

Uwaga!!! KRAŻEK CD DLA PRENUMERATORÓW ZA DARMO!

KONKURSY

Gry Komputerowe

numer 7-8/95 (17) ★ INDEX 324329 ★ ISSN 1230-9044 ★ CENA 22.000 / 2 zł 20 gr

7-8/95

DESCENT



RELACJA Z
SUPER TARGÓW

FIFA '95

BC RACER

KING'S QUEST 6

INCA 2

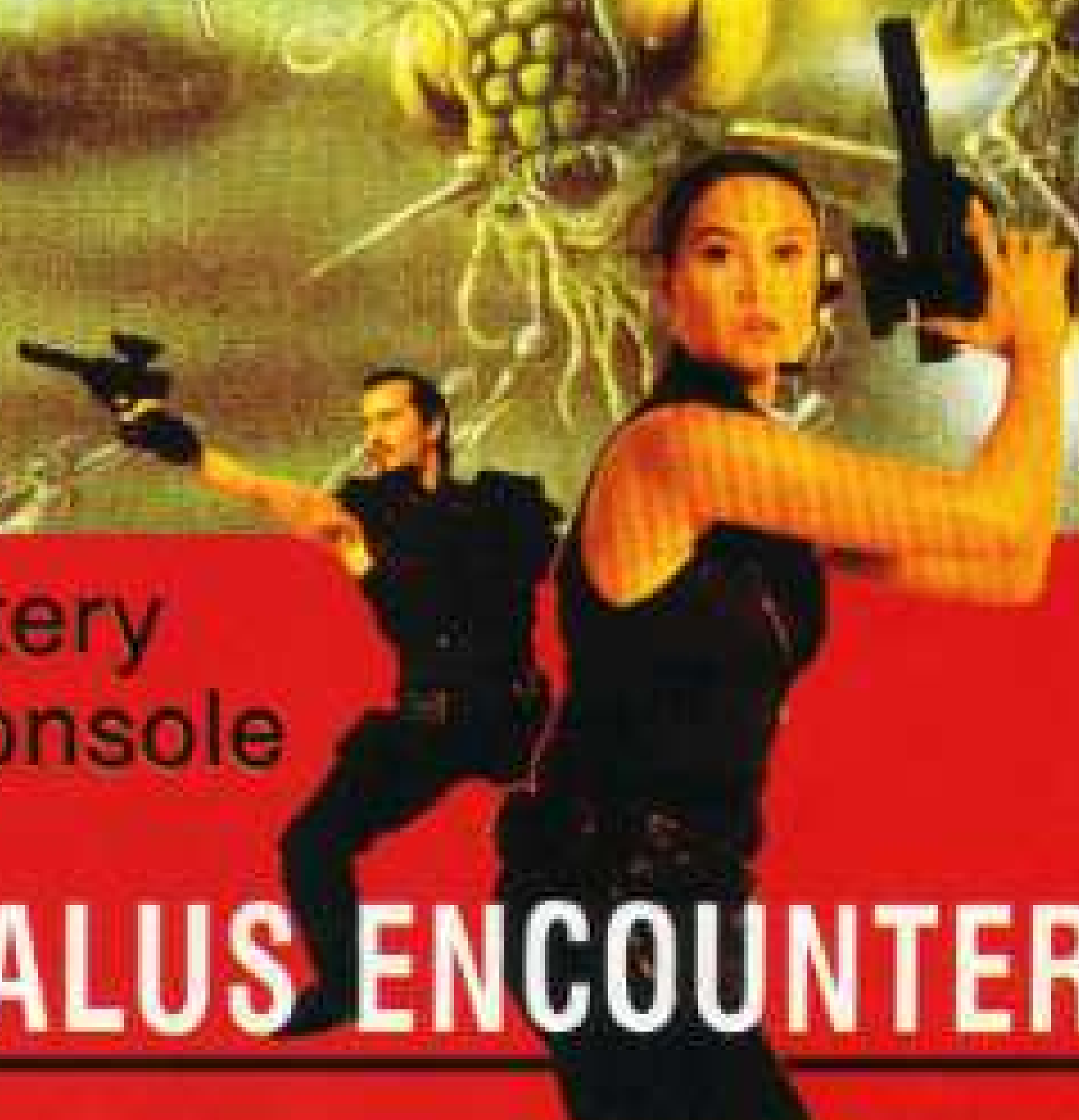
UFO

UFO ENEMY UNKNOWN, © 1994 MICROPRO

SABRE
TEAM

Komputery
kontra Konsole

DEADALUS ENCOUNTER



W OFERCIE PONAD 750 TYTUŁÓW!!! AMIGA, PC, PC CD-ROM, CD32, C-64

LIGA POLSKA MANAGER '95



MARK SOFT

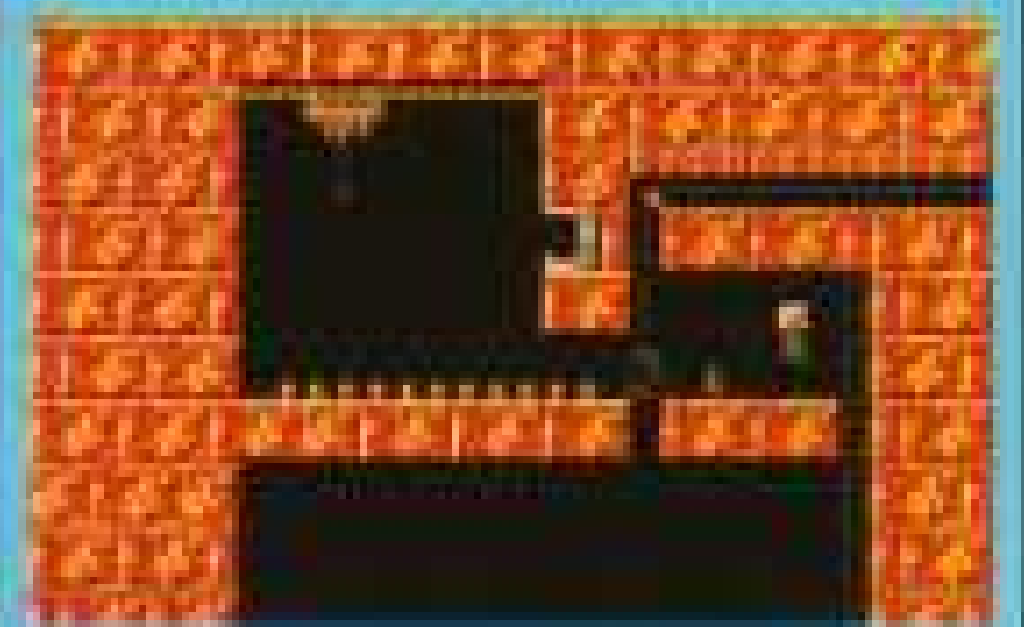
IBM PC 3.5"
100, 120, 144 MB
EGA, VGA, SVGA
16-bit kolorowy
dźwięk

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



LOST IN MINE

- ★ 40 poziomów
- ★ 500 klatek animacji głównego bohatera
- ★ 7 modułów dźwiękowych
- ★ obszerna scrollowana poziomy
- ★ wiele niespodzianek i zagadek do rozwiązania



AMIGA CD32		Campaign 2	89.00	Soccer Superstars (A/A1200)	69.50	LIGA POLSKA MANAGER	39.00
Alfred Chicken	29.30	Cardlaxx	19.50	Summer Camp	19.50	Oscar	30.50
Alien Breed 3D	TEL.	Crystal Dragon	51.20	Super Skidmarks	39.00	Project-X	59.80
Alien Breed Tower Assault	84.20	Dawn Patrol	89.00	Super Stardust (A1200)	79.00	Rally Championships	34.80
All Terrain Racing	74.40	Dangerous Streets	28.00	Surf Ninjas (A1200)	28.00	Sensible Soc. + Goal + Striker + CM'93/94	89.00
Arcade Pool	52.50	Deep Core	22.00	Tornado (A1200)	57.30	Soccer Superstars	69.50
Big 6	61.00	Demon Blue	17.00	Tornado	54.90	Superfrog	59.80
Dangerous Streets	46.40	Dreamweb (A/A1200)	89.00	Total Carnage (A1200)	22.00	Surf Ninjas	28.00
Gloom	TEL.	eksperyment Delfin	34.00	Trois (A1200)	25.70	Tornado	57.30
Guardian	51.20	Euro Soccer	28.00	Trois	23.20	Trois	25.60
Kingpin	51.20	F17 Challenge	39.00	Uridium II (A/A1200)	39.00	Ultimate Body Blows	79.90
Overkill + Lunar-G	29.30	Fantastic Dizzy	32.90	Whizz	34.20	Wahalla	39.00
Road Kill	51.20	Fire Force	22.00	Whizz (A1200)	31.70	Walls of Rome ★	45.40
Soccer Superstar	58.60	Flight of the Intruder ★	28.80	Winter Supersports	23.20	Whizz	35.20
Summer Olympix	46.40	Furry of the Furies	52.50	WISIELEC	19.50	Winter Supersports	23.20
Superfrog	53.70	Gear Works	29.00	Worlds of Legend ★	46.40	Worlds of Legend ★	46.40
Super Skidmarks	70.80	Genesis	52.50	ZeeWolf	69.50		
Super Stardust	79.90	Guardian	32.90			IBM PC CD-ROM	
Surf Ninjas	46.40	HIPER SLOWNIK	22.00	IBM PC		Alien Breed Tower Assault	100
Trois	46.40	Kingpin	40.30	Addition	34.20	Animals	51.20
Ultimate Body Blows	79.90	Lords of Time ★	30.50	Alien Breed	36.60	Dawn Patrol	101.30
Whales Voyage	46.40	LOST IN MINE	30.50	Alien Breed Tower Assault	67.80	Dreamweb	101.30
Whizz	58.60	Mean Arenas	22.00	Arcade Pool	45.10	Jack Niklaus Golf ★	51.20
		MENTOR	35.00	Blues Brothers	39.60	Ocean Below	51.20
AMIGA		Oscar (A1200)	28.00	Campaign 2	99.50	Rally Championships	67.10
Alfred Chicken (A/A1200)	29.30	Oscar	25.60	Classic Collection	30.50	Sensible Soc. + Goal + Striker + CM'93/94	91.50
Alien Breed	35.40	Out to Lunch (A1200)	29.30	Dangerous Streets	28.00	Soccer Superstars	69.50
Alien Breed Tower Assault (A/A1200)	59.80	Overdrive	24.40	Dawn Patrol	98.80	Space Shuttle ★	51.20
All Terrain Racing	72.00	Overkill (A1200)	29.30	Demon Blue	17.00	Tornado	61.00
Apitya	28.00	Project-X	39.00	Dreamweb	98.80	Ultimate Body Blows	84.20
Arcade Pool	32.90	Qwak	39.00	Euro Soccer	28.00	Walls of Rome ★	51.20
Assassin	28.00	Rally Championships (A1200)	54.90	Evasive Action	48.80	Whizz	39.00
Body Blows	24.40	Rally Championships (A500+ /A600)	42.70	Flight of the Intruder ★	25.60	Worlds of Legend ★	51.20
Body Blows + Superfrog + Overdrive	59.80	Roadkill	32.90	Furry of the Furies	52.50		
Body Blows Galactic (A1200)	79.90	Seek & Destroy	39.00	Gear Works	22.00		
Brides of Drakula	22.00	Sensible Soc. + Goal + Striker + CM'93/94	78.90	Genesis	52.50		

★ - instrukcja w języku angielskim

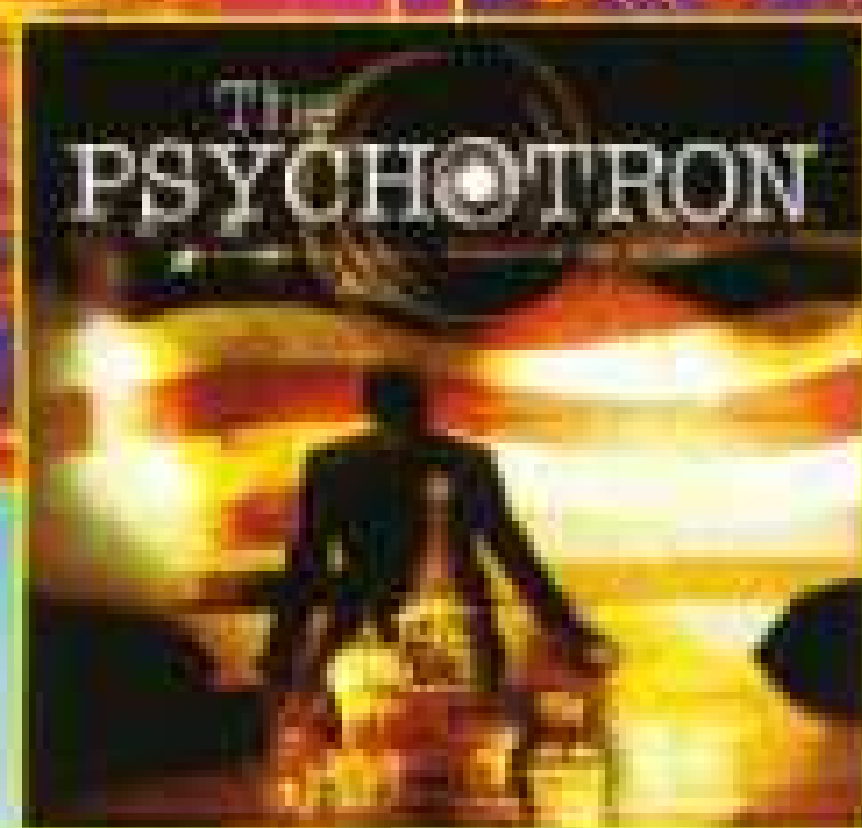
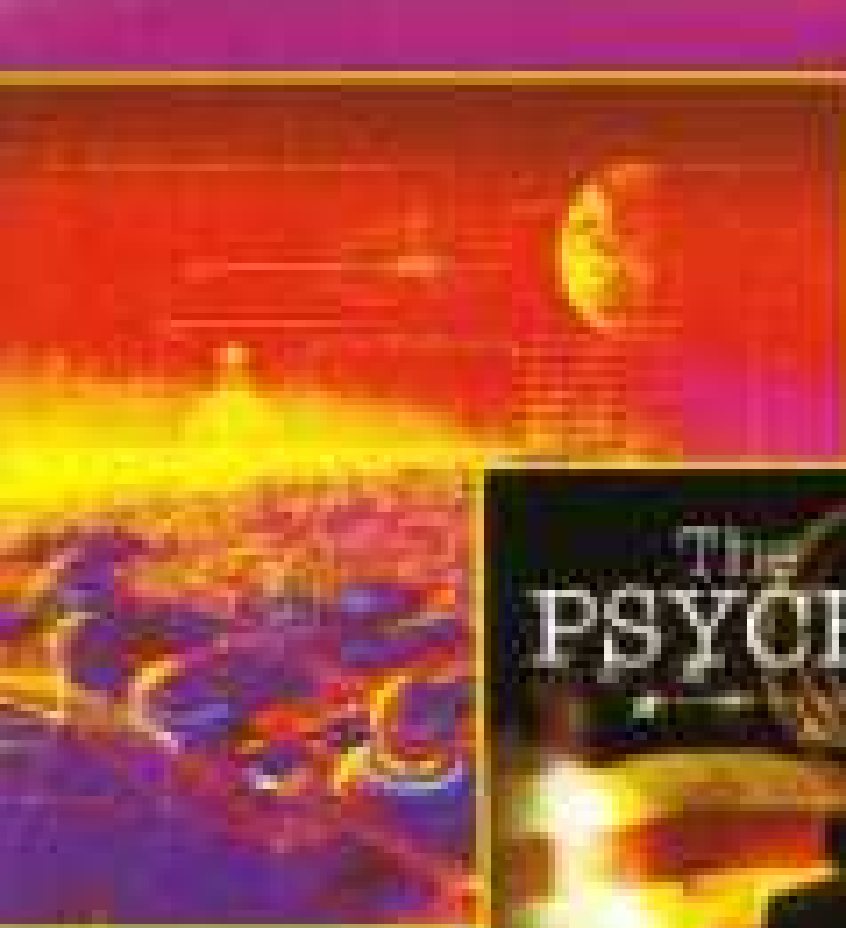
Posiadamy również w ofercie szeroki wybór programów na C-64

Poszukujemy dystrybutorów na terenie całego kraju.

Prowadzimy sprzedaż wysyłkową za pobraniem pocztowym.

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

Nawiążemy kontakt z autorami polskich programów.




