

MACINTOSH • AMIGA • IBM PC • GRY TELEWIZYJNE I KONSOLE
Kupuj również
SECRET SERVICE CD

• AMIGA • IBM PC • GRY TELEWIZYJNE I KONSOLE

MAJ
(5/97)

INDEX 321052
ISSN 1230-7726
CENA 3zł 90gr

SECRET SERVICE

46

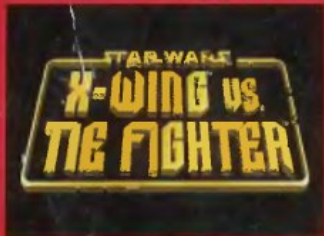
Bezkarność
GWARANTOWANA
ANKIETA



OUTLAWS



NEED FOR SPEED 2



X-WING vs. TIE FIGHTER

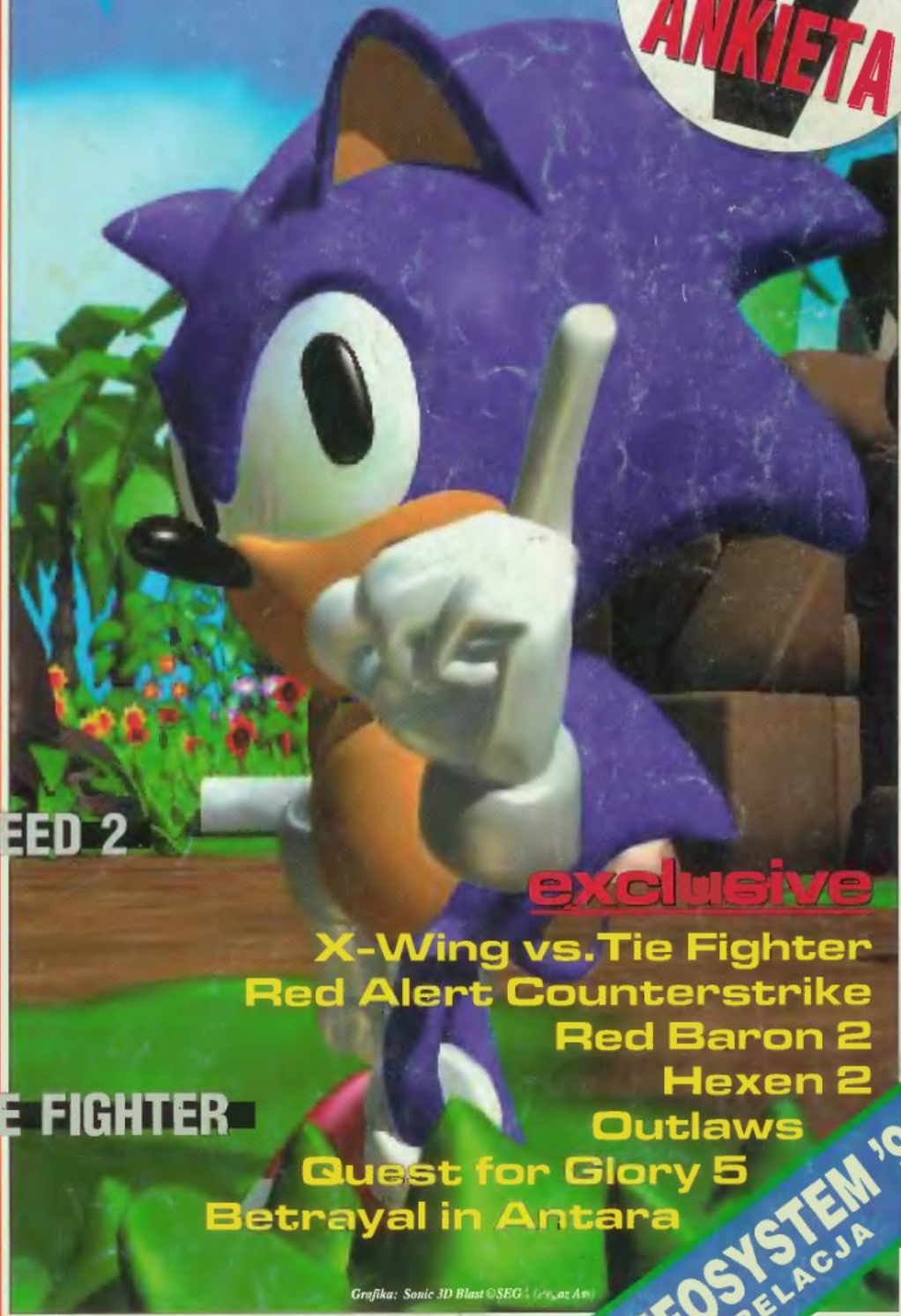
BIGGEST SELLING
COMPUTER GAMES MAGAZINE IN EUROPE

ISSN 1230-7726

05>



9 771230 772975



exclusive

- X-Wing vs. Tie Fighter
- Red Alert Counterstrike
- Red Baron 2
- Hexen 2
- Outlaws
- Quest for Glory 5
- Betrayal in Antara

Grafika: Sonic 3D Blast ©SEGA, 1997, az Am

INFOSYSTEM '97
RELACJA

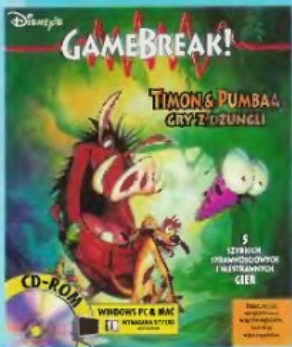
Baw się i ucz w magicznym świecie Disney'a

CD-ROMy z waszymi ulubionymi bohaterami
dostępno w sieci OPTIMUS®



Dzwonnik z Notre Dame GameBreak - 5 Wesołych Gier

Kolekcja 5 gier zainspirowanych wspaniałą animowaną produkcją filmową Dzwonnik z Notre Dame. Wesołe trio Victor, Hugo i Lovelace poprowadzą Cię przez 5 gier, których akcja rozgrywa się na Festiwalu Błaznów. Program pozwala na interaktywny kontakt z zabawnymi bohaterami; zawiera 8000 klatek oryginalnej animacji Disneya, opcję gry dla dwóch graczy, zróżnicowaną stopniem trudność, niepowtarzalną muzykę, ponad 50 postaci. *Instrukcja w języku polskim.



Timon and Pumba GameBreak - Gry z Dżungli

Nie mająca szcunku dla nikogo, komediowa para z Króla Lwa - Timon i Pumba, na których postępowanie wpływają gracze, starając się jednocześnie uzyskać jak najlepszy wynik w grze. Produkt powstał w kooperacji Disney Interactive oraz 7th Level Inc. i zawiera: 5 wspaniałych gier arkadowych, urozmaicony dźwięk i efekty specjalne. *Instrukcja w języku polskim.



Toy Story - Animowana Bajka

Program pozwala wziąć udział w dzikich przygodach Buzz'a, Woody'ego i reszty gangu z Toy Story. Zawiera 15 scenarii w trójwymiarowej przestrzeni odwzorowanej za pomocą wspaniałej grafiki. Wiele niespodzianek i gagów, wesołe sceny których nie było w filmie. 3 poziomy trudności, 5 ekscytujących rodzajów dzielenia. *Instrukcja w języku polskim.



Toy Story Komputerowa Gra Video na PC

Oparta na 16-bitowej grze pozwala Ci na poruszanie Woody'm.: skakanie, bieganie, nurkowanie w 17 scenariach. Zawiera ponad 40 godzin zróżnicowanej, wielopoziomowej gry; możliwa jest gra z perspektywy Woody'ego lub prowadzenie go w wysłanym samochodzie, doskonała animacja i cyfrowy dźwięk, zróżnicowany poziom trudności, grafika 3D. *Instrukcja w języku polskim.



Donald in Cold Shadow Komputerowa Gra Video na PC

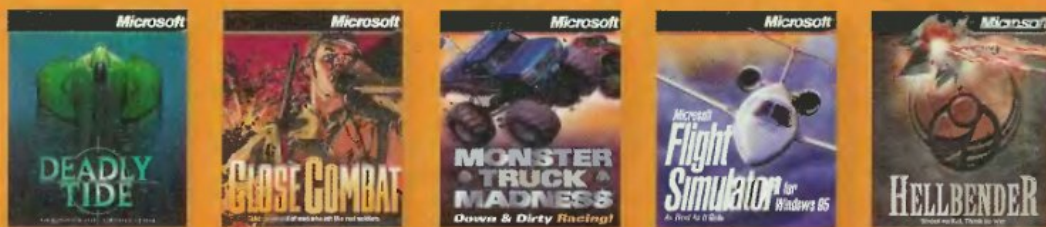
Przygody Maui Mollard'a - Detektywa Kaczki. Graćze stoją twarz w twarz z szalonymi piratami, kaczkami-zwombami i innymi równie nieprzyjemnymi stworami. Zawiera: ponad 50 godzin szybkiego grania; walk ninjo wymagających wielkiej wprawy. Unikalny sposób kontroli ruchów - nabywanie nowych zdolności podczas gry. Wspaniały, bogaty styl animacji, oryginalna muzyka, niezwykły humor, możliwy wybór trudności gry. *Instrukcja w języku polskim.



Szukasz gier
po promocyjnych cenach?

Mamy ich całą

GAME



Promocja!
91 Dni Dziecka z Microsoft

**Między 1 kwietnia a 31 czerwca 97
kupisz prezentowane gry taniej!**

Microsoft®

WHERE DO YOU WANT TO GO TODAY?™

Zapraszamy do odwiedzenia
polskiej strony WWW firmy Microsoft:
<http://www.microsoft.com/poland/>

© 1997 Microsoft Corporation. Wszelkie prawa zastrzeżone. Microsoft jest zastrzeżonym znakiem towarowym. Dodatkowe informacje - Infoserwis Microsoft tel. (0-22) 628 69 24.
Promowane produkty można kupić u wybranych dealerów: **Kraków:** User, tel. (0-12) 66-88-54. **Poznań:** Escrom, tel. (0-61) 17-22-99. **Warszawa:** APN Promise, tel. (0-22) 616-03-80; CD Projekt, tel. (0-22) 25-07-03
oraz w sklepach:

Microsoft SHOP **Białystok:** ESCOM-Białystok, tel. (0-85) 51-44-38; **Bydgoszcz:** ESCOM-Bydgoszcz, tel. (0-52) 22-47-27; **Chorzów:** ESCOM-Chorzów, tel. (0-32) 41-10-18; **Gdańsk:** ESCOM-Gdańsk, tel. (0-58) 48-44-74; **PRETOR,** tel. (0-58) 47-17-70; **Katowice:** MICOMP, tel. (0-32) 51-30-86; **Kielce:** OPTIMUS-itech, tel. (0-41) 477-57; **Koszalin:** ESCOM-Koszalin, tel. (0-94) 42-52-74; **Kraków:** ESCOM-Kraków, tel. (0-12) 67-07-10; **MULTISOFT,** tel. (0-12) 66-95-94; **QMK,** tel. (0-12) 22-38-86; **Legnica:** KSEROMATIC s.c., tel. (0-76) 54-05-05; **Lublin:** ESCOM-Lublin, tel. (0-81) 55-47-23; **Łódź:** ESCOM-Łódź, tel. (0-42) 32-02-26; **SOL SERWIS,** tel. (0-42) 37-06-56; **Olsztyn:** ESCOM-Olsztyn, tel. (0-89) 27-03-56; **Opole:** ESCOM-Opole, tel. (0-77) 54-55-86; **Oświęcim:** KOBAX-Systemy komputerowe, tel. (0-33) 42-71-11; **Poznań:** ESCOM-Poznań, tel. (0-61) 51-64-34; **ON-LINE Softopt,** tel. (0-61) 52-36-65; **Radom:** Novatech, tel. (0-48) 360-22-67; **Rzeszów:** ESCOM-Rzeszów, tel. (0-17) 347-26; **Sieradz:** INWAR, tel. (0-43) 750-63; **Szczecin:** OPTIMUS-ATS, tel. (0-91) 62-31-75; **Warszawa:** ESCOM-Warszawa, tel. (0-22) 620-50-17; **FOINTEX POLSKA,** tel. (0-22) 620-34-70; **Ksiegarnia Bank w.**, tel. (0-22) 620-21-18.

GRATIS!
Szczegóły w kuponie zamówienia.

Przy zakupach programów na PC za kwotę powyżej 99 zł możecie wybrać: **Secret Service CD 43 bezpłatnie** lub **Secret Service CD 46** w cenie 7,95 zł.

TimSoft
COMPUTER SOFTWARE
SKLEP WYSYŁKOWY

Termin wysyłki 3-14 dni.
Większość paczek wysyłamy w ciągu 24 godzin!!!
Ceny w złotych, zawierają VAT, gwarantowane do 5.06.97.

GRATIS!
Wysyłka bezpłatnie już od 89 zł!!!
Szczegóły w kuponie zamówienia.

PC CD-ROM GRY

**WIOSENSA SUPERPROMOCJA!!!!
W MAJU WSZYSTKIE GRY CD-ROM TANIEJ**

A.D.2044 - 2CD	109.99
A.T.F.	119.99
AGE OF RIFLES	129.99
ALIEN TRILOGY	129.99
ARCHIMEDEAN DYNASTY	139.99
ASSASIN 2015	119.99
ASSAULT RIOS	109.99
AWALON CLASSIC 1	99.00
AWALON CLASSIC 2	99.00
AZRAEL'S TEAR	119.99
BIOFORGE	49.99
BLAM! MACHINEHEAD	129.99
BROKEN SWORD	139.99
C.&C. - RED ALERT	139.99
CATZ	79.99
CLANDESTINE	79.99
CLOSE COMBAT - Microsoft	109.99
COMMAND & CONQUER + MISJE	159.99
COMPLETE GREAT NAVAL BATTLES - FINAL FURY - 4 CD	149.99
CRUSADER NO REGRET	59.99
DAGGERFALL	159.99
DARK HOUR - poziomy do QUAKE	88.50
DEADLOCK	119.99
DEADLY TIDE - Microsoft	129.99
DEATH RALLY	129.99
DEFINITIVE WARGAME COLLECTION 2 - 12 gier, 4 CD	129.99
DIABLO - WIN '95	139.99
DISCWORLD II - 2CD	139.99
DOWN IN THE DUMPS	129.99
DRAGON LORE B	129.99
EARTHSHAKE 2	119.99
EUROFIGHTER 2000 - WIN 95	149.99
FATAL RACING	59.99
FIFA '97	129.99
FIFA SOCCER	49.99
FLYING CORPS	144.99
FRAGILE ALLEGIANCE	129.99
GABRIEL KNIGHT II - 6CD	88.50
GENE MACHINE	79.99
GENDER WARS	129.99
GENE WARS	59.99
GEX - Microsoft	109.99
GOOSEBUMPS - Microsoft	149.99
GRAND PRIX 2 - Formula 1	129.99
HARVESTER	88.50
HELBENDER - Microsoft	109.99
HELPER ZONE	49.99
HEROES OF MIGHT & MAGIC II	139.99
KAJKO I KOKOSZ	69.00
KATHARSIS	119.99
KICK OFF '96	88.50
KKND	129.99
KOREA - LONGBOW MISJE	59.99
KRAZY IVAN	119.99
LITTLE BIG ADVENTURE	49.99
LONGBOW AH - 64D	129.99
LORDS OF THE REALM II	129.99
M.A.X.	139.99
MDK	134.99
MECHWARRIOR 2	129.99
MERAPAK 5	149.99
MERAPAK 6 - 10 CD	149.99
MERAPAK 6 - 10 CD	149.99

PC 3,5" HD GRY

Manager piłkarski. Możliwość prowadzenia jednego z zespołów Polskiej Ekstraklasy, pełne kompendium wiedzy o polskiej piłce nożnej. Duży pakiet funkcji menadżerskich i trenerkich. W pełni animowane akcje podczas meczy.	39,90 zł
LIGA POLSKA '95	39,90 zł
LAZARUS	39,90 zł
POLANIE	54,90 zł
SLATERMAN	34,90 zł
LAZARUS PAK	59,90 zł

PC CD-ROM EDUKACJA

3 płyty CD-ROM z bezprecedensowo najlepszym pakietem programów do nauki języka angielskiego. EuroPlus to tryletni kurs języka dla młodzieży i dorosłych oparty na Flying Colours firmy Heinemann z Oxfordu. Programy zawierają tysiące ćwiczeń, ilustrowane są zdjęciami i wieloma scenami multimedialnymi.	409,90 zł
EuroPlus+ ProPack	409,90 zł
ATLAS CZAROWNIA AGATA	69,90 zł
ENCYKLOPEDIA PRZYRODY	169,90 zł
JAK TO DZIAŁA	169,90 zł
MOJE PIERWSZE ABC	88,90 zł
PROFESOR HENRY	69,90 zł
PROSTE DROGI	84,90 zł
SEKRETY KRÓLA	82,90 zł
SŁOWNIK J. POLSKIEGO	139,00 zł
ENCYKLOPEDIA PRZYRODY	169,90 zł
JAK TO DZIAŁA	169,90 zł

SZUKASZ NOWOŚCI?
(0-94) 402-541
Szczegóły - kupon zamówienia

PRO PAD SV-234
Z dowolną grą PC CD-ROM tylko: **69,90 zł**
Proponujemy doskonale **PADY** do komputerów PC
❖ PRO PAD SV-234 8xFIRE analogowo-cyfrowy..... **79,90 zł**
❖ MASTER PAD 6xFIRE cyfrowy..... **69,90 zł**
❖ EXPLORER PAD 8xFIRE cyfrowy..... **69,90 zł**

MASTER PAD
69,90 zł

EXPLORER PAD
69,90 zł

(0-94) 402-541
Szczegóły - kupon zamówienia

0-94) 402-541
lub przyslij zamówienie na adres:
75-016 Koszalin I, skc poczt. 211

GRATIS!
Szczegóły w kuponie zamówienia.
Przy zakupie minimum 2 programów na Amigę możesz wybrać: WHIZZ (A 500+/600/1200) **bezpłatnie** lub ALFRED CHICKEN... **bezpłatnie** lub KUPIEC... **7,95 zł**

AMIGA
WHIZZ (A 500+/600/1200) **bezpłatnie**
lub ALFRED CHICKEN... **bezpłatnie**
lub KUPIEC... **7,95 zł**

GRATIS!
Szczegóły w kuponie zamówienia.
C-64
FOOTBALL MANAGER 3 (kaseta) możesz wybrać **bezpłatnie** przy zakupach min. 3 programów ra C-64.

PC 3,5" HD EDUKACJA

- ABC CHEMII 34,90 zł
- RZDĄC 34,90 zł
- EDUKACJA 59,90 zł
- GEOGRAFIA 34,90 zł
- HISTORIA 34,90 zł
- TYPER SŁOWNIK 49,90 zł
- Windows, Słownik ang.-pol., pol.-ang. Turmazy iazy i zdania.
- CZYK ANGIELSKI 34,90 zł
- CZYK NIEMIECKI 34,90 zł
- URS PRAWA JAZDY 44,90 zł
- Przygotowanie do egzaminu na prawo jazdy B, C, D, E, 2000 pytań, 300 ilustracji!
- MATEMATYKA KL. VII-VIII 37,90 zł
- MATEMATYKA KL. VII-VIII 37,90 zł
- MATEMATYKA KL. VII-VIII 34,90 zł
- PITAGORAS 3 WIN 49,90 zł
- Matematyka liceum kl. 1-2
- PITAGORAS 4 WIN 49,90 zł
- Matematyka liceum kl. 3-4
- PITAGORAS 5 WIN 49,90 zł
- Matematyka liceum przygot. do matury.
- WORD TRANSLATOR 144,90 zł
- Angielsko-Polsko-Angielski słownik rozbudowany słownik-turmazy, tłumaczy wyrazy i całe teksty. Zawiera 150 000 haseł.
- WORD TRANSLATOR 144,90 zł
- Angielsko-Polsko-Niemiecki słownik rozbudowany słownik-turmazy, tłumaczy wyrazy i całe teksty. Zawiera 165 000 haseł.
- WORD TRANSLATOR 269,90 zł
- Angielsko-Polsko-Niemiecki słownik rozbudowany słownik-turmazy, tłumaczy wyrazy i całe teksty. Zawiera 165 000 haseł.

AMIGA

- DYSKIETKI**
- No Name 3,5" DD, 20 szt. 29,90 zł
 - Mexonil, BASF, lub Verbatim 3,5" DD, 20 szt. 39,90 zł
- MYSZKI**
- MYSZ (do wszystkich modeli) 39,90 zł
- ROZSZERZENIA PAMIĘCI**
- A500 DO 1MB RAM 48,90 zł
 - A600 DO 2MB CHIP RAM 94,90 zł
- EDUKACJA**
- ABC CHEMII 29,90 zł
 - DEUTSCH TESTER 14,90 zł
 - ENGLISH TESTER 14,90 zł
 - GEOGRAFIA 14,90 zł
 - HISTORIA 14,90 zł
 - ORTOTRIS 14,90 zł
 - PITAGORAS 1 (klasy V-VIII) 25,90 zł
 - PITAGORAS (klasy I-III liceum) 25,90 zł
- GRY AMIGA 1 MB**
- ALFRED CHICKEN 29,90 zł
 - ASTRAL 29,90 zł
 - CLASSIC BOARD GAMES 25,00 zł
 - DOMAN-GRZECHY ARDANA 36,90 zł
 - DREAMWEB 39,90 zł
 - EPIC 25,00 zł
 - FOREST DUMB FOREVER 29,90 zł
 - FRANKO 24,90 zł
 - INTERCALARIS 42,00 zł
 - JAGUAR XJ 220 25,00 zł
 - KAJKO I KOKOSZ 39,90 zł
 - KUPIEC 29,90 zł
 - LAZARUS 29,90 zł
 - LEGION - Nowość 1 MB 39,90 zł
 - LIGA POLSKA MANAGER '88 39,90 zł
 - MIASTO ŚMIERCY 29,90 zł
 - MR. TOMATO 29,90 zł
 - OLIMPIADA '96 29,90 zł
 - PINBALL HAZARD 29,90 zł
 - RAJD PRZES POLSKĄ 29,90 zł
 - SEEK AND DESTROY 39,90 zł
 - STREET FIGHTER II 49,90 zł
 - TOTAL FOOTBALL 49,90 zł
 - TYRAN 39,90 zł
 - SKAUT KWATERMASTER 29,90 zł
 - ZESTAW GIER 1 (4 dyski) 29,90 zł
- GRY A500+, 600, 1200**
- ISHAR III 42,00 zł
 - LEGION - (2MB CHIP RAM) 39,90 zł
 - MISTRZ POLSKI 42,90 zł
 - WHIZZ 29,90 zł
- PROGRAMY UŻYTKOWE**
- AMNLAB 24,90 zł
 - AMNTEKST PRO GOLD 44,90 zł
 - ASYSTENT PRO 26,90 zł
 - DIGI BOOSTER 25,90 zł
 - NOVAPAIN IV 49,90 zł
- LITERATURA**
- AMOS PRO - podręcznik 25,00 zł

AMIGA

Program wspomagający naukę słówek i zwrotów. Zawiera obrazy, starannie dobrane materiały ilustrujące wykorzystanie w praktyce wszystkich ważniejszych czasów. Pomaga także opanować słownictwo dotyczące podstawowych dziedzin życia.

ENGLISH TESTER 14,90 zł

Program dla uczniów szkół podst. i średnich. Zawiera:

- Podręcznik chemii opisyjny podst. działy chemii,
- Układ okresowy pierwiastków chemicznych,
- Kilka dziesiąt zadań o różnym stopniu trudności,
- Testy z całego zakresu chemii

ABC Chemii 29,90 zł

Grę decyzyjno-handlową osadzoną w zamierzonej przyszłości, wiele niespodzianek w czasie podróży: zbrojcy, smok, szermierz, itp. Podręczna mapa Świata, podstawowe informacje o miastach, portach i ośadach. Bogata oprawa graficzna, zapis stanu gry na dysk.

KUPIEC 29,90 zł

Grę strategiczną z elementami RPG. Trafisz do świata fabryk, gdzie dowodzisz wojaczkowym, wieloklasowym legionem. Zostań kupcem, zbrojcem, obywatelkiem, poszukawcą skarburów. Animowane postacie, doskonały dźwięk.

LEGION tylko 39,90 zł

Wytop i zniszcz - jako pilot śmigłowca APACHE. Wystartuj w dziesiątkach merdających misli, na testorium wroga. Do wyboru różne rodzaje broni - w tym pociski powietrzeźni. Nowość! Gry dla dwóch graczy (jednym jest pilotem, drugim steruje broń).

SEEK & DESTROY 39,90 zł

Grę przygodową dla odczarowanych poczuciem humoru. Zabawna grafika i starannie wykonana muzyka. Program otrzymał ZŁOTY DYSK - nagrodę mieszczińska ŚWIAT GIER.

Skaut Kwatermaster 29,90 zł

COMMODORE C-64

EDUKACJA

- CHEMIA 8,90 zł
- Test 25 tematów z zakresu materiału szkoły podstawowej i pierwszych klas szkół średnich.
- GEOGRAFIA 8,90 zł
- Test 16 tematów z zakresu materiału szkoły podstawowej i pierwszych klas szkół średnich.
- HISTORIA 8,90 zł
- Test 17 tematów z zakresu materiału szkoły podstawowej i pierwszych klas szkół średnich.
- JĘZYK ANGIELSKI 8,90 zł
- Język angielski, kurs podst. Wspomaga naukę słówek, przykłady stosowania czasów.
- JĘZYK NIEMIECKI 8,90 zł
- Język niemiecki, kurs podst. Wspomaga naukę słówek, przykłady stosowania czasów.
- ORTOTRIS 8,90 zł
- Grę uczącą ortografii, w stylu TETRISA.
- HARDTRACK COMPOSER 8,90 zł
- Profesjonalny edytor muzyczny. Tworzenie własnych i odzwierciedlenie gotowych utworów.

GRY

- CHWAT 6,90 zł
- DEMON BLUE (kaseta) 7,90 zł
- DRIIP 6,90 zł
- Agent Drip atakujący przez stworzy zbiera ograniczone pieniądze.
- ETERNAL 6,90 zł
- Android Eternal bada napromienioną, byłą fabrykę robotów. Super grafika, wiele etapów.
- FOOTBALL MANAGER 3 (kaseta) 9,90 zł
- KLAX (kaseta) 7,90 zł
- Grę logiczno-zręcznościową.
- KLEMENS 6,90 zł
- Bohater w pełnym niebezpieczeństwie świeci ratuje swoich braci. 256 kolorów!!!
- KOŚCI & POKER 6,90 zł
- Dwie doskonałe gry dla hazardystów.
- KUPIEC - wersja całodyskowa 19,90 zł
- KUPIEC - wersja kasetowa 6,90 zł
- LATER 6,90 zł
- Wyprawa małego Letara z groźnych łodów.
- LAZARUS 6,90 zł
- MIECZE VALDGIRA II 6,90 zł
- NIGHTBREED (kaseta) 7,90 zł
- Niezwykle rozbudowana gra przygodowo-zręcznościowa.
- PUFFY'S SAGA (kaseta) 7,90 zł
- Wieloletowa gra zręcznościowa.
- PUZZINK (kaseta) 7,90 zł
- Grę logiczno-zręcznościową.
- RODOE GAMES - (kaseta) 7,90 zł
- Grę zręcznościową. 7 konkurencyjny rodem z Dziełego Zachodu.
- SKATE WARS (kaseta) 7,90 zł
- Fantazyjna gra sportowa - rodzaj piłki nożnej.
- SLATERMAN 6,90 zł
- Pomóż kosmicznej naprawić przypadkiem wyrządzone szkody, walcząc z wieloma stworzami.
- SPY WHO LOVED ME (kaseta) 7,90 zł
- TRIADA - 3 gry 6,90 zł
- TIMTRIS-jak Tetris, ASHIDD-układanie kamieni wg reguł, BOMBI-zniszcz wroga bombami.
- WINTER SUPERSPORTS (kaseta) 9,90 zł

AKESORIA

- ACTION PLUS 6.7 36,90 zł
- Karierz, przemycający do usprawnienia współpracy komputera ze stacją dysków - przyspiesza jej pracę do 20 razy!!! Bardzo wiele dodatkowych funkcji.
- FINAL III 24,90 zł
- Karierz, przemycający do usprawnienia współpracy komputera ze stacją dysków - przyspiesza jej pracę do 15 razy!!! 60 dodatkowych funkcji.
- NN 5,25" DD pud. 20 szt. 12,90 zł
- Dyskiety bezformatowe, paczka 20 szt. Nośnik BASF.

COMMODORE C-64

CHWAT

Grę decyzyjno-handlową osadzoną w zamierzonej przyszłości, wiele niespodzianek w czasie podróży: zbrojcy, smok, szermierz, itp. Podręczna mapa Świata, podstawowe informacje o miastach, portach i ośadach. Bogata oprawa graficzna, zapis stanu gry na dysk.

CHWAT tylko 6,90 zł

Grę decyzyjno-handlową osadzoną w zamierzonej przyszłości, wiele niespodzianek w czasie podróży: zbrojcy, smok, szermierz, itp. Podręczna mapa Świata, podstawowe informacje o miastach, portach i ośadach. Bogata oprawa graficzna, zapis stanu gry na dysk.

całodyskowy 19,90 zł
kasetowy 6,90 zł

FOOTBALL MANAGER 3

Wyjątkowo rozbudowany manager piłkarski. Dane 92 ligowych klubów, transferowy zawodników, finanse, treningi, mecze, transfery. Program w języku angielskim.

Football Manager 9,90 zł

Jedną z najlepszych gier zręcznościowych, jakie stworzono na COMMODORE C-64. Twój zadaniem jest uwinienie bohatera z niesamowitego świata pełnego najgroźniejszych stworzeń. Korzystając z ułktych mocy, dejujcy z marnego zjeżdż 8 Mieczy.

DEMON BLUE 7,90 zł

Niesamowita misja najgroźniejszego szpiega. JAMES BOND i agent sowietkiego wywiadu ANYA AMASOWA muszą odkryć tajemnicę zakmiczanej łodzi podwodnej, ratując ją i brytyjską. Wiele przygód, różne rodzaje broni.

The Spy Who Loved Me 7,90 zł

Do Twoich umiejętności i magii należy uwinienie planem i obienioły - Krwawego Zmora. Ciekawa fabuła, różnorodność scenarii, doskonałe uwinienie (grafika, animacje, wysoka gwałtowność) autorstwa grupy INFLEXION.

MIECZE VALDGIRA II 7,90 zł

Grę zręcznościowo-labiryntową. Era wojen gwiazdowych. Piłkownik Colonial otrzymał misję w opuszczonej bazie, na kruczach galaktyki. Doskonała grafika, piękne animacje. Rozbudowane pozony, pełne Obcyów.

LAZARUS 6,90 zł

AMIGA

Program dla uczniów szkół podst. i średnich. Zawiera:

- Podręcznik chemii opisyjny podst. działy chemii,
- Układ okresowy pierwiastków chemicznych,
- Kilka dziesiąt zadań o różnym stopniu trudności,
- Testy z całego zakresu chemii

ABC Chemii 34,90 zł

Zestaw trzech programów edukacyjnych dla szkół podst. oraz pierwszych klas szkół średn. Trzy doskonałe pozycje: ORTOTRIS - gra ortograficzna, GEOGRAFIA - duża porcja materiału, nauka, testy, HISTORIA - kilkadziesiąt lektów, bogata oprawa graficzna

EDUKACJA 59,90 zł

AMIGA

Grę decyzyjno-handlową osadzoną w zamierzonej przyszłości, wiele niespodzianek w czasie podróży: zbrojcy, smok, szermierz, itp. Podręczna mapa Świata, podstawowe informacje o miastach, portach i ośadach. Bogata oprawa graficzna, zapis stanu gry na dysk.

KUPIEC 29,90 zł

Grę strategiczną z elementami RPG. Trafisz do świata fabryk, gdzie dowodzisz wojaczkowym, wieloklasowym legionem. Zostań kupcem, zbrojcem, obywatelkiem, poszukawcą skarburów. Animowane postacie, doskonały dźwięk.

LEGION tylko 39,90 zł

Wytop i zniszcz - jako pilot śmigłowca APACHE. Wystartuj w dziesiątkach merdających misli, na testorium wroga. Do wyboru różne rodzaje broni - w tym pociski powietrzeźni. Nowość! Gry dla dwóch graczy (jednym jest pilotem, drugim steruje broń).

SEEK & DESTROY 39,90 zł

Grę przygodową dla odczarowanych poczuciem humoru. Zabawna grafika i starannie wykonana muzyka. Program otrzymał ZŁOTY DYSK - nagrodę mieszczińska ŚWIAT GIER.

Skaut Kwatermaster 29,90 zł

AMIGA

Grę decyzyjno-handlową osadzoną w zamierzonej przyszłości, wiele niespodzianek w czasie podróży: zbrojcy, smok, szermierz, itp. Podręczna mapa Świata, podstawowe informacje o miastach, portach i ośadach. Bogata oprawa graficzna, zapis stanu gry na dysk.

KUPIEC 29,90 zł

Grę strategiczną z elementami RPG. Trafisz do świata fabryk, gdzie dowodzisz wojaczkowym, wieloklasowym legionem. Zostań kupcem, zbrojcem, obywatelkiem, poszukawcą skarburów. Animowane postacie, doskonały dźwięk.

LEGION tylko 39,90 zł

Wytop i zniszcz - jako pilot śmigłowca APACHE. Wystartuj w dziesiątkach merdających misli, na testorium wroga. Do wyboru różne rodzaje broni - w tym pociski powietrzeźni. Nowość! Gry dla dwóch graczy (jednym jest pilotem, drugim steruje broń).

SEEK & DESTROY 39,90 zł

Grę przygodową dla odczarowanych poczuciem humoru. Zabawna grafika i starannie wykonana muzyka. Program otrzymał ZŁOTY DYSK - nagrodę mieszczińska ŚWIAT GIER.

Skaut Kwatermaster 29,90 zł

COMMODORE C-64

Grę decyzyjno-handlową osadzoną w zamierzonej przyszłości, wiele niespodzianek w czasie podróży: zbrojcy, smok, szermierz, itp. Podręczna mapa Świata, podstawowe informacje o miastach, portach i ośadach. Bogata oprawa graficzna, zapis stanu gry na dysk.

CHWAT

Grę decyzyjno-handlową osadzoną w zamierzonej przyszłości, wiele niespodzianek w czasie podróży: zbrojcy, smok, szermierz, itp. Podręczna mapa Świata, podstawowe informacje o miastach, portach i ośadach. Bogata oprawa graficzna, zapis stanu gry na dysk.

CHWAT tylko 6,90 zł

Grę decyzyjno-handlową osadzoną w zamierzonej przyszłości, wiele niespodzianek w czasie podróży: zbrojcy, smok, szermierz, itp. Podręczna mapa Świata, podstawowe informacje o miastach, portach i ośadach. Bogata oprawa graficzna, zapis stanu gry na dysk.

całodyskowy 19,90 zł
kasetowy 6,90 zł

FOOTBALL MANAGER 3

Wyjątkowo rozbudowany manager piłkarski. Dane 92 ligowych klubów, transferowy zawodników, finanse, treningi, mecze, transfery. Program w języku angielskim.

Football Manager 9,90 zł

Jedną z najlepszych gier zręcznościowych, jakie stworzono na COMMODORE C-64. Twój zadaniem jest uwinienie bohatera z niesamowitego świata pełnego najgroźniejszych stworzeń. Korzystając z ułktych mocy, dejujcy z marnego zjeżdż 8 Mieczy.

DEMON BLUE 7,90 zł

Niesamowita misja najgroźniejszego szpiega. JAMES BOND i agent sowietkiego wywiadu ANYA AMASOWA muszą odkryć tajemnicę zakmiczanej łodzi podwodnej, ratując ją i brytyjską. Wiele przygód, różne rodzaje broni.

The Spy Who Loved Me 7,90 zł

Do Twoich umiejętności i magii należy uwinienie planem i obienioły - Krwawego Zmora. Ciekawa fabuła, różnorodność scenarii, doskonałe uwinienie (grafika, animacje, wysoka gwałtowność) autorstwa grupy INFLEXION.

MIECZE VALDGIRA II 7,90 zł

Grę zręcznościowo-labiryntową. Era wojen gwiazdowych. Piłkownik Colonial otrzymał misję w opuszczonej bazie, na kruczach galaktyki. Doskonała grafika, piękne animacje. Rozbudowane pozony, pełne Obcyów.

LAZARUS 6,90 zł

COMMODORE C-64

Grę decyzyjno-handlową osadzoną w zamierzonej przyszłości, wiele niespodzianek w czasie podróży: zbrojcy, smok, szermierz, itp. Podręczna mapa Świata, podstawowe informacje o miastach, portach i ośadach. Bogata oprawa graficzna, zapis stanu gry na dysk.

CHWAT

Grę decyzyjno-handlową osadzoną w zamierzonej przyszłości, wiele niespodzianek w czasie podróży: zbrojcy, smok, szermierz, itp. Podręczna mapa Świata, podstawowe informacje o miastach, portach i ośadach. Bogata oprawa graficzna, zapis stanu gry na dysk.

CHWAT tylko 6,90 zł

Grę decyzyjno-handlową osadzoną w zamierzonej przyszłości, wiele niespodzianek w czasie podróży: zbrojcy, smok, szermierz, itp. Podręczna mapa Świata, podstawowe informacje o miastach, portach i ośadach. Bogata oprawa graficzna, zapis stanu gry na dysk.

całodyskowy 19,90 zł
kasetowy 6,90 zł

FOOTBALL MANAGER 3

Wyjątkowo rozbudowany manager piłkarski. Dane 92 ligowych klubów, transferowy zawodników, finanse, treningi, mecze, transfery. Program w języku angielskim.

Football Manager 9,90 zł

Jedną z najlepszych gier zręcznościowych, jakie stworzono na COMMODORE C-64. Twój zadaniem jest uwinienie bohatera z niesamowitego świata pełnego najgroźniejszych stworzeń. Korzystając z ułktych mocy, dejujcy z marnego zjeżdż 8 Mieczy.

DEMON BLUE 7,90 zł

Niesamowita misja najgroźniejszego szpiega. JAMES BOND i agent sowietkiego wywiadu ANYA AMASOWA muszą odkryć tajemnicę zakmiczanej łodzi podwodnej, ratując ją i brytyjską. Wiele przygód, różne rodzaje broni.

The Spy Who Loved Me 7,90 zł

Do Twoich umiejętności i magii należy uwinienie planem i obienioły - Krwawego Zmora. Ciekawa fabuła, różnorodność scenarii, doskonałe uwinienie (grafika, animacje, wysoka gwałtowność) autorstwa grupy INFLEXION.

MIECZE VALDGIRA II 7,90 zł

Grę zręcznościowo-labiryntową. Era wojen gwiazdowych. Piłkownik Colonial otrzymał misję w opuszczonej bazie, na kruczach galaktyki. Doskonała grafika, piękne animacje. Rozbudowane pozony, pełne Obcyów.

LAZARUS 6,90 zł

AMIGA

Program oferuje wiele zadań w swojej historii, łącznie około 1000. Zadania podno w atrakcyjnej formie (rysunki, wykresy, przyspygni, szczegóły) na wyszukankami. Dodatkowa symulacja egzaminu wstępnego do szkoły średn. + podręcznik i dołmaczki uczenia

MATEMATYKA 37,90 zł

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

MATEMATYKA 34,90 zł

AMIGA

Grę decyzyjno-handlową osadzoną w zamierzonej przyszłości, wiele niespodzianek w czasie podróży: zbrojcy, smok, szermierz, itp. Podręczna mapa Świata, podstawowe informacje o miastach, portach i ośadach. Bogata oprawa graficzna, zapis stanu gry na dysk.

KUPIEC 29,90 zł

Grę strategiczną z elementami RPG. Trafisz do świata fabryk, gdzie dowodzisz wojaczkowym, wieloklasowym legionem. Zostań kupcem, zbrojcem, obywatelkiem, poszukawcą skarburów. Animowane postacie, doskonały dźwięk.

LEGION tylko 39,90 zł

Wytop i zniszcz - jako pilot śmigłowca APACHE. Wystartuj w dziesiątkach merdających misli, na testorium wroga. Do wyboru różne rodzaje broni - w tym pociski powietrzeźni. Nowość! Gry dla dwóch graczy (jednym jest pilotem, drugim steruje broń).

SEEK & DESTROY 39,90 zł

Grę przygodową dla odczarowanych poczuciem humoru. Zabawna grafika i starannie wykonana muzyka. Program otrzymał ZŁOTY DYSK - nagrodę mieszczińska ŚWIAT GIER.

Skaut Kwatermaster 29,90 zł

AMIGA

Grę decyzyjno-handlową osadzoną w zamierzonej przyszłości, wiele niespodzianek w czasie podróży: zbrojcy, smok, szermierz, itp. Podręczna mapa Świata, podstawowe informacje o miastach, portach i ośadach. Bogata oprawa graficzna, zapis stanu gry na dysk.

KUPIEC 29,90 zł

Grę strategiczną z elementami RPG. Trafisz do świata fabryk, gdzie dowodzisz wojaczkowym, wieloklasowym legionem. Zostań kupcem, zbrojcem, obywatelkiem, poszukawcą skarburów. Animowane postacie, doskonały dźwięk.

LEGION tylko 39,90 zł

Wytop i zniszcz - jako pilot śmigłowca APACHE. Wystartuj w dziesiątkach merdających misli, na testorium wroga. Do wyboru różne rodzaje broni - w tym pociski powietrzeźni. Nowość! Gry dla dwóch graczy (jednym jest pilotem, drugim steruje broń).

SEEK & DESTROY 39,90 zł

Grę przygodową dla odczarowanych poczuciem humoru. Zabawna grafika i starannie wykonana muzyka. Program otrzymał ZŁOTY DYSK - nagrodę mieszczińska ŚWIAT GIER.

Skaut Kwatermaster 29,90 zł

COMMODORE C-64

Grę decyzyjno-handlową osadzoną w zamierzonej przyszłości, wiele niespodzianek w czasie podróży: zbrojcy, smok, szermierz, itp. Podręczna mapa Świata, podstawowe informacje o miastach, portach i ośadach. Bogata oprawa graficzna, zapis stanu gry na dysk.

CHWAT

Grę decyzyjno-handlową osadzoną w zamierzonej przyszłości, wiele niespodzianek w czasie podróży: zbrojcy, smok, szermierz, itp. Podręczna mapa Świata, podstawowe informacje o miastach, portach i ośadach. Bogata oprawa graficzna, zapis stanu gry na dysk.

CHWAT tylko 6,90 zł

Grę decyzyjno-handlową osadzoną w zamierzonej przyszłości, wiele niespodzianek w czasie podróży: zbrojcy, smok, szermierz, itp. Podręczna mapa Świata, podstawowe informacje o miastach, portach i ośadach. Bogata oprawa graficzna, zapis stanu gry na dysk.

całodyskowy 19,90 zł
kasetowy 6,90 zł

FOOTBALL MANAGER 3

Wyjątkowo rozbudowany manager piłkarski. Dane 92 ligowych klubów, transferowy zawodników, finanse, treningi, mecze, transfery. Program w języku angielskim.

Football Manager 9,90 zł

Jedną z najlepszych gier zręcznościowych, jakie stworzono na COMMODORE C-64. Twój zadaniem jest uwinienie bohatera z niesamowitego świata pełnego najgroźniejszych stworzeń. Korzystając z ułktych mocy, dejujcy z marnego zjeżdż 8 Mieczy.

DEMON BLUE 7,90 zł

Niesamowita misja najgroźniejszego szpiega. JAMES BOND i agent sowietkiego wywiadu ANYA AMASOWA muszą odkryć tajemnicę zakmiczanej łodzi podwodnej, ratując ją i brytyjską. Wiele przygód, różne rodzaje broni.

The Spy Who Loved Me 7,90 zł

Do Twoich umiejętności i magii należy uwinienie planem i obienioły - Krwawego Zmora. Ciekawa fabuła, różnorodność scenarii, doskonałe uwinienie (grafika, animacje, wysoka gwałtowność) autorstwa grupy INFLEXION.

MIECZE VALDGIRA II 7,90 zł

Grę zręcznościowo-labiryntową. Era wojen gwiazdowych. Piłkownik Colonial otrzymał misję w opuszczonej bazie, na kruczach galaktyki. Doskonała grafika, piękne animacje. Rozbudowane pozony, pełne Obcyów.

LAZARUS 6,90 zł

COMMODORE C-64

Grę decyzyjno-handlową osadzoną w zamierzonej przyszłości, wiele niespodzianek w czasie podróży: zbrojcy, smok, szermierz, itp. Podręczna mapa Świata, podstawowe informacje o miastach, portach i ośadach. Bogata oprawa graficzna, zapis stanu gry na dysk.

CHWAT

Grę decyzyjno-handlową osadzoną w zamierzonej przyszłości, wiele niespodzianek w czasie podróży: zbrojcy, smok, szermierz, itp. Podręczna mapa Świata, podstawowe informacje o miastach, portach i ośadach. Bogata oprawa graficzna, zapis stanu gry na dysk.

CHWAT tylko 6,90 zł

Grę decyzyjno-handlową osadzoną w zamierzonej przyszłości, wiele niespodzianek w czasie podróży: zbrojcy, smok, szermierz, itp. Podręczna mapa Świata, podstawowe informacje o miastach, portach i ośadach. Bogata oprawa graficzna, zapis stanu gry na dysk.

całodyskowy 19,90 zł
kasetowy 6,90 zł

FOOTBALL MANAGER 3

Wyjątkowo rozbudowany manager piłkarski. Dane 92 ligowych klubów, transferowy zawodników, finanse, treningi, mecze, transfery. Program w języku angielskim.

Football Manager 9,90 zł

Jedną z najlepszych gier zręcznościowych, jakie stworzono na COMMODORE C-64. Twój zadaniem jest uwinienie bohatera z niesamowitego świata pełnego najgroźniejszych stworzeń. Korzystając z ułktych mocy, dejujcy z marnego zjeżdż 8 Mieczy.

DEMON BLUE 7,90 zł

Niesamowita misja najgroźniejszego szpiega. JAMES BOND i agent sowietkiego wywiadu ANYA AMASOWA muszą odkryć tajemnicę zakmiczanej łodzi podwodnej, ratując ją i brytyjską. Wiele przygód, różne rodzaje broni.

The Spy Who Loved Me 7,90 zł

Do Twoich umiejętności i magii należy uwinienie planem i obienioły - Krwawego Zmora. Ciekawa fabuła, różnorodność scenarii, doskonałe uwinienie (grafika, animacje, wysoka gwałtowność) autorstwa grupy INFLEXION.

MIECZE VALDGIRA II 7,90 zł

Grę zręcznościowo-labiryntową. Era wojen gwiazdowych. Piłkownik Colonial otrzymał misję w opuszczonej bazie, na kruczach galaktyki. Doskonała grafika, piękne animacje. Rozbudowane pozony, pełne Obcyów.

LAZARUS 6,90 zł

JAK ZAMAWIAĆ

praszamy do zakupów wysyłkowych w naszej formie. Z naszą pomocą Państwo wygodnie, bez śpisiechu i co najważniejsze, nie ruszając się z domu dokonać zakupów programów i akcesoriów komputerowych.

Nie trzeba płacić z góry. Za przesyłkę zapłacisz przy odbiorze programów.

Naszych dotychczasowych klientów prosimy o podanie numeru klienta.

Szczegóły - kupon zamówienia

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

ZAMÓWIENIA POCZTOWE

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

TimSoft
skr. poczt. 211
75-016 Koszalin 1

przystając z okazji zapraszamy Państwa do członkostwa w szeregu **KLUBU STAŁEGO KLIENTA**. Stworzyliśmy go z chęcią i nadzieją na jakości naszych usług.

KLUB STAŁEGO KLIENTA

Aby zostać członkiem **KLUBU STAŁEGO KLIENTA**, składając zamówienie na programy, opcją roczną składkę w kwocie 7,95 zł. Członkowie klubu nie mają obowiązku dokonywania żadnych zakupów.

Przywileje członków KLUBU:

- ♦ bezpłatny katalog - min. sześć razy w roku (co 1-3 miesiące) otrzymasz pocztą nową ofertę
- ♦ szybka wysyłka - większość paczek wysyłamy w ciągu 3 dni. Przy ograniczonej ilości któregoś z programów realizujemy w pierwszej kolejności zamówienia klubowiczów
- ♦ bezpłatne zamówienia pocztowe - nie jest potrzebny znaczek, jeśli wyślesz zamówienie na otrzymanym od nas druku zamówienia.
- ♦ bezpłatna wysyłka (opcjonalnie) już przy zamówieniach powyżej 39,00 zł!!!

AMIGA

Program wspomagający naukę słówek i zwrotów. Zawiera obrazy, starannie dobrane materiały ilustrujące wykorzystanie w praktyce wszystkich ważniejszych czasów. Pomaga także opanować słownictwo dotyczące podstawowych dziedzin życia.

ENGLISH TESTER 14,90 zł

Program dla uczniów szkół podst. i średnich. Zawiera:

- Podręcznik chemii opisyjny podst. działy chemii,
- Układ okresowy pierwiastków chemicznych,
- Kilka dziesiąt zadań o różnym stopniu trudności,
- Testy z całego zakresu chemii

ABC Chemii 29,90 zł

Grę decyzyjno-handlową osadzoną w zamierzonej przyszłości, wiele niespodzianek w czasie podróży: zbrojcy, smok, szermierz, itp. Podręczna mapa Świata, podstawowe informacje o miastach, portach i ośadach. Bogata oprawa graficzna, zapis stanu gry na dysk.

KUPIEC 29,90 zł

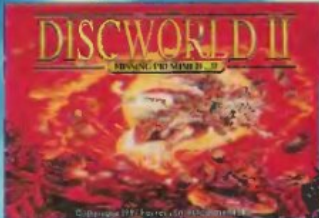
Grę strategiczną z elementami RPG. Trafisz do świata fabryk, gdzie dowodzisz wojaczkowym, wieloklasowym legionem. Zostań kupcem, zbrojcem, obywatelkiem, poszukawcą skarburów. Animowane postacie, doskonały dźwięk.

LEGION tylko 39,



7th LEGION

7th Legion62
 Battleground: Antietam54
 Captain Quazar32
 Chaos Engine 276



Discworld 2, opis46
 Drowned God43
 Ecstatica 248

Redaktor naczelny
 Marcin Przasnyski

Z-ca red. nac.
 Waldemar Nowak

Sekretarz redakcji
 Rafał Galecki

Zespół redakcyjny
 Łukasz Bura, Andrzej Cwałina,
 Dariusz Góralski, Marcin Kamil Górecki,
 Paweł Jankowski, Aleksandra Kaca,
 Lech Kalwas, Robert Korzeniewski,
 Piotr Mańkowski, Kamil Mętrak,
 Maciej Ogiński, Krzysztof Papiński,
 Piotr Pawlak, Bogdan Wiciński

Design & DTP
 STUDIO ProScript, Pegaz Ass[®] Design Group
 Waldemar Nowak, Jacek Piekarek,
 Adam Andrzejewski

Druk
 UNIPROM, Warszawa, ul. Mińska 67/69
 Nakład 170.000 egz.

Adres redakcji

Secret Service
 00-800 Warszawa 66, skr. poczt. 21
 tel./fax (0-22) 624-91-47
 godz. 9⁰⁰-16⁰⁰ poniedziałek – piątek
 e-mail: secserv@polbox.com.pl
 Internet:
 http://www.pnc.com.pl/~ssonline

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

Wydawca: ProScript Sp. z o.o.



Emperor of the Fading Suns60



Evil's Doom77



Fallen Haven57

Fighter's Megamix22

Funturatum78



FX Fighter Turbo24



IM1A2 Abrams38

Jezz Jack Rabbit 227

KKND52



Little Big Adventure 244

Minskies Furballs76



Nba Hangtime31



Nba Jam Extreme29

Need For Speed 237

Outlaws100



Perfect Weapon25



Power F136



Red Alert: Counterstrike56



Rocket Jockey26



SCARAB34



S.P.Q.R.42

Sportsman's Paradise30



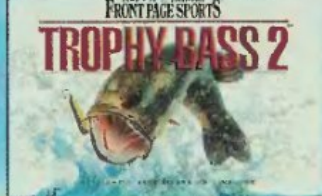
Star Control 355

Tekken 321

Theme Hospital58



Tracer33



Trophy Bass 228

Wafes Of War53



Worms The Directors Cut79

X-Wing Vs Tie Fighter40

Gry TV i konsole65

Animaniacs, Blazing Dragons, Blood
 Omen: Legacy of Kain, Lomax, Marx
 TT, Sentient, Sonic 3D Blast, Tenka,
 Thunder Truck Rally, Turok: Dinosaur
 Hunter, Xenon 2

Hardware72

Kombat Korner20

KGB81

Manga Room96

Rzut Okiem7

SS CD'4616

W przygotowaniu11

Wywiad18

Przelom marca i kwietnia zawsze łączył się z wiosennym wydaniem targów ECTS. Jak już jednak zapowiadano, ECTS będzie odbywał się raz do roku – jesienią. Nie znaczy to, że w branży nic się nie dzieje. Choć wszyscy czekają na czerwcowe targi E3 w Atlancie, to w całym zachodnim przemyśle growym wrze jak w kotłach.

Aby sprostać nadciągającej burzy, od bieżącego numeru znacząco rozbudowujemy dział Rzut Okiem + W Przygotowaniu. Do tego w majowym numerze mamy aż trzy „exclusive” zapowiedzi, pomijając oczywiście ten drobny fakt, że większość materiału ma charakter premierowy. Mamy też trochę plotek i ciekawych informacji.

Czas na strzał z grubej rury. ORIGIN praktycznie nie istnieje – ludzie przenieśli się do ACTIVISION, by wydać grę NETSTORM. ID SOFTWARE zwinął się już jakiś czas temu, słyszeliśmy też o fiasku grupy SCAVENGER. BULLFROG jest w agonii; to, czy ukaże się DUNGEON KEEPER, zależy od szefów EA, bo gra jest gotowa, ale firma znikła, zaś Peter Molyneux przenosi się do EIDOS. ELECTRONIC ARTS również chwieje się w posiadach, a w zanadru nie ma praktycznie nic ciekawego. Zupełnie inaczej jest z VIRGIN – ta firma ma mocne produkty już na półkach, a jeszcze mocniejsze w zapowiedziach, ale

cóż z tego, gdy przynosi finansowe straty, a to z powodu totalnej klapy gry TOONSTRUCK (świetne recenzje, zero sprzedaży) oraz utopienia gigantycznych funduszy w HEART OF DARKNESS. Ale ci jeszcze istnieją, czego nie można powiedzieć o bankrutach: PHILIPS MEDIA (produkty przejął OCEAN) oraz WARNER INTERACTIVE (tu z kolei produkty przejęło GT INTERACTIVE). Wielkim wygranym jest INTERPLAY, który pobit wszelkie rekordy, sprzedając w trzy dni 400 tys. sztuk MDK w Europie. Drugim czarnym koniem jest ACTIVISION, który przejął część zespołu autorów DUKE NUKEM 3D, a oprócz misji do QUAKE ma silny zestaw tytułów. W drugiej połowie roku z letargu obudzi się SIERRA, która odgraża się, iż do Gwiazdki wypuści 20-30 gier! O najważniejszych z nich piszemy tutaj oraz na SS CD'46.

Co się sprzedaje? Przede wszystkim mocne tytuły nowofalowe: MDK, QUAKE (ciągle!), RED ALERT i pakiet misji COUNTERSTRIKE, TOMB RAIDER (też ciągle), POD, THEME HOSPITAL (o dziwo!). Co będzie się sprzedawać: X-WING vs TIE FIGHTER, JEDI KNIGHT, CURSE OF MONKEY ISLAND, NEED FOR SPEED 2, BETRAYAL IN ANTARA. Pozostaje się tylko cieszyć, bo choć produktów nie jest dużo, to ich jakość po prostu poraża.

BEASTS AND BUMPKINS

ELECTRONIC ARTS

Coraz więcej robi się obecnie strategii dzwacznych, osadzonych w niesamowitych, baśniowych wręcz realiach. Takie mają być właśnie BEASTS AND BUMPKINS, czyli „Bestie i Prostacki”, tajny projekt EA. Jest to oczywiście strategia w czasie rzeczywistym, czyli klon C&C i WARCRAFT, ale z dużą domieszką klimatu SETTLERS 2, HORDE i DIABLO. Chyba lepiej nie da się tego ująć.



Okropne bestie z piekła rodem atakują Bogu ducha winną wioskę, pełną dobrodusznym wieśniaków. Gwoli ścisłości, określenie „bumpkin” ma zabarwienie pozytywne, w przeciwieństwie do „redneck”, które oznacza prymitywa z czerwonym karczychem. Tak więc dobroduszni rolnicy muszą ze wszystkich sił przeciwstawić się atakom piekielnych istot.

W grze jest wszystko, co tylko można wymyślić dla potrzeb strategii fantasy, plus coś jeszcze, np. podział na dzień oraz noc, gdy w oknach palą się światła, zaś widoczność jest prawie zerowa. BEASTS & BUMPKINS wnoszą do gatunku świeży powiew i pozytywnie wyróżniają się na tle dziesiątków nacierających klonów C&C.

CLAW

MONOLITH PRODUCTIONS

Mało jest na PeCeta dobrych, scrollowanych platformówek w rodzaju RAYMAN, czy doskonałego JAZZ JACK RABBIT 2. Tego typu gry są raczej domeną konsoli. Braci Mario, Sonica i Crasha Bandicoota znają nawet posiadacze PeCetów. Dlatego firma MONOLITH zdecydowała się wypromować własną postać – legendę, Kapitana Clawa.

Kapitan Claw pływał sobie po morzach i oceanach w poszukiwaniu sławy i bogactwa do czasu, aż schwytał go srogi Kapitan LeRaux, będący na usługach króla. W celi Claw znalazł tajemnicze zapiski poprzedniego więźnia, dotyczące Amuletu



Dziewięciu Życ, który ponoć daje swojemu właścicielowi prawie nieśmiertelność. Dalej przychodzi kolej na ciebie – musisz tak pokierować postacią Kapitana Clawa, aby biegnąc, skacząc i wycinając wrogów w pień na przeróżnych planszach dotarł do upragnionego skarbu.

Gra oferuje zabawę dwóm graczom tworzącym drużynę lub ścigającym się przez modem. Prawdziwą niespodzianką ma być opcja gry wieloosobowej na sieci Internet, przeznaczona dla 64 użytkowników jednocześnie! Zwycięzcą zostaje ten, kto uzyska najlepszy wynik lub najlepszy czas. Na drodze „rozmnożonych” Kapitanów znajdują się różne „kłątwy”, które należy czym prędzej przechwycić. Rzucone na innych graczy spowodują zredukowanie poziomu zdrowia ich postaci, zmniejszenie wyniku lub „zamrożą” na kilkanaście cennych sekund.

C&C: SOLE SURVIVOR

WESTWOOD STUDIOS/VIRGIN INTERACTIVE

Nowy C&C wchodzi właśnie w końcową fazę beta testów. Niestety – dla większości z nas – SOLE SURVIVOR przeznaczony będzie tylko dla użytkowników Internetu. Do jednej gry będzie się mogło podłączyć kilkadziesiąt osób – 25, 50 lub nawet 100! Wszyscy net-wizardzi już zacierają ręce...



SOLE SURVIVOR będzie działał tylko pod Windows'95 i wykorzystywał wysoką rozdzielczość kart SVGA, podobno bez specjalnych spowolnień rozgrywki. Oprócz trybu Deathmatch, C&C on line będzie oferował graczom możliwość łączenia się w drużyny oraz opcję rozgrywki typu „Capture the Flag” czy tytułowy „Sole Survivor”. WESTWOOD zamierza zabezpieczyć się przed graczami-kanciarzami, którzy cheatują swoje jednostki i sztucznie zawyżają im statystyki, aby zwiększyć swe szanse na zwycięstwo. W sieciowym DIABLO takie praktyki są już na porządku dziennym – niecheatowana postać nie ma tam racji bytu – prędzej, czy później dopadnie ją jakiś napakowany sztucznie bounty hunter (jak choćby Hołgar). System SOLE SURVIVOR ma być podobno nie do oszukania, ale na pewno znajdzie się hacker, który rozgryzie nawet najlepsze zabezpieczenia.

Przez pierwsze trzy miesiące będzie można pograć za darmo, później WESTWOOD przewiduje wprowadzenie drobnych opłat miesięcznych.



LAST EXPRESS

BRODERBUND

Nazywasz się Robert Cath. Twój przyjaciel Tyler Whitney poprosił cię o spotkanie w Orient Ekspresie na stacji Gare d'Est w lipcu 1914 r. Niestety, kiedy przybywasz na miejsce okazuje się, że Whitney nie żyje – został zamordowany w swoim przedziale. Teraz będziesz musiał zde-maskować mordercę, dowiedzieć się, dlaczego Tyler jechał pociągiem i znaleźć rozwiązanie tej zagmatwanej przysgodówki.



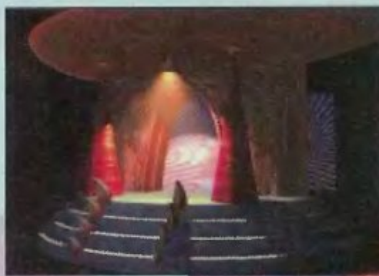
Trójwymiarowy świat gry pozwala na pełną swobodę ruchu w wirtualnie zrekonstruowanym Orient Ekspresie – autentycznym pociągu kursującym przed I Wojną Światową. Fabuła ma być rozbudowana i nielinearna, jakkolwiek wszystkie wydarzenia będą zachodzić w miarę upływu czasu i biegu pociągu. W zależności od tego, jaką drogę działania wybierzesz, gra może skończyć się zupełnie inaczej. Środowisko 3D i 30 głównych postaci zapewni ci ponoć 60 godzin dobrej zabawy. Co ciekawe, gra będzie przewidywała możliwość odtwarzania zdarzeń.

Gra będzie bardzo, bardzo filmowa, niczym PHANTASMAGORIA i bardzo, bardzo „zagadkowa” (czyli dużo zagadek). Do zwiedzenia będzie 7 obszarów, a w tym ponad 70 lokacji. „Ze Światła i Ciemności” jest robione na nowoczesnym, zaawansowanym engine o nazwie Eden, który to system ma ponoć zapewniać doskonałe poruszanie się w zrenderowanym i interaktywnym świecie gry.

OF LIGHT AND DARKNESS

INTERPLAY

To będzie fantasmagoryczna historia, która całkowicie odmieni twój punkt widzenia – tak INTERPLAY reklamuje tę przysgodówkę, przesączoną sztuką wybitnego francuskiego artysty, Gila Bruvela. Para Sarin i Mike bawią się na przyjęciu kostiumowym w Hollywood. Kiedy uwodzicielska Talitha pokazuje Mike'owi niezwykle obrazy wiszące na ścianach, tajemniczy murzyn Tan wyraźnie interesuje się jego dziewczyną. W efekcie Sarin zostaje wciągnięta w niesamowity obraz „Avant Garde” namalowany ręką niejakiego „Mistrza”. Mike rzuca się na Tana, lecz spotyka go to samo. Para zostaje uwięziona w niesamowitym, surrealistycznym świecie.



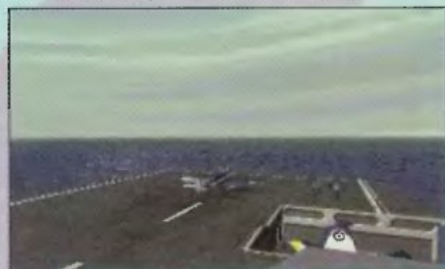
MiG ALLEY

ROWAN/EMPIRE INTERACTIVE

Tym razem przenosisz się w rok 1951, w chmurę Korei. Związek Radziecki wystąpił do boju kilka doborowych eskadr MiGów, pilotowanych przez najlepszych z najlepszych. Jako dowódca dywizjonu amerykańskich sił powietrznych, będziesz



musiał zepchnąć linię frontu aż pod chińską granicę i utrzymać się tam, zanim zostaną podjęte rozmowy pokojowe, które o wszystkim rozstrzygną. Nie będzie to wcale łatwe, bo Rosjanie są twardzi i nieugięci, nie poddają się łatwo, a nawet chcą się za wszelką cenę wykopać poza półwysep.



Jak łatwo się domyślić, mamy do czynienia z kolejnym symulatorem myśliwców. To kolejne po FLYING CORPS dzieło twórców z grupy ROWAN SOFTWARE. Gra będzie chodzić bardzo płynnie i prezentować naprawdę prześlicznie. Trójwymiarowe, teksturowane tereny, ponad którymi toczyć się będą walki powietrzne, zostały wymodelowane na podstawie zdjęć satelitarnych. Będziesz miał do wyboru wiele różnych maszyn o różnych możliwościach bojowych. Opcja multiplayer przewiduje rozgrywkę do 12 osób na raz, przy jednoczesnym zatłoczeniu nieba sięgającym 50 walczących maszyn jednocześnie! Rzecz jasna, nie zabraknie opcji dogfight.

NETSTORM

TITANIC/ACTIVISION

Wkrótce pojawi się dość niezwykła strategia w czasie rzeczywistym, przeznaczona przede wszystkim dla użytkowników Internetu. Dość niezwykła ze względu na niecodzienny pomysł i graficzne opracowanie, budzące skojarzenia z niezmiernymi dziełami Patricka Woodroffa. Opracowuje go grupa TITANIC, powstała po rozłamie w szeregach ORIGIN.



Akcja gry toczy się w powietrzu, wśród chmur. Gracz dostaje do swej dyspozycji lewitującą wyspę, na której może budować różne fortyfikacje i jednostki. Wyspa unosi się w powietrzu i napotyka inne, które należy zdobyć, zająć i połączyć mostem z pierwotną. W ten sposób utworzyć potężne przestronne formacje, całe wielopoziomowe archipelagi. Duży nacisk położono na strategię rozplanowania budynków na wyspach. Arsenal jest bardzo zróżnicowany i obejmuje takie bronie jak miotacze dysków, kusze, żelazne armaty, działa lodowe czy mackowate jednostki abordażowe lub mobilne kryształiczne kraby. Wysp będą bronić słoneczne zapory i fosy pełne kwasu. Za generatory energii posłużą wiatraki i baterie słoneczne. Gracze będą też napotykać w powietrzu różne artefakty i power-upy w rodzaju jednostek sabotujących, bomb, ściągaczy energii i innych. Zapowiada się bardzo fajna zabawa – cały internetowy świat będzie szalał na punkcie NETSTORM.



REDNECK RAMPAGE

INTERPLAY

REDNECK RAMPAGE znaczy tyle, co „Wieśniacza Furia”. Fajny tytuł na strzelaninę 3D, nie? W dodatku będzie to strzelanina zrobiona na engine DUKEN NUKEM 3D!

W zabitej dechami dziurze Hickston na południu USA pojawili się kosmici, a żeby było mało, porwali Bessie. Bessie jest zdobywczynią wielu nagród,



Ostatni raz widziano ich w parku, gdzie zczail się na nich srogi szeryf Hobbes...

Ty musisz ich pomóc, zgnoić kosmitów, uwolnić cenną świnię i zostać chłopskim bohaterem. Ma być 14 różnorodnych poziomów i wiele fajnych lokacji, zapewniających niesamowitą akcję w wiejskich realiach. Z różnych, pół-legalnych giwer (w tym nawet broń obcych) będziesz mógł sobie postrzelać nie tylko do kosmitów, klonów i mutantów, ale nawet kur. Grafika SVGA w wysokiej rozdzielczości i gwarowe gadki dają niesamowity klimat, zgoła inny od obrazu wiejskiej sielanki.



świnią należącą do Leonarda i Bubby, dwóch wesołych kmiotków. Poruszeni do żywego, wyposażeni w gnaty, dynamit i starą, dobrą dubeltówkę wyruszyli na pole i ulice miasteczka ścigając zemstę pośród licznych sklonowanych mieszkańców wiochy – efektów bulwersujących eksperymentów przeprowadzanych przez obcych.



SWAT 2

SIERRA ON-LINE

Na wszystkich terrorystów padł błąd strach – nadchodzi następca POLICE QUEST: SWAT. SWAT 2 zdecydowanie będzie się różnił od swego poprzednika. Więcej akcji, więcej adrenaliny i złożoność na miarę strategii. A przy tym pełna swoboda działania – możesz iść dokąd chcesz, strze-



łać do kogo chcesz i rzucać granaty gdziekolwiek. Scenariuszy będzie w sumie 15, a żaden nie skończy się, póki wszyscy gangsterzy nie zostaną rozstrzelani lub schwytani. Co ciekawe, każdy ze scenariuszy można będzie przejść nie tylko z punktu widzenia drużyny SWAT, ale także terrorystów! Jako dowódca SWAT będziesz musiał najpierw zabawić się w menedżera, ustalić pozycję swoich ludzi, przydzielić im sprzęt, ustawić snajperów, a nawet specjalny czołg SWAT-u. Kiedy zacznie się prawdziwa akcja, będziesz musiał pokierować oddziałem osobiście.



SHADOWS OVER RIVA

SIR-TECH

Już wkrótce zawita na ekrany naszych monitorów trzecia i zarazem ostatnia część trylogii o Arkanii. Druga część, STAR TRAIL rościł sobie miano najlepszego RPG 1994 roku, ze względu na dużą dbałość o szczegóły i kontrolę, jaką miał gracz nad postaciami drużyny. Mało kto wie, że system gry opiera się na najpopularniejszej w Niemczech grze fabularnej „Das Schwarze Auge” (Czarna Oko).



Trzecia część trylogii w opracowaniu przypomina wcześniejsze – ten sam system, te same postacie wyjąciowe i sposób prowadzenia rozgrywki – widok oczyma pierwszej osoby i przestrzenie zrealizowana walka z podziałem na tury. Schemat jak w BETRAYAL IN ANTARA. Oczywiście czas spowodował, że RIVA wybijają się doskonałą grafiką i płynnością poruszania. Bardzo ładnie wyglądają zwłaszcza budynki w mieście. Mapa zyskała na dokładności i została podzielona na dwa okna – w jednym widzimy najbliższe otoczenie, a w drugim mamy ogólny przebieg już terenów. Akcja zaczyna się w portowym mieście Riva, w świątyni, której kapłani objaśniają naszej drużynie istotę niezwykłych zjawisk...



ROSWELL OMEN

IONOS/MERLIN STUDIOS

Kolejny smakowity kęs dla wszystkich iksofilów. Tytuł mówi sam za siebie. Fabuła tej przygodówki opiera się przede wszystkim na tajemniczym wy-



darzeniu, które miało miejsce 1947 roku na pustyni w pobliżu miasteczka Roswell. US Army Air Force doniosło o katastrofie UFO, by zaraz następnego dnia wszystkiemu zaprzeczyć i wytłumaczyć się rozbięciem balonu meteorologicznego. Do dziś wokół tego incydentu narosło tyle różnych mitów, że po prostu nie sposób przejść obok tej sprawy obojętnie.

Srebra 51... zwiłki kosmitów i wrak UFO... spotkania trzeciego stopnia... życie na Marsie... – wbrew pozorom te wszystkie wątki łączą się w spójną całość, przynajmniej w scenariuszu gry THE ROSWELL OMEN. Przygodówka będzie się toczyć w trójwymiarowym środowisku i na pewno postawi tylko nowe pytania. Pamiętajcie – trust no 1!



CONQUEST EARTH

EIDOS INTERACTIVE/DATA DESIGN

Sonda Galileo zanurzyła się w atmosferę gazowego giganta – Jupitera i odkryła obcą rasę! Jupiteranie to gazowe istoty potrafiące dowolnie



zmieniać kształt swego ciała. Dysponują potężnymi maszynami wojennymi siejącymi śmierć i zniszczenie...

Chyba już wiesz, co jest grane. Oczywiście chodzi o strategię w czasie rzeczywistym. Opowiadasz się po stronie ludzkości lub Obcych. Dowodząc Jupiteranami, musisz niszczyć ludzkie armie i miasta oraz zatrąwać atmosferę Ziemi

związkami siarki. Ziemia jest w gorszej sytuacji, musisz im pomóc, stawiając laboratoria, instytuty badawcze, fabryki broni, zasypywać najeźdźców głowicami jądrowymi, jednocześnie oczyszczając zatrutą przez Obcych atmosferę.

