150.06	200.00	PC CD
Goblins III	71.96	87.79	117.00	PC CD
Gunship 2000	32.78	39.99	53.30	PC CD
Inferno	98.40	120.05	160.00	PC CD
Journeyman Project	49.20	60.02	80.00	PC CD
Kickoff III	64.58	78.78	105.00	PC CD
King's Quest 7	113.78	138.81	185.00	PC CD
Kodak Photo	40.59	49.52	66.00	PC CD
Lawnmower Man	41.02	50.05	66.70	PC CD
Legend Of Kyrandia 3	110.70	135.05	180.00	PC CD
Little Big Adventure	55.35	67.53	90	PC CD
Lunicus	78.72	96.04	128.00	PC CD
Mad Dog I	51.66	63.03	84.00	PC CD
Megarace	59.04	72.03	96.00	PC CD
Microcosm	40.16	48.99	65.30	PC CD
Nascar	123.00	150.06	200.00	PC CD
Outpost	73.80	90.04	120.00	PC CD
Peter & The Wolf	92.25	112.55	150.00	PC CD
Pinball Dreams-Del.	83.03	101.29	135.00	PC CD
Police Quest IV	68.88	84.03	112.00	PC CD
Power Drive	92.25	112.55	150.00	PC CD
Premier Manager	92.25	112.55	150.00	PC CD
Reunion	81.18	99.04	132.00	PC CD
Rise Of The Robots	86.10	105.04	140.00	PC CD
Sam & Max	89.18	108.79	145.00	PC CD
Shadowcaster	46.00	56.12	74.80	PC CD
Sim City 2000	78.72	96.04	128.00	PC CD
The Big Red Adventure	43.05	52.52	70.00	PC CD
Thumbelina	91.64	111.79	149.00	PC CD
Transport Tycoon	95.33	116.30	155.00	PC CD
US Navy Fighters	116.85	142.56	190.00	PC CD
Who Shot Johnny	43.05	52.52	70.00	PC CD
World Atlas	42.62	52.00	69.30	PC CD
Aladdin	38.90	45.02	60.00	PC 3.5"
Dr Radlaci	39.98	48.77	65.00	PC 3.5"

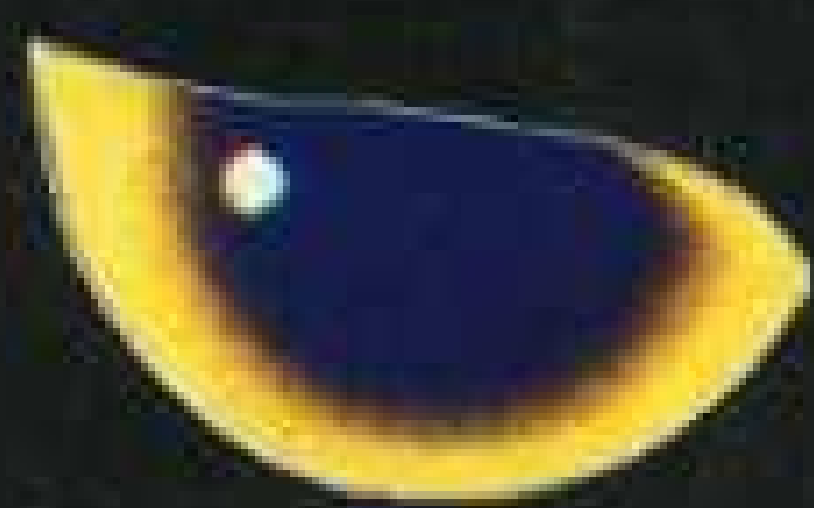
Ceny w nowych złotych

Minimalna cena hurtowa obowiązuje przy zakupach powyżej 2500 zł

Wszystkie tytuły mamy aktualnie na półkach (10.04.96)

Zapraszamy !!!

Od 1-ego maja zapraszamy do  
nowej siedziby w Warszawie przy  
ul. Grzybowskiej 39 (tel. 24-04-18)



# JAGUAR™

6 4 - B I T



Informacja handlowa:  
MIRAGE SOFTWARE  
03-982 WARSZAWA, Gen. Abrahama 4  
tel. 671 7777, 671 1551, fax 671 76 22

**64 BIT**  
16.8 MLN. KOLORÓW  
DŹWIĘK JAKOŚCI CD