**KARTY
DŹWIĘKOWE
CREATIVE
SB 16**

cena det. 300.00,-

*Bardzo atrakcyjne ceny
dla odbiorców hurtowych*



MULTIMEDIA

w sprzedaży kilkaset tytułów na CD-ROM

CLIP ARTY, FOTOGRAFIE, IKONY

Background Images
Coral ArtShow 5
Photo Gallery
Premier Art Vol.1
Premier Art Vol.2
Scenic and Castles
Artistic Photography of Women
American National Park

SHAREWARE

Business Library
C User Group Library
CDROM of CDROMS
CICA Windows
Education Platinum
Fonts Platinum
Games Platinum Windows
HOBBS Archevod OS/2
HOBBS Ready to Run OS/2
Home & Business Platinum
Internet Documents
Kirk's Comm Disc
MAC Info III
More Fonts
More Utilities
MPC Wizard 2.0
Multimedia Platinum
Night Owl 13
Plug and Play Linux
Publisher Platinum
ORZI Ham Radio v.4
Simtel MS DOS Shareware
Source Code Archives
Techno Tools
Utilities Platinum

ENCYKLOPEDIA OGÓLNE

Compton's Interactive Enc. 1995
Encarta '95, Microsoft
Grolier Enc. 7.0
Infopedia

ENCYKLOPEDIA I ŹRÓDŁA TEMATYCZNE

Ancient Lands
Auto Works/Body Works/PC Works
Cinomania
Complete Bookshop
Complete NBA Basketball
Dangerous Creatures
Earth & Universe
Family Doctor
Football World Cup 1994
Garden Encyklopedia
Gardening
Global Explorer
Great Artists
Guinness Disc of Records
Hard Days Night
How Animals Move
ITN European Video Atlas
Key Home Designer
Mayo Clinic
Mozart
Our Solar System
Star Trek Collectibles
Story of Civilization
Vivaldi

POKAZY

Beauty of San Francisco
Great Cities of the World
Muzyczna Jedynka
Media Clips: Full Bloom
Media Clips: Jets & Props
Media Clips: Wild Places
Media Clips: World View
National Geographic Mammals

JĘZYKI OBCE

Languages of the World
Media Euro
Super Memo
Syracuse Language English

PROGRAMY DLA DZIECI

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

GRY

101: Only the Best Games
7th Guest
C.I.T.Y. 2000
Chaos Continium
Chess Master 4000
Comanche CD
Conspiracy
Creatures Shock
Crime Patrol
Critical Path
Cyber War
Cyberia
Cyclemania
Cyclones
Daedalus Encounter
Dawn Patrol
Deathstar Arcade Battles
DOOM 2
DOOM 2 mania!!!
DOOM mania!!!
Dracula Unleashed
Dragon Lore
Drug Wars
Ecoquest
Frontier Elite II
Full Throttle
Gabriel Knight
Hell
Hell Cab
Heretic
Indiana Jones & Fate of Atlantis
Indy Car Racing

Iron Helix
Isle of the Dead
Jazz Jackrabbit
Jones in the Fast Lane
Jutland
King Quest VI
King Quest VII
Legend of Kyrandia 3
Loom
Lost in Time
Mad Dog McCree
Mad Dog McCree 2
Magic Death
Mega Race
Microcosm
Myst
Outpost
Panzer General
Picture Perfect Golf
Pinball Arcade
Pinball & Pool
Police Quest: Open Season
Power Rangers
Psychotron
Quantum Gate
Quarantine
Ravenloft
Rebel Assault
Return to Zork
Reunion
Rise of the Robots
Rise of the Triad
Sim City 2000
Sim Tower
Space Pirates
Space Quest IV
Star Trek - 25th
Tank Commander
TFX
UFO Enemy Unknown
Under Killing Moon
USS Ticonderoga

• Atrakcyjne ceny dla dealerów,
odbiorców

hurtowych i sklepów.

• Możliwość zamówienia
dowolnego tytułu.

• Przewodzący sprzedaż
wysyłkową za zaliczeniem
pocztowym.

sprzedaż hurtowa i detaliczna:

MASTER s.c.

ul. Cybisa 4
02-784 Warszawa

tel. 644 48 47

643 81 21

fax 644 48 16

oraz MASTER BIS, 99-100 ŁĘCZYCA,
ul. KONOPNICKIEJ 11A pok. 8,
tel. (0-114) 34-85, fax (0-114) 37-66

Ponadto w ciągłej sprzedaży:

• napędy CD-ROM firm Sony
i Panasonic

• karty dźwiękowe SoundBlaster
i Gravis Ultrasound

• Głośniki do kart dźwiękowych



NEWS

OD REDAKCJI

Offi, już wakacje, można zapomnieć o bódzie i dać się luz. Piszę za ewentualne błędy, które być może wdarty się do tego tekstu, ale sami rozumiacie - WAKACJE!

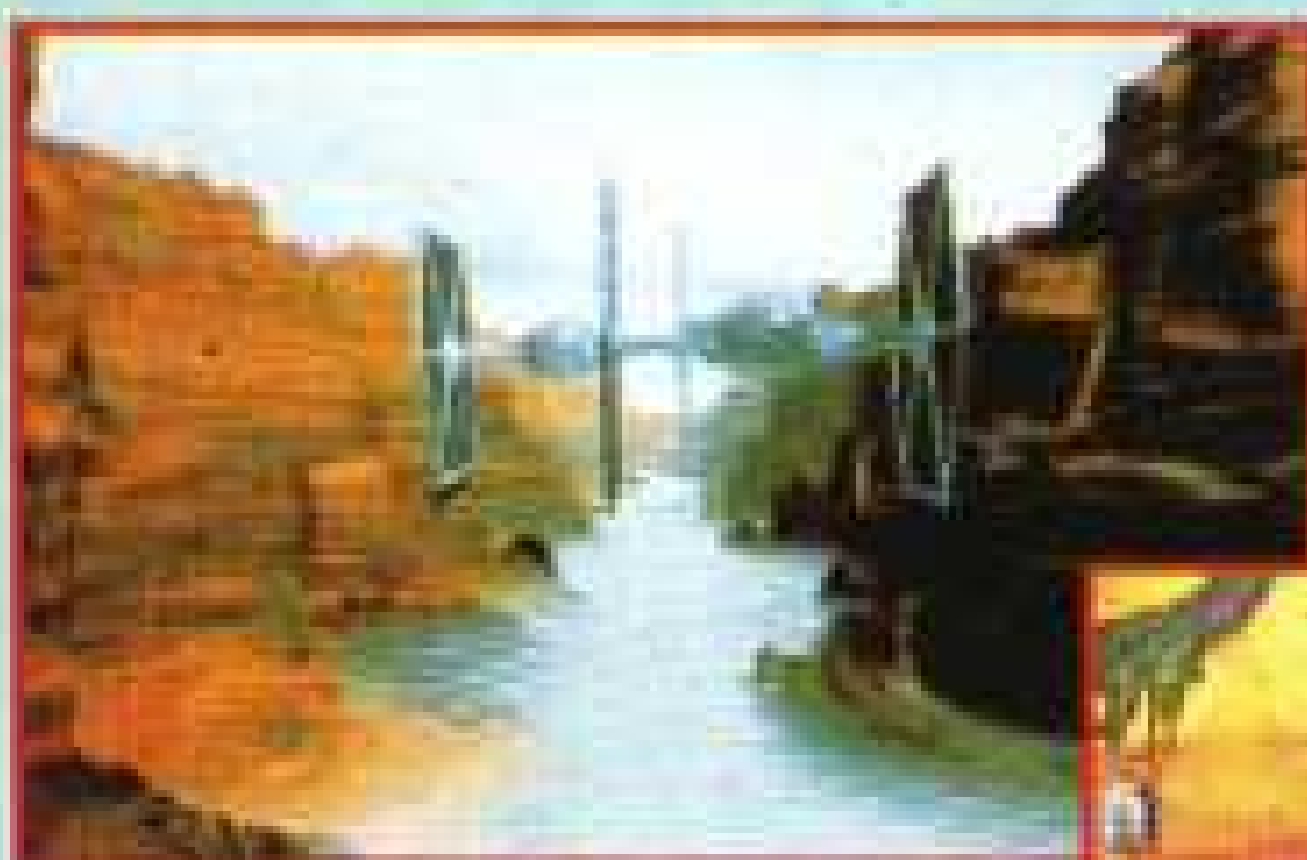
Zyczymy wszystkim wypoczywającym, wspaniałej pogody i dobrego humoru. A nie zdradzając ni tam swoich komputerów osobistych. Te samotne maszyny pozostawione bez opieki, okropnie cierpią. Nie zapomnijcie w przerwie między wakacyjnymi wjazdami, odpalić jakiegoś „Mortala” czy „Dooma” - to tak dla dobra maszynek, żeby im styki nie zaśniedziały i pamięć nie leżała odlogiem.

My choć trochę przygrzało nam w czasy, to jednak pracujemy i wciąż kombinujemy, co by tu jeszcze... Wciąż coś zmieniamy i zmieniamy. Możemy już pochwalić się coraz lepszą oprawą graficzną piśmi, wprowadzamy sukcesywnie nowe rubryki. Zmniejszyliśmy też trochę literki, ale to tylko po to, aby w tej samej objętości piśmi zmieścić więcej tekstu, więcej grafiki, więcej... i więcej. To tak na przekór złośliwcom przyrównującym nasze „Gry” do innych czasopism, mierzących ich wartość, jedynie ilością stron. Na szczęście wartość książek i czasopism nie mierzy się jeszcze na wagę, no chyba że mówimy o... makulaturze (he, he). Serdecznie pozdrawiamy wszystkich stałych Czytelników i dziękujemy za pozdrowienia z Wakać. Żegnamy do następnego spotkania, a postarajcie się nie przegapić następnego numeru „GIER KOMPUTEROWYCH”, bo będzie to niepowetowana strata. Spróbujmy bowiem moc niespodzianek, a ostatnie numery „GK” znikają z kiosków, jak przysłowiowy śnieg latem.

SPIS TREŚCI

VIRTUAL POOL	8	
DAEDALUS ENCOUNTER	10	
BC RACER	15	
HAMMER OF THE GODS	20	
SABRE TEAM	22	
KING'S QUEST 6	24	
UFO	34	
INCA 2	36	
SYSTEM SHOCK	44	
Zapowiedzi		4
Premiery		6
Rzeczywistość Wirtualna		9
Targi E3		12
Komputery kontra konsole		30
Tipsy		38

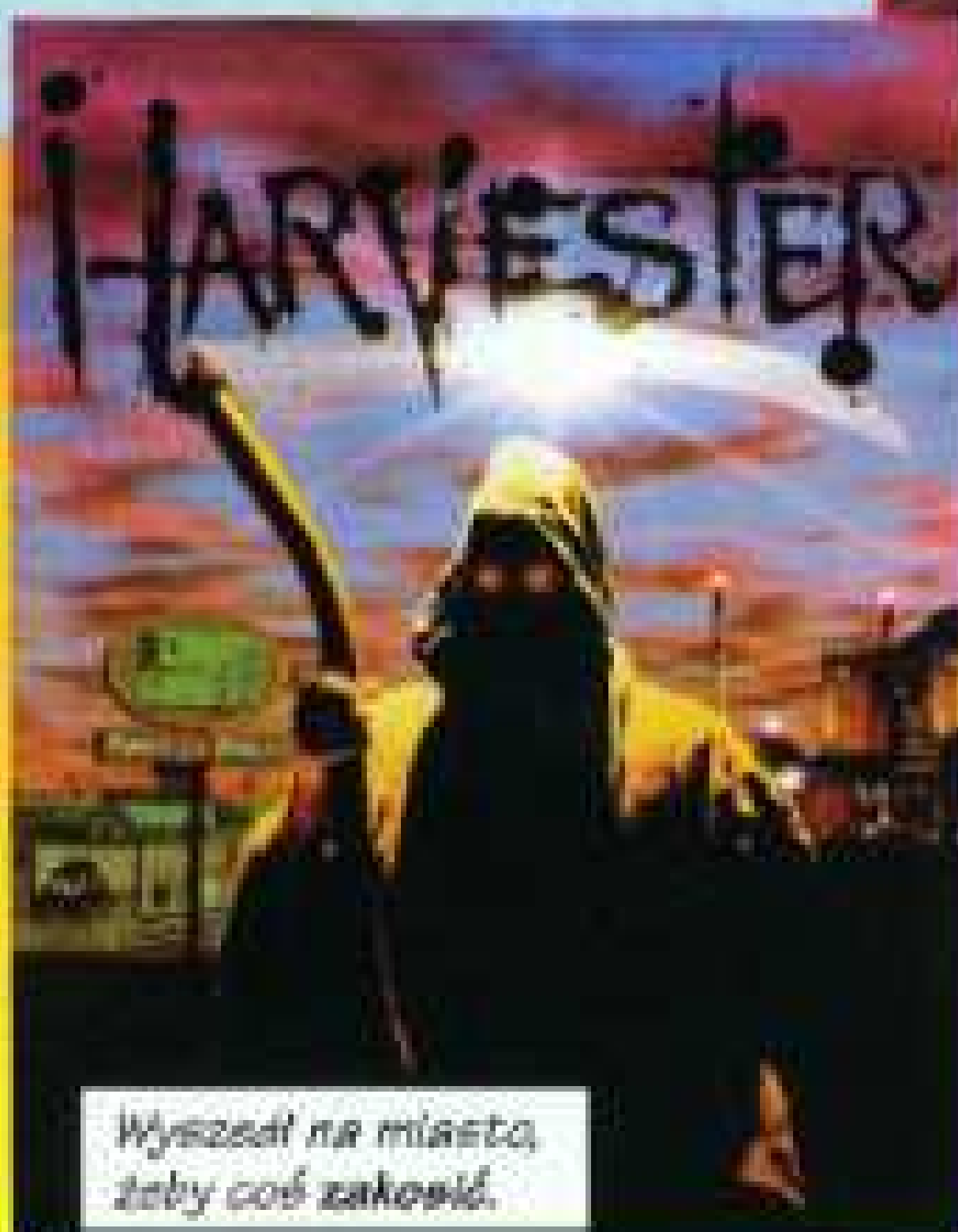
REBEL ASSAULT 2



Jak grom z jasnego nieba, gruchoła wieść o planach wydania kolejnej części kultowego już dziś programu z cyklu „Gwiezdne Wojny”, a mianowicie „REBEL ASSAULT”. Obok „THE 7th GUEST” była to pierwsza „wielka” produkcja na CD-ROM. Czy nowa gra z tej serii osiągnie taką popularność, trudno dziś prorożkować.

Po wersji demo, jaką dane nam było oglądać, nie można jeszcze zorientować się na jakim polu będzie całość, ale już od dziś warto czekać.

★ PC CD-ROM



Wyszedł na miasto, żeby coś zakosztować.

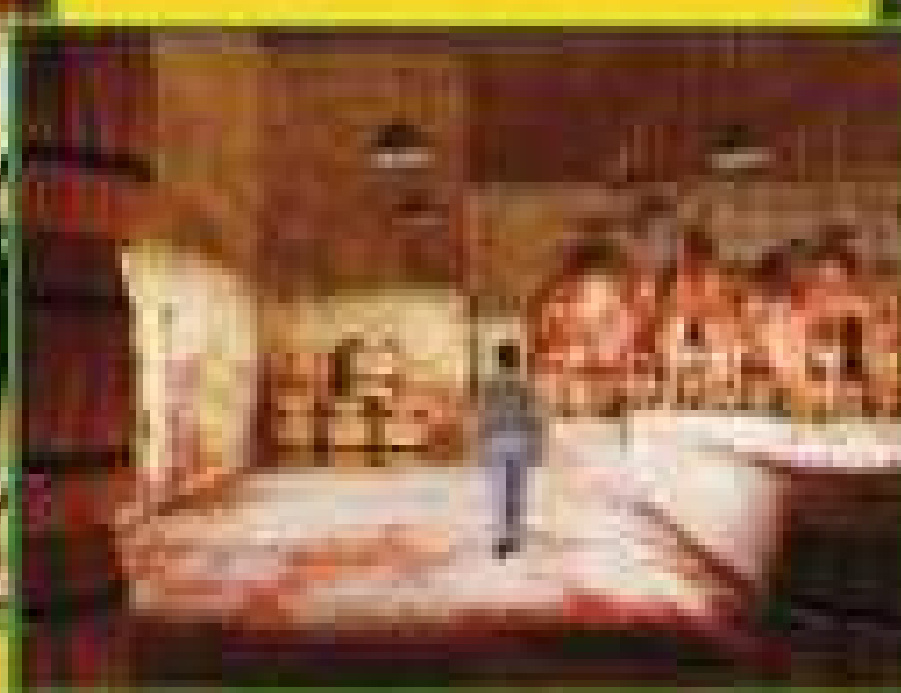
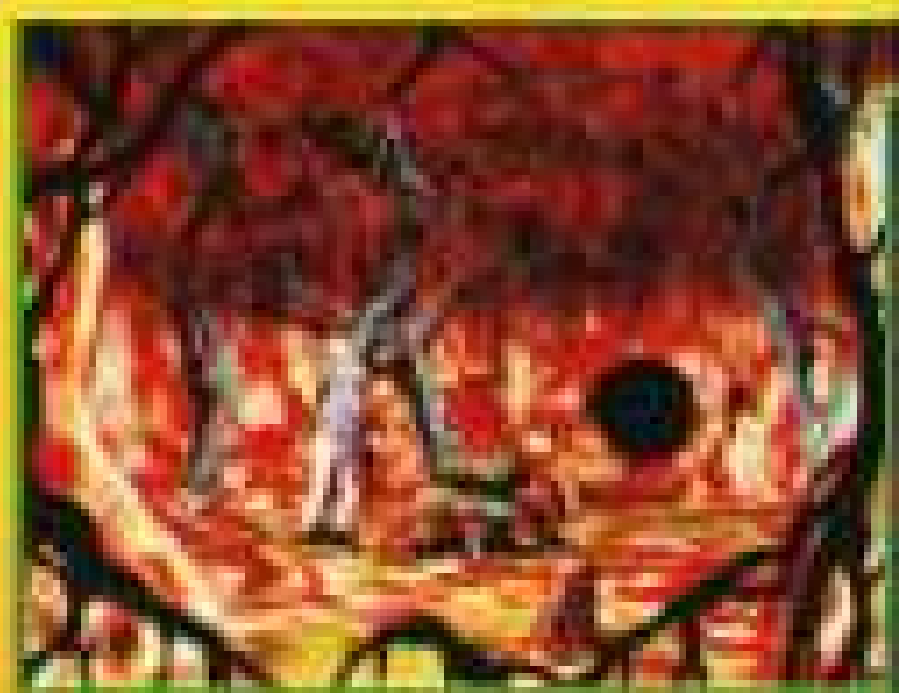
Od dawna zapowiadana, i jeszcze dłużej przygotowywana, super produkcja „HARVESTER” już wkrótce ujrzy światło dzienne. Na Zachodzie jego dystrybucję zajmie się MERIT SOFTWARE, a w Polsce DIGITAL MULTIMEDIA GROUP. Dzięki temu możemy oczekiwać światowej i polskiej premiery w jednym terminie — prawdopodobnie będzie to już we wrześniu. Sama oprawa graficzna programu, jak również jego scenariusz, od dawna elektryzują miłośników przygódówek utrzymanych w stylu mrocznego horroru. Całość zrealizowana jest w konwencji filmu interaktywnego, z udziałem prawdziwych aktorów, a rozwiązania graficzne przypominają, wyplisz wymaluj, słynny „UNDER A KILLIG MOON” — digitalizowane postacie aktorów włożone są w mroczną, w pełni wyrenderowaną grafikę komputerową.

Pewnego pięknego dnia w nie wyjaśnionych okolicznościach znika naręczona nastolatka cierpiącego na amnezję — utratę pamięci. W łóżku zamiast ukochanej, znajduje on zakrwawioną czaszkę i kręgosłup. Czy należą one do jego dziewczyny? Tego na razie nie wiemy. Dopiero od naszych działań zależy, czy krok po kroku odkryjemy mroczne karty okrutnej zbrodni...