Na uwagę zasługuje niezwykle wygodny interfejs i fotorealistyczna grafika, jakiej dotychczas jeszcze nie było. Wszystkie obiekty i jednostki wykreowano za pomocą programu Lightwave, dzięki czemu na ekranie ujrzymy nawet kałuże krwi. Prawdziwym cudem świata będzie sztuczna inteligencja komputerowego przeciwnika, dostosowująca taktykę do aktualnych posunięć gracza.



DEATHTRAP DUNGEON

DOMARKEIDOS INTERACTIVE

DUNGEON KEEPER najprawdopodobniej nie ukaże się! Podobno BULLFROG ma już gotową (trzecią) wersję gry, lecz jest ona zupełnie inna od zapowiadanej. EA się waha i produkt albo pójdzie do gazu, albo ukaże się pod innym tytułem. Jednak fani RPG nie powinni specjalnie narzekać, bo już niedługo ujrzą rewelacyjny DEATHTRAP DUNGEON. Będzie to połączenie role-playing z grą akcji, strzelaniną „3D person perspective”. Fabuła opiera się na pomysłach Iana Livingstone’a, twórcy popularnej serii książeczek Fighting



Fantasy. Wszystkie postacie w grze są w pełni trójwymiarowe, a doskonały, dynamiczny system oświetlenia labiryntu tylko podkreśla złudzenie realizmu. Liczne kamery pozwalają oglądać akcję pod dowolnym kątem i z najbardziej dramatycznego punktu widzenia. Nasz bohater będzie władał mieczem i magią i przemierzając kręte labirynty starej twierdzy będzie musiał pokonać 16 rozbudowanych poziomów, wypruwając flaki z 55 różnych rodzajów potworów – od leszczowatych zombie i mumii, aż po smoki. W penetrowaniu zamczyska będą mu przeszkadzać liczne, tytułowe pułapki, prawdziwie śmiercionośne wilcze doły, fałszywe podłogi, ruchome ostrza i szereg innych. Jeśli będzie miał pecha, zeżre go smok, a my będziemy mogli podziwiać na ekranie jak szczęki gada gruchoczą jego kości.

SCREAMING DEMONS OVER EUROPE

ACTIVISION

Ludzie od A-10 CUBA! postanowili zrobić kolejny symulator, którego dziwna nazwa jest na razie tylko nazwą tymczasową, roboczą. Tym razem akcja będzie się toczyć ponad obszarem Europy. Nowe rozwiązania graficzne sprawią, że „Demony” przyciągną jeszcze większą uwagę niż „Kuba”. Maszyny w A-10 CUBA! były robione w grafice wektorowej, natomiast SCREAMING DEMONS są już w pełni teksturowane.



WATERWORLD: THE QUEST FOR DRY LAND

INTERPLAY

Chyba wszyscy oglądaliśmy lub przynajmniej słyszeliśmy o filmie Kevina Costnera „Wodny Świat”. Film, mimo ogromnego budżetu (zatonęła pierwsza konstrukcja atolu na wodzie), nie zebrał zbyt pochlebnych recenzji, ale INTERPLAY zapowiada, że w przypadku gry będzie inaczej. I wcale nie będzie



to przygodówka ani nawet zręcznościówka, tylko czystej wody strategia w czasie rzeczywistym.

W świecie pozbawionym suchego lądu resztki ludzkości utrzymują się przy życiu na pływających sztucznych atolach, walcząc o przetrwanie. Żywność, woda pitna i ziemia cenniejsze są od złota. Spokój atoli burzą Dymiarze – piraci dysponujący pojazdami napędzonymi ropą. Gra będzie zawierać wątki ekonomiczne – zarządzanie resztkami surowców. W WATERWORLD będą mogli zagrać także ludzie połączeni w sieci lub przez modem, tocząc emocjonujące boje w wielu różnorodnych misjach. Do wyboru będzie 16 rodzajów broni, jak miotacze ognia, karabiny maszynowe czy granaty. Uwaga, gra zawiera ponad 30 minut ujęć filmowych nigdzie dotąd nie pokazywanych.

Spad VII



List

Main Menu

Specifications

siejszych możliwości graficznych i obliczeniowych. Symulator pracuje w wysokiej rozdzielczości, odwzorowania terenu są doskonale realistycznie i obfitują w detale. Podczas lotu możesz regulować parametry, które poprzednio dostępne były tylko w głównym menu. Są to m.in.: poziom detali, efekt oślepienia przez słońce lub widoczność. Przybyło również samolotów (obecnie jest ich 40), które możesz sobie dodatkowo sam pomalować, by wyróżnić się na tle eskadry. Rozbudowie uległa także scenaria walki – przybyło pół bitewnych, zabudowań. Dużo więcej jest też przeciwników, z któ-



Żeby dać sobie szansę...

exclusive

RED BARON 2

W PRZYGOTOWANIU

Od czasu gdy RED BARON ujrzał światło dzienne minęło niemal siedem lat. Tymczasem ukazało się wiele symulatorów, które miały być „bigger, better, faster”, jak choćby ostatnio zrobiony przez ROWAN SOFTWARE FLY-



Współczesne samoloty tak pięknie się nie palą



rzymi można ścierać się w dżentelmeńskich potyczkach jeden na jednego. Twój pilot będzie musiał w trakcie wojny przejść drogę od szeregowego nowicjusza do lotniczego Asa i w swej karierze pozna kolejno różne maszyny i wingmanów. W RED BARON 2 możesz przyłączyć się do obozu nie tylko Anglików i Niemców, ale i Amerykanów czy Francuzów.

...skroś prawidłowo sześć kwadratów i czekaj na losowanie...



ING CORPS, nie wspominając już o symulatorach maszyn współczesnych. Lecz to właśnie ze słowami RED BARON na ustach komputerowi piloci ściskają mocniej drążki i podrywają swe maszyny w nowych symulatorach.

RED BARON 2 to również I Wojna Światowa, ale w zupełnie nowym wydaniu. Nie wiadomo kto i kiedy wpadł na pomysł stworzenia tej gry, ale zaprojektował ją na miarę dzi-

Elementem gry będzie też edytor scenariuszy i strategiczny system planowania, który powinien dodać smaku poszczególnym pojedynkom lotniczym i misjom patrolowym.

Można powiedzieć, że RED BARON 2 to po prostu RED BARON deLuxe. Taki podobny, a jednak inny. I bardzo dobrze, bo gdybyśmy mieli ujrzeć coś zupełnie nowego, „Czerwony Baran” utraciłby swój cudowny klimat.

SIERRA, PC CD

Suzuka

Argentyna

Wszystkie trasy przygotowano z ogromną dbałością o szczegóły odwzorowując najmniejsze nawet nierówności terenu.

Monaco (Monte Carlo)

Węgry

Francja



Największy wyścigowy hit ub. roku na PlayStation lada dzień pojawi się na PeCecie. Napisana od nowa FORMULA 1 wkracza właśnie w końcową fazę testów. Wprawdzie model jazdy jest bardziej zręcznościowy niż symulacyjny, ale konsultantami strony technicznej wyścigu zostali mechanicy ze

FORMULA 1

W PRZYGOTOWANIU

W wersji na akcelerator 3DFX gra prezentuje się znakomicie!

rowania otoczenia świadczy fakt, że zarówno na torach, jak i na pędzących po nich 26 rakietach widnieją reklamy umiejscowione tam w rzeczywistości.

PlayStation okazała się najlepszym konsolowym wyścigiem samochodowym w zeszłym roku.



PSYGNOSIS przygotowuje dwie wersje gry: na Direct-X oraz specjalną – dla nowego akceleratora



stajni Peugeot. Ich zadaniem było dopilnowanie, aby zachowanie maszyn było jak najbardziej realistyczne. W grze zawarto 17 oryginalnych tras. Obecne są wszystkie zespoły (13) i wszyscy aktualni kierowcy (35). O dokładności odzwo-



Na widok takiej maszyny 90% męskiej części społeczeństwa dostaje wypieków na twarzy!



PSYGNOSIS, PC CD

Wszyscy fani RPG już dawno zdążyli zapomnieć o LANDS OF LORE: THE THRONE OF CHAOS, a tymczasem firma WE-



petnie jak żywe. Wrogowie wykazują się inteligencją – ostrzeliwani z tuku wycofują się i szukają schronienia, uciekają i wzywają posiłki, stosując różne triki, a pokonane – błagają o litość. Dynamiczne efekty świetlne

STWOOD STUDIOS zapowiada pojawienie się kontynuacji. W zasadzie gra była gotowa rok temu, tyle że przypominała DRAGON LORE 2, czyli bardziej interaktywny film niż grę. Wydawca zdecydował się jednak zmienić koncepcję rozgrywki tak, aby można było więcej pograć niż pooglądać.

LANDS OF LORE 2: GUARDIANS OF DESTINY będzie opowiadać o tytułowym przeznaczeniu. Tym razem wcielisz się w postać dzielnego Luthe-
ra, syna Scotii, wygnanego z Wielkiego Królestwa. Może pokonasz swe mroczne alter ego i uda ci się wpłynąć na niepewne wyroki losu. Sam wybierzesz swoje przeznaczenie, zależnie od swych postępów i zachowań. Będziesz musiał polegać tylko na sobie, sile swego oręża i magii ponad 80 czarów. W miarę rozwoju wydarzeń Luther nauczy się też zmieniać swą postać, transformując np. w potężną bestię.

Nowe technologie pozwalają obecnie kreować w pełni trójwymiarowe światy, czego przykładem może być STONEKEEP czy DRAGON LORE 2.

LANDS OF LORE 2

W PRZYGOTOWANIU

sprawiają, że płomienie pochodni tańczą, magiczne przedmioty pulsują energią. Świat składa się z ponad



Gorączkowe przygotowania do filmowania aktorów



Jakość grafiki godna mistrzów, ludzie potrafiący robić takie „cukiereczki” powinni dostawać Oscary.

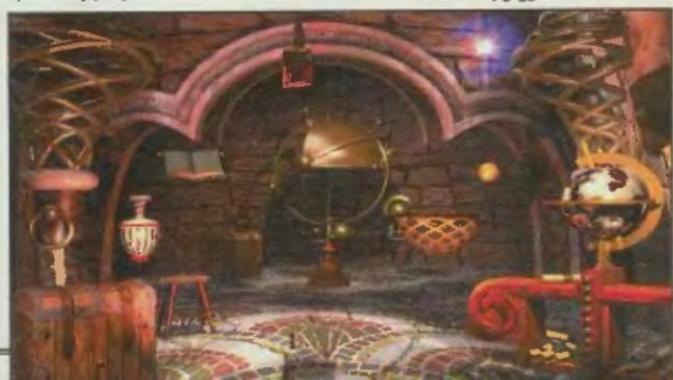
Nowy produkt WESTWOOD bardzo wyraźnie będzie się odróżniał od swego pierwowzoru i przypominał raczej QUAKE – widok z pierwszej osoby i pełna swoboda ruchu w trójwymiarowym świecie. Wysoka rozdzielczość pozwoli dokładnie przyjrzeć się przeciwnikom. Mityczne stwory wyglądają i poruszają się bardzo naturalnie, zu-

20 gigantycznych lokacji, od rozległej Dzikiej Dżungli po tajemnicze Miasto Starożytnych. Z niecierpliwością oczekujemy pojawienia się pełnej gry.

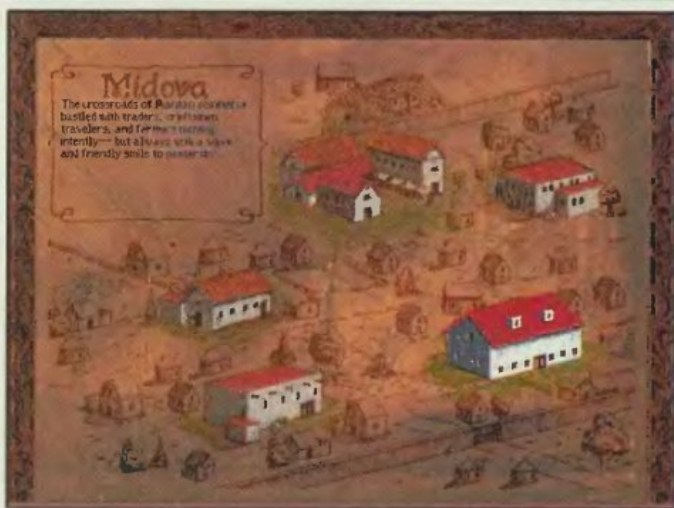
WESTWOOD STUDIOS,
PC CD



O, to na dole przypomina skalny ogródek na działce Huntera



Wszyscy miłośnicy RPG powinni pamiętać **BETRAYAL AT KRONDOR**, jeden z najlepszych roleplay'ów na PC, wydany przez **DYNAMIX** w 1993 r. Od pewnego czasu mówiło się o produkcji dwóch



exclusive

BETRAYAL IN ANTARA

W PRZYGOTOWANIU

kontynuacji tego tytułu. **BETRAYAL IN ANTARA** miał być wydany przez firmę **SIERRA**, zaś **RETURN TO KRONDOR** przez **7TH LEVEL**. Wiemy już, że „Powrót do Krondoru” nie ukaże się, prace nad produkcją zostały wstrzymane.

BETRAYAL IN ANTARA nie jest kontynuacją fabuły „Kron-doru”, jednak opracowanie obu tych gier ma ze sobą wiele

warzyszeniem, dyskryminacji rasowej i skrytobójczym planom. Ty zaś bę-

*Pamiętamy doskonale niechlubny konflikt w gronie **DYNAMIX**, który doprowadził do rozpadu grupy pracującej nad drugą częścią **BETRAYAL AT KRONDOR**.*



*Ludzie, którzy przenieśli się do **7TH LEVEL** ponieśli porażkę – ich gra **RETURN TO KRONDOR** nie ukaże się wcale, natomiast **SIERRA** konsekwentnie doprowadziła do ukończenia **BETRAYAL IN ANTARA**.*

wspólnego: świat, podział fabuły na rozdziały, układ ikon na planszy, statystyki bohaterów, widok oczyma pierwszej osoby i animowana walka third person perspective, podzielona na tury. Gra chodzi w rozdzielczości 640x480 w 256 kolorach, a modelowanie świata 3D wygląda o wiele lepiej niż w poprzedniku. Gracz może prowadzić na raz trzy postacie z 50 (!) możliwych, zwiedzając tysiące mil kwadratowych wschodniej części An-



tary. Historia ma swój początek, kiedy dwór Imperium zaczyna toczyć korupcja i rozpad, a czasy świetności Antary są już tylko wspomnieniem. Bohaterowie zostają wplątani w sieć dworskich intryg i politycznych zmagani, będą musieli stawić czoła tajemnym sto-

dziej musiał pomóc im wypełniać różne kvesty wielowątkowej fabuły i rozwiązywać zagadki.

Na uwagę zasługuje nowy system rozwoju zdolności magicznych. Twój początkujący mag będzie mógł uczyć się nowych czarów nawet od przeciwników, doświadczając na sobie ich działania! Opcja mapy posiada zaś na palecie charakterystyczne ikony różnych miejsc i obiektów, które możesz „przyklepać” na właściwej mapie. Możliwość nanoszenia notatek na mapie sprawdziła się już w grach cyklu **ARENA** i **ARKANIA**.

SIERRA, PC CD



lić się w jedną z sześciu dostępnych ról, kreując tym samym wizerunek własnego bohatera. Twórcy postawili tym razem przede wszystkim na akcję, dostosowując ideę rozgrywki do aktualnie obowiązujących trendów i starając się przyciągnąć większą rzeszę graczy.

Akcja gry toczy się w na wyspie królestwa Grecji, w świecie obfitującym w magię i mityczne istoty. Wyspa padła ofiarą inwazji a święty władca został zabity. Gracze będą musieli odeprzeć atak i pokonać najeźdźców. To jednak nie wszystko, gdyż na wyspie zariło się od po-

dzić różne egzotyczne miejsca na wyspie, zanurzyć się w odmęty podmorskiego świata i zejść w czełości państwa umarłych.

Interfejs w DRAGON FIRE pozostanie taki sam, zmieni się za to jakość grafiki i styl rozgrywki, nastawionej tu przede wszystkim na dynamiczną akcję i zabawę w kilka osób. Trójwymiarowe postaci poruszają się w interaktywnym środowisku 3D, a wszystko jest renderowane w czasie rzeczywistym. Doskonale prezentują się panoramiczne, przestrzenne tła, które sprawiają wrażenie bardzo reali-



To wspaniałe połączenie gry akcji z ideą RPG w cyklu QUEST FOR GLORY prawdopodobnie było punktem wyjścia dla DIABLO. Nic więc

QUEST FOR GLORY 5

W PRZYGOTOWANIU

exclusive



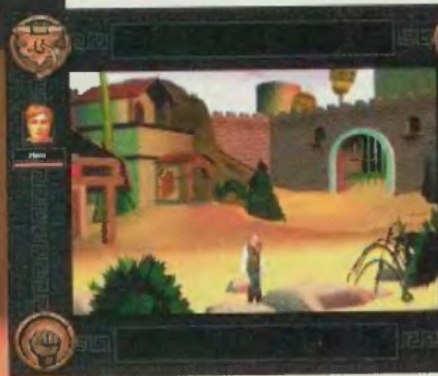
dziwnego, że piąta część zatytułowana DRAGON FIRE posiada już opcję multiplayer. Gracze będą mogli toczyć pojedynki w sieci lub też współpracować ze sobą, tworząc dwuosobowe grupy. Każdy będzie mógł wcie-

tworów, a gracze będą musieli tym razem odzyskać potężną hydrę i pozbyć się jej raz na zawsze. Takich „zadań dla chwaty” będzie o wiele więcej. Trzeba będzie pokonać siły inwazyjne trytonów z zatopionej Atlantydy, wytrzebić armię martwiaków z otchłani Hadesu i uratować królestwo przed groźnym smokiem, którego oddech niesie wszystkim straszliwą śmierć. W tym celu nasi bohaterowie będą musieli odwie-



stycznych. Na CD znajdzie się też dynamiczny soundtrack przygotowany przez artystów z Hollywood.

SIERRA, PC CD



secret service cd 46

Immediatny prezent swoim najdroższymi pociechami.

Na poprzednim krążku pokazaliśmy wam niestandardne demo gry INTERSTATE '76, teraz przyszedł czas na wersję gry-wielu. To prawdziwa rewolucja czyli aktywowanie strzelaniny first person perspective z symulatorem wysłaj w tym rodzaju QUARANTINE. Nic dziwnego, bo gra jest zrobiona na engine ME-



Witajcie!

Z okładki SECRET SERVICE zniknął pastelowy krążek symbolizujący naszego CeDeKa. Na szczęście tylko z okładki, gdyż kompaktki jak były tak będą, równoległe z wydaniem papierowym SECRET SERVICE.

Na majowej płycie z plejady wyróżnionych tytułów na pierwszy plan wysuwa się pełna gra – RED BARON. Ten tytuł znany jest wszystkim miłośnikom symulatorów lotniczych. Przeszedł do historii jako najlepszy symulator maszyn bojowych z okresu I Wojny Światowej. Nawet FLYING CORPS nie dorównuje mu miodnością, a przewyższa jedynie wykonaniem. Zanim pojawi się RED BARON 2, będziecie mogli wylatać wszystkie stare (ale jakże jare!) misje.

Pełna gra to nie wszystko, pozostaje 30 gorących demek. Zaczniemy od KATHARSIS, której okrojone demo, a raczej shareware zamieściliśmy w ubiegłym miesiacu. Tym razem wersja max. zawierająca pełne intro, animacje w tle i 16-to bitowy dźwięk. Mała, smakowita kropla miodu z polskiego ulla. Skoro jesteśmy już przy polskich firmach, należą się gromkie brawa dla CD PROJEKT za wydanie BAJEK po polsku. BAJKI wyglądają bardzo ładnie, a przede wszystkim są opowiadane przez Piotra Fronczewskiego i innych znanych u nas aktorów. To coś dla najmłodszych, czego zawsze brakowało. Pokażcie demo rodzicom, młodszym braciom i siostrze. Rodzice obejrzyjcie i zróbcie mul-

z kilkudziesięciu najbardziej zabójczych tras. Oczywiście istnieje też opcja Multiplayer. Na ekranach kin leci właśnie trylogia Gwiezdnych Wojen, w numerze znajduje się już opis X-WING vs TIE FIGHTER, a na kompaktce demo malutkiej gierki YODA STORIES (kolejnego produktu LUCASARTS). To klasyczna lebitrylowka w starym, dobrym stylu. Sterujemy malutką postacią Luke'a, który podąża drogą swego Mistrza Yoda, aby na końcu przemieścić się w prawdziwego Rybierza Jedi. Po drodze będzie musiał wyciąć w pien połowę Imperialnej gwardii i spotkać się z Hanem Solo. Barzo przyjemna, kolorowa grafika, słuczne postacie i maksymalna miodność pod Windows 95. Skoro mowa o miodności, solidną ją, dawkie powinno zapewnić demo CURFRANCE TENSION, gry dla miłośników zgroźnościowych symulatorów w rodzaju TERMINATOR 2.

THEME HOSPITAL – m leżą chowię...

RED BARON doda ci skrzydeł!



ja nieco WIPEOUT albo TUNNEL B1, w 00 najważniejsze, są napisane specjalnie dla nowego procesora MMX. Na sprzącie tej klasy grafika 3D dosłownie rozplywa się w oczach, zwłaszcza przy akceleracji 3DFX. Do kolekcji dodajcie nam jeszcze: POWER RANGERS przez EIDOS oraz wysobowy symulator pojazdów jednośladowych czyli MOTO RACER. Zwroty crossowe na PoCocie to prawdziwa rzadkość, a tym razem ty grafikę zaadaptowała nam francuska firma DOLPHINE SOFTWARE, znana chodzą z FASTER TO BLACK. Tymczasem PETHESDA SOFTWARE (zrobiła m.in. DAGGERFALL) proponuje nam X-CAR EXPERIMENTAL RACING. W raj grze naszym zadaniem będzie zaprojektowanie własnego prototypu pojazdu. Poprzyjcie być może m.żoa przetestować na jedne-

z kilkudziesięciu najbardziej zabójczych tras. Oczywiście istnieje też opcja Multiplayer.

Na ekranach kin leci właśnie trylogia Gwiezdnych Wojen, w numerze znajduje się już opis X-WING vs TIE FIGHTER, a na kompaktce demo malutkiej gierki YODA STORIES (kolejnego produktu LUCASARTS). To klasyczna lebitrylowka w starym, dobrym stylu. Sterujemy malutką postacią Luke'a, który podąża drogą swego Mistrza Yoda, aby na końcu przemieścić się w prawdziwego Rybierza Jedi. Po drodze będzie musiał wyciąć w pien połowę Imperialnej gwardii i spotkać się z Hanem Solo. Barzo przyjemna, kolorowa grafika, słuczne postacie i maksymalna miodność pod Windows 95. Skoro mowa o miodności, solidną ją, dawkie powinno zapewnić demo CURFRANCE TENSION, gry dla miłośników zgroźnościowych symulatorów w rodzaju TERMINATOR 2.



BLITZ-A-MOVE 2 – antystris / huiarim!

NAL VELOCITY. Latamy nad powierzchnią planety i strzelamy do wszystkiego, co znajdzie się na celowniku. Po drodze zbieramy power-upy, rozbiwujemy statek lub wymieniamy na nowy i lepiej uzbrojony. Amatorzy ostrej szkopi nie przepuszczą pewnie okazji pogrania sobie w RELOADED. To kolejna wersja konsolowej strzelanki akcji, drugiej części głośnej LOADED. Trójwymiarowe środowisko obserwujemy z perspektywy od góry. Z kolei QUIVER to klasyczny klon DOOM – tu po prostu chodzisz, strzelasz i relaksujesz się. Podobnie w ASSASSIN 2015 czy SEEK AND DESTROY, pamiętaj dla wszystkich posiadaczy Amiga!

Na naszym zgrupowym koncie nie zabrakło też miejsca na tytuły przeznaczone dla strategów: TIE ASURE ISLAND to tycale nie przygodówka, ale klasyczna gra strategiczna z podziałem na tary. To dzieło dla konasorów i znawców sztuki wojennej, którzy oczekują zgroźnościowy charakter gier real time stawiają planów-nia taktyczne. Jeśli jednak zi ludzi wam się

sprzedaż secret service CD prowadzą sklepy

Białystok

AMIKOM, ul. Piłsudskiego 38
KID, ul. Lipowa 4

Bielsko Biala

DIGITEL, ul. Cechowa 22
HDD Komputer, ul. Głęboka 2
F.H.U. JOYBIT, ul. Cyniarska 34
MICROMAN, Pl. Wolności 3

Bydgoszcz

CHIP PARADISE, ul. Śniadeckich 28
ATAPOL, ul. Sienkiewicza 1

Bytom

BESTCOM, ul. Kolejowa 6
FENIX, ul. Reymonta 2

Chełm

P.W. ASIA, ul. Lwowska 50

Chorzów

Księgarnia MATRAS, ul. Wolności 25

Częstochowa

GOLDREGEN D.H. SCHOTT, ul. Kosciuszki 1 A
GOLDREGEN, ul. Al. NMP 11
INTER-ES filia NEXUS, Al. NMP 2a
KOMPAN, ul. Poświatowskiej 5a

Dąbrowa Górnicza

GIALLO, ul. 3-go Maja 4

Gdańsk

AMI-COMM, ul. Kartuska 245
AMI-COM, ul. Waży Jagiellońskie 1
ARTICA, ul. Matejki 6
INFO PARTNER, ul. Subistawa 28

Gdynia

OK, ul. Starowiejska 45
MAWIX, ul. Jana z Kolna 2

Gliwice

F.H.U. JANA "GCH", ul. Barlickiego 4
F.H. "LOGIC II", ul. Grodowa 1a
PRIMA D.H. "IKAR", ul. Zwycięstwa 23

Kalisz

ULISSES, ul. Środmiejska 26

Katowice

BASTA, ul. Drodzów 13b
COMPACT STUDIO, ul. Józefowska 114/67
EMPIK MEGASTORE, ul. Piotra Skargi 6
KSIĘGARNIA, ul. Zwirki i Wigury 33, Dworcowa 9
POLMAR, ul. Chrobrego 29

Kielce

ASCOM, ul. Mała 6
MEDIACOM, ul. Mała 16

Koszalin

JATRA, ul. Zwycięstwa 104a

Kraków

USER, ul. Rzemieślnicza 31
GIGA, ul. Władysława 10

Lębork

OK, ul. Czolgistów 5

Lublin

XYZ, ul. Okopowa 6
DELTA, ul. Siaszcza 1

Łódź

A.K.G., ul. Zamenhofska 1/3
ELEKTRONIKA, ul. Piotrkowska 39 i 199
UMEX, ul. Przybyszewskiego 7
GRUBY, ul. Wyszyńskiego 97/67
PAC MAL, ul. Nastrojowa 54

Olecko

INFOLAND, Pl. Wolności 15

Olsztyn

MIKRO-FAN, Pl. Jedności Słowiańskiej 1

Opole

HMS, Krakowska 41 A

Piekary Śląskie

MATURA, ul. Bytomska 115

Piotrków Trybunalski

OMEGA, Pl. Kościuszkii 8

Poznań

BETA, ul. Pułaskiego 24/2
BI&K COMPUTER, ul. Wierzbicze 37
DEMEX-COMPUTER S, ul. Św. Marcin 29
HI-FI STUDIO KSIĘGARNIA, ul. Gwarna 13
KME COMPUTER, ul. Poznańska 69

Radom

Sklep "RAM" SDH "SEZAM" i p., ul. Zeromskiego 42
SPACJA, ul. Kraszewskiego 1/7

Ruda Śląska

RED BOX, ul. Wolności 14

Rzeszów

LK AVALON, ul. Targowa 1

Siedlce

KOSMOGONIK, ul. Sienkiewicza 21

Sosnowiec

MAXTOR, ul. Modrzewowska
TRISTAR, ul. Modrzewowska 12

Szczecin

BILANG, Pl. Rodła 8
BIG, Plac Lotników 6
GIL, ul. Wyszyńskiego 13

Świdnik

ENTER, ul. Wyszyńskiego 14

Tamobrzeg

P.H.U. GAMBIT,
Pl. B. Głowackiego, 20

Toruń

FLOPPY, ul. Broniewskiego 33

Tychy

Księgarnia MATRAS, ul. Bocheńskiego 12

Wrocław

STUDIO KOMPUTEROWE, ul. Klackzi 4/1
OKW ELEKTRONIKA, ul. Św. Mikołaja 56/57

co dobrego na talerzu

taktyka „Wyspy Skarbow” - zawsze pozostaje CRUSH, czyli normalna strategia w czasie rzeczywistym. Dla ludzi z poczuciem humoru i zacięciem do me



INTERSTATE '76 - postrach wszystkich dróg

dyccy proponujemy THEME HOSPITAL, który ucieszy zwłaszcza wielbicieli THEME PARK. Przeczytajcie w numerze recenzję i zagrajcie w demo. Ostatnio na rynku pojawia się bardzo mało gier logicznych, więc lukę tę musi zapłacić BUST-A-MOVE 2, doskonała konwersja z automatu. Ta mała gra to po prostu antytetris deluxe. Małutki potworek na dole ekranu pluje kolorowymi balonikami, które spełniają rolę tetrisowych klocków, ustawiając się na suficie w przedziwne formacje.

Mamy też garść przygodówek. Niepozorne IGOR: OBJECTIVE UJKOKAHONIA to romantyczna opowieść o Igorze zakochanym w Laurze. KOALA LUMPUR to z kolei przygodówka w komiksowym stylu i o scenariuszu rodem z powieści podróżniczych. Dla smakoszy i fanów RPG mamy, bardzo przyjemne demo LEGENDS OF KESMAI - konwencja fantasy olbrzymi teren i krocie przeciwników do zamiany na doświadczenie.

Jest jeszcze świeża porcja materiałów redakcyjnych, newsów, cheatów, patchy i oczywiście shareware, ale o tym nie ma co się rozpisywać - najlepiej będzie, jak przekonacie się sami.

Redakcja

P.S. W listach niektórzy z was pytają, co oznaczają czerwone „trójkątki” przy tytułach w spisie „Co dobrego na talerzu”. Odpowiadamy: są to strzałki, którymi chcemy zwrócić waszą uwagę na tytuły, które naszym zdaniem na to szczególnie zasługują.

Zielona Góra

VADIM, ul. Kupiecka 28
CNT ELEKTRONIK, ul. Kupiecka 13

Zabrze

IPS ZABRZE, ul. Wolności 262
F.H.U. RAM, ul. św. Jana 4a/6
RED BOX „HARCERZ” ul. Wyzwolenia 3
RED BOX, pl. Krakowski 1

Zawiercie

TOJA, ul. Powstańców Śl. 2

Wejherowo

OK, ul. Sobieskiego 255

Wrocław

NATALIASOFT, ul. Witosa 4
DANIEL D.H. WIŚLANIN, ul. Witosa 4

Warszawa

CLOCK-2 JUPITER, Towarowa róg Pańskiej
COMAT, ul. Krucza 50 (DT SMYK)
COMAT, Dworzec Centralny paw. 12
CD PROJEKT, ul. Indyjska 25a
CMR DIGITAL, Al. Jerozolimskie 2
DMG, ul. Grzybowska 39
OKW ELEKTRONIKA, ul. Mokotowska 51/53
OKW ELEKTRONIKA, ul. Targowa 61
U SZCZEPICIA, ul. Żelazna 69a
Kiosk (HIT), ul. Górczewska 212/226

GRA:

▶ Red Baron

DEMA:

- ▶ 3D Ultra Mini-Golf
▶ Bajki PL
▶ Bust-a-Move 2
Crush
Darklight Conflict
F/A-18 Hornet 3.8
Fork in the Tale
FPS: Football
Flight Action
Hollywood Mogul
Igor: Objective Ujkokahonia
▶ Interstate '76
▶ Katharsis
▶ Koala Lumpur
Legends of Kesmai
Meat Puppet
Moto Racer
NBA Jam Extreme
Neophyte
▶ POD
▶ Quiver
▶ Perfect Weapon
▶ Power F1
▶ Seek and Destroy
▶ Spacebar
▶ Surface Tension
▶ Theme Hospital
▶ Treasure Island
▶ X-Car Experimental Racing
▶ Yoda Stories

NEWS:

- ▶ Actua Golf
▶ Agent Armstrong
▶ Armsrace
▶ Carmageddon
▶ Dragon Dice
▶ Hardcore 4x4
▶ Hardwar
▶ Hexen 2
▶ Jedi Knight
▶ King's Quest 8
▶ Lands of Lore 2
▶ Mageslayer
▶ Nightmare Creatures
▶ Red Baron 2
▶ Terracide
▶ Test Drive: Offroad
▶ Wreckin' Crew

CHEATS:

- ▶ Armor & Amulet money cheat
▶ Carmageddon: New Cars
▶ Command&Conquer trainer
▶ Diablo: Town Killer
▶ Dragon Lore 2: Cheat save
▶ Hardline
▶ Imperium Galactica
▶ Killtime (save)
▶ KKND editor
▶ KKND levels
▶ KKND: Trainer
▶ Magic the Gathering
▶ Master of Orion 2: Cheater
▶ MDK cheater
▶ MDK trainer
▶ Realms of the Haunting
▶ Red Alert: Trainer
▶ Settlers 2: Save Editor
▶ Sonic cheat
▶ Theme Hospital (save cheat)
▶ Theme Hospital (trainer)
▶ Tubular Worlds
▶ Universal Game Editor

PATCHES:

- ▶ Age of Sail v1.04
▶ Air Warrior 2 - Art
▶ Air Warrior 2 v1.01
▶ BG: Antietam
▶ BG: Ardennes
▶ BG: Shiloh
▶ BG: Waterloo
▶ Big Red Racing
▶ Blood 0.99b to 0.99c patch
▶ Blood patch
▶ Caesar 2 for W96 v1.01
▶ Civil War General (W95)
▶ Civil War General (Win3.1)
▶ Daggerfall Patch
▶ Daggerfall: Save Fixer
▶ Diablo retail
▶ Discworld 2: Patch #3
▶ Emperor of the Fading Suns Patch
▶ GLQuake (for 3Dfx)
▶ Interstate '76
▶ Lighthouse Patch 2.0
▶ MAX 1.04
▶ MOO2 v1.31
▶ Mortal Coil Patch
▶ Overlord: Joystick upgrade
▶ Power F1 patch
▶ Pray for Death
▶ SHRAK v2
▶ Stars
▶ Stars #2
▶ Steel Panthers 2 v1.01
▶ Strife v1.31
▶ SU27 v1.2
▶ Tactcom: serial/modem patch
▶ The Gene Machine v1.07
▶ Tilt! fix
▶ Tracer: Update
▶ WinQuake 1.00

SHAREWARE:

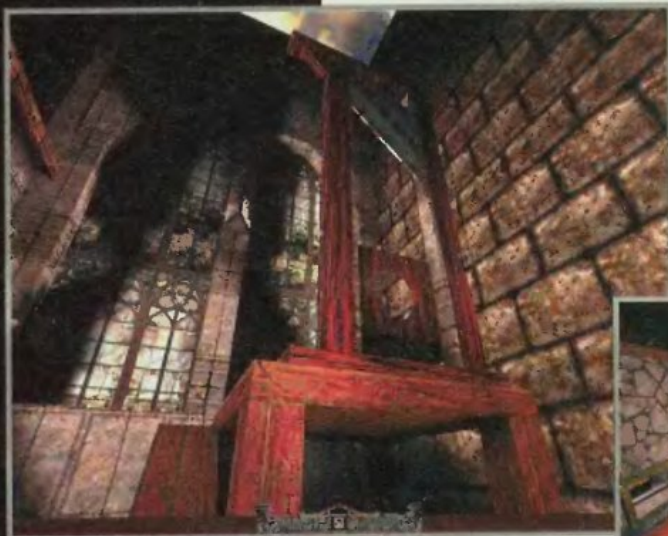
- ▶ Alien Quake - Total Conversion
▶ Blue Beep
▶ CD Audio copier
▶ Direct-X ver. 3.0a
▶ Gold Wave 3.22
▶ Heroes of Might and Magic 2 Scenarios
▶ Levels for Duke Nukem 3D
▶ Mower Screen Saver
▶ Quake Desktop Theme
▶ ReaperBOT for Quake
▶ Sailor Moon Solitaire
▶ Shrak for Quake
▶ Squawk for Quake
▶ Stargunner v1.1

OPISY:

- ▶ Blood FAQ
▶ Blood Omen: Legacy of Kain
▶ Cruise for a Corpse Dive
▶ Final Fantasy 7
▶ Robinson's Requiem
▶ Three Skulls of Toltecs
▶ Ultima 4

REDAKCYJNE:

- ▶ CO Z TYM CYRIKEM?
▶ KOMBAT STORY CZ. 6
▶ SEX W MANGACH
▶ KACIK X-FILES
▶ SECRET SERVICE 06



RS: Wprowadzie HEXEN 2 zbudowany został na podstawie technologii QUAKE, nie musieliśmy jednak niczego kupować od ID SOFTWARE. Mamy układ: opieramy się na ich technologii, a potem dzielimy się zyskami. Innymi słowy – lubimy się.

SS: Screenshots z gry prezentują się bardzo okazale, uderzyła nas bijąca od nich mroczna atmosfera. Czy staracie się zbudować w HEXEN 2 jakiś szczególny klimat?

RS: Atmosfera gry jest dla nas ogromnie ważna. Chcemy, aby gracz czuł się jak w prawdziwym pałacu. Ważne są detale, choćby obiekty ulegające zniszczeniu. Każdy gracz, wglębiając się w wirtualne światy komputera, ucieka od rzeczywistości. Pragnie robić to, co niemożliwe i wcielić się w kogoś innego. Porywająca atmosfera w grze pomaga wtopić się w ten świat.

SS: Słyszeliśmy niewiarygodne plotki o generowanych w czasie rzeczywistym efektach graficznych, takich jak cieniowanie, deszcz, śnieg. Czy możecie coś o tym powiedzieć?

RS: W HEXEN 2 będzie deszcz, śnieg, fontanny, płynące kanałami woda. Mamy okna, które można wybić, stoły i krzesła do przesuwania i niszczenia... pomyśleliśmy o wszystkim.

SS: Czy przy tak o g r o m nym nacisku na detale, niezbędnym



RAVEN SOFTWARE – autorzy HERETIC i HEXEN: BEYOND HERETIC już niedługo zadziwią swoim nowym produktem. HEXEN 2 używający poprawionego engine QUAKE jest w tej chwili jednym z najgorętszych tytułów w przygotowaniu. Gracze, którzy przeżyli bliskie spotkania

trzeciego stopnia z QUAKE, przekonali się, że sama gra, prawdziwie rewelacyjna w trybie Multiplayer, nie miała wiele do zaoferowania samotnikowi. HEXEN 2 ma przynieść to, czego brakowało QUAKE – priorytetem autorów jest przygotowanie rewelacyjnej porcji rozrywki, właśnie dla jednego gracza. Do tego dochodzi absolutnie miazdzący, gotycko-egipski klimat i o wiele więcej interakcji z otoczeniem. Oto wywiad exclusive z autorami gry.

SS: Czy nie wydaje się wam, że gry first person perspective zostały nieco w tyle za takimi hitami jak

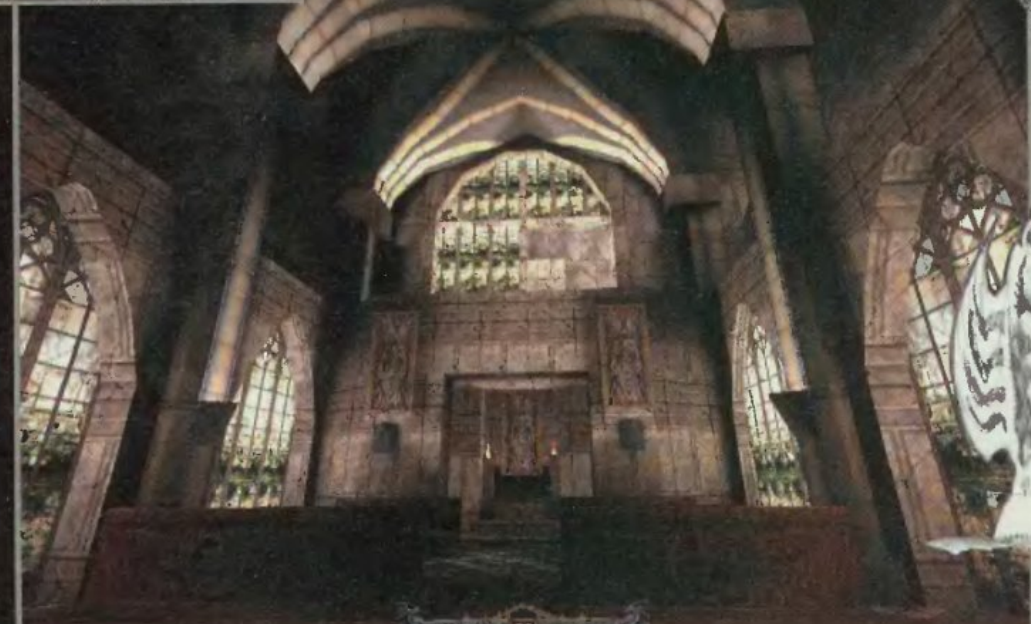
TOMB RAIDER czy MDK, w których postać bohatera obserwujemy zza jej pleców? Czyżby nadchodził schyłek ery DOOM i QUAKE?

RAVEN SOFTWARE: Gry takie, jak DUKE NUKEM 3D i QUAKE pokazały graczom, co to jest akcja. Ludzie pragną szybkich gier, a z prawdziwym pompowaniem adrenaliny mamy do czynienia jedynie w przypadku gier first person perspective. TOMB RAIDER polega na układankach i puzzlach, a w MDK gracz często zatrzymuje się, aby dokładnie wycelować. Obie gry są znakomite, nie mają jednak takiego klimatu jak DOOM czy DUKE.

SS: Czy to prawda, że dla potrzeb HEXEN 2 zakupiliście od ID SOFTWARE engine QUAKE?



Toż to sławny paladyn Artur!



minimum sprzętowym nie będzie przypadkiem Pentium 200?

RS: Minimalne wymagania to procesor Pentium 75 i 16 MB pamięci. Wszystkie screenshoty pochodzą z gry i nie były wcześniej prerenderowane.

SS: Czy HEXEN 2 będzie używać znanej z QUAKE konsoli do wydawania grze poleceń przez ręczne wpisywanie instrukcji? Co z opcjami Multiplayer?

RS: Podoba nam się system QUAKE, więc przy nim zostaliśmy. Każdy gracz będzie mógł przygotować sobie własny plik konfiguracyjny, w którym zdefiniuje klawisze, kolor czy też imię.

doświadczenia, które powiększają jej możliwości, zależne od przynależności do klasy, jak np. szybkość, zasięg skoku, wytrzymałość. Duże znaczenie będą mieć magiczne przedmioty.



SPECJALNIE DLA SS WYWIAD Z AUTORAMI

HEXEN 2

W PRZYGOTOWANIU



Na tych screenach widzicie ruchome trójwymiarowe środowisko, a nie statyczne obrazy z intro. Niewiarygodna jakość grafiki

exclusive

w połączeniu z engine QUAKE! To będzie prawdziwy przebój roku.



Multiplayer będzie dokładnie taki jak w QUAKE, przygotowujemy oddzielne poziomy do deathmatch.

SS: Teraz nieco o samej grze – powiedzcie coś więcej o roli gracza.

RS: Gracz może wybrać bohatera należącego do jednej z czterech klas (Paladyn, Krzyżowiec, Nekromanta i Zabójca). Każda z klas preferuje cztery rodzaje uzbrojenia, które mogą być „podładowane” odpowiednimi zaklęciami – w sumie można będzie poszperać aż z 32 rodzajów broni. Końcowy produkt będzie zawierał 30 poziomów, których akcja rozgrywać się będzie w różnych lokacjach – średnio-wieczne miasto, katedra wraz z katakumbami czy też egipska piramida. Przygotowujemy też scenariusz odsłaniany stopniowo, w trakcie gry.

SS: Zdaje się, że planujecie wprowadzić więcej elementów gry RPG niż to miało miejsce w HEXEN.

RS: Przygotowujemy elementy RPG, które w żaden sposób nie będą kolidować z błyskawiczną akcją rozgrywaną się na ekranie monitora. Każda postać zdobywa punkty

SS: A jak prezentuje się logiczna część gry?

RS: Staramy się uciec od puzzli znanych z wcześniejszych gier first person perspective i z pierwszej części HEXEN (znaleźć klucz do wyjścia lub wcisnąć kilka przełączników). Nie będzie zagadek polegających na odgadnięciu właściwej kombinacji dziesięciu dźwigni na ścianie. Wszystkie zagadki będą mieć swój logiczny ciąg.

Stawiamy jednak na akcję – to ona jest motorem napędowym HEXEN 2.

SS: Jedną z największych bolączek wszelkich klonów DOOM i QUAKE jest niska inteligencja komputerowych przeciwników. W jaki sposób ta kwestia została rozwiązana w HEXEN 2? Ilu przeciwników napotka na swej drodze gracz?

RS: W tej chwili mamy 18 wrogów nastawionych istnień, w tym pięciu megabossów. Dla każdego potwora przygotowujemy osobne procedury zarządzające jego inteligencją. Kolejni bossowie będą coraz trudniejsi do pokonania.

SS: Wasz gotycko-egipski styl wywarł na nas ogromne wrażenie. Czy przy projektowaniu gry zatrudnialiście prawdziwych architektów?

RS: Nam też się podoba. Nie korzystaliśmy z pomocy architektów, lecz nasi główni graficy mają olbrzymią wiedzę na temat sztuki i archeologii. To bardzo pomaga.

SS: Dziękujemy za rozmowę.



Witajcie w KOMBAT KORNER. Screeny z MK4 w poprzednim numerze nie były jadem primaaprilisowym! Są dalsze wspaniałe newsy! Druga część filmu MORTAL KOMBAT zbliża się wielkimi krokami, podobnie jak premiera automatowej wersji MORTAL KOMBAT 4. Niestety, Christopher Lambert w ostatniej chwili wycofał się z filmu, jednak nowy Raiden nie musi wcale być gorszy! Finansująca produkcję firma NEW LINE CINEMA wypuściła właśnie trailer (zwiastun), który w całości zamieszczamy na SECRET SERVICE CD'46 – jego omówienie oraz urywki poszczególnych ujęć znajdziecie na tej stronie. Jedno jest pewne: zapowiada się niezła jatka i jeszcze więcej znakomych sekwencji walk. Amerykańska premiera filmu zapowiadana jest na 1 sierpnia 1997.

Gulash



Patataj, patataj, patataj, tajemniczy jeźdźcy pędzą przez pustynię...



Shao Kahn oszukuje? - pyta Liu Kang - to przecież nie ma sensu!



Pojawiają się wojownicy ninja: Scorpion, Sub-Zero i Smoke...



...



Pojawiają się zastępy nieustraszonych wojowników Shao Kahna.



...rozpoczyna się zaciepła walka, Cyrax vs. Jax



...Raiden wita przybyłych słowami: „Ziemia i Zaświaty niebawem połączą się”...



Musicie powstrzymać Kanha, albo Ziemia zostanie zniszczona... - mówi Raiden.



Cyberwojownik Cyrax bierze na korpus by po chwili powstać!



... nasi bohaterowie pojawiają się w całej krasie po raz pierwszy.



Tym razem w grę wchodzi tylko... UNICESTWIENIE!



To bez wątpienia nowa Sonya – jej ocenę pozostawiam wam.

MORTAL KOMBAT



Pod koniec marca 1997 roku pierwsze automaty z grą TEKKEN 3 trafiły do salonów gier na całym świecie. Trzeci turniej rozpoczyna się 20 lat po zajęciach mających



Trójwymiarowe tła przygotowane dla potrzeb gry ociekają bogactwem detali.

miejsce w TEKKEN 2, zaś cała historia kręci się wokół młodzieńca o imieniu Jin Mishima (rodzice – Kazuya i Jun z TEKKEN 2). Wspaniale wyrenderowane obrazki przedstawiają dziesięć dostępnych od samego początku postaci, w tym pięć całkowicie nowych (Jin, Forest, Hwoarang, Rally i Lin) oraz pięć starszszkolnych (Paul, Lei, King, Nina i Yoshimitsu). Na życzenie graczy zmieniono nieco historię niektórych postaci; np. Nina przebywała przez ostatnie 20 lat w komorze hibernacyjnej (dlatego się nie „sygnęła”), zaś Forrest

Automat TEKKEN 3 w wersji deluxe...

...i wersji zwykłej, tańszej.





Oto Jax. Zwróćcie uwagę na metalowe ręce czarnoskórego wojownika...



Po zielonym ubranku sędzę, że ta ładna pani to Jade.



Od lewej: Jade (?), Johnny Cage (?), Liu Kang i Kitana.



Jeszcze jedno ujęcie z Mileeną (?) na pierwszym planie.

MORTAL KOMBAT 2 ANNIHILATION NOWY FILM



Walczące w błocie panie to Sonya Blade i Mileena (?).



Scorpion czai się w swojej gorącej pieczarze...



...i znów Cyrax, tym razem we wzorowym skoku a'la Ryu.



Oddział specjalny: Sonya Blade i Jackson Briggs.



Wbrew temu co się sędzi Sub-Zero żyje i ma się całkiem dobrze.



Pojawia się dobrze wszystkim nam znane logo smoka...



Pokażcie się Mileena - zła siostra księżniczki Kitany



Zdenerwowany Liu Kang zamierza pokonać Shao Kahna.



Okrutny Shao Kahn nie spodziewał się tak zaciekłego oporu Ziemi.



...które wybucha i zmienia się w napis ANNIHILATION...

TEKKEN 3



Polski szybciej, niż jego poprzednie części, no i czekamy na konwersję na PlayStation!

Gulash

Law to syn Marshalla z TK i TK2 (Forrest trenował sztukę walki wręcz z ojcem i z Paulem, którzy po TK2 zostali kumplami). Jedne z najstarszych postaci w mordobiciu, prawdziwe dziadki to Paul (46 lat), Lei (45 lat) i Yoshimitsu (wiek nieznan, Yoshi to już cyborg). Nowy, młodszy King (28) zastąpił starego (który tymczasem kompletnie się zapił). Sama walka jest jeszcze szybsza i bardziej efektowna, do czego przyczyniły się w pełni trójwymiarowe tła i większa moc automatu. Reakcje graczy na świecie są bardzo pozytywne – TEKKEN 3 jest grą bardzo udaną. Miejmy nadzieję, że automatowy TEKKEN 3 przybędzie do

Lin Xiaoyu



1P MODE

SELECT GAME COURSE



Cztery pierwsze ścieżki: NOVICE, VF, FV i GIRLS

borową obsadę z wszystkich morderców. W grze występuje znaczna liczba 32 postaci, z czego od samego początku dostępnych jest 22. Do składu załapali się wszyscy zawodnicy z VIRTUA FIGHTER 2 (Akira, Pai, Lau, Wolf, Jacky, Jeffrey, Kage, Sarah, Shun, Lion, Dural), a także cały team z FIGHTING VIPERS (Bahn, Tokyo, Honey, Sanman, Picky, Jane, Grace, Raxel, Mahler, Big Mahler i Kuma-chan). Dodatkowy zespół składa się z Janet (VIRTUA COP 2), Bark i Bean (SONIC THE FIGHTERS), Kid Akira i Kid Sarah (VIRTUA FIGHTER KIDS), Hornet (samochód z DAYTONA USA) oraz bliżej nie

znani: Deku, Ura Bahn, Shiba i Rentahero. Tak olbrzymia liczba postaci, a także innowacje

FIGHTERS

wprowadzone w samej rozgrywce (o tym za chwilę) maksymalnie podwyższając miłośność FIGHTERS MEGAMIX.

Gra pozwala na dostosowanie roz-

cem przeniesionymi z VIRTUA FIGHTER 3. To kolejny znakomity dodatek. Nie ma już tanich ring-outów, są jedynie ściany (FV) lub areny ciągnące się przez wiele kilometrów (a'la TEKKEN). Aby uzyskać dostęp do wszystkich postaci, należy zaliczyć wszystkie mini – turnieje a każdy składa się z siedmiu pojedynków. Po pokona-

O to historia Fighters Megamix przedstawiona na pierwszej stronie japońskiej instrukcji znajdującej się w pudełku z grą – cała reszta pisana jest niestety znaczkami, o których jakiegokolwiek pojęcie może mieć jedynie Mr. Root lub student japończyki. Przedstawione daty składają się bowiem na najlepszy opis genyzy FIGHTERS MEGAMIX, wspaniałego połączenia wszystkich wymienionych gier (włączając VF3!). Najnowsza produkcja zespołu AM2 po raz kolejny podnosi wyżej poprzeczkę ustanowioną przez VF2 i po raz kolejny oferuje spragnionym nowości wiele godzin znakomitej zabawy. Bez obawy można stwierdzić, że dla potrzeb swej najnowszej gry AM2 zatrudniło najbardziej do-

Akira Kid daje nieźle popalić swojemu...! (ojcu? bratu? wujkowi?).



Kim jest ten tajemniczy zawodnik? Zapewne pochodzi z rodziny roślin bulwiastych i chce rządzić światem.



grywki do preferencji gracza; spośród dwóch możliwości kierowania wojownikiem (FV lub VF2) można wybrać tę najbardziej odpowiadającą. Wszyscy zawodnicy z serii VF operują w większości ciosami z y w -

niu bossa w ostatniej walce automatycznie można go zwerbować i nim walczyć – proste i logiczne. W sumie jest dziesięć ścieżek i tyleż ukrytych postaci, co zapewnia samotnemu graczowi naprawdę sporo solidnego mor-





Mr. DEAN z gry SONIC FIGHTERS: Automat ten (SF) nigdy nie opuścił Japonii.



dobicia. Tak naprawdę jednak FIGHTERS MEGAMIX (podobnie zresztą jak wszystkie mordobicia) jest grą przeznaczoną dla dwóch graczy, wyobraźcie sobie walkę

mistrza VF2 z mistrzem FV (o której do tej pory nikomu się nie śniło!). Dzięki FIGHTERS MEGAMIX

szym ciągu pozostały 2D, ale za to zostały narysowane całkowicie od nowa. Sprawa wygląda podobnie w przypadku aren, na podłożach praktycznie nie widać rozłączających się pikseli.

Ten koleś nazywa się Shiba. Krążą plotki, że to jedna z dwóch postaci, które usunięto z oryginalnej, automatowej wersji pierwszej części VIRTUA FIGHTER. Fajna koszulka.

MEGAMIX

FIGHTERS MEGAMIX właściwie jest jedynym mordobiciem, jakiego jest po-



Babies in action: PAI vs HONEY czyli VF 2 kontra FV.



japońskiej premiery VIRTUA FIGHTER 3.

Na SS CD '46 znajduje się film w formacie AVI przedstawiający grę.

Gulash
SEGA'97



Honey jak na mangową postać przystało prezentuje koronkową bieliznę przy każdej okazji.

pojedynki stają się na nowo interesujące, a powoduje to zderzenie dwóch stylów: brutalnej walki ulicznej (FV) vs sztuki walk wschodu (VF2). Oprawa gry, jak zwykle w przypadku AM2 stoi na bardzo wysokim poziomie, choć właściwy engine pochodzi z FIGHTING VIPERS, a nie z VIRTUA FIGHTER 2. Jednak dzięki temu, możliwym stało się wykorzystanie efektu light sourcing, podczas gdy wszystkie postaci są cieniowane. Gra w doskonały sposób wykorzystuje możliwości konsoli Saturn. Niestety, tła w dal-

trzeba posiadaczowi konsoli Saturn. W zupełności wystarczyło by połączenie najlepszej dwójki (VF2 + FV), dodatkowe atrakcje w postaci ciosów z VF3 i nowych postaci, czynią tę grę jeszcze bardziej atrakcyjną. Szczerze polecam FIGHTERS MEGAMIX nawet posiadaczom obu wymienionych wcześniej gier, to po prostu coś nowego! AM2 ciągle nie przestaje zaskakiwać, nieoficjalnie możemy już odliczać dni do



Jeden z VIRTUACOP 2 odkłada pistolet i staje na ringu do nie-sportowej walki.



Dwa lata temu udanie za-debiutował FX FIGHTER – pierwsze trójwymiarowe mordobicie na PC. Gra okazała się na tyle dużym hitem, że firma GTE postanowiła odświeżyć starą i sprawdzoną formułę wydając grę w nowej oprawie, dodając dwoje nowych zawodników i fragment kodu odpowiadającego za współpracę gry z popularnymi akceleratorami na kościach S3 VIRGE. Podskoczyły też wymagania sprzętowe, absolutnym minimum jest teraz procesor Pentium 90. Niestety, gra nie oferuje niczego interesującego.

Zarys fabuły: poprzedni turniej wygrał okrutny cyborg Rygil, który uwięził wszystkich zawodników w komorach hibernacyjnych na swoim statku. Niespodziewanie pojawia się jednak dwoje nowych fighterów, pragnących rzucić mu wyzwanie. Ucieszony Rygil uwalnia wszystkich pozostałych i organizuje na swoim statku dogrywkę, tym razem jednak zapowiada uśmiercenie wszystkich pokonanych.

Patrząc na FX FIGHTER TURBO miałem deja vu z roku 1995. Wprawdzie wszystkie tła narysowano w wysokiej rozdzielczości, jednak areny i zawodnicy zostali przeskalowani ze standardowego 320x200. Wszystkie ruchome obiekty to dwukrotnie powiększone, bardziej kanciaste piksele. Tyle zostało ze wspaniałych zapowiedzi. Nie można nawet zmienić rozdzielczości (ciekawe dlaczego, na targach ECTS pokazywano wersję beta w której można było grać nawet w trybie 1024x768). Jedyne opcje włączania i wyłączania kolejnych detali (cieniowanie, teksturowanie) są dostępne. Czary goryczy dopełnia tragiczna animacja postaci, szczególnie gdy porównamy ją do tej z VF, czy też CYBER GLADIATORS. Walczący zachowują się niczym paralitycy, nieporadnie przestępując z nogi na nogę, kiwają jak bokserzy wagi piórkowej. Ciosy urywają się, ruchy wojowników nie są płynne (nie zależy to od szybkości procesora, z powylączanymi detalami jest tak samo). Jeśli to ma być ten megazaawansowany motion capture, o którym firma informuje

w swoich ulotkach, to strach pomyśleć jak wyglądają te średnie.

Trochę lepiej jest przy uruchomieniu gry z akceleratorem S3 VIRGE. Grafika w wysokiej rozdzielczości i w 32 tysiącach kolorów nabiera głębi, postacie są doskonale cieniowane, a wszystkie

FX FIGHTER TURBO

Naprawdę nie widzę najmniejszego powodu, aby wracać do FX FIGHTER. Obecnie z myślą o PC skonwertowano takie hity, jak VIRTUA FIGHTER czy TOSHINDEN. Nawet CYBER GLADIATORS (SS'44 – ocena 50%) jest lepsze od tej gry. FX FIGHTER TURBO może zainteresować jedynie

tekstury w charakterystyczny dla akceleratorów sposób stają się „rozmyte”. Dopóki żaden z fighterów nie wykona ruchu, FX FIGHTER TURBO wygląda całkiem ładnie.... Animacja postaci pozostała również żałosna, jak w normalnej, nieakcelерованей wersji.

Najcelniejszym określeniem dźwięku w tej grze jest słowo „żenada”. Uderzenia przypominają odgłosy pierdnieć, a nie pękających kości i wybijanych zębów, a komentator zapowiadający kolejne krwawe walki jest milutki i słodziutki (sadysta?). Przygrywiająca z kompaktu muzyka porywa do jak najszybszego jej wyłączenia. Porzekadło „stare, ale jare” w przypadku FX FIGHTER TURBO okazuje się totalnie chybione.

posiadaczy akceleratorów na kości S3 VIRGE (raczej do obejrzenia niż do pogrania), zanim jednak na ekranie monitora pojawi się upragniona arena z wojownikami, będą musieli sporo się nagimnastykować.

P.S. Wszystkie screeny na tej stronie pochodzą z wersji dla akceleratora S3 VIRGE. Normalnie gra jest o wiele brzydsza.

Gulash

GTE

DYSTRYBUTOR PC – NIEZNANY CENA: –po
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY

PC WIN'95 Min. Pentium 90, 8 MB RAM

OCENA: 3/10

DEMO – CD'41

DEMO – CD'41

Wydaje się, że chodzone mordobicia zaczynają powoli wracać do task. Tylko z bardzo różnym skutkiem. Po doskonałym TIME COMMANDO (opis: SS'39) i solidnym THE CROW: CITY OF ANGELS (SS'44) nadciąga PERFECT WEAPON – produkt mający według zapowiedzi zespołu autorów z ASC przyćmić swoich poprzedników. Gra ukazała się zarówno w wersji na PC jak i na konsole Saturn, PlayStation.

Blake Hunter, agent do zadań specjalnych Ziemskiej Federacji i ekspert w dziedzinie sztuk walki wschodu pewnego dnia otwiera oczy w miejscu, które widzi po raz pierwszy w życiu. „Mocnemu w rękach” myślenie sprawia wyraźną trudność; postanawia więc rozzejrzeć się i przy pomocy pięści odnaleźć odpowiedzi na podstawowe pytania egzystencjalne. Do spenetrowania czeka pięć niematych poziomów różniących się wyglądem i zestawem przeciwników (od małpoludów aż do uprawiających kung-fu, mniczków). Blake Hunter oprócz biegania i podnoszenia przedmiotów potrafi też walczyć wręcz, a sprawdza swoje możliwości bardzo często, gdyż we wszystkich napotkanych istotach odnajduje pierwotną żądzę mordu.

Pod względem wykonania PERFECT WEAPON można porównać do THE CROW, czy choćby do nieśmiertelnego ALONE IN THE DARK. Widoczna na pierwszym planie, w pełni trójwymiarowa, postać bohatera porusza się po wyrenderowanym wcześniej świecie – gracz obserwuje rozwój akcji ze statycznych kamer, często przelączających kolejne widoki. W PERFECT WEAPON znajduje się aż 1300 ujęć kamer urozmaicających statyczną rozgrywkę. W stosunku do innych produktów utrzymanych w tej konwencji, rozszerzono także (z miernym skutkiem) wątek przygodowy. W przeciwieństwie do TIME COMMANDO każdy poziom składa się z kilkudziesięciu lokacji tworzących na mapie swoistą pajęczynę. Wszystko byłoby w porząd-

czą renderowanych filmików (oczywiście „plastikowych”) jak i sama rozgrywka nie są na tyle interesujące, aby wciągnąć na dobre. Engine gry, nazwany przez jej twórców „rewolucyjnym” pozwala na bliskie spotkanie trzeciego stopnia z aż pięcioma postaciami jednocześnie, na jednym ekranie. Zabieg ten w zamierzeniu miał dodać miłośności rozgrywce, przekształcił się jednak w drażniące utrudnienie. W rzeczywistości sterowanie samotnym bohaterem, atakowanym przez trzech lub więcej małpoludów jednocześnie, przekształca się w chaotycz-

PERFECT WEAPON

ne klepanie we wszystkie możliwe klawisze. Wprowadzie przeciwnik po otrzymaniu dostatecznej ilości rązów, wydając ostatnie tchnienie, położy się na ziemi, to jednak Blake praktycznie zawsze dostanie przewidzianą dla niego serię. Sterowanie Hunterem, które zdaje egzamin w przypadku łażenia i podnoszenia przedmiotów, w walce

nie nadaje się praktycznie do niczego. To tak, jakby w ALONE IN THE DARK wepchnąć pięć demonów atakujących jednocześnie z każdej strony (tam masz chociaż strzelbę!). Wprowadzie Blake ma do dyspozycji bogaty garnitur ciosów (podobno aż 100 kombinacji), jednak podczas walki zupełnie nie ma czasu na kombinowanie. Jest za to chaos i bałagan...

PERFECT WEAPON to gra mniej niż przeciętna, przypisana do gier komputerowych klasy średniej. Grafika, mimo że wykonana solidnie, nie zachwyca, zaś przyjemność wynikająca z kontrolowania poczyną Blake'a w miarę zagłębiania się w grę, zamiast rosnąć – maleje. Na początku wyraźnie czuć miatkość fabuły jako uzasadnienia bez-



sensownej jatki rozgrywającej się na ekranie. PERFECT WEAPON nie nawiązuje w wystarczającym stopniu kontaktu z graczem, gra razi szeregiem usterek. W kwestii chodzonych mordobić w dalszym ciągu wolę TIME COMMANDO.

Gulash

ASC

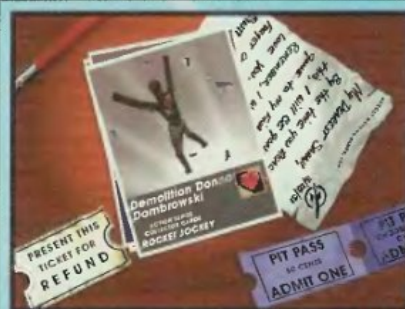
DYSTRYBUTOR PC - IPS	CENA: -∞
TERMIN WYDANIA PL - NIEZNANY	
SONY PLAYSTATION - NIEZNANY	CENA: -∞
SEGA SATURN - NIEZNANY	CENA: -∞
PC WIN'95	Min. Pentium 120, 8 MB RAM
PSX, SATURN	

OCENA: 4/10



ku (w końcu świadczy to o większej interaktywności gracza), gdyby jeszcze gracz wiedział dlaczego i po co musi tazić, skakać i bić się z małpoludami w tak niegościnnym świecie. Zarówno szczątki fabuły przedstawione za pomo-





Konieczność korzystania z lin spowodowana jest tym, że rakiety poruszają się z ogromną prędkością, której praktycznie nie można regulować. Stąd też częste odbicia od bandy, słupków czy

Gra ma bardzo miódny klimat, szczególnie gdy przeciwnicy na chwilę zapominają o graczach i zaczynają wykańczać się nawzajem. O grafice w ROCKET JOCKEY lepiej nie wspominać, choć może właśnie warto ku przestrodze innych. Brzydkie tekstury i zbudowani z bardzo niewielkiej ilości wielokątów zawodnicy wyglądają smętnie. Co więcej, na komputerze z procesorem Pentium 133 ta surowa, pozbawiona wszelkich fajwerków grafika nie pracuje płynnie w trybie 640x480 (w 320x200 po prostu nic nie widać!). Wydaje się to dziwne, zważywszy że PeCetowe produkty z logiem SEGA na pokładzie



W roku 1997 (za wyznaczniki przyjmującej engine w takich grach jak QUAKE, TOMB RAIDER czy też MDK) takie uchybienia są po prostu niedopuszczalne i w oczywisty sposób wpływają na końcową cenę produktu. Ciekawa byłaby opcja gry w sieci dla maksimum ośmiu graczy. Podejrzewam jednak, że przy tak kiepskim fragmencie kodu odpowiadającym za

ROCKET JOCKEY to pozycja, której tytuł mówi wszystko. Gracz wsiada na mały, szybki pojazd z wbudowanymi silnikami odrzutowymi, aby wziąć udział w jednym z najpopularniejszych, transmitowanych na żywo przez wiele stacji telewizyjnych, programie rozrywkowym. Na początku trzeba wybrać jednego z jeźdźców (różnią się od siebie jedynie ksywkami i repertuarem błuz) i maszynę (cztery różne pojazdy, jeden szybki, jeden z lepszą tarczą itp.), aby w końcu przystąpić do wyboru jednej spośród trzech dostępnych rodzajów rozrywki. Pierwsza z nich, nazwana Ball, to najprościej mówiąc futurystyczna piłka, w której owalny balon należy wepchnąć do bramki przeciwnika. Pod intrygującą nazwą War kryje się... wojna – chaos, samowolka, totalny brak zasad. Zadaniem gracza jest rozbicie maszyny przeciwnika (przeciwników) w tym deathmatchu. Trzecim i najciekawszym rodzajem zabawy oferowanym przez ROCKET JOCKEY jest Race, czyli po prostu wyścig. Kto pierwszy stawia się na linii mety zaliczając po drodze wszystkie bramki, wygrywa.



ROCKET JOCKEY

też wszechobecni w powietrzu, machający w twódcze zawodnicy wyrzuceni z maszyn. Wyszadzone z siodła jeździec błyskawicznie wstaje, aby ponownie wskoczyć w wir walki.

są trójwymiarowe i szybkie w trybie 640x480x32 tys. kolorów, a przy tym wyglądają o wiele lepiej. Nikt, nawet główny programista z ROCKET SCIENCE nie wmości mi, że VIRTUA SQUAD jest grą mniej skomplikowaną niż ROCKET JOCKEY. Tam także każdy obiekt znajdujący się na ekranie jest renderowany w czasie rzeczywistym, a gdy dobrze się przypatrzeć, okazuje się, że są ich setki. W ROCKET JOCKEY oprócz tekstury na ziemi, band i kilku wyrastających z areny palików, engine ma za zadanie zająć

wyświetlanie grafiki, gra pracowała by w iście ślimaczym tempie, serwując graczom zamiast upragnionej rozrywki porcję nerwów i gigantycznego rozczarowania. Dźwięk nie wybija się ponad przyjęte normy, jest też niezła ścieżka dźwiękowa w formacie audio, na którą składają się ostre gitarowe rify i solówki na perkusji.

Szkoda, szkoda, szkoda. Całkiem niebanalny pomysł, a także sporą porcję miłośności rozrywki kompletnie niweczy kiepska grafika. Po odpaleniu – 90% graczy odrzuci od monitora na kilka metrów. ROCKET JOCKEY nie należy do udanych produktów.

Gulash

Rocket Science

DYSTRYBUTOR PC – NIEZNANY CENA: –PO
PC WIN'95 Min. P100, 16 MB RAM

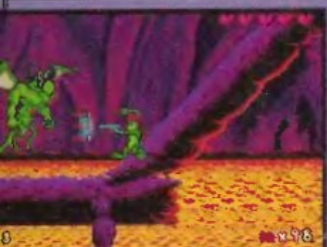
OCENA: 4/10



Aby efektywnie kierować jedną z rakiet, trzeba wiedzieć dwie rzeczy: w obrębie areny można lecieć gdzie dusza zapagnie, jednak aby polatać dłużej niż przez 10 sekund, należy używać wystrzelianych z boków lin. Dzięki nim można zahaczyć się o jeden z wyrastających z areny słupków i obrócić się, pociągnąć za sobą piłkę lub minę, czy też odpowiednio trafiając wysadzić z siodła przeciwnika.

się komputerową inteligencją przeciwników, a także wygenerować ruch dla kilku teksturowanych wielokątów. I czyni to w sposób, o którym lepiej nie mówić!





rów, tj. obracanie się obiektów, skalowanie, zastosowanie kolorowego oświetlenia, a przede wszystkim doskonałą animację bohaterów.

Jednak nie tylko wykonanie stanowi o miłośności gry. W platformówkach liczy się przede wszystkim akcja. Na brak tego czynnika w JAZZ JACKRABBIT 2 nie można narzekać. Do wyboru mamy cztery światy, a każdy z nich składa się z kilku długich poziomów, w trakcie pokonywania których będziemy pływać, skakać, teleportować się i latać. Przypaść trzeba, że tak rozległego świata, liczby platform, przejść, ukrytych skrytek nie widziałem jeszcze w żadnej grze. Także miłośnicy zdrowego naparzenia nie będą narzekać, bowiem do dyspo-



na opcja Multiplayer Party Mode. Pomyślano tu o zarówno o posiadaczach modemów, sieci, ale także o samotnikach (wtedy ekran podzielony jest na cztery części). Są cztery typy wspólnej zabawy. Pierw-



S tarsi gracze na pewno pamiętają postać zielonego królika o imieniu Jazz z giwerą w rękach i opaską typu Rambo na głowie. Parę lat temu zawiądnął on sercami miłośników platformówek na całym świecie. W JAZZ JACKRABBIT graли wszyscy i to nie dlatego, że ukazał się początkowo jako shareware, ale dlatego, że gwarantował znakomitą zabawę na wiele długich tygodni.