Pierwsza wrażenie w obcowaniu z grą jest piorunujące, czekamy na pełną wersję.

★ PC CD-ROM

HARVESTER



ISSN 1230-9044
INDEX 324326

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

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

współpraca
Patrycja Wardzela, Michał
Bakuliński, Marek Węglowski,
Lech Zaclura (Bilbo), Dariusz
Zgliński (Darko)

korekta
Michalina Nowakowska

łamanie
Computer Graphics Studio

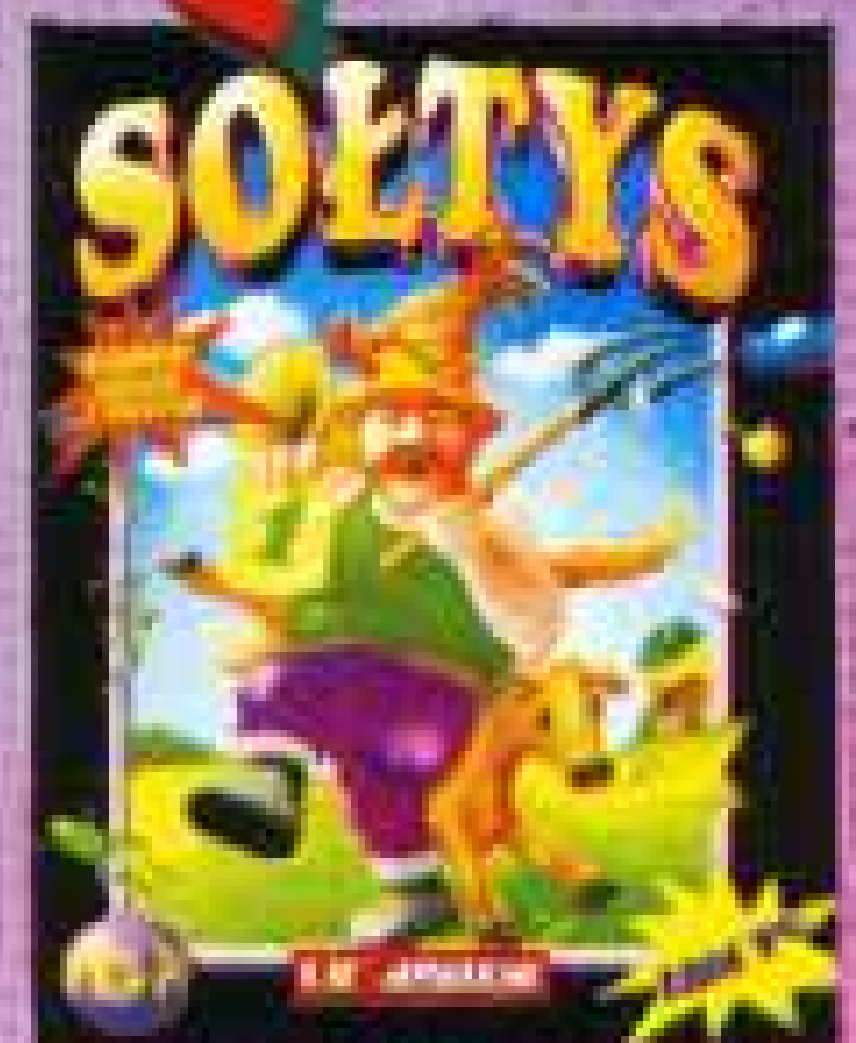
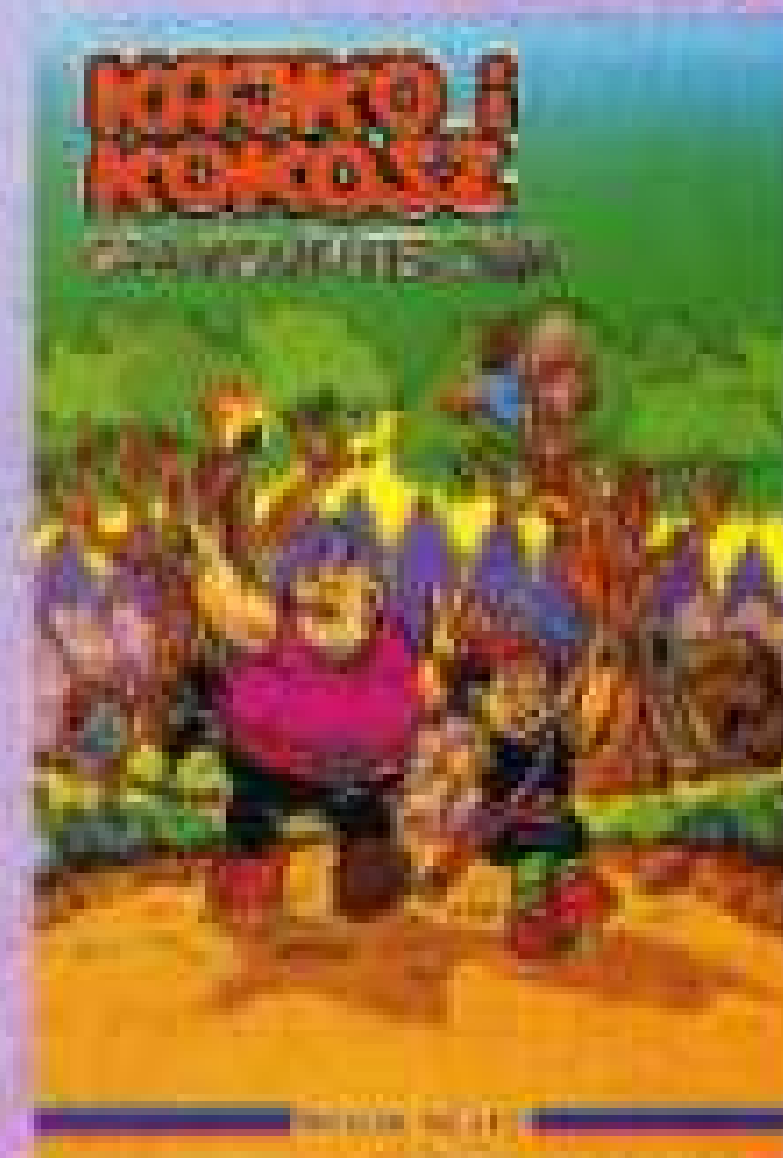
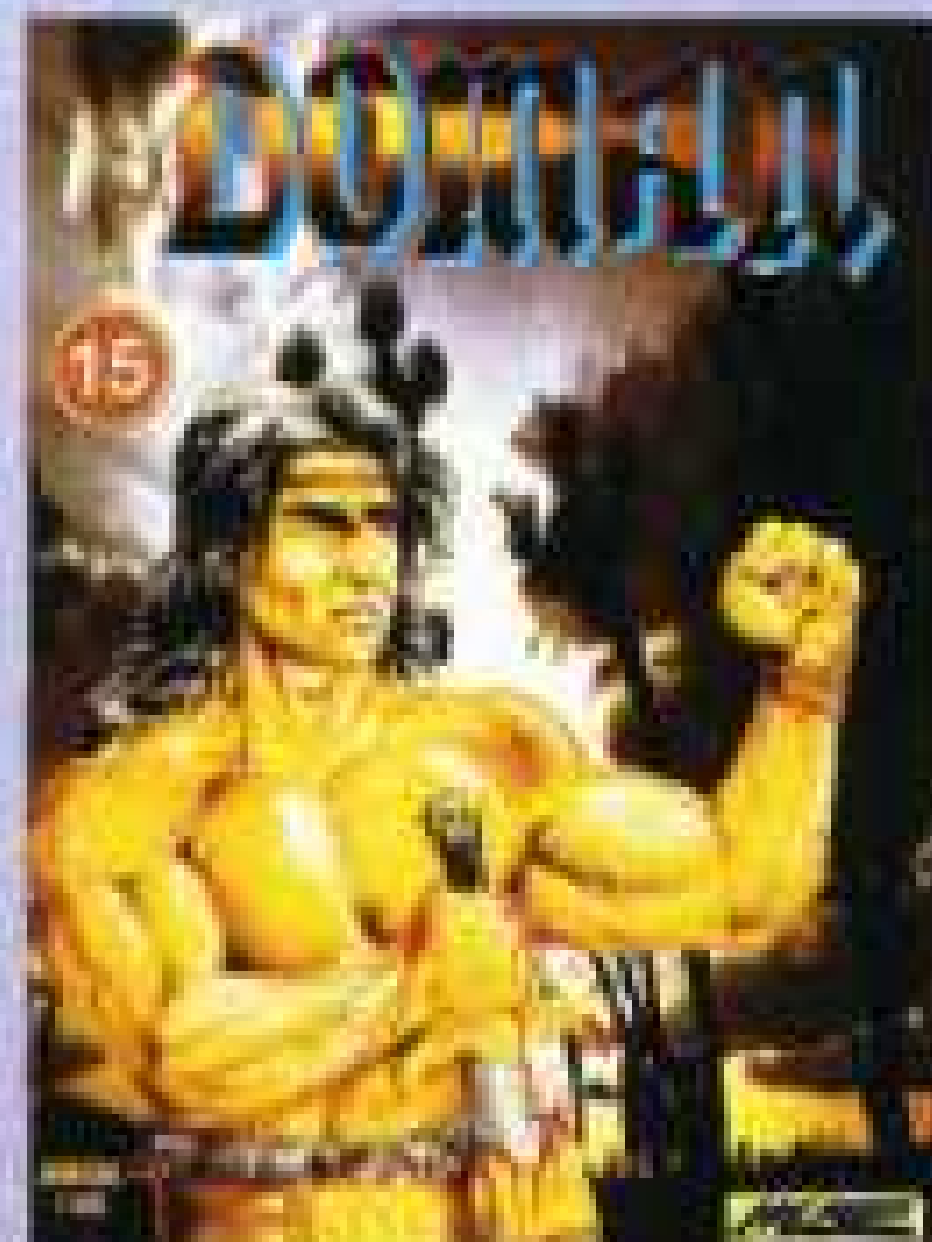
druk
VEGA

kolportaż ogólnopolski

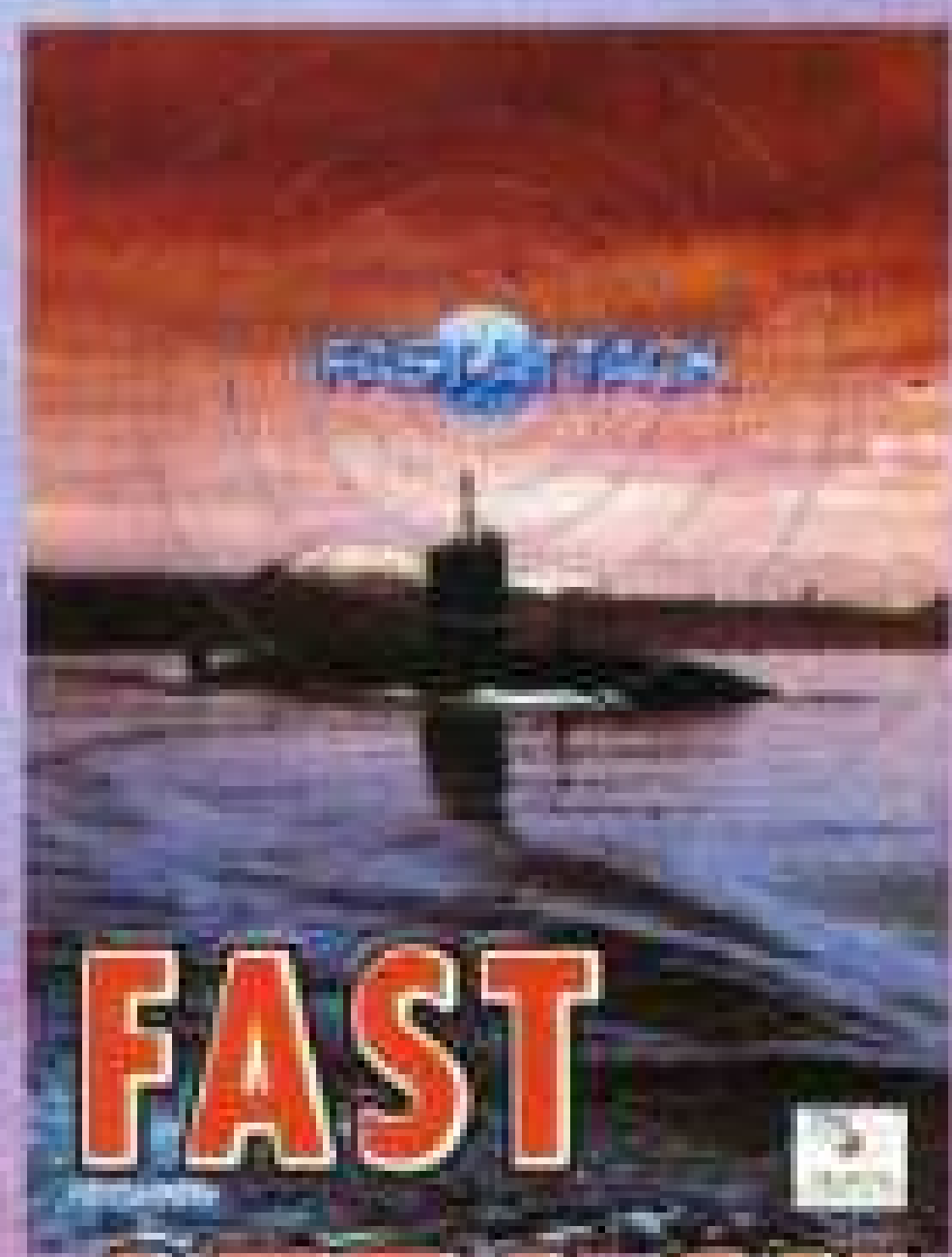
KONKURSY 42



Combat roll in London with the CD-ROM adventure of a lifetime!



Zespół SOFTWARE SORCERY zaprojektował, a TIME WARNER INTERACTIVE wyda wrócić na krążku CD grę, zatytułowaną „FAST ATTACK” — nowy wspaniały symulator bojowy współczesnego okrętu podwodnego o napędzie atomowym. Gra zawiera ponad sto scenariuszy akcji bojowych, pełny zakres uzbrojenia oraz wspaniałą trójwymiarową grafikę SVGA — to



FAST ATTACK

największe zalety tego programu. Więcej rekomendacji nie potrzeba — fanatycy symulatorów na pewno rzucą się na ten krążek, gdy tylko trafi do sprzedaży. Dystrybutorem w Polsce będzie firma DIGITAL MULTIMEDIA GROUP.

• PC CD-ROM



GENDER WARS

CONQUEROR A.D. 1086

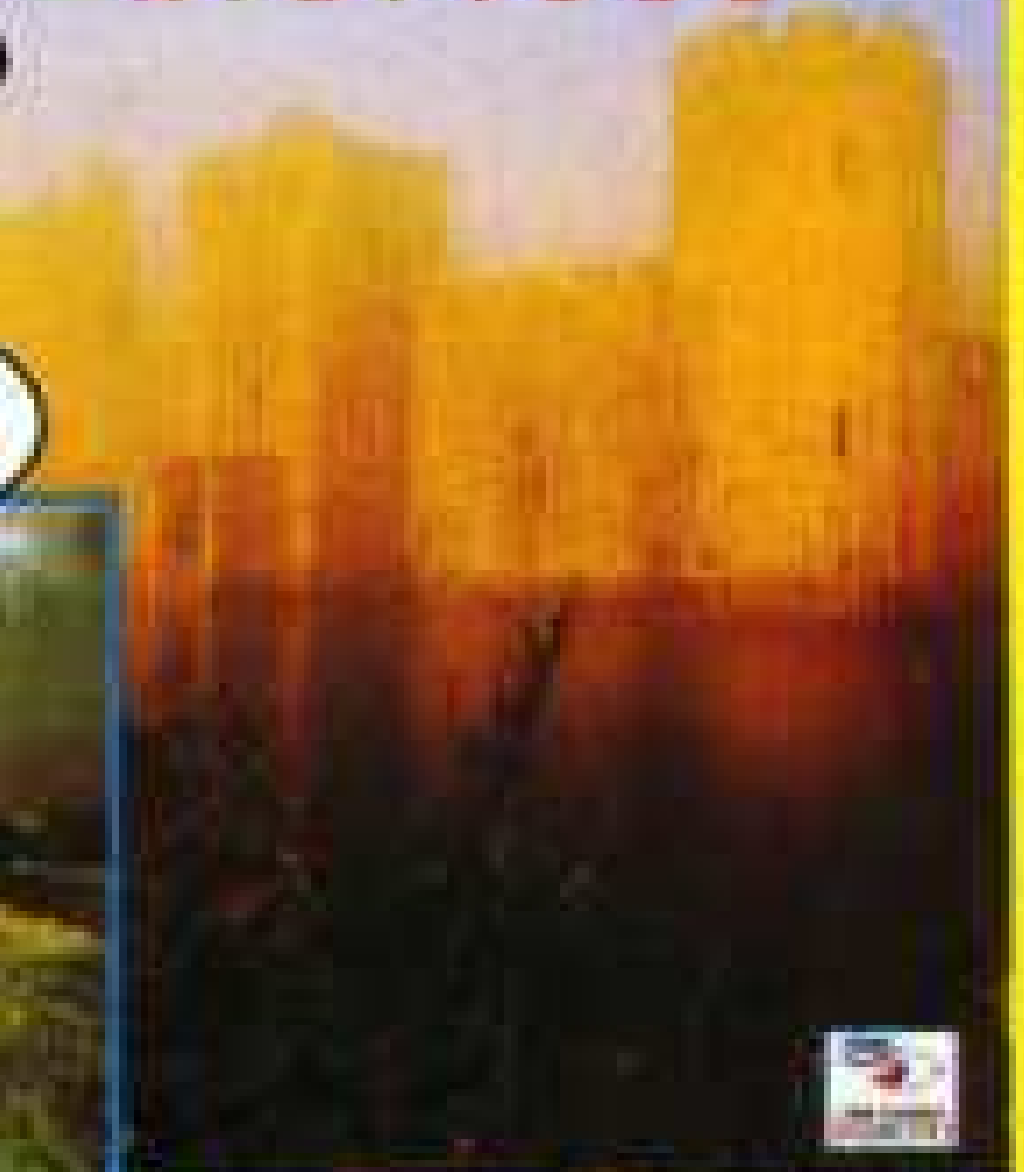
Gry w stylu „DEFENDER OF THE CROWN”, „KINGDOMS OF ENGLAND” czy „GHENGIS KHAN” zawsze miały grono oddanych wielbicieli. A jeśli jeszcze, osadzoną w realiach Średniowiecza, grę strategiczną połączyć ze wspaniałą trójwymiarową grafiką, renderowaną animacją, dodać do tego pojedynki, bitwy, oblężenia twierdz (a także dworskie intryki), to na pewno tysiące graczy trudno będzie oderwać od komputera. Na taką grę zapowiada się „CONQUEROR A.D. 1086”, zaprojektowana przez SOFTWARE SORCERY, której dystrybucją zajmie się TIME WARNER INTERACTI-



Który jeszcze nie czyta GK?

VE. W Polsce oczywiście sprzedawać ją będzie firma DIGITAL MULTIMEDIA GROUP, ale wciąż jeszcze termin premiery „CONQUERORA

CONQUEROR A.D. 1086



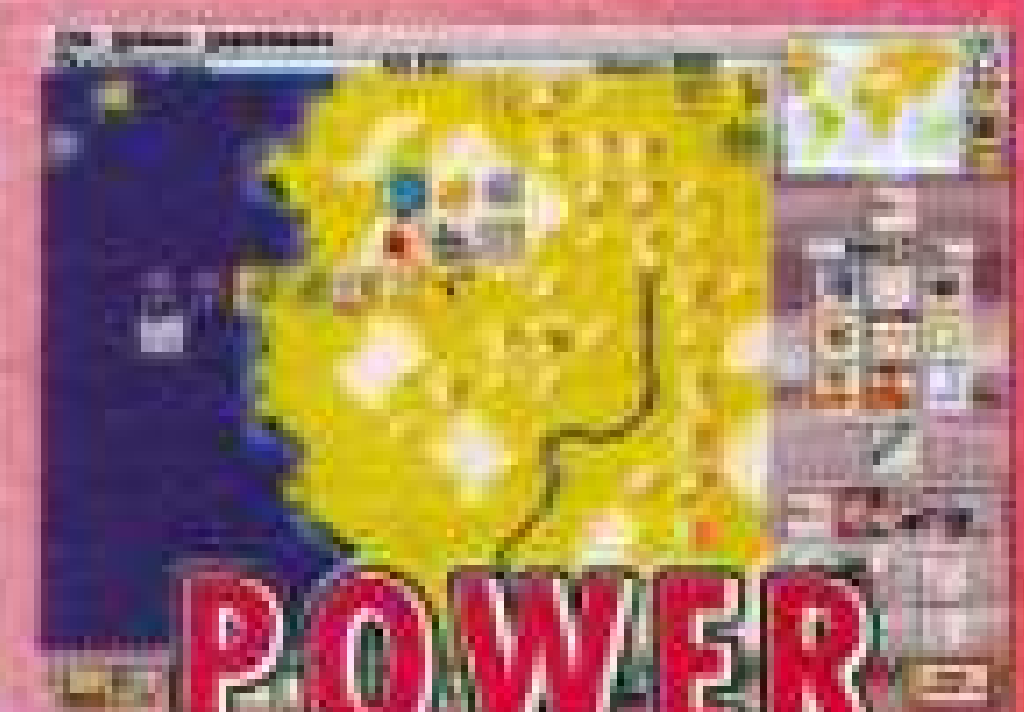
„CONQUERORA” pozostaje tajemnicą firmy. Spowodowane to jest opóźnieniami w realizacji całego przedsięwzięcia. W tej sytuacji pozostaje nam tylko czekać.
• PC CD-ROM

O tej grze było już głośno na długo przed jej oficjalną premierą, która zapowiedziana jest dopiero na koniec 1995 r. Może się to wydawać dziwne — niby zwykła gra action-adventure z elementami rozgrywek strategicznych. Grafika jest niezłej jakości, ale też nie zachwyca — niby trójwymiarowa, ale pokazywana tylko izometrycznie (takie sposoby po raz pierwszy wprowadzono w „KNIGHT LODGE” jeszcze na Spectrum).

Cóż więc budzi tak wielkie poruszenie? Odpowiedź jest prosta — TEMATYKA! Tytuł „GENDER WARS” można w przybliżeniu przetłumaczyć na Walkę Płci! Od razu pragnę uspokoić część Czytelników, a pozostałych zmartwić — nie chodzi tu o tak zwane „zapasy” damsko-męskie, a o autentyczny konflikt, który obywatel się wyraźnie pod ko-

niec XIX wieku i od tamtego czasu stale narasta. Autorzy gry uznali, że jeśli narastanie sprzeczności między płciami będzie trwało, to za jakieś sto lat może się przekształcić w otwartą walkę zbrojną. I tak skłat pokazują nam twórcy z SGI. Niby obie strony konfliktu są ludźmi, ale ludźmi należącymi do odmiennych gatunków, kręgów kulturowych i kultów religijnych — bo dziel ich PŁEĆ. Na uwagę zasługuje proste rozwiązanie graficzne, polegające na przemiennej perspektywie, z której obserwujemy akcję. Jak wspominałem jest spojrzenie pod kątem z góry — jak w „TERROR OF THE DEEP” — a w przypadku bezpośredniego pojedynku jeden na jednego (a właściwie, na jedną), kamera ustawia się z boku i mamy nawalankę jak w „MORTAL KOMBAT”. Gra powinna trafić do sprzedaży w czwartym kwartale '95 dzięki staraniom firmy DIGITAL MULTIMEDIA GROUP.

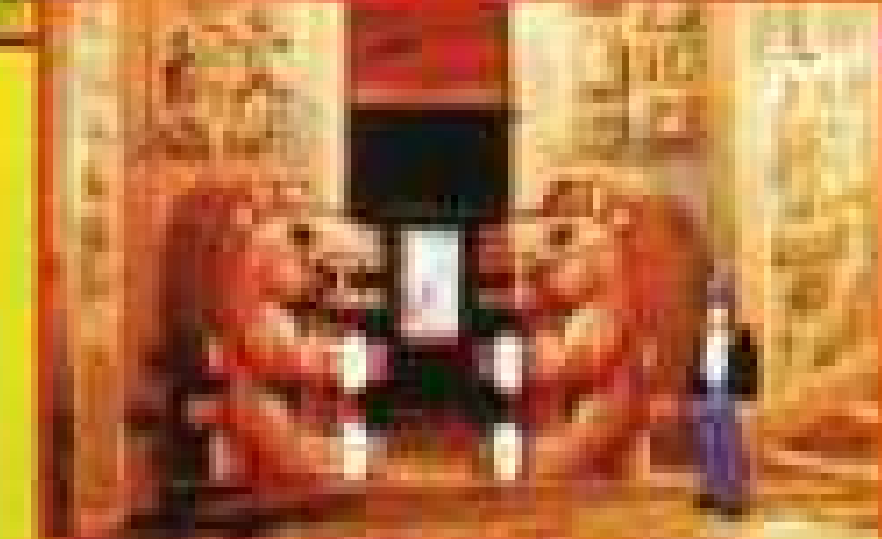
• PC CD-ROM



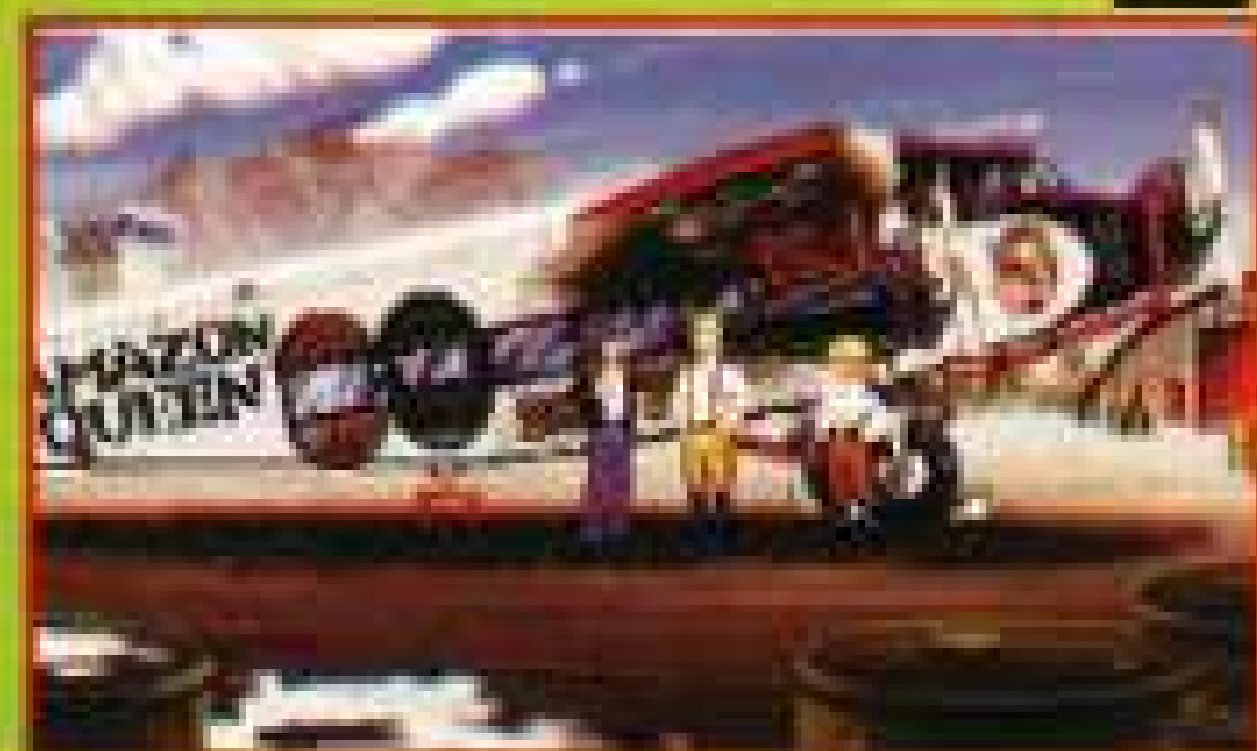
POWERHOUSE

Jak dowiedzieliśmy się, gra której zwłastun ukazał się w poprzednim wydaniu „GIER KOMPUTEROWYCH”, będzie dystrybuowana w Polsce przez firmę MARKSOFT. Obecnie przygotowawana jest instrukcja i poligrafia, a gotowy produkt powinien trafić do sprzedaży już we wrześniu. Przypomnę, że „POWERHOUSE” to gra o charakterze ekonomiczno-handlowym czerpiąca z doświadczeń takich sław jak SIM CITY I RAILROAD TYCOON. Miłośnicy logicznego myślenia już mają na co czekać.
• PC CD-ROM

„Amazon Queen” – „Królowa Amazonek” – to nazwa samolotu, należącego do Joe Kinga, pilota do wynajęcia i jednocześnie głównego bohatera nowej przygodówki „Flight of the Amazon Queen”. Gra powinna niebawem trafić do sprzedaży dzięki staraniom warszawskiej firmy MIRA-GE. Na pierwszy rzut pójdzie wersja na PC CD-ROM, ale bardzo możliwe, że wkrótce doczekamy się wersji amigowskiej, zresztą początkowo grę zaprojektowano jako program na Amigę. W momencie w którym rozpoczyna się gra, Joe właśnie zawarł niezwykle atrakcyjną umowę, według której ma dostarczyć na plan zdjęciowy Faye Russel, jedną z najpiękniejszych i najstarszych aktorek. Jak to jednak w przygodówkach bywa, to w gruncie rzeczy proste zadanie, nie może przebiegać bezproblemowo. Najpierw konkurencja w postaci Hansa Andersona, za pomocą nielegalnych środków (uwięzienie w pokoju hotelowym), usiłuje przechwycić klientkę Kinga. Następnie, podczas lotu nad amazońską dżunglą, w samolot uderza piorun, zmuszając Joe do awaryjnego lądowania, półroczku rzeki pełnej kwiszowatych piranii. Po wydostaniu się Faye, Kinga i Sparky’ego – mechanika – z wraku, sytuacja



FLIGHT OF THE AMAZON Q



rozwiąja się coraz szybciej: na „scenie” pojawia się szalony naukowiec, Doktor Ironstein, mający czarne plany opanowania świata przy pomocy stworzonych przez siebie ludzi-dinozaurów. Szalowiec ow porywa Księżniczkę Azurę, władczynię Amazonek, a tubylcy złością Kingowi misję uwol-

nienia niewiasty. Niestety (a może na szczęście), w dalszej części gry okazuje się, że wyratowanie Księżniczki nie oznacza końca przygody – Ironstein jest przecież na wolności i wciąż działa...

„Flight of the Amazon Queen” jest więc grą dość rozbudowaną, a przez to ciekawą. Rozwiązywanie kolejnych problemów stojących przed Joe Kingiem nie jest na tyle trudne, by uniemożliwić skończenie gry,

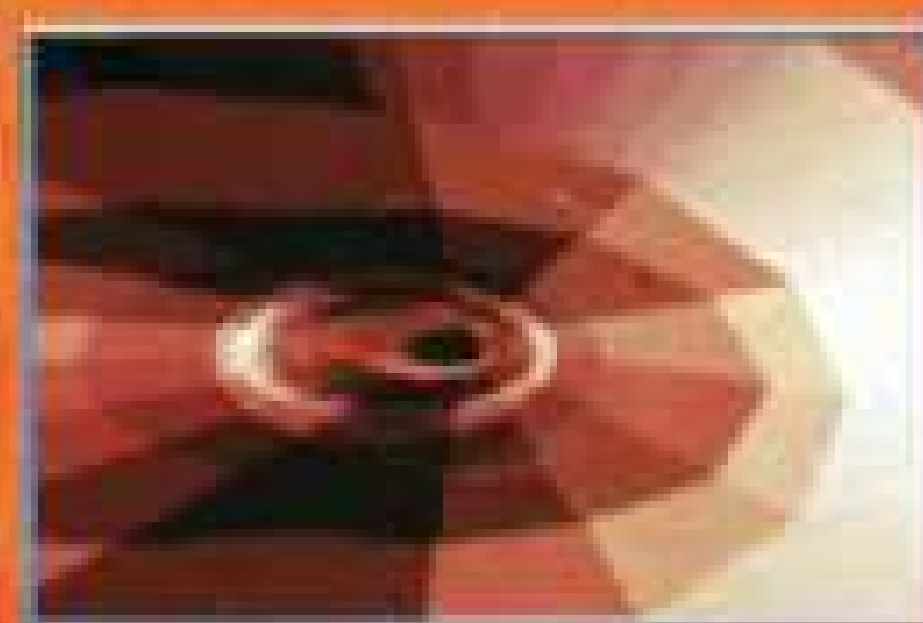
a jednocześnie autorzy zadbał o to, by nie było to zbyt proste – pod koolką gry umieścili kilka naprawdę trudnych łamigłówek. Cała gra jest pełna humoru – zabawne dialogi, zupełnie nieraz absurdalne miejsca i postacie np. w murzyńskiej wiosce, na dachu słomianej chaty ołbrzymi noon – „Handarz Bob, czynnie 24 godz. na dobę”, czy też goryl blokujący ścieżkę – wystarczy wytłumaczyć mu, że goryle występują tylko na terenie Afryki, a goryl rozplywa się w powietrzu.

Sterowanie bohaterem jest bardzo proste, opiera się na znanej z innych przygodówek zasadzie „wskaz-i-kliknij”. Interfejs również jest dość typowy, podobny do stosowanego w grach LucasArts. Zaskakująca jest jedynie duża liczba poleceń do wyboru: „otwórz”, „zamknij”, „przesuń”, „podnieś” – jest ich w sumie osiem. Ich używanie nie sprawia jednak kłopotów, jest po prostu logiczne: wiadomo, że aby przesunąć drabinę należy zastosować polecenie „przesuń”, a aby otworzyć szafkę – „otwórz”.

Od strony technicznej daje się zauważyć zarówno to, że gra z początku przeznaczona była na Amigę, jak i to, że autorem zajęło aż trzy lata jej ukończenie. Grafika, mimo iż jest dość ładna i kolorowa ma jednak bardzo „pikselową” naturę, podobną nieco do pierwszej części „Monkey Island”.

Mogłoby się zdawać, że czasy samotnych geniuszy, tworzących samodzielnie rewolucyjne programy, należą już do historii. Ale tacy ludzie jednak się jeszcze zdarzają! Należy do nich choćby słynny David Braben, samotny twórca hitów „Elite” i „Frontier”. Takim człowiekiem jest również Jason Brookes – twórca „Mamé Dice” i „Feud” (jeszcze na komputery osiemnastkowe) oraz autor konwersji „Retaliatora” na platformę PC. Ostatnie trzy lata Brookes poświęcił pracy nad nowym, własnym pomysłem – futurystyczną strzelaniną „Darker”. Określenie typu gry pochodzi od jej autora i moim

stąpił drastyczny skok możliwości sprzętu PC. Warto wspomnieć, że Brookes rozpoczął pracę nad projektem jeszcze na PC286, a kończy ją na szybkim PC486. Ale dzięki temu gra może wykorzystywać wszystkie najnowocześniejsze rozwiązania graficzne, jak cieniowanie Gourauda czy zmiana źródła światła (light-sourcing). O tym, że efekty dźwiękowe są wysokiej jakości i stereoloniczne, nie warto nawet wspominać – to dziś standard. Ale w projektowaniu dźwięku uwzględniono nawet takie drobiazgi jak efekt Dopplera! Co ciekawsze, w grze uwzględniono również możliwość



DARKER

zdanem mocno obniża rangę dzieła. Bo tak naprawdę, to jest to skomplikowany symulator, osadzony w obcym, całkowicie fantazyjnym świecie. Akcja toczy się na przedziwnej planecie, której dwie półkule zamieszkuje dwie całkiem odmienne, wysoko rozwinięte technicznie, rasy – Dolphi i Halon. Ich odmiennosc jest tak znaczna, że nawet cała infrastruktura techniczna jest zupełnie różna – po przekroczeniu granicy gracz wkracza do innego, zupełnie obcego świata. Autor nie kryje, że w grze można znaleźć najciekawsze rozwiązania z innych słynnych gier tego typu (np. z „Wing Commandera”) i uzasadnia to w prosty sposób – „przecież nie tworzyłem w próżni. Przez cały czas bacznie obserwowałem rynek gier i jeśli uznawałem, że jakiś pomysł jest ciekawy, to wcielałem go do swej gry”. Trzy lata to długi czas na tworzenie gry, nawet przez pojedynczego autora. Przez te trzy lata na-

użył helmu VFX, czyli ma ona cechy Virtual Reality. Autor sam przyznaje, że w tym punkcie zbyt optymistycznie ocenił przyszłość, bo był pewien, że gdy ukończy projektowanie gry, to wyposażenie VR będzie już tanie i powszechnie stosowane. Tym razem rynek zrobił mu pokusa i z możliwości VR skorzystać będą mogli tylko nieliczni gracze. Poza tym gra sama, w inteligentny sposób, przystosowuje się do możliwości sprzętu na jakim jest uruchamiana. Minimalnym wymaganiem jest procesor 386, ale jeśli program wykryje lepsze parametry, to automatycznie ustawi lepszą jakość grafiki. Na uznanie zasługuje tu fakt, że zastosowanie nawet najszybszego sprzętu w niczym nie przyspieszy tempa samej rozgrywki. Szybszy sprzęt pozwoli jedynie na bardziej szczegółową grafikę.