Po długim okresie przerwy produkcji gier przypomnieli sobie o miłośnikach bodaj najstarszego gatunku gier kom-

JACK JAZZ RABBIT 2

dzielnię. Do dyspozycji mamy wszystkie bronie. Wygrywa ten kto pierwszy załatwi przeciwników 10 razy. Czwarta możliwość to „treasure hunt”. Wygrywa ten kto pierwszy zbierze 100 diamentów i dotrze do wyjścia. Nie można się zabijać, ale każde trafienie przeciwnika pozabawia go kilku kamieni, które możemy sobie przywłaszczyć.

Dla najbardziej zapartych, którym to wszystko nie wystarczy, jest jeszcze edytor własnych poziomów, również dla wersji Multiplayer. Ingerować możemy we wszystko, począwszy od ułożenia krajobrazu, poprzez formę platform, aż po własne projekty potworów.

JAZZ 2 to starszokolna platformówka w nowym wykonaniu, która z pewnością stawi czoła nawet najbardziej zdeterminowanym łamaczom galek i klawiszy. Kiedy mamy problem z młodszym bratem lub dziadkiem, posadźmy ich przed komputerem, włączmy Jazza i będziemy mieli spokój na wiele godzin.

Joseph



puterowych – platformówkach. Pośród wielu kontynuacji starych, dobrych tytułów znalazł się również królik Jazz. Tym razem atakuje razem z bratem o imieniu Spaz.

Na pierwszy rzut oka gra nie różni się zbyt wiele od pierwszej części. Dopiero po paru ruchach momentalnie widać gruntowne zmiany w wykonaniu światów. Grafika została dopracowana, tła wykonano techniką multiparallax, co jest aktualnie obowiązkowe dla każdej szanującej się gierki z tego gatunku. Do tej pory tło stanowiło 3 lub 4 statyczne warstwy, w JAZZ 2 jest ich aż osiem, a każda z nich momentami urozmaicają animowane elementy.

Prawdziwy efekt można dostrzec dopiero w Windows. Dzięki współpracy z Direct Draw rozdzielczość można ustawić do 640x480 punktów. Wtedy doskonale widać inne majstersztyki auto-

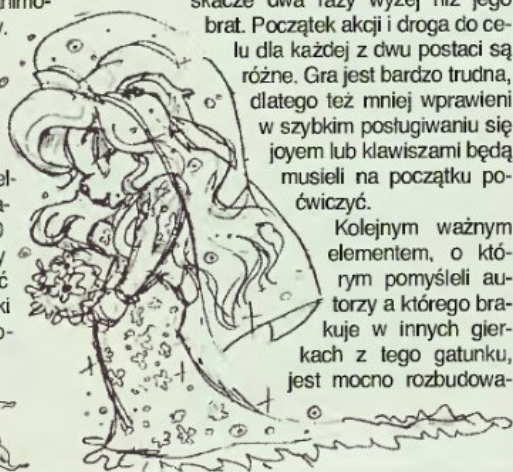
zycji mamy aż 12 rodzajów broni, od znanego nam miotacza, aż po całkiem nowiutki zamrażacz. Czasami będzie trzeba też pokombinować. Poszukać przełącznika lub użyć którejś ze specjalnych broni do otwarcia drzwi lub zamrożenia jeziora.

Do wyboru mamy dwóch bohaterów – Jazza i Spaza. Pierwszy potrafi używać swych uszu jak śmigieł helikoptera, dzięki którym może dłużej unosić się w powietrzu. Drugi ma za to silne nogi, dzięki którym skacze dwa razy wyżej niż jego brat. Początek akcji i droga do celu dla każdej z dwu postaci są różne. Gra jest bardzo trudna, dlatego też mniej wprawieni w szybkim postępowaniu się joyem lub klawiszami będą musieli na początku poświęcić.

Kolejnym ważnym elementem, o którym pomyśleli autorzy a którego brakuje w innych grach z tego gatunku, jest mocno rozbudowa-



szy to „cooperation”, czyli współpraca, gdzie gracze wspólnie dążą do ukończenia poziomu, mogą się dotykać, ale nie mogą się zabić. Drugi – „race”, to wyścig, czyli kto pierwszy do mety. Gracze nie mogą się zabić, ale mogą sobie przeszkadzać, np. zamrozić jeden drugiego. Trzecia możliwość to „battle”, czyli bitwa. Każdy przeciwko każdemu, chyba że paru graczy założy spól-

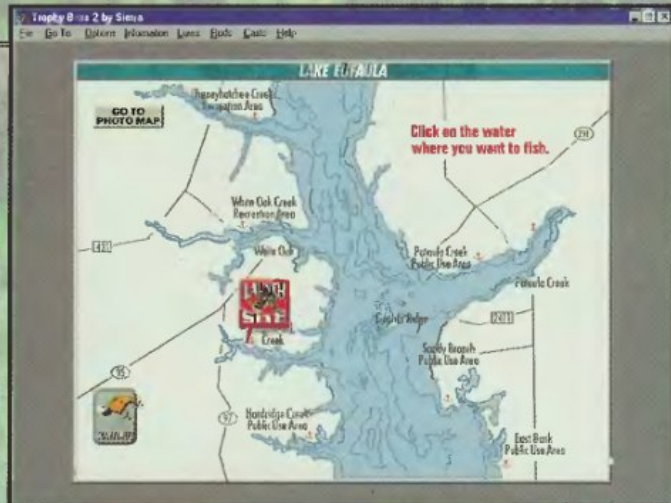


Epic Megagames

DYSTRYBUTOR PC – NIEZNANY CENA: -90
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC DOS/WIN Min. 486 DX2/66, 6 MB RAM

OCENA: 7/10





Rzucam wędkę, czekam długo i wyciągam rybkę dużą. Trzeba rybkę ugotować i ze smakiem ją skosztować. Tak brzmiał okrzyk mojej szóstki na porannych apelach obozu harcerskiego, gdy paczkę nazwali Wędkarze. Po kilku latach nazwa wydaje się być skrajnie idiotyczna, ale najlepiej świadczy o tym, jak wielką miłością darzyłem wędkowanie. Dziś na te sprawy nie mam zbyt wiele czasu, więc z wielką radością powitałem na twarzieli symulację wędkowania wydaną przez amerykańskiego giganta SIERRA.

TROPHY BASS 2 przeznaczona jest dla jednej osoby, ale dopuszcza rywalizację przez modem i w sieci. Są trzy tryby łowienia. Na dobry początek polecam krótki wypad na ryby, dzięki któremu poznasz tajniki gry. Następną propozycją jest udział w turnieju polegającym na zlo-

wieniu jak największej liczby ryb w ściśle określonym czasie i na różnych akwenach USA. Jeżeli planujesz dłuższą przygodę z TROPHY BASS 2, po-

TROPHY BASS 2

lecam zagrać w trybie kariery, w którym program odnotowuje wszystkie twoje osiągnięcia.

WSTAWAJ KAZIK, IDZIEMY NA RYBY

Najlepiej zaprezentuj walory gry, jeśli opiszę w skrócie jeden dzień z życia wędkarza. Po wybraniu akwenu wsiadasz do łódki, odpalasz motorek i dopływasz do najlepszego twoim zdaniem miejsca, w którym bierze. Musisz wziąć pod uwagę warunki pogodowe, głębokość zbiornika i prądy wodne, ponieważ determinują one sposób łowienia i rodzaj używanej przynęty. Do pomiaru głębokości wykorzystasz nowoczesne echosondy, zaś do poznania zbiornika – krótkie informacje wyświetlane przez komputer. Następną po zbadaniu terenu i akceptacji łowiska, czynnością jest wybór kija. Doświadczony wędkarz uzna to za rzecz oczywistą, ale musisz pamiętać, że nie każda wędka nadaje się do łowienia sum czy szczupaka.

ka. A kijów masz pod dostatkiem, włącznie z dziesiątkami szczegółowych informacji, które pomogą ci w dopasowaniu żyłki. Po skompletowaniu sprzętu przychodzi czas na dobór przynęty, której w zestawie posiadasz kilkadziesiąt rodzajów sztuk. O dziwo, nie znalazło się tutaj ostatecznie w Polsce „ciasto”, wyparte przez nowoczesne gumo-błazniane robale i dziwactwa. Wybór przynęty jest uzależniony od tego, jaką rybę zamierzasz złowić. Wiadomo, że jeśli chcesz mieć na kolację plotkę, to nie użyjesz błyski, która nadaje się do łowienia ryb drapieżnych. Z czynności czysto technicznych pozostanie ci jeszcze wybranie sposobu zarzucania wędziska i szybkości zwijania żyłki.

WNIOSKI HENKA Z WIOSKI

Jak widać, powyższe czynności wymagają od ciebie znajomości



Nie podoba mi się w tej grze prostota obsługi i ogrom informacji dostępny podczas łowienia. Pewnie pomyślicie sobie, że coś mi się pomylilo, ale jaki sens ma łowienie ryb, gdy wiesz jak szybko tonie przynęta i na jakiej znajduje się głębokości. Z drugiej strony, jest to wymóg komputerowej symulacji, bowiem bez tych informacji nie dało by się grać.

zwyczajów ryb, obycia z wędkowaniem i zacięcia. Jeśli brakuje ci jednej z tych cech, propo-



WRAŻENIA PANA HENIA

Łowienie rybek przy pomocy TROPHY BASS 2 uznaję za bardzo przyjemne i miodne ze względu na wygodną obsługę, bardzo dobrą grafikę w wysokiej rozdzielczości i doskonały dźwięk. Szata graficzna po prostu trzyma poziom gier firmy SIERRA, a dobry dźwięk jest wynikiem ogromu miejsca na srebrnym krążku. W końcu, co szkodziło producentem upchnąć sympatyczny głos kobiecy w przewodnik wędkowania wraz z przyrodniczym zestawem sample? W dzisiejszych czasach to obowiązek. Jednak TROPHY BASS 2 nie zachwylił mnie tak, żebym postradał zmysły. Jest raczej dobrą, solidną amerykańską produkcją o znikomej konkurencji. Polecam ją zarówno zawodowcom, jak i tym, dla których wstawianie o trzeciej rano i wyrąbywanie dziury w przereblu są sprawami obcymi.

Wicik

Sierra

DYSTRYBUTOR PC – NIEZNANY CENA: –PO
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY

PC WIN'95 Min. 486 DX2/66, 8 MB RAM

OCENA: 5/10



Szczupak under-water hunter



DEMO - GD'41 DEMO - GD'41

W przemyśle gier komputerowych jest tak, że jeśli coś „chwyci”, firmy produkują nieskończone ilości kontynuacji lub bazują na hicie przy wydawaniu pokrewnych klonów. Najlepszym tego dowodem jest NBA JAM EXTREME, o którym w wielkim skrócie dałoby się powiedzieć, że jest trójwymiarową wersją NBA JAM.

NBA JAM EXTREME jest nietypową koszykówką przeznaczoną dla maksimum czterech istot grających na jednym komputerze. Potrzebne są dodatkowe pady lub małe palce, które nie będą sobie przeszkadzać, gdy z klawiatury będzie korzystał więcej niż jedna persona.

Nietypowość tej gry polega na tym, że korzystając z zespołów gwiazd NBA rozegrasz turniej lub mecz z żywym przeciwnikiem. Wszystko byłoby OK, gdyby nie dwuosobowe drużyny walczące ze sobą na parkiecie. Oparcie zasad gry na dwuosobowych zespołach odbiega od kanonu znanego z parkietów NBA. Pozwala to potraktować tę widowiskową dyscyplinę sportu z przymrużeniem oka. Zmianę pewnych zasad i prawideł zawodowej koszykówki dąży ku wyeksponowaniu nieprawdopodobnych efektów i doznań.

Inność tej gry objawia się przede wszystkim poprzez olbrzymią dynamikę rozgrywanych meczów i bardzo swobodną interpretację przepisów oraz praw fizyki. Po pierwsze w NBA JAM EXTREME można faulować ile wlezie. Nawet jest to wskazane przy defensywnych akcjach odbierania piłki. Najsuku-



tecniejsze wydaje się być zwykłe wyszarpięcie jej z rąk przeciwnika lub brutalne odepchnięcie połączone z przewróceniem na parkiet. Na takie potraktowanie zawodnika sędziowie w przeciwieństwie do gorącej publiczności nie zwracają uwagi. Większość

rewelacja, oszozłomienie (albo tanie efekciarstwo i kicz). Nie mniej koszące są paczki zza trumny i allejupy, których dynamika aż rozsadza naczynia pod wpływem szybszego krążenia krwi.



NBA JAM EXTREME

zagrań, akcji, rzutów i dwutaktów, zwążywszy na ich widowiskowość, może wprawić zwykłego śmiertelnika w osłupienie. Najlepiej prezentują się fantastyczne paczki, przy których adrenalina

rozdzielczości. Zawodnicy są trójwymiarowi, pokryci teksturami i nawet przypominają ludzi. Może za wyjątkiem specjalnego, tajemnego trybu, w którym ich głowy wyglądają jak napompowane balony i są nieproporcjonalne w stosunku do tułowia (gdy to zobaczyłem, spadłem ze śmiechu z krzesła). Dodatkowo mecz ukazany jest przy pomocy wirującej, dynamicznej kamery, która podąża za akcją. To rozwiązanie sprawdza się przy czadowych powtórkach. Bogactwo szaty graficznej i trójwymiarowe środowisko nie idzie w parze z szybkością funkcjonowania tej koszykówki, która przy włączonych detalach zgrzyta na moim szybkim Pentium 133. Skokowa animacja zostaje przzerwana po

zmniejszeniu okienka lub wyłączeniu detali, co zubaża szatę graficzną. Dlatego grę polecam przede wszystkim posiadaczom minimum Pentium 166 i karty z akceleratorem 3D. Zdaję sobie sprawę, że mój komputer to już relik, ale w Polsce to nadal obowiązujący standard.

Dobre wrażenie podtrzymuje dźwięk z zestawem kilkudziesięciu sampli wykrzykiwanych przez nie stygnącego komentatora. Razem z wyjątką publicznością i fajną muzyką stanowi przyjemną oprawę.

Jeśli szukasz guza lub wrażeń jakich nie dostarczyła ci inna gra sportowa, zagraj w NBA JAM EXTREME. A jeśli jesteś ciecikiem, lubisz swojego chomika i bardziej rajcując cię gry statyczne, daj sobie spokój.

Wick



Ta gra nie ma przestojów, tutaj nie ma mowy o jakimkolwiek myśleniu, taktyce, strategii. W NBA JAM EXTREME trzeba działać szybko, mentalnie podejmować decyzje i być zwinnym jak małpiszon. Moment nieuwagi, zawahanie kosztuje pozostawienie na parkiecie połaci skóry zdartej z twarzy podczas upadku. Z punktu widzenia statycznych lub schematycznych gier sportowych taka odmiana wprowadza pewne ożywienie i dostarcza graczowi nowych wrażeń. Mnie osobiście gra ta bardzo przypadła do gustu, pomimo pewnej wtrótności, za co należy się jej minus.

Oprócz odcinającego klimatu i miodności program ten charakteryzuje się wysokiej jakości grafiką 3D w wysokiej

skacz na maksa, komentator dostaje kota, publiczność ma mokro w majtkach a gałki oczne wyskakują z orbit. Nie dziwie się reakcjom, ponieważ co zwinniejszy koszykarz wyskakuje aż do sufitu, a opadając wykonuje niezliczoną ilość koziołków, żeby na sam koniec wpakować piłkę do kosza! Orgazm,

Acclaim

DYSTRYBUTOR PC - CD PROJEKT CENA: -PO
TERMIN WYDANIA PL - MIEZNYANY
PC WIN'95 Min. Pentium 90, 16 MB RAM

OCENA: 8/10

Oryginalny automat Acclaim





Podobno natura myśliwego drzemie w każdym człowieku. Nie zawsze jednak na tyle, by od razu zła-

na słabiutkich DX486. W tych grach nie ma przegranych, są tylko ci, którzy nie zdobyli zbyt wielu punktów. Przeciętą

różnicą, że zamiast do kaczek strzelasz do bażantów. Poza tym w polowaniu pomaga ci pies, który wypłasa zwierzynę skrytą w trawie. W przeciwieństwie do kaczek, bażanty zawsze latają stadami, co ułatwia zadanie.

W trzeciej grze, PIGEON HUNT, wracasz z odkrytych, dzikich terenów do hałaśliwego centrum miasta, aby postrzelać do gołębi. Odstrzał jest banalnie łatwy, ponieważ gołębie lubią przesiadywać w bezruchu na trawnikach. Przestrzelony na wylot gołąb ocieka krwią, kontrastującą z zielenią trawy.

PRAIRIE DOG HUNT PRO jest jedną z moich ulubionych gier, bo obiektem myśliw-



To jest oburzające! Ale z drugiej strony one lubią białkować samochody



go ma być w strzelaniu do dysków, które wyskakują z wyrzutni. Miemoty tej pozycji nie jest w stanie uratować nawet dwururka, którą można dodatkowo wybrać.

Ostatnią i najlepszą minigierką jest WINFISH 3 - FLY FISHING, w której łowisz ryby przy użyciu zestawu kiludziesięciu much. Twoja rola polega na dobraniu przynęty, zarzuceniu wędki, podcięciu w przypadku brania i wciągnięcia do łódki zdobyczy. Niby proste, a jednak napociłem się straszliwie, zanim złowiłem pierwszą rybę. Trudności wynikają z odpowiedniej koordynacji brania i podcięcia, co jest zazwyczaj wynikiem kiepskiego refleksu i nieuwagi. Często dochodzi do sytuacji, że ryba zrywa się z haczyka lub pęka żyłka.

Wicik

Alligator Software

DYSTRYBUTOR PC - NIEZNANY CENA: -PC
PC WIN 3.x/95 Min. 486 DX2/66, 8 MB RAM

OCENA: 3/10

SPORTSMAN'S PARADISE

pać za strzelbę i postrzelać w parku do wiewiórek. Tak nie wypada, bo można się narazić na nieprzyjemności, kontakty z policją i mandaty. Zdecydowanie delikatniejszą metodą zaspokojenia owych potrzeb jest sympatyczny zestawik sześciu gier o zbiorowym tytule SPORTSMAN'S PARADISE. Przekrój tematyczny jest tak szeroki, że z pewnością każdy znajdzie tu coś dla siebie. Wszystkie pozycje przeznaczone są dla jednego gracza i uruchamiają się tylko w środowisku Windows, już

grafika i dźwięk nie są bynajmniej przeszkodą w sprawnym wdrożeniu własnych umiejętności myśliwskich.

Pierwszą grą w kolekcji jest DUCK HUNT 2, w którym poluje się na kaczki. Twoim zadaniem jest ustrzelić jak najwięcej kaczek w określonym czasie, celując przy pomocy myszki. Gdy twe umiejętności strzeleckie wzrosną, proponuję zwiększyć poziom trudności oraz utrudnić celowanie.

W PHEASANT HUNT zasady pozostają te same, z tą

skiego zapatu stają się priorytetem. Te zwierzątka spędzają większość czasu w norach, tylko czasem wyskakując z nienacka na powierzchnię. Dziurawienie ich kulkami sprawia olbrzymią radość, bowiem bardzo efektywnie konają. Do wyboru masz dwa rodzaje celowników - ze szkłem powiększającym i bez. Powiększony pieśk przypomina tłustą owieczkę.

TRAP SHOOTING PRO uważam za najstarszą propozycję, bo mordowanie zwierząt zastąpiono strzela-

niami do dysków.

Po osiemnastej próbie zanu-dziłem się na śmierć i nigdy już tej gry nie odpaliłem. W końcu, cóż fajne-



KOMPENDIUM 2

Nie zwlekaj!

Opłać na pocztę

już dziś!!!

(zanim będzie

za późno)

14.90

cena w sprzedaży wysyłkowej zawiera koszty przesyłki

gruba, bogato ilustrowana książka poświęconych grach komputerowym, cyberpunkowi, mordocielom i marzyc





niegdy się z NBA JAM nie zetknęli przypomnę, że jest to nietypowy basket, w którym reguły sędziowania i prawa fizyki zostały w odstawce na korzyść maksymalizacji dobrej zabawy.

Jednym się to podoba, innym nie, faktem jest, że takich gier nigdy zbyt wiele! W NBA HANGTIME naczelną zasadą jest posługiwać się piłką z dala od przeciwnika – błyskawicznie atakować lub podawać zanim podbiegnie. W przeciwnym razie mogiła.

Ostre pchnięcie, bądź wyrzucenie na parkiet,



„Trzecie zęby nie rosną” publiczność szaleje po takich zagraniach, a sędziowie, jak przysłowiowe ślepe krety oglądają się za laskami siedzącymi na trybunach.

Nie mniej efektowne zagrania dostępne są w ataku. Spośród najbar-



Popularność koszykówki w Polsce zwiększa się z godziny na godzinę! Po fatalnym starcie nasza reprezentacja coraz śmielej poczyniła sobie w europejskich rozgrywkach, zaś aż dwie drużyny klubowe doznały do rozgrywek półfinałowych w pucharach. Ponieważ sam zaliczam się do entuzjastów tej dyscypliny sportu i w miarę regulaminie „dziurawie” z kumplami kosz, cieszę się z polskich sukcesów popartych wysypem koszykówki na PC. Zetknąłem się ostatnio z bardzo widowiskowym basketem NBA HANGTIME. Starzy wyjadacze w mig wyczują znajome klimaty. Grają dwuosobowe drużyny złożone z gwiazd NBA. Istnieje możliwość rozgrywania pojedynków dla czterech osób.

NBA

HANG TIME

pozostawia za sobą gorącą smugę. Daje mu to nieograniczone turbo, które normalnie zużywa się (na regenerację trzeba chwilę poczekać), z siatki po zetknięciu z piłką pozostaje popiół, a sędzia

Ma na myśli NBA JAM, na którą, trzy lata temu, tysiące graczy poważnie zachorowało. Epidemia szerokim kręgiem ogarnęła Polskę i na długo skaziła mój komputer oraz wszystkie konsole. Efektem była izolacja od świata zewnętrznego i godziny upojnego gierowania.

Dziś, gdy prawie o tej grze zapominałem, z wielką radością zainstalowałem na twardej dysce nowe oblicze NBA JAM w postaci NBA HANGTIME. Tym, którzy



ma na celu jedno – odebranie piłki i zainicjowanie akcji ofensywnej. W myśl przysłowia „Jak Kuba Bogu tak Bóg Kubie” nie możesz pozostawać dłużny. Po wciśnięciu odpowiedniego klawisza i przyrzuśnięciu turbo, znajdujący się przed tobą gracz powinien wylądować szczęką na klepcy. W myśl przysłowia staropolskiego

dzień czaderskich wsadów rajcuje mnie paczka polegająca na wybić się zza trumny i wyskoku pod sam sufit. Wtedy drugi zawodnik wchodzi pod kosz, wybija się i koziółkuje z impetem nosorożca w kierunku kosza. Podczas powietrznych ewolucji następuje podanie i zawodnik „koziółkujący” kończy akcję wsadem, od którego sypie się tablica, pali siatka i wygina obręcz. To trzeba zobaczyć!

Atmosfera gry wraz z różnorodnością dostępnych zagrywek w ataku i w obronie nakreśla nieprawdopodobne tempo rozgrywania meczów. Podanie, przycisk turbo, trójak allejup, jam i tak w kóło. Nie ma nawet czasu na otarcie potu z czoła, bo przeciwnik bezlitośnie wykorzystuje moment nieuwagi. Gdy zawodnik trzy razy z rzędu zdobędzie punkty, zaczyna się palić, zaś piłka

nie zalicza wybita opadających piłek z kosza. Taki gość to Master od Disaster – lepszy niż zapach do ciasta!

NBA HANGTIME ma ładną grafikę i prześliczną, najdynamiczniejszą z dynamicznych animację. Postaci są kolorowe, duże, ich komputerowe umiejętności zaczerpnięto z najlepszej ligi świata. Gra uruchamia się tylko w środowisku Windows'95, w skalowanym okienku lub pełnoekranowym trybie, za co należą się jej słowa uznania. Na pochwałę zasługuje jeszcze fachowy, raperski music (dobrze się składa, bo Kocham hip-hop) z odlotowym kawałkiem rozpoczynającym grę. Uwagę przykuwają gorące okrzyki komentatora i publiczności. Bez tych komentarzy gra straciłaby ze trzy uncje miodu.

Pomimo wzorowania się na starym NBA JAM, ta gra wcale nie jest gorsza, a producentom nie należą się słowa nagany. Wręcz przeciwnie, wydawcy wykonali bardzo dobre posunięcie, gdyż dostarczyli graczom świetnego produktu w nowej, zmienionej oprawie z kilkunastoma udogodnieniami. Wprawdzie z koszykówką przeplatają się tu elementy sportów walki i szkolenia przeciwożarowego, ale maniacy będą zachwyceni.

Wicik

GT Interactive

DYSTRYBUTOR PC – NIEZNANY CENA: –PŁO
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95 Min. P90, 8 MB RAM

OCENA: 8/10



Jaki powinien wyglądać bohater – zbawca wszechświata – każdy wie. Przede wszystkim obcisły, wypuklający napompowane mięśnie trykot, tępy uśmiech na dobrotliwej twarzy oraz tubalny, przyjazny głos. Ta recepta sprawdza się przy produkcji Kapitana Quazara (czy też Kwazara).

Nasz szybki niczym korek od szampana bohater staje przed nie lada zadaniem. Szajka trzech oprychów „nie z tej ziemi” postanowiła podporządkować sobie cały Wszechświat. Jak to zwykle bywa ich możliwości są dobrze przykrojone do zamiarów – mają bowiem

kach, cały czas prowadzić ciągły ogień, a przy okazji musi wykonywać narzucone odgórnie misje. Przy

uwolnić niewolników, w jeszcze innej eskortować więźniów na miejsce ewakuacji. Z grubsza chodzi więc o rozwalenie jakichś budynków.

Do przejścia jest 10 poziomów, z czego, trzeba przyznać, każdy ma inną oprawę i treść. Motywy muzyczne nie powtarzają się (fajne, skoczne kawałki), a i sceneria nie nudzi po trzecim poziomie.



CAPTAIN QUAZAR

ognia oraz zamrażacz. A robi to dzięki kasie zdobytej w walce (zdekonstruowane budynki, sklepy porzucane po obcych planetach) oraz w zbrojowni policyjnej po każdym ukończonym etapie.

W QUAZARZE rozwałać można praktycznie wszystko – mury, budynki, beczki, skrzynie i to jest miłe. Autorom zabrakło wyobraźni przy wymyślaniu wrogów. W rezultacie na każdym ze światów będziemy borykali się z jedynym tylko gatunkiem watażków, którzy różnią się tylko posiadaniem orężem i niewidzialnością. A to trochę za mało jak na grę polegającą na totalnej rozwalce.

Napisalem wcześniej o poruczniku Pulsarze. Ten bliźniaczko podobny blondwłosemu aryjczykowi, jakim jest Quazar, czarnoskóry brunet może naszemu bohaterowi pomagać, jeżeli tylko ktoś z rodziny zechce zasiąść z nami przy klawiaturze. Wtedy dopiero widać prawdziwą siłę zniszczenia, jaką niosą za sobą dwa gyny i dwie wyrzutnie rakiet.

W sumie CAPTAIN QUAZAR jest bardzo porządnie zrealizowaną gierką; nie nuży zbyt, jest bardzo ładnie wykonany i nawet pomimo, że nie daje zbyt odciążającego Pentium, to nadaje się na kilkanaście dobrych godzin zabawy. No i niezłe są przerywniki pomiędzy misjami. W sumie jeśli ktoś lubi takie gierki to polecam. Powożywałem się prawie tak dobrze, jak za czasów COMMANDO na moim ZX-ie. Więcej takich!

Banana Split

Studio 3D0

DYSTRYBUTOR PC – MIRAGE CENA: 14500
PC/WIN/95 Min. 486 DX2/66, 8 MB RAM

OCENA: 6/10



armie, które z racji wyszkolenia żołnierzy mogą być z powodzeniem przyrównani do łanów gotowego do ślęcia zboża.

Quazar jest reprezentantem międzygalaktycznej policji i w bojach z hordami najeźdźców może liczyć tylko na siebie oraz swojego dużego guna. I jeszcze na sklep z artykułami pierwszego zniszczenia, i na porucznika Pulsara. Samotność... cóż po ludziach. W każdym razie trzeba ustalić pryncypia: łatwo to mu nie będzie.

CAPTAIN QUAZAR to 3-D RAPID FIRE SHOOTING ADVENTURE. Przekładając na nasze – Quazar może chodzić we wszystkich kierun-

czym – niespodzianka – na ogół nie trzeba rozwałać wszystkiego co się rusza. W jednej misji musimy np. rozwalić kilkadziesiąt gotowych do startu rakiet, wypełnionych śmiertelnością przyprawą, w innej – zniszczyć podziemne instalacje służące do jej wydobywania, w kolejnej

Nasze misje umiejscowiono na trzech planetach, z których każda wyróżnia się warunkami klimatycznymi – jedna jest pustynna, druga to dżungla, a trzecia – wulkaniczna. Oczywiście ukoronowaniem misji na każdej z trzech planet jest konfrontacja z Dużym, Złym i Brzydkiem Big Bossem. Tips: żeby zaliczyć misję należy Big Bossa unieszkodliwić.

Quazar zna parę uniwersalnych metod na zamykanie ust niewiernym – ma guna z wyrzutnią rakiet oraz pokazny zapas granatów. Z czasem nasz bohater będzie mógł też nabyć broń energetyczną, miotacz



Megalityczne korporacje. Gigantyczne wieżowce w przeludnionych miastach-molochach. Ogromna przestępczość. Korupcja i bezprawie. Jedynym względnie spokojnym miejscem jest cyberprzestrzeń. Raj dla hackerów i cyberformatyków. Jednym słowem – cyberpunk. TRACER to kryptonim cyberprzestrzennego wirusa. Nie pytaj jakiego wyraża szkody. Zbyt duże. Jesteś jedyną osobą, która może go pokonać.

Tak przedstawia się prosta i naiwna fabuła jednego z ostatnich dzieł znanej z BATTLE BEAST firmy 7TH LEVEL. Dlaczego ostatnich? Bo „Śródmy Paziom” przeżywa długotrwałe załamanie, czego najlepszym dowodem może być odwołanie projektu RETURN TO KRONOR.

TRACER to logiczno-zręcznościowa gra dla potrafiących bardzo szybko myśleć i posiadających tzw. wyobraźnię przestrzenną. Do wyboru pozostawiono cztery postacie różniące się od siebie wyglądem. Zadaniem gracza jest dostanie się do wyłączenia z każdego levelu. Prosto, nieprawdaż? Jeżeli jednak dodam do tego, że poruszać się można tylko po tworzonych przez gracza segmentach, które po pewnym

czasie zanikają, to nie ma nic bardziej błędnego! W późniejszych levelach pojawiają się także dwa rodzaje wirusów, które uprzy-

krzają poruszanie się w cyberprzestrzeni, „bagnista” sektory i tym podobne przeszkadzajki. Oczywiście, żeby było w miarę fair, zaistniało też kilka elementów ułatwiających ugonię wirtualnego ciała. Są to specjalne, ulepszone segmenty, windy, mosty, pakiety segmentów, poroższewane po całym labiryncie. Gra wciąga maksymalnie, zupełnie nie pozwala się odebrać. To swoisty „krok dalej” w tworzeniu gier logicznych, które mają w sobie dużo akcji i do tego ładnie wyglądają.

Dużym utrudnieniem jest jednak fakt, że niewiele widać. Nie chodzi tu o niechlujne wykonanie programu, ale o to, że w TRACER cały czas panują niezwykle gęste ciemności, rozświetlane okazynie przez odległe refleksy światła. Postacie wykonane zostały z brył, nie ma tu jednak tego piorunującego wrażenia jakie miało miej-

TRACER: CHARACTER SELECTION



TRACER

TRACER: CHARACTER PROFILE



go, świecącego neonami reklam świata przyszłości. Czemu to zawsze musi być takie ponure?! Jako bonus – technomuzyka jest w formie CD-Audio. Można więc korzystać ze srebrnego krążka w dwójnasób.

Mamut

scie w przypadku bryłowego prekursora – QUAKE, gdyż „kancista” postaci ogranicza się jedynie do namiastki stłumionego wrażenia cybernetyczności świata. Do tego mieszane uczucia wywołały u mnie kolory, rodem z dobranocki albo z piórnika przedszkółka.

Oczywiście grafika nie ogranicza się jedynie do przedstawienia polowania w cyberprzestrzeni. W jakim my świecie żyjemy? Przecież w dzisiejszych czasach, (w dodatku gra jest pod Gates'owe Windows), nie może obyc się bez choćby jednego filmiku animowanego! Do jednego z bardziej emocjonujących fragmentów programu (poza samą grą) należy niezwykle „klimatyczne intro”. Doskonale wprowadza w atmosferę komercyjnej-

7th Level

DYSTRYBUTOR PC – NIEZNANY CENA: –90
PC DOS/WIN Min. P75, 8 MB RAM

OCENA: 6/10





ty konkurencji. Do dyspozycji masz trzy rodzaje cyborgów, a każdy ma in-

Oprawa gry nie jest niczym nowatorskim. Oprawa dźwiękowa ogranicza się do odgłosu kroków, strzałów oraz spontanicznych okrzyków cyborgów. Grafika to wprawdzie 3D, tak jak w QUAKE lub TOMB RAIDER, ale poza staranym i dokładnym wykonaniem budowli, gra nie wnosi nic nowego.

Jest jednak coś co powoduje, że warto tej grze poświęcić dłuższą chwilę. To chyba największy jak do tej pory arsenał broni i wyposażenia. Niektóre moduły dostępne są tylko dla konkretnego rodzaju robota, innych mogą używać wszystkie. Łącznie jest ich 44. Połączwszy od świec dymnych, noko-



SCARAB

w sieci. Autorem gry jest John Ratcliff, znany z takich tytułów jak np. 688 ATTACK

leszące się coraz większą popularnością rozgrywki przez Internet lub w sieciach lokalnych powodują, że opcja Multiplayer znajduje się prawie w każdej nowej grze. O tym, jak znakomita jest to zabawa, przekonało się już chyba wielu fanów QUAKE, DIABLO i RED ALERT.

Nowy produkt EA zatytułowany S.C.A.R.A.B. powstał przede wszystkim z myślą o gierkujących

SUB. Fabuła nie jest skomplikowana, tzn. prawie nie istnieje. Akcja toczy się w nieokreślonym czasie, w siedmiu miastach wyglądających jak ze starożytnego Egiptu (piramidy itd.), lecz futurystycznych. Wszędzie pełno ruchomych platform, wind, brakuje jakichkolwiek istot żywych i roślin. Obowiązują reguły DOOM.

Wcielasz się w postać ni to robota, ni egipskiego pół-boga. Twoim zadaniem będzie, stając po stronie bogów Ra lub Osirisa albo wyeliminować roboty konkurencji, albo przejąć kontrolę nad miastem przy pomocy specjalnych generatorów mocy. Naturalnie przeciwnik będzie starał się przeszkadzać. Osiągnięcie wymaganego poziomu energii nie wystarczy, będziesz musiał go jeszcze utrzymać przez pięć minut. Jest to trudne, więc łatwiej rozwalić wszystkie robo-



ne parametry i uzbrojenie. Jeden jest zręczny, ale słabo wyposażony (Horus) doskonały do małych zamkniętych pomieszczeń, drugi to ciężki, powolny robot bojowy (Sekhmet), niepokonany w otwartym polu. Trzeci (Anubis) to model pośredni.

Gdy grasz sam, rozgrywka po kilku misjach (a w sumie jest ich 140!) staje się nudna, bowiem cel zawsze jest ten sam. Świat też się nie zmienia. Miejsce akcji to siedem miast o bardzo podobnym sterylnym krajobrazie, gdzie występuje zawsze tylko jeden przeciwnik sterowany przez komputer. W opcji zespołowej może grać sześć osób, trzy po stronie Ra i trzy po stronie Osirisa.

Zabawa jest wtedy dużo lepsza. Więcej poruszających się po mieście robotów powoduje, że częściej możesz się natknąć na coś ruchomego. Jednak nadal poważnym mankamentem jest tempo rozgrywki. Roboty poruszają się za wolno. Wszystko wydaje się flegmatyczne. A skok kilkunastotonowego cyborga może przyprawić o napad śmiechu.

wizorów, poprzez lasery, rakiety, a skończywszy na odrzutowych plecakach, teleportach i niewidzialności. Tak duży wybór, którym także dysponuje przeciwnik zmusza cię do stosowania specjalnych strategii. Okazuje się bowiem, że beznamiętny pościg za wrogiem kończy się szybką śmiercią.

S.C.A.R.A.B. to gra przeznaczona przede wszystkim do zabawy w sieci lokalnej i Internecie. W samotności bardzo szybko cię znudzi. Jeżeli grasz w Multiplayer, to szeroki wybór misji, ogromny wachlarz sprzętu i konieczność stosowania wyszukanych strategii sprawiają, że na pewno poświęcisz temu tytułowi wiele godzin. Przymuszczałem z czasem powstaną nowe misje i broń specjalnie do gry w sieci. Na razie w przeszłości jeszcze o tym mówić, bo serwery S.C.A.R.A.B. dopiero się tworzą.

Joseph

Electronic Arts

DYSTRYBUTOR PC - IPS CENA: -99
PC WIN/95 Min. 485 DX2/66, 16 MB RAM

OCENA: 5/10

DEMO - CD'44 DEMO - CD'44



UFO GAMES

ul. Stanisławowska 1/23
05-300 Mińsk Maz.
tel./fax (0-256) 25-58
(8.00-13.00 21.00-23.00)
el. (0-256) 53-46 (18.00-21.00)
tel. 0-602 323 691

Sprzedaż wysyłkowa

Gier i konsol:

**SONY
PLAYSTATION
649,-**

Ponad 150 tytułów
w cenach 159-209,-

Nowości:

Crash Bandicoot
Destruction Derby 2
Disruptor
Exhumed
Hexen
Legacy of Kain
Porsche Challenge
Pandemonium
Rebel Assault 2
Tekken 2
Tomb Raider
Warhammer

&

**SEGA SATURN
849.-**

Ponad 100 tytułów
w cenach 139-209,-

Amok
Command & Conquer
Die Hard Arcade
Die Hard Trilogy
FIFA 97
Mangs TT
NBA Live 97
Tomb Raider
Sonic 3D
...i wiele innych!!!

&

**NINTENDO 64
999,-**

Mario 64
Star Wars
Turok
FIFA 64
Pilot Wings 64...

Pełny katalog wysyłamy po otrzymaniu
zaadresowanej koperty ze znacznikiem.
W sprzedaży wysyłkowej posiadamy
pełen asortyment akcesoriów do konsol.

Szczegółowych informacji
udzielamy telefonicznie

**SZYBKA REALIZACJA
NAJNOWSZE TYTUŁY
ATRAKCYJNE RABATY
NAJNIŻSZE CENY!!!**

Firma Wysyłkowa



Wirtualny Świat

Skrytka Poczтовая 25, 00-956 Warszawa 10

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

Pracujemy Pn-Pt od 9 do 18

KUPUJ NAJTANIEJ NA ŚWIECIE



**Ms FLIGHT
SIMULATOR 6.0**

Jest to nowa wersja najpopularniejszego na świecie symulatora lotu. Możesz usiąść za sterem jednego z sześciu samolotów i spróbować swoich sił w podboju nieba. Gra działa tylko pod Win 95

195 zł



**HEROES OF MIGHT
AND MAGIC 2**

Dwie klasy postaci, ponad 65 bohaterów, 66 rodzajów potworów, dziesiątki nowych czarów, edytor poziomów, polska wersja językowa.

145 zł



NEED FOR SPEED 2

Druga część najlepszych wyścigów na PC-ta oferuje nam osiem nowych samochodów (w tym Ferrari F50, Ford GT 40L), którymi będziemy się ścigać na kilku całkowicie nowych trasach. Gra oczywiście pracuje w wysokiej rozdzielczości.

TEL.



**TACTICAL
COLLECTION PAK**

Zestaw zawiera trzy pełnowartościowe gry (Archimedean Dynasty, Deadline, Shattered Steel) po promocyjnej cenie 199 zł. Kupując go oszczędzasz aż 187 zł - spiesz się licza zestawów ograniczono!

199 zł



**SETTLERS II
NOWE MISJE**

Jest to nowy zestaw kampanii do nieśmiertelnego przeboju Settlers 2. Oprócz misji otrzymujemy edytor map, dzięki któremu możemy zaplanować własne kampanie.

69 zł



WARCRAFT

Stary hit w nowej cenie - 65 zł.

Oprócz Warcrafta, w tej samej cenie proponujemy również gry Desert i Cyberia.

65 zł

Wirtualne Hity Miesiąca



MDK

MDK to prawdziwy przełom w grach komputerowych - połączenie Tomb Raider i Quake. Twoim zadaniem jest zniszczenie 8 ogromnych miast obcych. Abyś mógł osiągnąć końcowy sukces, zostajesz wyposażony w najnowsze osiągnięcia techniki - karabiny, granaty, broń atomową i super celną broń snajperską.

135 zł

Gra jest całkowicie po polsku. Do pięćdziesięciu pierwszych egzemplarzy gry MDK nasza firma dokłada płyty z demami najnowszych gier.

KKND



Jedna z najlepszych gier strategicznych rozgrywanych w czasie rzeczywistym. Poważna konkurencja dla Command & Conquer Red Alert. W KKND do wyboru mamy dwie strony konfliktu, dla każdej ze stron przewidziano po około 15 misji. Gra posiada wspaniałą oprawę graficzną (wysoka rozdzielczość i muzykę).

139 zł

Do pierwszych dwudziestu egzemplarzy gry KKND dołożymy płytę-niespodziankę gratis.

W naszej ofercie znajdziesz również:

Gry i programy w wersji PC CD-ROM

A.D. 2044 pl. Win 95	110 zł	Ms Close Combat Win 95	109 zł	Warcraft 2 Deluxe - Edition	175 zł
Alien Trilogy	129 zł	Nascar Racing 2	137 zł	PROGRAMY EDUKACYJNE	
C&C Red Alert 145	145 zł	NBA 97	137 zł	3D Atlas pl.	144 zł
Dagerfall	183 zł	Nowy Teenagent pl.	65 zł	DK: Encyklopedia przyrody pl.	169 zł
Destruction Derby 2	129 zł	Phantasmagoria II Win 95	169 zł	DK: Jak to działa? pl.	169 zł
Diablo Win 95	145 zł	Pralanie CD.	79 zł	Dyktańdo	95 zł
Dragon Lore 2	129 zł	Privateer II: The Darkening	150 zł	Encyklopedia kosmosu	99 zł
F-22 Lighting	136 zł	Realms of the Haunting	159 zł	Euro + Pro. Pack 1+2+3	375 zł
Fifa 97	139 zł	Screamer 2	131 zł	Ms Cinemania 97	139 zł
Flying Corps	139 zł	Smurfy pl.	110 zł	Ms Encarta 97	139 zł
Lords of the Realms 2	138 zł	Steel Panthers II	160 zł	Oksfordzka Encyklopedia Historii Świata	110 zł
M.A.X.	129 zł	Syndicate Wars	121 zł	Słownik Języka Polskiego PWN	135 zł
Mi-24 Hind	139 zł	Tomb Raider	136 zł		

Co zyskujesz kupując u nas:

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

PEŁNA OFERTA GRATIS - ZADZWOŃ LUB NAPISZ

Player 1 Select Car



McLaren M19 7 Mark Blundell

Gra może pracować zarówno w trybie VGA, jak i SVGA. Trzeba przyznać, że kod jest niezłe napisany, co owocuje przyzwoitą płynnością, zwłaszcza jeśli wygospodaruje się nieco miejsca na twardym dysku i zainstaluje pełną wersję. Na pierwszy rzut oka gra wygląda niezwykle prosto, ale po przejściu wszystkich opcji okazuje się, że niczego jej nie brakuje. Jest tu większość z tego, co powinno być w dobrych wyścigach – można grać przez kabelek, a nawet we dwie osoby na jednym komputerze. Gracze posiadający sieć mogą wymiatać w osiem osób. W swoim bolidzie możesz zmieniać wartości wielu parametrów wpływających na charakterystykę jezdny. Poza tym masz możliwości konfiguracyjne – określasz trud-

Konkurencja na rynku wyścigów samochodowych jest tak duża, że przeciętny gracz, który przecież nie kupuje wszystkich wychodzących tytułów, może spędzić pół dnia w sklepie przeglądając różne gry. W takim natłoku ciężko wylowić tytuły zasługujące na miano najlepszych. W dodatku ostra walka o klienta sprawia, że wyścigi stoją dzisiaj na zbliżonym, na szczęście dość wysokim, poziomie.

EIDOS, potentat ogólnoświatowej rozrywki, postanowił wejść także na rynek wyścigów samochodowych. POWER F1 to symulacja wyścigów chyba najpopularniejszej w Polsce zawodowej ligi, Formuły 1. Wydawca gry otrzymał oficjalne błogosławieństwo i prawo do używania wszystkich zastrzeżonych nazw związanych z wyścigami, co, jak dotąd, przysługiwało tylko nielicznym.

ność gry, jej stopień realizmu, liczbę okrążeń itp. Opcji nie jest zbyt wiele, a więc nie musisz się obawiać, że utkniesz w gąszczu informacji. Twórcy gry kierowali się zasadą – niewiele kombinowania, dużo jeżdżenia.

POWER F1



CAR OPTIONS

I CHOOSE CAR

WALKER

TEAMS

MAKING



a z pewnej odległości możesz nawet rozpoznać swoich rywali. Duże możliwości systemu graficznego poznasz zmieniając rozmaite ujęcia i widoki – praktycznie możesz obserwować swój bolid ze wszystkich stron. Jedno z nielicznych niedociągnięć to dziwne, kwadratowe cienie.

POWER F1 to gra bardzo dobra. Niezłe opracowanie techniczne i dość



Ścigać się możesz na wszystkich torach, na których odbywają się prawdziwe zawody Formuły 1. Trasy zostały dokładnie odwzorowane i to zarówno od strony graficznej, jak i meryto-

rycznej. Każdy ważniejszy zakręt ma swoją własną nazwę. Są nawet największe charakterystyczne reklamy. Trzeba przyznać, że pod tym względem gra jest bardzo realistyczna. Dla niedzielnich kierowców oferuje pewne ułatwienia. Brak uszkodzeń to opcja przydatna dla osób, które w prawdziwym życiu są postrachem firm ubezpieczeniowych. Jeśli ktoś nie wie, jak właściwie składać się i brać zakręty, może wyświetlić sobie przerywaną linię, która poprowadzi go od startu do mety. Oczywiście, linia to nie wszystko, trzeba się jeszcze na niej utrzymać. System wspomagania hamulców zabezpiecza cię przed wywianiem efekownych poślizgów, oberków, a nawet salt.

Najmocniejszy element gry to grafika. Otoczenie toru pełne jest rozmaitych elementów. Począwszy od tarcznych bitmap tworzących horyzont, przez trybuny, kładki, budynki do wszelkiego rodzaju słupków, barierek, drzew i reklam. Bolidy opracowane są w najdrobniejszych szczegółach. Już z daleka nie sposób pomylić stajni,

rozbudowane opcje są niewątpliwie jej atutami, ale z drugiej strony, dosyć ciężko określić charakter gry. Ani to realistyczne wyścigi w stylu GRAND PRIX 2 czy NASCAR 2, ani rozrywkowa gra zręcznościowa. Klimat gry mieści się gdzieś w środku i nie bardzo wiadomo, do kogo tak naprawdę jest ona adresowana. Niestety, po raz kolejny sprawdza się twierdzenie, że nie ma gier zadowolających wszystkich. Produkcji wydanej przez EIDOS brakuje zdecydowanej duszy. Nie ma klimatu, który na długi czas paraliżowałby gracza przy komputerze. Nie zrozumcie mnie źle – to z pewnością nie jest gra kiepska, ale cóż... są lepsze.

Kayteck

Eidos

DYSTRYBUTOR PC – MIRAGE CENA: – PC
PC DOS Min. 486 DX4/100, 8 MB RAM

OCENA: 5/10





Kiedy pobawimy się już wszystkimi bajerami i obejrzymy wszystko, co jest do obejrzenia, przechodzimy do najważniejszej części – czyli gry. Wybieramy sobie jedną z siedmiu tras i jazda. W zależności od upodobania mogą to być np. zawiłe górskie trasy w Nepalu, długie drogi po bezludnej Australii czy choćby okrągły tor w porcie w Norwegii. W porównaniu z pierwszą częścią, poprawiono znacznie poziom grafiki. Jak na grę końca lat dziewięćdziesiątych przystało, otoczenie tras renderowane jest w czasie rzeczywistym. Krajobrazy są bogatsze i lepiej opracowane. Wszystkie obiekty są w pełni 3D, więc tym razem nie jesteśmy ograniczeni do jeżdżenia po torze. Czasami wskazane jest pojechać na skróty. Oprócz naszych rywali, na trasie pojawiło się znacznie więcej pojazdów neutralnych. Spotkać można szkolne autobusy, a nawet Citroena 2CV.

Każdy, kto choć trochę interesuje się motoryzacją i jest zapalonym graczem, zna na pewno tytuł NEED FOR SPEED (SS'30). Jest to jeden z najlepszych wyścigów na PCeta. Dla wielu oferuje on spełnienie marzeń o przejażdżce maszynami rodem z najlepszych zachodnich katalogów. Po blisko osiemnastu miesiącach firma EA wydaje jego kontynuację.

Tym razem przygotowano prawdziwą ucztę. Do wyboru mamy osiem wozów – prosto ze światowych salonów, a niektóre z pracowni projektowych. Jedyny znany z innych gier samochód to „cienki” ośmiocylindrowy Lotus Esprit. Nie ma żadnych wyświechtanych Porsche czy Corvette. Pozostałe maszyny to Ferrari F50 (następca słynnego F40), Jaguar XJ220, Lotus GT1 oraz nie produkowane prototypy: cybernetyczny Ford GT90, Isdera Commendatore, Italdesign Cala, które prawdopodobnie nigdy nie pojawią się w sprzedaży. Całość zamyka najszybszy i najdroższy osobowy wózek świata, oparty na Formule 1 – McLaren F1 (moc 627 KM, szybkość 350 km/h, cena: 873 tysięcy dolarów). Każdemu z nich towarzyszy opis techniczny, zdjęcia wnętrza, historia powstania, film z jazd próbnych, a wszystko to wzbogacone komentarzami lektora w sześciu wersjach językowych, niestety bez polskiej. Widać, że autorzy położyli duży nacisk na dobór maszyn i wyłożyli masę pieniędzy, aby nakręcić te prototypy.

Co lepsze maszyny rwą gumę nawet na trójce, możemy wykręcać bączki na ręcznym. Nie możemy rozwalić samochodu, ale za to w trakcie zderzenia kamera nie wychodzi z samochodu. Przebieg wypadku można oglądać poprzez przednią szybę, co znacznie podnosi efektywność tego zdarzenia. Kiedy stwierdzimy, że minęliśmy coś ciekawego, możemy zawrócić i jechać pod prąd. I to nie wraz z ekranem, jak w NFS, ale tak jak w większości wyścigów na konsolach – tor obraca się wraz z nami.



Dopracowana grafika, ilość obiektów na torze i dookoła znacznie wpłynęły na tempo gry. Aby otrzymać najlepszy efekt wizualny przy maksymalnych rozdzielczościach i wysokiej rozdzielczości, nasz PCet musi być wyposażony w Pentium 200 (najlepiej MMX) i szybką kartę grafiki 3D. W przeciwnym razie pozostaje nam tylko manipulować detalami i zmienić rozdzielczość z HiRes na LowRes lub w przypadku Pentium 100 na LowRes i wyświetlanie obrazu co drugą linię.



NEED FOR SPEED 2



Kiedy znudzi się nam jazda samemu, możemy pograć z kumpłem na podzielonym ekranie, przez kabel, modem lub sieć lokalną. Dla miłośników dźwięku w opcjach, dodano możliwość konfiguracji skrzyni biegów, przyspieszeń i koloru nadwozia.

Oprawa gry jest bardzo wyszukana, choć nie idzie za tym miłośność. Charakterystyka wozów to prawdziwa uczta dla miłośników motoryzacji, ale jako wyścigówka, wypada NFS2 dosyć miernie. Grafika w LowResie już tak nie cieszy, bo jest zwyczajnie brzydka. Muzyka towarzysząca nam cały czas jest za to po prostu rewelacyjna, idealnie dopasowana do fragmentów gry. Ciężkie techno wzboga-

cone metalowymi riffami podnosi poziom adrenaliny w trakcie wyścigu. Autorzy zadbałi o atrakcje, szczególnie w opcji Arcade (poślizgi, rwanie gum itp.). Jednak piękne wykonanie pociąga za sobą zwykle duże wymagania sprzętowe, a jak już powiedziałem, miłośności za wiele nie ma.

Joseph

Electronic Arts

DYSTRYBUTOR PC – IPS CENA: -00
TERMIN WYDANIA PL – MAJ
PC WIN'95, PSX Min. P100, 16 MB RAM
OCENA: 6/10





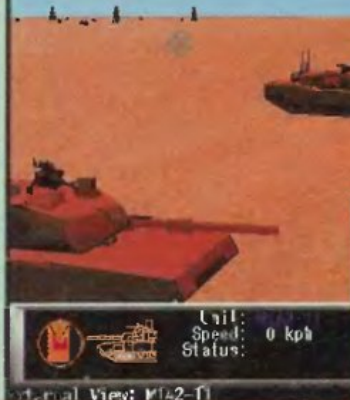
Twoi podwładni to cztery załogi IM1A2 ABRAMS – podstawowych amerykańskich czołgów bojowych w zmodernizowanej wersji. Nie będę się tutaj zajmował samym Abramsem. Jeśli ktoś interesuje się tematem, to powinien poszperać

w źródłach albo zajrzeć do wcześniejszych numerów SS, gdzie ów kolos był kilkakrotnie opisywany. Gracz może kontrolować symulację z czterech, a w praktyce z pięciu miejsc. Dla przypomnienia: ze sta-

trzeba pamiętać, że lot odbywa się na sporych wysokościach – stamtąd nie widać detali takich jak pojedyncze drzewa, budynki itp. Przy symulacji czołgu te elementy są sednem oprawy graficznej. Niestety, nawet dzisiaj domowe komputery to nie wieloprocessorowe stacje graficzne – nie ma mocnych, trzeba iść na uproszczenia. Wprawdzie od czasów M1 sytuacja się poprawiła, ale nie zmieniła diametralnie.

W IM1A2 ABRAMS przyjęto następujące rozwiązanie – sylwetki wszystkich maszyn biorących udział w walce opracowano niezwykle dro-

AMERICA'S BATTLE



Miłośnicy realistycznych symulacji czołgowych długo czekali na tytuł, który choćby w minimalnym stopniu spełniał ich oczekiwania. Pojawiające się symulacje, które pozwalały sterować pancernym kolosem, miały mniej lub bardziej zręcznościowy charakter. Z rozrzewieniem można było wspominać M1 TANK PLATOON (opis w SS'1) ze wspianiej niegdyś kuźni symulatorów, jaką była firma MICROPROSE. Niektórzy nie tylko wspominali, ale także zapalczywie grali. Mój znajomy wielbiciel wszystkiego co ma gąsienice i pancerz ściągnął z Internetu dziesiątki upgrade'ów i twardo gra w PLATOON do dziś. Faktycznie coś w tym jest – wydaje się, że gry, a szczególnie symulacje opracowywane kilka lat temu, były bardziej dopieszczone. Twórcy tamtych tytułów musieli zauroczyć gracza klimatem i realizmem, bowiem poziom oprawy graficznej i dźwiękowej patrząc z dzisiejszej perspektywy był fatalny. Dzisiaj proporcje odwróciły się. Odbieranie nakłady idą w modelowanie prawie doskonałych środowisk graficznych, jednak gdzieś po drodze ginie realizacja zamysłowej koncepcji. Grafika to bardzo ważny element symulatora, ale nie jedyny. Wygląd otaczającego cię świata musi stworzyć uludę rzeczywistości, ale podstawą tej uludy nadal jest klimat gry. Nawet jeśli gra będzie bazować na fotorealistycznych obrazach, to i tak każdy może spojrzeć nieco w bok i zamiast pola bitwy ujrzeć swój pokój. Klimat natomiast musi sprawić, że gracz będzie przykuty do monitora i za nic w świecie nie będzie się rozglądał.

CHATA MORGANA

Przejdźmy do gry. Zaczę od korci a odkryję karty – IM1A2 ABRAMS to gra bardzo dobra. Realistyczna, wciągająca, dobrze opracowana i, co istotne, gruntownie przemyślana.

Klimat jest bardzo zbliżony do pomysłu z M1 TANK PLATOON. Dlaczego? Chociażby z tego powodu, że szefem projektantów symulacji był, nie kto inny jak Arnold Hendrick. Tak, tak, twórca projektu TANK PLATOON. W sensie merytorycznym spokojnie można mówić o kon-



tinuacji, drugiej części czy sequela. Nieformalnie tak dokładnie jest, jednak sprawę komplikuje fakt, że nową grę wydaje kto inny. Chociaż dla graczy to sprawa raczej drugorzędna – liczy się to, że na rynku wreszcie coś jest, w co da się pograć parę ładnych miesięcy! No, może przesadziłem, ale... znając zapalczliwość niektórych, kto wie?

Jeśli grałeś w M1 TANK PLATOON, początki w nowej grze będą niezwykle łatwe. Od razu proponuję ustawić najwyższy tryb trudności, gdyż do takiej rozrywki ten program został stworzony.

ZACZYNAJMY!

Dowodzisz plutonem czołgów w rozmaitych warunkach bojowych.



nowiska kierowcy, strzelca, dowódcy obsługującego system CITV i dowódcy dzielnie trzymającego lepeptyną wystawioną z włazu. Owym piątym miejscem, z którego korzysta się bardzo często jest mapa taktyczna, za pomocą której zarządza podległymi jednostkami.

Gra IM1A2 ABRAMS różni się od PLATOON kilkoma elementami. Przede wszystkim oprawą. Środowisko i metody modelowania terenu budzą dwójakiego rodzaju odczucia. Wynika to z faktu, że mamy do czynienia z symulacją czołgu, czyli czegoś co jest bardzo blisko gruntu. W symulatorach lotniczych twórcy gier nauczyli się wykorzystywać tryb SVGA tak, by wygląd terenu był naprawdę realistyczny. Jednak

biażgowo. Kamuflaż, umiejscowienie poszczególnych części, ba pojedyncze lampy... wszystko jest tam gdzie powinno. Spójrzcie na screeny, bo nie ma sensu się rozczulać. Także działania wojenne są dosyć plastyczne – różnorodnym wybuchom towarzyszą sugestywne dźwięki. Wrogie jednostki giną na wszelakie sposoby – cicho, prawie niezauważalnie trafione pociskiem penetrującym, w wielkim wybuchu eksplodującego uzbrojenia, w dymie, płomieniach... Jest na co popatrzeć i czym się zachwycać. Zwrócić trzeba uwagę, że sposób destrukcji związany jest z prawdziwymi parametrami i efektami działania poszczególnych typów uzbrojenia. Także zabudowania zrealizowano pieczołowicie, a co za tym idzie bardzo realistycznie.

Jednak owe niemalże doskonałe elementy umiejscowiono na nieco schematycznym terenie. Duże pu-

ste przestrzenie, szczególnie w scenariuszach toczących się w umiarkowanej strefie klimatycznej, to dosyć umowne tereny... Chociaż i tak na P133 gra chodzi niekiedy z problemami. Jednak przy zmniejszonej rozdzielczości i z ograniczoną ilością detali w iM1A2 swobodnie mogą pograć właściciele procesorów 486. Jest to chyba jeden z nielicznych realistycznych symulatorów, w który dzisiaj mogą pograć właściciele nieco starszych komputerów.

Udzwiękowanie stoi na odpowiednim, wysokim poziomie. Warto

cha – wystarczy włączyć tryb, w którym człowiek człowiekowi wilkiem!

GORĄCY KLIMAT

Jest niezłe. Czekają na ciebie trzy teatry działań. Pierwszy to Bośnia, drugi – Ukraina, zaś trzeci rozgrywa się na pustynnych piaskach Bliskiego Wschodu. Gdziekolwiek byś był, akcja jest równie gorąca i chaotyczna. Po prostu wojna... Jako porucznik dowodzisz plutonem czterech czołgów i kilkoma jednostkami wsparcia, na które składają się pojedyncze pojazdy. Roboty jest co niemiara, ale to i tak nic w porównaniu z tym co cię czeka, kiedy przyjmiesz szlify kapitana. Przed tobą będzie dowodzenie całą kom-

w PLATOON. W obecnej grze, będąc dowódcą wyższego szczebla możesz zapomnieć, że masz swój mały czołg, który jeździ i strzela. Jednak takie rozwiązanie dosyć sprawnie magnetyzuje gracza – kiedy zbyt długo skupiasz się na dowodzeniu, chcesz znaleźć się w ogniu walki, i odwrotnie – kiedy przecierasz okulary z kolejnego po-



o wymyślnych systemach przeciwpancernych przenoszonych przez samoloty i helikoptery. Na koniec oczywiście zawsze zostaje twój podstawowy wróg – drugi czołg. Dlatego zawsze stosuj zasadę pierwszego strzału – musi on być celny, gdyż możesz nie mieć szansy poprawić. Twoim sprzymierzeńcem jest ukształtowanie terenu i głupota przeciwnika. Pierwsze wykorzystaj skrupulatnie, zaś na drugie w tej grze nie licz. O ile jeszcze wojska irańskie wykazują pewien stopień debilizmu, to goście przemierzający w T-90 równiny Ukrainy dokładnie wiedzą co mają robić, by skutecznie odstrzelić ci łeb, to znaczy wieżyczkę. Jeśli samemu strzelanie ci nie idzie, stań się dowódcą – wyznacz przy pomocy CCTV cel i daj się wykazać strzelcowi – przeciełż za coś mu płacą. Przed każdą finalną bitwą wykorzystaj jednost-

MAIN TANK

iM1A2 ABRAMS



panią zmechanizowaną. Plutony rozpoznawcze, dodatkowe plutony uderzeniowe, piechota zmechanizowana, samoloty, helikoptery... Zapewniam, że zabawa jest przednia, zwłaszcza, że całą potyczką zarządzają bardzo realistyczne algorytmy kontrolujące zachowanie się pojedynczych maszyn i całych formacji. Jedynie inteligencja

kładu brudu marzysz, by nieco odpuścić na tyłach.

PANU BOGU W OKO

Czołgi to bardzo specyficzny środek bojowy. Dawniej czołg z racji swej wytrzymałości mógł spędzić na polu walki długie godziny. Chyba, że wcześniej się zepsuł. Wprawdzie wszystkie armie dysponowały uzbrojeniem przeciwpancernym, ale nie było ono tak skuteczne, jak dzisiaj. Na polu walki u progu XXI wieku na czołgistów czeka wiele nowych zagrożeń. Przede wszystkim mam na myśli ręczne wyrzutnie rakiet i pocisków przeciwpancernych. Kolejne generacje uzbrojenia potrafią przebić pancerz stalowego potwora niczym kartkę papieru. Dochodzą do tego rakiety, które atakują czołg niczym bezbronnego robaka – od góry. No i oczywiście nie można zapomnieć

ki wsparcia i pamiętaj, że niekiedy bardziej opłaca się postawić przemyślaną artyleryjską zastawę dymną niż orać ziemię pociskami bojowymi.

Cóż więcej? Przed rozpoczęciem poważnej gry przeanalizuj podręcznik, nawiasem mówiąc bardzo dobry, szczególnie zaś zwróć uwagę na dane poszczególnych systemów uzbrojenia. Cyferki te oznaczające zasięgi, pola rażenia, wartości bojowe, które uwzględniono dosyć skrupulatnie. Potem wsiań do czołgu i odjeżdżaj – naprawdę warto. Pamiętajcie o denominacji przy czytaniu oceny.

KaYteck

szczególnie zwrócić uwagę na spory asortyment komunikatów radiowych, które budują wojenną atmosferę. Spokojne informacje o namierzonych celach, paniczne okrzyki załogi trafionej maszyny. Możesz usłyszeć wszystko, co tylko powinno przenikać eter na wyimaginowanym polu bitwy.

MULTICZOŁG

Opcja Multiplayer jest aktualnie standardem we wszystkich szanujących się symulatorach. Także w iM1A2 możesz poszaleć z kolegami. Najlepsza zabawa to połączenie się w kilka osób i wspólna walka z poszanowaniem hierarchii wojskowej. Gra nabiera naprawdę realistycznego wizerunku, gdy jako człowiek-porucznik wykonujesz rozkazy człowieka-kapitana i dowodzisz ludźmi tworzącymi twój pluton. Naprawdę czadowa sprawa. Możesz też pokazać innym, jaki z ciebie wira-

przeciwników sprowadycznie szwankuje. Uporczywe trwanie na przegranych pozycjach, kiedy proste przegrupowanie daje szansę na zwycięstwo, jest dla mnie błędem, a nie odwagą. Chociaż, wobec irańskich bojowników można zastosować przelicznik fanatyzmu.

Tak złożonych opcji taktycznych nie było



Interactive Magic

DYSTRYBUTOR PC – MARKSOFT CENA: –pł
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY

PC WIN '95 Min. 486 DX2/66, 16 MB RAM

OCENA: 8/10



FIGHTER (SS'17), które uderzyły na rynek w 1994 roku. Obie gry były dosyć podobne, mimo diametralnie różnego stopnia trudności. Składały się z serii misji do wykonania w kampanii przeciwko drugiej stronie, z dodanymi rozbudowanymi lotami treningowymi, co odróżniało je od przygodówkopodobnych produktów typu WING COMMANDER.

X-WING vs TIE FIGHTER nie jest w żadnym razie kompilacją tamtych gier, jak było to np. z WEREWOLF vs COMANCHE. Jest to pod każdym względem zupełnie nowy produkt, zarówno od strony koncepcyjnej, programistycznej, jak i treściowej. Pozostała tylko fajna

którego Ciemna Moc pozwalała mu scalać galaktykę pod jego panowaniem. Na froncie pojawiają się wyloty, przez które w każdej chwili może prześlizgnąć się wróg.

W momencie, gdy uruchamiasz grę, w kosmosie śmigają setki pilotów w zgrabnych myśliwcach, sierżanci poganiają ospałych żółtodziobów i kopniakami zachęcają ich do nauki fachu, dowódcy eskadr glowią się nad tym, jak przeprowadzić atak zlecony przez zwierzchników, a generałowie całymi nocami ślęczą w sztabie nad mapami, przemyślując każdy ruch. Działający po obu stronach szpiegry donoszą o istotnych wydarzeniach, czasami zmie-



X-WING vs TIE FIGHTER przyszło mi recenzować w londyńskim biurze VIRGIN INTERACTIVE, gdzie przyklejony nosem do komputera spędziłem dwa upojne dni i łącząc je noc. Tylko stamtąd mogliśmy jako jedni z pierwszych w świecie dostarczyć wam opis gry, która nieźle namiesza na rynku już na przełomie kwietnia i maja 1997 roku.

nazwa, no i świat Gwiezdnego Wojen – reszta jest zupełnie nowa.

OBRAZ DOSKONAŁY?

Trwa zacięta walka pomiędzy Imperium a siłami Rebelii. Imperium wprawdzie dysponuje potężną flotą i ogromną przewagą liczebną, jednak rebelianci trwają w zawziętym uporze. Po ich stronie jest determinacja walki o wolność i partyzancka taktyka. Przedłużająca się wojna działa na niekorzyść Imperium, które zaczyna toczyć korupcja i wewnętrzny rozkład. Początek końca nadchodzi wraz ze śmiercią Imperatora,

niając orientację i przechodząc na drugą stronę. Wszędzie po prostu wrze i nie sposób nad tym zapanować. Zostajesz kolejnym pilotem, jakich tysiące poległy już w zimnym kosmosie. I co najciekawsze, nareszcie nie jesteś tym jedynym, zbawcą wszechświata i nadzieją ludzkości. Z prochu powstałeś i w proch się obrócisz, a twoja śmierć nie będzie tu miała żadnego znaczenia.

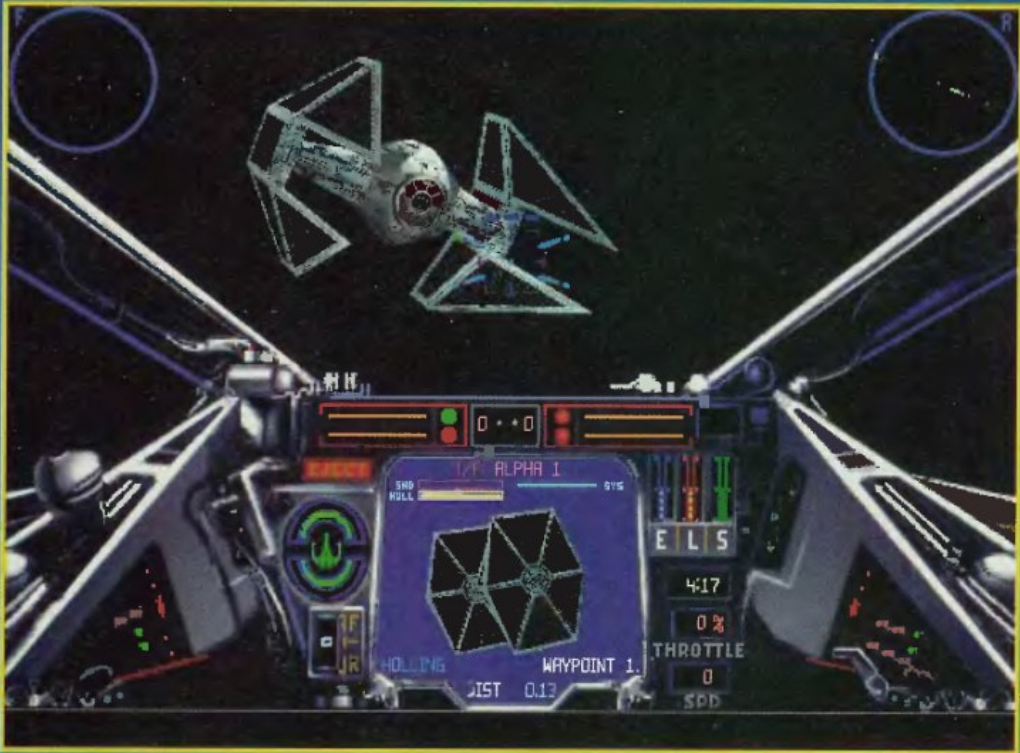
SKRZYDLATY vs KRAWACIARZ

Wszyscy miłośnicy dobrych gier oraz fani Star Wars doskonale pamiętają dwa kosmiczne symulatory: X-WING (opis w SS'7) oraz TIE

Na początku wprowadzasz imię swojego pilota i odtąd każdy twój ruch będzie rejestrowany w kartotece, która zapisuje wszystkie informacje na temat wykonanych misji, zestrzelonych wrogów, liczby potyczek, zwycięstw i porażek, przyznanych medali, zdobytych punktów i aktualnego stopnia wojskowego. Jesteś jednak panem swoich poczyniń i nie krępuje cię żaden wąż fabularny, który czyni z gry przygodówkę. Dostajesz za to do coś w rodzaju maszyny treningowej, za pośrednictwem której możesz stać się najlepszym pilotem galaktyki trenując w pięćdziesięciu misjach poukładanych w najróżniejszych kombinacjach.