■ LSK

★ PC CD-ROM

„Embryo” jest pierwszym bardziej znanym produktem pochodzącą z Chorwacji grupy CROTEAM, dystrybuowanym przez firmę BLACK LEGEND. Recenzowanie tego programu jest bardzo trudne, gdyż jest on różnie oceniany przez zachodnią prasę. W Wielkiej Brytanii cieszył się on sporą popularnością, podczas gdy w Niemczech otrzymał bardzo niskie noty. Wynika to zapewne z tego, iż trudno jest jednoznacznie zakwalifikować „Embryo” do jakiejś konkretnej kategorii gier. Zaczniemy jednakże od początku. A historia ta zaczyna się 65 milionów lat temu na planecie o dość niecodziennej nazwie – Ziemia. Wtedy to właśnie wysoko nad głowami hasejących bezbrodzo dinozaurów pojawiły się trzy pojazdy z trw. Głębi Kosmosu. Urządzenia zgromadzone na statkach obudziły się z wielomiesięcznego snu i przystąpiły do swainiania Kometów z

Firma Merit Studios, niezbyt dotychczas znana na rynku symulatorów lotniczych, wydała program „Fighter Wing”, który właśnie trafił na półki polskich sklepów.

Zanim odpaliłem grę, przestudiowałem bacznie firmowe reklamówki. Zgodnie z przesłankami wydawcy jest to oczywiście najlepszy, najnowocześniejszy, najbardziej realistyczny itd., ale do tego zdążyliśmy się już chyba przyzwyczaić. Okazuje się, że program zawiera bardzo duży wybór samolotów, w tym także radzieckie, i broni. Bardzo interesująco wygląda wybór kraju, w którego barwach chcemy latać — poza tradycyjnymi USA, Rosją (tj. ZSRR) i ewentualnie Francją oraz W. Brytanią, mamy tu jeszcze kilka innych, wielce interesujących propozycji. Możemy więc np. latać w barwach Korei (Północnej lub Południowej),



Arabii Saudyjskiej czy Libii, no i przede wszystkim POLSKIE! Przy wyborze barw nie należy się jednak zbyt przejmować — nie ma to żadnego wpływu na samoloty, jakimi będziemy później latać. W barwach Polski (a nawet Kubę) będziemy mogli również dobrze latać MiG-iem 29, jak i F-16. Także scenariusze misji bojowych są dosyć nieskonwencjonalne. Poza lotami w ramach opera-

FIGHTER WING



figuracja sprężowa dla tej gry, to sprzęt klasy Pentium. Realizm grafiki również pozostawia sporo do życzenia. Wybór największej rozdzielczości i maksymalnej ilości szczegółów powoduje, że zewnętrzne widoki samolotu i widok powierzchni ziemi prezentują się całkiem nieźle, chociaż raczej mało atrakcyjnie, a chmury... o tym już lepiej nie mówić. Jeśli już przy chmurach jesteśmy, to warto wspomnieć o zabawnym kłasku autorów. Otóż w momencie, gdy nasz samolot wchodzi w chmurę, to stopniowo przestajemy widzieć nie tylko otoczenie, ale także wnętrze własnej kabiny! Choć więc twórcy FW uważają, że da się on jakością porównać wyjątkowo do „Strike Commander” i „Fleet Defendera”, to ja myślę, że odrobinię przesadzają. Jeśli ktoś jednak dysponuje odpowiednio mocnym sprzętem i maltem

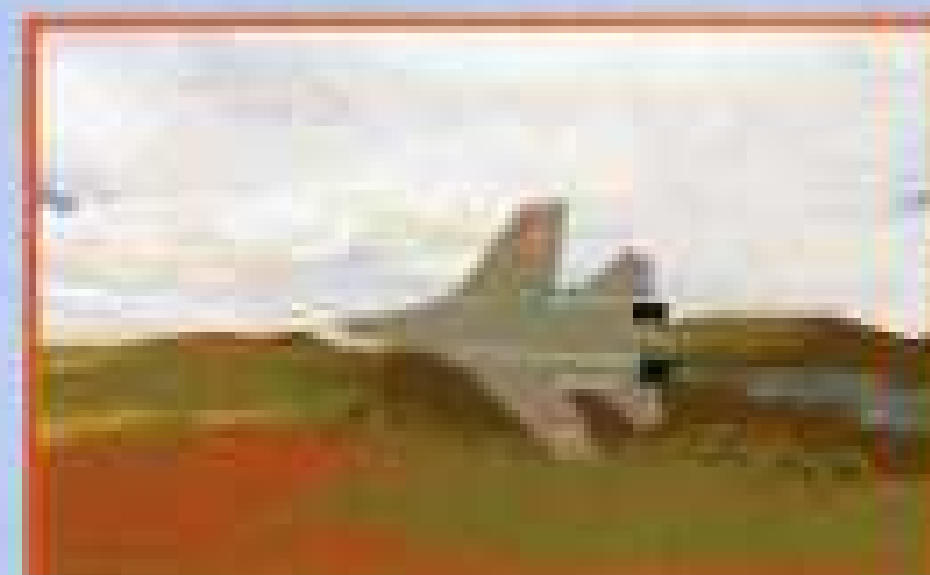
„Pustynna Burza” mamy tu również takie ciekawostki, jak kontrola zakazu lotów nad terenami Jugosławii, radzieckie misje bojowe nad Afganistanem no i oczywiście wiele scenariuszy fantastyczno-futurystycznych (w tym III wojna światowa). Ciekawostką jest również to, że gra ma opcję rozgrywki w sieci lokalnej nawet dla 16 graczy. Według zapewnień producenta, gra dysponuje grafiką nawet SVGA 800x600 i do jej uruchomienia wystarczy PC 386. Może to i prawda, ale... na pewno nie równocześnie! Prawda jest taka, że nawet po wyborze rozdzielczości 320x240 i minimalnej ilości szczegółów, animacja wykazuje pewną skokowość na 486 DX2. Myślę więc, że optymalna kon-



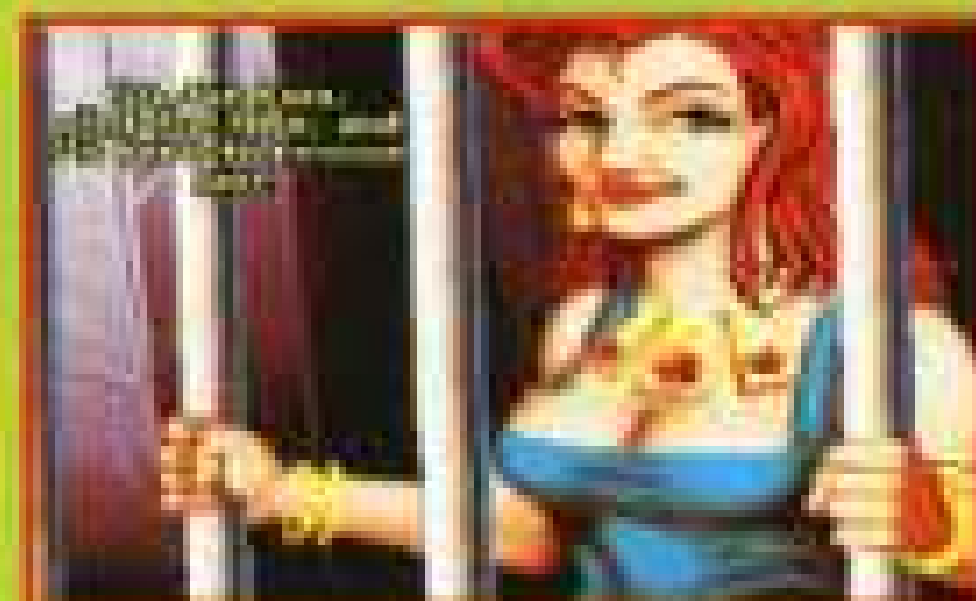
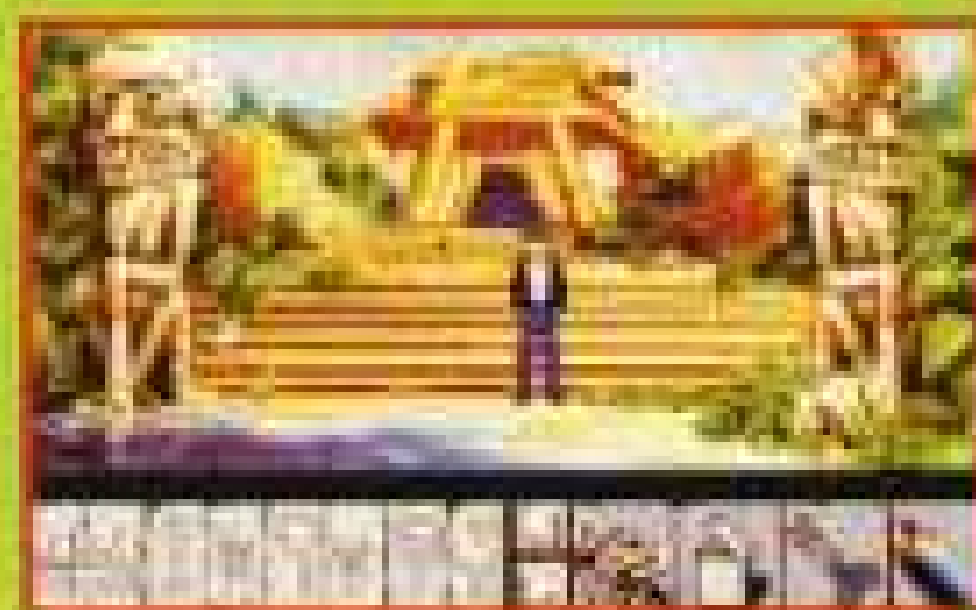
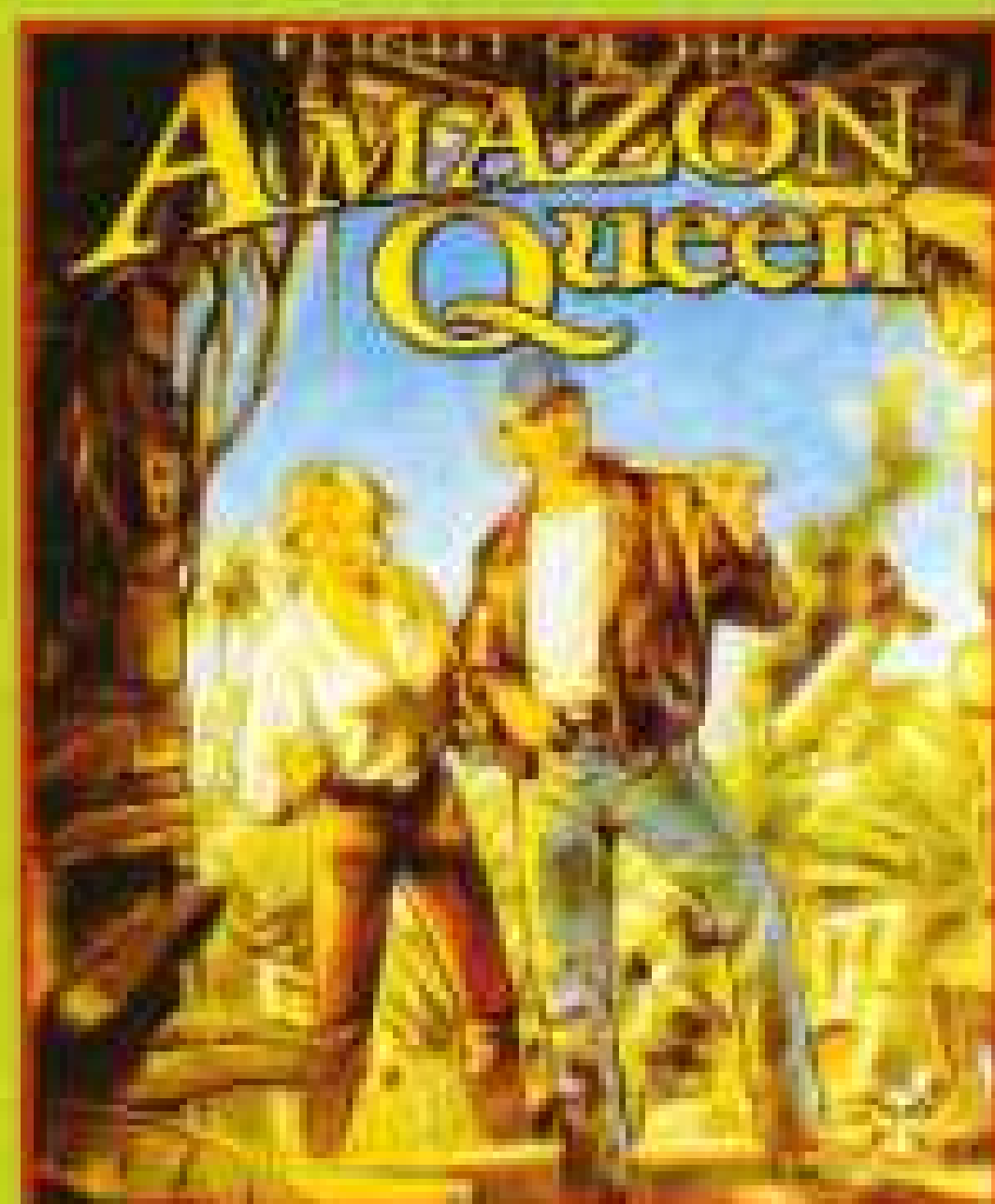
nie jest dla niego najważniejszą cechą symulatora, to FW może mu się spodobać. Wielką atrakcją gry są wstawki sekwencji filmowych z telewizyjnego serialu „Firepower” — to znacznie poprawia ogólną ocenę realizmu rozgrywki.

■ LSK

★ PC CD-ROM
dystrybucja: Digital Multimedia Group



UEEN



czy pierwszego „Indiana Jonesa”. Najbardziej słabym punktem programu jest muzyka i dźwięk — tu „lata” gry są najbardziej widoczne (w zasadzie „słyszalne”). Przed wszystkim oprawę dźwiękową przygotowano wyjątkowo na 8-bitowe karty muzyczne i u ile muzyka jest jeszcze całkiem znośna, u tyle digitalizacja mowy, delikatnie mówiąc, nie odpowiada dzisiejszym standardom.

Mimo pewnych niedociągnięć, „Flight of the Amazon Queen” jest jednak dobrą, klasyczną przygodówką. Występują w niej

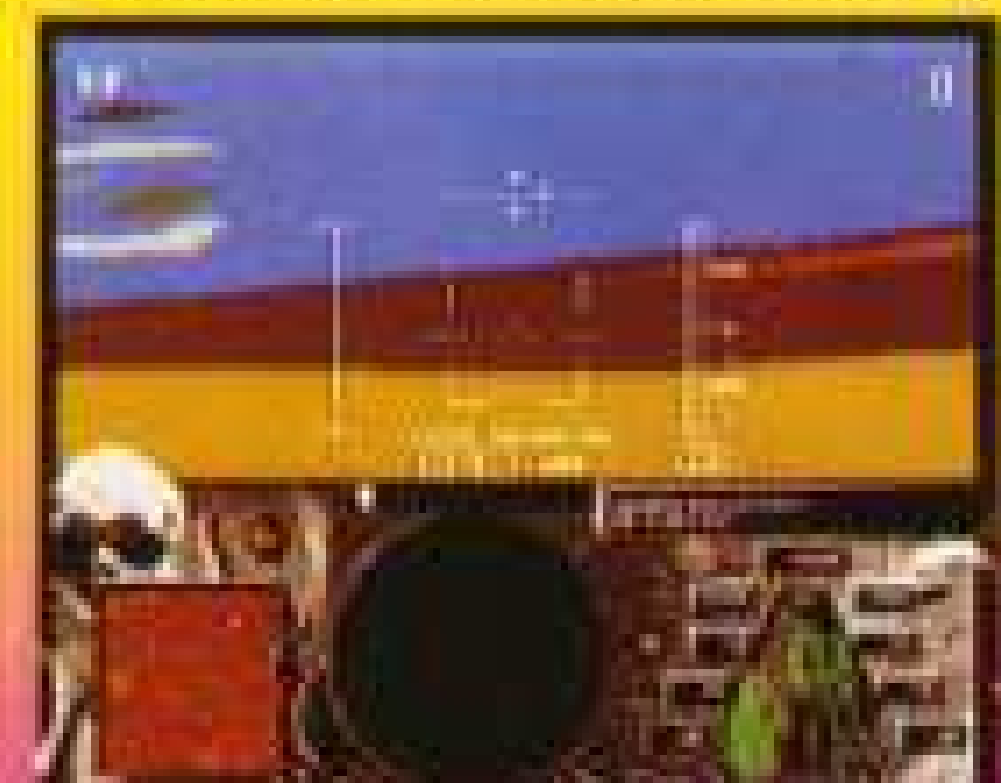
wszystkie elementy, zapewniające długą i dobrą zabawę: humor, przyjemna grafika i rozbudowana fabuła.

Więcej informacji na temat wersji na Amigę znajdziecie w „Wydaniu Specjalnym Computer Studio” nr 2/95, zaś pełne rozwiązanie gry już za miesiąc w „Grach Komputerowych”. Do zobaczenia!

■ Patrycja Wandzala

★ PC CD-ROM, Amiga (wkrótce)
dystrybucja: Mirage

hibernatorów. Reszta legendy podanej przez autorów programu jest tak głupia, że szkoda nawet marnować papier na jej przytoczenie. W skrócie można powiedzieć, że gracz ratuje ludzką cywilizację przed wyłączeniem jej przez przybyszów z Kosmosu (coż za oryginalność!). Akcja gry toczy się w niedalekiej (dla nas) przyszłości, kiedy to



EMBRYO

gracz zasiada za sterami cudownego pojazdu. A zaczyna się całkiem atrakcyjnie — zanim zdąży się cokolwiek zrobić leci w człowieka setki pocisków (i niestety znaczna większość trafia). Potem szybkie oderwanie pojazdu od ziemi i szybko w górę. Wyżej, wyżej... O, chyba wysiadł wysokościomierz. Niestety rzeczywistość jest o wiele bardziej brutalna — autorzy mając na względzie bezpieczeństwo gracza bardzo nisko umieścili maksymalny pułap lotu, dzięki czemu nie ma on chwili spokoju. Celem pierwszej misji jest grupa wieżyczek przeciwojennych zamocowana na mapie w



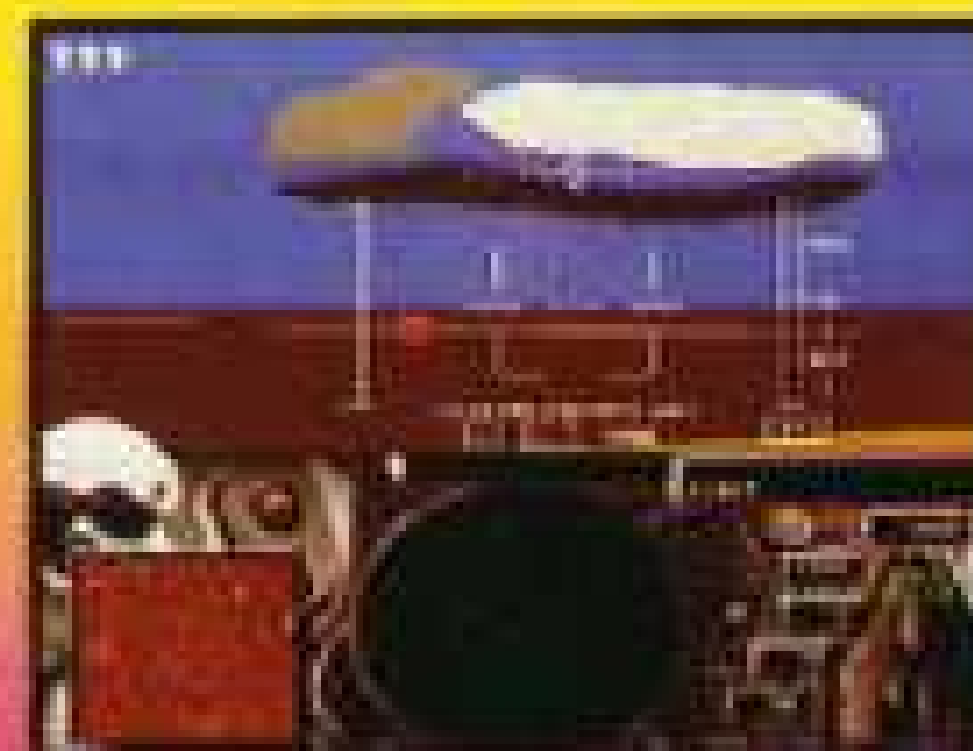
lewym rogu kokpitu. Po szybkim zapoznaniu się z szerokim arsenałem, ruszamy w drogę pełni optymizmu: lasery, plazma itp. wymyśli — z tym można powalczyć. Na miejscu okazuje się, że cała ta potęga w zupełności wystarczy do zniszczenia 2, w porównaniu do 3 wieżyczek (mała podpowiedź: cel składa się z ok. 5 wieżyczek, do czego trzeba doliczyć kilkanaście innych obiektów położonych w pobliżu oraz 2 do 3 pojazdy powietrzne). Można wprawdzie zbierać amunicję po zniszczonych przeciwnikach, ale dziesiątki Obcych czatujących na gracza uśmiękają i w efekcie niszczą niektóre typy

uzbrojenia, co pozbawia pojazd siły ogniowej, a użytkownika motywacji do gry.

Tak więc trzeba niszczyć działka, aby mieć z nich uzbrojenie i amunicję, omijać wszystkie pociski lecące z kilku kierunków naraz oraz unikać zderzeń z gruntem — taki jest sposób na zwycięstwo w „Embryo”. Jak już napisałem trudno jest zakwalifikować tę grę do jakiejś kategorii, gdyż jest ona zbyt prymitywna na symulację i zbyt trudna na strzelaninę. Ja sam traktuję ją jako ciekawostkę i rozbudowaną prezentację szybkości amigowych animacji, niż poważną ofertę. Oczywiście z chęcią opisałbym wybrane podmioty gry, lecz nie jestem w stanie do nich dobrać i widząc co dzieje się na pierwszym nie chcę nawet próbować.

■ Frey

★ A500/600/1200, CD32



Wydany na płycie CD „Virtual Pool”, to gra, która w zamierzeniu autorów – i potwierdziły to wcześniejsze zapowiedzi – ma być najlepszym, najbardziej kompletnym, najdoskonalszym symulatorem bilardu, jaki kiedykolwiek powstał na komputery domowe. Amen.



VIRTUAL

POOL



Zakończyć na tym recenzję byłoby jednak przesadnym ułatwieniem; w dokładnym praniu wychodzą bowiem różne rzeczy. Pranie wstępne „VP” odbyło się już podczas oglądzin okładki: widnieją na niej Steve Davis i Ronnie O’Sullivan – wielcy mistrzowie snookera. Obaj grywają w pool, ale raczej okazjonalnie, za to są niezwykle popularni w naszej części świata, więc dla potrzeb reklamowych to oni prezentują „Virtual Pool” i ich entuzjastyczne opinie o programie poznamy w pierwszej kolejności. Ale w końcu ilu ludzi w Europie zna prawdziwego asa pool, Amerykanina Lou Butera? – no, ręka w górę.

Druga przepierka wykazała, że „VP” nie ma odpowiedniego drivera do mojej karty graficznej (Trident – z tym, że podobno latem tydzień ma być strząśnięcie driverów), tak więc z grą w SVGA nici. Za to potem okazało się, że program nie lubi się z MM-em i musiałem go z MM-e znaczyć się wywalić na czysty pył. Początki nie były więc idealne, ani przyjazne.

Pranie zasadnicze. „Virtual Pool” umożliwia grę w cztery odmiany poolu bilardu: nine ball, eight

ball, straight pool i rotation. Program w całości zrealizowany jest w grafice wektorowej, zaś tytułowy przymiotnik „virtual” jest o tyle uzasadniony, że autorzy postanowili zabrać się w konwencję świata wirtualnego i stworzyli od razu całą salę bilardową: z krzesłami, lampami i zielonym stołem pośrodku. Oczywiście, gdyby grafika w trybie SVGA chodziła za wolno, zawsze można wyłączyć zbędne szczegóły. Obsługa „VP” w trakcie gry wzbudziła we mnie mieszane uczucia: jako weteran „Jimmy White Snookera” nie mogę uniknąć porównań z tamtym

Zbyt rozrzućnie prawy przycisk myszy został wykorzystany tylko do otwierania menu. Doskonale natomiast przeniesiono na komputer wykonanie uderzenia: jego siła zależy od tego, z jaką energią wykonamy ruch myszą (czyli kliknięciem) – trzeba się wykażać przy tym wyuczuciem podobnym, jak podczas prawdziwego zagrania. Świat-

jest opcja gry dwóch osób poprzez modem lub sieć komputerową.

W sumie „VP” jest grą wykonaną na najwyższym poziomie, tylko... czy atrakcyjną dla każdego? Mam małe wątpliwości. Ważny animowane prezentacje są płynne, pełnokrotkowe, a Lou pokaze nam wiele wspaniałych zagrań. Ale to jest do obejrzenia... może dwu-trzykrotnie – potem czepyska. Osoby mające dostęp do „SAT-ów” mogą sobie kilka razy w ciągu roku obejrzeć na Eurosporcie mistrzostwa świata w trickshotcie oraz regularne rozgrywki w



snookera i pool (także na DSF-ie). Jakość obrazu i atmosfera (publiczność) są nieporównywalne z komputerową animacją. Inna sprawa to sama idea przenoszenia bilardów na komputer. Było wiele takich prób – dla kogo jest luksusowy „Virtual Pool”? Ci, którzy najbardziej interesują się tym sportem, mogą już zasmakować prawdziwego grania w coraz liczniejszych w Polsce salach bilardowych. Gdyby tak przeliczyć cenę tego kompaktu na koszty wynajęcia prawdziwego stołu...

Przypuszczam więc, że grono amatorów komputerowej zabawy w bilard z CD-ROM-u może być dość wąskie, niemniej na pewno istnieje. I tylko takim osobom z czystym sumieniem polecam „Virtual Pool”.

■ Bilbo

nie to wygląda i przynajmniej w tym momencie mamy namiastkę realizmu.

Choć sama gra jest najważniejsza, to ok. 95% pojemności krążka CD zajmują sekwencje wideo. Tu bryluje wspomniany już Lou Butera, zwany też Karabinem Maszynowym ze względu na legendarną szybkość gry. W wielominutowych wstawkach, były mistrz świata prezentuje różne techniki gry w pool (kilkanaście przykładowych zagrań), do tego możemy obejrzeć blisko 70 trickshotów, czyli superrefektorycznych zagrań, jakimi mogą się popisać tylko najwięksi mistrzowie. W menu mamy ponadto opcję „Games Of Pool”, gdzie znajdziemy wyjaśnienie wszystkich reguł gry, zaś klikając na „History Of Pool” możemy obejrzeć animowaną historię bilardu, potraktowaną średnio poważnie (ale też średnio dowcipną). Ciekawą możliwością

znakomitym programem. Sytuację na stole bilardowym możemy śledzić z dowolnego punktu widzenia (można się nawet schować pod stół!), jednak skoordynowane sterowanie mysz plus klawiatura, w niektórych sytuacjach bywa mało wygodne.

INTERPLAY '95

VIRTUAL POOL

distribucja: **CD-PROJEKT**
tel. (0-23) 25-07-83

wymagania sprzętowe:
min. 386,
2 MB RAM,
VGA/SVGA, SB,
CD-ROM

cenę det. **139.00,-**

licencja **8**



ści 120x180 pikseli. „Heim” reaguje na ruchy głowy z czułością 0,036 stopnia i odczytuje zmianę kierunku o 45 stopni (zarówno w pionie, jak i w poziomie). Heim przeznaczony jest do współpracy z komputerami PC, począwszy od 386.

A co w Polsce?

Na początku kwietnia, na targach Infosystem w Poznaniu, radomska firma PULSAR Electronics zaprezentowała swoją kompleksową ofertę urządzeń i oprogramowania do tworzenia oraz odbioru rzeczywistości wirtualnej. Tak więc można powiedzieć, że od kwietnia VR na dobre zagościła również w naszym kraju. Oferta PULSAR-u jest przy tym wyjątkowo bogata. Co więc może namyślić, za pośrednictwem tej firmy, polski użytkownik?

- 3 rodzaje tzw. okularów migawkowych: CrystalEyes,

- 6 rodzajów HMD (Head Mount Display) czyli tzw. „helmów” VR zawierających wyświetlacz ciekłokrystaliczny, słuchawki stereofoniczne i system rozpoznawania ruchów głowy. Tu rozróżnienie cenowe jest ogromne (od 24 do 270 mln złotych), ale też możliwości sprzętu są bardzo różne.

- Najtańsze są gogle I-Glasses zapewniające wyświetlanie monoskopowe na dwóch 0,7" wyświetlaczach LED o rozdzielczości 440x240. Ten model wykrywa ruchy głowy jedynie w 3 stopniach swobody (3 DOF). Istnieje również możliwość roburowego systemu o wyświetlanie stereoskopowe.

- Nieco lepiej (przy cenie rzędu 32 mln) parametry oferuje słynny „helm” Forte VFX1. Jego główną cechą charakterystyczną jest podnoszona „przyłbica”. W porównaniu z I-Glasses ma nieco większy kąt widzenia i większą rozdzielczość. Główną zaletą VFX1 jest jednak to, że jest on już uznany za jeden ze standardów VR, bowiem więc byłby możliwe oprogramowanie przystosowane do współpracy z tym urządzeniem.

- Jeszcze lepsze są „helmy” CyberEye. One także wyposażone są w podnoszoną przyłbicę, a ich główną zaletą są systemy op-

- Manipulator Logitech CyberStick, to rozwiązanie konkurencyjne dla CyberStick. Jest to specjalna mysz 3D o stosunkowo słabych parametrach (choć wystarczających do gier), ale kosztująca również ok. 3,5 mln.

- Logitech Magellan jest również myszą 3D o sześciu stopniach swobody. Charakteryzuje się bardzo dobrymi parametrami, ale jej cena to ponad 33 mln.

- Spaceball PC, to 8-przyciskowa mysz 3D o parametrach podobnych do Logitech Magellan – kosztuje jednak „zaledwie” 23,5 mln.

- PULSAR oferuje również dwa rodzaje rękawic VR, a więc urządzeń rozpoznających ruchy dłoni, a nawet pojedyncze ruchy palców.

- Data Glove kosztuje 29 mln (wraz z systemem śledzenia).

- Cyber Glove kosztuje 300 mln. Niestety, z dokumentacji nie wynika skąd tak drastyczna różnica cen. One również testowane są jako wspaniałe urządzenia do stworzenia VR.

Prze tym w ofercie PULSAR-u znajduje się zestaw „World Tool Kit” wraz ze specjalną kartą SPEA File, pozwalającą na samodziel-

Rzeczywistość Wirtualna Nadchodzi

VFX1 kontra CYBEREYE



W poprzednim numerze GIER KOMPUTEROWYCH obiecaliśmy szerzą recenzję helmu VFX1, ale niestety wciąż jeszcze nań czekamy. Aby umiść oczekiwania postanowiliśmy sięgnąć do informacji o tym co na Zachodzie i zapoznać się z ofertą jednej z polskich firm, które na poważnie lansuje technikę VR w naszym kraju. A poniżej przedstawiamy efekt naszych poszukiwań.

Na rynku brytyjskim pod koniec marca trafił w końcu do sprzedaży pierwszy z prawdziwego zdarzenia „helm” Virtual Reality. Jest to CyberMaxx VR Headset, który wraz z oprogramowaniem kosztuje 500 funtów. Jak widać, nie jest to więc urządzenie dla ubogich (w chwili, gdy piszę te słowa jest to równowartość ok. 20 mln złotych, bez cel, akcyz i innych dodatkowych opłat). Do helmu dołączony jest na dyskietkach zestaw programów VR: gra „Ghost Trail”, program pozwalający budować własną scenę VR „3D Ware” oraz „VR Slingshot” – dysk zawierający kompletne trójwymiarowe środowisko pozwalające na prowadzenie różnego rodzaju walk (boks, pojedynki lotnicze, pojedynki samochodów itp.) przez dwóch graczy, za pośrednictwem modemu. Oprócz tego do zestawu dołączony jest CD-ROM z grą „System Shock”. Na najbliższym miesiącu zapowiadana jest możliwość dokupienia w wersji VR gier „Wings of Glory”, „Descent”, „Zephyr”, „Stone Keep” i „Mach Warrior II”. „Heim” waży niespełna pół kilograma i ma wbudowane dwa kolorowe wyświetlacze ciekłokrystaliczne o przekątnej 1,8 cm, pozwalające wyświetlać obraz w rozdzielczo-

ści 120x180 pikseli. „Heim” reaguje na ruchy głowy z czułością 0,036 stopnia i odczytuje zmianę kierunku o 45 stopni (zarówno w pionie, jak i w poziomie). Heim przeznaczony jest do współpracy z komputerami PC, począwszy od 386.

prowalających uzyskać obraz 3D na zwykłym monitorze SVGA. Do uzyskania obrazu stereoskopowego niezbędny jest tutaj specjalny emiter podłączony do karty graficznej komputera i oczywiście odpowiednie oprogramowanie. Nie ma więc co liczyć, że to rozwiązanie szybko znajdzie zastosowanie w grach. Natomiast w zastosowaniach profesjonalnych, np. technikach CAD, przyszłość okularów wygląda lepiej, bo pozwalają na stosunkowo łatwą trójwymiarową wizualizację obiektów przestrzennych. Twórcy tego urządzenia widzą też przed nim przyszłość przy telekonferencjach, przy oglądaniu ekspozycji muzealnych oraz przy zdalnym badaniu niebezpiecznych lub uciążliwych środowisk (być może nawet powierzchni innych planet). Cena okularów, w zależności od dodatkowego wyposażenia, to 45-82 mln złotych.

tycznie zaprogramowane tak, aby maksymalnie zwiększyć komfort pracy użytkownika. Wersja monoskopowa kosztuje 68 mln, a stereoskopowa 84 mln.

- Najtańsze (i oczywiście najtańsze) są „helmy” Virtual Reality Tyegand i Virtual Research VR4. Są to urządzenia przystosowane do wyświetlania obrazu stereoskopowego o rozdzielczości do 402x230 punktów. Jednak bardzo wysoka cena (270 mln) nie ma już nic wspólnego z tym, że jest to urządzenie, a nie zwykły obiekt wystawowy.