Jednym kliknięciem myszy możesz przeistoczyć się z pilota Rebelii w pilota Imperium i na odwrót! Każde z tych wcieleń ma oczywiście niezależnie przechowywaną kartotekę i historię frontową, ale idea gry jest taka: gdzieś tam w kosmosie trwa wojna, a ty wskazujesz sobie do X-Winga, TIE Fightera albo jednego z pozostałych sześciu myśliwców, by pohasać po rozgwieżdżonym nie-

Już od dawna było wiadomo, że LUCASARTS przygotowuje całą serię gier spod znaku Gwiezdnego Wojen, by uderzyć równo z pierwszą odświeżoną wersją tej kinowej trylogii. Wszystkie trzy filmy mamy już za sobą, natomiast gry dopiero przed sobą – poślizgi nie omijają nikogo. Pierwszy nadlatca X-WING vs TIE FIGHTER, znacznie bardziej spóźni się JEDI KNIGHT, zaś na ogonie dowielec się REBELLION.



bie i pomóc dzielnym chłopakom w ich trudnym życiu.

WSPANIAŁA ÓSEMKA

Również dopiero teraz pojawia się element, który pewnie powinien zna-



Dodatkową zaletą jest to, że gra jest wymyślnym poligonem treningowym i doświadczalnym przed startem w trybie Multiplayer.

TECHNICZNE WYŻYNY

X-WING vs TIE FIGHTER pracuje pod Windows'95 wręcz wzorowo, a przy tym jest w pełni konfigurowalna. Panel opcji zajmuje cały ekran i można w nim ustawić standardowo jeden z trzech trybów graficznych (320x200, 512x384 i 640x480 pikseli), wielkość okna akcji, paletę kolorów (256 lub Hi-Color) i korekcję gamma. Ale jest też i bukiet bardzo wykwinnych opcji: rozdzielczość tekstur, dodatkowe źródło światła, tzw. efekt soczewki, sto-

W każdej misji biorą udział dwie eskadry po cztery myśliwce, którym przyznawane są zadania wynikające bezpośrednio z treści odprawy. Ty zasiadasz za sterami jednej z maszyn, przy czym możesz wybrać typ pilotowanego myśliwca i uzbroić go. W trakcie misji możesz naciśnięciem jednego klawisza przenieść się do innej maszyny, natomiast w momencie gdy zostaniesz śmiertelnie trafiony, automatycznie przesiadasz się do kokpitu kolejnego myśliwca na miejsce kolegi. Nie jest tylko możliwa zmiana stron w trakcie akcji.

Pierwsze siedemnaście misji ułożonych w trzy grupy to szkoła pilotażu. Poznasz podstawy nawigacji, na-

umiejętności, a nie opanowanie klawiatury czy sztuczki z ładowaniem samonaprowadzających pocisków. W X-WING vs TIE FIGHTER trzeba grać joystickiem, bo inaczej trudno się połapać. Gdy prawa ręka dźwiera dżączkę, lewa potrzebna jest do skakania po klawiszach, poczynszy od przepustnicy, przez dysponowanie rozdziałem energii, po zmianę broni i wydawanie komend skrzydłowym. Inne przydatne opcje to przegład eskadry, przywołanie okna z zadaniami do wykonania w danej misji i opisem, co się udało, a co nie. W sumie do opanowania jest dwadzieścia podstawowych klawiszy i ze czterdzieści pozostałych, przy czym – podkreślam

X-WING vs. TIE FIGHTER™ STAR WARS™



leż się na początku opisu: X-WING vs TIE FIGHTER jest grą specjalnie i umyślnie zaprojektowaną dla wielu graczy. W czasach, gdy każda szanująca się firma umieszcza opcję Multiplayer, a niektórym udaje się zrobić wyjątkowo udaną grę towarzyską, przy jednoczesnym fiasku opcji „samotnika” (vide QUAKE, opis w SS'38), LUCASARTS poszedł o cztery kroki dalej. Pierwszy to wykorzystanie sprawdzonej już bazy symulatora, który odniósł podwójny sukces. Drugi krok to wykorzystanie motywów Gwiezdnych Wojen, które są najlepszym nośnikiem treściowym dla każdego pokolenia. Trzeci krok to zaprojektowanie ściśle sieciowej gry, w której może brać udział do ośmiu graczy, przy wykorzystaniu wszelkich możliwych połączeń: modemowych, w sieci lokalnej, kablem szeregowym oraz za pośrednictwem Internetu. Wreszcie czwarty krok to stworzenie bardzo silnej płaszczyzny dla jednego gracza, dzięki której może on wykonać pięćdziesiąt zawartych w grze misji, a na koniec przeprowadzić dwie batalie: rajd Rebeliantów przeciwko Imperium oraz uderzenie Imperium przeciwko Rebelii, i to po dwa razy – raz jako śmiełek jednej strony, drugi raz jako zawodowy pilot drugiej. Wylatanie wszystkich misji nawet wytrawnemu graczowi zajmie kilkadziesiąt godzin, a może i więcej.

pień rozmycia krawędzi odległych obiektów, jakość modeli trójwymiarowych oraz MIP Mapping – opcje znane operatorom profesjonalnych programów do renderingu. Nie wspomnę już nawet o wszystkich przepięknych myśliwcach, krążownikach i stacjach kosmicznych (blisko pięćdziesiąt modeli), które są arcydziełem trójwymiarowego projektowania – to się da zrobić. Ale wszystko porusza się tak szybko i płynnie, a przy tym wygląda tak wspaniale, że po prostu brakuje słów. Gdy w WING COMMANDER 4 podlatywało się do statku-matki, widać było brutalnie wielkie piksele i migoczące poligony. Tutaj wszystko wygląda zabójczo, można godzinami latać wokół ogromnych statków, podziwiając ich szczegóły.

SŁUŻBA NIE DRUŻBA

O ile X-WING vs TIE FIGHTER daje pełną swobodę wyboru i działania, o tyle rozpoczynając misję trzeba się stuprocentowo podporządkować komendom płynącym z ekranu. Czy jest to zwykły lot treningowy, czy kluczo- wa dla powodzenia batalii operacja, najważniejsze jest wypełnienie rozkazów. Ale nawet gdy misja zakończy się fiaskiem dostaniesz punkty za swoje starania, a wszystkie szczegóły zostaną zapisane w kartotece. Może wygląda to dziwnie, ale pomysł jest bardzo dobry.

uczysz się jak namierzać i trafiać cel, jak używać pocisków i min, jak przeprowadzać inspekcje napotkanych obiektów w poszukiwaniu tajnego ładunku, a także tajniki sztuki walki. Za każdym razem prowadzi cię za rękę Instruktor, który nie znośnym sprzeciwu głosem wydaje polecenia.

Kolejne jedenaście misji to szkoła życia – gonitwa i strzelanina z eskadrami wrogich maszyn oraz rajdy przeciwko obiektom wroga. Tutaj masz najcięższą limit czasowy na wykonanie zadania. Misje wypadowe, ułożone w cztery sekwencyjnie wykonywane łańcuchy, nazywane są trójbojami i pięciobojami. Rzecz polega na tym, że na początku dostajesz odpowiednio uzbrojoną eskadrę i musisz wykonać nią w ciągu jednego lotu bojowego np. pięć następujących po sobie misji, które łączą się w logiczną całość.

Jest jeszcze szesnaście misji, w których praktykuje się zasadzki, atak z ukrycia, przechwytywanie, rajdy oraz ratowanie rozbitków. Całą tę serię wieńczą dwie batalie, które z kolei składają się z długiej serii misji. Do ostatecznego zwycięstwa potrzebne jest wygranie trzech.

Z NOTATNIKA PIANISTY

Symulator jest kosmicznie prosty, a przy tym rozbudowany. Prostota sprowadza się do tego, że Ilczą się

– nie jest to podstawą do odniesienia sukcesu. Te umiejętności przydadzą się dopiero w trybie Multiplayer.

TA WSZECHOBECNA MOC

LUCASARTS stworzył świat osadzony w realiach Gwiezdnego Wojen, bardzo wiarygodny, rozbudowany i pełen równoległych wydarzeń. Dał graczowi stuprocentową możliwość decydowania o własnych krokach, jednocześnie umieszczając go w sztywnych ramach maszyny wojskowej. Niezwykle skutecznie udało się także połączyć niebywałą miodność gry dla jednego gracza z przepiękną maszyną dla ośmiu graczy w niezliczonych kombinacjach. Świat Gwiezdnego Wojen jest dodatkową atrakcją, bo miło jest zobaczyć „dotknąć” maszyn, które dotąd oglądało się w kinie i o których czytano w komiksach i książkach. Szczególnie zachęcam nawet tych, którym obce są symulatory kosmiczne, do spróbowania swych sił w X-WING vs TIE FIGHTER. Raz połączony bakcyl będzie trzymał na zawsze.

Martinez

Lucasarts

DYSTRYBUTOR PC - IPS CENA: -90
TERMIN WYDANIA PL - MAJ
PC WING5 Min. P75, 16 MB RAM

OCENA: 9/10



wierzchu kilka listów. Oto w Rzymie pojawił się sabotażysta i prowokator zapowiadający rychły koniec Imperium i zagładę miasta. Tajemniczy Calamitus działa niezwykle sprytnie i zawsze zniecała – a to ugasi świę-

zabawisz się w de-
tektywa, rozwiążesz
kilka zagadek i końcu
dowiesz się, kim jest
Calamitus, będziesz
go jeszcze musiał
powstrzymać i uratować
Rzym od nie-
chybnej katastrofy...

CYBERPRZE- STRZEN

Rzym obserwujemy nie tyle oczami własnymi (czyli ucznia Corneliusa), co za pośrednictwem ekranu Naviatora – dzieła starego wynalazcy. Praktycznie więc nie wychodzimy poza za-

Calkowity brak interakcji sprawia, że gra dość szybko zaczyna się nudzić. W dodatku drażni skokowość poruszania się – nasze „kroki” są raz krótsze, raz dłuższe, a kąta obrotu zawsze inny. Koncepcja rozgrywki jakby żywcem wzięta z MYST (opis w SS'19). Zagadki i łamigłówki z reguły opierają się o znajomość czasów antycznych, a ich rozwiązania pojawiają się później na kolejnych stronach dzienników. Zrealizowane w wysokiej roz-

S.P.Q.R. to skrót od łacińskiego Senatus Populusque Romanus, czyli oficjalnej nazwy starożytnego Rzymu jako Imperium i Republiki. To także tytuł gry doskonale znanej wielu użytkownikom Internetu. Od przeszło dwóch lat w sieciowy S.P.Q.R. zagrało ponad 12 milionów osób, co skłoniło GT INTERACTIVE do wydania komercyjnej wersji kompaktowej tej gry na platformy PC i Macintosh.

VIRTUALNE MIASTO

Firma CYBERSITES stworzyła wirtualne miasto, otwarte dla wszystkich posiadaczy internetowego łącza. Każdy mógł odwiedzić Rzym, obejrzeć nie ist-

S.P.Q.R.



niejące już budowle, zrekonstruowane z największą pieczołowitością i dbałością o historyczne szczegóły. Każdy mógł podziwiać Forum Romanum, liczne świątynie, spacerować nad Tybrem. Ślicznie zrenderowane, przestrzenne lokacje podsycały wyobraźnię nie mniej niż informacje dawkiwane w formie fabuły. Gra bowiem nie sprowadzała się do biernego oglądania kolejnych „zabytków” z każdej strony, ale kusita przygodą, tajemnicą i łamigłówkami.

VENI, VIDI, VICI

Przybywasz do Rzymu na wezwanie swego dawnego mentora, Corneliusa, jednak w jego domu nie zastajesz nikogo, bowiem słynny wynalazca został aresztowany! Na szczęście zostawił na

ty płomień, a to porąbie siekierą oltarz, a to znów w przebraniu rozpuści plotkę o zburzeniu Rzymu. Cezar Septimus Severus zaczyna się bać...

Cornelius podejrzewa pięć osób: Luciusa pracującego w tajnej policji imperialnej, westalke Veranię, Sibyl – wróżbitkę z Syrii, wykształconego barbarzyńcę Xanthusa i wreszcie Gordiana – знаmienitego architekta. Jedną z tych osób jest Calamitusem, a ty musisz go trafnie wskazać. W tym celu musisz przejść Rzym wzdłuż i wszerz, śledzić bieg wypadków i odnaleźć dobrze schowane dzienniki podejrzanych, w których „między wierszami” ukryta jest prawda. Gdy



mknięte na głucho drzwi domu mistrza, a po ulicach miasta poruszamy się jedynie... wirtualnie. W każdym razie tłumaczyłoby to fakt, że nigdzie nie ma żywego ducha i cała stolica wygląda jak po wielki, wymarły zabytek.

Naviator posiada panel sterowniczy, w którym oprócz kalendarium, mapy i kompasu są cztery skrytki. Znajdowane z rzadka przedmioty materializują się we wnętrzu komór, by okazać się przydatne w późniejszych etapach wędrówki. Jednak prawdziwym zaskoczeniem jest suwak czasowy, którym można przyspieszać bieg wydarzeń! Zaiste, cudowne to urządzenie... Choć jak na prototyp przystało, psuje się pod wpływem zmian pór roku i „wylogowuje” cię w rzeczywistość domu Corneliusa. Wtedy nie pozostaje ci nic innego, jak tylko zreperować ustrojstwo rozwiązując kolejną łamigłówkę i „zalogować się” z powrotem. To prawdziwa konsola cyberprzestrzeni!

ALEA IACTA EST

Pomysł na fabułę jest ciekawy, ale rozwiązanie nieco zbyt awangardowe.

dzielczości, fotorealistyczne obrazy cieszą zmysł estetyczny, ale na dłuższą metę okazują się nużące. Muzyka zaś

to arcydzieło! Rzymskie motywy przedają się w pełne napięcia tony, przepojone grozą wiszącej w powietrzu katastrofy...

Mam wrażenie, że S.P.Q.R. był tylko pretekstem do pokazania wirtualnego miasta i zapoznania gracza z kulturą starożytną, bowiem w trakcie gry poznajemy historię Rzymu, jego politykę, sztukę, architekturę, mity i wierzenia. Turystyka i edukacja!

Trzeba nie tylko lubić przygodówki, ale i fascynować się starożytnym Rzymem, aby rozkoszować się S.P.Q.R. To ucztą dla prawdziwych smakoszy, którzy powieść „Ja, Klaudiusz” czytali jednym tchem i wiedzą, co znaczy „indocli discant, et amert meminisse periti”.

Hunter

GT Interactive

DYSTRYBUTOR PC – NIEZNANY CENA: –
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
SONY PLAYSTATION – NIEZNANY CENA: –
PC WIN 3.1/95 Min. 486 DX2/66, 8 MB RAM
MACINTOSH

OCENA: 6/10





nie przedmiotów etc. z jednej strony pozbawia nas możliwości standardowego, bardziej czynnego udziału w grze, natomiast z drugiej – pozwala na maksymalne skupienie na szeroko pojętej akcji. Gracz pozostaje więc zdany tylko na siebie. Nikt nie pomoże zrozumieć wykraczających poza granice rozsądku zdarzeń. Wielu natomiast będzie starało mu się za wszelką cenę przeszkodzić w poznaniu tajemnicy.

szczegółowa – pozostawia pole do działania wyobraźni. Ale to dzięki temu opowieść zaczyna żyć w twojej głowie, a nie tylko na ekranie. Cel DROWNED GOD do końca pozostaje niejasny. Gracz zbliżając się do zgłębienia Spisku Wieków cały czas pozostaje



akurat przypadku robi ono wrażenie kiepskie, wręcz dezorientuje. Chaotycznie przedstawione fakty służą wyłącznie zgrubnemu oddaniu atmosfery. Z drugiej jednak strony trudno mówić o faktach gdy tematem rozważań są zjawiska paranormalne.



w niepewności... Nawet skompletowanie wszystkich kart tarota (co wydaje się jedynym sensownym, a przez to nadrzędnym celem gry) nie daje jedno-

Arka Przymierza, Baphomet, Atlantyda, Autostrada 666, Święty Graal, Isis, Horus, Eksperyment Philadelphia, Roswell, Projekt „Star Wars”, Król Artur, Merlin, Leonardo Da Vinci, Albert Einstein, Nicholas Poussin, Carl Jung, Victor Hugo, Nikola Tesla, MIBs – co łączy te nazwy? To jedno z wielu pytań postawionych przez Harry'ego Horse'a oraz Alistaira Grahama, autorów „Zatopionego Boga”.

DROWNED GOD

Wydana pod koniec 1996 roku przez firmę INSCAPE gra DROWNED GOD nawiązuje do tradycji zapoczątkowanych przez psychodeliczny i mroczny THE DARK EYE (SS'38). Awangardowy INSCAPE wypuszcza swe produkty rzadko, jednakże za każdym razem potrafią one zaintrygować tych najbardziej wyrafinowanych graczy. Przytłaczająca atmosfera w połączeniu z „artystycznym” wykonaniem buduje nastrój mrocznej, pradawnej tajemnicy.

Esencją scenariusza gry są przepłatające się elementy zjawisk niewyjaśnionych, efektu działań sił pozaziemskich, czy najbardziej szalonych teorii Ericha von Danikena.



Trzeba również podkreślić, iż tematyka podejmowana w DROWNED GOD znacznie wyprzedza „papkę” serwowaną nam przez Chrisa Cartera. Czas i miejsce nie grają istotnej roli, gracz jest rzucony w różne miejsca z Stonehenge przenosi się do pracowni genialnego Leonarda da Vinci, na Arkę Noego, będzie też świadkiem ostatniej bitwy króla Artura... Wraz z rozwojem wypadków, osobliwa brama czasoprzestrzenna przenosi nas do kolejnych wymiarów. Odwiedzenie każdego z czterech występujących



znacznej odpowiedzi na stawiane pytania.

Produkt INSCAPE czerpie garściami z fascynacji tematyką istnienia cywilizacji pozaziemskich. Bo kto wie, może

Całość jest dobrze skomponowanym dziełem, z przemyślanym każdym szczegółem. Już sama instrukcja przebija swą oryginal-

wszyscy jesteśmy tylko trybami w wielkiej maszynie mknącej w nieznaną?...

Mamut & Banana Split



w grze światów odsłania kolejne elementy bliźniaczej lamigłówni wieków. Nie obędzie się bez podziemnych miast Obcych, eksperymentów z użyciem ludzkiego ciała i najwymyślniejszych form siania totalnej zagłady. Bohater gry jest bezimiennym szaleńcem i ogólnie przyjęte jest, że cały „Spisek” jest owocem jego chorej wyobraźni... Brak precyzyjnie zdefiniowanego bohatera sugerować może, że ta dziejąca się na krawędzi szaleństwa historia mogła przydarzyć się każdemu z nas.

Pomimo niewątpliwego artyzmu programu nie można zapominać, że DROWNED GOD to przede wszystkim gra i w takich właśnie kategoriach należy to złożone zjawisko rozpatrywać. To klasyczny 3D first person perspective, ze znanym chociażby z RAMY sposobem poruszania – przejścia do kolejnych lokacji bez animacji. Grafika nie jest zbyt czytelna ani

Inscape
 DYSTRYBUTOR PC – NIEZNANY CENA: --PC
 TERMIN WYBAHA PL – NIEZNANY
 PC WIN'95 Mia. Pentium 75, 16 MB RAM
OCENA: 8/10



nością wszystko, co do tej pory widzieliśmy – doskonale wprowadza w tajemniczą atmosferę, intryguje rysunkami stworzonymi przez szaleńca, a zawarta w niej treść wprowadza w łagodny trans... Może podobać się także oprawa dźwiękowa, ale tym, co naprawdę przyspiesza bicie serca, jest klimat.

Za pierwsze wrażenie odpowiedzialne jest zwykle intro. W tym

W grze nie mamy tutaj do czynienia z tradycyjnie pojmowaną interakcją. Automatyczne przeprowadzanie rozmów, podnosze-





Jeśli ma się głowę pełną dobrych pomysłów, wie czego za swoje pieniądze oczekują gracze, ma odpowiednie do tego warunki i umie się to wszystko połączyć, to trafia się na szczyt. A Frederick Raynal, tak się jakoś złożyło, spełnia wszystkie cztery warunki. Jego nazwisko powinno uruchamiać dzwonek pod sklepianiem wszystkim amatorom trójwymiarowych przygodówek z charakterem. Wystarczy przytoczyć tytuły, które nam zaserwował – ALONE IN THE DARK, LITTLE BIG ADVENTURE, TIME COMMANDO. O ile ta ostatnia gra może nie wytyczyła nowych szlaków, o tyle pierwsze dwie niewątpliwie stały się kamieniami milowymi w historii gatunku. Nowatorski, izometryczny rzut kamery, ładna trójwymiarowa grafika, sprawnie wplecione elementy zręcznościowe w przygodową fabułę, ciekawi bohaterowie – to wszystko sprawiło, że na pewno większość z was pamięta, jak w roli detektywa Carnby'ego rozwiązywała kolejne zagadki z pogranicza świata żywych i umarłych lub ratowała planetę Twinsun przed hordami złowrogiego FunFrocka. Jednak Carnby ruszał w kolejne misje w pozostałych częściach trylogii, a Twinsen spoczął na laurach po pokonaniu szalonego doktora. Z niecierpliwością więc, fani sympatycznego adepta sztuk magicznych patrzyli w przyszłość w oczekiwaniu na kontynuację przygód swojego ulubieńca. I oto wreszcie mamy comeback Twinsena – i to bardzo udany.

ESMERYCZNY PROBLEM

Twinsen, jak się należało spodziewać, jest bohaterem. Wszyscy mieszkańcy planety go rozpoznają (no, prawie wszyscy), w domach Twinsunian wieszają jego oprawione w ramki zdjęcia, jest poświęcone mu muzeum, a on sam prowadzi sobie spokojne i statyczne życie z ukochaną Zoe. Mają nowy, ładny domek i wszystko byłoby bardzo



ciężące oko postaci i ich animacja. Samo to jest jednak narzucone przez fakt, iż część akcji będzie toczyła się w dobrze znanym lokacjach z części pierwszej. Oczywiście wiele się pozmieniło, ale lokale pozostają mniej więcej te same; spotkamy też wiele osób znanych z LBA, zobaczymy jak potoczyły się ich losy po wyzwoleniu spod okupacji żołdaków FunFrocka.

No dobrze. Przebrzmiały już ostatnie dźwięki (i obrazy) intra, zobaczyliśmy jak wygląda wnętrze nowego mieszkania Twinsena, wychodzimy na dwór i... Drugi rzut oka odsłania pierwsze zmiany – zupełnie inaczej wyglądają plenery nie ograniczone ciasnymi ścianami pomieszczeń. Zastosowany nowy tzw. Real 3D mode przypomina to, co

sielankowo, gdyby oczywiście nie doszło do ingerencji scenarzystów ADELIN SOFTWARE. Otóż spokojny, nie wadzący nikomu macierzysty glob Twinsena staje się obiektem inwazji bliżej nieznanej rasy Esmerów – obcych z planety Zeelich. Oczywiście, obcy mają straszliwy i nieczyny plan, który zakłada porównanie twinsuńskich dzieci oraz magów. Ponieważ planeta Twinsun posiada już swojego etatowego bohatera, dosyć oczywiste jest, że to właśnie nasz sympatyczny zuch będzie musiał przejrzeć plany najezdźców, pokonać ich w nierównej walce i zmierzyć się z samym straszliwym Ciemnym Mnichem – głową całego przedsięwzięcia.

RÓŻNE RZUTY

Na pierwszy rzut oka „Odyseja Twinsena”, nie różni się od swojej poprzedniczki. Grafika prawie identyczna, ten sam izometryczny rzut kamery, ten sam Twinsen z krótkim kucykiem wyrastającym z tysej główki, te same charakterystyczne dźwięki przy krokach i podskokach, podobna muzyka. No cóż, tutaj niewiele zmieniono. Bo tego co dobre nie trzeba zmieniać, a grafika LBA2 nawet po upływie tych trzech (!!) lat pozostaje bardzo ładna. TWINSEN'S ODYSSEY, jeśli spojrzymy na to od strony kuchni, zawiera bardzo wiele rozwiązań z części pierwszej. Przede wszystkim widać to w pomieszczeniach zamkniętych – tutaj nic się nie zmieniło – te same opracowane w najdrobniejszych detalach wnętrza, te same

zmienił się sposób, w jaki śledzą one akcję. Teraz nie mamy już skoków z kamery do kamery w trakcie przechodzenia Twinsena z jednego końca pomieszczenia do drugiego. Ujęcia są ciągłe i zmieniają się wtedy, gdy już przejdziemy z jednego screenu do drugiego. Kamery są cztery i dają naprawdę dobry ogląd sytuacji. Mamy też możliwość centrowania widoku na naszym zuchu – wszyscy powinni być usatysfakcjonowani. Muszę też obalić pewien mit, jakim otoczona została druga część przygód Twinsena – nie mamy możliwości śledzenia akcji oczami bohatera.

3, 2, 1... AKCJA!

Sposób sterowania nie zmienił się ani na jotę. Dla formalności



widzieliśmy w ALONE IN THE DARK. Na tych ujęciach Twinsen jest znacznie większy, grafika wydaje się jeszcze bardziej ostra i czytelna (o ile to jest w ogóle możliwe), mamy możliwość wyboru kamery, z której śledzimy jego poczynania.

Renderowana okolica, mapowane tekstury i ogromne ilości (do 10 tysięcy) wieloboków z jakich składają się elementy krajobrazu robią doskonałe wrażenie. Świat LBA2 jest tak sugestywny i plastyczny, że ma się ochotę nurzać w nim i chłonać, nawet nie zachynając faktycznej rozgrywki. LBA2 jest śliczna. W każdym calu.

Skoro już napomknąłem o kamerach, to należy dodać, że

na-
p o -
mknę, że
sterujemy błękitnym zbawcą planety za po-



mocą klawiatury. Twinsen ma cztery tryby poruszania – normalny, sportowy, agresywny i dyskretny. Jak to w życiu bywa, różne okoliczności wymagają różnych zachowań – i tak samo jest z Twinsenem. Będziemy korzystać z różnych środków transportu, od znanych już – protopaka, buggy i DinoFly'a, po np. latający spodek. Przemierzmy lądy, oceany i nawet kosmos, wpadając między innymi na księżyc, gdzie Twinsen przebiera się w skafander kosmiczny.

Twinsen będzie musiał wypełnić kilka misji. Poziomem trudności nie odbiegają zbyt od tego, co znamy z „part one”. Nadal posługujemy się magią, a potencjał

daciami akcesoriów odróżniających Twinsena od innych zbawców ludzkości. A kiedy uderzymy na miasto w poszukiwaniu lekarstwa dla chorego DinoFly'a, wszystko potoczy się już swoim torem. Twinsen bardzo szybko będzie musiał wykazać się umiejętnością korzystania ze swoich magicznych kul i przede wszystkim sprytem, aby podolać przeciwnikowi.

LBA2 jest wspaniałym przykładem na to, że bez zbytniego wysiłku można zapełnić przedstawiany w grze świat postaciami żyjącymi własnym życiem. Przechadzając się uliczkami miasta napotykamy różne osoby i, co ważne, z każdą z nich można zamienić chociaż słowo. Nie jest jak w in-



z przeciwnikami występującymi dosyć często. Można zacić się, chować za załomami, wykorzy-

prostu autorzy zrezygnowali z przemocy w jej najbardziej komercyjnej formie na rzecz pogodnego klimatu gry.

Największym zarzutem dotyczącym części pierwszej był sposób, w jaki zachowywana była gra. Francuscy programiści wzięli to sobie do serca i w rezultacie gra może być save'owana w dowolnej chwili. Oprócz tego mamy jeszcze do dyspozycji wygodny autosave.

BIG ADVENTURE 2

TWINSEN'S ODYSSEY

magiczny obraz zdrówka i kase (pamiętajcie, w życiu czy grze – zawsze w tej kolejności) uzupełniamy znajdowanymi tu i ówdzie niebieskimi buteleczkami, zerduszkami i modelami. Co jakiś czas uda się nam też znaleźć konieczną dającą dodatkowe życie, czyli wszystko po staremu. Nieco inne są tylko przedmioty, które przyjdzie nam używać – doszły nowe bronie (lotki, dmuchawka), nowe przedmioty magiczne, usprawniona HoloMapa (z dużym zoomem) itp.

Od samego początku widać, że na przeszkodę będziemy natrafiać dosyć często. Twinsen oddał większość z rekwizytów jakimi posługiwał się w walce z Fun-Frockiem do muzeum. Teraz jednak, kiedy potrzebuje zgarnąć swoją tunicę i medalion, aby podjąć walkę z nowym złem, okazuje się, że nie będzie to takie łatwe. Nieprzy-

nych przygód w takich, gdzie osoba, z którą możemy porozmawiać, przypisana jest do konkretnej lokacji. Bohaterowie z TWINSEN'S ODYSSEY spacerują sobie, przesiadują w barach i wiodą sobie spokojne żywociki. Oczywiście można przyczepić się, że to i tak o wiele za mało, ale jak na razie niewiele gier oferuje chociażby takie możliwości.

W LBA2 wspaniale jest to poczucie swobody, jakie daje poruszanie się po kolejnych lokacjach (mam na myśli plenery, nie wnętrza). Odgrywa to szczególnie ważną rolę przy walkach

stać elementy krajobrazu jako barykady i razić wroga kulkami.

LBA2 to gra wspaniale humanitarna. W dobie gdy połowa psychologów świata krzyczy i narzeka na zły wpływ gier komputerowych na młodzież, takie gry po prostu powinny zamykać im usta. Trafieni przeciwnicy zachowują się zabawnie, a pokonani po prostu znikają, pozostawiając po sobie jakiś przedmiot. Walki nadal pozostają dosyć trudne i dostając się w krzyżowy ogień wrogich stługusów możemy liczyć albo na łut szczęścia, albo na rychłe zejście. Przez całą grę nie splywa jednak nawet jedna kropla krwi – co nie znaczy, że LBA2 jest grą dla dzieci. Po

PROGNOZA

LBA2 bez wątpienia należy do wydarzeń, które przykują uwagę graczy w tym roku. Ta gra, mimo bardzo niewielu modyfikacji, zachowuje świeżość nieosiągalną dla większości późniejszych produkcji. I jest warta każdej chwili jaką możecie przy niej spędzić. Dlatego też zapraszam was wszystkich do tego barwnego, bajkowego świata i niech Twinsen będzie z wami!

Banana Split

Adeline

BYSTRYBUTOR PC - NIEZNANY CENA: -99
PC 885 Min. P100, 16 MB RAM

OCENA: 9/10



padkowo jednak w muzeum, a dokładnie w pokoju, gdzie znajduje się system zabezpieczający legendarny strój naszego bohatera, ktoś zostawił otwarte okno. Minuta pięć i już jesteśmy szczęśliwymi posia-





O DISCWORLD 2 pisaliśmy już w numerze SS'42, a potem nastąpiła dziura czasoprzestrzenna, która wessała opis tej gry. Materiał został właśnie wypłuty i oto przed wami rozwiązanie najbardziej zakreconej przygodówki fantazy, jaka ujrzała światło dzienne.

AKT 1: THE RITE STUFF

Idź do Centrum Energetycznego. Weź magnes, próbkę i miech. Skieruj się do uniwersyteckiego ogrodu, pójdź w lewo i potraktuj magnesem duszka siedzącego w małym domku. Ściągniesz nim jego buty. Opuść teren uniwersytetu i mykaj do sklepiku, który co jakiś czas pojawia się w różnych miejscach Ankh-Morpork. Zabierz z niego flaminga, kaczkielko i wypchaną rybę. Obejrzyj jeszcze świecę i zapytaj o nie sprzedawczynię. Udaj się przed kino Odium. Pogadaj z ulicznym sprzedawcą i gdy ci się swego szmatławca, zagadnij go o kukurydzę. Teraz idź do Cieni. Obok trzech żebraków znajdziesz piłę oraz wiadro, schowaj je do kulerka. Od żebraków idź w lewo i wejdź w drzwi prowadzące do kostnicy. Obejrzyj wiedźmę leżącą na marach, a potem zabierz nóż. Pójdź do wróżki Mrs. Cake. Zabierz nożyczki, rozbierz manekina, utnij mu rękę piłą i zabierz z szafy deskę do prasowania. Przyjrzyj się butelce pełnej dżinu i zagadnij szelową. Rozmawiaj z nią, aż pojawi się możliwość zapytania o fiaskę. Dowiedz się czegoś o ektoplazmie, za którą dostaniesz butelkę. Od pani Cake idź do Gildii Glupców i podnieś trąbkę. Pogadaj z duszkiem, weź cegłę leżącą obok i użyj jej na nieszczęśniku. Z zakleptą cegłą w kufurze spuść się do dziury i, już w kanałach, idź w lewo. Pod otworem wentylacyjnym użyj miecha. Dostaniesz za to świecący pył. Wyjdź z kanałów i leć na uniwersytet. W Centrum Energetycznym użyj cegłówki na Akceleratorze i weź wytworzoną z zetknięcia się dwóch duchów ektoplazmę. Zaniesz ją do pani Cake i w zamian zabierzesz butelkę, do której zapakuj buty zabrane duszkowi w ogrodzie. Wróć do Cieni i użyj butel-

ki z butami na odorze, jaki unosi się za Ronem. Teraz leć do baru Gimlets. Podnieś miseczkę chili i przeczytaj menu. Podczas lektury zawołaj obsługę i złoż zamówienie. Dostaniesz myszkę, której raczej nie zjesz, idź więc do pubu Głowa Trolła. Pogadaj z Casanundą i zapytaj go o drabinę, a potem wspomnij o wiedźmie z kostnicy. Następnie podnieś zapalki i porozmawiaj z trollem, od którego (po męczącej dyskusji) dostaniesz piwo. Ruszaj do doków. Nożem wytnij w siatce z rybami dziurę, zabierz rybę-młot i narkam wypchaną rybą ptaszka na dachu. Otrutego ptaka zabierz. Wróć do ogrodu, zapraw kukurydzę trollowym piwem i daj ją kogutowi w labiryncie. Zaprawi się i będziesz mógł go zgnać. Teraz podmień młotki grających w krykieta: na flaminga – Deanowi, na rybę-młot – Bursarowi i na oszłomionego ptaka z doków – bibliotekarzowi. W ogrodzie udaj się w lewo, aż do uli. Pszczelarza splaw przy pomocy księżeczki spod Odium. Pospyp chili rosnący obok krzak, załóż szmatkę po manekinie i (po podpaleniu go zapalkami) użyj kaczkielka na pracujących pszczołkach. Z ula wyjmij rękę trochę wosku, a potem wiaderkiem nabierz miodu. Z woskiem leć do Wędrującego Sklepiku i daj go urzędującej tam starowince. Ulepi ci z niego świecę. Idź do Cieni i, korzystając z tego, że żebracy parzą sobie kawę, orzeźwij nią skacowanego koguta. Ze sponiewieranym drobiem idź do pubu. Tam użyj pierzastego na wampirze siedzącym z lewej strony. Gość przestraszy się, że to już świt i śmiegnie do swojej trumny. Udaj się więc na cmentarz i (zabierając po drodze kilof) wejdź do krypty. Sztuczne zęby wampirze zdobędziesz po krótkiej, drabinowej wspinaczce. Zębów użyj na myszce, a potem złej krew jaka na nich osiadła do próbki. Wróć na uniwersytet i idź na stołówkę. Arcykanclerzowi daj wszystkie trzy młotki, próbkę z myszą krwią, woskowe świecę, butelkę z odorem i świecący pył. Dalej – ceremonia wywoływania śmierci i nowa misja...

AKT 2: COME DIE WITH ME

Ruszaj do Gildii Glupców, zejdź do kanałów i skieruj się w prawo. Wyjdź i w chłodni narąb kilofem lodu. Wróć do

Cieni i pogadaj ze Zbieraczem Umarłych. Dowiedz się, co należy zrobić, żeby zostać uznanym za sztywniaka. Wejdź do kostnicy i zapytaj koronera, jak zdobyć zaświadczenie o śmierci. Musisz wziąć lusterko, ogrzać je nad palnikiem, odłożyć na miejsce, ułożyć się na marach, założyć odpaloną rękę manekina i potraktować się lodem. Teraz zawołaj koronera, który z satysfakcją stwierdzi twoje zejście. Zaświadczenie zanieś Zbieraczowi. Zostaniesz zabrany na statek, który może zabrać cię do dowolnej lokacji. Na początek wybierz Djelibeybi. Podejź do wielbłądów, obejrzyj je i podczas rozmowy ze sprzedawcą zagadnij o wierzczołca. Z Djelibeybi udaj się na wzgórze, gdzie jest kilka ukrzyżowanych szkieletów. Po rozmowie z Bone Idlem (napomknij o muzyce) przy pomocy noża oswobodź wszystkie szkielety. Złaz ze wzgórza i idź do piramidy. Zabierz klej, nożyczkami odetnij kawałek bandaży mumii i owiń nim rękę manekina. Z piramidy pójdź do oazy. Tam podmień nadpsutą rękę na własnie preparowaną – drewnianą, potem śmigaj do HolyWood. Wyjdź na plac. Tam podmień nadpsutą rękę na własnie preparowaną – drewnianą, potem śmigaj do HolyWood. Wyjdź na plac, gdzie wiszą różne kostiumy. Krasnoluda – sprzedawcę zapytaj (po uprzednim przyjrzeniu się strojom) o kostium konia. Będzie chciał za niego coś z bizuterii, na szczęście na ręce z oazy znajduje się całkiem ładny pierścionek. Zdejmij go i daj sprzedawcy. Kostium jest twój. Z placu idź w prawo i zabierz jedno-tonowy odważnik. Ze skrzynki na listy odlejk numerem 10 i zrób sobie „dziesięciotonowy” ciężarek. Teraz włącz do pomieszczenia, gdzie właśnie wybierany jest nowy wizerunek Śmierci. Popatrz co się dzieje, a po wyjściu skieruj się w prawo na arenę, na której tresowane są duszki. Tresera zapytaj jak możesz zdobyć jednego z zielonych malców, zabierz aparat i wróć na pokład statku. Popłyń w lewo na sąsiednią półkulę. Wylądujesz na miejscu, gdzie wcześniej widziałeś opalającą się Śmierć. Obejrzyj bumerangowate kijki leżące na ladzie sklepiku, weź je, porozmawiaj z Pointem, obejrzyj koszyki i znowu z nim porozmawiaj, tym razem o ulubionych zdobyczkach misia Yogi. Z koszykiem w kufurku wróć do uniwersyteckiego ogrodu i zbierz wszystkie mostki krykieta. Potem idź do jądłodajni i zapakuj żarcie do koszyka. Porozmawiaj jeszcze z bibliotekarzem, napomknij o koniu i już masz pracownika naukowego w kieszeni. Wróć do Djelibeybi i wejdź do sklepu architekta, skąd

weźmiesz plakat. Opuść lokal i idź dalej w lewo, aż natrafisz na Uri Djellera. Pomów z nim, porusz sprawę muzyki i wręcz mu mostki krykieta. Zrobi z nich proste pręty i wymiennie. Na szczęście jest już zbędny – ruszaj więc do sąsiedniego stoiska. Obejrzyj kamien-



ny okrąg i zapytaj o niego sprzedawcę. Sprzed nosa sprzątną ci go nawiedzone baby, ale nie straconego. Leć w górę ulicy, aż wyjdiesz na plac ukamienowań. Zabierz z niego pal i opuść miasto. Udaj się do starca mieszkającego na kole, o którym wspomniał ci Uri. Zapytaj go o muzykę i wróć na Uniwersytet. W ogrodzie zatknij pal na górze kompostu i będziesz mógł zabrać sufrażystkę. Teraz udaj się do kostnicy. Porozmawiaj z Casanundą, a zaraz po tym jak wyjdzie – z wiedźmą, od której wyciągnij informacje o elfach. Znajdź już miejsce ich pobytu wróć do doków, gdzie na hału powieś dziesięciotonowy odważnik i rozbujaj go. Rozwali on kawałek ściany budynku, a ty będziesz mógł zabrać to, co się z tego budynku wysypało. Wróć na plac ukamienowań w Djelibeybi i w dziurę po palu zatknij odważnik z sufrażystką. Po małym przedstawieniu dostaniesz kamiennego dropa i będziesz mógł zabrać linę. Udaj się do HolyWood, idź na miejsce gdzie stoi treser, zanurz w farbie bumerang i rzuć nim w pojawiającego się co chwila na jednej z dekoracji duszka. Zabierz malca i idź w prawo. By dać trollowi dropa. Złam sobie na nim ząbek; cóż – spróbuj otworzyć drzwi przyczepy obok. Potrzebny jest klucz, który ma nasz nie-



zszczęnik Pomów z nim, a da ci klucz. Otwórz drzwi, przywiąż linę do zęba trolla i zrób ko trzeba. Później będziesz mógł wejść do przyczepy, pogadać z dziewczyną, dać jej ukruszoną jedynekę i w rezultacie schować panienkę do kuferka. Wracaj na statek, znów płyn na XXXX (to ta wyspa po drugiej stronie) i śmigaj w prawo, miń sklepik Pointa i wejdź na górę wzniesienia. Użyj na mrowisku koszyka z jedzeniem, zejźdź na plażę i piłą odetnij nogi deski do prasowania; spróbuj sobie teraz posurłować. Nie uda się – najpierw musisz posmarować deskę klejem. Teraz już bez przeszkód dotrzesz do jaskini z malowidłami ściennymi. Zatańcuj duszka do aparatu, pstryknij kilka fotek i leć do lasu, gdzie znajduje się Krąg Elfów. Przed wejściem do Kręgu posmaruj trąbkę klejem, przyczep ją do kostiumu konia, to samo zrób z bibliotekarzem i gotowy kostium schowaj do kieszeni Rincewinda, nie do kuferka! Tak samo z aparatem. Teraz wejdź już w Okrąg

na kole, a w zamian otrzymasz tekst, który napisał dla Śmierci. Wracaj do Hollywood, pójźdź do miejsca, gdzie stoi troll i idź na górę. Kierownikowi planu daj zespół muzyczny, panienkę, tekst i to coś, co wypadło z rozbitego sklepu (to taka „śnieżna” kula). Z planu pójźdź do pomieszczenia, gdzie Śmierć robiona jest na bóstwo – makijażystce daj zdjęcia Królowej Elfów. Wracaj na plan i pogadaj jeszcze z kierownikiem. Zaczniecie kręcić, ale w kluczowym momencie Śmierci zmięknie nura i poprosi o dublera. Płyń więc do Cieni i pokaż swoje zaświadczenie o śmierci w drzwiach, przed samym wyjściem z lewej strony Cieni. Po wejściu do środka otwórz drzwi szafy i porozmawiaj ze szkieletem Czarniej Owcy. Zaproponuj jej dublerstwo w kręconym filmie. Jeszcze tylko pokaż jej zdjęcia z jaskini i zobacz jak wydarzenia wymykają się spod kontroli. Kiedy już publiczność będzie gwizdała i bluzgala, zdejmij szpulę filmu z projektora, połóż ją na stole mon-



z kuchni i zervij zastony w hallu, a ze stojaka przy drzwiach zabierz kosę. Wracaj po schodach na piętro i tym razem wejdź do dziecięcego pokoju po lewej stronie. Podnieś królika, rozpuź go, wyjmij pizamę, ze stolika zabierz kłębek przędzy i zejźdź na dół. Włóż do pokoju z prawej strony – to biblioteka, gdzie pi-

alkowy w głębi. Wejdź do środka, przyświeć sobie świecą i zabierz księgę z półki po prawej stronie. Ta już usatysfakcjonuje Susan. Wracaj przed dom, przywiąż linę do bumerangu, zarzuć go na kominiek i wejdź. Teraz już będziesz mógł udowodnić Albertowi, że twój głos nadaje się na głos żniwiarza ludzkich dusz. Wracaj do środka domu i w kuchni pokaż Albertowi kapotę oraz kosę. Pozostanie ci jeszcze wykazać się umiejętnościami w operowaniu tym ostrym narzędziem. Wyjźdź więc na taką przed dom, zamocuj kosę na wózku i zrób ko trzebę z kukurydzą. Jeszcze raz odwiedź Alberta i wręcz mu dusze mrówek. Okaże się, że wreszcie jesteś godny miana Śmierci.

AKT 4: TILL DEATH US DO PART

Udaj się do Honestack. Weź korek, potem wal do Djelceybe, zaczeka na gościa i zabierz mu manierkę. Teraz użyj ręki na jego siodle, udaj się do fontanny młodości i użyj na niej korka. Teraz użyj klepsydry Śmierci na piasku.

DISCWORLD 2

MISSING PRESUMED...!?



tażowym, dorzuć do tego resztę zdjęć z sesji u Królowej Elfów i tak gotową taśmę odpal w projektorze.

AKT 3: THE GRIM RINCEWIND

Wejdź do domu z lewej strony, wyjmij klucz spod wycieraczki i wejdź do środka. Po

szą się (dostawnie) księgę życia ludzkiego – zabierz środkową. Przejźdź do kuchni, pomów z Albertem i udaj się do stajni. Zabierz linę, daj cukier koniowi,



i gdy zostaniesz przeniesiony przed zamek Królowej Elfów, przebierz się w koński kostium. W pałacu zrób Królowej kilka zdjęć i wracaj do Ankh-Morpork. Od razu skieruj się do Centrum Energetycznego, gdzie na Hexie użyj koszyka z jedzeniem. Mrówki nie będą chciały do niego wejść, więc zrób im ścieżkę z miodu. Przy pomocy plakatu zabranego ze sklepu architekta i wyprostowanych mostków skonstruujesz piramidkę. Użyj jej na Hexie i porozmawiaj ze Skazzem, aby uzyskać odpowiedź na problem pustelnika z puszczy. Z odpowiedzi wracaj do star-

schodach udaj się do pomieszczenia z klepsydrami, weź atrament i pociągnij za sznur dzwonka. Zejźdź na dół i z kuchni zabierz cukier, przetłuszczoną szmatę i otwórz drzwiczki piecyka. Wyjźdź

posmaruj siodło klejem, załóż je na rumaka i dosiądź go. Po (nie)udanej próbie skieruj się do ogrodu znajdującego się na tyłach stajni. Zapalkami podpala szmatę, załóż pizamę i potraktuj dymiącymi szmatami ul. Wyjmij z niego wosk, kubelkiem po cukrze nabierz trochę miodu, z pomocą przędzy zrób sobie z wosku świecę i przejdź nad maleńki staw. Zabierz gnomowi wędkę, jako przynętę załóż miód i przejdź w prawo nad jezioro. Złap na wędkę dusze mrówek i wracaj nad staw. Przyjrzyj się wózkowi i zapytaj o niego huśtającą się obok Susan. Daj jej swoją książkę, wlej atrament do stawu i zanurz w poczemniatłej wodzie zastony z hallu. Ponieważ Susan nie spodobała się twoja biografia, wracaj do pokoju z książkami, zapal świecę zapalkami, wsadź ją do kieszeni Rincewinda i kluczem otwórz drzwi do

Szkoda, że Śmierć nie zawiaryzyła się kilka miesięcy temu, bo wtedy lekarze zamiast nie wydawania aktów zgonu mogliby nie wydawać aktów urodzenia, a wtedy byłoby dopiero jajo!!! Część z nas oficjalnie by się nie urodziła...

EPILOG: QUEEN KONG

Oblukaj kruka, zapytaj o niego wiedźmę i zabierz jej miotłę. Jeszcze rozmowa ze starym znajomym, pytanie o pęcherze, napelnienie manierki tymi ostatnimi i z pęcherzami w kieszeni Rincewinda użyj miotły na wieży. Finito!

Banana Split

Psygnosis

DYSTRYBUTOR PC - CD PROJEKT CENA: 139,90
PC WIN '95 Min. 486 DX2/66, 8 MB RAM

OCENA: 9/10



Nie potrafię pisać o tej grze bez uczucia pokory. Wydawało mi się, że widziałem w życiu wiele, ale ECSTATICA 2 naprawdę przytarła mi nosa. Już od dawna nie było gry tak bogatej, tak obszernej i długiej, a przy tym tak wspaniałej. Boję się, że zbytnim gadulstwem popsuję wam radość z samodzielnego jej smakowania, ale nie mogę poprzestać na zdawkowej recenzji, bo ECSTATICA 2 to gra inna niż wszystkie. To prawda, takich gier już się nie pisze...

Cofnijmy się jednak do pierwszej połowy roku 1995, kiedy to brytyjska firma PSYGNOSIS zniecka wydała niepozorny produkt pod nazwą ECSTATICA (opis w SS'21). Były to czasy moralnego upadku przygódówek oraz uporczywego lansowania beznadziejnych „interaktywnych filmów”. Pisaliśmy wówczas, że ECSTATICA przywróciła nam wiarę w gry. To nic, że zbyt krótka (trzy godziny i koniec). To nic, że nierówny klimat. Ważne było tylko to, że znów cały świat zagrywał się do nieprzytomności. Minęły dwa lata i oto na naszych monitorach zabłysnęła najjaśniejszym światłem jej druga część.

Ta gra naprawdę ma ponad 1500 lokacji! Naprawdę gra się w nią minimum 100 godzin. A każda sekunda pełna jest emocji i tego ulotnego uczucia, jakiego tak bardzo ostatnio brakuje. Mimowolnie przychodzi nam do głowy czas ZX Spectrum, gdzie w 32-kilobajtowej pamięci tego komputerka mieściło się ponad sto izometrycznych komnat KNIGHT LORE, czy też całe kilometry kwadratowe terenu w LORDS OF MIDNIGHT, zaś gry te wywoływały na twarzach gorące wypięki.

TECHNIKALIA

E2 pracuje wyłącznie pod Windows'95 i daje sobie radę zadowalająco. Sterowanie z klawiatury rozwiązano wygodniej niż w pierwszej części. Oprócz biegania (klawisz kursora), dostępne są skoki (SHIFT) oraz turlanie się (ALT), zaś ciosy zadaje się z wciśniętym klawiszem CTRL. Kombinacja CTRL-ALT-cios umożliwia ciśnięcie błyskawicą, jest to dostępne w dalszej części gry. Dodatkowo klawiszem ENTER wy-

wołuje się ekran „statystyk”, pokazujący zasobność portfela, liczbę znalezionych artefaktów oraz postępy w grze.

INNOWACJA I CELOWOŚĆ

ECSTATICA 2 (już bez daszka nad C) powstawała długo, bo całe trzy lata. Szczęśliwie się złożyło, że przez cały ten czas nikt nie umiał lub też może nie chciał wykorzystać niesamowitej technologii tworzenia „styropianowej” grafiki, budowanej z kolorowych elipsoid (zdeformowanych kulek). Możliwości PeCetów znacznie się przez ten czas zwiększyły, dzięki czemu możliwe było przejście w tryb wysokiej rozdzielczości oraz wykorzystanie sztuczki polegającej na tym, że lokacje nie są przygotowanymi

wczesniej bitmapami, lecz są na bieżąco renderowane i wyświetlane – już jako statyczne. Podobne rozwiązanie zostało zastosowane w opisywanej w bieżącym numerze grze LITTLE BIG ADVENTURE 2. ECSTATICA 2 to jednak zupełnie inna jakość – tutaj aż za dobrze widać, że dla powodzenia gry najważniejszy jest klimat. Oprócz elementów oczywistych, jak niezwykła oprawa dźwiękowa, grafika i design postaci oraz chybotliwy krok bohatera księcia, ważną rolę odgrywa kolorystyka! Nasze oczy karmi przepiękna czysta zieleń dżungli i ogrodów, zimno ostrych skal, swojsko żółc-



ca się słoma na dachach domostw, natomiast skutecznie drażni je nachalna pomarańcz wyglądająca ze ścian pomieszczeń zamkowych, czy też brutalna czerwień podziemnych labiryntów. Straszny nas prawie czarna kolorystyka przerażającego cmentarza, ciemny granat spowijający nocą wymarłą wioskę, zaś na powrót uspokajają ciepłe kolory podłóg w zamkowych salach. Kolory są przesadne, miejscami nienaturalne, niekiedy i utrudniające rozpoznanie szczegółów – ale dobrane tak po to, żeby działać na nasze emocje.

Przyznam się – kilka razy miałem dosyć. Lubię, gdy w grze dzieje się ciągle coś nowego, a w momentach, gdy np. było oczywiste, że trzeba wrócić na sam początek po jakiś potrzebny

starczyło, mielibyśmy do czynienia z grą logiczną. Tutaj natomiast trzeba każdy pomysł zrealizować własnymi rękami, co nieuchronnie wiąże się z ustawicznym zwiedzaniem tych samych połączeń terenu. W końcu okazuje się, że mamy już w głowie mapę wszystkich tych zakamarków, schodów, przejść i pomieszczeń, w jakie ECSTATICA 2 po prostu obfituje.

Zastanawiając się nad scenariuszem, dochodzę do wniosku, że trudno byłoby znaleźć drugą grę tak przemyślaną i konsekwentnie zaplanowaną. Chyba tylko w starych grach role-playing mieliśmy do czynienia z podobnym zjawiskiem. Gra została zaprojektowana jako całość i zrealizowana z suwmiarką w rękę. Tutaj każda lokacja jest dokładnie tam, gdzie powinna się znajdować. Ścieżka prowadząca przez tereny zrealizowane w grze rozwidla się w dziesiątkach kierunków, by nagle urwać się nad krawędzią przepaści, zmuszając nas do powrotu i szukania przegapionego przejścia. Zamknięte w początkowej fazie gry drzwi blokują przejścia na skróty, z których będziemy mogli korzystać w dalszej części, oszczędzając sobie dalekich wycieczek naokoło. Pozornie nieistotne urządzenia czy elementy budowli stają się kluczowe dla dalszego rozwoju akcji, o ile uświadomimy sobie ich znaczenie i zdołamy odpowiednio wykorzystywać. Ogromne labirynty wydają się nie do przej-

nagle przedmiot, natchodziło mnie zwątpienie – znowu tyle biegania. Z drugiej strony, gdy tylko samo rozwiązanie zagadki wy-

ścia, dopóki nie znajdziemy klucza, który pozwoli spenetrować je dokładnie i bez błędzenia. Zagadki są trudne dopóki nie uświadomimy sobie ich przed-



miotu – wtedy pozostaje tylko realizacja. Natomiast natarczywe potwory, drzewa atakujące konarami i plujące kwiaty są ewidentną przeszkodą i potrzeba zawsze trochę czasu, by się z nimi rozprawić. Resztki ubitych nieprzyjaciół znaczą naszą drogę i pozwalają rozpoznać miejsca, w których już byliśmy. Niektórzy pozostawiają po sobie także magiczne napoje (regenerujące, dające niewidzialność, a nawet trujące) lub złote scrollle, które po „przečyčtaniu” lądują w inwentarzu jako amunicja.

WYWAŻONA SATYSFAKCJA

ECSTATICA 2 jest przygodówką – co do tego nie ma wątpliwości. Ale

niem wydaje się złoty miecz o sile pięciu gwiazdek oraz jako dodatek błyskawica, która oznacza zdolność do ciskania piorunów, o ile ma się wspomniane wcześniej magiczne scrollle. Te oczywiście szybko się zużywają, w przeciwieństwie do broni białej. Bogactwo uzbrojenia daje możliwość wyboru: czy zbierając amunicję razić wroga ze strategicznych miejsc, takich jak dachy lub okna, czy też nie zawracać sobie głowy i walczyć wręcz w zwarciu. W każdym razie bez walki nie ma mowy o postępie.

SCENY Z ŻYCIA ARTYSTÓW

W pierwszej części młody książę przybył do nawiedzanej wioski, by

zająć się mięsniemi, oswobadzając uwięzione członki, a księżę otumaniony jeszcze wali się na plecy. Po chwili wstaje chwiejnie, zamglonym wzrokiem toczy, a widok zmasakrowanych ciał ziomeków zarysy straszliwych wydarzeń z pamięci przywołuje. Nie czas to wszak na wspominki, bo ku niemu już Ziego dwaj slugusi biegną – pięści trza szykować...

Oto jesteś pozostawiony samemu sobie, sam przeciwko całemu światu. Celem gry jest odbicie księżniczki i pokonanie Arcymaga zagrażającego całemu królestwu. Obudził on drzemiące sily Zła i wkrótce piękna okolica będzie oddana we władanie mocy z piekła rodem. Aby stawić czoła Ar-

sokiej górze zamek wraz z lochami, wieżami, fosą, ogrodami, dziedzińcem oraz zamkowym obejściem – stajnią, kuźnią, studnią, zbrojownią itp. Za murami znajduje się gęsty las z cmentarzem na uboczu. Stamtąd jest przejście do położonej u stóp góry dzungli, która z kolei prowadzi do wioski, ruin starej fortecy oraz wieży, którą zamieszkuje Arcymag. Wysoko w górach znajdują się resztki zarosniętej i zapomnianej wioski rodem z pierwszej części ECSTATICA!

Drogę nie raz zagroźdzą ci zamknięte drzwi, opuszczone kraty bądź zabójcze plamy czarnej substancji. Ze wszystkim można dać sobie radę, choć nie od razu. Zwykle drzwi puszczają pod wpływem dwóch kopniaków lub ciosów mieczem, ale te zamknięte siłą magiczną (biała kropka) już nie. Odblokujesz je dopiero po wizycie w krypcie Starego Króla, uzyskując dostęp do kolejnych terenów zamczyska. Nadal jednak zamknięte pozostaną drzwi chronione znakiem złotego pierścienia – z tymi dasz sobie radę dopiero po wizycie w wiosce i skompletowaniu odpowiednich artefaktów. Natomiast kraty stają otworem po uruchomieniu zdalnego zamka, którym jest wystająca ze ściany brodata głowa – działa to tylko wówczas, gdy głowa przyjmie złoty kolor. Niektóre przejścia, np. stalowe drzwi w więzieniu, daje się odblokować tylko za pomocą drewnianej dźwigni, o ile ta będzie chciała funkcjonować. Zdarzają się także drzwi i mechanizmy zablokowane tradycyjnymi zamkami, do których trzeba znaleźć odpowiednie klucze. Tych natomiast należy szukać w skrzyniach, czasami też są w posiadaniu znajdujących się w pobliżu potworków. Aby zaś pokonać śmiert-

ECSTATICA 2

CZĘŚĆ 1

oprócz eksplorowania terenu, walki z namolnymi stworami i rozwiązywania zagadek, jest też coś jeszcze. Przede wszystkim do ukończenia gry niezbędne jest znalezienie sześciu części amuletu oraz ośmiu artefaktów chroniących Księcia przed działaniem złych mocy. Daleko ważniejsze jest więc skoncentrowanie się na poszukiwaniach przedmiotów niż na brnięciu dalej i dalej w teren gry. Odnalezione przedmioty automatycznie lądują w naszej kieszeni, nie zajmując rąk, w których nasz bohater musi nosić broń oraz rzeczy konieczne do wykorzystania w określonych sytuacjach – można więc nieść tylko jedną, gdyż oręża pozbyć się nie wolno.

W grze można znaleźć wiele różnych broni – są to głównie przeróżne miecze i szpady oraz odmiany magicznej łaski. Każda z broni ma określoną siłę rażenia oraz moc magiczną – pokazują to żółte paski u góry ekranu. O ile jednak siła rażenia jest stałą cechą danego oręża, to moc magiczna ulega bezpowrotnemu wyczerpaniu. Dobierając broń trzeba wziąć pod uwagę i dopasować typ narzędzia do własnego stylu walki i umiejętności. Na początku do dyspozycji są jedynie słabe sztylety i mieczyki, a dopiero później znaleźć można coś solidniejszego. Najlepszym rozwiąza-

rozprawić się z zamieszkującym podziemia zamku, diabłem. Gra była krótka i skończyła się humorystycznie, ale czas bez naszego udziału płynął i płynął. Pod mądrymi rządami królestwo rozkwitło i ludziom żyło się dobrze. Taka sielanka nigdy nie trwa długo, więc atak złych mocy był kwestią czasu. Pewnego dnia, gdy księżęca para wracała konno z dłuższej przejażdżki, na zwodzonym moście zaatakował ich gargulec, porywając dziewczynę i unosząc ją w powietrze. Chłopak stoczył nierówną walkę, po czym dostał w głowę i stracił przytomność.

Młody książę zakuty w dyby cierpi, bez tchu oczekuje na egzekucję. Wnet błyskawica niebo przecina, piorun w bezwładne ciało trafia i elektrycznym impulsem do życia je budzi. Nadludzkiem wysiłkiem naprę-

cy magowi, musisz skompletować sześć fragmentów amuletu, a także osiem świętych artefaktów, dzięki którym poradzisz sobie z najróżniejszymi przeciwnościami. Na wykonanie tego zadania masz nieograniczony czas, przynajmniej do chwili gdy uaktywnisz ostatni teleport, który przeniesie cię do wieży. Wtedy zegar zaczyna odmierzać upływające minuty i czas staje się twoim przeciwnikiem. Masz ok. 20 minut na odnalezienie i pokonanie Arcymaga, gdyż ten zdołał już się dowiedzieć o twoich poczynaniach i przystąpił do finalizowania straszliwego planu.

TYSIĄC I JEDEN DROBIAZGÓW

Teren gry jest bardzo rozległy. Ponad połowa to zlokalizowany na wy-



nośne czarne plamy, potrzebne są ochronne buty, które też można znaleźć w kilku skrzyniach.

Leżące gdzieś stosiki złotych monet, pierścienie, diamenty, złote kielichy zbierasz tylko dla powiększenia swojego majątku, niektóre dodają także nieco energii. W niektórych miejscach znajdują się stoliki z zagadkową czarną kulą. Aktywna kula generuje holograficzny obraz przemawiającej wróżki, która daje wskazówki na temat dalszej gry. W jej krótkich wypowiedziach znajdują się zakamuflowane podpowiedzi do rozwiązania kluczowych zagadek. Większość z nich trzeba jednak rozwiązać samemu.

Jak zapewne dobrze się orientujecie, teren gry trzeba poznać od podszewki, drobiazgowo spenetrować wszystkie lokacje i zakamarki. Należy otwierać znalezione skrzynie i szafki, ukatrupiać potwory, sprawdzać dokąd prowadzą ścieżki, teleporty i schody. Ważne jest także, aby zapamiętywać (bądź zapisywać) miejsca, do których nie udało się dotrzeć, nieotwieralne drzwi i kraty. Gdy nasze możliwości już wzrosną, na pewno trzeba będzie tam wrócić, by przejście zbadać. W takich bowiem mocno strzeżonych miejscach i zakamuflowanych skrytkach znajdują się kluczowe dla powodzenia naszej misji artefakty. No i przede wszystkim należy kojarzyć, kojarzyć i jeszcze raz kojarzyć. Wszystkie te nawet na pierwszy rzut oka nie związane rzeczy układają się w diabelnie logiczną całość, zbliżając nas do punktu kulminacyjnego – wyjścia z czasem w wieży Arcymaga.

SPACERKIEM PO EKSTAZIE

Fakt ukończenia gry wcale nie oznacza, że coś nie zostało pominięte. Zanim powstanie pełne i wyczerpujące rozwiązanie, minie sporo czasu – musimy zgłębić wszystkie tajemnice ECSTATICA 2. Warto natomiast od razu podać ogólne wskazówki oraz podsunąć kilka rozwiązań, które mogą pomóc wam w trudnych chwilach. Jeśli jednak chcecie zmierzyć się z nią zupełnie sam, nie czytaj dalej, tylko skocz do akapitu ZASTRZYK...

mieszkań. Następnie odszukaj drzwi na szczycie kamiennej wieży, zamknięte na złoty zamek. Po przeskokach zdradliwej strzały otrzymasz klucz, który otworzy zamek. Idź po blankach murów aż znajdziesz srebrną zbroję, lewitującą przy samej krawędzi zamykającej dalszą drogę. Zbroja pozwoli bezpiecznie ominąć dwa bazyliki pilnujące dojścia do wysokiej wieży. Musisz się na nią wspinać bardzo ostrożnie, gdyż każdy fałszywy krok oznacza upadek w przepaść. Jedno piętro od góry znajduje się kłitka, a w niej strażnik dzierżący klucz. Zdobądź klucz i otwórz celę, w której trzymana jest pewna dobrze poinformowana dziewczka. Ona wyjawia szczegóły dalszej misji oraz spowoduje odblokowanie złotych głów, otwierających zamknięte kraty.

Po spenetrowaniu nowych komnat czas na zdobycie dostępu do zamkowej studni, pilnowanej przez wielkiego ogra. W tym celu musisz udać się do lochów, do których wejście znajduje się w piwnicy pod jedną ze stajni. Zamknięta wcześniej krata otworzy się po uderzeniu w złotą głowę. Lochy są rozległe, a w jednym z odległych pomieszczeń znajduje się ogr pilnujący trzech butelek. Musisz te butelki jedną po drugiej przynieść ogrowi pilnującemu studni. Gdy wypije tę trzecią, pójdziesz sobie. Studnia prowadzi do podziemnego paleniska otoczonego prętami, gdzie buzuje ogień. Możesz go zalać, otwierając dopływ wody jedną z dźwigni.

Czas na pierwsze skojarzenie. Nad paleniskiem zaczyna się komin, który prowadzi przez kilka pięter i ma ujście na dachu jednego z wyższych domostw. Jeśli byłeś tam wcześniej, to z pewnością zauważyłeś, że z kominu unosi się dym. Teraz go nie będzie. Dla pewności możesz wrzucić do otworu mysz przyniesioną ze stajni. Jeśli przeżyje, ujrzysz jak rusza się tam, na dół.



Nie ma tu wielkiej swobody ruchów – są zamknięte drzwi, a obok na półkach bleją czaszki. Od razu wiadać, że trzech brak, trzeba je więc przynieść z labiryntu katafalków, do którego wejście znajduje się w jednej z sąsiednich piętar. Dwie czaszki ukryte są pomiędzy stertami kości, a trzecia znajduje się za podziemną rzeką. Przejście przez rzekę to scena rodem z Indiany Jonesa – musisz stąpać po niewidzialnej ścieżce, która wije się nad czarna cieczą. Trzy czaszki umieszczone na swoich miejscach otworzą drogę do krypty Staro-go Króla, skąd można zabrać artefakt otwierający magicznie zamknięte drzwi. Z dwóch złotych krzyży potrzebny będzie ten mniejszy.

Po powrocie na znane tereny zamkowe wszystkie drzwi z białą kulą będą stały otworem. Do spenetrowania będzie zatem ogromna powierzchnia – nowe wieże, komnaty królewskie oraz podziemia i więzienia. Będziesz musiał otworzyć most zwodzony, co jednak będzie możliwe dopiero po drobiazgowym przeszukaniu zamku, po otworzeniu krat i uruchomieniu dźwigni. Gdy otworzy się główna krata prowadząca na dziedziniec, droga do lasu będzie wolna.

Las należy również na początek dokładnie przeczesać, a następnie udać się na położony na uboczu cmentarz. Zamkniętą bramę otwiera mały krzyżyk. W środku odwiedź najpierw kościółek, pozapalaj świece, zanurz miecz w wodzie święconej

i otwórz tajne przejście. Potem odszukaj grobowiec, z którego prowadzi droga do ciemnego labiryntu. Błądząc tam można znaleźć pomieszczenie ze złotą zbroją – kolejnym artefaktem. Gdy weźmiesz zbroję, zatrzasną się drzwi i zapadnie podłoga.

Jeszcze dwa kroki i znajdziesz się w dżungli. Jest ona ogromna, a istotne są trzy miejsca: kamienne koło z mnóstwem amazonek, studnia na środku wioski oraz ruiny starego zamku. Ciągłe musisz pamiętać o artefaktach. Po odwiedzeniu kręgu otworem staną drzwi do chaty, z balkonu której można doskoczyć do studni. Natomiast w ruinach znajduje się teleport przenoszący do skalnej groty, z której prowadzi przejście do komnaty z dwoma teleportami. Aktywny jest ten prawy, natomiast lewy znacznie działa w momencie, gdy księżyc będzie w stanie stawić czoła Arcymagowi. Przeniesie go wówczas do wieży, gdzie rozegra się finałowy rozdział tej opowieści.

ZASTRZYK W KORĘ MÓZGOWĄ

ECSTATICA 2 przemawia do człowieka. Dźwięk uzupełnia wydarzenia na ekranie, zaś grafika pomaga naszej wyobraźni. Każdy ruch postaci jest tak pełen życia, że w pewnej chwili trzeba sobie głośno tłumaczyć, że to co widzimy nie dzieje się naprawdę. Atmosferą strachu i rezygnacji wieje przy tym z każdego kąta. Leżące wszędzie zmasakrowane ciała męczonych ofiar, poodrywane głowy w kałużach krwi, bielejące kości szkieletów ułożonych w pozach cierpienia przemawiają wprost do naszego mózgu, oddziałują na podświadomość. Niebezpieczeństwo czai się wszędzie, to pod postacią olbrzymiego ogra z łapami wielkimi jak bochny, to znowu drzemie w niepozornej butelce. Wspinając się na wysoką wieżę lub skradając się chyłkiem zamkowymi blankami nie raz mamy pod stopami kilkadziesiąt metrów straszliwej przepaści, a w uszach świszający wiatr. Wszystko jest tu tak przerażające, że chwilami bałem się, iż grę tę napisał sam diabeł.

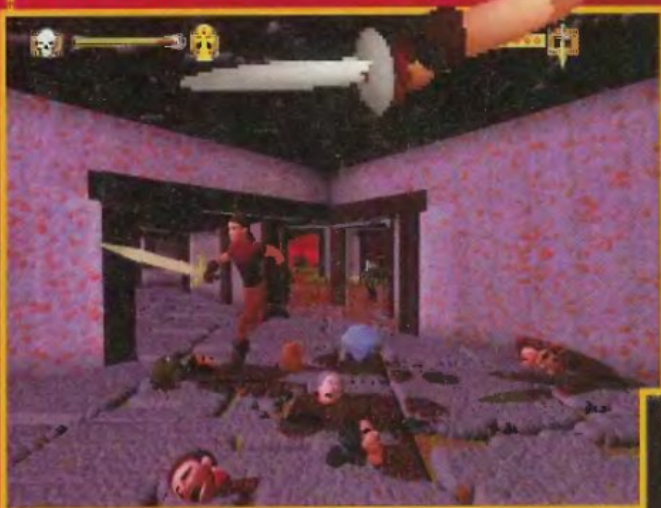
Grąłem przez cztery tygodnie, mając wrażenie, że uczestniczę w nieskończeniu długim filmie. Jaka szkoda, że nie da się grać wiecznie.

Martinez

Psygnosis

DYSTRYBUTOR PC – CD PROJEKT CENA: -∞
TERMIN WYDANIA PL – CZERWIEC
PC DBS/WIN Min. Pentium 75, 16 MB RAM

OCENA: 9/10



Na początku znajdź sobie jakiś mieczyk. Spenetruj zamek oraz obejście w celu poznania rozkładu po-

Możesz więc i ty wskoczyć, lądując na teleporcie, który przeniesie cię do katakumb.



...a może
spytajmy:
Gdzie jest
Józef Tkaczuk?

B.I.G.

Bierz I Graj



Żeby sobie
człowiek nie mógł
spokojnie zejść po
drabinie...



Pracujące
generatory...
Stalowe płyty na
podłodze... Brak
uziemiaenia. Co na
to inspektor B.H.P?



Są miejsca,
w które nie
należy
zaglądać!



To jedno
z nielicznych miejsc,
w których nic się nie
dzieje. (Na razie).

Tu naprawdę
można się
przekonać, że
dobrze jest robić
„setkę” w 10
sekund.



Przerwa na
MacGyvera.
(Skądś przecież
trzeba czerpać
natchnienie).



Chyba nikt mnie
tu nie lubi.



WYŁĄCZNY DYSTRYBUTOR:

USER

HURTOWNIA OPROGRAMOWANIA „USER”

31-557 Kraków 49,

skrytka pocztowa 14

Tel. cent.: (012) 56-50-53; 56-45-67; 56-13-40, w. 109

<http://www.com-pass.com/user>

e-mail: user@bcj.krakow.pl

PRODUKCJA:

Free Mind



CENA: 89 ZŁ



Strategie rozgrywane w czasie rzeczywistym podbijają świat. Do dziś jednak nie wiadomo, co jest receptą na wyprodukowanie hitu, który sprowadzi wszystkich do parteru. Osią strategii są walka i wydobycie. Inwencja producentów sprawdza się do zaprojektowania jednostek biorących udział w grze i dopisania jakiejś mniej lub bardziej sensownej historyjki tłumaczącej przymusową eksterminację przeciwnika.

STORY MODE

Tym razem los okazał się dla nas taskawy. Nie zostaliśmy rzućeni na jakąś niegościnną planetę w zatęchłym zakątku galaktyki. KKnD rozciąga przed naszymi oczami apokaliptyczną wizję starej, dobrej Ziemi, której populacja spadła o kilka miliardów na skutek dość niekorzyst-



nego zbiegu okoliczności (wiecie – głowice nuklearne i zmutowane wirusy). Garstka pozostałych przy życiu ludzi skryła się w schronach głęboko pod ziemią, a reszta skazana

KKnD

została na zagładę. Po raz kolejny bowiem okazało się, że do niejednego może się człowiek przyzwyczaić. I tak na skażonej powierzchni Ziemi wirusy zebrały swoje krwawe żniwo, ale nieliczni przeżyli. Stabe jednostki zostały wyeliminowane, a potwornie zmutowana reszta objęła w posiadanie ogolony glob. W kilkadziesiąt lat po katastrofie, skryci w bunkrach ludzie zmuszeni zostali do powrotu na powierzchnię. I teraz zacznie się łomot wiernych nowoczesnym technologiom przybyszów z dołu z odszczepieńcami wykorzystującymi do swych celów zmutowane zwierzęta.

BATTLE MODE

KKnD oferuje po 15 misji dla każdej ze stron (oraz 10 w trybie multiplayer). Niektóre są czysto bojowe

– oczyścić teren z przeciwników, utrzymać most czy wdrzeć się na teren wroga i wykraść mu parę cystern. W przypadku takich misji nie mamy możliwości stawiania budynków i tworzenia nowych jednostek. W innych chodzi o rozbudowanie bazy, rozsądne gospodarowanie surowcem – ropą naftową i w rezultacie unicestwienie adwersarzy przy użyciu wszelkich dostępnych środków.

Twórcy KKnD zwracają uwagę na sztuczną inteligencję komputerowych przeciwników. Rzeczywiście – uciekają się do różnych sztuczek podczas zażartych bojów, jakie przyjdzie nam stoczyć na pustynnych połaciach terenu, z jakich głównie składa się teraz Ziemia. Kryją się, atakują z kilku stron jednocześnie, wyprowadzają ataki zaczepne, robią szybkie wypadki na



tem do ataku przystąpiło paru piechociarzy z miotaczami ognia, kilka pojazdów z nieco większymi miotaczami i parę małych motorków. Motorki samobójczo uderzyły pierwsze, durne mastodonty rozpięchły się z nimi, a w tym czasie z boków rozwalily ich miotacze. Zanim monster trucki zdołały porzeźdzać to pętające się tałatajstwo, pierwsza linia obrony (zwierzęta są dość nieod-



porne na płomienie napalmu) poniosła znaczne straty. Nie muszę dodawać, że po chwili do ataku ruszyły ciężkie czołgi, na które nie było już mocnych.

VEHICLE MODE

Ciekawie przedstawia się sprawa jednostek. O ile po stronie „ludzi z dołu” stoją ciężkie czołgi, wyrzutnie rakiet, miotacze napalmu, jeepy itp. o tyle mutanci mają do swej dyspozycji skorpionia wałęsającego jadem z ogona, kraba z wyrzutnią pocisków na grzbiecie, żuka zalewającego przeciwnika ohydłą cieczą z odwołka i mastodonta z dwulufowym działem na owłosionym karku. W grze można walczyć jedynie na lądzie. Nie mamy więc jednostek morskich i latających. To tylko pozornie zawęża nasze generalskie możliwości. Próbą wprowadzenia czegoś nowego do gatunku jest rosnący poziom doświadczenia jednostek. Fośnie ono w miarę odnośnienia przez daną jednostkę sukcesów w walce, a objawia się w tym, że nasz wojak celniej strzela i sam leczy swoje rany.

KKnD nadaje się na kilkanaście godzin dobrej gry – okraszony typowymi dla takich produkcji bajerami jak Hi-Res. ładne animacje i dobry dźwięk umiłą czas spędzony przed komputerem.

Banana Split

Electronic Arts

DYSTRYBUTOR PC - IPS CENA: -145,00
PC DOS/WIN'95 Min. P90, 16 MB RAM

OCENA: 6/10

DEMO - CD'42

DEMO - CD'42



Jeżeli podobały się wam takie gry jak DEADLINE (opis w SS'37) czy JAGGED ALLIANCE (SS'27), których tematem były zmagania dzielnych żołnierzy i najemników z paskudnymi wrogami, tropienie terrorystów i ratowanie ludzkości (albo przynajmniej pięknych i bezbronných kobiet), to WAGES OF WAR będzie grą, która powinna przypaść wam do gustu.

MONEY, MONEY, MONEY

Na świecie panuje chaos polityczny, rządzi nim przemoc i pieniądź.

Niestety, najemnicy nie są na każde zawołanie, a poza tym każą sobie słono płacić. Dbaj o nich, bo jeśli zostawisz rannego na polu walki, zespujesz sobie reputację. Do każdej akcji możesz wybrać tylko 8 najemników, więc zastanów się dobrze nad składem drużyny. O ich zdolnościach informują współczynniki, z których bardzo ważne są punkty akcji. Pozostaje jeszcze wypożyczyć broń i sprzęt. Wybór jest dość duży, ale zależy od dealera, z którym współpracujesz. Zanim wyruszysz na misję, możesz zaserwować swoim ludziom trening.

Możesz wybrać jeden z 16 scenariuszy. Mają one różne stopnie trudności, są dość zróżnicowane tematycznie, ale prawdziwym wyzwaniem jest dopiero kampania, w której dochodzi jeszcze element ekonomiczny.

SZYBCY LUB MARTWI

Izometryczny widok na pole walki podobny jest do tego z JAGGED ALLIANCE (opis w SS'27), UFO



POCIĄGANIE ZA SZNURKI

Dużym plusem gry jest bardzo jasno napisana instrukcja oraz łatwy w obsłudze sterownik. Z ludźmi porozumiewasz się przez krótkofalówkę. Czasami zdarza się, że tracisz z najemnikiem kontakt radiowy, co eliminuje go na pewien czas z akcji. Jest to szczególnie dokuczliwe, gdy jest to



WAGES OF WAR

Wiesz o tym dobrze, bo przecież jesteś właścicielem agencji przyjmującej każde zlecenie za odpowiednie pieniądze. Kasa to podstawa twej egzystencji. Udana akcja to taka, która pochłonęła jak najmniej funduszy, a jednocześnie przyniosła jak największy zysk. Dlatego zanim wyruszysz do boju, czeka cię trochę managerskiej zabawy. Zlecenia przyjmujesz od korporacji, osób prywatnych i rządów. Czasami możesz pertraktować, ustalając lepsze wa-

(SS'14) czy DEADLINE (SS'37). Na początku misji widać cały teren akcji z wyjątkiem wnętrza budynków oraz wrogów. Dopiero kiedy najemnik wejdzie do środka budynku, widać co się w nim znajduje. Szkoda tylko, że po otwarciu drzwi od razu ukazuje się całe pomieszczenie, łącznie z miejscami położonymi poza zasięgiem wzroku twego zabijaki, natomiast nie widać na ścianach południowej oraz zachodniej okien i drzwi prowadzących do innych pomieszczeń, w których jeszcze nie byłś. Trzeba mieć szczęście, żeby je znaleźć. Nie daje się też zajrzeć do pokoju przez okna i otwarte przez przeciwnika drzwi.

Logicznym rozwiązaniem wydaje się fakt, że najemnik może zaatakować tylko tego wroga, który znajduje się w jego polu widzenia. Niestety, czasem nie są widoczni wszyscy przeciwnicy będący w zasięgu wzroku, a niekiedy sytuacja jest odwrotna. Odnosi się wrażenie, że twoi biedni najemnicy od ciągłego przebywania w stresowej sytuacji oślepli i ogluchli, gdyż zdarza się im nie zauważyć wroga przebiegającego z hukiem tuż za ich plecami.

ostatni twój człowiek. Możesz zaparzyć sobie kawy, zanim coś się zacznie dziać.

Najemnik może biegać, czołgać się, wlatywać do sejfów, rzucać granaty... Wykonanie każdej czynności pochłania punkty akcji. Na szczęście prawy przycisk myszy pozwala sprawdzić ilu punktów akcji będzie wymagało dotarcie do danego miejsca. Niestety, brakuje możliwości obracania najemników, co utrudnia odpowiednie ich ustawienie, a tym samym skuteczne wykonanie zaplanowanych działań.

REALIZM KRYTYCZNY

Widać, że twórcy gry położyli duży nacisk na realizm. Broń komandosów zaczyna się, ulega zniszczeniu, a utrata kontaktu radiowego może przechylić szalę zwycięstwa na stronę przeciwnika. Twoi wrogowie często wykazują się sprytem i zamiast czekać, aż do-

bierzesz się im do skóry, mogą np. odjechać w siłą dal z zakładnikiem, którego miałeś odbić. Realizm traci jednak przez takie wpadki, jak strzelanie serią z karabinu, w którym został tylko jeden nabój, przenikanie twoich kul przez postacie towarzyszy czy brak możliwości leczenia cywilów.

Jeśli chodzi o stronę techniczną, to wykonano ją z dużą dbałością o szczegóły. Każdy z twoich zlecniodawców ma swój specyficzny sposób postępowania i mówi z akcentem zależnym od miejsca pochodzenia. Większość efektów dźwiękowych jest bardzo starannie wykonana: odpowiedzi najemników są wyraźne, salwy realistyczne, a jęki rannych naturalne. Muzyczka towarzysząca akcji pasuje do dramatycznej fabuły. Szata graficzna ma w sobie coś z komiksu, zadowoli więc wymagania wybrednych odbiorców. W trakcie zabawy w WAGES OF WAR raczej nie zabraknie ci wrażeń, ale też nie spodziewaj się zbyt wiele – jest bez rewelacji.

Krupik

New World Computing

DYSTRYBUTOR PC - MIRAGE CENA: -PC
PC WIN'95 Min. 486 DX2/66, 8 MB RAM

OCENA: 5/10



runki płatności i dogodniejsze terminy wykonania zadan. Sam natomiast zlecasz innym zbieranie niezbędnych informacji.





TALON SOFT uparla się by wyedukować nas na prawdziwych Amerykanów. Głównym tematem serii BATTLEGROUND są przełomowe bitwy wojny secesyjnej, która była zaczątkiem współczesnych Stanów Zjednoczonych. Po bitwach pod Gettysburgiem i Shiloh przyszła kolej na bardzo mało znaną w Polsce bitwę nad Antietam.

POWIEW WIATRU HISTORII

W 1862 r. nadal wydawało się, że wojna może zakończyć się szybko. Na wschodnim froncie, ważnym z powodu bliskości stolic obu walczących stron, dość długo nic się nie działo. Mimo przewagi liczebnej sił Unii nad Konfederatami, panowała stagnacja, ponieważ Północ nie miała szczęścia do dowódców. Generał McClellan nie należał do energicznych, choć żołnierze bardzo go lubili. Dzięki jego poczynaniom Konfederacja mogła trochę pożyć. Marią McClellana było gromadzenie jednostek i ich organizacja. Wszelkie działania odkładał na później.

W styczniu 1862 r. prezydent USA nakazał kategorycznie natarcie przeważającym siłom Unii. Atakiem na wprost McClellan zmiażdżyłby przeciwnika, jednak wymyślił bardzo skomplikowaną

operację oskrzydlenia wrogiej stolicy. W rezultacie ofensywa nie ruszała w ogóle. Pomimo przynaglenia Lincolną w marcu 1862 r. armia nadal była w le-

sie i dopiero kwiecień przyniósł początek stymulnej kampanii półwyspowej.

Dwukrotnie liczniejsza od wroga armia Północy nie działała. Zła pogoda i energiczna ofensywa Konfederacji zniweczyły ambitne plany zajęcia Richmondu, stolicy rebelii. Zagrożenie zawisło z kolei nad samym Waszyngtonem. Kilka przegranych bitew, znaczne straty zadane przez nowego wodza armii Południa – gen. Lee, osłabiły wolę walki i zmusiły Unię do odwrotu.

Rozgoryczony klęskami Lincoln kolejno mianował nowych generałów i pogłębiał tylko chaos. Jedynie przewaga liczebna i techniczna uchroniła Unię przed całkowitym pogniębieniem.

McClellan miał sporo szczęścia. Lee rozproszył swe siły, a w dodatku odkryto

jego plany zamaskowane w cygarach. McClellan wykazał się naprawdę nied spodziewaną energią i zaskoczył przeciwnika zajętego przeciąganiem na stronę Konfederacji obywateli Marylandu.

17 września 1862 r. doszło do spotkania stutysięcznej armii Unii z nieco mniej liczebnymi siłami Południa. Dzięki bohaterstwu straży tylnych, Konfederaci mogli skoncentrować większość swoich sił na dogodnych pozycjach nad Antietam. Mimo przewagi, wojskom Unii nie

interwencję mocarstw europejskich po stronie zbuntowanych stanów.

W bitwie nad Antietam poległo ok. 2100 żołnierzy Unii i 2700 Południa. Obie strony miały po ok. 9000 rannych. W listopadzie 1862 r. Lee ruszył z kolejną ofensywą, a prezydent Lincoln zwolnił gen. McClellana z funkcji dowódcy.

SCHEMAT GRY

ANTIETAM nie będzie zaskoczeniem dla tych, którzy wcześniej grali



udało się zniszczyć wroga. Armia Południa została jedynie zmuszona do odwrotu. W sytuacji Północy było to znaczącym sukcesem. Szczególnie, gdy uwzględnić, że ewentualna przegrana mogła nie tylko doprowadzić do zagrożenia Waszyngtonu, ale i spowodować



w cokolwiek z serii BATTLEGROUND. Jest to bardzo dobra gra taktyczna, w której gracz dowodzi pułkami i bateriami zgrupowanymi w brygadach, dy-

BATTLEGROUND 5

ANTIETAM



III. The Battle of Antietam

File Phase Units Melee Reinforce Status Display AI Special Option



wizjach i korpusach posiadających własnych dowódców. Jednostki przesuwają się po planszy podzielonej na heksy (sześciokątne kawałki) strzelają do siebie oraz kłują bagnietami w stardiach wręcz. ANTIETAM pozwala sprawdzić umiejętności w walkach osłonowych poprzedzających właściwą bitwę, jak również w starciu generalnym. Zaproponowano jak zwykle do wyboru kilkanaście scenariuszy rozgrywanych na ośmiu różnych mapach.

Wszystkim działaniom towarzyszą sympatyczne filmiki, nie najwyższej może jakości, ale dobrze oddające atmosferę starcia. ANTIETAM pozwala przypomnieć wprowadzony już w SHILOH podkład muzyczny, tu zawierający znacznie więcej rozbudowanych utworów wykonywanych przez najlepsze obecnie odtwórcy muzyki z epoki wojny secesyjnej – Bobby Hortona. Gracz

obok gry ma mocną porcję doskonałej jakości plików .wav, które razem tworzą ciekawy muzyczny kompakt.

Zachowano znaną z SHILOH opcję grania z kolegą na tym samym komputerze przy zachowaniu reguł FOG OF WAR (w SPECIAL OPTIONS). Warta odnotowania jest też obecność, po raz pierwszy zastosowanego w BATTLEGROUND WATERLOO, systemu rejestracji bitwy, dzięki któremu można rozgrywkę odtworzyć jak partię szachów, co pozwala prześledzić własne błędy i dobre posunięcia.

Jedynie spolszczona instrukcja nie tylko nie pasuje do bizantyjskiego stylu



pudełka, ale pozostawia wiele do życzenia w warstwie translatorskiej. Rażą dosłowności i kompletne dyletanctwo w zakresie terminologii wojskowej. Line tłumaczy się jako szereg, podczas gdy chodzi o szyk zwany linią. Plany gen. Lee owinięte wokół 3 cygar zostały przetłumaczone jako cygara skręcone z kopii rozkazów. Czepiam się tego w trosce o młodych graczy, którzy zanim przebrną przez koszmarną polszczyznę, dadzą sobie spokój z rysem historycznym bitwy lub zrozumieją go opacznie, koncentrując się na rzezi.

SŁOWO NA NIEDZIELĘ

Miłośnikom TALON SOFT nie ma co przypominać smaków epoki i uroków strategii. Tym, którzy są zachwyceni wyłącznie wybijaniami w stylu COMMAND & CONQUER – nie wymagającymi specjalnie myślenia, nie warto polecać ANTIETAM, jako propozycji trudnej, wymagającej obeznania z prawdziwą sztuką wojenną. W BATTLEGROUND nie zawsze wygrywa ten, kto wszystko precyzyjnie wyliczy, często o sukcesie decyduje intuicja.

W tych grach nie trzeba liczyć punktów, zapasów itp. rzeczy jak np. w MAX. Mózg więc nie wyparuje. Jedyną trudność może sprawić zapoznanie się z kilkoma chwytami klawiszowymi, ale to nie boli. A później jest już tylko wspaniały świat mordy i krwawych strat, słodycz zwycięstwa lub gorycz klęski. Chociaż warto w tym miejscu zacytować Roberta E. Lee: „To dobrze, że wojna jest taka straszna; inaczej za bardzo byśmy ją polubili”

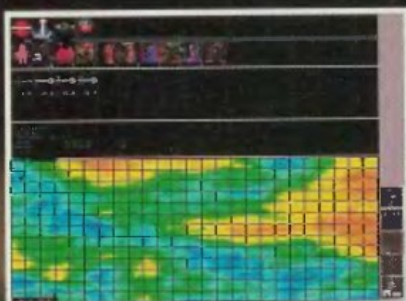
Berger



Talon Soft

DYSTRYBUTOR PC - MARKSOFT CENA: 122⁰⁰
PC WIN 3.1/WIN 95 Min. 486 DX33, 8 MB RAM

OCENA: 8/10



Matematyka jest królową nauk. Stosując więc jej zasady, przeprowadzę działanie: ASCENDANCY + REUNION + MASTER OF ORION = STAR CONTROL 3. Co zostanie udowodnione.

Gra jest dosyć wciągająca i choć nie grzeszy oryginalnością, prezentuje niezłą kompilację powyższych tytułów. W STAR CONTROL

stępnie odszukać statki ze śpiącymi zdrowym, kriogenicznym snem, kolonizatorami i za wczasu obsadzić nimi przygotowane kolonie.

Gra polega na śmiganiu z systemu do systemu, prowadzeniu rozmów z przedstawicielami Ras Rozumnych, staczeniu walk w przestrzeni i innymi tego typu rutynowymi czynnościami.

Z ASCENDANCY łączą SC3 rasy (chodzi o podobieństwo graficzne – w obu grach istoty te są podobne, dosyć ładnie wyrenderowane), z REUNION fabuła (celem nie jest opanowanie całego świata, jak np. w MASTER OF ORION czy MASTER OF MAGIC), czyli rozmowy z obcymi, wymiana sprzętu i informacji, a z MASTER OF ORION – sekwencje walk kosmicznych.



Kto był na filmie wyspa Doktora Moreau pewnie pozna tego gościa



STAR CONTROL 3

3 gracz wciela się w postać bohatera galaktyki, stając się po raz... nie, nie policzę... do samotnej walki, w której stawką są (niewiarygodnie!) losy całego wszechświata. Cóż za odpowiedzialność!

W poprzednich odcinkach główny bohater zdołał w pojedynkę pokonać wrogą rasę najeźdźców, nabyć umiejętności korzystania z artefaktów pradawnej rasy zwanej Prekursorami, skonstruować statek o niespotykanych dotąd możliwościach itp. Nie wymyślił jeszcze tylko walka do ciasta o napędzie atomowym...

Dopiero co skończyła się poprzednia część cyklu, a tu znów trzeba przywracać intergalaktyczny ład. W wyniku zachwiania równowagi czasoprzestrzennego kontinuum nagle przestały działać napędy międzygwiazdne statków kosmicznych należących do wszystkich ras zrzeszonych w Ligę Narodów Rozumnych. Uniemożliwiony został jakikolwiek kontakt między rasami. Na szczęście sprytny bohater zdołał w porę uwinąć się z budową statku o napędzie alternatywnym i już ma gotowe koncepcje rozwiązania galaktycznego problemu. Zmyślny gostek wyduł, że kluczem do odwrócenia procesu są artefakty pozostawione przez Prekursorów. Są one porozrzucone po planetach leżących w samym jądrze galaktyki. Plan polega na tym, aby za pomocą napędu o wdzięcznej nazwie Warp Bubble Transport przewieźć statki z kolonizatorami Ras Rozumnych i umieścić je na różnych planetach galaktyki. Problem w tym, że trzeba skontaktować się ze wszystkimi rasami (każda na innej planecie), a na-



Oczywiście wszystkie te elementy zostały nieznacznie zmodyfikowane – np. wprowadzono elementy humorystyczne do dialogów z kosmitami, których narodowe charakterki i mentalności są bardzo zróżnicowane. Zawsze jest kilka wariantów dialogowych, a ponieważ bohater jest prawdziwą galaktyczną żywą legendą, to nieraz może pozwolić sobie na pogardliwy ton. Ciekawie zostały rozwiązane walki kosmiczne. Kiedy pojawia się wróg, następuje zbliżenie na mapę najbliższej okolicy i znaczy to, że czas roz-

poczynać młóckę. Sekwencje odbywają się w czasie rzeczywistym i przypominają zabawę w ASTEROID. Jeśli chodzi o wątek ekonomiczny (bo oczywiście nie mogło go zabraknąć) to trzeba zadbać o korzystną sytuację w koloniach Ras Rozumnych – chodzi o podejmowanie decyzji, jakie materiały mają w nich być wytwarzane i jakie surowce należy wydobywać. Nie wymaga to jednak nadmiernego wysiłku intelektualnego, najważniejsze by w baku nie zabrakło paliwa.

Gra oferuje sekwencje pełne ładnej grafiki (choć trudno mówić o ładnych tabelkach i mapach), nieco nużącej muzykę i porządne efekty dźwiękowe. Powinna zaspokoić gusta fanów tego typu gier.

Banana Split

Legend

DYSTRYBUTOR PC - OPTIMUS BIS CENA: --
TERMIN WYDANIA PL - NIEMANY
PC DOS/WIN 3.1/95 Min. 486 DX2/66, 8 MB RAM

OCENA: 6/10





Właśnie pojawił się najnowszy odcinek komputerowego serialu COMMAND & CONQUER. Nosi on tytuł RED ALERT: COUNTERSTRIKE i jest oficjalnym

zło się coś niezwykłego – tajemnicza kartka zapisana alfabetem morse'a. Zdekodowanie jej pozwala poznać osobliwy klucz do misji spoza menu.

COMMAND & CONQUER RED ALERT COUNTERSTRIKE

pakiem dodatkowych misji. Wokół tego krążyka było ostatnio sporo zamieszania, gdyż niewiele wcześniej zaistniał na rynku produkt niejasnego pochodzenia – ARE YOU READY & ALERT. Wybuchła o niego niezła awantura. Reklamowany przez UK GOLD jako 1000 nowych misji, nie zawierał ani jednej – tylko puste mapy użyteczne w opcji Multiplayer, cheaty oraz jakieś śmieszne gierki budzące sentyment wśród miłośników muzealiów. Przede wszystkim jednak został wydany nielegalnie. Po interwencji VIRGIN nakazano wycofać go ze sprzedaży, a cała historia zakończy się w sądzie.

Prawowici autorzy uraczyli nas tymczasem zestawem nowych 16 misji (ponad 100 dla opcji Multiplayer, wymaga posiadania gry RED ALERT), wzbogaconych o nieco nowinek i bajerów. Zawartość scenariuszy – ośmiu po stronie sowieckiej i ośmiu po alianckiej – nie wnosi niczego rewolucyjnego. Zasady poszczególnych rozgrywek pozostają utrzymane w dotychczasowej konwencji – budowanie baz, niszczenie strategicznych celów wroga. Alianci przeprowadzają ewakuację cywilów z Grecji, w tym słynnego naukowca, Stavrosa, Sowieci zaś uprowadzają Stavrosa z alianckiego bunkra itp. itd. Jednak w pudełku z grą znala-

NA ODSIECZ TELIMENIE

Olbrzymia mrówka w intro wylania się zza wzgórza ustalonego ludzkimi szkieletami. Znak to, że wojna mocarstw ustępuje miejsca ekologii – ludzkość kontra zmutowane, gigantyczne mrówki rodem z Czarnobyli.

Na początku operując bardzo skromnymi, neutralnymi siłami w piaskowych mundurach wjeżdżasz do zrujnowanej bazy, którą masz utrzymać przez ok. 20 minut. Przyznam się, że od razu poczułem tu klimat filmów katastroficznych. Jeśli pamiętasz „Rój”, „Ptak” lub „Aliens”, to wiesz o co chodzi. Walka wydaje się być beznadziejna, bowiem owad to szybki, pracowity i ruchliwy – pojawia się znikąd, atakuje ze wszystkich stron, wybiera przy tym najcenniejsze obiekty. Może się zdarzyć, że trzeba

będzie spisać pierwszą misję na straty. Dopiero w późniejszych, kiedy będziesz dysponować cięższą bronią, zagonisz olbrzymki do mrówek, a przy odrobinie zacięcia zniszczysz.

Mala różnorodność jednostek owadziej sprawia, że nie ma powodu stosowania jakichś szczególnie wyrafinowanych technik ich usuwania. Czame plują jadem, a czerwone potrafią także ogniem i lepiej nie liczyć na odporność własnego sprzętu. Po krótkim ataku nawet czołg nadaje się do gruntownego remontu. Walcz najlepiej przy użyciu bunkrów – stawiaj całe ich linie tak, abyś mrówcze ścieżki trzymał w ogniu krzyżowym. Jeśli uda ci się podciągnąć je do gniazd mrówek oraz nie zapomnisz na czas prowadzić odpowiednich sił pancernych i chłopców z wyrzutniami raketowymi, zwycię-



Misja specjalna – Telimena i mrówki

szybko wyczerpuje swą świeżość i przechodzi do fazy jednotonalnej. Mrówki jak to mrówki, naddążają stadami, a ty strzelasz, strzelasz, strzelasz... aż każda wyda śmiertelny pisk. Cała sztuka polega na sprawnym dublowaniu sprawdzonej taktyki. Warto jeszcze wspomnieć, że ukryte misje z mrówkami bliższe są chyba pierwowzorowi – COMMAND & CONQUER.

ODWRÓT

Owady jak słonie, nowe czołgi teścia, elitarne jednostki żołnierzy, bardziej krwiożercze psy nie wystarczają, by znany produkt zmienił swe oblicze. Cóż – taki już urok suplementów bazujących na hitach. Mają być zaledwie dodatkiem do tego, co znane i lubiane. Można by jeszcze wyliczać, ale nie o to chodzi, bo jak się zaczyna prawdziwa bitwa, to jest na co popatrzeć, jeśli oczywiście nadążasz klikać myszą.

Przywykliśmy już, że produkty spod znaku C&C kładą główny nacisk na miodność strzelania, bombardowania, eksplozji i huku. Stąd też refleksja, że odzwierciedlają nie walkę współczesnych armii, ale batalistyczne sceny z co chwytliwszych filmów akcji. Dobit-



stwo masz prawie w kieszeni. Upprzedzam, że bezużyteczne okażą się miny i zwykła piechota.

DO UPADŁEGO

Były chwile, że chciałem dzwonić do ZOO po mrówkojada albo do hurtowni chemicznej po środek owadobójczy. Nie tylko dlatego, że gra jest bardzo trudna, ale zwłaszcza sam pomysł niszczących w innych warunkach wielonogich istot

nie świadczą o tym misje a' la Schwarzenegger, w których to pani komandos Tanya samotnie wycina w pień plutony wojska. Miłośnicy czystej strategii marudzą po cichu, bo trudno głośno i otwarcie formułować zarzuty wobec opiewanego tytułu, ale trzeba im przyznać, że dopiero fachowe poprawki uczyniłyby z tego cyklu dzieło o charakterze ponadczasowym.

Decybeliusz

Virgin

DYSTRYBUTOR PC – IPS CENA: –∞
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC DOS/WIN/95 Min. 486 DX2/66, 8 MB RAM

OCENA: 5/10



Wreszcie pojawiło się coś dla amatorów bezpiecznych zabawek militarnych. **FALLEN HAVEN** to gra zaskakująca zestawieniem kontrastów. Na prostokatnej (jakby rodem z SIMCITY 2000), gładkiej jak tefla mapie umieszczono trójwymiarowe drze-

giczne, które służą podbijaniu pobliskich baz. W terenie obowiązują zasady poruszania się po polach niewidzialnej szachownicy, przy czym odległość plus strzał stanowi wartość stałą. Możesz oddać kilka salw nie ruszając się z miejsca lub zużyć turę na znaczniejszy ruch. Walka i tak przeradza się w zwykłą strzelaninę i ze strategią niewiele ma wspólnego. Ani ukształtowanie terenu, ani architektura i rozplanowanie przestrzenne szturmowanych obiektów nie wpływają na sposób prowadzenia ataku czy obrony. Grą **FALLEN HAVEN** rządzi schemat. Trzeba wystrze-



FALLEN HAVEN



KTO KOGO

Na pewnej planecie dominują dwie rasy: ludzie oraz tauranowie. Nasi pobratymcy budują bazę na południu, natomiast przedstawiciele wrogiego gatunku na północnym wschodzie (nie mylić z Suwalszczyzną!). Na wyścigi podbijają prowincje, które na mapie są państewkami neutralnymi o bardzo pokręconych granicach, by w finale wziąć się za tby. Obie rasy charakteryzują się ekspansywnością i dysponują innym zestawem broni.



wa i skały, będące graficznym majstersztykiem. Twórcy z MONDEO zabudowali przestrzeń ustrojstwami przypominającymi klocki lego. Umarłem, gdy okazało się, że mam walczyć równie dziecinnymi figurkami i pojazdami. W dodatku proporcje pomiędzy jednostkami a np. sosenkami uczą, że ludzkość rozrasta się, zaś flora karłowacieje. Walczyć przyjdzie ci gigantami i może to jest przyczyną wrażeń, że mapki są za ciasne. Po wielogodzinnych bataliach oblać się może zjeść szalik miodu...

JAK TO WYGLĄDA

Pole walki jest ukazane w izometrii, natomiast akcja, aż trudno uwierzyć, została podzielona na tury i to dwójki rodzaju – ekonomiczne, podczas których rozwijasz swój przemysł i strate-



lać wroga i koniec. Widok izometryczny utrudnia prawidłowe celowanie, a gdy pomylisz się i spuścisz, zaatakowany przeciwnik natychmiast odpowie celnym strzałem, jeszcze w twojej fazie ruchu. Zasięg jednostek w **FALLEN HAVEN** jest nieproporcjonalnie (znowu) duży w stosunku do rozmiarów mapki.

W miarę podbojów zyskujesz nowe wehikuly – nie zawsze lepsze. Dowodzisz pojedynczymi pojazdami i żołnierzami, którzy giną od jednego strzału! Trupy i wraki wyparowują w błyskach prymitywnych wybuchów i innych efektów niezbyt specjalnych. Tyłko dźwięki ratują nieco sytuację.

Zasadniczo koncepcja tur przyjazna jest dla rozgrywek generalskich, kiedy chodzi o dowodzenie całymi armiami. Walka na poziomie pojedynczych jednostek lepiej funkcjonuje w strategii czasu rzeczywistego.

Rozwój bazy jest stereotypowy, zbliżony do klasyka **COMMAND & CONQUER**. Stawiasz fabrykę do robienia pieniędzy, potem generatory energii, fabryki broni. Trudno się pomylić, bo na wszystko masz limity. Kiedy jesteś już uzbrojony po zęby, pakujesz najwięcej osiem jednostek do każdego z drop shipów (maksymalnie trzech), które przenoszą cię do sąsiedniego państewka. Tam zastajesz prawie identyczną bazę ustawioną na wycinku mapy, której czarne krawędzie doprowadzają do rozpaczliwej strategicznej inwencji. Miejscowi są podobnie uzbrojeni, choć wizualnie ich sprzęt różni się od twojego. W akcji nie widać żadnej różnicy. Ganiacie się bacząc, by wystrzelać przeciwnika, zanim on

zrobi to pierwszy. Nie masz możliwości wezwania posiłków, mimo że drop shipy wracają do bazy. Dopóki trwa walka – nie ma opcji zajrzenia do bazy. Uważaj na działa rakietowe, gdyż ich pociski niszczą wszystko w zasięgu poła wokół eksplozji. Piechotę traktuj jak ekspozaty z gabinełu figur woskowych i nie używaj w walce, szkoda nerwów, o wiele lepiej spełnia funkcję dekoracyjną.

MIODU!

Gra **FALLEN HAVEN** jest na tyle schematyczna, że nudzić zaczyna się już po podbiciu pierwszej prowincji, co wcale nie jest proste, ale bynajmniej nie ze względu na umiejętność komputera, tylko na ciasnotę placu (dosłownie!) boju i przewagę liczebną przeciwnika. Na pewno warto obejrzeć popisy grafików krajoobrazowych i poubolewać, że tej klasy prace „spożytkowano” do tak niewybrednego programu.

Decybeliusz
InteractiveMagic
 DYSTYBUTOR PC – MARKSOFT CENA...
 TERMIN WYDANIA PL – WIEŻYHAWY
 PC WIN '95 Min. 486 DX2/66, 8 MB RAM
OCENA: 3/10



Zapowiadany od dłuższego czasu THEME HOSPITAL firmy BULLFROG jest nawiązaniem do konwencji THEME PARK (opis w SS'18). Z pewnością pamiętacie ten przeżój kasowy, w którym robiliśmy karierę jako właściciele Wesołego Miasteczka. Tym razem zostajemy przeniesieni w świat szpitala – królestw lekarzy i ostatniej deski ratunku dla pacjentów.

JAK ZAROBIĆ DUŻO PIENIĘDZY?

Na początku chciałabym wyrazić zaznaczyć, że THEME HOSPITAL nie traktuje w poważny sposób tematyki medycznej! Czyli „nie przenoście zdobytej w grze wiedzy do rzeczywistości pozawirtualnej!”. Przedzime choroby oraz równie zabawne sposoby ich leczenia są wymysłem specjalistów komputerowych. Do szpitala przychodzą pacjenci z takimi dolegliwościami jak zespół Króla (ludzie przebrani za Elvisa Presleya, dla których największą terapią jest rozmowa z psychiatrą tłumaczącym im, że głupio wyglądają), Nabrzmiąta Głowa (leczona przekłuciem czaszki i napełnieniem jej gazem), czy Przezroczystość. Nigdy nie próbujcie powyższymi metodami leczyć bliźnich, bo może to przynieść zgola odwrotne skutki!

Zadaniem stojącym przed graczem jest takie zarządzanie szpitalem, żeby przy jak najmniejszym nakładzie środków finansowych szybko dorobić się fortuny. Jak wszyscy wiemy, nie jest to takie łatwe, a droga do sławy jest długa i żmudna. W pierwszym etapie gry

procedzimy mały szpital, dysponując niewielkimi możliwościami diagnostycznymi i terapeutycznymi. Przełożeni nie placą zbyt dobrze, czekając aż wykazemy się sprytem i zdolnościami organizatorskimi. Na naszej głowie znajduje się mnóstwo problemów. Musimy dobrać najlepszy personel, zarówno medyczny (kompetentny, ale niewymagający finansowo), jak i pomocniczy (miłe panie rejestratorki i pracownicy sprzątacze). Wybierać możemy spośród różnej klasy specjalistów, a niektórzy z nich są także fanami gry THEME PARK. Zatrdując doktorów i pielęgniarki pamiętajcie, że istotny jest nie tylko ich stosunek do pacjentów, ale także np. hobby (takie jak picie whisky). Zarządzanie personelem jest dosyć ważnym punktem naszej działalności, ponieważ niekiedy okazuje się, że więcej kłopotów od pacjentów sprawiają zbuntowani pracownicy. Którzy kierowani żądają zarobienia gór złota, grożą odejściem z pracy. Kiedy już nie możemy sobie z nimi poradzić, pozostaje tylko wyrzucenie ich na bruk, co często wychodzi naszym pacjentom na dobre.

Aby szpital mógł funkcjonować prawidłowo, powinniśmy wybudować odpowiednie sale, zaczynając od budowy punktu internistycznego, skąd pacjenci będą kierowani do innych lekarzy. Następnym krokiem powinno być zbudowanie specjalistycznych punktów pomocy medycznej. Niestety, często trzeba do nich dobrać odpowiednich specjalistów, a nie zawsze można ich zatrudnić w danej chwili. Planując położenie

sal, należy myśleć także o tym, żeby nasi pacjenci mieli łatwy dostęp do wszystkich po-

głych wypadków. Przewstawiając ich na początek kolejki, możemy być pewni, że zostaną oni szybko zbadani i wyleczeni, a nasza reputacja i saldo rachunku bankowego ulegną znacznej poprawie.

W żadnym wypadku nie możemy dopuścić do zaśmiecenia szpitala, bo w takich warunkach łatwo przenoszą się zarazki wywołujące niestrawność żołądkową i w rezultacie silne wymioty u większości naszych pacjentów. Jak można się domyślić, szpital w takim stanie nie wygląda zbyt atrakcyjnie, przez co tracimy reputację i klientów.

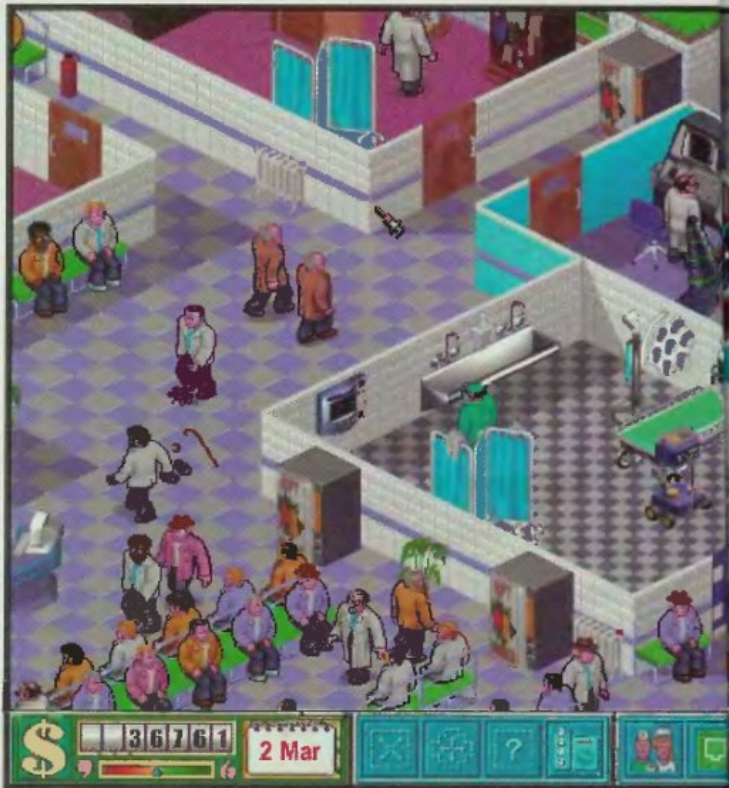
Od czasu do czasu miejscowy milioner, wybitny piłkarz, czy nawet sam król Holandii wyrażają ochotę na odwiedzenie naszego szpitala.

...ministrowi Zdrowia i innych Dupereli Jackowi Ż. aby przed podjęciem kolejnych świątłych decyzji ekonomicznych miał okazję przeprowadzić drobną symulację...



Zwracamy się z gorącą prośbą do dystrybutora gry o podarowanie jednej sztuki naszemu ukochanemu...

mieszceń i nie błądzili po szpitalu. Musimy również zadbać o odpowiednią liczbę ławek, dobre ogrzewanie szpitala, a nawet o zaspokojenie czysto fizjologicznych potrzeb naszych pacjentów (przysłutny wucecik). Trzeba także pamiętać o ustawieniu doniczek z roślinami, bo jak wiemy, nic tak dobrze nie wpływa na



znieczierpliwionych ludzi, jak obcowanie z przyrodą. Dobrze jest także wybudować salę, w której bardziej utytułowani lekarze będą douczali swych kolegów.

Zaletą gry jest możliwość zmiany ustawiania pacjentów w ogonkach do recepcji i gabinetów. Dzięki temu możemy pilnować, aby najbardziej potrzebujący otrzymywali pomoc w pierwszej kolejności. Jest to szczególnie przydatne w późniejszych etapach gry, gdy zgodzimy się przyjąć do szpitala ofiary na-

Jeżeli spodoba im się, zostaniemy uhonorowani specjalną nagrodą pieniężną, a i nasza reputacja wzrośnie.

Po uzbieraniu odpowiedniej ilości gotówki możemy dokupić nowy budynek i w ten sposób powiększyć naszą klinikę. Ale uwaga! Konkurencja nie śpi i tylko czyha by przejął pacjentów. Przy braku zaufania do inteligencji elektronicznej, możemy zmierzyć się z kolegami przez sieć i sprawdzić, kto z nas najlepiej nadaje się na ministra zdrowia.

DALSZY CIĄG KARIERY

Dzięki zarobieniu znacznej sumy pieniędzy (wyleczeniu określonej liczby pacjentów i osiągniętej odpowiedniej reputacji wśród okolicznej ludności) otrzymamy propozycję ob-

Bullfrog

DYSTRYBUTOR PC - IPS CENA: -90
TERMIN WYDANIA PL - NIEZNANY
PC WIN '95 Min. 486 DX2/66, 8 MB RAM

OCENA: 4/10



jęcia lepiej płatnej posady zarządcy w innym, większym szpitalu położonym w ładniejszej okolicy. Po jej przyjęciu od nowa będziemy musieli borykać się ze starymi problemami. Tym razem jednak możemy przeznaczyć część naszych pieniędzy na dotacje na naukę i specjalnie wyszkoleni lekarze-naukowcy będą w pocie czoła konstruować nowe urządzenia diagnostyczne i lekarstwa. Są one niezbędne, bo do szpitala przychodzić będą pacjenci z coraz dziwniejszymi chorobami. Tak więc potrzeba nam punktu diagnostyki kardiologicznej, sal operacyjnych, aparatu do składania złamanych kości i wielu, wielu innych sprzętów. Jeżeli zdecydujemy się na podanie chorym nie w pełni wypróbowanego środka albo każemy im zbyt długo czekać na udzielenie pomocy, możemy

ułatwić im zejście z tego komputerowego padolu. Kiedy zabiłam swojego pierwszego komputerowego pacjenta, miła pani, która ma oceniać nasze poczynania zapytała się, jak czuję się po zabiciu człowieka...

WADY I ZALETY „NOWEJ KARIERY”

Trzeba przyznać, że plusem gry jest świetna szata graficzna. Wszystko jest bajecznie kolorowe, a postacie ładnie i starannie wykonane. Pacjenci cierpiący na różne choroby wyglądają stosownie do swoich dolegliwości. Każde urządzenie terapeutyczne czy diagnostyczne, mimo niewielkich rozmiarów, jest opracowane bardzo szczegółowo. Zadbano nawet o takie detale, jak mysie dziury w ścianach. Od czasu do czasu przybywa nawet sama Śmierć, aby zabrać nieudolnie leczonych klientów. W grze pojawia się także akcent z „Archiwum X”. Czasami rolę poczwiej Kostuchy przejmują ufoludki, które unoszą



THEME HOSPITAL



ściami. Najmniej miły jest odgłos wymiotującej grupy pacjentów, ale nic nie dorównuje grobowym jękom wydawanym przez tych, o których zapomnieliśmy.

Gra jest zrobiona dokładnie w tym samym stylu co THEME PARK, o czym wspominałam wcześniej. Tak samo zatrudniamy personel, przeznaczamy pieniądze na wynalazki i możemy korzystać z pożyczki w banku, a pod koniec roku jesteśmy wynagradzani różnymi dyplomami lub karani nagana w piśmie. Pomysł na grę w takim stylu był doskonały, chociaż może chwilami ryzykowny. Trzeba przyznać, że twórcy wybrnęli w doskonały sposób z tej trudnej sytuacji, wprowadzając nierealne choroby i nierealne sposoby ich leczenia, co sprawia że przedstawiony szpital wydaje się również szpitalem z odległej galaktyki. Za wykorzystanie fajnego pomysłu w bardzo delikatny sposób, należy się twórcom gry duża pochwała.

Niestety, wydaje się, że w porównaniu z THEME PARK, gra jest mniej ciekawa. Oczywiście, znajdują się tutaj pewne rozwiązania uatrakcyjniające. Na początku możemy wybierać poziom trudności, wyraźny jest też podział na kilka etapów, w których mamy nowe zadania i możliwości. Niestety w THEME HOSPITAL, po opanowaniu sytuacji na początku etapu, po zaplanowaniu rozlokowania sal w szpitalu, umieszczeniu odpowiedniej ilości ławek i kwiatków oraz właściwym ustawieniu grzejników, niewiele miałam do roboty, a do końca zwykle było jeszcze daleko. Tak więc pozostawało mi poganianie leniwych sprzątaczy, ustawianie nowych ławeczek, borykanie się z żądaniami finansowymi zbuntowanego personelu medycznego oraz pilnowanie, żeby najbardziej potrzebujący pomocy pacjenci otrzymali ją w pierwszej kolejności. Niestety, kolejne etapy gry zaczęły mnie już nieco nużyć. Złapałam się na tym, że przy komputerze zatrzymywała mnie tylko chęć zobaczenia, co zostanie jeszcze przez moich genialnych naukowców wynalezione i na jakie dziwne choroby będzie zapaść miejscowa ludność. Odniosłam wrażenie, że twórcy THEME HOSPITAL bardziej skoncentrowali się na aspekcie rozrywkowym, niż intelektualnym. Wydaje mi się, że w grze brak ogólnej, ciekawej koncepcji. Oczywiście ważne są także szczegóły, ale nie tylko one sprawiają, że gra staje się przebojem. Sądzę jednak, że zachowany został ten sam klimat radosnej zabawy, dzięki której THEME PARK dawał tyle przyjemności. Nie polecam tej gry zwolennikom klasycznej strategii, ale miłośnicy gier z dużą dawką humoru i ambicjami przyszłych menażerów powinni być zadowoleni.

Krupik

naszych pacjentów w przestworza w swoim latającym spodku. Bardzo ciekawym pomysłem jest przedstawienie naszych zmagania na kolorowej planszy, na której przesuujemy się mozolnie po skończeniu każdego etapu. Grę uprzyjemnia parę stosownie zatytułowanych utworów muzycznych, mamy także możliwość wybrania kilku z nich do ciągłego odsłuchiwania. Oprócz tego nasi klienci wydają bardzo realistyczne odgłosy, związane z ich dolegliwo-

...i najpierw zobaczył co z tego wyjdzie. A tak przy okazji, to po co kształcić lekarzy, którzy po 6 latach studiów i specjalizacji odpowiadając za ludzkie życie zarabiają mniej niż Rumuni na skrzyżowaniu???



Powstaje pytanie, coż takiego przyniesie nam budowa tych wszystkich wyspecjalizowanych osiedli.

Podstawą gry, oprócz walki i dyplomacji, jest rozwój technologiczny i naukowy. Należy gromadzić żywność, by móc utrzymać wojsko i specjalistów. Laboratoria przynoszą nowe odkrycia, a osiedla wydobywcze kopaliny i tym podobne. Czasami możemy odkryć też pradawne artefakty, które spowodują nieco zamieszania wśród wyrównanych z pozoru sił.

Należy bardzo uważać przy planowaniu rozwoju i wynalazków, żeby zrównoważyć kolejne odkrycia z możliwościami ich wykorzystania. Kiedy możemy coś zbudować, a brakuje nam surowców, pozostaje zaciskać w beznadziejnej wściekłości zęby.

Rozwój i budowane osiedla pomagają nam w jeszcze jednej dziedzinie – wystawianiu nowych oddziałów; przy czym w fabryce będą to (oprócz standardowego zestawu) czolgi, na lotnisku – samoloty, w forcie – wszelkiego rodzaju piechota itd.

OSOBY DRAMATU

Świat gasnącego słońca jest gęsto zaludniony. Jedną z ważniejszych postaci jest Patriarcha. Jeżeli go obrażymy lub będziemy innego wyznania, czekają nas porachunki z Inkwizycją, a jej wysłannicy to nieźle strzelające bestie.

Partnerem do rozmów, ale takim któremu nie należy zbyt łatwo ufać, jest cywilizacja zmutowanych humanoidów z planety Vau. Interesują ich głównie mapy planet. Ciekawe dlaczego? Dają za to niezłą kasę, ale podczas rozmów łatwo ich obrazić.

Po krótkim okresie spokojnego rozwoju, nieuchronnie pojawia się w znanym świecie oni, Symbioci. Dziwnie zmutowane potwory – nieustraszenie i w dużej ilości napadające kolejne miasta i planety. Zagłada cywilizacji, Hunowie kosmosu. Nie ma co z nimi gadać. Odpalanie rakiet i wysyłanie pancernych watah to jedyne argumenty jakie do nich trafiają.

W tym świecie musiała pojawić się organizacja pośrednicząca w wymianie dóbr. To oczywiście Gildia Kupiecka zwana Ligą, mająca aspiracje ogłosić Trzecią Republikę. Tymczasem zasobne składy Gildii są często jedyną deską ratunku – nośnikiem przetrwania oraz rozwoju.

Większość współczesnych gier posiada wszelkiego rodzaju opcje Multiplayer. Można grać w sieci, przez modem, wisieć na kablu. Algorytmy komputera coraz bardziej stają się podobne do starej szachownicy z wikliny, niż do nowoczesnego odkurzacza, a cała para idzie w opcje gry między

Ceta, a także od niechcenia pisze czasem własne. Natomiast firma SEGASOFT, która jest autorem gry EMEROR..., do niedawna nie miała wiele wspólnego z Japończykami. Teraz natomiast współpracują oni na pełnej linii, i choć SEGASOFT wydała kilka gier niezależnie, od teraz publikować będzie jako część SEGOWEJ rodziny.

W EMEROR OF THE FADING SUNS przedstawiony jest świat po upadku Drugiej Republiki i wojnach dziesięciu rodów, który stał się widowiskiem twardej rywalizacji. Pięć ocalałych Rodów toczy walkę o panowanie nad światem.

Średnio co dziesięć lat wybiera się regenta, który sprawuje władzę w Imperium, rządząc z planety Byzantium Secundus, na której wszystkie rody posiadają swe ambasady (ładne ambasady – w fortach stoi wojsko).

Gra łączy w sobie dość zręcznicie najlepsze elementy z WARLORDS 2, MASTER OF ORION i innych tego typu gier pozwalając na duże emocje przez szereg dni. Rozgrywka trwa i trwa – stawką jest wszak objęcie tronu cesarskiego poprzez utrzymanie się na nim jako regent przez dziesięć lat, a to przy udziale żywej inteligencji przeciwników nie jest takie proste.

PLANETY

Ta czarowna kraina kosmicznej pustki i różnorodności planet przesiąknięta jest klimatem islamu po-

mieszanego z europejskim średniowieczem. Gracz rozpoczyna karierę od wybrania rodu i następnie jednego z trzech wysoko urodzonych jego przedstawicieli. Każdy z tych osobników (lub osobniczek) posiada specyficzne cechy charakteru, dzięki którym w lepszy lub gorszy sposób będzie zarządzał daną domeną.

Każdy z rodów startuje w grze na jednej planecie (za każdym razem jest ta sama – w czym tkwi słabość gry). Trzeba ją będzie opanować i zagospodarować. Przedstawiciele rodu i ich poddani nie są więc na planecie sami. Znajdują się tu przedstawiciele Imperium (fort, którego nie ma co atakować – na razie) obserwujący rozwój rodu, przedstawiciele Gildii (o tym za chwilę) kupujący i sprzedający wszelkie towary oraz neutralni mieszkańcy, których trzeba podbić.

Również Gildia, Patriarcha i Vau posiadają swoje własne planety, które gdy dojdziemy do wielkiej siły możemy próbować zdobyć. Zarówno floty jak i armie zgromadzone na i wokół nich odstraszą niejednego śmiałka.

MIASTA I ROZWÓJ

Podstawą sukcesu jest budowa miast (umożliwia to inżynier). Miasta to w istocie wyspecjalizowane osiedla pełniące funkcję fabryk, laboratoriów chemicznych, instytutów badawczych, kopalni itp. Można je budować do woli z dwoma wszakże zastrzeżeniami. Po pierwsze trzeba mieć wystarczającą ilość żywności (ludzie chcą jeść), a po drugie osiedla wydobywcze (studnie, gospodarstwa rolne, kopalnie itp.) należy budować w odstępie co najmniej pięciu heksów od siebie (obszar planet został bowiem podzielony na heksy).



ludźmi. Jednak rzadkością są gry tworzone wyłącznie z myślą o wariacie wieloosobowym.

Do zjawisk wyjątkowych zaliczyć więc trzeba EMEROR OF THE FADING SUNS. Wzorowana na nowej papierowej grze RPG, kosmiczna przygoda przenosi nas do świata rodem z książki „Dune” Franka Herberta.

Zanim jednak skupimy się na „Imperatorze Zachodzących Słońc”, warto powiedzieć dwa słowa o pewnym zamieszaniu związanym z firmą SEGA i jej przyległościami. Otóż doskonale znamy japoński koncern, który produkuje automaty, konsole Saturn oraz gry (VIRTUA FIGHTER, SEGA RALLY itp.). Od niedawna istnieje oddział SEGA PC, który zajmuje się konwersjami Saturnowych gier na Pe-

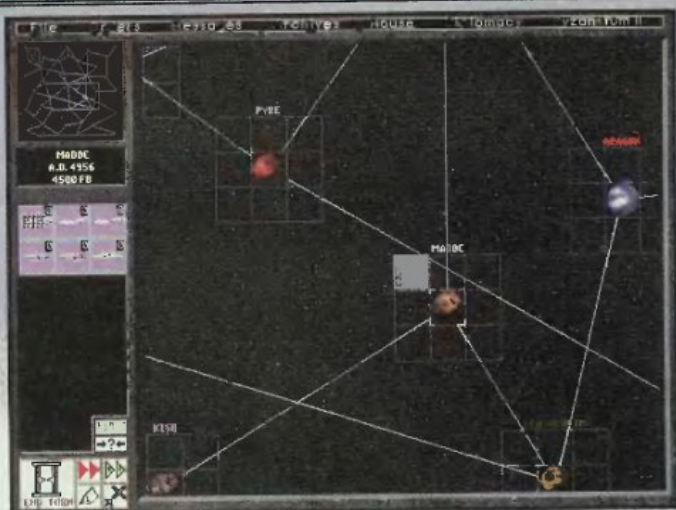
Najważniejsze jednak są pozostałe rody. Egzystują na pojedynczych planetach usiłując połączyć koniec z końcem. Nie wiedzą o sobie zbyt wiele i inwestują w ciągły rozwój. Na tym etapie najlepiej grać przeciwko żywym ludziom, bo komputer zawsze prześcignie żywego gracza. Z rodami wiąże się sprawa wyboru regenta i możliwość bycia imperatorem, ale to bajka z następnego rozdziału.

DYPLMACJA

W grze, zaplanowanej jak gra klubowo-zespołowa, najważniejsze znaczenie ma dyplomacja, czyli wzajemne stosunki między rodami, patriarchą, Ligą i Vau. Wymiana myśli technicznej i szmaltu może skrócić drogę do wielkości, a umiejętnie zwi-

nia głosów na nasz ród lub obiecanie ich komuś. Nie bez znaczenia jest też opcja obiecania głosów w zamian za jedno z trzech ministerstw imperialnych dających dostęp do znacznych sił wojskowych (Minister Obserwacji – garnizon na każdej z planet rodów, minister floty, dowódca sił na planecie Stigmata). Wzmocniwszy swe siły możemy nieźle namieszać i przy kolejnych wyborach (co 10 lat) mieć większe szanse.

Oczywiście przy tak rozbudowanych opcjach dyplomacji i udziale żywych graczy rozgrywka nabiera niesamowitych rumieńców. Wszystkie kombinacje i zmiany sojuszy są dozwolone, a kto nie czytał Machiawellego, niech żałuje.



nych, lądowych i kosmicznych. Wielość możliwości i rodzajów sprzętu wprost przytłacza. Nad-

przezbite siły. Takie bliskie lądowanie czasami powoduje nieznaczne zniszczenia w składzie floty inwazyjnej, ale pozostawiona w spokoju na kilka etapów szybko się regeneruje.

PODSUMOWANIE

EMPEROR OF THE FADING SUNS jest, mimo pewnych uproszczeń i widocznych niedociągnięć (zawsze chciałoby się więcej, prawda?), grą fascynującą i wcią-

gającą. Sprawia to nieźle sfaularyzowana historia tego świata, wzajemne powiązania między osobami dramatu, a także przywoicie rozwiązana dyplomacja. Dzięki temu grać można długo, a w rozgrywce występuje wiele zaskakujących momentów spowodowanych nieszablonowymi poczynaniami graczy.

Gra ta, a przynajmniej jej komputerowa wersja, nie jest w żadnym wypadku grą RPG. To czysta strategia z dobrze wpasowanym do systemu walk, rozwojem gospodarczym. Śmiało można ją stawiać na równi z taką grą jak MASTER OF ORION, a nawet wskazać przewagi naszej bohaterki.

Podkreślić przy tym należy, że największym jej plusem jest możliwość (a nawet konieczność) gry z ludźmi. Jak widać to było w przypadku gier planszowych, nawet największe nędze stają się świetnym i chodliwym towarem, a gdy gra jest zupełnie w porządku (EMPEROR) to nie tylko gromadzi kumpli przed monitorami.

Berger

Segasoft

DYSTRYBUTOR PC - MEZMANY CENA: -50
TERMIN WYDANIA PL - MEZMANY
PC WIN'95 Min. Pentium 90, 8 MB RAM

OCENA: 7/10

EMPEROR OF THE FADING SUNS

sojusze wykończą nadmiernie rozwiniętych konkurentów.

Wymieniać można ukłony, mapy planet, pieniądze oraz wynalazki. Do stałego arsenału środków należą też zastraszenie i naciski, propozycje odda-



WALKA

Czasami jednak dyplomacja zawodzi, teren trzeba oczyścić siłą, a i niezdecydowanych przekonać do naszej sprawy. Podstawą systemu walki, przypominającego WARLORDS 2, są nobilowie, czyli możnowładcy, których kilku płacze się w każdym rodzie. Wspólnie wzmacniają oni własne oddziały w walce, jednakże zagłada ich wszystkich pozbawia dany ród szans na objęcie tronu regenta. Dlatego też należy rozsądnie używać tych (feudalnych) panów i zawsze dodawać im silną armię.

Armia może składać się z jednostek morskich, powietr-

miarne zróżnicowanie typów oddziałów jest męczące – drobne niuanse w sile i ogniu są zupełnie niedostrzegalne w walce.

W związku z tym należy tylko pamiętać, że warto jest mieć dowódców lub nobilów, ponieważ dodają punkty do walki, lotnictwo oraz artylerię jako wsparcie, a także sprzęt pancerny – jego szturm sprzyja najbardziej zdobyciu terenu.

Sama walka wygląda niespejalnie. Dwa okna dialogowe, jakieś wybuchy i to wszystko. Oddziały giną, ulegają osłabieniu lub spanikowane uciekają. Takich uciekinierów warto najechać czymś szybkim. Wtedy poddają się, a my zyskujemy nowe oddziały.

Srodowisko kosmiczne otwiera przed nami nowe perspektywy – rejon walki nie ogranicza się do rodzimej planety. Z czasem należy pokusić się o podbicie innych obszarów. Do tego niezbędna jest flota inwazyjna oraz osłona. Są one jednak bardzo kosztowne. W tej grze widać, kiedy kogoś ewidentnie nie stać na rozpoczęcie wojny.

Lądować trzeba na planetach w pobliżu skupisk osiedli ludzkich, dużą grupą inwazyjną tak, by zająć, w jak najkrótszym czasie, jak najwięcej. Potem można wystawiać w każdym osiedlu nowe oddziały, które zasila-





Cala fabuła 7TH LEGION to wielka bujda na resorach, do-
klejona na siłę. W sumie mo-
globy jej nie być wcale albo mogłaby
dotyczyć dowolnej wojny toczonej
w odległej przyszłości. Bo tak napraw-
dę w tej grze nie chodzi o fabułę. To
czystej wody strategia w czasie rze-
czywistym. A w zasadzie nawet nie
strategia, tylko prawdziwa wojna,
w której wszystko polega na jak naj-
sprawniejszym wyróżnieniu przeciwni-
ka w pień. Gorąca akcja przy akom-

paniamencie ostrej, cza-
dowej muzyki, prześwie-
tłych odgłosów i niesamo-
witej wprost grafiki. Po-
myśl i klimat przypomina
nieco STAR CRUSADE
czy system RPG – War-
hammer 40000, sama zaś
rozgrywka przywodzi na
myśl klasykę, czyli COM-
MAND & CONQUER, al-
bo nawet słynną ostatnimi
czasami „Zetkę”. Do roze-

grania jest kilkanaście pasjonujących
scenariuszy, które może nie są zbyt
skomplikowane, ale nie o to w tej grze
chodzi. 7TH LEGION jest bowiem
pyszniutkim koktajlem dla wszystkich
skołatanych mózgów. Tu nie trzeba
się trudzić wysyłaniem robotników do
lasu po drzewo i do kopalni po złoto,
nie trzeba pamiętać, co przed czym
wynaleźć, żeby zbudować suszarnię
ryb. To ogromny plaster miodu dla
zdefektowanych graczy, którzy pola-
mali przy grze łapki.

WYSTRZAŁOWE MIASTECZKO

W 7TH LEGION rozbudowa osiedla
jest banalna. Na początku zazwyczaj
stawiamy główny gmach (dostępny pre-
natalnie pod postacią pękatej ciężarów-
ki). Później leci jak z płatka. Elektrow-
nia dla zyskania palera dla kolejnych
budowli, baraki zwane koszarowcami,
parowozownie dla czołgów, szpitale,
hale remontowe, wieże obronne, labo-
ratoria wysokooktanowe, lotniska itp.
Nic nadzwyczajnego, ale też bez fu-
szerki. Taka jazda bez trzymanki.

Właściwie trzeba tylko dobrze plano-
wać rozstawienie budynków (koszary
bliżej przeciwnika to szybsza śmierć je-
go pupilków, bo nasi dosłownie wysy-
pują się z bramy gotowi do zabijania).
Warto także przemyśleć, w którym mo-
mencie należy zainwestować w kolejną
elektrownię (by nie zlapał nas dziesiąty
stopień zasilania, jak za dziadka Cier-
ka) czy koszary (dwa produkcyjniaki te-
go samego typu produkują mięso ar-
matnie, że aż furczy). Gdy zaś wróg po-

dejdzie do bram, można zdetonować
budyneczek, grzebiąc pod jego gruzami
tych nierozważnych, co podeszli bliżej.

SZMALCZYK

Właśnie – budować, ale za co?
Pierwsze budowle nie są drogie, dopie-
ro kolejne wymagają większych nakła-
dów, podobnie jak wynalazki. Cóż, do-
bry komputer wypłaca co jakiś czas ko-
munikaty o kolejnej porcji docłów z
przydziału, ale istnieje też inna, arcy-
ciekawa możliwość zyskania gorącej
gotówki. W lewym górnym rogu ekranu
pojawia się czasem jakieś zlecenie,
czyli misja do wykonania. A to należy
wykończyć iluś tam gostków w zaplano-
wanym czasie, a to jakiś baraczek spa-
lić za niezłą kasę. Całkiem przyzwoite
źródło. Poza tym, za każdego wykoń-
czonego dżygita w mundurku przeciwni-
nej strony dostajemy drobne datki
(pewnie na jego pogrzeb, ale skoro sam
się rozkłada w proch – to ten wdowi
groz trafia do naszej kieszeni).

Nie do pogardzenia są też znane
z C&C skrzyneczki zawierające niespo-
dzianki. W niektórych z nich znajduje się
tak miła dla ucha brzęcząca moneta.

WALIZECZKI I KARTECZKI

Penetrując teren naszej jednostki
napotykamy czasem małe, niepozome
z wyglądu skrzyneczki, które spadają z
nieba w najbardziej oczekiwanym mo-
mencie. Ich zawartość często jest dla
nas bardzo miłym zaskoczeniem. Zwy-
kle znajdujemy w nich takie power-upy,
jak niewidzialność, pełny ogląd mapy
(gra toczy się w popularnym ostatnio
trybie Fog of War – czyli widać tylko to,
co widzą jednostki; odkryte i nie patrolo-
wane obszary powtórnie zasnuwa
„czarna mgła”), ozdrowienie, szybsze
budowanie, strzelanie, bieganie, dodat-
kowe jednostki, bomby itp. Ciekawie
wygląda power-up maskujący, który
sprawia, że nasze jednostki wyglądają
dokładnie tak samo jak drzewa, co nie-
źle konfunduje nieprzyjaciół.

Walizki szczęścia potrafią mocno
namieszać, a nawet wpłynąć na wynik
rozgrywki. Możemy przecież odkryć
w skrzyneczce karteczkę z życzenia-



GMR DIGITAL

W-WA AL. JEROZOLIMSKIE 2

GRY KOMPUTEROWE

GRY PC CD-ROM - PC 3,5" - ENCYKLOPEDIA - PROGRAMY EDUKACYJNE

GRY TELEWIZYJNE

SONY PLAYSTATION

AUTORYZOWANY SKLEP FIRMY SONY

NINTENDO 64

SEGA SATURN

GAMEBOY

DORADZIMY ZAKUP
ZAPREZENTUJEMY KAŻDĄ
POZYCJĘ UDZIELIMY
WSZELKICH INFORMACJI

WYPOŻYCZALNIA
NINTENDO 64, GAMEBOY,
MEGA DRIVE II,
GAME GEAR, SNES

JOYSTICKI
MYSZY
KARTKI





AL. JEROZOLIMSKIE




mi świątecznymi i doczepionym do niej prezentem w postaci BattleMecha. Czasami na dnie znajduje się też specjalna karta. I tu dochodzimy do drugiego novum w 7TH LEGION, czyli specjalnych kart zdarzeń.

Na walkę wpływ ma nie tylko chamska wymiana ognia wspomagana skarbami znajduwanymi w skryzniczках, ale również stosowanie kart zdarzeń!!! Na początku scenariusza każda strona ma po trzy karty, a po każdym trzecim z kolei przydzielone budżetu otrzymuje dodatkową kartę (maksymalnie można mieć pięć kart). Karty to kolejny bajer, który w niesamowity sposób podnosi miłośnikom gry. Można je wykorzystywać za-



ma przyjąć postawę agresywną, obronną czy zachowywać się w sposób wyważony. Podczas postoju można też przegrupować formację. Najlepszą taktyką jest jednak posiadanie w odpowiednim miejscu i czasie przeważających sił lepszego rodzaju od przeciwnika.



fała za falą, co ma dla nas zbawienne znaczenie, gdyż z każdym wykonanym oddziałem przeciwnika nasze wojska zdobywają doświadczenie i zyskują wyższą rangę, co zarazem oznacza większą skuteczność w walce.

pogrania. Szalenie płynna animacja jednostek i niesamowicie szybka akcja czynią z tej gry prawdziwe dzieło sztuki. To nie tyle strategia i taktyka decydują tu o zwycięstwie, ile szybkość przetwarzania danych w szarych komórkach, refleksy w łapkach i zwierzęcy spryt. Dlatego 7TH LEGION trafia w gusta nie tylko miłośników strategii, ale również wszystkich wielbicieli szybkiej akcji i mocnych wrażeń. Szkoda tylko, że widać tu znamię czasu – algorytmy komputera są takie sobie, a najwyższe szczyty rozkoszy osiąga się podczas starć między Zmianami a Wybrańcami – przy udziale kilku ludzkich graczy. A przecież nie każdy ma już możliwość spięcia z kimś swego komputera.

Berger

7th LEGION

równy w stosunku do swoich jednostek (szal bitewny, niesamowite możliwości, zmartwychwstanie poległych jednostek itp.), jak i w stosunku do przeciwnika (spowolnienie, uszkodzenie, demencja, przejęcie budynku). Najlepszą kartą jest jednak masowa eksterminacja wrogich jednostek lub Armageddon, który działa jak tajfun, kasuje wszystko co żywe i mechaniczne oraz rujnuje budynki do poziomu jednego punktu.

Naszym sprzymierzeńcem (przy grze z komputerem, a nie w trybie multiplayer) jest fakt, że komputer wypuszcza jednostki seriami i gra dość standardowo. Zwykła matematyka sprawia, że przegrać można albo z braku doświadczenia, albo z lenistwa. Jeżeli tylko nie zaczniemy szturmować wiochy przeciwnika zbyt małymi siłami (wykosi nam ekipę i odbuduje budynki dokładnie w tych samych miejscach), to zwycięstwo będzie nasze. Komputer wysyła na nas kolejne bandy wojaków,

LAURKA

O ile w grze Z najczęściej zadu robili odlotowe filmiki, o tyle w 7TH LEGION cała rozgrywka jest jednym wielkim odlotem. Do końca nie wiadomo, czy to pastisz istniejących produktów, czy na poważnie zrobiony kawałek niezłej strategii. I stwierdzić należy, że prosta (choć z tą prostotą to może trochę przesada) rozgrywki wcale nie wadzi, a do gry wraca się i wraca nie dla samego zwycięstwa, ale dla

MIĘSO ARMATNIE

7TH LEGION to gra dla amatorów szybkiej i gorącej akcji. Mimo że rozgrywka nie jest nadzwyczaj skomplikowana, występuje w niej wiele typów jednostek – piechota, kawaleria na dinozaurach, dowódcy z wyrzutniami rakiet, samochody rozpoznawcze, artyleria samobieżna, różne typy czołgów oraz mechów, samoloty, okręty. Jednostkę można wybierać kliknięciem, a kilka – zaznaczając przeciągnięciem myszą (co staje się dziś standardem).

Co ciekawe, każdej jednostce lub zaznaczonemu oddziałowi można wydać różne polecenia dotyczące zachowania na polu walki. Przy wydawaniu poleceń określamy, czy oddział



Z NAMI ZAWSZE WYGRASZ !



PC FLIGHT FORCE

standardowy zestaw lotniczy
zawiera drążek i rowniczy oraz dźwignię przepustnicy gazu
programowanie kombinacji przycisków fire
funkcja auto-fire
ergonomiczny kształt
współpraca z PlayStation



TERMINATOR

awangardowy kształt
8 przycisków fire
diody LED
współpraca z Sega Saturn



PS PROGRAM PAD

przezroczysty, super ergonomiczny pad
10 przycisków fire
auto-fire
programowanie przycisków fire
zwalnianie tempa gry
70 możliwości ustawienia kombinacji przycisków fire
współpraca z PlayStation



PREDATOR GUN

współpracuje z konsolami Sega Saturn oraz PlayStation
funkcja automatycznego ładowania
auto-fire
możliwość połączenia autoładowania z funkcją auto-fire
regulacja prędkości strzelania
posiada funkcję start



ECLIPSE STICK

joystick tradycyjny drążkowy
8 przycisków fire
funkcja auto-fire
programowanie przycisków fire
wyświetlacz LED
zwalnianie tempa gry
metalowa podstawa
współpraca z Sega Saturn



EXPLORER PAD

standardowy pad, podobny do padów z PlayStation
8 przycisków fire
extra długi kabel
współpraca z Sega Saturn



CONTROL STATION

ergonomiczny kształt
funkcja auto-fire
8 standardowych przycisków fire
współpraca z PlayStation

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



gry & tv konsole



Turok, łowca dinozaurów,
TUROK: DINO-SAUR HUNTER (c)
Acclaim

WITAJCIE W ŚWIECIE KONSOL

Witam w majowym wydaniu i zapraszam do zagłębienia się w magiczny świat konsoli. Z gier, które prezentujemy w tym numerze praktycznie każda nadaje się na potencjalny hit! Dość powiedzieć, że aż cztery z sześciu gier na PlayStation przygotowali developerzy z PSYGNOSIS, autorzy takich hitów jak WIPEOUT czy DESTRUCTION DERBY. Proponowana przez nich TENKA jest w tej chwili najlepszą grą doomopodobną na PSX. Dlaczego tylko jedna strona dla Saturna? Z powodu opieszałości rodzimych dystrybutorów, którzy po prostu nie zatroszczyli się wystarczająco w tym miesiącu o użytkowników tej maszyny. Jeśli za miesiąc będzie więcej gier, damy też więcej stron. Jest też długo oczekiwany TUROK na Nintendo 64, w moim przekonaniu najlepsza gra maja (niemiłym akcentem jest cena, prawie 350 złotych). W każdym razie jest w co grać...

Gulash

c z y w i e s z, ż e...

● Jeszcze zanim uderzy VIRTUA FIGHTER 3 konsola Saturn otrzyma inne mordobicie. LAST BRONX jest samodzielnym dziełem zespołu AM3 – za konwersję odpowiadają ci sami ludzie, którzy przygotowali automat. Równorzędnie z premierą gry SEGA przygotowuje na rynek video film z aktorami, będący preludem do samej gry. Premiera obu produktów zapowiadana jest na lato 1997 roku (Japonia). W tym samym czasie Saturn otrzyma konwersję GUNBLADE

NY, znakomitego „celowniczką” z automatów oraz zupełnie nową część przygód Sonica – SONIC X-TREME.

● Po raz kolejny uległ zmianie profil oczekiwanej z niecierpliwością gry MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES: SUB ZERO. Pogłoski o RPG okazały się nieprawdziwe – gra będzie utrzymana w konwencji beat'em up (scrollowane mordobicie) przy jednoczesnym zachowaniu kilku planów. Firma MIDWAY potwierdziła też, że akcja gry będzie mieć miejsce w Zaświatach (Outworld) jeszcze przed pierwszym turniejem – wyjaśni się wiele spraw.

● Nie jest zaskoczeniem, że pod koniec roku w sklepach pojawi się TOMB RAIDER 2. Interesująco natomiast zapowiada się TOMB RAIDER: UNFINISHED BUSINESS, będący dodatkiem do pierwszej części gry. Oprócz dwóch nowych poziomów kończących poprzednią przygodę, na płytce znajdować się będzie demo TR 2 oraz dość duża kolekcja obrazków z Larą Croft w roli głównej – planowana jest, niestety, je-

dynie wersja na PC. Debiut muzyczny Lary został przesunięty na lato – wtedy w sklepach muzycznych pojawi się singiel „Raiders”, zaś promujący go teledysk będziemy mogli obejrzeć w popularnych stacjach TV. Kultowość Lary rośnie...

● SEGA pracuje nad grą AZEL: PANZER DRAGON RPG. Gra w stu procentach jest trójwymiarowa i renderowana w czasie rzeczywistym. Gracz kontroluje poczynania faceta o imieniu Edge, którego przyjaciele zostają zamordowani przez tajemniczego Craymena. Edge wyrusza w pościg za mordercą. AZEL będzie grą RPG z sekwencjami zręcznościowymi. Gra pojawi się w Japonii już w lato.

● Trzy branżowe płotki. SEGA może zrezygnować z dodatkowego cartą sprzedawanego razem z VF3 z powodu ceny (nie są w stanie zejść poniżej 200\$). Nintendo ma problemy z napędem magnetoptycznym, a raczej z developerami – może się okazać, że w momencie startu urządzenia praktycznie nie będzie dostępne oprogramowanie. Ken Kutargi skończył prace nad PlayStation 2. Konsola jest dwukrotnie potężniejsza, ma 8 MB pamięci i jest kompatybilna w dół. PSX 2 pojawi się w 1998 roku.

z a m i e s i ą c

● CRIME WAVE – Policjant zamknięty w małym, opancerzonym samochodzie ściga przestępców w wielkiej metropolii.



Brzmi średnio, ale jak jest w istocie? SEGA Saturn.

● TOSHINDEN 3 – gra pojawiła się dosłownie w ostatniej chwili i nie



zdążyliśmy umieścić jej w tym numerze. Za miesiąc pełna recenzja na SONY PlayStation.

PlayStation PlayStation PlayStation PlayStation

BLAZING DRAGONS



ką, średniowieczną komedią z gigantyczną ilością gagów w „Pythonowskim” stylu. Bohaterem BLAZING DRAGONS jest smok Flicker z zamku Camelhot, pragnący zostać rycerzem (bynajmniej nie Jedi). Na drodze napotka wiele zagadek i aż 43 postacie proszące się



Znużeni strzelaninami, mordobiciami i wyścigami samochodowymi gracze

mogą zechcieć sięgnąć po grę reprezentującą inny typ rozrywki. BLAZING DRAGONS produkcji CRYSTAL DYNAMICS (autorzy m.in. znakomitego PANDEMONIUM) to rasowa, można nawet powiedzieć PeCetowa przygodówka – weź przedmiot, przenieś go gdzie indziej, użyj, pogadaj z kimś, przynieś–podaj–pozamiataj i takie tam. Gra jest jedną wiel-

w pierwszej lidze gier na PlayStation, jednak dzięki prześlicznej, ręcznie rysowanej grafice i znakomitemu dźwiękowi (głos podkłada m.in. Terry Jones z grupy Monty Python) trafi w gusta graczy i spełni swoje zadanie, dostarczając kilku dni rozrywki.

Ash



Crystal Dynamics '97, 1 Gracz, Ocena: 6/10

o interakcję, co w istocie czynią. Wiodący w grze, przygodowy element przeplatany jest zręcznościowymi sekwencjami, podczas których Flicker między innymi zmierzy się z przeciwnikami w Smoczym Wrestlingu. Choć BLAZING DRAGONS nie znajduje się



THUNDER TRUCK RALLY

Wielu z was widziało już ten tutaj – mniej więcej od roku na demodysku dołączanym do konsoli figuruje pod nazwą MONSTER TRUCK RALLY. Tymczasem jednak MICROSOFT wypuścił PeCetowe MONSTER TRUCK MADNESS – nazwa została zmieniona, aby w oczywisty sposób nie wchodzić w drogę window-

sowemu molochowi (zwłaszcza, że THUNDER TRUCK RALLY pojawi się też w wersji na PC). Pod THUNDER TRUCK RALLY podpisuje się zespół Reflections. Autorzy obu części znakomitych DESTRUCTION DERBY – ich słynny engine (te kolizje samochodów) jeszcze raz znalazł zastosowanie – po raz kolejny zaproponowali szereg usprawnień.

Mamy kosmetyczne poprawki, takie jak świecące w oczy słońce, praktycznie nie rozlażące się tekstury oraz nienaganna,



pracującą z szybkością 30 klatek na sekundę animację. Największym w stosunku do innych racerów na PlayStation novum jest możliwość jazdy w każdym kierunku. Tu wszystko jest dozwolone, można ścinać zakręty albo

developerów oprogramowujących PSXa. Jeśli podoba ci się ten klimat – śmiało atakuj.

Ash



Psygnosis '97, 1 Gracz, Ocena: 7/10



skakać ze wzniesienia na plecy innym samochodom. Jest też urozmaicenie wśród parametrów technicznych pojazdów; każdy z nich wymusza inną taktykę jazdy. Same trasy nie pozostawiają wiele do życzenia, pod tym względem PSYGNOSIS spisuje się zawsze wzorowo. Dzięki znakomitej oprawie graficznej THUNDER TRUCK RALLY jest w tej chwili najlepszym wyścigiem samochodów „four by four”, a PSYGNOSIS ciągle jest jednym z najlepszych



LEGACY OF KAIN



Wraz z sukcesem FINAL FANTASY 7 i DIABLO trend gier RPG akcji będzie się rozwijał i ewoluował. LEGACY OF KAIN jest tego przykładem. Tworzona przez ponad dwa lata gra ujrzała właśnie światło dzienne.

Tajemnicza moc uczyniła z młodzieńca o imieniu Kain wampira. Oszałały z bólu i wściekłości krwiopijca poprzysięga zemstę. Uzbrojony jedynie w miecz wyrusza na spotkanie z nieznanym.

W miarę pokonywania kolejnych przeszkód przybywa mu nowych typów uzbrojenia i czarów, z czasem posiadasz umiejętność

zmieniania się w płęć różnych postaci (między innymi w wilka i nietoperza). Walka odbywa się w zrucnościowej, podobnej do DIABLO konwencji – pokonanych przeciwników należy odessać, aby uzupełnić siły vitalne – Kain żywi się krwią. Nie może na to nic poradzić i cierpi... Jego ofiarami stają się przypadkowi przechodnie i pokonani w walce wrogowie. W osłupienie wprawia pierwsze zetknięcie z lochem – mieszkaniem wampira, gdzie trzyma zaklętych w łańcuchy żywicieli – niewinne, błagające o litość dziewczęta. Gra jest bardzo

krwawa i realistyczna, przeznaczona raczej dla starszych graczy. Płynące nieprzebraną rzeką strumienie krwi, sugestywny



głos narratora i okrucieństwo LOK zaskoczą niejednego. Od gry nie można się po prostu odebrać. Wprawdzie moje upodobania są inne, jednak przy pierwszym włączeniu przesiedziałem nad grą 12 godzin i nie nudziłem się nawet przez sekundę.

LEGACY OF KAIN jest grą znakomitą, wręcz perfekcyjną. Nacisk, jaki położono na najmniejsze nawet detale wydaje się po prostu niewiarygodny. Ogromna liczba lokacji, przedmiotów, czarów i postaci w połączeniu z doskonałą grafiką i jeszcze lepszym

dźwiękiem tworzą prawdziwie upiorny klimat. Polecam ją każdemu, niezależnie od upodobań. Istnieje wszakże jeden warunek – trzeba dobrze znać język angielski, aby dać się porwać.

Ash



Crystal Dynamics 97, 1 Gracz, Ocena: 9/10

Znany także pod nazwami OPERATION: TENKA i CODENAME: TENKA shooter z gatunku first-person

TENKA

perspective zapowiada się na spory hit. Kompania Trojan Inc w swojej kolonii nazwanej Tenka zajmuje się wytwarzaniem bojowych cyborgów i bionoidów. Niestety, któregoś dnia groźny wirus przestawia co nieco w obwodach posłusznym dotąd maszynom i te zaczynają atakować swoich panów. Zadaniem gracza, komandosa z od-

działów specjalnych jest penetracja kompleksu badawczego i zniszczenie wszystkiego, co się tylko rusza. TENKA składa się z dwudziestu poziomów pełnych robotów i wszelkiej maści cyborgów, których eksterminacji gracz dokona przy pomocy dziewięciu typów broni. Najważniejsze trzy innowacje, które w stosunku do swoich PSX-owych poprzedników wprowadza TENKA to: w pełni trójwymiarowi przeciwnicy (jak w QUAKE, precz z lamerskimi bitmapami rodem z DUKE), ce-

Psygnosis 97, 1 Gracz, Ocena: 8/10



lownik na podświetlenie (to jest to, widzieć czerwony punktik na ciele przeciwnika) oraz zupełnie unikalny, inny design poziomów (np. można przeciskać się pełzając przez szyby wentylacyjne), w których naprawdę czuć te trzy wymiary (podobnie jak w QUAKE). W kwestii oprawy, po Psygnosis można zawsze spodziewać się najlepszego. Nie inaczej jest w przypadku TENKA, gdzie wykorzystano efekty light sourcing oraz nowy system mapowania tekstur, przez co nie rozjeżdżają się przy zbliżeniach. Stronę dźwiękową opracowano doskonale; znakomita muzyka i futurystyczne efekty dźwiękowe przemawiają na korzyść

produktu. Jeśli zaś chodzi o rozgrywkę, w praktyce TENKA jest zupełnie inną grą niż DOOM, gdzie liczył się jedynie refleks i szybkość. W TENKA trzeba więcej pochodzić, więcej pokombinować i wszystko robić dokładniej. Niektórym graczom będzie odpowiadać ten podział – inni będą nim rozczarowani (kwestia gustu). TENKA jest bardzo dobrym produktem i choć gra miejscami mogłaby być jeszcze lepsza, podoba mi się bardziej niż DISRUPTOR. W moim odczuciu jest to najlepsza gra na PlayStation z gatunku first-person perspective.

Ash



LOMAX



Bohaterem gry jest leming (let's go!) rycerz (oh no!) sir Lomax (Lemingi więcej nie mówią). Okrutny Evil Ed porwał i uwięził wszystkie Lemingi – zbiegł jedynie Lomax, planujący błyskawiczną ofensywę (stosunki między lemingami a Edem wydają się być podobne do tych między Smurfami a Gargamelem). Zamek Eda znajduje się bardzo daleko, Lomax będzie więc musiał pokonać 40 pełnych niebezpieczeństw poziomów... blah, blah, blah, po co pisać w kółko o tym samym? LOMAX to po

prostu świetna platformówka, wystrzeliwiająca w kosmos grafiką i kolorami. Znakomita animacja postaci, doskonały dźwięk i cała kupa bajerów (parallax –

MAX prawdziwy rarytas dla miłośników gatunku. LOMAX jest po prostu znakomitym przykładem, że platformówki żyją i mają się całkiem dobrze – mam nadzieję, że szaleństwo developerów związane z trzecim wymiarem zostało wreszcie opanowane. Takie gry są też potrzebne, bo chyba nie dasz małutkiemu braciszкови albo jeszcze młodszemu dziecku grać w MOR-

10 niezależnych, ruszających się backgroundów, doskonale dobrane tekstury) czynią z gry LO-



Psygnosis 97, 1 Gracz, Ocena: 7/10

TAL KOMBAT albo w LEGACY OF KAIN, no nie. Ja bym nie dał. Relaksująca, pełna pozytywnych wibracji gierka.

Ash

SENTIENT



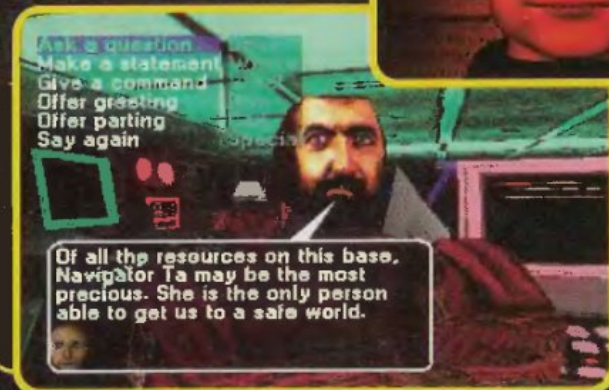
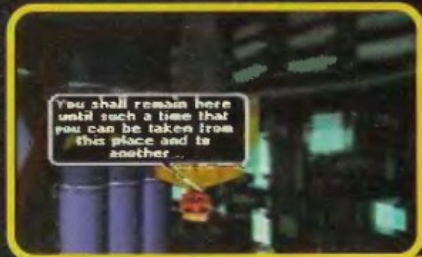
SENTIENT jest grą ambitną i dziwną zarazem, zupełnie nie pasującą do panującej ostatnio mody. Personel stacji kosmicznej Icarus nękany jest dziwną chorobą. Szefowie Korporacji wysyłają w celu zbadania sprawę lekarza o imieniu Garret, w którego wcielił się gracz. Z pozoru proste zadanie z czasem przekształca się w futurystyczny techno-thriller ze sporym

udziałem cyberprzestrzeni i innych nieodłącznych w cyberpunkowych produktach elementów. Podstawą gry jest interakcja z 60-osobowym personelem stacji kosmicznej. Developerzy z PSYGNOSIS postanowili wyrwać się z ogólnie przyjętych konwenansów i właściwie stworzyli ubraną w nową szatę tekstową przygodówkę – poprzez wybór odpowiednich kombinacji gracz ma całkowitą kontrolę nad wypowiedzianą przez niego kwestią i tym, w jaki sposób ją wypowiedzi. Kolejną ciekawostką jest możliwość przydzielania zadań po-

mentuje sam na sobie). Synteza wszystkich wymienionych cech daje innowacyjny produkt, bo SENTIENT jest bardzo odkrywczy. Gra przedstawiona jest z punktu widzenia Garreta (first-person) i choć grafika pozostawia wiele do życzenia, w przypadku SENTIENT nie ona jest najważniejsza (choćby dźwięk bardzo pasuje do gry i pomaga budować kosmiczny nastrój). SENTIENT należy do nielicznej grupy produktów nie przeznaczonych dla masowego odbiorcy, lecz dla wąskiego grona miłośników gatunku. To gra poważna, trudna w odbiorze i wymagająca koncentracji.

Polecam jedynie doświadczonym graczom po długiej szkole przygodówkowo-rolkowej.

Ash



szczególnym członkom załogi, obarczanie ich odpowiedzialnością. Sześć różnych zakończeń zależy od podjętych przez gracza w kluczowych momentach decyzji. Dla przykładu gra może zakończyć się odnalezieniem genyzy przypadku dręczącej załogę bądź też całkowitym szaleństwem Garreta (lekarz eksper-

Psygnosis 97, 1 Gracz, Ocena: 6/10



SONIC 3D BLAST

w prawo. W SONIC 3D BLAST zadaniem gracza jest odnaleźć w labiryncie pomieszczeń, platform, ramp i mostów składających się na każdy poziom pięciu nieprzyjaciół i – oczywiście wirując – zdematerializować ich. Na końcu długiej drogi czeka sam doktor Robotnik, odwieczny wróg Niebieskiego i jego kumpli. Wspominając kumpli, w grze ukryci zostali Tails i Knuckles, których odnalezienie – jak zwykle – ma coś wspólnego z bonusowymi poziomami. Grafika, choć nie zachwyca jak np. w NIGHTS, stoi na wysokim poziomie. Widać wyraźnie ogromną dbałość o szczegóły – niemal wszystkie elementy w tle są animowane, można dostrzec też ogromną liczbę kolorów obecnych na ekranie. Wyświetlana z prędkością 30 klatek na sekundę ani-

macja jest szybka i płynna. Soundtrack – jak w każdej grze z Niebieskim w roli głównej – jest po prostu znakomity i doskonale pasuje do rozgrywanej się na ekranie akcji. SONIC 3D BLAST teoretycznie jest niezły, praktycznie zaś można porównać go do poczekalni. Gra nie demonstruje możliwości ukrywających się w czarnym, 32-bitowym pudełku. Czekamy na prawdziwy niebieski power – trwają końcowe prace nad SONIC XTREME, grze opracowywanej w oparciu o poprawiony engine NIGHTS.

Gulash

SEGA '97, 1 Gracz, Ocena: 6/10

Długo przyszło czekać na powrót niebieskiego jeża, ulubionej maskotki wszystkich wyznających kult gier spod znaku SEGA.

SONIC 3D BLAST z dobrym skutkiem uzupełnia jego długą absencję na rynku software'owym, choć minęły już dni, w których do ukończenia poziomu wystarczyło maksymalnie rozpędzić jeża i biec



MANX TT to najnowsza, zapowiadana już przeszło od roku konwersja z automatów na Saturna. Podwójny automat MANX TT w wersji deluxe dzięki supernowoczesnemu systemowi hydraulicznych przekładni jest obecnie najdroższą arcade'ową maszyną na świecie, jednak siedząc na motorze i gapiąc się w ekran,

można naprawdę doświadczyć uczucia pędu. Co z tego zostało na małej, srebrnej płytce? Właściwie wszystko, czyli całe dwie trasy (oraz ich lustrzane odbicia), niemal identyczna grafika i efekty dźwiękowe. Jest też znana z DAYTONA CCE opcja split-screen (dwóch graczy na jednym TV) oraz kilka nowych rodzajów wyścigu (Time Trial, Practice, Challenge i Superbikes). Gra jest trudna, przeciwnicy szalejący na torze nie pozostawiają żadnych złudzeń co do dyletanckich umiejętności gracza. Trzeba nauczyć się każdej trasy na pa-

MANX TT

mięć, jak w każdym wyścigu firmowanym logiem SEGA.

Pod względem oprawy dem rozczarowuje w kilku aspektach. SEGA obiecywała wysoką rozdzielczość; gra pracuje w niskiej. Podobnie z animacją; zamiast obiecanych 60 klatek na

można jednak o MANX TT powiedzieć, że jest to perfekcyjna konwersja. Zaczynam się poważnie martwić o VIRTUA FIGHTER 3. Jeśli SEGA nie potrafi przekonwertować gry z automatu opartego na płycie MODEL 2, to co będzie z MODEL 3 (który jest ileś-tam-razy potężniejszy)? MANX TT w wersji konsolowej to wyścigi zajmujące w moim saturnowym rankingu solidne trzecie miejsce. W dalszym ciągu jednak króluje SEGA RALLY CHAMPIONSHIP (te poślizgi), a zaraz po niej DAYTONA CCE (ta szybkość).

Gulash

Sega'96, 1-2 graczy, ocena: 7/10



sekundę gracze otrzymują 30. Wprawdzie uczucie pędu i niesamowite przyspieszenie, będące przecież podstawą popularności automatu, zostało zachowane w domowej wersji – nie





Wprowadzie już SHADOWS OF THE EMPIRE wprowadziło elementy gry first-person perspective, tak naprawdę jednak to TUROK: DINOSAUR HUNTER jest pierwszą wariacją DOOM i QUAKE przeznaczoną na Nintendo 64. Gra powstała na podstawie wydawanej na Zachodzie serii komiksowej i opowiada o przygodach Indianina ze szczepu Kiowa (złodzieje koni, patrz „Winnetou”) ratującego swój świat. Nie jest to jednak nasz świat, gdyż Indianin (!) przy pomocy laserów i ładunków nuklearnych (!!)

poluje na dinozaurow (!!!). Wbrew pozorom taka fuzja udało się znakomicie, gdyż TUROK: DINOSAUR HUNTER jest po prostu wymyślną grą. Pierwsza, zawiązująca z nóg rzecz to oprawa – grafika jest po prostu niesamowita. Wykorzystano wszystkie sprzętowe funkcje konsoli Nintendo 64, efekt zaś przechodzi ludzkie pojęcie. Można to streścić w kilku słowach; rewelacyjna grafika, rewolucyjny motion capture trójwymiarowych postaci i dużo, dużo krwi – nigdzie nie widziałem jej więcej (można wyłączyć w menu). Pracująca z prędkością 30 klatek na sekundę animacja nie zwalnia nawet przez chwilę. Na dźwięk składają się doskonale pasujące do każdej lokacji utwory muzyczne oraz ambientowe dźwięki odpowiednie dla każdego z poziomów. W dżungli wyją dzikie zwierzęta, słychać szum drzew czy też szemranie rzeczki. Gینący przeciwnicy wydają przedziwne okrzyki, dodając bezmiernym leszczom nieco osobowości. Z tym wszystkim doskonale komponują się ogdłosy wydawane przez spluwę Turoka: na sam dźwięk, jaki wydaje mini-gun (wiele który, Predator i Terminator 2) jeżą się włosy na głowie. Można nawet powiedzieć, że dźwięk stara

się być realistyczny... jeśli może być cokolwiek realistycznego w grze, w której Indianin strzelający z atomowego działka gania po lesie dinozaurow. Poczynaniami Indianca kierujemy zarówno przy pomocy joypada, jak i analogowego joya. Podczas gdy chodzi się joypadem, analog służy do celowania – oprócz tego, praktycznie wszystkie przyciski są wykorzystane.

Właściwa gra jest trudna. Każda napotkana istota jest nieprzyjacielem, nie ma w tej kwestii żadnych wyjątków. Na początkowych poziomach wystarczy na nich kilka pociąg-

gnąć spustu, dalej jest już trudniej. Miodność w TUROK podładowuje siedem jego cech: oprawa audio-wizualna (holly shit!), wspinanie się i schodzenie po drabinach (nowość!), czarnaście rodzajów broni (włącznie z działkiem nuklearnym!), pływanie (pływający wrogowie i ukryte pod wodą bonusy) i za-



TUROK

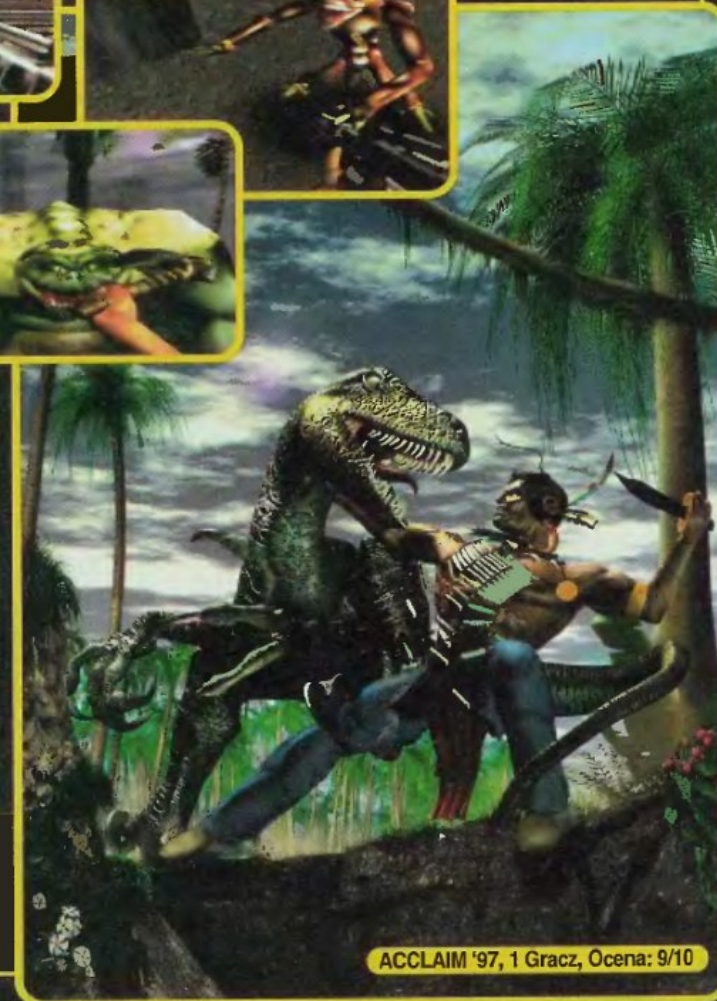
pewno wszystko zostało znalezione). Te cechy czynią z TUROK jedną z najlepszych gier video, w jakie grałem w całym swoim życiu. W TUROK zirytowała mnie jedna, jedyna rzecz – mało amunicji. Chiałoby się pobiegać po lesie i z okrzykiem „die muthafuckaz” pruć przez pięć minut z mini-guna, prawda? W TUROK trzeba oszczędzać amunicję na kolejne konfrontacje z nieprzyjacielem; może dojść do tego, że czekającego na końcu poziomu bossa przyjdzie atakować nożem.

Na samym końcu najważniejsze: czy opłaca się kupić grę kosztującą blisko 350 złotych? Po pierwsze, TUROK to jedna z najlepszych graficznie gier, jakie widziałem w życiu. Zawartość gry zapewni kilkadziesiąt godzin znakomitej rozrywki. Punktem trzecim i najważniejszym jest miodność gry, a TUROK jest bardzo, bardzo miodny. Końcowe osiągnięcie zespołu autorskiego IGUANA kryjące się pod nazwą TUROK: DINOSAUR HUNTER jest po prostu imponujące. Zwyczajnie, przed zakupem poproście o demonstrację – trzy i pół bańki same wyfruną z portfela. Wprowadźcie gdybym na bezludną wyspę mógł zabrać ze sobą Nintendo 64 i dwa karty z grami, wziąłbym MARIO 64 i MARIO 64, jednak zaraz potem także i TUROK: DINOSAUR HUNTER. Nawet za 350 złotych.

Gulash



implementowane elementy trójwymiarowej platformówki (skoki po platformach, mosty itp.) oraz znakomite gdy opanowane sterowanie (Turok automatycznie omija przeszkody obchodząc je z lewej lub z prawej strony), ponadto osiem gigantycznych, zróżnicowanych graficznie poziomów (można w każdej chwili powrócić do poprzedniego poziomu, aby sprawdzić, czy na



GAME BOY GAME BOY GAME BOY

ANIMANIACS

kupy leżącej przed stajnią Augiasza. ANIMANIACS charakteryzuje się szybkim tempem, zróżnicowanymi zadaniami i brakiem nudy.

Na uwagę zasługuje bardzo fajna grafika i płynna animacja. Dzięki temu przyjemnie lawiruje się pomiędzy wrogami i przeszkodami. Wysoką miodność gry potwierdza ciekawy dźwięk z dynamiczną muzyką zachęcającą do radosnych płaśnięć. Wśród platformówek na Game Boy, ANIMANIACS jest pozycją na wysokim poziomie – zbliżonym do produkcji Disneya.

Wikik

Dzieciaki, prosiaki, ciapciaki! Przed wami wielkie zadanie uratowania twarzy szefa wytwórni Warner Bros, któremu wszystko się sypie. Poginęły mu rekwizyty do produkcji najnowszego filmu, ktoś uprowadził jego czołowych aktorów. Podejrzewa się, że stoi za tym sam Wadim Żukow ze świtą, lizusami i oddziałem bojowych eunuchów. A więc do dzieła,

okładając piłeczką ping-pongową na uwięzi oraz miażdżąc szczęką prawnym prostym. W grupie świetnie ze sobą współpracują tworząc najkomiczniejszą szajkę rozrabiaków. Terenem twoich działań są wszystkie studia wytwórni, dlatego krajobrazy będą zmieniać się szybko i bez uporządkowanego schematu. Nie dziw się, gdy po splądrowaniu baru z obdartymi i śmierdzącymi od krów cowbojami, przeniesiesz się do uroczych krajobrazów angielskich ogrodów. W tej grze jest to tak normalne, jak przeskoczenie końskiej

Konami '95, Ocena:7/10

konsole w dłoń, włączamy zasilanie i jazda!

Do dyspozycji masz trzy czelkoksztaltne mrówki, które są niezmiernie zwinne i sprytne. Pojedynczo, jak to w platformówkach bywa, potrafią biegać, skakać, walić po tbie młotkiem,

XENON
MEGABLAST
1 PLAYER
2 PLAYER
MUSIC ON

XENON 2

Gdy miałem Amigę 500, jedną z moich ulubionych gier była XENON 2 – produkt o wysmienionych, jak na tamte czasy grafice i dźwięku. Teraz przyszedł czas jej królowania na Game Boy...

XENON 2 jest pionową strzelaliną osadzoną w fantastycznych realiach, nie mających nic wspólnego z kosmosem ani znaną rzeczywistością. Dlatego podejrzewam,

że za oprawę wizualną odpowiedzialny był jakiś utalentowany sekciarz, który razem z grupą wiernych napił się małpiej wydzielinę podczas obrzędu liturgicznego Monkey Spenk i za-

mieszkał w lasach pod równikowych w Afryce. To samo dotyczy wysmienitego utworu muzycznego przygrywającego w czasie rezania wroga. O ile dobrze pamiętam, spreprowała go grupa Bomb the Bass, która nawet wydała płytę długogrającą. Koniec zachwyków nad doskonałą oprawą graficzno-dźwiękową.

Jak już wiesz, lecisz do góry śmiesznym stateczkiem, który może poruszać się w każdym kie-

szą bestię o sile uderzenia tajfunu, mocy tsunami, potędze wichury, walorach niszczących tornado i urokowi zefirka.

Jednak abyś mógł zmiatać wszystko z powierzchni ziemi, jak halny, musisz zebrać odpowiednią ilość szmalcu, za który w sklepie da się kupić niemalże wszystko – od rury odkurzacza do bomby odorowej. Sklepikarzem jest dziwny buldog o fizjonomii tajskiego boksera skrzyżowanego z wietnamskim rybakiem.

Mindcape '92, Ocena:7/10

Wikik

Gry dostarczył: American Computers & Games



runku. Stateczek ma jedną bardzo ważną zaletę. Można go cały czas dozbrajać tworząc zeń najstraszliw-



Korporacja NEC przez długie czas zapowiadała wejście na rynek akceleratorów ze swoim produktem, rewolucyjną technologią Power VR. W przeciwieństwie do prezentowanych wcześniej na łamach SS kart graficznych z akceleratorami 3D, Power VR jest tylko akceleratorem 3D. Oznacza to, że trzeba już posiadać jakąkolwiek kartę graficzną w komputerze.

Pojawienie się Apocalypse 3D oznacza początek zupełnie nowej linii technologicznej wśród popularnych akceleratorów 3D. Podczas gdy standardowa karta graficzna bierze na siebie żmudną pracę wyświetlania obrazu na ekranie monitora, Apocalypse 3D odpowiada jedynie za renderowanie trójwymiarowych obiektów. Rozwiązanie to staje się coraz bardziej popularne z uwagi na swą otwartą architekturę – można wymieniać podstawowe karty graficzne na szybsze, nie ruszając przy tym akceleratora 3D.

W USA rekordy popularności biją akceleratory oparte na chipie 3DFX, ale to już temat na całkowicie odrębny artykuł. Apocalypse 3D nie ma wygórowanych wymagań sprzętowych; karta potrzebuje komputera Pentium 100 (choć rekomendowany jest Pentium 133), 16 MB pamięci i karty graficznej z pamięcią 2 MB, konieczne

jest z komputerem za pomocą szyny PCI, 32-bitowa architektura Power VR pozwala przetworzyć 264 MB danych na sekundę, przesyłając je do zwykłej karty graficznej, która następnie wyrzuci wszystko na ekran monitora. Wprawdzie wlotowane w kartę chipy można policzyć na palcach jednej ręki, jednak są to jedne z najmocniejszych kostek, jakie wynaleziono do tej pory. Sercem Apocalypse 3D jest chip niosący ze sobą technologię Power VR, takujący z częstotliwością 66 MHz. Znajdujący się wewnątrz chipa procesor NEC PCX1 wykonuje 8 bilionów operacji na sekundę, renderując w tym czasie nawet milion polygonów. Obok



wystarczy kompatybilność z DirectX i Windows'95.

■ Wrażenia

Karta Apocalypse 3D, a raczej będąca jej integralną częścią technologia Power VR zyskała na całym świecie uznanie zarówno dziennikarzy, jak i developerów pracujących dla gi-

Apocalypse 3D

kompatybilnej z DirectDraw. W zasadzie każdy gracz powinien posiadać taki zestaw, będący dziś praktycznie minimum sprzętowym.

■ Instalacja

Karta Apocalypse 3D jest zgodna ze standardem Plug & Play, dzięki czemu instalacja przebiega szybko i bezboleśnie. Po wpełnieniu karty w wolny slot PCI należy zainstalować dostarczane na płycie CD drivery. Z prawej strony, na dole ekranu pojawi się niebieski trójkąt – symbol technologii Power VR, który jednocześnie pełni funkcję panelu kontrolnego. Klikając nań, użytkownik może ustawić rozmaite (wyszczególnione w instrukcji znajdującej się na płycie CD) opcje.

■ Technologia

Ponieważ Apocalypse 3D połączone

znajdują się 4 MB pamięci SDRAM podzielone na dwie kości po dwa MB. Technologia użyta w Apocalypse 3D, czyli Power VR, opiera się na kompatybilności urządzenia z dwoma zestawami driverów. Pierwszym z nich jest Microsoft Direct3D (znajdujący się w pakiecie DirectX 3.0), co jest oczywistym i godnym uwagi rozwiązaniem – co miesiąc przybywa trójwymiarowych gier pracujących pod Windows'95. Każda gra korzystająca z Direct3D będzie automatycznie dopalana przez Power VR – akcelerator przejmie na siebie funkcje renderowania i odciąży procesor, czyniąc gry szybszymi i ładniejszymi. Drugim rozwiązaniem jest PowerSGL, technologia opracowana specjalnie dla potrzeb Power VR. PowerSGL znosi ograniczenia nadawane przez Windows'95 pozwalając producentom na głęboką inżynierię. Oprogramowanie PowerSGL wymaga jednak większego nakładu pracy. Gry z naklejką „Developed for Power VR”, które firma ma nadzieję niedługo obejrzeć na półkach sklepów, będą pisane właśnie przy wykorzystaniu PowerSGL. Na razie jednak musi

gantów software'owego rynku. Niemal wszystkie firmy deklarują chęć współpracy. Dostarczona nam przez firmę NEC lista gier, zawiera ponad kilkadziesiąt tytułów z czego aż 10 wykorzystuje PowerSGL (reszta wykorzystuje Direct3D). Swoją udziały w oprogramowywaniu Power VR zapowiada nawet znana z megahitów na PlayStation firma NAMCO (zapowiadają konwersję gier TEKKEN i RAVE RACER). W pudełku znajdują się dwie gry wykorzystujące PowerSGL: MECHWARRIOR 2 i ULTIMATE RACE. Choć nie szokują, stanowią doskonały przykład działania akceleratora w akcji – szczególnie MECHWARRIOR 2, zawsze piękny i majestatyczny, dodatkowo zyskuje na dynamice. Apocalypse 3D jest znakomitym akceleratorem 3D i doskonale współpracuje z aplikacjami wykorzystującymi DirectX. Gdy tylko pojawią się programy wykorzystujące w pełni szalony potencjał drzemniący w karcie PowerSGL, być może wstrząśnie ona światem. Na razie jednak niewiele różni się od innych akceleratorów, których na rynku jest już wiele.

■ W pudełku

- Karta Apocalypse 3D
- CD z driverami i demami
- Gra MechWarrior 2
- Gra Ultimate Race

Marcin K. Górecki

Dystrybutor: ULTRAMEDIA
Warszawa, ul. Nowogrodzka 4,
tel/fax (0 22) 628 80 74
Cena (z VAT): 599,-



Firma Primax, jeden z większych producentów akcesoriów komputerowych oferuje aż cztery różne zestawy: od najmniejszego o mocy 60W poprzez większe 120 i 240W, aż do 300W. Instalacja każdego z nich jest banalnie prosta. Wystarczy podłączyć jeden kabelek do wyjścia w karcie, drugim połączyć ze sobą kolumny,

wych 3D (karta AWE64) na grach QUAKE i DESCENT,

– czystej muzyki pochodzącej z kompaktu audio (Vivaldi, Chemical Brothers i Rush).

Przy pierwszym teście wszystkie głośniki wypadły bez zarzutu. Oczywiście było, że najsłabszy efekt dadzą najmniejsze, ale i tak radziły sobie

krętko Balance, co jest bardzo przydatne przy nierównym ustawieniu kolumn. Posiada również tajemniczy przycisk 3D.

Test dźwięku 3D zdał tylko ostatni z zestawów. Pierwszy odpadł całkowicie ze względu na swoje nieduże możliwości. Następne stwarzały wrażenie głębi dźwięku – trochę lepiej od

pozostałych poczynał sobie zestaw trzeci. Czwarty, dzięki magicznemu przyciskowi, wypadł najlepiej. Nawet bez specjalnej karty, włączenie go powoduje powstanie efektu trójwymiarowości. Ważne jest tylko, aby symetrycznie rozstawić głośniki.

Ostatni test powinien zainteresować głównie tych, którzy kompletem CD-ROM + głośniki będą chcieli zastąpić domowy system Hi-Fi. Otóż wszystkie cztery zestawy zdały ten egzamin pomyślnie. Najsłabszy spokojnie wystarczy do niegłośnego słuchania, imprezy jednak przy nim nie

zrobimy. Drugi grał już głośniej, ale miał kłopoty przy dwóch trzecich mocy z basami w techno i ostrzejszymi riffami metalu. Trzeci zagrał głośniej i trochę lepiej. Obydwa posiadają wejście z przodu na mikrofon, co może się przydać w domowych występach karaoke. Najmocniejszy – 300W poradził sobie oczywiście najlepiej, po przełączeniu na „music” zdeklasował konkurencję. Oprócz wszystkich wymienionych funkcji posiada dodatkowo z tyłu wejście na SubWoofer, czyli generator mocnych basów.

■ Podsumowanie

Wszystkie cztery zestawy doskonale nadają się do wykorzystania z komputerem. Nawet te najmocniejsze – 300W mają niewielkie rozmiary (ok. 25x10x12 cm) i bez problemów powinny zmieścić się na każdym biurku. Wybierzcie adekwatnie do swoich zapotrzebowań. Jeżeli tylko gracie – to zestaw pierwszy. Jeżeli macie kłopoty z wczuciem się w atmosferę gry i potrzebujecie mocniejszego kopa, wybierzcie drugi lub trzeci. Jeżeli nie zraża was wysoka cena, zakupcie sobie 300W z DSP i dźwiękiem 3D.

Lukasz Bura

Burza Dźwięków Primaxa

a trzecim doprowadzić zasilanie. Wszystkie głośniki posiadają wbudowane wzmacniacze, a więc wymagają osobnego podłączenia do prądu.

■ Głośniki

Testy przeprowadziłem w trzech kategoriach:

- zwykłego dźwięku (efekty+muzyka) na grze DIABLO,
- specjalnych efektów dźwiękowych

bardzo dobrze. Wyposażone oprócz przycisku włączającego i wejścia na słuchawki w dwa pokręta: głośności i regulacji basów, czyli tonów niskich, w zupełności wystarczały do hulaśliwej nawet gry. Kolejne dwa zestawy zachowywały się jeszcze lepiej, a to dzięki dodatkowej regulacji sopranów, czyli tonów wysokich.

Ich całą moc można wykorzysta, gdy przy okazji z a d o w e g o giercowania chcemy ogłosić całemu osiedlu, że właśnie rozplataliśmy kolejnego potwora.

W obu tych zestawach każda kolumnienka składa się z dwóch głośników, które różnią się jedynie kształtem i mocą – 120W między nimi nie jest szczególnie słyszalna. Czwarty zestaw wypadł najlepiej, dzięki wbudowanemu efektom DSP: Game, Theatre, Music, które możemy swobodnie wybierać dzięki specjalnemu przełącznikowi. Zestaw ten, jako jedyny zawiera po-



„Primax”
SOUNDSTORM
zestaw 60 Watt

Dystrybutor: P.H. „Ab”	
50-427 Wrocław, ul. Krakowska 82	
tel. (0 71) 342 20 61 do 66	
fax (0 71) 342 60 85	
Cena: 60W	111,25 zł + VAT
120W	160,00 zł + VAT
240W	217,50 zł + VAT
300W	277,50 zł + VAT



Telekomunikacja stanowi jedną z najszybciej rozwijających się dziedzin techniki. Videokonferencja i videofon to słowa porządnie już wyeksploatowane w świecie mediów. Przypomnijmy, że videokonferencja polega na rozmowie połączonych ze sobą dwóch lub więcej osób, przy jednoczesnym przesyłaniu dźwięku i obrazu – rozmówcy za pośrednictwem kamer widzą się nawzajem.

Na początku najważniejszy jest odpowiedni dobór sprzętu; skompletowany przez nas zestaw składa się z pięciu podzespołów.

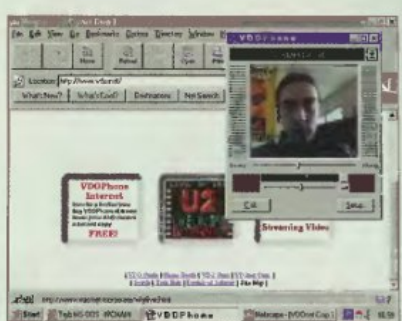
■ **Flyvideo**

Najważniejsza jest karta umożliwiająca przechwycenie sygnału z zewnętrznego źródła, w naszym przypadku z kamery. Kartę Flyvideo wybraliśmy ze względu na niezwykle sugestywny napis na pudełku – „Video Conferencing at low cost”. Według danych od producenta, karta posiada sprzętowy dopalacz do sekwencji AVI i potrafi odtwarzać bez straty jakości jednocześnie 4 filmy, każdy w osobnym oknie. Wbudowa-

można podpiąć na dwa sposoby: do wejścia klawiatury (jest rozgałęziacz) lub do często nieużywanego portu myszki P/S.

■ **Karta dźwiękowa**

Potrzebna jest jeszcze karta z opcją Full Duplex, gdyż chodzi o możliwość nagrywania i odtwarzania dźwięku jednocześnie. Dzięki temu wyeliminowany jest podział „na tury”, podczas których karta kolejno digitalizuje naszą wypowiedź, a następnie odtwarza głos rozmówcy. Wszystkie nowsze, firmowe karty dźwiękowe posiadają ta-



■ **Połączenie**

Na koniec pozostaje kwestia połączenia rozmówców. Najszybszym sposobem jest sieć lokalna, łącząca

Videokonferencja

ny framegrabber pozwala na pochycenie i zapisanie w formacie BMP statycznego obrazka, ale też i sekwencji video z jakością do 30 klatek na sekundę w okienku o wymiarach 160x120. Standardowo Flyvideo nie posiada modułu MPEG i właśnie z tej przyczyny karta nie nadaje z łapaniem pełnych, 30-klatkowych sekwencji w większych rozdzielczościach. Nam jednak wystarczy, zwłaszcza że łapanie i wysyłanie sekwencji, ze względu na ograniczenia spowodowane powolnymi łączami, na ogół nie będą zawierać więcej niż 15 klatek na sekundę.

■ **Flycam**

W skład zestawu wchodzi kolorowa kamera Flycam. Wraz z kartą Flyvideo potrafi zdigitalizować obraz o bardzo dobrej jakości, nawet w rozdzielczości 640x480. Niestety, zmuszeni jesteśmy ograniczyć rozdzielczość praktycznie do 160x120, dostosowując się do prędkości transmisji. Kamera posiada złącze chinch, za pomocą którego

ką opcję – z ostatnio testowanych wymienić można choćby Studio 64 (SS'43), Ultrasound Extreme (SS'44) i SB AWE 64 (SS'45).

■ **Software**

Odpowiednie oprogramowanie służy jako pośrednik pomiędzy rozmówcami i zarządza przepływem danych. Producent Flyvideo rekomenduje VDOPhone 2.0. Program w wersji shareware działa przez dwie godziny

na raz 8 osób, przy doskonałej jakości obrazu i dźwięku. Jednak bardziej powszechnie jest połączenie przez modem pracujący z prędkością 28.8 – jakość jest zadowalająca, jednak rozmówców tylko dwóch. Największe zastosowanie ma Internet, gdzie jednocześnie dyskusję prowadzić może ośmiu rozmówców z całego świata. Duża liczba konferujących pociąga za sobą konieczność szybkiego połączenia i niezbędnym minimum jest ISDN. Przy połączeniu internetowym za pośrednictwem modemu 28.8 realna liczba rozmówców zostaje zredukowana do jednej, dwóch osób. Należy pamiętać, że uzyskane przy takim połączeniu 8 klatek na sekundę dzieli się przez liczbę rozmówców (np. 2 osoby jednocześnie to 4 klatki na sekundę dla każdej z nich). Po testach z przykrością musimy stwierdzić, że videokonferencja za pośrednictwem sieci Internet nie ma sensu przy połączeniach modemowych. Używając jednego z najlepszych modemów dostępnych na rynku (U.S.Robotics Courier 33.6) uzyskaliśmy niezadowalające rezultaty. Urywane, nie płynne ruchy i częste rozjeżdżanie się streamów audio i video to dwie najczęstsze spotykane nieprzyjemności. Winę ponoszą kiepskie, wolne łącza i naturalnie zapchana do granic możliwości sieć. Nicco inaczej wszystko wyglądało przy bezpośrednim połączeniu modemowym, ale czy ktoś będzie dzwonił np. do kolegi w Afryce? Telekonferencje za pośrednictwem modemowego połączenia z Internetem to wciąż jeszcze odległa przyszłość.



od momentu pierwszego połączenia; idealny okres czasu, aby go wypróbować. VDOPhone 2.0 okazuje się bardzo przyjazny dla użytkownika. Przez cały czas dostępny jest swojego rodzaju katalog użytkowników



łączy ją z Flyvideo. Zasilanie Flycam

można też w przypadku potwornie słabego połączenia wyłączyć opcję video i porozumiewać się jedynie głosem.

ków będących obecnie na linii,

Marcin K. Górecki

Dystrybutor: ULTRAMEDIA
Warszawa, ul. Nowogrodzka 4,
tel/fax (0 22) 628 80 74
Cena:
Flyvideo – 690 zł (z vat-em)
Flycam – 690 zł (z vat-em)

matrox

MATROX MYSTIQUE

Magia staje się rzeczywistością!

- Nowy, rewelacyjny akcelerator grafiki trójwymiarowej
- W zestawie trzy tytuły gier 3D: Mech Warrior, Monster Trucks, Scorched Earth
- oprogramowanie do dekompresji plików MPEG: Comcore MPEG Player

Podstawowe cechy karty Mystique:

- 64-bitowy akcelerator graficzny standardu PCI
- ultraszybki w operacjach 3D
- 25 milionów prostokątów na sekundę
- texture mapping
- texture transparency
- sprzętowy akcelerator cieniowania Gouraud, podwójne buforowanie i buforowanie Z
- spełnia standard 3D API
- ultraszybkie 32-bitowe jądro VGA dla szybkości w DOS
- sterowniki zoptymalizowane dla Windows 95 i Win 3.11
- rozdzielczość 1280x1024 w 256, 65K i 16.7 M kolorów
- 170 MHz RAMDAC dla uniknięcia migotania ekranu
- procesor graficzny MGA-1064SG
- 2 lub 4 MB pamięci SGRAM
- pełnoekranowe odtwarzanie MPEG i AVI
- rozpoznaje ponad 175 monitorów
- hardware'owy zoom i pan
- automatyczne centrowanie menu
- Plug and Play
- rozszerzalna o moduły: hardware'owej dekompresji MPEG, video capture and playback oraz tunera TV

Dostępne są również karty specjalistyczne:

- Matrox MGA Millennium
- Matrox Millennium dla Power Doc
- Matrox Millennium dla Power Mac
- Matrox frame-grabbers



ZWYCIĘZCA!
testu kart graficznych 3D
magazyn CHIP nr 3/97

Wydajność	Bardzo dobra
Ergonomia	Bardzo dobra
Wypożyczenie	Bardzo dobre
Możliwości	Bardzo dobre
Cena	Przystępna
Możliwości/Ceny	Bardzo dobre

CHIP
TIP
Marzec
1997

TORNADO

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

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

CENTRALA WARSZAWA:
ODDZIAŁ BYDGOSZCZ:
ODDZIAŁ GDAŃSK:
ODDZIAŁ KATOWICE:
ODDZIAŁ KRAKÓW:
ODDZIAŁ ŁÓDŹ:
ODDZIAŁ POZNAŃ:
ODDZIAŁ SZCZECIN:
ODDZIAŁ WROCŁAW:

e-mail: tornado@tornado.com.pl

ul. Kierbedzia 4, 00-957 Warszawa, tel./fax (22) 651-24-01, 41-00-56, 40-21-71
ul. Emilii Plater 15, 85-664 Bydgoszcz, tel./fax (52) 400-800
ul. Jana Uphagena 27, 80-237 Gdańsk-Wrzeszcz, tel./fax (58) 41-44-79, 41-62-91
ul. Grabowa 3, 40-097 Katowice, tel./fax (32) 58-44-46, 58-62-59
ul. Królowej Jadwigi 33, 30-209 Kraków, tel./fax (12) 67-36-80, 67-16-56
ul. Stefanowskiego 24, 90-537 Łódź, tel./fax (42) 36-78-82, tel. 36-20-14, 36-20-73
ul. Latawcowa 17, 60-407 Poznań, tel./fax (61) 47-72-93
ul. Babińskiego 31, 71-051 Szczecin, tel./fax (91) 83-43-68
Plac Strzegomski 5/7, 53-681 Wrocław, tel./fax (71) 55-70-42

Minskie to mysz, bardzo niezwykła mysz, która porusza się jak człowiek na dwóch tylnych kończynach, ma ledwie wykształcone przednie łapki, trzy pary wąsów i rozszerzany pyszczek. Czyż nie jest uroczą? Oczywiście, że jest, dlatego się w nią wcielasz. Po tem czeka cię kilkanaście poziomów solidnego tamania lepetyny. Minskie jest przez całą grę niewidoczny, pokazuje się na samym początku i końcu zabawy, co zdecydowanie ułatwia zadanie i pomaga wyteżyć resztki szarych komórek, które pozostały ci po Czamobylu.

Grać można z komputerem lub z żywym człowiekiem. Z maszyną możesz wybrać opcję praktyki lub trybu adventure polegającego na przebrnięciu wszystkich plansz po kolei bez skuchy.

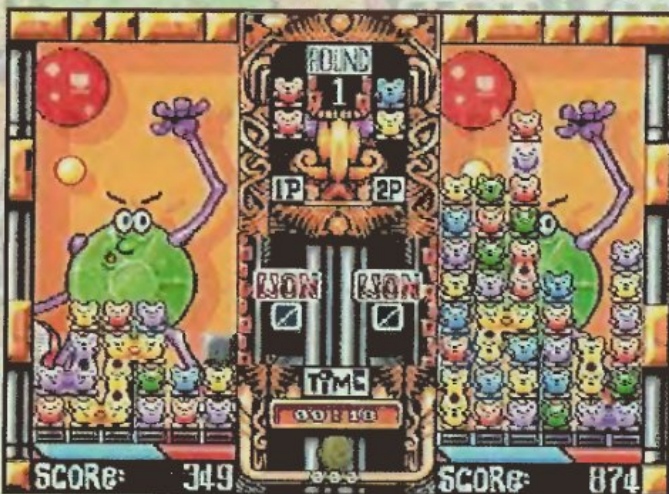
Reguły są proste jak najprostszy kołes z Kalmucji pokrytej przez większą część roku śniegiem i lodem. Plansza, na której odbywa się zasadnicza roz-

poletka dwa złączone kwadraty, które są różnokolorowe albo identyczne. Spadające na dół kwadraty możesz przy pomocy joya przekreślać oraz

MINSKIES FURBALLS



wyposażonych w kości AGA, dzięki zawarciu dwóch wersji w jednym zestawie dyskietek. Uważam to za spryt-



grywka podzielona jest na dwa pola o takich samych, prostokątnych kształtach i powierzchni. Na początku jednocześnie zaczynają spadać na obydwa

przyspieszać ich ruch. W tym momencie zaczyna się Meksyk, bowiem musisz tak łączyć kwadracki, aby minimum cztery o tym samym kolorze stykały się w pionie lub poziomie. Po takim połączeniu następuje zniknięcie tych figur włącznie z przylegającymi przeskodami. Im szybciej działasz i sprawniej kombinujesz, tym masz większą szansę na zwycięstwo oraz uzyskanie bonusów. Najważniejsze są przeszkody spadające na pole przeciwnika (to samo dzieje się u ciebie) oraz pewne dodatkowe czynności, jak spowolnienie opadania kwadratów, czy spalanie jednego wiersza klocków. Na kolejnych planszach zwiększa się coraz bardziej poziom trudności i spryt komputerowego przeciwnika.

Gra rewelacyjnie prezentuje się zarówno na starych Amigach, jak i tych

ne i wygodne rozwiązanie. Szata graficzna jest wymiennie, mieni się od celnie dobranych kolorów, cieszy oko. Aż chce się grać. Tak samo perfekcyjne są animacja i oprawa dźwiękowa składająca się z 9 utworów muzycznych i kilkunastu sampli, włącznie ze zmysłowymi okrzykami delikatnych lassek. W kategorii gier logicznych na Amigę, MINSKIES jest jedną z wybitnych pozycji, ponieważ nadaje się dla emerytów, niewiast i narciarzy. Za miódność i grafikę należy się jej najwyższa ocena. Polecam!!!

Wiak!

Binary Emotions

AMIGA 500/400, 4 DYSKIETKI

DYSTRYBUTOR - NIEZNANY

CENA: -PP

OCENA: 8/10



się zapowiadana dawno temu druga część CHAOS ENGINE. Pierwsza była klasyczną podzieloną na etapy, chodzoną strzelaninką w stylu DOGS OF WAR, czy WARZONE, przeznaczoną dla jednego lub dwóch graczy. Cechą charakterystyczną tego typu gier jest zwiększające się liczbę wrogów i siła ognia na nowych poziomach. Liczyłem tylko na ulepszenia i modyfikacje w stosunku do poprzed-

lasz już bez sensu byle dalej dojść, tylko masz pewne wytyczne, których musisz się trzymać.

Możesz grać przeciwko komputerowi lub koleźce. Po wyborze rodzaju rozgrywki i ilości tur przyjdzie czas wcielić się w jedną z obelśnych postaci. Niektóre są zerżnięte z pierwszej części, co uważam za lekką przesadę i lenistwo producenta. Każdy kołes posiada charakterystyczną broń, po-

chwinstajesz. Poziomy mają zróżnicowaną budowę oraz nasilenie jednostek wroga, dlatego pewne strategie działania nie zawsze będą skuteczne. O ilości energii, amunicji i posiadanych przedmiotach poinformuje cię panel z lewej części ekranu. W ferworze walki nie ma zbyt wiele czasu, aby na niego zerkać, lecz na pewno okaże się przydatny.

Na wykonanie zadań nie ma zbyt wiele czasu, ponieważ konkurent zawsze „wisi na plecach”. Zmusza cię to do maksymalnego skupienia i podejmowania błyskawicznych decyzji. Po pewnym czasie liczyć się będzie tylko pamięć. Oprócz natrętnych wrogów umieszczono tu mnóstwo przeszkadzających teleportów, zapadni, zaułków.

Jak przystało na produkty BITMAP BROTHERS, CHAOS ENGINE 2 charakteryzuje się bardzo dobrą grafiką i szybką animacją. Zestaw detali nadaje grze oryginalnego klimatu. Ponadto przyzwoicie prezentuje się warstwa dźwiękowa.

Mam natomiast jeden poważny zarzut. W przeciwieństwie do rozgrywek z homo sapiens, pojedynki z komputerem są nudne. Jednak pamiętajmy, że z fajnymi kumplami rajcownie gra się nawet w kółko i krzyżyk.

Wiak!

Bitmap Brothers

AMIGA 1200, 3 DYSKIETKI

DYSTRYBUTOR - NIEZNANY

CENA: -PP

OCENA: 6/10

THE CHAOS ENGINE 2

Firma BITMAP BROTHERS zaślęła na rynku rewelacyjnymi zręcznościówkami XENON 2, SPEEDBALL 2 oraz CHAOS ENGINE. Przez bardzo długi czas nie dawała znaku życia, wydawało się wręcz, że już nie istnieje, aż pojawiła



niczki. Tymczasem autorzy zaferowali zupełnie nową grę, którą łączy z pierwowzorem jedynie tytuł i kilka mniej znaczących cech. W CHAOS ENGINE 2 nie strze-

sturę oraz cechy fizyczne. Po rozpoczęciu gry zostaniesz poinformowany, co w danym etapie należy wykonać, zaś ekran podzieli się na połówki, w których operować będą zawodnicy. Celem jest wykonanie określonego zadania przed konkurentem. Jeśli np. musisz uaktywnić cztery przełączniki, znaleźć klucz, dojść do wyjścia – to samo będzie robił drugi gracz. Musisz więc być zawsze od niego szybszy. Ważne jest uzbrojenie i precyzyjne strzelanie. Kiedy poczęstujesz wroga kulką – na moment zostaje on unieruchomiony – będziesz miał wolną rękę.

Zdziwiłem się, że nigdy nie giniesz na amen. Po kulce w leb zmar-

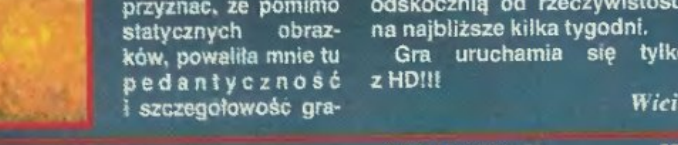
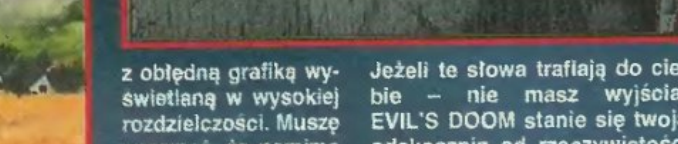
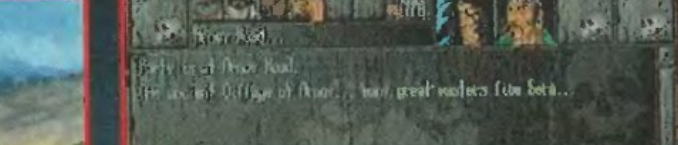
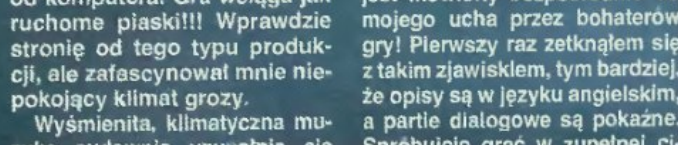
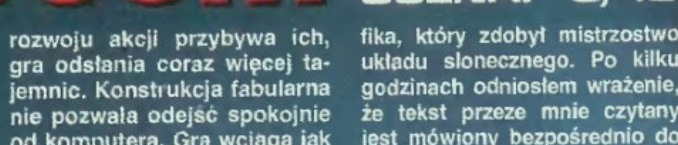


HE WENT TO THE NEAREST TOWN TO LEARN MORE ABOUT THE LAST LEGIONS



z klasyki fantasy. Poruszasz się przy pomocy statku. Po dopłynięciu do określonego miejsca pojawia się szereg ikon

SAW THE FACE OF THE DEATH



Wydana ostatnio EVIL'S DOOM jest grą role-playing firmowaną przez chorwacką grupę zapaleńców, którzy pracowali nad tym tytułem ponad trzy lata. Nawet przy najbardziej komercyjnych produkcjach rzadko kiedy poświęca się tytułowi tyle czasu. Wkład ciężkiej pracy widać na każdym kroku, o czym możecie się przekonać patrząc na screeny.

EVIL'S DOOM przeznaczona jest dla jednego gracza. W formie i treści nieznacznie odbiega od kanonu wykreowanego przez klasyków gatunku, bo wraz z rozwojem akcji przybywa ci członków załogi, zwiększa się doświadczenie, siły witalne oraz zasoby finansowe i materialne.

oznaczających czynności do wykonania. Uaktywniasz po-

EVIL'S DOOM

żądane operacje w postaci rozmów, patrzenia, rzucania czarów, czy przemieszczania się. Obsługa gry jest intuicyjna i nie wymaga specjalnego poświęcenia połączonego z maksymalnym skupieniem. To co mnie znlechało do tego typu gier, to dziesiątki statystyk, mnóstwo zbędnego klikania oraz godziny błędzenia po lochach i korytarzach. W EVIL'S DOOM tego praktycznie nie ma. Jest za to bardzo dużo nowych lokacji i osobistości. W miarę

rozwoju akcji przybywa ich, gra odświeża coraz więcej tajemnic. Konstrukcja fabularna nie pozwala odejść spokojnie od komputera. Gra wciąga jak ruchome piaski!!! Wprawdzie stronię od tego typu produkcji, ale zafascynował mnie niepokojący klimat gry.

Wyśmienita, klimatyczna muzyka cudownie uzupełnia się

Olympia Software

AMIGA 1200, 8 DYSKIETKI

DYSTRYBUTOR - NIEZNAJNY

CENA: -PO

OCENA: 8/10

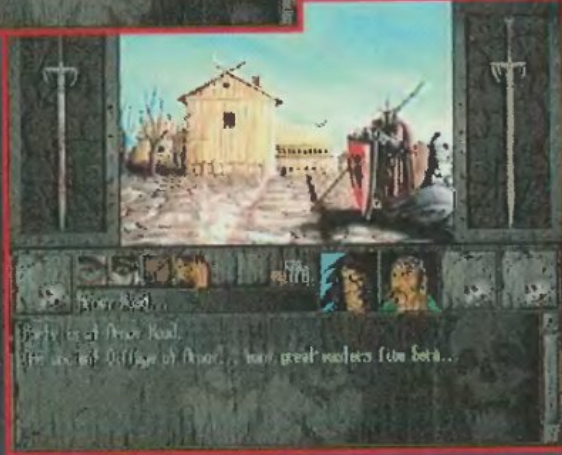
fika, który zdobył mistrzostwo układu słonecznego. Po kilku godzinach odniosłem wrażenie, że tekst przeze mnie czytany jest mówiony bezpośrednio do mojego ucha przez bohaterów gry! Pierwszy raz zetknąłem się z takim zjawiskiem, tym bardziej, że opisy są w języku angielskim, a partie dialogowe są pokazane. Spróbujcie grać w zupełnej ciszy (tylko z efektami z gry), najlepiej w nocy, gdy nic nie przeszkadza.

Moją opinię konsultowałem z paroma fanatykami, którzy zgodnie orzekli, że EVIL'S DOOM jest wyśmienita w swojej kategorii i że najbardziej podoba się zwolennikom serii ISHAR.



Rozgrywkę zaczynasz sam, na statku poznajesz śmiesznego koleżkę z bródką i pirackim kolczykiem w uchu. Podobnie mają podejrzenie wyglądający panowie, którzy poddają się anormalnym praktykom cielesnym. W klimat gierki wprowadza cię przejmujące i sugestywne intro z oszałamiającą muzyką. Dowiadujesz się z niego o przeznaczeniu, o zaginionym legionie, o wędzmach, czarownikach i leciwych ładacznicach. Wyowiadała je siwy i żyłasty starzec, którego oblicze sniło mi się następnie przez trzy kolejne noce w najstraszniejszych koszmarach!

Obszarem twoich działań jest kraina wyjęta



z obłądaną grafiką wyświetlaną w wysokiej rozdzielczości. Muszę przyznać, że pomimo statycznych obrazków, powaliła mnie tu pedantyczność i szczegółowość gra-

Jeżeli te słowa trafiają do Ciebie - nie masz wyjścia! EVIL'S DOOM stanie się twoją odskocznią od rzeczywistości na najbliższe kilka tygodni. Gra uruchamia się tylko z HD!!!

Wiek

rze oceanu. Na początku otrzymasz do dyspozycji jeden statek z załogą, garstką żołnierzy oraz niewielkim workiem mamony.

W trakcie rozgrywki musisz zbudować potęgę ekonomiczną, która umożliwi ci prowadzenie działań

Rynek gier komputerowych na Amigę znajduje się ostatnio na równi pochyłej, tytułów ukazuje się coraz mniej, w większości są tak kiepskie, że nie warto patrzeć. Od czasu do czasu wyskakuje ze swymi propozycjami firma software'owa BLIŹNIACZE SZPARKI. Jej najnowsza i jedyna zarazem pozycja, która ukazała się w ostatnim kwartale nosi tajemniczy tytuł FUNTURATUM.

Fabula osadzona jest w realiach średniowiecznego fantasy i polega na odnalezieniu tajemniczego amuletu Funtomilu, który daje właścicielowi olbrzymią moc. W dawnych czasach, gdy właściciel amuletu był jeden, na świecie panowała równowaga i harmonia. Obecnie w wyniku wojen klanowych został on podzielony na pięć części. Jedną posiadasz ty, pozostałe trzy mają twój wrogowie, zaś piątą – burmistrz miasta FUNTURATUM. Trzy części Funtomilu masz zdobyć pokonując przeciwników, a ostatnią kupić za olbrzymie pieniądze.

Jak już się zapewne zorientowałeś, gra przeznaczona jest dla jednego lub maksimum czterech graczy (żywych lub komputerowych) do wyboru. Im więcej żywych przeciwników, tym radośniejsza jest zabawa.

Przed przystąpieniem do akcji, komputer zapyta cię o poziom trudności, imię i klan, który chcesz prowadzić. Po tych operacjach procesor wygeneruje losowo mapę składającą się z setek wysp na bezmian-

militalnych oraz spokojną egzystencję. Realizujesz ambitne plany eksplorując setki wysepek. Najważniejsza ze wszystkich jest wyspa, na której znajduje się twoja forteca. Składa się w niej zdobyte fundusze i zapasy towarów oraz szkoli oddziały wojskowe. Drugą co do ważności jest wyspa w sercu krainy z miastem FUNTURATUM. Reszta tworzy istotne tło działań. Na niektórych wyspach znajdują się bardzo cenne skarby. Jednak o twojej potędze decydują plantacje zakładane w całej krainie. Logiczne jest, że im więcej masz plantacji i im lepiej nimi zarządzasz, tym większy przynosi one dochód. Na początku gry trzeba się spieszyć, żeby zdobywać je przed przeciwnikiem. Ograniczone zasoby finansowe uniemożliwiają zbyt szybką ekspansję terytorialną. Na plantacjach uprawiasz rośliny, przerabiasz je (jeśli masz wybudowane manufaktury) i sprzedajesz z zyskiem miejscowemu handlarzowi lub na targowisku w mieście. Raz do roku odbywa się wielki targ, gdzie

zawierane są intratne transakcje. W tym miejscu wystarczą zgromadzić sporą ilość gotówki, zakupić w innym mieście pożądaną dobrą i opylić je z ogromnym zyskiem na dorocznym święcie mamony. Zaoszczędzisz w ten sposób mnóstwo roboty z pilnowaniem i doglądaniem plantacji. Z drugiej strony ryzykujesz, że trafisz na kupca, który przebije cię cenowo i puści z torbami (na targu targujesz się z kupcami do upadłego!!!).

Gdy zbudujesz przyzwoitą potęgę finansową przychodzi czas na rozbudowę i szkolenie oddziałów wojskowych. Tylko w ten sposób jesteś w stanie odebrać wrogom części Funtomilu. Wraz z rozwojem przyjdzie czas na zmianę statku na szybszy, pojemniejszy i wytrzymałszy w walce.

Teraz chciałbym skupić się na zaletach i wadach. Połączenie kilku różnych nurtów jest słuszne i twórcze, ponieważ gracz może się wykażać na wielu płaszczyznach, a poza tym wprowadza nieco świeżości. Najbardziej spodobał mi się motyw z Civilization, w którym pływasz sobie stateczkiem i odkrywasz nieznanne tereny. Dzięki temu nigdy nie wiesz, co się stanie (mapa generuje się za każdym razem losowo) za moment, na kogo trafisz. Kolejnym plusem jest dobre rozwinięta część handlowa z rozbudowaną listą dóbr, przetwórstwem i kilkoma sposobami zawierania transakcji. Tego nie było nawet w Civilization! Część strategiczna też jest ciekawa, bowiem zawsze musisz się mieć na baczności, zarówno w obronie, jak i w ataku. Jedynym mankamentem jest przeciętna grafika, ale w końcu gra zajmuje zaledwie jedną dyskietkę. Braki wizualne są rekompensowane wrażeniami

słuchowymi – sympatyczna muzyczka. Nie podobało mi się również użycie archaicznego języka ze składnią charakterystyczną dla renesansowej polszczyzny Mikołaja Reja, czy Jana z Czarnolasu. Na samym początku trudno było mi się przestawić, jednak po pewnym czasie do tego przywykłem.

Gra zasługuje na ocenę dobrą, nawet bardzo dobrą. Uniwersalność, prosta, intuicyjna obsługa oraz dosyć duży poziom trudności rozwijający się razem z akcją wyróżniają ten tytuł. Polecam FUNTURATUM miłośnikom Civilization, handlowani i przygody!

Wicik

Twin Spark Soft

AMIGA 500/1200, 1 DYSKIETKI

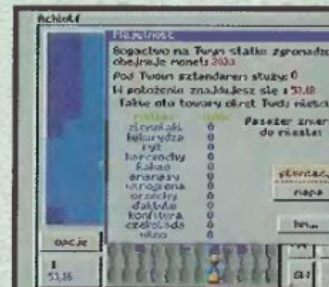
DYSTRYBUTOR – NIEZNANY

CENA – 3900

OCENA: 6/10



FUNTURATUM





się w czasie tury. W jednej otrzymujesz do dyspozycji oddział robaków, który następnie jest losowo rozmieszczony przez komputer. Zazwyczaj znajdują się one w bliskim sąsiedztwie własnej załogi, co umożliwia wykonanie wielu wariantów ataku i obrony. Nie- wielki, upersonifikowany kształt nadaje im wiele sympatycznych cech i właściwości. Najważniejszą jest możliwość ruchu oraz przemieszczania się przy pomocy lekkawego ekwipunku.

Jeśli masz zamiar przeskoczyć rozpadlinę, aby podejść bliżej wroga, wy- starczy wybudować kładkę lub w stylu Indiana Jones przetrząnąć ją na linie.



WORMS

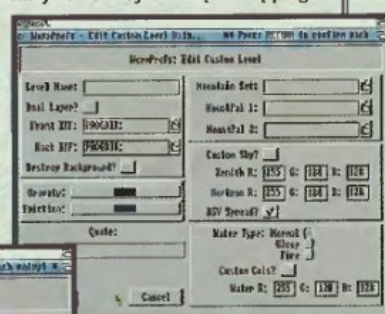
THE DIRECTORS CUT

Oprócz tego istnieje możliwość przeko- pywania się w pionie i w poziomie oraz drażenia dziur – zupełnie jak w wysmie- nitej grze logicznej LEMMINGS.

Z nowości, jakie zaobserwowałem, na pierwszy ogień idzie uzbrojenie wzbogacone o wścieklą krowę, owcę kamikaze i wiele innych bajerów. Z kro- nikarskiego obowiązku przypomnę, że dostępna jest broń od bomby atomowej do zwykłego noża, poprzez raketę samonaprowadzającą i uzi. Trafiony przeciwnik ginie na miejscu lub ponosi uszczerbek na zdrowiu. Śmierć jego następuje, gdy wskaźnik sił vitalnych zmniejszy się ze 100 punktów do 0. Zdarza się, że nieumiejętnie wycelowana broń obraca się przeciwko strzelają- cemu. Kolejną zmianą są nowe scenerie i plansze, z tą skromną różnicą, że mo- żesz w nie ingerować, zmieniając nie- znacznie wygląd zewnętrzny. Najistot- niejszą nowością jest edytor plansz zbu- dowany z trzyczłonowego kreatora po-

wierzchołków – zmniejszyć wysokość względne pomiędzy wzniesieniami. Jestem pewien, że takie grzebanie w pre- ferencjach programu dostarczy cieka- wych wrażeń i poczucia swobody

Grafika w WORMS TDC stoi na naj- wyższym poziomie. Wszystko jest bar- dzo dobrze narysowane, animacja ro- baków nie pozostawia wiele do życze- nia. Tak samo dobrze wypadł dźwięk, który zawsze był mocną stroną progra-



mu. Co sprytniejsi użytkowni- cy Amigi zamieniali nawet sample zaferowane przez autorów, co jeszcze bardziej podniosło walory gry.

W kategorii zręczności- wek WORMS jest wzorem niedoścignionym o olbrzymiej dawce skondensowanego miodu najwyższej jakości. Je- śli chcesz dobrej gry dla kilku osób, za- inwestuj w nową odsłonę robaczej ro- dziny, a nie pożałujesz.

Wicik

Ocean

AMIGA 500/1200, 3 DYSKIETKI

DYSTRYBUTOR – Mirage

CENA: -00

OCENA: 8/10





BATTLE.NET, gdzie gra się w **DIABLO**, bądź **WCHAT**, gdzie toczy się bitwy w **COMMAND & CONQUER** oraz **RED ALERT**. Na całym świecie stoją jednak komputery – serwery, dzięki którym bez najmniejszych problemów można

znaleźć chętnych do zabawy w najróżniejsze gry, np. **WARCRAFT** czy wersje shareware **QUAKE**, **DUKE NUKEM 3D** itp. O ile jednak zabawa na **BATTLE.NET** wymaga jedynie programu, modemu lub bezpośredniego dostępu do I-netu, to w przypadku innych tytułów trzeba

skiej S.A.). Kiedy już z ulgą odetchniemy i otrzymamy pot z czoła, musimy jeszcze ściągnąć króciutki pliczek umożliwiający obsługę tej jedynej i ulubionej gry, w którą będziemy chcieli pograć. Potem następuje dłuższa zabawa przy setupie. Gdy przebrniemy przez to, możemy włożyć kompakt z grą do napędu i rozpocząć wielogodzinną zabawę z ludźmi na całym świecie – oczywiście do czasu, kiedy rodzice zobaczą rachunek telefoniczny...

W chwili obecnej program jest dostępny w Internecie za darmo**, co jest swego rodzaju nowością – wcześniej autorzy prosili o wydanie informacji zawartych na karcie kredytowej (ciekawe, ilu z was takową posiada) i czekało się aż napłynie list potwierdzający autentyczność informacji zawartych w deklaracji. Podobnie jak i w innych systemach zabawy przez

TEN'a – ma on ok. 5 MB. Można również zamówić kompakt z **TEN'em** i wieloma plikami do gier, ale trzeba wówczas podać na I-net numer swojej karty kredytowej (ryzykowna sprawa) i czekać na przesyłkę z USA.

Do każdej gry potrzebny jest osobny, specjalny programik (ok. 900 KB). Po skonfigurowaniu usług **TEN'a** wybieramy już tylko program, który chcemy „eksploatować”. Kolejnym krokiem jest wybór z „Arena Selector” opcji **Game Arena** (dopilnuj, by był w niej jakiś maniak) – potem czekamy tylko na połączenie z wybranym osobnikiem i... jazda.

Na **TENie** można obecnie grać w: **DUKE NUKEM 3D SHW**, **QUAKE SHQ**, **DARKSUN**, **WARCRAFT**, **PANZER GENERAL**, **C&C**, **RED ALERT**.

Obecnie rozgrywane są tam wszelkiego rodzaju turnieje – od zawodów na najlepszego stratega w **RED ALERT** (w systemie jeden na jednego) do deathmatchy w **QUAKE**.

Jest to także usługa komercyjna i należy liczyć się z następującymi opłatami:

\$9.95 – za miesiąc z 5 godzinami za darmo. Każda dodatkowa godzina kosztuje \$1.95

\$29.95 – nieograniczona przestrzeń czasowa

\$9.95 – za miesiąc z 5 godzinami za darmo plus dodatkowa godzina \$0.95 jeżeli używasz **TEN'owego** ISP (Internet Service Provider)

SŁOWO O BATTLE.NET

Zgodnie z postulatami poruszam sprawę oszustw w sieciowym **DIABLO**. Tak, oszustwa to praktyka codzienna, pomimo wszelkich starań programistów firmy **BLIZZARD**. Oszukiwać można na wiele sposobów: generując sobie przedmioty, pakując w plecaku po 30 i więcej

rzeczy, zmieniając imię bohatera (szczególnie wskazane, gdy kogoś mocno zdenerwowałeś), generując czary, podglądając parametry innych graczy. Powiem więcej – możliwe było (tylko do wersji 1.02, bo teraz króluje 1.03) zabijanie ludzi w mieście! O tym, jakie efekty można osiągnąć grając niefair, najlepiej pisze nasz Brat **Marbtothrax**, na swojej stronie pod adresem:

<http://www.free.polbox.pl/c/ciesla>

Tam dowiedzie się także, jak dostać się na dodatkowe, ukryte „krowie” poziomy.

Na kanale polskim „Diablo Retail **POL-1**” można za to czasami zapisać się do tzw. klanów. Na wszelki wypadek podaję adresy, pod którymi można sobie o takowych „bandach” poczytać:

<http://members.aol.com/kami997>
<http://www.free.polbox.pl/m/meme>

Do zobaczenia w sieci!
Miguel
migoleb@okw.fuw.edu.pl

Aloha! Internet!

lokalizacja naszej redakcji jest na tyle nieszczęśliwa, że podciągnięcie łącza stało się w niej częściej problematyczne. Udało się za to uruchomić beta-wersję naszego WWW, które tymczasowo znajduje się pod adresem: <http://www.pmc.com.pl/~ssonline/>

Przenieśliśmy się do własnej domeny, jak tylko będzie to możliwe. Natomiast w dzisiejszym wydaniu **Aloha!** kontynuujemy temat gier sieciowych. Przedtem jeszcze prosba do wszystkich e-mailujących: nie przysyłacie obrazków, muzyczek, programów i innych zapychaczy! Odbierając dziennie kilkadziesiąt listów paraliżujecie nas! Najbardziej upartym zakładamy „banicję” na konto i nie przyjmujemy od nich poczty. Drugi problem to adresy zwrotne – około 20% wysyłanych przez nas odpowiedzi wraca z adnotacją, że adresat jest nieznanym. Sprawdzajcie, czy podajecie swoje prawidłowe adresy w mailach!

MULTIPLAYER

Miesiąc temu omawialiśmy serwery dedykowane, które są uruchamiane przez konkretne firmy w celu grania tylko na nich i wyłącznie w ich gry. Takim serwerem jest np.

skorzystać z jakiegoś publicznego serwera, najczęściej komercyjnych. W dzisiejszym wydaniu rubryki omówimy dwa z nich – **MPLAYER** i **TOTAL ENTERTAINMENT NETWORK**.

Sieciowe wymagania sprzętowe: minimalne: 486/66 DX2, Windows 95, 8 MB RAM, 14.4 Modem, 2x Speed CD-ROM
 optymalne: Pentium 60 MHz, 16 MB RAM, 28.8 Modem, 2x Speed CD-ROM

Jednak do gier 3D polecane są szybsze maszyny.

MPLAYER

Przy korzystaniu z **MPLAYER'a** musimy uzbroić się w potężną dawkę cierpliwości. Pierwszym krokiem jest ściągnięcie na dysk software'u umożliwiającego wejście i operowanie w systemie **MPLAYER**. Jest to najtrudniejszy moment całej operacji – przy szybkim modemie 28800 trwa to ok. godziny i w tym właśnie czasie należy swe oczy zwrócić do Najwyższego, by nie zostało przerwane połączenie (co zdarza się niestety często – ukłony w stronę Telekomunikacji Pol-

I-net, niezbędny jest szybki komputer (minimum P100) oraz dobry modem.

Jako że jest to usługa komercyjna, należy liczyć się z opłatami:

\$9.95 – za miesiąc bez ograniczeń czasowych.

\$49.95 – za 6 miesięcy bez ograniczeń czasowych.

Gry, w które możemy „trzaskać” to: **QUAKE**, **C&C**, **RED ALERT**, **DUKE NUKEM 3D**.

TEN

Tutaj podobnie należy rozpocząć od ściągnięcia programu do obsługi



STRONY WWW CZYTELNIKÓW

- Acid Bum
<http://www.rubikon.net.pl/proxima>
- Piotr Bielecki i Łukasz Karolczak
<http://www.geocities.com/colosseum/4434>
- Kuba Dębski
<http://www.stalexport.com.pl/jimi/>
- Paweł Grajewski
<http://free.polbox.pl/h/horacy/>
- Greg
<http://free.polbox.pl/g/gregm>
- Piotr Łój
<http://free.polbox.pl/l/lojek>

- Leszek Łuska
<http://www.free.polbox.pl/b/bocian1>
- Miroslaw Iwanowski
http://www.polsl.gliwice.pl/~iwanow_m
- Łukasz Janus
<http://www.free.polbox.pl/n/netman>
- Piotr Karas
<http://www.geocities.com/SunsetStrip/5781/>
- Marcin Kowalski
<http://www.geocities.com/CollegePark/Quad/1208>
- Wojciech Liczkowski
<http://free.polbox.pl/w/wojtas>

- Mariusz Michalik
<http://free.polbox.pl/m/mickey81/>
- Oktawian
<http://www.I-LO.tarnow.pl/x-files/>
- Maciej Ratowski
<http://www.i-lo.tarnow.pl/iii-k/jatrn/>
- Bartłomiej Wegner
<http://free.polbox.pl/b/bwegner>
- Bartosz Wogórka
<http://free.polbox.pl/b/bwogs>
<http://yi.com/home/WogorkaBartosz>
- Maciej Żukiel
<http://free.polbox.pl/s/summoner/>

KGB NEWS

KOLOROWY
GROWY
BIULETYM

**BARDZO TANI
SPECJALNY
DODATEK DO
SECRET SERVICE**

**PARAMILITARNY
MAGAZYN DLA
WOJOWNIKÓW**

Numer, który właśnie trzymacie w dłoniach, wygląda nieco inaczej od wszystkich poprzednich, nieprawdaż? Tak, zsywki idą na złom, SECRET SERVICE będzie odtąd klejony, a co za tym idzie – będzie miał sztywniejszą okładkę. Chyba przyznacie, że teraz prezentuje się o wiele lepiej, rzekłbym nawet – bardzo ekskluzywnie!

MAMY PRAWO DO ZAMIESZCZENIA OPISU DANEJ GRY. Na świecie jest to praktyka powszechna, a ustalenia w tym zakresie są bardzo ściśle przestrzegane. Mamy nadzieję, że w Polsce będzie podobnie.

W maju wyłączności na zapowiedzi (previews) udzieliła nam SIERRA, a tytułami Exclusive są dwie doskonałe gry role-playing: BETRAYAL IN ANTA-

str. 6 – Oczywiście QUAKE 2 i WARCRAFT 3 jeśli będą, to będą raczej dobre, w odróżnieniu od pozostałych wymienionych tytułów, które są fikcyjne.

str. 13, SS CD'45 – Wymieniona firma Unitek nie istnieje, więc demka zamieszczone na płycie to tylko demka i na kążku nie ma żadnej ścieżki DVD.

str. 73 – Karta PSX Blaster istnieje tylko w marzeniach Gulasha.

str. 81 – Nie było specjalnego egzemplarza SS, podobnie jak biura podróży „Aligator Trawler”.

str. 82 – Nasz redakcyjny kolega Joseph nie jest czarny, tylko biały jak mąka.

str. 91 – Gry UNREAL jeszcze nie ma, więc nie ma też do niej kodów.

Przepraszamy wszystkich, którzy nie mieli poczucia humoru!

Hunter

Coś ekskluzywnego

Sama ekskluzywność to równie ważny i poważny temat. Przy tytułach niektórych gier znajdziecie niepozorną etykietkę z napisem: EXCLUSIVE. Nie znaczy to wcale, że mamy do czynienia z zapowiedzią gry ekskluzywnej (choć może i taka ona będzie). „Exclusive” to WYŁĄCZNOŚĆ. Ściślej mówiąc, wyłączność prasowa na terenie danego kraju na materiał dotyczący jakiejś gry, uzyskana od jej producenta lub wydawcy. Oznacza to, że W DANYM MIESIĄCU TYLKO MY, JAKO JEDYNI W POLSCE,

RA i QUEST FOR GLORY 5: DRAGON FIRE oraz symulator lotniczy z okresu I Wojny Światowej, czyli RED BARON 2. Ponadto VIRGIN udzielił nam wyłączności na pełne opisy trzech gier: niesamowitego X-WING vs. TIE FIGHTER, westernowego OUTLAWS oraz pakietu misji RED ALERT: CO-UNTERSTRIKE. Za materiał super-Exclusive należy niewątpliwie uznać wywiad przeprowadzony z RAVEN, autorami gry HEXEN 2, mieszkającymi w dalekiej Kalifornii. Mamy już zawarte porozumienia co do kolejnych „wyłącznych” materiałów, więc uważnie śledźcie to, co się u nas dzieje. Będziemy się starać dostarczać maksymalnie dużo towaru niedostępnego nigdzie indziej – właśnie Exclusive.

Poprzedni, kwietniowy numer SECRET SERVICE był numerem prima-aprilisowym, w którym pozwoliliśmy sobie na kilka niewinnych żartów. Wiele listów i telefonów do redakcji świadczyło o tym, że jednak niektórzy z was dali się nabrać. Pytano nas o „szczęśliwy numer SS'45”, który gwarantował bilety na wycieczkę dookoła świata, pytano gdzie i za ile można kupić kartę PSX Blaster, proszono też o podanie numeru telefonu i adresu firmy Unitek z Pruszcza Gdańskiego. Mamy nadzieję, że nikt się nie obraził i wszyscy dobrze się bawili. W każdym razie spełniamy obietnicę daną w KGB'45 i zamieszczamy teraz solutiony wszystkich żartów.



rys. Karolina Szczerba

W NUMERZE

ALOHA! INTERNET!str. 80

PRZECIEKIstr. 82

SAVEGAMERstr. 85

INFOSYSTEM'97str. 87

X-FILESstr. 88

PRENUMERATAstr. 89

TIPS & TRICKSstr. 90

PRZECIEKI

W tym numerze rubrykę PRZECIEKI wziął abordażem Mr. Root, dając Gulashowi na chwilę posiedzieć pod pokładem, zaś wszystkie listy nie-mangowe przeszły przez ręce Huntera. Tak jak ostatnio, nie będę odpowiadał na poszczególne pytania, jedynie skonstruuję kilka kwestii, które na okrągło przewijały się w najświeższej korespondencji. Po pierwsze, duże emocje wzbudził artykuł o grach karcianych. Kilka osób przeklinało, że takie nudy tylko zajmują miejsce, które można by poświęcić na opisy gier. Na szczęście większości z was pomysł się podobał. Wyjaśniam wszystkim, że tekst miał charakter okolicznościowy (opis gry MAGIC: THE GATHERING).

Kolejnym tematem są reklamy. Narzekacie, że w naszym piśmie jest za dużo reklam. Jasne, moglibyśmy ich nie zamieszczać, ale musicie być świadomi tego, że pieniądze z reklam pokrywają znaczną część wszystkich kosztów redakcyjnych. Mówiąc krótko, gdyby nie było reklam, pismo na pewno byłoby droższe. Czy chcielibyście płacić za SECRET SERVICE jakieś 8 zł? Albo nawet dyche? Chyba nie...

Zaledwie miesiąc temu ogłosiliśmy wyniki konkursu „Koszulka wiosna/lato '97”, a już przychodzą listy z pytaniami, kiedy będziemy sprzedawać T-shirty z nagrodzonymi pracami na kłacie. Odpowiedzi szukajcie parę stron dalej, w kąciaku koszulkowo/plecakowym.

Niektórzy mają jednak niezły refleks, bo już zamawiają rzeczy, których nie ma, np. wydawaną przez nas grę ALONE IN THE DARK. Gra ukazuje się pod koniec maja, więc trzeba jeszcze trochę poczekać. Pamiętajcie: cierpliwość się oplaca.

Jakoś nikt nie bierze sobie do serca naszych próśb o to, by nie przysyłać pytań dotyczących zakupu sprzętu i gier. Udzielę więc odpowiedzi jedynie możliwej i zawsze aktualnej. Ku-

NOWY SYSTEM OCEN:

- 1/10 – unikaj za wszelką cenę
- 2/10 – za darmość można obejrzeć
- 3/10 – można raz zagrać
- 4/10 – może się nawet komuś spodobać; dobra tylko jeśli tania
- 5/10 – normalna gra, nadaje się do pogrania
- 6/10 – ma swój urok, fachowa robota
- 7/10 – bardzo fajna gierka, można dłużej pograć
- 8/10 – super; prawdziwa perelka, warta swej ceny
- 9/10 – rewelacja; gra roku
- 10/10 – absolutny megahit

pujcie komputery w legalnych, największych w Polsce firmach, dzięki czemu macie zapewnioną długą gwarancję i maksymalną bezawaryjność pracy. Kupujcie zawsze sprzęt najnowszej generacji – na obecne czasy będzie to technologia MMX, ładujcie do środka najszybsze karty, więcej RAMu i pojemniejsze dyski twarde. Jak kogoś nie stać, niech sobie kupi hardware o klasę gorszy (np. P200). Jeśli i ten nie będzie na waszą kieszeń, to znów o klasę słabszy (np. P166) – itp. itd. W żadnym razie nie kupujcie już niczego poniżej P100, gdyż wymagania gier stale rosną, a drukowane na pudełkach tzw. minimalne konfiguracje nie mają najmniejszego sensu – gra na takim sprzęcie co prawda chodzi, ale tak żałośnie wolno (zamiast marnych 15 klatek animacji na sekundę, 1 klatka na 15 sekund), że płakać się chce.

Zdaję sobie sprawę, że nie takiej odpowiedzi się spodziewaliście, ale też nie możemy innej udzielić. Postęp w branży hardware'owej jest tak szybki, że praktycznie co kwartał należałoby update'ować swój sprzęt.

Podobnie rzecz ma się z gramami. My nie proponujemy wam wprost, które gry powinniście kupić, my je tylko oceniamy. Przeczytajcie recenzje, zwróćcie uwagę na oceny w klepsydrach, a poznacie nasze zdanie na temat aktualnych tytułów.

A teraz...

MANGOWE PRZECIEKI!

Dziękujemy bardzo za wszystkie listy kierowane do Manga Roomu. Każdy z nich uważnie czytamy. Niektóre z publikowanych dzisiaj zostały napisane bardzo dawno, ale zawarte w nich pytania pozostały aktualne. Przy okazji ogromnie dziękuję wszystkim rysującym. Wasze prace są wspaniałe, w najmielszych oczekiwaniach nie spodziewaliśmy się, że może drzemać w was taki talent. Niektórzy gładzą, że cała młodzież schodzi na psy; powinni wałnąć się czymś tępym w łeb, żeby im ćwirki zagadkały – niech tylko zobaczą nasze prace konkursowe. Ach... są cudowne.

Mr. Root

Droga Redakcjo. Niedawno założyłem klub korespondencyjny i proszę o wydrukowanie jego adresu. Zalóżyciel.

Kochani. Nie jesteśmy słupem ogłoszeniowym, a nauczenni przykrym doświadczeniem postanowiliśmy nie drukować niesprawdzonych informacji, jakie do nas przychodzą. Często okazywało się, że „założycie-

le” klubów mieli tylko dobre chęci i na chęciach się kończyło, zaś wszyscy, którzy do nich napisali i nie otrzymali odpowiedzi mieli do nas później pretensje (że nie wspomnę niechlubną sprawę z pewnym krakowskim klubem korespondencyjnym). Chętnie jednak będziemy utrzymywać towarzyskie kontakty ze wszystkimi działającymi klubami w Polsce. Piszcie o swoich osiągnięciach, o tym co robicie, przysyłajcie swoje Fanzyny, a może pewnego pięknego dnia napiszemy o was...

•••

O wielki Root-sensei, błagam, przyslij jakieś gadzety, plakaty czy coś. Plak

Sorry boy, ale gdybym miał kaprys wysłać każdemu jakiś upominek, to nie dość że wyrzuciliby mnie z roboty za zaniebdywanie obowiązków, to popadłbym w dług! Najczęściej w listach prosicie o: plakaty, kasety video, CD, gry, figurki, papeterie, pamiętki osobiste, oryginalne czasopisma i jeszcze kilkanaście innych rzeczy. Mimo najszczerszych chęci dzielenie się z bliźnimi na taką skalę nie wchodzi w rachubę.

•••

1. Niech Manga Room będzie większy kosztem opisów gier na konsolę! 2. Umieście przynajmniej jeden odlotowy plakat związany z mangą w numerze. 3. Jeżeli nie macie pomysłu na zawartość Manga Room, to zróbcie krótki słownik ciekawszych zwrotów japońskich. 4. Umieście przynajmniej kawałek mojego listu. Co to będzie za afera, gdy kumple się dowiedzą. 5. Oddam wam moją siostrę, jeżeli wydacie kompakt, który będzie zawierał co najmniej 100 screenów związanych z fajnym anime. Docent

1. Manga Room nie może się zwiększać kosztem innych działów, bo co by powiedzieli ich czytelnicy. Poza tym Gulash jest dobry w bijatyce, nie tylko na konsolach i po nocach ćwiczy Hadoukeny. Wołę nie dawać mu pretekstu do sprawdzenia umiejętności.

2. Był już jeden plakat. Może będzie więcej.

3. Słowniczek był w pierwszych numerach Manga Roomu oraz w pierwszym KOMPENDIUM. Jak chcecie się uczyć japońskiego, to zapisz się na jakiś kurs. Gambatte ne!

4. Umieszczamy!

5. Za siostrę w wersji LIVE dziękujemy, mamy wystarczająco dużo własnych kłopotów. Możesz natomiast wysłać nam jej zdjęcie (dołączymy je do kolekcji „Siostr” z akcji Superowej. A tak na poważnie, to pracujemy nad TAJNYM PROJEKTEM w całosci poświęconym anime i mandze.

•••

Bardzo bym chciała ujrzeć na łamach czasopisma kilka stron i plakatów z ilustracjami i komentarzem do Sailor Moon. Oddana czytelniczka wraz z przyjaciółmi.

Czarodziejki to niewątpliwie najpopularniejsze anime w Polsce, dlatego też wszelką dostępną nam wiedzę, jaką udało nam się zebrać, znajdziecie w Encyklopedii Sailor Moon, która stanowi fragment wydanej przez nas książki p.t. KOMPENDIUM WIEDZY 2. Niewątpliwie jest to najpełniejszy i najsolidniej przygotowany materiał w języku polskim, gdyż są tam wykorzystane informacje podane nam przez samą autorkę – Naoko Takeuchi.

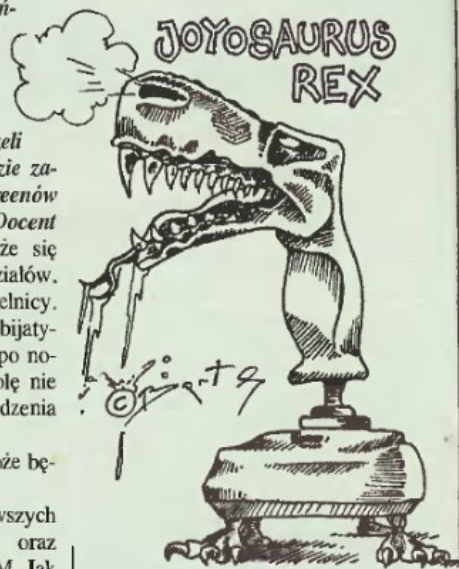
Przy okazji, nie wysyłamy żadnych plakatów, zdjęć, tekstów na temat Czarodziejek, a na ich temat piszemy względnie regularnie.

•••

Do napisania tego listu skłoniły mnie informacje dotyczące mangowych modeli i garage kitów umieszczone w KOMPENDIUM. Modele sklejam od około czterech lat, lecz chciałbym skleić coś innego. Moglibyście mi pomóc, odpowiadając na parę pytań: 1. Gdzie można dostać modele i garage kity? 2. Ile średnio kosztują? 3. Czy jest ich duży wybór? Lipiek-kun

Bardzo nas cieszy, że mamy również twórcych Otake, a nie tylko biernych oglądaczy.

1. Hmm. Z tym jest trudno. Można je zamawiać w zagranicznych sklepach wysyłkowych (jak wszystkie trudno dostępne gadzety) lub samemu kupić w specjalistycz-



nym sklepach, będąc np. w Londynie lub w... Tokio. Garage Kity można także wykonywać samemu, odlewając w gipsowych formach figurki z winyłu czy innego odpowiedniego materiału. Niestety, proces ten znam tylko z filmów.

2. Z doświadczenia wiem, że ceny wahają się od kilkunastu do kilkudziesięciu dolarów za plastikowe modele oraz od kilkunastu do nawet kilkuset dolarów za winyłowe figurki. Doliczyć też trzeba koszty przesyłki, np. z USA.

3. Do każdej postaci, z każdej popularnej serii można znaleźć po parę figurek, w Japonii odbywają się na-

wet całe konkursy poświęcone ja-
kiejś bohaterce.

Przegapiłem Manga Room z opi-
sem animowanej wersji Gunsmith
Cats i to z tak głupiego powodu, lu-
kim jest wstręt do PeCeta. Wielu lu-
dzi kupuje SS dla Manga Room,
choć nie mają blaszaka. Jako Ami-
gowiec zgłaszam veto i żądam wyda-
wania Manga Roomów na CD w for-
mie na kilka platform (Amiga, Mac,
PC). Nie wierzę, że Wicik i nawet ty,
Mr. Root, nie styszeliście o AmiKis-
sie, o którym nie wspomnieliście ani
słowem. Ponawiam też prośbę o fil-
my i komiksy w stylu sex & violence,
a przynajmniej sam seks. Abi-san

Dzięki za regularną korespondencję
Ami-san, a tak między nami amigow-
cami, to ci powiem, że sam mam kłopoty
z odczytywaniem SS CeDeKa na
mojej Amidze. Jesteśmy w mniejszo-
ści i nic tu nie poradzimy. Większość
czytelników ma blaszaki. Amigowcy
mogą oczywiście oglądać obrazki za
pomocą amigowych przeglądark do
GIFów i JPGów. AmiKiss oczywiście
jest i przepraszam wszystkich amigow-
ców, że o tym nie wspomnieliśmy.
Prawie wszystkie pliki zamieszczone
na SS CD dają się odczytać przez Ami-
Kissa, o ile są rozpakowane do od-
dzielnych katalogów. Poza tym Ami-
Kiss wymaga dosyć szybkiego procesora,
przynajmniej wersja, którą posiada-
dam. Co do sex & violence to, LPK
(czyli Lotny Patrol Katechetyczny)
czuwa i nie wiadomo, czy nas nie ska-
suje za publikowanie „bezeceństw”.

1. Czy znacie jakieś czasopismo
na polskim rynku o tematyce manga
i anime? 2. Jak sprowadzić z Japo-
nii oryginalną mangę? 3. Czy w wa-
szym czasopiśmie może być więcej
o mandze i anime? 4. Jak tworzyć
szatę graficzną waszego pisma? Iza
Szczygłowska

1. Są dostępne niskonakładowe
fanziny, ale pisma poświęconemu tyl-
ko i wyłącznie mandze i anime nie ma.
Głowa do góry, nikt nie powiedział
przecież, że nie będzie. BĘDZIE!!!

2. Pojechać do Japonii! Żartuję...
trzeba poszperać w zachodnich fir-
mach wysłkowych lub nawiązać
kontakty z Otaku na świecie. Może
się wymienia...

3. Dział będzie się zwiększał, ale
i czasami zmniejszał w zależności od
ilości materiału, oscylując wokół 4
stron, oczywiście reszta będzie pu-
blikowana nadal na SS CD.

4. Nie wiem, jak z innymi działa-
mi, ale do Manga Roomu grafik do-
stajemy od dystrybutorów lub produ-
centów (z Anglii, USA a nawet ostatnio
z Japonii) oraz czerpiemy z przepa-
stnych zasobów Internetu, później
Pegaz Ass składa to wszystko razem.

Niech zgodną, w następnych nume-
rach napiszecie pewnie o El Hazard,
Phantom Quest Corp. albo The Hak-
kenden. Trafilem? Dlaczego opisujecie
tylko filmy wydawane przez Pioneer.

Większość filmów jest dla dzieci (U,
PG, 12) i chyba zapomnieliście o star-
szej części czytelników. O autorach tak-
że zapomnieliście - gdzie twórczość
Yukito Kishiro, Katsuhiro Otomo, Ada-
ma Warrena, Masamune Shirow, Ke-
nichi Sonoda, Shoji Kawamori, Sato-
shi Urushibara czy Masayuki. Master

Beee, nie trafilem! Były opisywane
różne filmy nie tylko z Pionera. Re-
pertuar filmowy zawdzięczamy oso-
bistym kontaktom z firmami dystry-
bucyjnymi w Anglii, USA i Japonii.
O LPK pisałem już wyżej, chyba nie
zauważyłeś aby SS na okładce miał
znaczek „18”. To, że film ma ozna-
czenie „12”, wcale nie oznacza, że
jest dla dzieci. Oznacza natomiast, że
dwunastolatki można bez obaw
o jego rozwój psychiczny go pokazać.
Jeżeli tego nie wiesz, to przypusz-
czam, że jesteś teoretykiem, który nic
lub bardzo niewiele w życiu oglądał.
Mimo wszystko będziemy się starali
publikować pewne materiały bardziej
zaawansowane (dla starszych) na SS
CD. Kenichi Sonoda już był, o Warre-
nie, Shirow wspomnieliśmy w Kom-
pendium, a o Kawamori - przy okazji
Macrossa. Czytaj rubrykę na SS CD
i w KOMPENDIUM 1 i 2.

Dla przypomnienia przedstawia-
my listę „dużych opisów” filmów:
zaczęliśmy ogólnie w numerze
SS'29 (listopad 1995)

Plastic Little - Kiseki Films - SS'30,
Sailor Moon - Kodansha - SS'31,
Bubblegum Crisis - Anime Projects - SS'32,
Street Fighter 2 - Manga Ent. - SS'33,
Urusei Yatsura - AnimEigo - SS'34,
Macross - Kiseki Films - SS'35,
Ghost in the Shell - Manga Ent. - SS'36,
Tenchi Muyo - Pioneer - SS'37,
Moldiver - Pioneer - SS'38,
Kishin Heidan - Pioneer - SS'39,
Armitage - Pioneer - SS'40,
Oh My Goddess - Anime Prj. - SS'41,
City Hunter - Shueisha - SS'42,
Dragon Half - AD Vision - SS'43,
Green Legend - Pioneer - SS'44,
Bum Up Warrior - AD Vision - SS'45,
801 Airbats - AD Vision - SS'46

Filmy, o których wspomnieliśmy na
początku, też opisujemy, jeżeli okażą
się interesujące. Gulash zakochał się
np. w Hakkendenie i jeżeli tylko wy-
razi chęć przygotowania opisu, to na-
 pewno mu nie odmówię miejsca.

Jak zdobyć adresy jakichś firm
wysłkowych...? Wiele osób

Najłatwiej w Internecie, prawie
każda szanująca się „wysłkownia”
prowadzi sprzedaż na karty kredyto-
we i ogłasza się w Sieci.

Co będzie z polskim pismem man-
gowym!!! Kiedy się ukaże!!! Chcę
więcej mangi!!! Wiele osób

Nie ma co dalej tego ukrywać -
BĘDZIE! Prace nad nim już od pew-
nego czasu trwają. Będzie odjazdo-
we, kolorowe wysokonakładowe
z plakatami i tanie. I będzie na pew-
no najlepsze i właśnie takie, jakiego
pragniecie! Czytajcie uważnie
MANGA ROOM!

BEZKARNOŚĆ 5 GWARANTOWANA

Zachęcamy do wypełnienia ankiety, która zgodnie z zapowiedzią uzu-
pełnia poprzednią BEZKARNOŚĆ. Przez te kilkanaście miesięcy sporo się
na polskim rynku zmieniło, a dzięki piątemu wydaniu ankiety, którego
wyniki porównamy z „czwórka”, powstanie obraz (prawie) doskonały.
Dzisiejszą ankietę powinni oczywiście wypełnić i ci, którzy nie brali udziału
w poprzedniej! I to koniecznie! Bowiem tradycyjnie już, wśród ankieto-
wanych rozdajemy atrakcyjne nagrody, wśród nich są trzy konsole
SONY PlayStation! Potrzebny jest tylko kwadrans z długopisem w rękę.

I. POSIADANY SPRZĘT (zaznacz krzyżykiem lub wpisz):

komputer: Amiga PC 386 PC 486 P60-100 P120-166 powyżej P166
konsola: Nintendo 64 PlayStation Saturn SNES MegaDrive
 GameBoy Amiga CD32 inna: _____
inne: modem Internet CD-ROM Windows '95

II. CZY TWOJA RODZINA POSIADA:

samochód zestaw satelitarny/kablówka magnetowid
 wieżę stereo odtwarzacz CD zwierzę domowe

III. JAKI SPORT UPRAWIASZ?

piłka nożna rower górski
 rolki tenis
 bieganie kulturystyka
 sporty zimowe sporty wodne

IV. ILE OSÓB CZYTA TWÓJ EGZEPLARZ SS?

V. OD KÓTREGO NUMERU KUPUJESZ SS?

VI. JAKIE KANAŁY TELEWIZYJNE OGLĄDASZ:

	systematycznie	sporadycznie	w zależności od tematu	wcale
TVP1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
TVP2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Polsat	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Polsat 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
RTL7	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Polonia 1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Canal +	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
lokalne	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
kablowe	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

VII. CZY CZYTASZ NASTĘPUJĄCE CZASOPISMA:

	systematycznie	sporadycznie	w zależności od tematu	wcale
Bravo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Brum	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Cinema	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gambler	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
komiksy	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Machina	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PC Gamer PL	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Popcom	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ŚGK	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
SECRET SERVICE	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

VIII. JAK CZĘSTO POŚWIĘCZASZ CZAS NA:

	systematycznie	sporadycznie	w zależności od tematu	wcale
telewizję	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
wideo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
gry	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
kino	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
sport	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
sluchanie muzyki	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
czytanie	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

IX. JAK OCENIASZ SECRET SERVICE POD WZGLĘDEM:

(oceny szkolne: 6 - collujący, 5 - bardzo dobry, 4 - dobry, 3 - dostateczny, 2 - mierny, 1 - niedostateczny)

szaty graficznej obiektywności ocen
szybkości opisów użyteczności opisów
doboru tematów Podaj ulubiony dział: _____

X. OKREŚL SWÓJ STOPIEŃ ZAUFANIA DO SECRET SERVICE:

absolutny bardzo wysoki wysoki średni niski

XI. CO CIĘ PRZEKONAŁO DO KUPOWANIA SECRET SERVICE?

XII. CZY ZNASZ W SWOJEJ OKOLICY DOBRY SKLEP, W KTÓRYM MOŻNA KUPIĆ GRY KOMPUTEROWE / KONSOLOWE? PODAJ ADRES ULUBIONEGO SKLEPU.

Nazwa _____ Adres _____

XIII. Czy wypełniałeś poprzednią ankietę? TAK NIE

XIV. Informacje personalne (nie obowiązkowe, ale konieczne jeśli chcesz coś wygrać):

Imię i nazwisko: _____ Wiek: _____

Ulica, numer domu i mieszkania: _____

Miasto i kod pocztowy: _____



FOR¹⁹⁸⁹ MAT



KOMPUTERY

DRUKARKI

Obudowa MINI TOWER, klawiatura WIN'95, FDD 1.44 MB, płyta gł. INTEL TRITON VX PCI, 8 MB RAM, kontroler EIDE, monitor SVGA COLOR 14" N/LR, grafika 1MB PCI Trio64 V+, centronics, 2 x RS 232, pamięć CACHE 256 KB

HDD	0	850	1200	2100	3100
K5-P75 AMD	1335	1823	1894	2033	2238
K5-P90 AMD	1379	1867	1938	2077	2282
K5-P100 AMD	1445	1932	2004	2143	2348
K5-P133 AMD	1499	1987	2058	2198	2403
Pentium 100	1526	2014	2085	2225	2430
Pentium 120	1559	2047	2118	2258	2463
Pentium 133	1642	2130	2201	2340	2545
Pentium 150	1768	2256	2327	2466	2671
Pentium 166	2131	2619	2690	2829	3034
Pentium 200	2733	3220	3292	3431	3636

Zmiana płyty głównej

INTEL TRITON HX PCI	+58
ASUS T2P4 TRITON HX	+174
ASUS T2P4 TRITON HX+SB16	+278
PAMIĘĆ CACHE 512 KB ASUS	+45

Zmiany konfiguracji:

Pamięć RAM

16 MB EDO	+147
32 MB EDO	+419
64 MB EDO	+971

Monitory

Bez monitora	-557
COLOR 15", N/LR	+322
COLOR 17", N/LR	+1 188

Oprogramowanie

MS-DOS 6.22	+121
WIND. 3.11 PL WG	+192
WIND. 95 CD PL	+281

Karty Grafiki

S3-Virge 3D 2/4 MB Acer	+248
Diamond 2000 3D 2/4MB	+292
MATROX Milenium 2MB WRAM	+424
MATROX Mistique 2MB SGRAM	+608

hp HEWLETT PACKARD

DJ400C	603
DJ690C	904
DJ820Cxi	1 023
DJ870Cxi	1 522
LJ5L	1 136
LJ6P	2 444
LJ6MP	3 038

OKidata

ML 320 PL	1 063
ML 321 PL	1 175
ML 3320 PL	1 063
ML 3321 PL	1 189
Okipage 4W (laser 600 dpi)	780

Panasonic

KX-P1150 (9 igiel)	427
KX-P2130 (24 igiel)	492
KX-P3696 (9 igiel)	1 105
KX-P6300 (laser GDI 600 dpi)	937
KX-P6500 (laser 1200 dpi)	1 069

Cennik podzespołów komputerowych (fragment oferty)

(wg cennika na dzień 02.04.97)

PŁYTY GŁÓWNE

PENTIUM 75/200,256C,VX	297
PENTIUM 75/200,256C,HX	355
ASUS T2P4, 256C	474
ASUS T2P4+SB16	580

PROCESORY

K5-P75,AMD	106
K5-P90,AMD	151
K5-P100,AMD	218
K5-P133,AMD	273
PENTIUM 100	301
PENTIUM 120	335
PENTIUM 133	418
PENTIUM 150	547
PENTIUM 166	916
PENTIUM 166 MMX	1 249
PENTIUM 200	1 528

PAMIĘCI RAM*

SIMM 4MB EDO	65
SIMM 8MB EDO	139
SIMM 16MB EDO	278
SIMM 32MB EDO	559

* Uwaga! Cena może ulec zmianie

DYSKI TWARDE

850 MB Caviar	496
1.2 GB Fujitsu	569
1.2 GB Caviar	588
1.7 GB Fujitsu	669
1.6 GB Caviar	647
2.1 GB Seagate	711
2.0 GB Caviar	725
2.5 GB Caviar	803
3.2 GB Caviar	920

MONITORY

MONO 14"	248
COLOR LR/NI 14" Mitsu	564
COLOR LR/NI 14" Bridge	625
COLOR LR/NI 14" Daewoo	597
COLOR LR/NI 14" Philips	756
COLOR LR/NI 15" Bridge	892
COLOR LR/NI 15" Daewoo	857
COLOR 15" Philips 105B	1 116
COLOR 15" Philips 105A	1 319
COLOR 17" 0.26 Bridge H	1 774
COLOR 17"A PHILIPS	2 638

Wszystkie ceny bez podatku VAT

KARTY GRAFIKI

S3-Trio64V+ PCI	84
S3-Virge 3D PCI NMC 2/4MB E-RAM	231
S3-Virge 3D PCI ACER 2/4MB E-RAM	248
S3-Stealth 3D 2/4 MB E-RAM	292
MATROX Mistique OEM 2/4 MB SGRAM	424
MATROX Mistique 2/4 MB SGRAM	502
MATROX Milenium OEM 2/4 MB WRAM	608
1MB Ram do karty grafiki	31

MULTIMEDIA

CD-ROM 8 SPEED BTC	297
CD-ROM 8 SPEED MITSUMI	290
CD-ROM 8 SPEED ACER	312
CD-ROM 10 SPEED BTC	301
CD-ROM 12 SPEED MITSUMI	355
CD-ROM 12 SPEED ACER	371
CD-Recorder 2/6 MITSUMI IDE	1 461
SOUND SHUTTLE 48 Plus	76
SOUND BLASTER 16 PnP OEM	221
SOUND BLASTER 16 PnP + RADIO	206
SOUND BLASTER 32 PnP OEM	296
SOUND BLASTER 32 PnP	312
SOUND BLASTER AWE 64 PnP	693
GŁOŚNIKI ENCORE 240W 3D	129
GŁOŚNIKI ENC ORE 120W	112
GŁOŚNIKI ENCORE 25W	69
GŁOŚNIKI SW10 80W	95
GŁOŚNIKI SCREEN BEAT 5	31

- WARSZAWA, ul. Bracka 4 tel./fax (022) 625 40 09
- ŁÓDŹ, ul. Piotrkowska 270 p. 004 tel./fax (042) 81 89 72
- LUBLIN, ul. T. Żana 38 a p.201 tel./fax (081) 525 81 11
- POZNAŃ, ul. Piekary 17 tel./fax (061) 52 42 23
- HURT Warszawa, ul. Jagiellońska 78, tel./fax (022) 614 53 19
- KIELCE, ul. Sienkiewicza 78 tel./fax (041) 66 27 37
- RADOM, ul. Żeromskiego 18 tel./fax (048) 63 31 94

Wprowadzie rubryka SAVEGAMER pojawia się ostatnio jak fantom, ale mogę zapewnić wszystkich, iż cały czas przyjmujemy materiały oraz opracowujemy własne. Jest ich jednak ostatnio dosyć mało i stąd te przestoje. Sytuacja będzie się poprawiać.

Przypominam, że SAVEGAMER jest kierowany przede wszystkim do osób posiadających jedynie podstawową wiedzę na temat modyfikowania plików i sposobu zapisu liczb. Z tych powodów poprawki są maksymalnie upraszczane, mają ułatwić zapis, co czasami powoduje, iż czasami nie oddają „całej prawdy”.

Proszę ponadto korespondentów o przestrzeganie regulaminu!

1. Wszystkie nadsyłane poprawki muszą być drukowane lub napisane na maszynie! Nie przysyłajcie poprawek faxem – często są nieczytelne.

2. Sprawdźcie, czy wasza poprawka nie była już publikowana.

3. W pierwszej kolejności są publikowane poprawki nadesłane na dyskietkach (gwarantuję ich zwrot). Uwaga! Tekst powinien być w zwykłym ASCII z polskimi literami w standardzie Mazovia lub w formacie Microsoft Word 6.0. Poza tym koniecznie napiszcie jaki jest format dyskietki (PC, Amiga, ...).

4. Dopiszcie w jakim systemie jest dana liczba d – decymalny, h – heksadecymalny – ułatwia to pracę i eliminuje błędy.

5. Zmieniać można jedynie SG. Modyfikacje plików wykonywalnych i zawierających dane (*.EXE, *.COM, *.DAT...) oraz podobnych są sprzeczne z prawem i nie będą publikowane!

6. Poprawka musi być kompletna! Wymagana jest nazwa pliku, w którym należy dokonać zmian, offsety oraz liczby, które trzeba wpisać.

7. Nie używajcie skrótów!

8. Nawet jeżeli posługujecie się ksywą podajcie w liście wasze imię, nazwisko i adres – do redakcyjnej bazy danych i ewentualnych odpowiedzi.

9. W przypadku braku ksywy w liście poprawki będą podpisywane pełnym imieniem i nazwiskiem.

Andrzej Buzow

CIVILIZATION 2 (PC)

Stan gry zapisany jest w pliku *.SAV. Jeżeli użyjesz CHEAT MENU, a nie chcesz mieć wpisu do Hall of Fame, to wpisz w SG pod offset 14h wartość 00h i o wpisie możesz zapomnieć.

Mariusz Borkowski, Poznań

MEGARACE 2 (PC)

Zmieniamy plik GAME.SAV w katalogu \TEXTE. Odnajdujemy w pliku nazwę pod jaką nagraliśmy SG i od pierwszej litery nazwy liczmy przesunięcie.

Offset	Znaczenie
36d	pieniądze (wpisujemy 70FFFFh)
184d	1. wyrzutnia
188d	2. wyrzutnia
192d	osłona
196d	1. stawiacz min lub oleju
200d	2. stawiacz min lub oleju

204d	liczba rakiet w wyrzutni 1.
208d	liczba rakiet w wyrzutni 2.
212d	stan osłony
216d	liczba rakiet/oleju w 1. stawiaczu
220d	liczba rakiet/oleju w 2. stawiaczu

PIT, Dębica

FEARS (Amiga)

Zmiany wprowadzamy przy pomocy programu File Master, opcja Disk Edit. SG są nagrywane na 10 sektor dysku. Każdy SG zajmuje zawsze pierwsze 45 bajtów danego bloku. GAME01 – blok 220,

03h	Pikeman
04h	Veteran Pikeman
05h	Swordsman
06h	Master Swordsman
07h	Cavalry
08h	Champion
09h	Paladin
0Ah	Crusader
0Bh	Goblin
0Ch	Orc
0Dh	Orc Chief
0Eh	Wolf
0Fh	Ogre
10h	Ogre Lord
11h	Troll
12h	War Troll

23h	Green Dragon
24h	Red Dragon
25h	Black Dragon
26h	Halfing
27h	Boar
28h	Iron Golem
29h	Steel Golem
2Ah	Roc
2Bh	Mage
2Ch	Archmage
2Dh	Giant
2Eh	Titan
2Fh	Skeleton
30h	Zombie
31h	Mutant Zombie
32h	Mummy

SAVEGAMER

GAME02 – blok 221, ... , GAME11 – blok 230. Przesunięcie jest liczone od początku bloku.

Offset	Znaczenie
0Dh	życie (wpisujemy FFh)
0Fh	strzelba (wpisujemy 01h)
11h	minidziało (wpisujemy 01h)
13h	wyrzutnia rakiet (wpisujemy 01h)
15h	pistolet plazmowy (wpisujemy 01h)
17h	pila tarczowa (wpisujemy 01h)
19h	amunicja do strzelby i minidziałła (wpisujemy 63h)
1Bh	rakiety (wpisujemy 63h)
1Dh	pociski plazmowe (wpisujemy 63h)
1Fh	numer poziomu potmicznieszony o 1 (poziom 1-00h, 2-01h...)

Andrzej Litwin, Szczygłowice

HEROES OF MIGHT AND MAGIC 2 (PC)

Modyfikujemy plik *.GMC (dla kampanii) lub *.GMx (dla scenariuszy). Surowce oraz złoto są zapisane na czterech bajtach pod offsetami:

SCENARIUSZE	
Wood	848d
Mercury	852d
Ore	856d
Sulfur	860d
Crystal	864d
Gems	868d
Gold	872d
KAMPANIA	
Wood	1175d
Mercury	1179d
Ore	1183d
Sulfur	1187d
Crystal	1191d
Gems	1195d
Gold	1199d

W celu udoskonalenia swoich bohaterów należy odszukać w SG imię herosa (jeżeli pojawia się kilkakrotnie to bierzemy pod uwagę pierwsze wystąpienie). Offset liczony jest od pierwszej litery imienia bohatera.

Przesunięcie	Znaczenie
53d	Attack Skill
54d	Defense Skill
55d	Spell Power
56d	Knowledge
91d	1-szy oddział
92d	2-gi oddział
93d	3-ci oddział
94d	4-ty oddział
95d	5-ty oddział
96d	Liczebność 1. oddziału
98d	Liczebność 2. oddziału
100d	Liczebność 3. oddziału
102d	Liczebność 4. oddziału
104d	Liczebność 5. oddziału
Typy oddziałów:	
00h	Peasant
01h	Archer
02h	Ranger

13h	Cyclops
14h	Sprite
15h	Dwarf
16h	Battle Dwarf
17h	Elf
18h	Grand Elf
19h	Druid
1Ah	Greater Druid
1Bh	Unicorn
1Ch	Phoenix
1Dh	Centaur
1Eh	Gargoyle
1Fh	Griffin
20h	Minotaur
21h	Minotaur King
22h	Hydra

33h	Royal Mummy
34h	Vampire
35h	Vampire Lord
36h	Lich
37h	Power Lich
38h	Bone Dragon
39h	Rogue
3Ah	Nomad
3Bh	Ghost
3Ch	Genie
3Dh	Medusa
3Eh	Earth Elemental
3Fh	Air Elemental
40h	Fire Elemental
41h	Water Elemental

Piotr Ryż, Białystok

HURTOWNIA OPROGRAMOWANIA

OPTIMUS BIS
IPS
MIRAGE
Y.D.P.
CD PROJEKT
LG COMP

PWN
WSZiP
EDGARD
WA PRO
TECHLAND
MARKSOFT
LK AVALON



HURTOWNIA OPROGRAMOWANIA

CD - ROM's

ALBION
CD FACTORY
EXE

BIURO HANDLOWE

02-457 Warszawa
ul. Łopuszańska 117/123 pok. 32
tel. 022 863 70 44 - 47 w. 202
tel. 022 863 79 56
fax 022 863 79 56
tel. 0-90 22 78 24

SHAREWARE

Prowadzimy sprzedaż hurtową i detaliczną, także WYSYŁKOWĄ. Poszukujemy odbiorców: hurtowych, sklepy, księgarnie. WYSOKIE RABATY!

Sprzedż Wysylkowa TOMsoft
 Gier Komputerowych
 Termin realizacji: TYLKO 5 DNI!!!
 OKAZJA! Czynn 7 dni w tymorinru Niskie Ceny!

PRZEDSTAWIAMY FRAGMENT NASZEJ OFERTY:

IBM PC	
Franko	37,00
Gandalf	38,00
Ishar III	44,00
Liga Polska Manager '95 - dos	37,00
Liga Polska Manager '97 - win.	49,00
Megalomania	26,00
Pofanie	63,00
Transport Tycoon	42,00
Ultimate Soccer Manager	77,00
Urban	34,00
Worms	110,00
IBM PC-CD ROM	
Admiral Sea Battles	138,00
Ace of Rifles	139,00
Air Warrior II	139,00
Archimedeon Dyrasty	147,00
Comanche 3.0	147,00
Command & Conquer GOLD	148,00
Command & Conquer: Red Alert	148,00
Daggerfall	181,00
Death Rally	139,00
Destruction Derby II	138,00
Diablo	147,00
Die Hard Trilogy	147,00
Discworld II	147,00
Dragon Lore II	139,00
Duka Nikeem Platinum Pack	164,00
Fallen Haven	139,00
Fifa Soccer 97	139,00
Flight Simulator 6.0 - Microsoft	151,00
Flying Corps	147,00
Fractal Allegiance	139,00
Heroes of Might and Magic II - wer.pol.	146,00
IMTaz Abrams	147,00
Independence Day	148,00
Jet Fighter III	139,00
K.K.K.D.	88,00
Kajko i Kokosz cd	118,00
Katharsis	118,00
Lands of Lore II	147,00
Larry VII	139,00
Lords of the Realm II	147,00
M.A.X.	139,00
Master of Orion II	139,00
Nascar Racing II	139,00
NEA Live 97	139,00
Need for Speed II	139,00
NHL 97	139,00
Perfect Weapon	167,00
Phantasmagoria II	87,00
Polanie cd	138,00
Power F1 - Darkening	151,00
Privateer II - Darkening	151,00
Rally Championship	127,00
Rams	78,00
Ready and Alert	139,00
Realms of the Haunting	131,00
Settlers II	167,00
Sega Rally	112,00
Smoczne Histone	147,00
Steel Panthers II	128,00
Strike	139,00
Theme Hospital	127,00
The Terminator - Skynet	138,00
Titanic	138,00
Tomb Raider	112,00
Touché - wer.pol.	139,00
USNF 97	139,00
Wersal 1685 - wer. pol.	139,00
Wages of War	132,00
Wreckin Crew	167,00
Virtua Cop	167,00
X-Com: The Apocalypse	167,00
AMIGA	
Franko	24,00
Funturatum	39,00
Ishar III	41,00
Legion	39,00
Liga Polska Manager '96	37,00
Miki	39,00
Mistrz Polski '96	30,00
Rajd przez Polskę	48,00
Street Fighter II	48,00
Total Football	48,00
Watch Tower (AGA)	48,00

Posiadamy w sprzedaż:
SONY PlayStation
SEGA Saturn
NINTENDO Ultra 64
 w formie wysylkowej
 Wybrane tytuły gier (w sprzedaż wysylkowej):

Sony Playstation	
Battle Station, Command & Conquer, Contra, Crash Bandicoot, Die Hard Trilogy, Destruction Derby 2, Disruptor, Epidemic, Extreme Games 2, Excalibur, Fila '97, Hexen, Kings Field, Legacy of Kain, Little Big Adventure, Mortal Kombat Trilogy, NBA in the Zone 2, NBA Live 97, NHL 97, Pandemonium, Porsche Turbo Challenge, Pro Wrestling, Samurai Shadow II, Spot goes to Hollywood, Street Fighter Alpha 2, Tekken 2, The Crow, Time Commando, Total No 1, Total NBA '97, Tomb Raider, Twisted Metal 2, Victory Boxing, Warhammer, X-Com (Ufo 2) i wiele innych...	
Sega Saturn	
Amok, Baku Baku, Bug, Clooward Knight 2, Command & Conquer, "Dr. Dark Savior, Daytona USA, CCE, Defcon 5, Die Hard Arcade, Die Hard Trilogy, Doom, Dragonheart, Exchumend, Fila '97, Fighting Vipers, Guardian Hero, Gun Griffon, Loaded, Marx TT, Myst, NHL '97, Need for Speed, Nights, Panzer Dragon II, Rayman, Sonic 3D, Soviet Strike, Spot goes to Hollywood, Street Fighter Alpha, Tomb Raider, Ultimate Mortal Kombat 3, Virtua Cop 2 + Gun, Virtua Fighter 2, Virtua Hydrine, Virtua Racing, Wipeout, World Wide Soccer Warhammer, X-Com (Ufo 2) i wiele innych...	

Przykazy wysylamy po otrzymaniu zaadresowanego koperty zwrotnej z nazwiskiem (prosimy podać typ komputera) oraz dołączamy również przesyłki. Podane w złotych ceny detaliczne zawierają podatki VAT.
 Przesyłka pełna przy odbiorze (+koszt wysyłki).
 W przypadku braku danego tytułu na rynku (niekonieczność sformułowania na zamówienie) termin realizacji może się wydłużyć.
 Zamówienia oraz wszelkie pytania przyjmujemy listownie, telefonicznie lub faxem pod numerem:
 (0-22) 773-19-82 lub (0-90) 29-71-65.

Podobał mi się zwrot „jeżeli taki help już był to odeślę ci mnie do konkretnego numeru” w jednym z listów. Może kiedyś zrobimy rubrykę odsyłaczy, ale jak na razie sugerowałbym skorzystanie z „Kompedium wiedzy” zaopatrzonego w to małe udogodnienie. Jeśli nie znajdziesz tam – szukaj dalej w numerach bieżących. Nie wiem – wycinajcie sobie helpy, wpisujcie je do jakiegoś ładnego zeszytu, uczcie się ich na pamięć – po prostu włóżcie w to trochę wysiłku. Naprawdę nie ma sensu drukować helpa po to, by później notorycznie odsyłać was do niego. Natomiast, w drodze wyjątku, ten help, o który ci chodziło drogi czytelniku (KING'S QUEST 5) jest w SS'43 – a ty jesteś, używając eufemizmu – korsarzem.

BIG RED ADVENTURE
 Dają Japończykowi aparat, aby zrobił mi zdjęcie. Za pierwszym razem nie wychodzi, za drugim, gdy je oglądam – znika.
 Nie przejmuję się. Zdjęcie nie wyjdzie ze trzy razy. Udaj się do McRomanova po czym z zaparkowanego obok samochodu ukradnij zepsuty aparat fotograficzny. Teraz wystarczy już tylko przełożyć film do swojego aparatu i tym razem zdjęcie wyjdzie.

COMMAND&CONQUER
 Jak tworzyć mapy do tej gry?
 Jest takie małe coś co nazywa się COMMAND&CONQUER AND WARCRAFT 2 TOOLKIT. Są tu nowe poziomy, cheats, trainery i cała masa innego przydatnego oprogramowania. Dystrybuuje DMG.

KAJKO I KOKOSZ
 Wróciłem z wyspy. Zrobiłem procę, ale nie wiem skąd wziąć kamień. Czy jest to ten kamień (krzesiwo), który jest na drogowkach, na stoście; czy też jakiś z planzry przy wodospadzie? Kto ma strzelacz i w jaki sposób?
 Kamień do procy (taki nieduży, czarny) leży obok nory kreta przy wodospadzie. Do zestrzelenia z drzewa szyszki, procy powinien użyć Kajko.

KATHARSIS
 Jak pokonać ostatniego Bossa?
 Zwykle nie będziemy odpowiadać na tego rodzaju pytania – w grach typu shoot'em up zwykle nie ma to sensu. Jednak tutaj panowie z METROPOLIS zastosowali nietypowe rozwiązanie. Należy jedynie omijać strzały przeciwnika i zacząć, aż rozwali go bomba.

LEGEND OF KYRANDIA
 Gdzie znaleźć przedmiot, który nazywa się „orchidea”?

help

Galina radzi zbłąkanym

Porozglądaj się w pracowni i po okolicy.

LEGEND OF KYRANDIA 3
 Jestem na krańcach świata. Kupuję parasolkę, kaczkę, wsiałam do lewej beczki i zjeżdżam na dół. Pompuję kwiat, skaczę na drugą stronę, oglądam film, zjeżdżam na dół kaczka, przenoszę się parasolką na drugą stronę, skaczę z parasolką i ona się zrywa. Co mam zrobić?

Na początku możesz jeszcze kupić polisę. Po skoku z wodospadu w kaczkę, spuść z niej powietrze pompką i zaczeć parasolkę o hak, aby dostać się na drugą stronę. Teraz używając parasolki śmigaj w dół.

LITTLE BIG ADVENTURE
 Jak można zdobyć fałszywą kartę identyfikacyjną. Jest potrzebna do wejścia do Teleportation Center. Kartę powinien dać ci ten sam słownik, który poda ci mapę z zaznaczonymi lokalacjami, gdzie można znaleźć wszystkie koniczynki wraz z pudełkami.

QUAKE
 Jestem już w ostatniej misji „Shub-niggurath's Pit” i po prostu nie wiem, jak pokonać tego wielkiego, przekłętęgo skurczybyka.
 Zauważ, że naokoło Shuba lata sobie mała kulka z kołkami. Co jakiś czas przelatuje ona przez ciało Wielkiego Przedwiecznego. Ta kulka to ujęcie teleportera, do którego wejście znajdziesz nieopodal. Jedynie, co pozostaje w tej sytuacji zrobić, to wejść do portalu w momencie, gdy będzie on przelatował przez odłek „tego wielkiego jak góra, przekłętęgo skurczybyka”.

QUEST FOR GLORY 1
 Podaliście, że pod wieczór, kiedy wejść w ciemną alejkę, złapią mnie złodzieje i będą żądać pieniędzy, a ja mam w tym momencie dać im znak ręką. Próbuję wszystkiego, a oni mnie i tak załatwiają. Napisanie „Make Sign” nic nie daje.
 Pokazać znak złodziejom w alejce możesz tylko, gdy grasz złodziejem. W przeciwnym razie (mag albo wojownik) zostaniesz bezlitośnie zarnięty.

RIPPER
 Utknąłem w cyberprzestrzeni w studni Isis. Jakich pięć tablic z hieroglifami powinienem po kolei wcisnąć, aby powstało angielskie słowo „horus”?
 Biorąc sępa z lewej strony za nr 1 i poruszając się zgodnie z ruchem wskazówek zegara, wcisnij płytki o numerach 8, 15, 18, 21 i 19.

STRIKE COMMANDER
 W SS'08 znalazłem opis tego świetnego symulatora. Na końcu umieszczony został opis wszystkich misji. Mam problem z misją nr 7 – San Francisco. Jej trzeci etap polega na zniszczeniu jednego budynku, wieżowca Trans America zawierającego biura Global Oil. O który wieżowiec chodzi (w mieście jest ich około 30)?
 Wieżowiec Trans America to ten w kształcie ostrosłupa, który za podstawę ma kwadrat (jeśli uważałeś na geometrii to będziesz wiedział, że chodzi o bardzo wydłużoną, w tym przypadku, piramidę). Zresztą ta misja to czysta przyjemność; zabierz sobie parę rakiet niekierowanych i rób kolejne naloty na budynek, za każdym razem ładując w niego po parę pocisków. Jak skończą się rakiety to wal z działka pokładowego – duży, nieruchomy cel – pure pleasure.

TOMB RAIDER
 Niedawno nabyłem legalnego TOMB RAIDERA i nie mam intry. Dlaczego?
 Nasuwają mi się podejrzenia, że gra albo jest feierna, albo (o zgrozo) mimo wszystko niezbyt legalna. W pierwszym wypadku – skontaktuj się z dystrybutorem, czyli firmą MIRAGE, a w drugim – wyciągnij słuszne wnioski. Intro bowiem jest i to całkiem niezłe.

WARLORDS
 Czy w tej grze istnieje możliwość tworzenia własnych wojsk, zmieniania rzeźby terenu i tworzenia własnych planz?
 Dopiero w WARLORDS 2 DELUXE pojawił się edytor do własnych planz, wojsk, zmieniania rzeźby terenu i wszystkiego, czego tylko dusza zapagnie.



W dniach 8-14 kwietnia 1997 roku odbyła się w Poznaniu kolejna edycja multitargów Infosystem'97. Równocześnie odbywały się trzy imprezy: Infosystem, Multimedia oraz Poligrafia.



Czy gigantyczna reklama potrafi zastąpić oryginał (procesora K6)?

Odwiedzający imprezę goście mogli natrzeć się na złożone systemy komputerowe, multimediaalne aplikacje oraz gigantyczne maszyny drukarskie, rozlokowane w kilkunastu halach. Targom towarzyszyły liczne wydarzenia, także o znaczeniu międzynarodowym.

W tym roku branża gier komputerowych reprezentowana była – niestety – jedynie przez dystrybutorów prowadzących sprzedaż oprogramowania (IPS oraz MIRAGE). Na targach miała miejsce jedna premiera – IPS zaprezentował PeCetową wersję gry RELOADED, można było też oglądać multimediaalne prezentacje gier NEED FOR SPEED 2 i COMANCHE 3 na telebiamie. Mimo usilnych starań nie pozwolono nam zorganizować Labiryntu.

Do bram targowych zapukały także konsole; stoisko firmy TORNADO

TPSA sucks! Kto się zgadza, proszę podnieść rękę i nacisnąć przycisk



Pogoda była parszywa jak nigdy: wiatr, deszcz, grad i śnieg

obstawione było dziesięcioma konsolami PlayStation, na których można było przetestować nowe gry. Należy także odnotować obecność firm LANSER i LUKAS TOYS, promujących superkonsole, akcesoria i najnowsze produkty.

Interesująco przedstawiała się prezentacja pierwszych odtwarzaczy DVD-ROM firmy TOSHIBA na stoisku firmy ALSTOR (dawny INTEL). Nowy standard zapisu mieści 17 GB na płycie o standardowych rozmiarach. Możliwości DVD świetnie ilustrowały demo gier, między innymi SPYCRAFT i MUPPET TREASURE ISLAND. Jakość odgrywaną przez komputer filmików jest po prostu powalająca



Z gierkami było cieniutko jak to na przednówku. Jedyne bastiony rozrywki zostały się: MIRAGE I IPS...

Będąca dystrybutorem CASIO firma ZIBI zaprezentowała rodzinę aparatu

na kilka dni opanowanych przez młodych ludzi pracujących posurfować po sieci. Na tym niestety koniec, gdyż na nasze pytania dotyczące modemów z technologią X2 (nowy patent fir...

...no cóż, to już nie to samo, co rok temu Labirynt



infosystem'97

tów cyfrowych w przystępnych cenach (najprostszym aparatu o symbolu QV-10A będzie sprzedawany w cenie ok. 1000 zł) oraz handheld-PC (przenośny, kieszonkowy komputer kompatybilny z PC) o wdzięcznej nazwie Cassio-



Największa sensacja technologiczna sezonu – DVD-ROM

my U.S. ROBOTICS, pozwalający na uzyskanie transmisji ponad 50 kbps na zwykłych łączach telefonicznych) dystrybutorem modemów powiększały się oczy ze zdziwienia.

W Restauracji Wielkopolskiej na terenie targów za kawałek schabu o średnicy 5 cm, frytki, sałatkę i Coca-Colę trzeba było zapłacić ponad 25 złotych, nie dziwne więc, że amerykański fast-food McDonalds zarejestrował rekordowe zyski, zaś nasze zdumione oczy ujrzaly kolejkę do kasy przywołującą wspomnienia sprzed 15 lat.

Marcin K. Górecki & Łukasz Bura

Microsoft zwyczajowo starał się dominować (w rogu Gulash i Banana Split w buraczkach – równie wiele)

Firma TORNADO i standy z konsolami PlayStation

i przypomina tę znaną z systemu Laserdisc. Napędy DVD na razie są drogie (ok. 15 tys. zł), będą jednak stopniowo tanieć, a w końcu trafią do domów graczy. Analitycy przepowiadają, że najdalej w roku 2000 DVD-ROM będzie standardowym nośnikiem danych.

Kolejnym wartym odnotowania faktem jest zbliżająca się szybkimi krokami premiera procesora K6 – jest to odpowiedź firmy AMD na lansowaną przez Intela technologię MMX. Graczy zapewne zainteresuje fakt, że procesory K6 będą standardowo o 30% tańsze od swoich intelowskich odpowiedników (choć Intel także zapowiada obniżenie cen o ok. 30%). Na targach K6 obecny był na kilku stanowiskach w postaci reklam i ulotek; samego procesora niestety nie pokazano.

Palmtop CASSIOPEA i aparat cyfrowy QV-10



pea. Komputerka, a właściwie elektroniczny notes posiada zainstalowany system Windows CE (okrojone Windows '95) oraz najbardziej potrzebne aplikacje z pakietu Office – Pocket Word, Pocket Excel oraz Pocket Internet Explorer (przez złącze PCMCIA można podłączyć modem). Oprócz klawiatury QWERTY w zestawie znajduje się specjalne pióro, którym zamiast myszki wodzi się po ekranie (dwukrotne opuszczenie piórka na ikonę uruchamia aplikację). Niewielka jak na możliwości komputera cena (ok. 2 tys. zł) pozwala przypuszczać, że „nowe” nadchodzi wielkimi krokami.

Telekomunikację reprezentowała ogromna liczba firm z monopolistą TP S.A. na czele, sprzedających telefony GSM oraz oferujących podłączenie do Internetu. Kilka set komputerów z odpalonymi przeglądarkami WWW zostało





i właśnie teraz Amerykanie oglądają sezon czwarty. My jesteśmy na początku sezonu trzeciego. Chris Carter zapowiada, że najprawdopodobniej sezon piąty będzie ostatnim, przynajmniej dla niego... Trochę to dziwne, bo aktorzy mają podpisane umowy na 6 lat, ale być może Chris chce poświęcić więcej czasu swojemu nowemu projektowi, serialowi „Millennium”.

Wygląda na to, że będą dwie, a nie jedna, gry komputerowe! Bayron

zecznych rzeczy (it's high time, dammit). 5 maja ukazuje się nowy teledysk z piosenką śpiewaną przez Gillian. Pierwsza wersja klipu pokazywała naszą ulubienicę w miłosnych uściskach z mężczyzną-robotem i... kobietą-robotem. I jeszcze mały, ale miły akcent: w pewnym wywiadzie Duchovny powiedział, że jego babcia była... Polką. Jeszcze niech tylko się okaże, że Anderson ma brata w Kłopotowie i wszyscy będziemy szczęśliwi.

X Na zakończenie zła wiadomość i to bardzo poważna. W jednym z najnowszych odcinków, który pobił w USA rekord oglądalności (29 milionów widzów) Scully została zaatakowana przez człowieka używającego komórek rakowych do regeneracji swojego ciała. Napastnik mówi do niej: „Masz coś, czego potrzebuję”.

nę, w której karzeł ocenia Muldera na podstawie jego ubrania).

b) „Mr. X – człowiek o wielu twarzach i maskach... Informator, ale zupełnie innego pokroju niż Deep Throat; on nie odda swojego życia sprawie, której powinien być całkowicie oddany. Mulder nie ufa mu tak, jak jego poprzednikowi, choć wie, że jest on mu niezbędny – to dla Foxa jedyny

Pilot 1 sezonu



THE X FILES

X Bracia! Coś ożyło. Scully je skorupiaki, Fox glanuje Kryceka, a Palacz otacza wszystko zagadkową chmurą... do tego ta wszechobecna niepewność. Na nas możecie liczyć, choć wiemy tak samo mało. Po przełomowych wydarzeniach w „X-Files” dziś uporządkujemy wiedzę o serialu i związanych z nim atrakcjach.

Zacznijmy od filmu kinowego. Zdjęcia rozpoczną się lada dzień, a budżet produkcji jest tak duży, że – jak wyraziła się Gillian Anderson w wywiadzie dla „Variety” – pozwolą na rzeczy dotychczas nieosiągalne dla serialu. Chris Carter właśnie ukończył pisanie scenariusza, ale pilnuje go równie dobrze jak George Lucas swoich nowych „Gwiezdnych Wojen”. Wiadomo tylko, że historia jest bardzo poważna i tylko dla dorosłych, film będzie w USA dozwolony od 17 lat. Zaraz po ukończeniu prac, cała ekipa startuje z kręceniem sezonu piątego. Wyjaśnijmy sobie przy okazji, że w USA seriale pokazywane są od jesieni do wiosny (tzw. sezon)

Press ogłosił, że ich produkt będzie łączycył w sobie „technologię Internetu i CD-ROM”, cokolwiek by to miało znaczyć. Za to więcej szczegółów znamy na temat gry robionej przez firmę Fox: otóż będzie to tzw. interactive movie, ale oczywiście Fox zapew-



Sezon 3, odc. 2

nia, że nacisk będzie położony na „interactive”, a nie na „movie”. W grze wcielamy się w postać jednego z agentów FBI, a Scully i Mulder będą naszymi pomocnikami w rozwiązywaniu sprawy. Będziemy mieli pełny dostęp do plików z Archiwum X, włącznie z historiami opowiedzianymi w serialu. Najważniejsze jest jednak dla mnie to, że producent robi grę tak, jakby był to pełnoprawny odcinek filmu, co oznacza m. in. że gra nie będzie oderwanym od życia śledztwem, ale nowym polem informacji o poszukiwaniu siostry Muldera...

Teraz trochę plotek: Gillian Anderson rozwiódła się z mężem, bo – jak twierdzi – „prze-rośla go” (daddy's waiting for ya, babe). Dana Scully i Fox Mulder pojawili się gościnnie w... „Simpsonach”. Niedługo zostanie wyemitowany w USA odcinek, w którym fałszywemu Mulderowi udaje się namówić Scully do bardzo be-



Sezon 2, odc. 25

Odcinek kończy się sceną, w której przerażona Scully budzi się w środku i nocy i zauważa, że zaczyna kaszleć krwią...

Hard Drinking Man

P.S. Dostaliśmy kolejny list od naszego duchowego równoważnika – Przemka Nowaka (pepega@msk.it.art.olsztyn.pl). Oto jego listu fragmenty i mój komentarz:

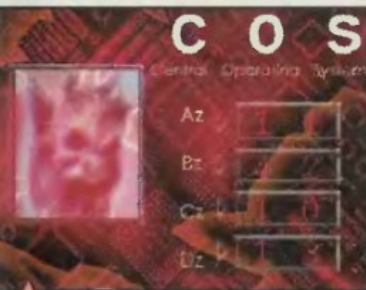
a) „Scully jest wszechstronnie uzdolniona – nie była to sztuczka z chrząszczem... (chodzi o odcinek „Humbug”). Ona zawsze znajdzie coś, z czego można zakpić lub spuentować ciętym żartem... Mulder był chyba bardziej zaskoczony tą oryginalną dietą Dana niż wtedy, gdy próbowała znaleźć paranormalne rozwiązanie zagadki tajemniczych morderstw...”

Nie tylko Dana Scully potrafi być oryginalna, ale i sama Gillian Anderson. Otóż, proszę państwa, ona naprawdę zjadła tego robala, czym zresztą wprawila w osłupienie Duchovny'ego i całą ekipę... Przy okazji „Humbuga”: jest to odcinek uważany przez X-Philes (czyli miłośników X-Files) za jeden z najlepszych, nie tylko dzięki podjętemu tematowi, ale i humorowi (przypomnijmy sobie sce-

kontakt z jego największym wrogiem... Ale teraz już wiemy, że kontakt fałszywy... Wyrok zapadł – Mr. X jest kolejną komórką, tworzącą wielką strukturę rządową, która bezwzględnie wykorzystuje agentów do odkrycia i wykorzystania wszystkich anomalii dla potrzeb rządu i władzy. Tylko dlaczego zabił fizyka, który pracowa-

wał także dla tej samej organizacji i w sposób znaczący przyspieszyłby poznanie i zawładnięcie prawdą o „ciemnej materii”? Musiał wprowadzić upozorować samobójstwo Chestera, ale za taką cenę? Może naukowiec stał się niewygodny, może jednak Mr. X nie pracuje dla rządu, tylko dla innej, podobnej organizacji. Pojawili się też insynuacje, jakoby miał coś wspólnego z inteligencją pozaziemską. Jedno jest pewne, Mulder powinien być ostrożny.”

Sprostuję tylko kilka rzeczy. Po pierwsze X nie zabił Dr. Chestera Bantona, ale zrobił mu coś o wiele gorszego: zamienił w chomika doświadczonego, czyli w to, czego fizyk obawiał się najbardziej... Po drugie: X był podwładnym Głębokiego Gardła i na pewno jest jakoś związany z rządem, ale przypomnijmy sobie też, że pierwszy raz pojawił się w serialu przy okazji wizyty Muldera u senatora, który także „poszukuje prawdy”... Ba, to senator i X stali najprawdopodobniej za wskrzeszeniem Archiwum X! Tak więc X najprawdopodobniej działa na dwa fronty i czasami musi się wykazać w „oficjalnej” pracy, by potem móc pomagać innym...



Sezon 1, odc. 1

odc. 12



PRENUMERATA

SECRET SERVICE można zaprenumerować w jednym z dwóch wariantów:

Wariant 1:

6 x SECRET SERVICE +
6 x SECRET SERVICE CD
Zamawiając prenumeratę sześciu
wydań, płacisz mniej niż za pięć!

Wariant 2:

12 x SECRET SERVICE (płacisz za jedenaście)

Wszystkie ceny dotyczące prenumeraty zawierają koszty przesyłki pocztowej.

Wpłaty należy dokonywać na „czerwonych przekazach pocztowych”, dostępnych w każdym urzędzie pocztowym. Na odwrocie, w miejscu „na korespondencję” (środkowy odcinek) prosimy przykleić wycięty z czasopisma kupon. Przekaz oraz kupon należy starannie wypełnić WIELKIMI LITERAMI (jak na przykładzie). Pozwoli nam to uniknąć pomyłek przy wprowadzaniu danych do komputera. Podanie niepełnych danych, jak również bazgranie i skróty nazw mogą być przyczyną kłopotów w realizacji zamówienia lub je uniemożliwić.

Prenumerata wysyłana jest na 3 dni przed dostarczeniem numeru do kiosków, co oznacza, że dociera do czytelników w tym samym

tygodniu, co czasopismo do kiosków.

W przypadku jakichkolwiek wątpliwości prosimy dzwonić pod warszawski numer telefonu (0-22) 624-91-47 tylko w dni powszednie (godz. 9⁰⁰-16⁰⁰). Wydawnictwo uwzględni reklamacje zgłoszone nie później niż 60 dni od daty zamówienia.

Aby rozpocząć prenumeratę od czerwca, należy dokonać wpłaty do 15 maja! Po tym terminie zamówienia przechodzą na następny miesiąc. Decyduje data stempla pocztowego.

Płyty CD są także dostępne w wyznaczonych punktach sprzedaży na terenie całego kraju w cenach detalicznych.

CENY PRENUMERATY:

Wariant 1:

6 wydań
SECRET SERVICE + SS CD **119.⁰⁰ zł**

Wariant 2:

12 wydań
SECRET SERVICE **42.⁹⁰ zł**

UWAGA! ZAMÓWIENIA PRZYJMujemy WYŁĄCZNIE W FORMIE OPŁACONYCH PRZEKAZÓW POCZTOWYCH. NIE WYSYŁAMY NIC ZA ZALICZENIEM!

KUPON ZAMÓWIENIA. ORYGINAŁ LUB XERO PORZĄDNIK PRZYKLEIĆ DO PRZEKAZU! WYPEŁNIĆ, PODLICZYĆ I OPŁACIĆ NA POCZTCIE.

Uwaga! Wypełnić - odciąć dla redakcji

Kupon ważny do dnia 15.05.1997 r.

ARCHIWALIA Zamówić następujące numery:
6 7 8 9 13 16 27 28 32 33 34 35 36
37 38 39 40 41 42 43 44

Kompendium 1 Kompendium 2

wpisz numer ze swojej naklejki adresowej

Numer prenumeratora

(dotyczy osób, które mają lub miały już wstąpić do prenumeraty)

PRENUMERATA

Prosimy zaznaczyć krzyżykiem z lewej strony wariant, którego ujętych zamawiamy.

Wariant 1: 6 miesięcy SECRET SERVICE + SS CD

Wariant 2: 12 miesięcy SECRET SERVICE

PRODUKTY FIRMOWE

rozmiar

koszulka nr 1 XL XL XL

koszulka nr 2 L L L

koszulka nr 3 L L L

koszulka nr 4 L L L

plecak nr 5 (granatowy)

plecak nr 6 (czerwony)

bluza nr 7 M M XL XL

koszulka nr 8 M M XL XL



ARCHIWALIA

Aby dokonać zamówienia na numery archiwalne, należy na kuponie oznaczyć krzyżykiem zamawiane numery SS lub KOMPENDIUM WIEDZY. Następnie, korzystając z zamieszczonych cen, dokładnie wyliczyć należną kwotę. KONIECZNIE DODAC KOSZTY PRZESYŁKI wg tabelki. Wyliczoną kwotę wpisać na przedniej (czerwonej) stronie przekazu. Druki przekazów dostępne są we wszystkich urzędach pocztowych

na terenie kraju. Wypełniony przekaz z przyklejonym kuponem opłacić na pocztwie wpisując WIELKIMI LITERAMI na wszystkich trzech częściach swój dokładny adres z kodem pocztowym, ulicą, numerem domu i mieszkaniem.

Braki w danych, złe obliczenie kwoty, bazgranie mogą być przyczyną kłopotów w realizacji zamówienia lub je uniemożliwić.

W przypadku jakichkolwiek wątpliwości prosimy dzwonić pod numer telefonu (0-22) 624-91-47 w godz. 9⁰⁰-16⁰⁰ w dni powszednie. Redakcja uwzględni reklamacje zgłoszone nie później niż 60 dni od daty zamówienia.

UWAGA! Możliwe jest również zakupienie archiwaliów osobiście w autoryzowanych punktach sprzedaży: Warszawa, ul. Żelazna 69a, KIOSK „U SZCZEPICIA” Kraków, ul. Karmelicka 32a, WAREZ

Przekazy prosimy kierować pod adresem:
SECRET SERVICE
00-800 Warszawa 66, skr. poczt. 21

PAMIĘTAJ DODAC KOSZTY PRZESYŁKI POCZTOWEJ!

od 1 do 2 szt. - 1,20	od 9 do 13 szt. - 2,00
od 3 do 4 szt. - 1,30	od 14 do 18 szt. - 3,00
od 5 do 8 szt. - 1,60	powyżej 18 szt. - 6,00

KOMPENDIUM 1 9,90 + 3,00 = 12,90
KOMPENDIUM 2 11,90 + 3,00 = 14,90

software club

HURTOWNIA OPROGRAMOWANIA

PC CDROM

wybrane tytuły

11 TH HOUR	49 zł
AD 2044 (ver PL)	120 zł
AFTERSHOCK FOR QUAKE	110 zł
ARCHIMEDEAN DYNASTY	136 zł
BLOOD AND MAGIC	124 zł
BROKEN SWORD	150 zł
CLANDESTINE	74 zł
COMMAND & CONQUER + MESS.	170 zł
COMMAND & CONQUER RED AL	150 zł
CRUSADER NO REGRET	49 zł
CZAROWNICA AGATA (ver PL)	89 zł
DAGGERFALL	190 zł
DARKENING PRIVATER II	180 zł
DEATH RALLY	140 zł
DESTRUCTION DEFBY 2	130 zł
DIABLO	136 zł
DISCWORLD II	136 zł
DOWN IN THE DUMPS	100 zł
DRAGON LORE 2	140 zł
DUKE NUKEM 3D	130 zł
DUKE NUKEM PLUT. PACK	110 zł
F 22 LIGHTNING	140 zł
FATAL RACING	49 zł
FIFA SOCCER 97	140 zł
FRAGILE ALLEGIANCE	140 zł
GABRIEL KNIGHT 2	88 zł
GENDER WARS	140 zł
GENE MACHINE	74 zł
GENE WARS	49 zł
GRAND PRIX 2	130 zł
HARVESTER	88 zł
HEROES OF NIGHT AND MAGIC 2	150 zł
K.K.N.D.	140 zł
KAJKO I KOKOSZ (ver PL)	69 zł
KATHARIS (ver PL)	112 zł
LEW LEON (ver PL)	89 zł
LIGHTHOUSE	130 zł
LONGVIEW FLASHPOINT KOREA	58 zł
LORDS OF THE REALM 2	140 zł
M.A.X	135 zł
MIDK	139 zł
MEGARACE 2	130 zł
NASCAR RACING 2	140 zł
NBA LIVE 97	140 zł
NET ZONE	74 zł
NHL LIVE 1997	140 zł
PHANTASMAGORIA 2	170 zł
POLANIE	89 zł
RALLY CHAMPIONSHIP	130 zł
RAYMAN	89 zł
REALISM OF THE HUNTING	150 zł
S.T.O.R.M.	74 zł
SCORCHED PLANET	39 zł
SCREAMER 2	140 zł
SEGA RALLY	160 zł
SEKRETY KRÓLA (ver PL)	89 zł
SETTLERS II	124 zł
SHERLOCK HOLMES II	74 zł
SKYNET	140 zł
SMURFY (ver PL)	119 zł
SPACE JAM	124 zł
STRIFE	134 zł
SWAT POLICE QUEST 5	88 zł
SYNDICATE WARS	74 zł
TACTICAL OPERATIONS II	89 zł
SIMPSON CARTOON ST.	140 zł
TILT	79 zł
TIME COMMANDO	130 zł
TITANIC	140 zł
TOMB RAIDER	140 zł
TOP GUN	88 zł
TOUCHE (ver PL)	119 zł
TUNNEL B1	140 zł
US NAVY FIGHTERS 1997	140 zł
WAGES OF WAR	138 zł
WARCRAFT 2 DELUXE	161 zł
WERSAL (ver PL)	140 zł
WING COMMANDER III	79 zł
WORMS UNITED	140 zł
Z	74 zł



**SPRZEDAŻ DETALICZNA
PC CD ROM PROWADZĄ**

WARSAWA
PLAY ul.Potocka 14 paw.2
WARSAWA
DAN ul.Łukowska 2c paw.24
ŁÓDŹ
ACTION ul.Piotrkowska 40
ŁÓDŹ
AMI PRO ul.Przybyszewskiego 9
POZNAŃ
EUREKA ul.27 Grudnia (DOMAR)
PODK
GEOINF ul.Pszenna 10
WŁOCŁAWEK
SOFTLAND ul.Kaliska 75 a

**TO MIEJSCE CZEKA
NA TWOJĄ FIRMĘ**

AUTORYZOWANY DEALER
SONY
POLAND

SPRZEDAŻ HURTOWA



**KONSOLE
AKCESORIA** PlayStation

SPECYALISTYCZNE KONTROLE
SYSTEMÓW JOYPAD I KONTROLERÓW PISTOLETY MIKRO I MULTIBAD
PRZETWÓRZACZE EURO-SCART LINK-CABLE KABLE RFDI MEMOZYCARD

OPROGRAMOWANIE

W OFERCIE PONAD 100 TYTUŁÓW
CO TYDZIEŃ NOWOŚCI!!!

BIURO HANDLOWE I SKLEP
Łódź ul.Piotrkowska 40

tel. (0 42) 32 93 42
tel/fax (0 42) 33 35 74

OPROGRAMOWANIE CD-ROM

TELEFONY :
tel/fax (022) 33-08-09
tel (0601) 22-50-96

**PC CDROM
MULTIMEDIA**
wybrane tytuły

3D ATLAS	140 zł
DYKTANDO	97 zł
ENCYKLOPEDIA KOSMOSU	99 zł
ENCYKLOPEDIA	
PRZYRODY OPTIMUS	160 zł
ENCYKLOPEDIA PWN	220 zł
ENCYKL. SAMOCHODÓW	88 zł
EURO PLUS	150 zł
JAK TO DZIAŁA OPTIMUS	260 zł
KLK UCZY CZYTAĆ	99 zł
LET'S DRAW	89 zł
LITERAT	97 zł
MOVIE PIERWSZE ABC	89 zł
NEW BEAT TRANCEMISSION	89 zł
PROFESSOR HENRY	69 zł
SŁOWNIK J. POLSKIEGO	138 zł
SYRACUSE ENGLISH PLUS	99 zł

HONORUJEMY
KARTY RABATOWE
SOFTWARE CLUB
UPOWAŻNIAJĄCE DO
BARDZO WYSOKICH
RABATÓW DLA STAŁYCH
KLIENTÓW

KARTY DOTYCZĄ ZAKUPÓW:

KARTA BIAŁA OD 200 zł
KARTA SREBRNA OD 400 zł
KARTA ZŁOTA OD 600 zł
w wszystkie poszczególne
zakupy są sumowane
rabaty wynoszą odpowiednio:
5% (do 200 zł) 10% (do 400 zł)
15% (do 600 zł)

SONY PSX
wybrane tytuły
tylko w sprzedaży
wysyłkowej

ACTUAL SOCCER	
ALIENT TRILGY	
BROKEN SWORDI	
CASPER	
COMMAND & CONQUER	
COOL BORDERS	
CRASH BANDICOOT	
DESTRUCTION	
DESTRY	
DIE HARD TRILGY	
DISRUPTOR	
FIFA SOCCER 1997	
FINAL DODM	
FORMULA 1	
IRON MAN	
KRAZY IVAN	
MORTAL KOMBAT	
TRILGY	
MOTORTOON 2	
NBA JAM	
NBA LIVE 1997	
NEED FOR SPEED	
NHL 97	
OLIMPIC GAMES	
OLIMPIC SOCCER	
RAYMAN	
RE-LOADET	
RESIDENT EVIL	
ROAD RUSH	
SIM CITY 2000	
SOVIET STRIKE	
SPACE HULK	
STAR GLADIATOR	
STREET FIGHTER	
STRIFE	
STRIKER 96	
TEKKEN 2	
TIME COMMANDO	
TOTAL NIN	
TOMB RAIDER	
TOTAL NBA	
TUNNEL B1	
WAR-AWK	
WING COMMANDER 3	
WIPACOUT 2097	
WORMS	
X-COM 2	
X2	

Gwiezdne Wojny rozgorzały na nowo! Poniższe tipsy dedykują wszystkim czującym drżenie Mocy. Hej, hej! Purpie Jedi

ALL TERRAIN RACING

Amiga, Daniel Fecko
Daj na SET OPTIONS, w opcji DIFFICULTY ustaw na HARD. Następnie wybierz tor i kup samochód – bardzo tanie części zamienne. Tarcza na zielonym tle dodaje mocy. M na niebieskim tle – rakietą, aby jej użyć na górę. H na niebieskim tle – rakietą homo. Aby jej użyć, daj joystick w górę. Strzałka w górę na pomarańczowym tle – chwilo-we przyspieszenie. Przy ostrych zakrętach puszczać fire. S na niebieskim tle – pieniądze



BUBBA N STIX
Amiga, Johnny Steg
Stage 1 – 1111111111
Stage 2 – TPRZ18HJ5P
Stage 3 – ?TSPFH74B
Stage 4 – VYS?GKSFN1
Stage 5 – VS1B777ZK9

BURAI FIGHTER DELUXE
Game Boy, Ł.K. z Gorzowa
Kody: WGKM, CPFG, JJCM, DKLF.

COMMAND & CONQUER: RED ALERT
PC, Com, K.A.S.

Strona konfliktu: ALIANCI
1. W misji nr 3 rozbuduj bazę na max. Zbuduj kilka rafinerii, fabryk i baraków (koszar) oraz mnóstwo wojska. Po zniszczeniu wrogiej bazy i wykończeniu wroga, rozmieść jednostki równomiernie po całej mapie. Później będziesz musiał jej bronić.
2. W misji, w której masz zniszczyć siły atomowe, rozbuduj duży potencjał helikopterów. Zniszcz nimi Construction Yard, a następnie Sam Sites przy Silosach, teraz nic nie przeszkodzi twoim wojskom.
3. Komputer atakuje małymi grupami:
– 2x czołgi
– 1x rakietą V2
– 5x piechota
Niszcz je w następującej kolejności (wszyscy na jednego):
a) V2
b) rozjechać piechotę

NINTENDO
64

FIFA SOCCER 1997 64 299 zł
TURKOK 64 299 zł
MARIO 64 219 zł
PILOT WINGS 64 299 zł
SHADOW OF THE EMPIRE 299 zł

Wszystkie podane w reklamie ceny są cenami brutto podanymi w nowych złotych i dotyczą wyłącznie sprzedaży wysyłkowej.

**POSZUKUJEMY ODBIORCÓW
HURTOWYCH NA TERENIE CAŁEGO KRAJU.**
GWARANTUJEMY NAJKORZYSTNIEJSZE WARUNKI WSPÓŁPRACY

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA I DETALICZNA

PROGRAMY MOŻNA ZAMAWIAĆ TELEFONICZNIE
POD NUMERAMI :
tel/fax (022) 33-08-09
tel (0601) 22-50-96
LUB LISTOWNIE :
WARSAWA 01-652 ul.Potocka 14 pawilon 2
ZAMÓWIENIA POWYŻEJ 50 zł
REALIZUJEMY NA NASZ KOSZT
PEŁNA OFERTA WYSYŁAMY PO OTRZYMANIU
KOPERY ZWROTNEJ ZE ZNACZKIEM

SKLEP FIRMOWY:
WARSAWA 01-652 ul.Potocka 14 paw.2
tel/fax (022) 33-08-09
tel (0601) 22-50-96
DOJAZD TRANŻAKIEM NR.36
AUTOCBUSEM NR.185
WARSAWA 04-112 ul.Łukowska 2c paw.24
tel/fax (022) 610-90-77

UL. MICKIEWICZA
UL. POTOCKA
UL. ŁUKOWSKA
UL. WARSZAWSKA

WARSZAWA 04-112 ul.Łukowska 2c paw.24
tel/fax (022) 610-90-77

CZAS REALIZACJI ZAMÓWIENIA NA TERENIE
CAŁEGO KRAJU OK.3 DN

PRIMA WESTERN-DIGITAL SEAGATE EPSON OKI INTEL CREATIVE LABS
W naszej ofercie znajdziecie:

Drukarki HP
DeskJet 340 765
DeskJet 400C 535
DeskJet 690C 851
DeskJet 820Cxl 1 183
DeskJet 870Cxl 1 545
LaserJet 5L 1 170
LaserJet 6P 2 566
LaserJet 6MP 3 164

Komputery UNIA
Pentium 100 just od 1 000
Pentium 120 just od 1 000
Pentium 133 just od 1 100
Pentium 150 just od 1 200
Pentium 166 just od 1 200
Pentium 200 just od 2 200
Pentium 166 MMX just od 1 900
Pentium 200 MMX just od 2 500

Drukarki EPSON
Stylus 200 485
Stylus Color 200 611
Stylus Color 400 865
Stylus Color 500 863

Drukarki CANON
BJJ-30 465
BJC-70 693
BJC-240 617
BJC-620 1 168

Monitory
14" mono LR Mitsu 229
14" kolor LR&NI Mitsu 579
14" kolor LR&NI ProVIEW 639
14" kolor LR&NI Target 649
14" kolor LR&NI CTX 645
15" kolor LR&NI ProVIEW 895
15" kolor LR&NI CTX 910
17" kolor LR&NI CTX 1 690

O r a z
Sound Blaster 16 PnP 299
Sound Blaster AWE 64 579
ZIP 100MB zewn. 530
FaxModem Active 33.6 w. 340
FaxModem Active 33.6 z. 405

**RATY, LEASING,
RABATY GOTÓWKOWE**

Mamy zawsze to czego Potrzebujesz.

Rok założenia 1986. Tel: 60 60 278, 60 60 279, 60 60 282
Fax: 60 60 280, Serwis: 60 60 281
ul. Postępu 18, 02-676 Warszawa
pon. - pt. 9-17

Unia

- c) czołgi
- d) inne?

4. Light Tanki są doskonałymi zwiadowcami i środkiem do „walcowania” piechoty.

5. Rocket Mani w grupach po pięciu zniszczą każdy samolot

CRAZY FOOTBALL

Amiga, Michał Leszczyński
Kod do trzeciej ligi -
S8KRBSDBS5XLR8RRRR.

DUNE 2

Amiga, Rogoża Łukasz

powiadających ruchowi skoczka szachowego.

2. Pamiętaj, że czerwce mogą być bardzo pomocne np. na początku rozgrywki jeźdźij szybko jednostką (Quad, Trike) i odkryj wszystkie czerwce; potem szukaj

żyć Guardem na piasek, wywabić czerwia pod lufy wysocki i szybko uciec na kamień. Jeżeli wystarczająco blisko doprowadziłeś robala, pójdzcie szybko.

4. Grając Atrydami nie buduj Ornitopterów! Są zbyt słabe i zbyt łatwo dają się zestrzelić. Przydadzą się tylko wtedy, gdy baza wroga nie ma już Rocket Turret, ale wtedy nie ma już problemu.

5. Baw się szybkością gry. Czasami im wolniej, tym lepiej.

a) gdy twoją bazę atakuje latający intruz, zmień szybkość gry na slowest. Twoi zestrzelą go w mgnieniu oka;

b) jeśli działasz w najwolniejszym trybie gry, twoja obrona bazy (wieżyczki) strzela efektywniej;

c) każdy wie, że Launchery cienko strzelają na odległość mniejszą od czterech pól. Otóż okazuje się, że nie zawsze! Gdy grasz w trybie slowest, potrafią one ostrzelać nawet swoje sąsiednie pole.

d) odkryłem również, że w trybie tym zasięg działania Sonic Tanku gwałtownie się zmniejsza.

TIPS & TRICKS

i doskonale wspierają w natarciu czołgi (nie używaj ich przeciw piechocie).

PC, Piotr Kuntze i Nikodem Przybecki

Używając Norton Commandera wejdź do katalogu z grą i znajdź plik rules.ini, a następnie edytuj go (F-4). Znajdziesz w nim: jaką daną jednostka ma broń, szybkość, zasięg broni, koszt jednostki oraz koszt budynku, zapotrzebowanie na energię itp.

Gdy atakują cię ornitoptery i nie możesz ich zestrzelić, to wejdź: a) w options; b) w game controls; c) zmień game speed na slowest.

Ornitoptery będą stały w miejscu i będziesz mógł je spokojnie zestrzelić.

PC, Rudolph

1. Odpowiednio ustawiając się blisko obcych zabudowań można zmusić wroga, aby strzelał do własnego budynku. Będzie tak, gdy jednostki staną na polach od-

bazy wroga, podjeżdżaj pod nią, odkrywaj trochę terenu i daj się rozwalić. Czerwce robią resztę - zżerają całą obronę bazy w polu ich (twojego) widzenia i komputer nie rozbudowuje jej. Gdy zostaną wrogie niedobitki, operację powtórz.

3. Spotkałem się z wieloma absurdalnymi sposobami na robale, podkreślam, że najlepsze są:

- a) powyższy
- b) ustawić parę silnych jednostek na skraju kamienia, wyru-

DOM SPRZEDAŻY WYSŁUKOWEJ SAGITA

02-903 Warszawa
ul. Powsińska 40/24
tel./fax (22) 42-93-68

Wypełnij blankiet i wyślij, a w ciągu 14 dni otrzymasz zamówione gry - lub zatelefonuj do nas.

ZAMÓWIENIE

ZAMAWIAM
ZAZNACZONE GRY

Nazwisko i imię

Kod, Miasto, Ulica, Nr Domu i Mieszkania, Telefon

(podpis Rodzica / osoby dorosłej)
Płatne przy odbiorze plus koszty wysyłki

AMIGA

	zł, gr
Agent Czesko	25.00
Alfabet Smierci A500	38.00
Alfabet Smierci A1200	38.00
Allied Chicken A1200	24.00
Alien Breed 3D A1200	99.00
Alien Target	29.00
American Poker	9.00
American Poker-Data Disk	6.00
Andromeda	13.00
Amie	17.00
Amie 2	25.00
Astral	29.00
Atlantida	17.00
Banshee A1200	30.00
Battlestorm	19.00
Bez Kompromisu 500+,600,1200	34.00
Body EL.Gal. A1200	60.00
Brutal Football A500	30.00
Brutal Football A1200	30.00
Brydż	25.00
Buddakar	18.50
Cardax	24.40
Cardioux	15.00
Coela	68.00
Crazy Cars 2	19.00
Crystals of Arborea	25.00
Cyber Kick	17.00
Dan Wilger	20.00
Date Girl	28.00
Date Girl A1200	28.00
Desert Patrol	61.00
Desert Wolf	24.00
Doc Crow's Adv. A500	17.00
Doran-Grzechy Ardane	34.00
Dracula	18.30
Dragonstone	35.00
Experyment Delfin	34.00
Energy Mover	24.00
Epic	25.00
Eskadre	29.00
Explorer	17.00
F-1 Tomado A500	17.00
F-29 Refalator	38.00
First Samurai	29.00
Fast Fighter	17.00
Flight of Amazon Queen	60.00
Forest Dumb	29.00
Forest Dumb Forever	29.80
Frankenstein A500	17.00
Franko-The Crazy Revenge	24.00
Furiantum A500+	39.00
Gear Works	15.00

Gielda Swiatowa	24.00
Gloom A1200	59.00
Gloom De Luxe A1200	61.00
Guardian A1200	33.00
Heimdall 2 A500	36.00
Heimdall 2 A500	36.00
Heliosfera	31.00
High Seas Trad. A1200	51.00
Hokaj na Lodzie	17.00
Intelekt	29.00
International Soccer	25.00
International Tennis A500	17.00
Ishar 2 A500+, 600	36.00
Ishar 3 A500+, 600	41.00
James Bond 3 A1200	29.00
Jaguar XJ220	29.00
Janusz	10.00
Jarosk	17.00
Jurajski Sen	20.00
Kajki i Kokosz	39.00
Kandarz	16.00
Knight of the Sky	24.40
Krętarz	15.00
Kupiec	29.90
Lasereria 2	17.00
Last Soldier	14.00
Lazarene	21.00
Lepards A1200	29.90
Legends A1200	29.00
Legia Polska Manager'96	37.00
Links - Golf	18.30
Lost in Mine	24.00
Magic Coins	24.40
Machineries 2 San Fiteco	13.00
Master Mind	15.00
Mean Arenas	22.00
Mega Blast	25.00
Menkor	35.00
Metal Kombit	31.00
Missile Smierci	29.90
Milk	36.00
Misja Harolda	43.00
Mistrz Polski'96 500+,600,1200	37.00
Mortal Weapon	15.00
Olimpiada 96	17.00
Oscar A500	29.00
Overskill A1200	24.00
Pechowy Prezent	29.00
Pinball Illusions A1200	55.90
Pinball	10.00
Pole Walki	25.00
Pollerget	30.00
Primal Rage A1200	98.00
Pro Tennis Tour 2	28.00
Project Battlefield	25.00

Rajd przez Polskę	29.00
Rally Champ A600	48.00
Road Rash	16.30
Robins. Req.A500+,600	49.00
Robinson's Req. A1200	54.00
Rooster	38.00
Rooster 2	15.00
Sabra Team A500	28.00
Sabra Team A1200	34.00
Sen	29.00
Sink or Swim	25.00
Skarabeusz-Pakiet	17.00
Start Templariuszy	29.00
Skaul Kwartiermistrz	29.00
Skeleton Krew A1200	39.00
Smuś	17.00
Soccer Sup. A500+,600	60.00
Soccer Superst. A1200	60.00
Super Taskwondo Master	29.00
Super Tennis Champs	49.00
Taskwondo Master A1200	28.00
Tag Team Wrestling A500	17.00
Tajemnica Burszynyowej Komnaty	30.00
Theo	24.00
Theo 2	15.00
Titanic Binky	17.00
Tornado A500,600	49.00
Total Carnage A1200	22.00
Traps & Treasures	30.00
Trucks A500	29.00
Trucks A1200	26.00
Truck Racing	17.00
Tyran 500+,600,1200	38.00
Ubeke A1200	21.00
Universe	46.00
Urchum 2	67.00
Valsark	17.00
Vital Light	29.00
Wilk West	17.00
Wolichid	20.00
World Cup Year 94	17.00
World Rugby Manager	22.00
Worlds of Legend	24.00
Zombie	17.00

AMITEKST Mini	12.00
AMITEKST PRO 2.0	44.90
Asystent	14.00
Asystent PRO	25.00
Brain Focder	30.00
Digi Booster	27.00
Edukacja	35.00
FFMA v.8.5	140.00
Fiskus	34.00
Geometria dla każdego	23.00
Hiperang.pl-pl-ang.500+,600	22.00
Historia M i Lic	14.90
Jez. Angielski	35.00
Jez. Niemiecki	35.00
Maly Tales	31.00
Nauka Jezdy	39.00
Novapoint	37.00
Novapoint IV	45.00
Orlograd-Slowik J.Polskiego	15.00
Orlografia	22.00
Piekarz 3.0	47.00
Pitagoras kl.5-8 Podst.	26.00
Pitagoras Lic.kl.1,2	27.00
Pitagoras Lic.kl.3,4	27.00
Pleketarium	27.00
Pleketarium	19.00
Polonista	33.00
Program: Easperia Gield.	50.00
Super Bull 1-3 kl.Podst.	32.00
Super Memo v.3.0 A	48.00
Telegres	28.00
Wisielec	19.00
You and Me	35.00

CD32

Allied Chicken	24.00
All Terrain Racing	60.00
Chaos Engine	37.00
Chuck Rock	19.50
Fears	71.00
Fire & Ice	37.00
Fly Harder	19.50
Guardian	43.00
Legend	43.00
Overkill + Lunar-C	24.00
Pinball Illusions	58.00
Pinball	48.00
Speedball 2	95.00
Sports Legacy	95.00
Sing Pin	31.00
Vital Light	20.00
Whizz	49.00
Scena PL	48.00
Super Memo 3.0	78.00

Sony PlayStation

Alone in the Dark	150.00
Casper	160.00
Command & Conquer (ang.)	200.00
Crash Bandicoot	190.00
Destruction Derby 2	200.00
Die Hard Trilogy	180.00
Disruptor	180.00
Exhumed	200.00
FIFA 97 (ang.)	190.00
Legacy of Kain	200.00
Little Big Adventure	200.00
Mechwarrior 2	190.00
Namco Soccer	160.00
NBA 97	190.00
NBA Jam Extreme	150.00
NHL 97	190.00
Micro Machines v.3	190.00
Pandemonium	180.00
Porsche Challenge	200.00
Reloaded	165.00
Soul Edge	210.00
Soviet Strike	180.00
Star Gladiator	170.00
Street Fighter Alpha 2	170.00
Suikoden	200.00
Tekken 2	190.00
Tomb Raider	200.00
Worms	170.00

HM... PODSUMOWAĆ SITUACJĘ NA POLSKICH DROGACH?... GŁAZ PAN MOŻE W DESTRUCTION DEARBY? ...



tylko desantuje piechotę na tyły.

DUNGEON MASTER
PC, Rudolph

1. Zakłęcia można nadać dowolną moc, wybierając odpowiednią sylabę z I rzędu.

2. Pamiętaj, że w DM poziom zaawansowania maga i kleryka (chyba również ninji) nie zależy (w przeciwieństwie do wojownika) od ilości zabitych wrogów, lecz od ilości wypowiedzianych zaklęć (dla ninji - rzucanych szyletów itp.), nawet tych bez znaczenia.

FRANKO

PC, Andrzej Cieślak
Najlepszy sposób na przejście gry: Najpierw musisz powalić gościa np. holubcem lub z obrótów i potem dokończyć (Alex) lub dowalić (Franko) leżącemu. Skutkuje na każdego. Na ostatniego Bossa jest inny sposób: najpierw robisz holubca, on się schyla, ty podchodzisz i robisz obrótową. Powtarzasz to, aż Boss będzie miał dosyć.

LAZARUS

Amiga, Daniel Fecko
Kody: IDNRYG - dopełnienie energii. IDGIWR - dopełnienie amunicji i wszystkich rodzajów broni, 1, 2, 3, 4, 5 -

e) jako ciekawostkę podam, że również wrogie Devastatory (yeah!!!) strzelają nie podwójną, lecz poczwórną serią!

Wszystkie wyżej wymienione punkty (oprócz „e”) funkcjonują dla jednostek wroga jak i twoich.

Amiga, Uszaty
1. Zawsze na początku misji save'uj grę, będziesz wiedział, skąd i gdzie zaatakuj przeciwnik. 2. Nigdy nie wjeżdżaj swoim Harvesterem do bazy wroga, ponieważ Żniwiarka zechce przejść na jego stronę. 3. Zawsze przglądaj się, skąd przeciwnik wyjeżdża, żeby zaatakować swoją bazę. Ustaw tam wieżyczkę. Teraz wróg zawsze będzie ją napotykał i będzie niszczone. Czasami

WARSZAWSKI FESTIWAL FANTASYKI

Zapraszamy wszystkich miłośników fantastyki oraz gier fabularnych na sponsorowany przez redakcję SECRET SERVICE „Warszawski Festiwal Fantastyki”. Odbędzie się on w dniach 17-18 maja w warszawskim kinie Grunwald. W programie tej dwudniowej imprezy są m.in. projekcje filmów kinowych, spotkania z pisarzami (m.in. Michael Kandel, Terry Pratchett, Andrzej Sapkowski), dyskusje panelowe, rozgrywki role-playing, galeria grafik fantastycznej oraz konkursy i turnieje.

Przedsprzedaż kamietów (cena 35,- zł) prowadzą: księgarnia „U Izy”, ul. Wilcza 71, księgarnia „Estel”, ul. Chłodna 47, redakcja „Magii i Miecza”, ul. Dolna 43 i Dyskusyjny Klub Filmowy UW, ul. Krakowskie Przedmieście 24 p. 18.

MORTAL KOMBAT 3
PC, Kabal
Gdy grasz Kabalem, rób następujące combo: kop z wysokości - od razu Top Spin (T-P-NK), podbiegnię do gości i zrób Ground Saw (T-T-T-B) - podejź i rób NK-NK-WP-WP-D+WP - 10 w powietrze - Eye Spark (w powietrzu) (T-T-WP), robi 10 ciosów i zabiera 66% Damage.

MEGARACE 2
PC, Gróby
Aby ominąć wszystkie filmy z Lancem Boylem, trzeba załadować grę pisząc: megarace.exe GAME.

MORTAL KOMBAT 2
Amiga, Tomek
Jako pierwszego zawodnika wybierz Raydena, a drugiego - Shang Tsunga. W drugiej rundzie, gdy Shang Tsung ma już Danger, musi się przemienić. Gdy ukaże się Finish him (warunek: Shang nie chce się odmienić!), zrób Radenem Godzillę.

PADEMONIUM
PSX, Wolly
Kody do leveli i bonus leveli: JOADBICA, ELIBCCBA, ADEAIIIG, ENABCCBI, NCA-EEBBA, AEEAIIK, KEAABIEE, PCAAEBJI, NGA-EEBCA, PGAEEBKA, NIA-BEBCI, PIABEBKI, AHIAAII,

DOM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ AGITA

02-903 Warszawa
ul. Powsińska 40/24
tel./fax (22) 42-93-68

Wypełnij blankiet i wyślij, a w ciągu 14 dni otrzymasz zamówione gry - lub zatelefonuj do nas.

ZAMÓWIENIE		ZAMAWIAM	
ZAZNACZONE GRY			
Nazwisko i imię	Kod, Miasto, Ulica, Nr Domu i Mieszkania, Telefon	(podpis Rodzica / osoby dorosłej) Płatne przy odbiorze plus koszty wysyłki	
PC 3.5"			
1599	39.00	1 Liga Polska Man. '95	37.00
7 Dni 7 Nocy	40.00	2 Links - Golf	16.30
Alien Breed	37.00	3 Lords of the Realm	53.00
Alien Breed Tower Assault	73.00	4 Wargen i Piekarni	23.00
Arms 2	29.00	5 Mega Blast	29.00
Bastion	40.00	6 Mega-Lo-Mania	28.00
Badman Returns	36.00	7 Historia Sól P+I Lic.	34.90
Battle Isle	50.00	8 WYPER ang-płp-ang WLC	48.00
Battlestern	20.00	9 Mega Herkula	30.00
Blade of Destiny	49.00	10 Mortal Kombat 2	40.00
Body Slam Wrestling	29.00	11 Noc	49.00
Boxing	30.00	12 Normal	36.00
Burkhan	16.30	13 Just Fall 2007	59.00
Car & Driver	30.50	14 Operation Combat 2	29.00
Car & Driver	30.50	15 Wojna Piekarni	23.00
Car & Driver	30.50	16 Oscar	38.00
Car & Driver	30.50	17 Overdrive	49.00
Car & Driver	30.50	18 Skaja Newsletter	25.00
Car & Driver	30.50	19 The Games	30.00
Car & Driver	30.50	20 The Machines	24.00
Car & Driver	30.50	21 The Machines	24.00
Car & Driver	30.50	22 Tornado	26.00
Car & Driver	30.50	23 Trolls	26.00
Car & Driver	30.50	24 Tytan	43.90
Car & Driver	30.50	25 Ultimate Soccer Manager	73.00
Car & Driver	30.50	26 Uncover II	25.00
Car & Driver	30.50	27 Universe	37.00
Car & Driver	30.50	28 Użycie	34.00
Car & Driver	30.50	29 Wirtualne Gry	19.00
Car & Driver	30.50	30 Wirtualne Gry	19.00
Car & Driver	30.50	31 Wirtualne Gry	19.00
Car & Driver	30.50	32 Wirtualne Gry	19.00
Car & Driver	30.50	33 Wirtualne Gry	19.00
Car & Driver	30.50	34 Wirtualne Gry	19.00
Car & Driver	30.50	35 Wirtualne Gry	19.00
Car & Driver	30.50	36 Wirtualne Gry	19.00
Car & Driver	30.50	37 Wirtualne Gry	19.00
Car & Driver	30.50	38 Wirtualne Gry	19.00
Car & Driver	30.50	39 Wirtualne Gry	19.00
Car & Driver	30.50	40 Wirtualne Gry	19.00
Car & Driver	30.50	41 Wirtualne Gry	19.00
Car & Driver	30.50	42 Wirtualne Gry	19.00
Car & Driver	30.50	43 Wirtualne Gry	19.00
Car & Driver	30.50	44 Wirtualne Gry	19.00
Car & Driver	30.50	45 Wirtualne Gry	19.00
Car & Driver	30.50	46 Wirtualne Gry	19.00
Car & Driver	30.50	47 Wirtualne Gry	19.00
Car & Driver	30.50	48 Wirtualne Gry	19.00
Car & Driver	30.50	49 Wirtualne Gry	19.00
Car & Driver	30.50	50 Wirtualne Gry	19.00
Car & Driver	30.50	51 Wirtualne Gry	19.00
Car & Driver	30.50	52 Wirtualne Gry	19.00
Car & Driver	30.50	53 Wirtualne Gry	19.00
Car & Driver	30.50	54 Wirtualne Gry	19.00
Car & Driver	30.50	55 Wirtualne Gry	19.00
Car & Driver	30.50	56 Wirtualne Gry	19.00
Car & Driver	30.50	57 Wirtualne Gry	19.00
Car & Driver	30.50	58 Wirtualne Gry	19.00
Car & Driver	30.50	59 Wirtualne Gry	19.00
Car & Driver	30.50	60 Wirtualne Gry	19.00
Car & Driver	30.50	61 Wirtualne Gry	19.00
Car & Driver	30.50	62 Wirtualne Gry	19.00
Car & Driver	30.50	63 Wirtualne Gry	19.00
Car & Driver	30.50	64 Wirtualne Gry	19.00
Car & Driver	30.50	65 Wirtualne Gry	19.00
Car & Driver	30.50	66 Wirtualne Gry	19.00
Car & Driver	30.50	67 Wirtualne Gry	19.00
Car & Driver	30.50	68 Wirtualne Gry	19.00
Car & Driver	30.50	69 Wirtualne Gry	19.00
Car & Driver	30.50	70 Wirtualne Gry	19.00
Car & Driver	30.50	71 Wirtualne Gry	19.00
Car & Driver	30.50	72 Wirtualne Gry	19.00
Car & Driver	30.50	73 Wirtualne Gry	19.00
Car & Driver	30.50	74 Wirtualne Gry	19.00
Car & Driver	30.50	75 Wirtualne Gry	19.00
Car & Driver	30.50	76 Wirtualne Gry	19.00
Car & Driver	30.50	77 Wirtualne Gry	19.00
Car & Driver	30.50	78 Wirtualne Gry	19.00
Car & Driver	30.50	79 Wirtualne Gry	19.00
Car & Driver	30.50	80 Wirtualne Gry	19.00
Car & Driver	30.50	81 Wirtualne Gry	19.00
Car & Driver	30.50	82 Wirtualne Gry	19.00
Car & Driver	30.50	83 Wirtualne Gry	19.00
Car & Driver	30.50	84 Wirtualne Gry	19.00
Car & Driver	30.50	85 Wirtualne Gry	19.00
Car & Driver	30.50	86 Wirtualne Gry	19.00
Car & Driver	30.50	87 Wirtualne Gry	19.00
Car & Driver	30.50	88 Wirtualne Gry	19.00
Car & Driver	30.50	89 Wirtualne Gry	19.00
Car & Driver	30.50	90 Wirtualne Gry	19.00
Car & Driver	30.50	91 Wirtualne Gry	19.00
Car & Driver	30.50	92 Wirtualne Gry	19.00
Car & Driver	30.50	93 Wirtualne Gry	19.00
Car & Driver	30.50	94 Wirtualne Gry	19.00
Car & Driver	30.50	95 Wirtualne Gry	19.00
Car & Driver	30.50	96 Wirtualne Gry	19.00
Car & Driver	30.50	97 Wirtualne Gry	19.00
Car & Driver	30.50	98 Wirtualne Gry	19.00
Car & Driver	30.50	99 Wirtualne Gry	19.00
Car & Driver	30.50	100 Wirtualne Gry	19.00

JOAABICM, FDAACDC, AJAAAIO, EHIACCAE, ACMAEIID, ELIACCBE, MA-AEEBMI.

POLANIE

PC, Killer Driver & Fire Demon
Kilka dobrych rad:

1. Gdy nie możesz obronić wioski, bo komputer ma przewagę liczebną, zabuduj wszystkie wejścia chatami. Gdy ciótek przyśle ludzi, zaczną oni niszczyć chaty. Wtedy niech drwale je naprawiają, a ty wystrzelaj wroga z luków.

2. Zawsze, gdy odkryjesz jakąś świątynię, przyślij tam tylu ludzi, ile jest miejsc i daj im rozkaz stop. Będą oni rąbać przeciwnika, a sami się uzdrawiać. Gdyby świątynię zajął przeciwnik, wypłosz go stamtąd kapłanem (ogniem).

Uwaga!!! Kapłan musi mieć koniecznie obstawę, bo inaczej go zarąbia.

ROAD KILL

CD32, Michał Wierzbicki
Kody:
2 - LQPONTLLCQ
3 - HQPOPNUJJP
4 - PQOQIGBRM

SAILOR MOON

PC, Adam Fidusiewicz
Po uruchomieniu gry wchodzi się do ostatniej opcji (jest tam Tuxido trzymający różę) i piszemy:
9999 - Sound Test
8888 - Koniec gry Usagi
7777 - Koniec gry ChibiUsy

SCORCHED PLANET

PC, Wolf
Zamrożonych ludzi możesz rozmrażać bronią o nazwie Plasma Bolt (na klawiaturze 2). Należy strzelić z tej broni do zamrożonego człowieka. Pamiętaj, że mamuty zabijają ludzi.

SENSIBLE WORLD OF SOCCER

Amiga, Michał Leszczyński
Errata do tipsu z SS'42. Po pierwsze, nie U, tylko V. Po drugie, ceny skrzydłowych, bocznych obrońców, napastników oraz niektórych pomocników spadają bez znaczenia na rozstawienie. Nie ma na to rady. Trzeba dokonywać transferów.

SETTLERS 2: VENI, VIDI, VICI

PC, Baltazar Via
Gdy włączysz grę, zagraj w opcji Free Game, a w exploration wciśnij off. Zaczynij grać, a po chwili z tej gry załaduj planszę z Campaign (musisz ją przedtem zapisać). Powoduje to, iż będziesz widział całą mapę.

PC, Mateusz Majchrzak

1. Jeśli masz zawarty z wrogiem sojusz i zniszczysz jego strażnicę z katapulty, sojusz nie zostanie zerwany.

2. Złoto bardzo często występuje na małych, niepozomych pagórkach.

3. Gdy na twoją strażnicę leci kamień, postaraj się szybko ją spalić. Twój żołnierz nie zginie i pójdzie do zamku lub pobliskiego magazynu.

SUPER HOCKEY VIOLENCE

Pegasus, Łukasz Grobelny
Kod na 7 drużyn (z 9) - 6562.

TECMO WORLD CUP

Pegasus, Łukasz Grobelny
Kod do finału: HBGDIHADG

TIE FIGHTER

PC, Bond
Jeżeli masz trudność z przejęciem jakiejś misji (kampania), to wystarczy w czasie lotu nacisnąć klawisz Insert i misja zakończy się sukcesem.

TOMB RAIDER

PC, Gróby
1. Pójdź do przodu, a potem do tyłu, następnie obróć się trzy razy w lewo i natychmiast skocz w tył. Usłyszysz cyk! cyk! - full broni!!!
2. To samo, co wyżej, z jedną różnicą. Zamiast w tył, skocz w przód. Yo!!! Przeskok do następnego levelu. Działa na 100%.

PC, M.C. KAN
W Palace Midas - pięć dźwigni należy ustawić od lewej:

1. D, G, G, G, D
 2. G, G, D, G, D
 3. D, G, G, G, G
 4. D, D, G, G, D
- Każde ustawienie otwiera tylko jedno drzwi.

TRANSPORT TYCOON (DELUXE)

PC, Race Maniak
Jeśli chcesz rozwalić pociąg przeciwnika, zrób tak:
1. W odległości jednej kratki od stacji przeciwnika postaw Train Depot (nie podłączaj go teraz).
2. Zbuduj pociąg.
3. Wypuść troszkę swój pociąg i zatrzymaj go.
4. Gdy pociąg przeciwnika wjeżdża na stację, podłącz Depot do jego stacji i puść pociąg.
5. Boom!!! 4 osoby nie żyją, a ty jesteś wesóły.

WETLANDS

PC, Bryłka Maciej
Wpisz się jako: COOLCOLE - misja, SAVANNAH - energia.

WORMS

PC, Race Maniak
Podczas gry wpisz - BA-ABAA (włącza nieskończoną liczbę owiec, bananowych bomb, minigun). AABAAB - włącza

VIRTUA FIGHTER PC

PC, Chichot
Znam dobry sposób na załadowanie Akiry i Durala (twarda).
1. Walcząc przeciwko Akirze wprowadź potrójne Combo ręką i szybko wciśnij Blok (Akira po twoim combo uderzy cię łokciem w brzuch - po to masz wcisnąć BLOK). Po jego kontrze puść Blok i powtórz combo.

漫画星

JAPONSKI
KOMIKS
FILM

planet manga

KARCIANA GRA PRZYGODOWA KTÓRA WSTRZĄSNEŁA ŚWIATEM OTAKU



POSTACIE I MIEJSCA ZNAWE
Z TAKICH SERII ANIME JAK:
BUBBLEGUM CRISIS,
EL HAZARD, RANMA 1/2,
TENCHI MUYO!

Wersja angielska z pełną polską instrukcją
szczegółowy w SECRET SERVICE 44

Startery - 29.90 UWAGA PROMOCJA Boostery - 6.90

Prosimy o bardzo szybkie podawanie swoich danych. Nie należy
wysyłać z kuponem pocztowym karty kredytowej. Skonfirmuj
w sprawie szczegóły.

Uwaga!!! Na odwrócenie przelicznika należy podać zamawiane tytuły!!! Wszystkie
ceny dotyczą pojedynczych tytułów lub tomów, a nie całych serii!

zamówienia na bezpłatny
katalog ver. 2.0 przyjmujemy
wyłącznie na kartkach
pocztowych lub
telefonicznie
taniej niż
gdziekolwiek
w
Europie

Armitage III #1, #2, #3, #4	34.90 zł
Moldiver #1, #2, #3	49.90 zł
Tenchi Muyo! #1, #2, #3, #4	49.90 zł
Kishin Heidan #1, #2, #3, #4	49.90 zł
Green Legend RAN #1, #2, #3	44.90 zł
Az Do Nieba #1, #2, #3, #4	8.90 zł

do ceny produktów należy dodać koszty przesyłki:
1-3 szt. = cena produktów + 2.00 zł
4-6 szt. = cena produktów + 5.00 zł
7-9 szt. = cena produktów + 7.00 zł
(tak daleko... obliczmy w ten sposób należność prosimy nadać na pocztę pod adresem firmy nuywaję, czerwonego przekazy pocztowe.)

planet manga
skr. poczt. 74
00-954 Warszawa 84

SECRET SERVICE

Dostępne rozmiary:
 1, 2, 3, 4 L, XL
 5, 6 uniwersalny
 7, 8 M, L, XL, XXL



Wrogowie z serii Sailor Moon SuperS: Besbes, Parapara, Seresere, Junjun

Logo SECRET SERVICE na bluzkach i plecaczkach jest najprawdziwszym dwukolorowym haftem!



NOWOŚCI NA SEZON WIOSNA-LATO

Cztery nowe koszulki

Nowy sposób zamawiania

Cztery nowe koszulki są dostępne w ekskluzywnej limitowanej kolekcji, specjalnie na nadchodzące wakacje!! Ponadto cały czas dostępne są: plecaki (nr 5 i 6), firmowy T-shirt (nr 7) i bawełniana bluza (nr 8).

Uwaga! Zmieniamy zasady zamawiania naszych produktów.

1. Wyciąć kupon ze str. 89.
2. Zaznaczyć na nim numery wybranych produktów i rozmiary.
3. Pójść na pocztę.
4. Wypełnić czerwony przekaz.
5. Przykleić kupon z tyłu środkowej części.
6. Opłacić w okienku.
7. Czekać.
8. Odebrać u listonosza i dumnie nosić.
9. Jeżeli przesyłka nie nadejdzie w ciągu 28 dni, zadzwonić do redakcji tel. (0-22) 624-91-47 w godz. 9⁰⁰ - 16⁰⁰ w dni powszednie.



W poprzednim Manga Roomie opisaliśmy dwie serie w stylu uwielbianym przez wielu – Otaku, czyli magicznych dziewczyn. Absolutną nowością były screeny z ostatnich dwóch odcinków Sailor Stars, zaś ciekawostką opis Magical Girl Pretty Sammy. Odnosnie Sailorek mam propozycję. Jeżeli zdarzy się, że Polsat nie wyemituje tych dwóch odcinków (z powodu permanentnej nagości głównej bohaterki) to, o ile będzie wystarczający odzew od was, zamieścimy ich opisy, podobnie jak to miało miejsce w przypadku odcinków 45 i 46.

Chciałbym zaprezentować dwie kolejne serie powstałe na fali popularności Sailor Moon.

MAGIC KNIGHT RAYEARTH

Pierwszym z nich jest Magic Knight Rayearth. Seria, której podstawą była bardzo popularna wśród japońskich fanów manga autorstwa znanej grupy rysowniczek Clamp (o nich i ich pracach można trochę więcej przeczytać w Kompendium Wiedzy 1). MKR to historia w rodzaju RPG oraz fantasy, ale również w stylu magical girls. Przygoda zaczyna się, gdy trzy nastolatki zostają nagle przeniesione do innego i tajemniczego świata o nazwie „Cefiro”, który był dotąd we władaniu Księżniczki Emaraude. Świat ten został jednak opanowany przez żądnego władzy maga Zegato, który porwał i uwięził księżniczkę. Tylko trzy legendarne Magiczne Wojowniczkę mogą jeszcze ocalić ten przepiękny świat. W postacie te wcielają się nasze trzy dziewczyny, na które w nowym świecie oczekuje Guru Clef, mający 745 lat – najpotężniejszy czarownik krainy, ukrywający się pod postacią chłopca. Każda z dziewczyn dostaje po magicznym mieczu, a każdy z nich ma inną moc – władania nad ogniem, wiatrem i wodą. Dzięki temu mogą walczyć ze złem.

MKR był jednym z najpopularniejszych seriali roku 1996 w Japonii. Bohaterki zawsze utrzymywały się w pierwszej dziesiątce notowań najpopularniejszych postaci.

SWEET TALES OF ST. TAIL

Inną popularną serią jest Sweet Tales of St. Tail. Historia młodej dziewczynki, której rodzicami są: sławna niegdyś złodziejka oraz utalentowany magik. Meimi, bo tak ma na imię główna bohaterka, zmienia się w magiczną St. Tail i korzystając z talentów przejętych od swoich rodziców, niczym Robin Hood, zabiera bogatym i rozdaje biednym. Meimi pomaga przyjaciółka Seira, która jest w nowicjacie zakonnym.

Tajemniczą St. Tail próbuje złapać kolega z klasy – Asuka Jr – syn głównego inspektora policji, ale nie zna jej drugiego wcielenia. Ot kolej-

MANGA NEWS

AKIRA? MANGA POWER? NIPPON? ŚWIAT ANIME? SHOGUN...

harakiri?

SAKURA?

OGŁASZAMY BŁYSKAWICZNĄ GIEŁDĘ POMYSŁÓW

czekamy na listy o treści i uporządkowanej formie, w kopertach oznaczonych napisem AKIRA 00-800 Warszawa 66 pod adresem: skr. poczt. 21

...na wszelkie koncepcje, idee, pomysły związane z tym, co i jak chcielibyście widzieć w prawdziwym polskim mangowym czasopiśmie...
...tematy artykułów, nazwy i rodzaje rubryk, znaki graficzne, nawet sam tytuł...
...masz szansę wymyśleć wszystko, a nawet zostać współredaktorem!

a może jeszcze inaczej?

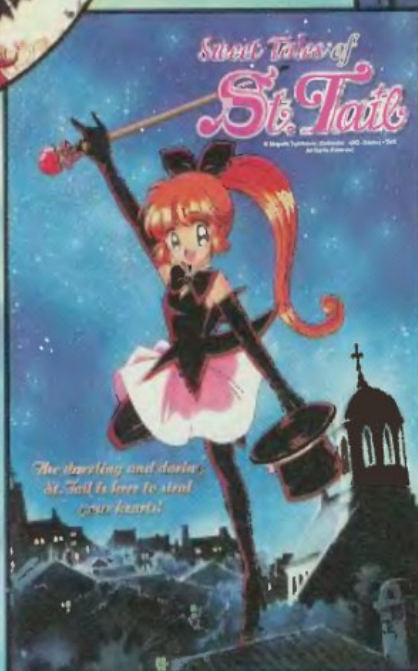


na niesamowita historia, kolejna piękna wojownicza.

rym pojawiła się nowa kotka – Diana. Kolejną ofiarą demonów była bowiem wówczas... zakonnica. Protesty proszę kierować do Krajowej Rady Radiofonii i Telewizji wyczułonej na ochronę Wartości.

■ Na najnowszym SS CD, zgodnie

Sweet Tales of St. Tail



POWER DOLLS

Pecetowa gra POWERDOLLS opisywana w SS'36 była nominowana do gry roku 1994 w Japonii i zdobyła nagrodę za najlepszą grę strategiczno-symulacyjną. Dotychczas na jej kanwie powstały powieść, komiks oraz seria OAV wydana niedawno przez firmę A.D.Vision UK. Powerdolls. Na wideo pojawiają się już niedługo i u nas.

NOWOŚCI

■ Z nowości rynkowych na uwagę zasługuje seria samurajska The Hakenden wydana przez Pionera. Będę chciał namówić, kochającego samurajskie jatkę Gulasha na wspólną recenzję.

■ Spóźnione wieści – w serii Sailor Moon SS pojawiły się nowe demonki, z którymi walczą nasze Czarodziejki. Wielu z was zadaje mi pytanie, dlaczego nie zmieniła się czółowka, mimo że seria S dawno się skończyła. Moja hipoteza jest następująca. W logo nowej serii są dwie litery „S”, a to się niektórym źle kojarzy. Jako ciekawostkę mogę podać również prawdziwy powód, dla którego Polsat nie wyświetlił odcinka, w któ-

z obietnicą, kontynuując cykl artykułów publicystycznych na temat anime i mangi. W tym miesiącu artykuł o seksie w japońskich komiksach. Oprócz tekstu, na CD znajduje się kilka zeskanowanych obrazków z ja-



Ot ciekawostka - z gry Power Dolls powstał OAV Powerdolls



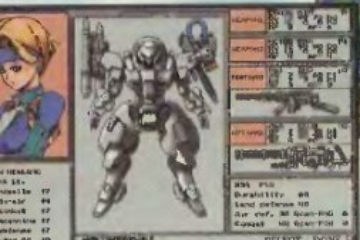
▲ *Magic Knight Rayearth*

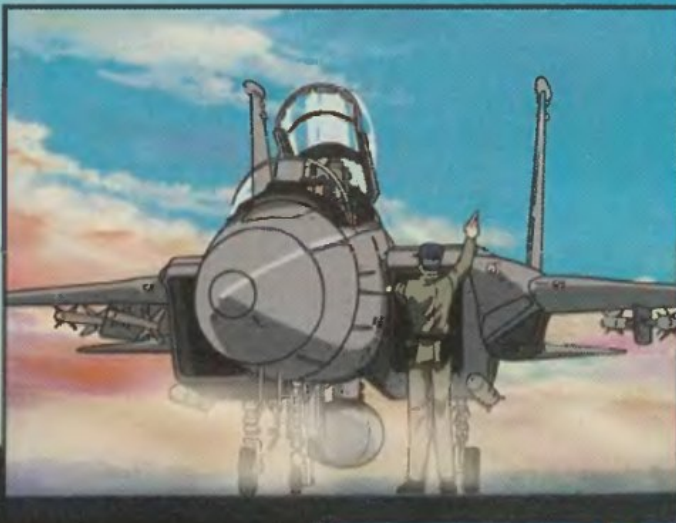
pońskich mang – m. in. ze skandalizującej mangi Angel.

■ W tym numerze Przeciaki poświęcone są przede wszystkim sprawom mango- wym – zajrzyjcie na str. 82.

■ Termin nadsyłania prac na konkurs rysunkowy ogłoszony w SS'44 upływa 15 maja! Pospieszcie się, bo zostało mało czasu.

■ Na koniec smutna wiadomość. Francuski kanał MCM nadający program Manga Zone, został zakodowany.





to prawie całkowicie damska jednostka, nie ułatwia życia jej członkom. Wszyscy się z nich śmieją – baby za sterami samolotu muszą udowodnić, że są potrzebne w Japońskich Siłach Lotniczych. Na domiar złego, dowództwo bazy lotniczej, w której sta-



Samoloty od samego początku awiacji wzbudzały zachwyt. Szczególnie wspaniale, lśniące odrzutowce są bardzo wdzięcznym tematem filmów fabularnych, o czym niech świadczy sukces chociaż „Top Gun” z niezapomnianą rolą Toma Cruise’a czy „Żelazny Orzeł”. Niestety, w anime, pomiędzy filmami o robotach, kosmosie, strzelaninach, pogoniach, czy produkcjach o uzbrojonych po-

zębę dziewczynach, rzadko zdarzają się perełki nawiązujące do tematu lotniczego. Już myślałem, że producenci filmów anime zapomnieli o wielbicielach awiacji, jednak po dwóch bardzo popularnych w Japonii OAV pt. Hummingbirds (Śpiwające Idolki w Swoich Latających Maszynach) pojawiła się nowa produkcja...

WE LOVE AIRPLANES

Samoloty, prześliczne pilotki, zabawna fabuła, ładną animację i bardzo ciekawy scenariusz posiada animowana perełka: 801 Tactical Training Squadron Airbats. Japanese Air Defence Force, (Japońskie Obronne Siły Powietrzne) posiadają sporo oddziałów lotniczych odpowiedzialnych za obronność kraju. Jest taka jednostka, która odbiega od wszystkich innych. T.T.S. – Taktyczna Jednostka Treningowa została stworzona, aby trenować kobiety-pilotki w bardzo elitarnej i trudnej dyscyplinie lotniczej, czyli akrobatyce. Dodatkowej pikanterii dodaje pewien drobiazg: 801 T.T.S jest miejscem, do którego przydzielani są wszyscy, którzy sprawiają kłopoty w regularnych jednostkach lotniczych, a do tego fakt, że jest

cjonują Airbatsy, chce pozbyć się niewygodnej jednostki i tylko czeka na jakiś pretekst. Życie pilotki odrzutowca nie jest idyllą.

BORN TO FLY

Seria rozpoczyna się od momentu, gdy pewnego dnia przy-



Tak się popieprzyło na świecie, że już nikogo nie dziwi widok kobiety-aktorzystki, pilotki czy po prostu układającej asfalt. Gdzie miejsce na delikatność, romantyzm itp? Nie ma to jak przytulić się do ukochanej kupy mięśni!

bywa do bazy lotniczej specjalista – mechanik lotniczy, Takuya Isurugi. Już wcześniej słyszał trochę plotek o tajemniczym oddziale 801 wykonującym dziwne i nietypowe zadania. Czyż nie jest podniecające pracować dla tajnej jednostki mogącej uratować świat przed zagładą ze strony obcych sił? Isurugi musiał naogładać się zbyt dużo anime, gdyż wyobraźni mu nie brakuje. Może w dodatku mówić o farcie (a może i nie...), przed wejściem do budynków jednostki zostaje zaatakowany przez dziwnego, małego nietoperza. Uciekając w panice przed krwiożerczą bestią wpada do łazienki (tak, tak, dobrze kojarzycie!!!), w której akurat biorą prysznic dwie przepiękne dziewczyny: Miyuki Haneda i Arisa Mitaka.

© Toshimitsu, Tokuma Shoten, JVC



801 T.T.S. AIRBATS

Produkcja: Studio Fantasia
Rok produkcji: 1994/95
Reżyseria: Yuji Moriyama
Charadesigner: Yuji Moriyama
Na podstawie mangi
Toshimitsu Shimizu
Scenariusz: Ryoichi Yagi
Wydawca: A.D. Vision
Czas trwania: 3 x 30 minut
Wersja USA 1 x 85 minut
Dystrybucja w Polsce:
Planet Manga (maj)
Wersja japońska z angielskimi napisami



Okładka pierwszej części europejskiego wydania

801 T.T.S. AIRBATS

narażać na prawdziwe niebezpieczeństwo, zaś mu z ekspertami z Sił Powietrznych Japonii. Poza tym nawet hollywoodzkie kino nie byłoby

Mecha-designerzy potrafią czasem tak zarządzić, że szczękę zbieram z podłogi. Sceny walk powietrznych są tak superacko wyreżyserowane, że żaden film kinowy im do pięt nie dorasta, zresztą kogo stać na rozwałkę tyłu maszyn naraz...

biedny Isurugi nie potrafi wybrać (skąd ja to znam?). Czy całe to zamieszanie nie zaszkodzi jednostce?

801 Airbats jest kolejnym, bardzo dobrym tytułem wydanym przez nową, angielską firmę A.D.Vision UK. Za wysoką jakość produkcji odpowiada Toshimitsu Shimizu (znany



skłonne poświęcić tyłu maszyn dla potrzeb jednego filmu. Czego więc jeszcze więcej trzeba? Półtorej godziny dobrej rozrywki murowane! Drodzy Rodzice! Łapcie się za portfele!

Mr. Root

Pilotki myśliwców to twarde zawodniczki, więc potraktowały niefortunne go podglądacza tym, co akurat miały pod ręką. Na szczęście całą sprawę udało się wyjaśnić w gabinecie luzackiego dowódcy oddziału, który powitał mechanika w obecności całej załogi.

Sprawy nabierają złego obrotu, gdy dwie najlepsze pilotki oddziału – Haneda i Mitaka, rywalizujące o tytuł najlepszego pilota osiemsetjedynki, zaczynają walczyć o względy nowego mechanika. Ich rywalizacja przenosi się z ziemi w powietrze. Klótnie

przekształcają się w regularne walki powietrzne. Nie myślcie sobie, że cała sytuacja jest śmieszna, ponieważ obie pilotki zaczynają się

z popularnego w USA OAV: Rei Rei oraz chara designer Yuji Moriyama za prześliczne i seksowne postacie głównych bohaterek.

Realistyczne podniebne pojedynki możemy podziwiać w pełnej krasie, a ich realizacja była możliwa dzięki ściślej współpracy twórców fil-



WALKMAN®

nie będę ukrywał,
że prowadzę wyskokowy tryb życia
i torba jest mi absolutnie niezbędna



miliony
kangurów
nie mogą
się mylić



Walkman®
z torbą

torba w prezencie od Sony

Trwa promocja! Płacisz za doskonały dźwięk,
a supertorbę Russell Athletic dostajesz
w prezencie!

Spełnij swoje marzenie

SONY

Promocja rozpoczyna się 2 maja 1997 we wszystkich
autoryzowanych punktach sprzedaży Sony i trwa
do wyczerpania zapasu toreb promocyjnych.
Walkman® to zastrzeżony znak towarowy Son. Corporation.



piej jest w rozdzielczości 800x600, ale – z ręką na sercu – dzisiaj o podobnej rozdzielczości w grze 3D można sobie tylko słodko pomarzyć. Zresztą po co uciekać się do hi-res, skoro miłośki 3D w rodzaju BLOOD są w stanie zachwycić nas swoją grafiką także w trybie VGA. Okazując jednak nieco wyrozumiałości, należy przejść z tym do porządku dziennego, by tym bardziej cieszyć się pozostałymi aspektami gry. Co jednak ciekawe, grafika i napięcie rosną w miarę rozwoju fabuły, a najlepsze czeka nas dopiero w finale. Teraz, gdy tak się nad tym zastanawiam, mogę zupełnie spokojnie powiedzieć,



Każdy poziom ma swój cel, którym jest z reguły dopadnięcie kolejnego drania, przesłuchanie go i uzyskanie informacji zbliżających bohatera do uratowania porwanej córki. Wraz z dyszącym żądzą zemsty twardzielem przechodzimy przez kilka kowbojskich siedzib, indiańskie pueblo, opuszczone kopalnie, kilka lasów, rzek, jaskiń i skalistych wyżyn, aż docieramy do farmy zbira. W sumie

zamlętego informacyjnie projektu, podchodziłem do OUTLAWS

OUTLAWS

exclusive

że dwa ostatnie poziomy są bardzo interesujące graficznie. Już sam fakt, że zabudowania farmy największego lajdaka niemal pokrywają się z planem siedziby LUCASARTS z pewnością podnosi atrakcyjność OUTLAWS.

Podobnie jak w DARK FORCES, główny nacisk położono na budowę poszczególnych poziomów, na stopniowanie trudności i napięcia, na fabułę i oczywiście muzykę, która jest tu po prostu bezkonkurencyjna. Wywarła ona na mnie wrażenie dwukrotnie silniejsze niż sama gra. Kilka razy nawet przerywałem strzelaninę i dałem się zabić tylko dlatego, że zasłuchałem się w melodię i dałem ponieść wariacjom na temat pędzących koni, wyschniętych kanionów i szumiących wodospadów...



jest więc kilkanaście rozległych poziomów, których przejście nie sprowadza się tylko do strzelaniny, bo w zanadrzu mają zagadki, labirynty i pochowane klucze.

Chociaż OUTLAWS jest zwykłą strzelanką 3D z niezbyt zachęcającą grafiką, to jako całość robi wrażenie perfekcyjnie wyważonej, profesjonalnej pracy.

Mamoulina

LucasArts/Virgin

DYSTRYBUTOR PC - IPS CENA: ...
 TERMIN WYD. IA - NIEZMANY
 PC WIN'95 in. Pentium 60, 8 MB RAM
OCENA: 8/10



Ten sam zespół realizatorów co w DARK FORCES, taki sam graficzny engine, ale całkowicie nowy pomysł: tak powstała pierwsza westernowa strzelanka 3D.

LUCASARTS trzyma się tym razem schematu spaghetti westernu i opowiada nam swoją historię, jak zawsze w duchu najlepszych tradycji firmy, tj. posilkując się serią wspaniałych rysunkowych mini-filmików powstających akcję krok po kroku w kierunku nieodwołalnego happy endu.

Kampania reklamowa osadziła OUTLAWS w kategorii „przygodówka”, co całkowicie mijają się z prawdą. Chaos był tym większy, że nigdzie nie można było doszukać się screenów, a do dyspozycji były jedynie próbki animowanych sekwencji międzypoziomowych. Dlatego zaskoczył mnie fakt, że OUTLAWS jest zwykłą strzelanką 3D, opartą na graficznym engine cieszącej się powodzeniem rąbki DARK FORCES. Jak do każdego



z niezbędną dozą profesjonalnej ostrożności.

Przebiegli specje LUCASARTS wiedzieli jednak co robią. Kruchy lód mojej barykady podejrzliwości roztałał już po samym intro, na tyle stylowym, by od razu przy-

kuć uwagę i zniewolić szybkim tempem akcji, dopóki z uczuciem pełnej satysfakcji nie odłoży się myszy przy końcowych napisach.

Ogarnięty truszką o porwaną córeczkę i żalem nad stratą połowicy bohatera pograżyłem się w akcję OUTLAWS z takim zapamiętaniem, że dopiero na trzecim czy czwartym poziomie dotarło do mnie, jak żałosną słabizną jest grafika gry. Trochę ie-