- W ofercie PULSAR-u są również dostępne trzy odrębne, elektromagnetyczne systemy wykrywania ruchu o sześciu stopniach swobody (6 DOF) – Polhemus Fastrak, Polhemus Isotrak II i Polhemus Ultratrak. Isotrak kosztuje 99 mln, Fastrak 195 mln, a między sobą różnią się przede wszystkim czasem reakcji na ruch (opóźnieniem). Najszybciej reaguje system Ultratrak, więc jego cena na pewno będzie odpowiednio wysoka – niestety, w chwili pisania tego artykułu nie została jeszcze określona przez dystrybutora.

- Bogata jest oferta manipulatorów VR – od joysticka CyberStick do manipulatora Spaceball.

- Joystick CyberStick zawiera sześć programowalnych przycisków i jako urządzenie standardowe współpracować może z większością istniejących aplikacji VR. Kosztuje 3,5 mln.

ne tworzenie aplikacji VR w środowisku PC. Zestaw kosztuje 190 mln złotych.

Jak widać z powyższego, możliwości wykorzystania w Polsce i odtworzenia techniki VR już są, choć nadal nie jest to oferta dla ubogich. Najprostszym zestawem, pozwalającym operować w środowisku trójwymiarowym na ekranie monitora (okulary migawkowe + prosty manipulator 3D), to wydatek rzędu 50 mln. Lepsze zestawy mogą jednak kosztować nawet około milarda. Do tego wystarczy dokupić tylko szybkiego procesora (Pentium zwiędane), CD-ROM z wersją VR gry „System Shock” lub „Wings of Glory” i... jechać. A tak poważnie, to warto zdać sobie sprawę, że techniki VR są ciągle jeszcze na etapie racjonalizacji, ale do nich niewątpliwie będzie należeć przyszłość. Dobrze więc się stało, że tego typu sprzęt pojawił się również na naszym rynku. Początkowo będzie to przede wszystkim rozrywka dla bogatych snobów, ale warto przypomnieć, że tak samo myślano u nas (jeszcze 10-12 lat temu) o komputerze w domu, a dziś staje się on oczywistym wyposażeniem mieszkania. Dobrze się też stało, że oferta PULSAR-u jest tak szeroka i że zawiera również narzędzia do tworzenia aplikacji VR. Być może dzięki temu niedługo trafią na rynek pierwsze programy VR oznaczone znakiem „Jarek Polska”.

LSK



THE DAEDALUS ENCOUNTER

Oto kolejna gra z tzw. gatunku 'interactive movie'. Producent, firma Mechadeas, skorzystała tu z prostej recepty: wziąć dwóch nieco kontrowersyjnych aktorów, dodać szadwą historię sci-fi, obumarować to wszystko najwyższą jakością grafiką, wstawić do sklepów i... czekać na pieniądze.

Producent: Virgin '95
Wymagania: 486DX2, 8 MB RAM, CD-ROM x2, Windows 3.1
Sprzedawca: CD-PROJEKT

Gra rozpoczyna się w roku 2135, końcowych dniach Pierwszej Wojny Międzygwiazdnej. Casey O'Bannon, Ariel Matheson i Zack Smith – załoga kosmicznego myśliwca Telen – zostają zafakowana przez flotę wroga, który zmusza naszą trójkę do wstąpienia kapsuł ratunkowych. Tylko Casey nie ma szczęścia – z całego zajęcia zachowuje się jedynie jego mózg. Czyli co – zapuszkować i pod glenc? Gdzie tam, technologia roku 2135 nie poddaje się tak łatwo. Cwani naukowcy z Terra Fleet znaleźli sposób, by utrzymać swego kumpła przy życiu, umieszczając go w swego rodzaju sondzie – kupa elektroniki, dziwnych substancji i płynów. Dopóki nie znajdzie się jakiejś wolnej 'ciałko', czeka go taka właśnie wępetcja. Bez rąceci, bez nocy, bez... eeehhh-senmmm... tego... tam... Ale wojna, jak każda, kiedyś musi się skończyć. Tak też jest i tym razem. Ariel i Zack, zwalnieni ze służby, rodzą się straszliwie i nie mają co z sobą zrobić. Wykradają Casey'ego jachtowcom i zdezelowanemu frachtowcom wyruszają w kosmos w poszukiwaniu mocnych wrzeci. Odnajdują je bardzo szybko, zostają bowiem uwięzieni na dziwnym statku Obcych, który nieuchronnie zbliża się ku Słońcu. Temperatura rośnie, a statek jest większy od niejednej planety. Na szczęście do pomocy mają Casey'ego – czyli Ciebie, odwrotniaku. Streszczaj się tylko, bo czasu nie masz zbyt wiele.

„DAEDALUS ENCOUNTER” to rodzynek. Rolę Ariel gra Tia Carrere, kochanka znana z takich filmowych kawałków jak choćby „Jury Lies” z Arnoldem Schwarzeneggerem czy przedmieszanego „Wayne's World” (o go kiego licha się tak ścięta?). Ota admirały mordka jej partnera nie jest już tak znana, ale razem tworzą całkiem dobrą parę, co zresztą widać na screenach. Oczywiście najwięcej do powiedzenia ma tu oprawa graficzna, renderowana, ma się rozumieć, i... zwalniająca z nos. Do tego dochodzą animowane wstawki, a szczerze mówiąc, to właśnie one na nich opiera się cała gra, choć oczywiście nie jesteśmy skazani na bierne wlepienie gał w ekran monitora. Od czasu do czasu trzeba rozwiązać jakieś małe puzzle (np. w celu otwarcia drzwi), trochę postrelać czy coś w tym stylu. Krótka mówiąc, „DAEDALUS” nie koniecznie musi podobać się każdemu, ale dają sobie makówkę wciąć – znajdzie się grupka ludzi, którzy nie będą się przy tej gierce nudzić. Jest ona czymś w rodzaju dobrego filmu, który ma tę zaletę, że można w nim trochę samemu zompać. Całość zmieściła się na trzech srebrzystych krążkach, więc jest tego trochę. Na szczęście nie trzeba nimi mięchać podczas gry, jak bywa to w większości gier na Amigę.

■ Sandey



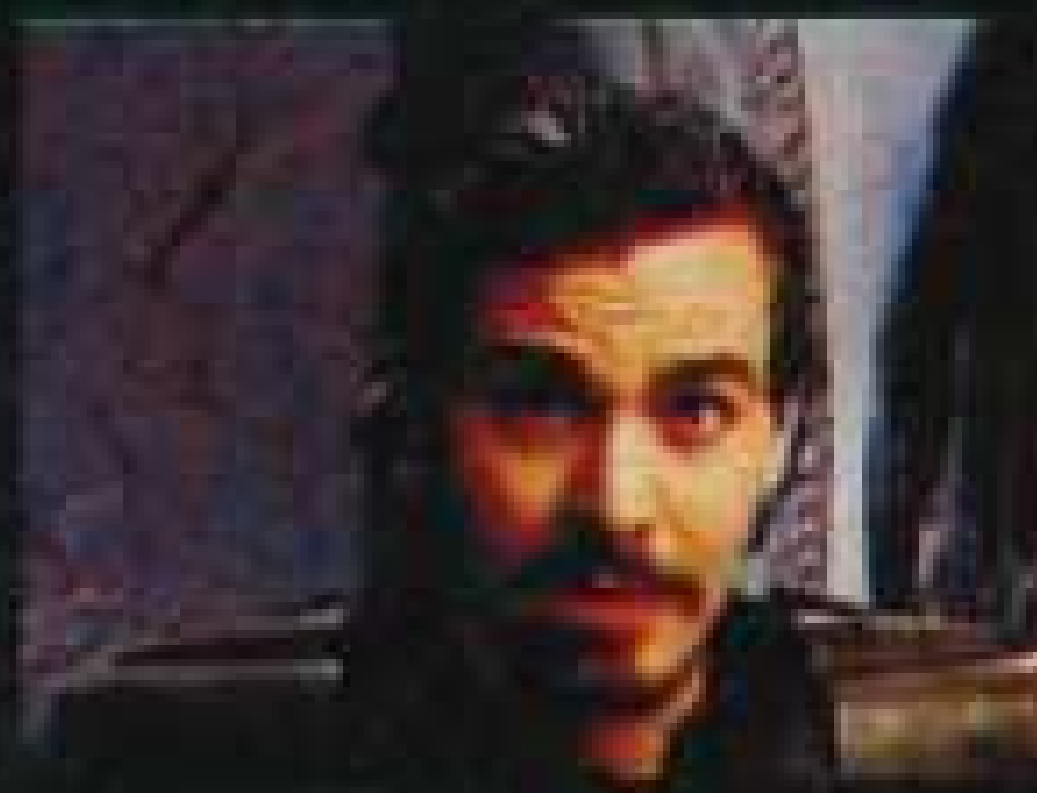
Świetna grafika True Color w 16,7 mln kolorów...

...za którą trzeba słono zapłacić. Tak właśnie kończy się próba uruchomienia gry na małym PC. Tymczasem producent zaleca Pentium i napisał CD-ROM.

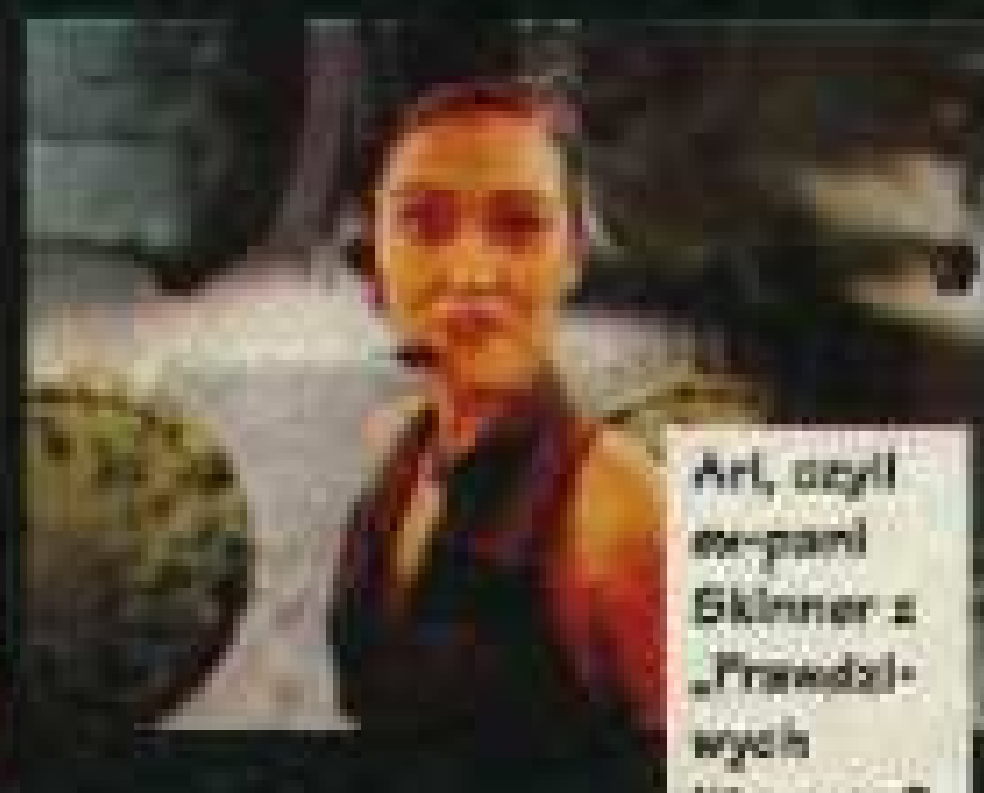


Wietnam, Kuwejt, Irak, Jugosławia, Czeczenia...

...a w 2135 bliździe się już cała galaktyka.



Mr. Personality.



Ari, czyli wspaniały Skinner z „Przedstawionych Mamete”.



Casey – lubli młodzień w pułku.



Razem przemierzają bezkresny kosmos taką oto tryką. W standardzie dają po prostu powietrze, ABB i ASK, trójramienne fagi z ledkami stopów, sub-woofery na półce, klima i komórka Cortartela.



Uuufffi! Ale gorąco...



...same niepoprawności...



...wymyślne fangi-f-dwi...

To wcale nie jest maska gazowa, to nawet nie jest anatomia jajowodu, to po prostu korytarz statku Obcych. Czekała Cię tu...



ALUS DUNTER



Zack, Zack! Wstawaj tamuaie jeden! Przepałać dupku cała wakacja, już i wrócił do SZKOŁY teniu!



To się nazywa e!ła spokoju.



Graszony Zack chyba jednak nie pójdzie dalszej do szkoły.



No i po ptakach. To znaczy, po wszystkim...



Szukajcie a znajdziecie?



Porider wilk racy kika...



...poniedli i wilka.



Niejak! Short-Dlak-Man.



Nie ma to jak nowocześnie brodki porowac?

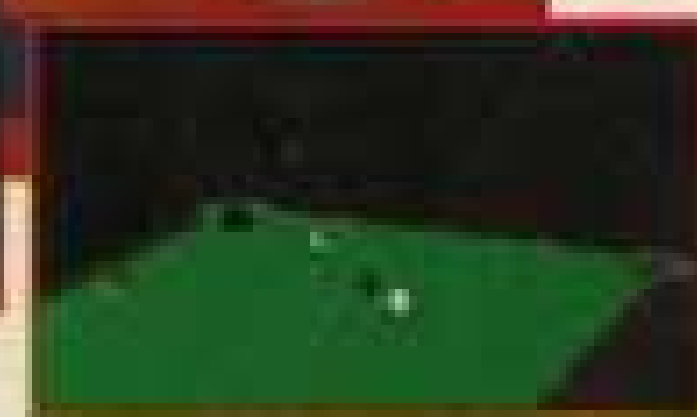
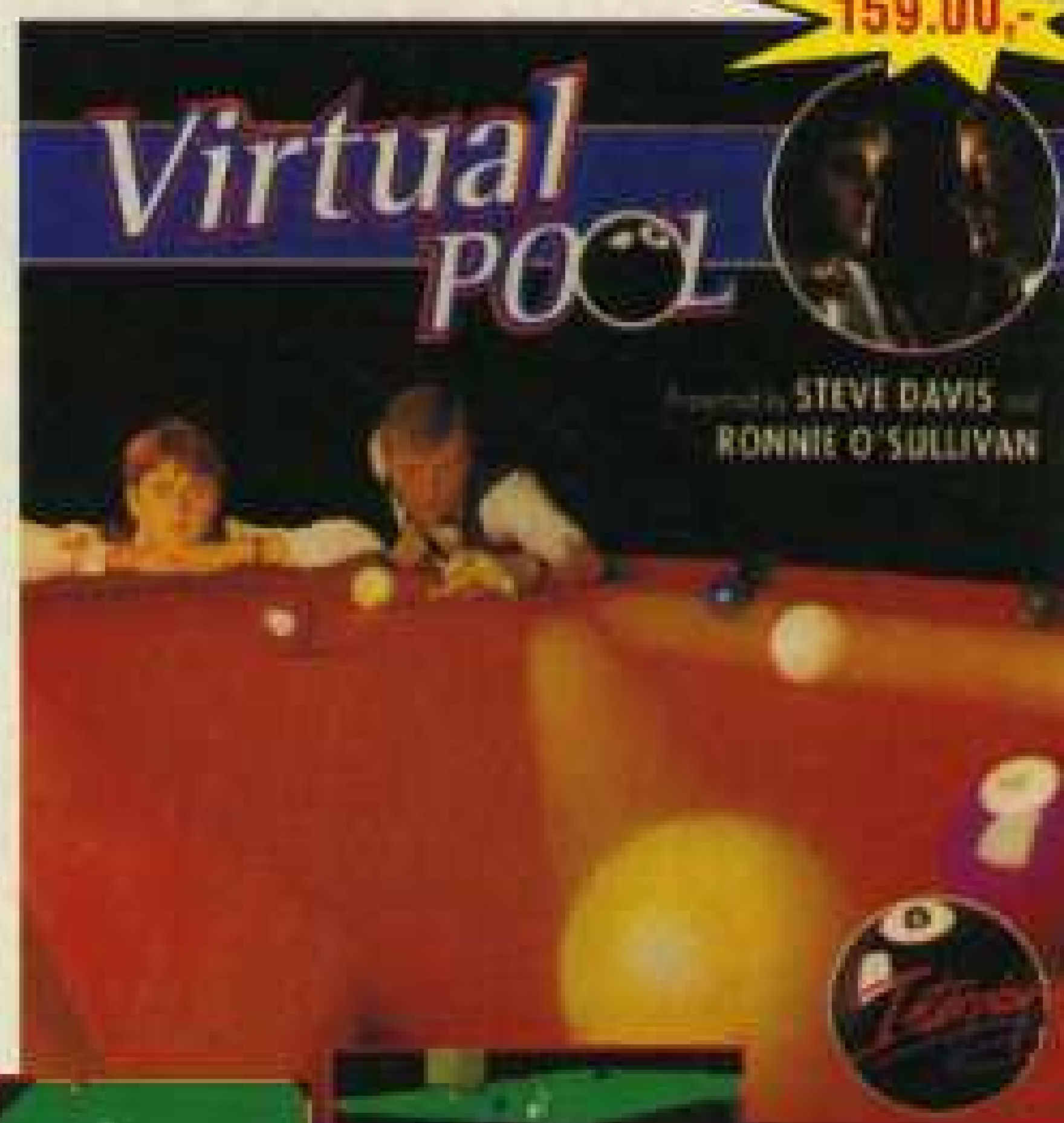


KONIEC

STEVE DAVIS & RONNIE O'SULLIVAN

PREZENTUJĄ:

159.00,-



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

STEVE DAVIS

sześciokrotny mistrz świata w snookera

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

SECRET SERVICE #26

CD Projekt

AUTORYZOWANY DYSTRYBUTOR

Interplay

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

SPRZEDAŻ PROWADZĄ RÓWNIEŻ

- ATAPOL, 85-010 Bydgoszcz, ul. Dworcowa 54, tel. (0-52) 22-64-76
- CHIP PARADISE, 85-011 Bydgoszcz, ul. Śniadeckich 28, tel./fax (0-52) 21-27-87
- KOMPAN, 42-200 Częstochowa, ul. Armii Krajowej 46, tel. (0-34) 61-41-46
- LANSER, Elbląg, ul. Skrzyżata 1A, tel. (0-50) 33-93-65, fax (0-50) 33-59-44
- ARTICA, 80-952 Gdańsk, ul. Jana Matejki 6, tel./fax (0-58) 47-02-86
- ARTICA SALON KOMPUTEROWY, Gdańsk, ul. Grunwaldzka 45
- B.P. COMPUTER, 40-006 Katowice, ul. Szkolna 8/2, tel./fax (0-3) 153-7323
- BETA, 60-607 Poznań, ul. Puławskiego 24/2, tel. (0-61) 52-59-83
- BIG, 70-414 Szczecin, ul. Lotników 6, tel. (0-91) 33-58-65
- GAMBIT, 38-400 Tarnobrzeg, Plac B. Głowackiego 20, tel. (0-15) 23-30-66
- ANAX, 04-029 Warszawa, ul. Rozłucka 5/5, tel./fax (0-22) 10-69-58
- RED JACK'S CD-ROM Bunker, Warszawa, p. podz. ul. E. Piłsud. Centz. paw. 7
- STUDIO KOMPUTEROWE W. Czajkowski, 51-151 Wrocław, ul. Klaczkó 4/1

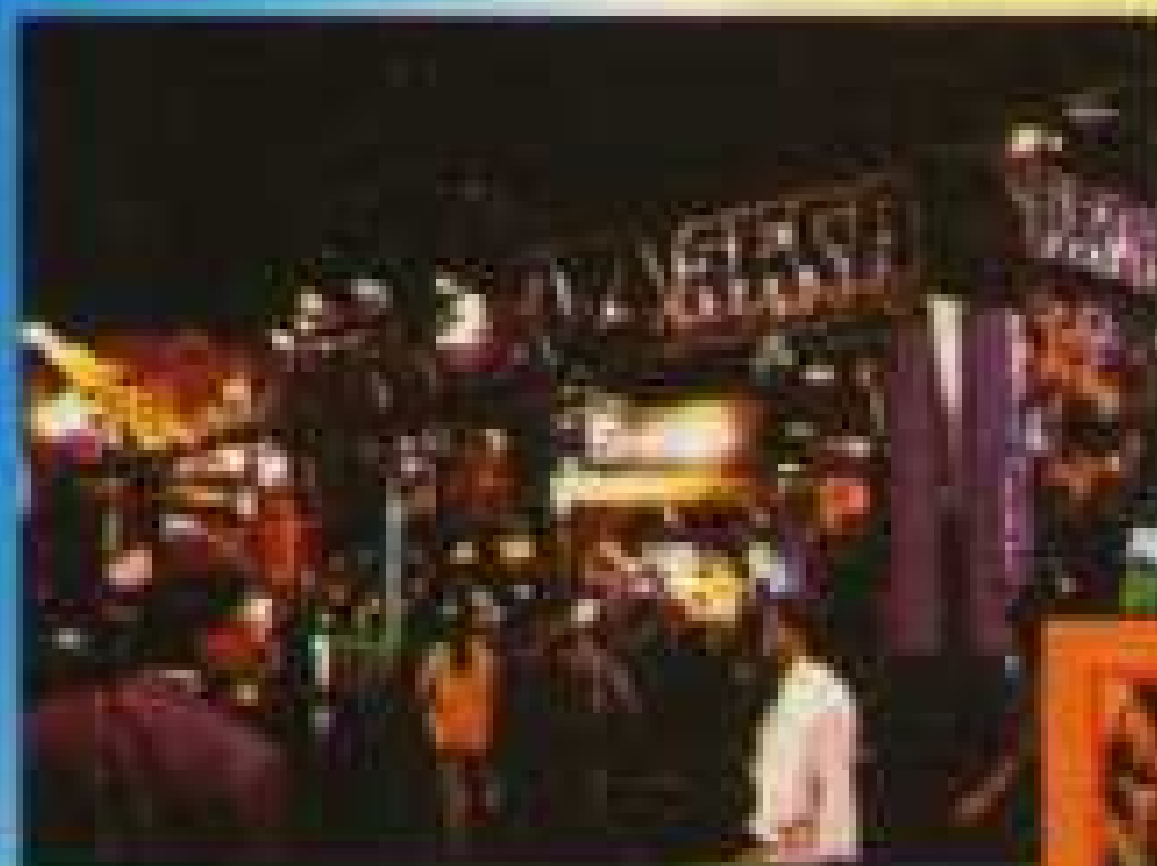
W poprzednim numerze „GK” zaprezentowaliśmy „wzrostowy” świat nowych technologii, związanych z szeroko rozumianą nierzwykłą komputerową. Nacze informację o programach i doniesieniach prasowych, więc poprzedni artykuł nie mógł być typową relacją z imprezy. Na poprzednim numerze, że jakaś polska ekipa wyśle na tę Targi swojego przedstawiciela, ale przedstawiciel nie zdołał. Oraz wskazując możliwości finansowego do naszego artykułu dowiedzieliśmy się, że Digital Media Group – jedna z największych polskich firm zajmujących się dystrybucją oprogramowania na CD – nie poruciła takiej okazji jak Targi w Los Angeles i wysłała tam ekipę w postaci Pana Marcina Turkiewicza, szefa firmy. Tym razem wy nie poruciliśmy takiej okazji i po przejrzeniu zdjęć i kasety wideo z relacją z Targów oraz wyściskowej rozmowie z Panem Marcinem Turkiewiczem, możemy przybliżyć Wam tę nową, wirtualną imprezę komputerową.



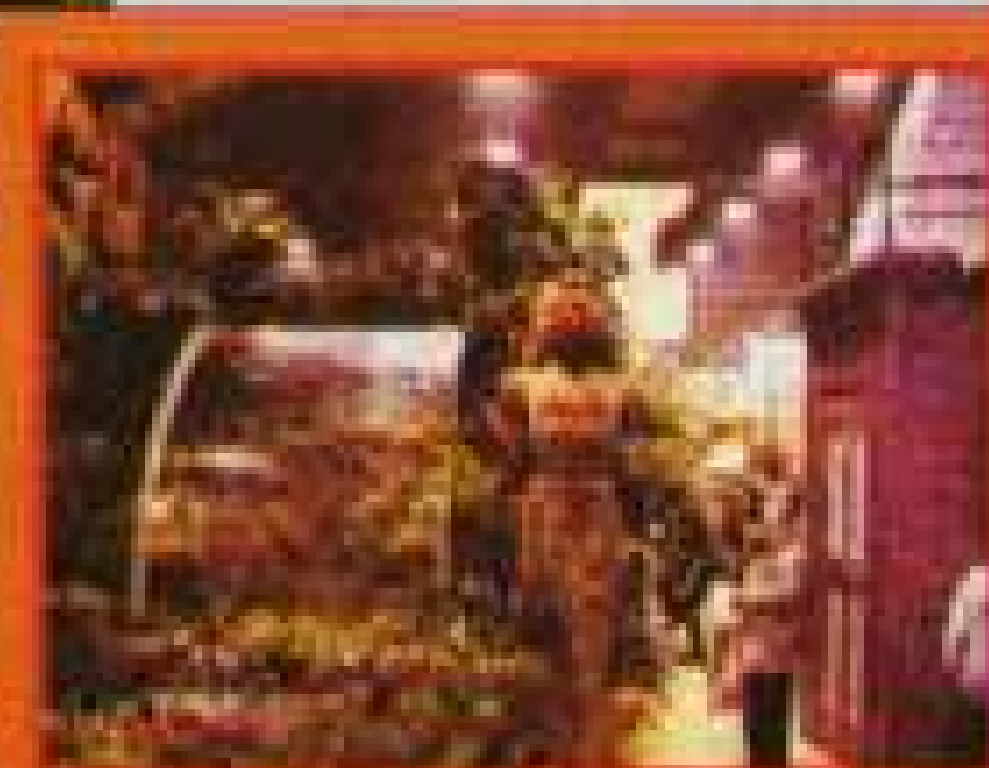
Pomyślowo zrealizowana salę Play Station. Naganiacz niemal się wznosił trochę zgubionych gapiów do niewielkiej sali, gdzie na ekranowym ekranie za zestawem bębnow siedziała króle-palanka o włosach w kolorze blond. Palanka tak wymiatła, że rytm wystu-



kiwny na bębnoch przesywał na wokół, odbijając się echem od przepływu. Pokaz pomyślowy był jako krótki show mierzymy-dźwiękowy z półną dawką widać widać po oczach z trzech wielkich ekranów umieszczonych pod sufitem. Wszystko w zwinnym tempie niczym wideo z MTV – wczepione słowami byli krótkimi sekwencjami z różnych gier na PlayStation i to różnymi na każdym ekranie. Tak więc możemy dodać, że można było się przyznać, a natchnęły głosy spikera przesywały porównującym słowami palanka wchodził się w świadomość z siłą eksplozji naczem. Mówiąc krótko, totoszy zamach na zmysły wzroku i słuchu, półną wypoc z sali i całkowity oszołop, rozdzierana membrana i szum w uszach Uff, było odczucie.



Stanowisko Segi, choć wielkie, nie było tak bajeranckie, jak Sony, ale zagrać na SATURNIE było można.



źródłem handlu, nie oszczędzano na promocję. Cóż przesła było rabio, kiedy bany broń Nintendo – Project Reality przemia nowany na Ultra 64 jest jeszcze w powłokach. W interesie firmy jest więc podtrzymać imię na maszynie 16-bitową SNES, ze słynnym już „DONKEY KONG COUNTRY”. Nie dziwnego, że część stanowiska Nintendo przypominała najprawdopodobniej ożangę. Był nawet widoczny i śmiały dyktem hipopotam!



Powinął w dziedzinie gier wideo – Nintendo – mimo że była trochę na straconej drodze, miała również obywateli i podnieślowo wykonaną ekspozycję. Zrobiono gigantyczną promocję VIRTUA FIGHTER 2 – ze względu na promocję przetrwała już na targach. Wychoząc z zrodzenia, że nie ma jest

Targi 'E3 odbyły się w Los Angeles w dniach 11–13 maja. Imprezy zorganizowano z hucem amerykańskim rozmachem. Wystawcy rozmieszczani byli w dwóch olbrzymich halach, a dodatkowo w trzeciej, już trochę mniejszej, umieszczono produkty o tematyce zdecydowanie erotycznej (nie mylić z pornografią). Wystawcy prześcigali się w pomysłach, jeśli chodzi o wygląd stoisk. Niektóre z nich to prawdziwe cuda – stylizowane na średniowieczne zamczyska, starożytno budowla, współczesne fabryki itp. Wszystko nastawione na efekt i przyciągnięcie uwagi zwiedzających. Jeśli już jesteśmy przy tym temacie, to musimy wiedzieć drodzy Czytelnicy, że zainteresowanie imprezą ze strony zwiedzających było tak duże, iż organizatorzy zdecydowali się na ustalenie zapornej ceny na wejściówki

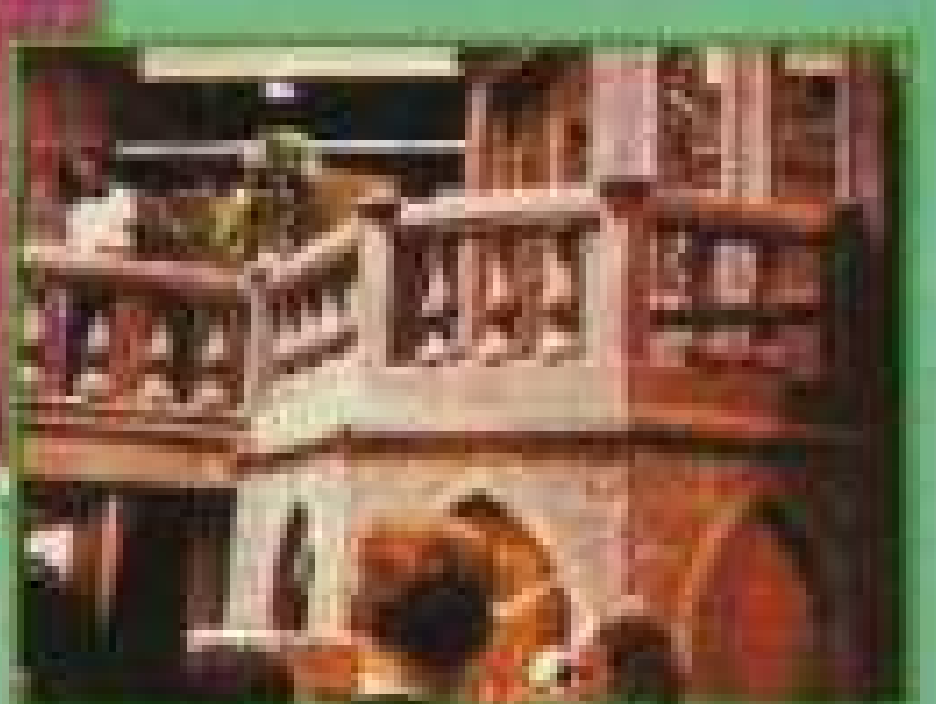
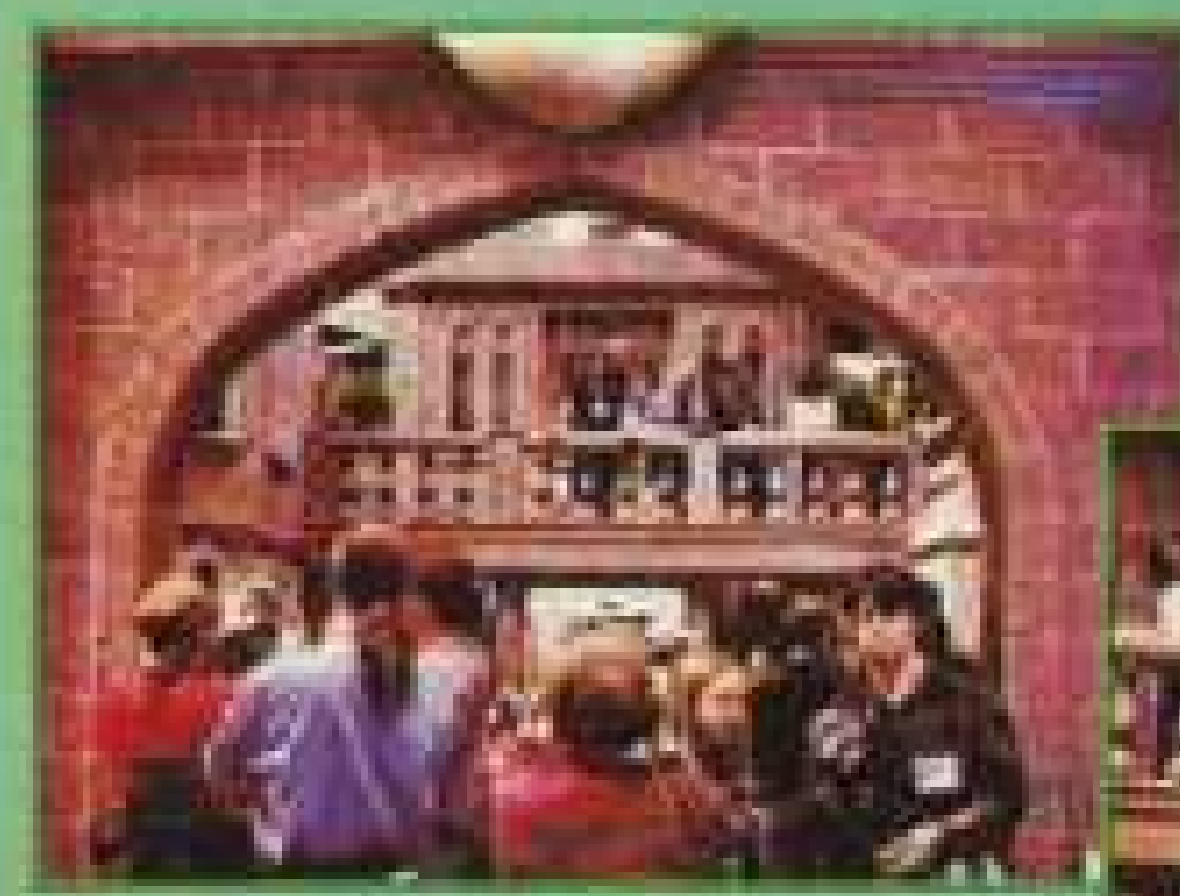
• 50 dolarów. Oczywiście zaproszeni goście, czyli ludzie z tzw. branży, mieli wstęp wolny. Ciekawostką zastosowaną na tych Targach było wprowadzenie specjalnego systemu „ewidencji komputerowej”. Polegało to na tym, że tradycyjne identyfikatory, które posiadali zaproszeni goście, zaopatrzono były w specjalną pamięć, gdzie zapisane były wszystkie dane posiadacza takiego identyfikatora. Natomiast na każdym stanowisku wystawczym były rozmieszczone czytniki, za pomocą których

błyskawicznie szczytywano dane z identyfikatora i automatycznie zapisywano w komputerze firmy. W ten sposób uniknięto wymiany stałów wycisków i niepotrzebnej straty czasu.

Targi 'E3 przyciły swym rozmachem wszystkie tego typu imprezy, a na owalnym wykładzie tych stałów przytoczymy wypowiedź Pana Marcina Turkiewicza: „Targi w Los Angeles mają się tak do londyńskiego ECTS, jak Londyn do Katowic z ich Play-Boxem”. Następna edycja tej wirtualnej imprezy, już za rok w tym samym miejscu.

Ciekawa czy tenar Los Angeles stanie się miejscem „pielgrzymki” przedstawicieli polskiej prasy stanowiącej o grach komputerowych, bo w tym przypadku ECTS, to już termin mocno wyswiadczony i nie ma już czym szpanować! Londyn

RELA TA



Wszystko obliczone na efekt, a poszczególne stanowiska wprost zatykały dech w piersiach. Wyobraźcie sobie średniowieczne zamczysko w hali wystawowej. Dojazd!



Na targach nie brakowało także najprawdziwszych – czolgów, czy trawających pod sufitem prehistorycznych stworów (te były już mniej prawdziwe). Tuż obok trafiały się czasochłonne i inne dziwactwa.



zpowiedział Czytelnikom, że w końcu ile razy można oglądać to samo gęby raz przy jakimś automacie do gry, innym razem w „goglach”, w telewizji i na lotnisku. Fotoreportaż z Londynu coraz mniej miał wspólnego z prezentacją Targów jako takich, a przerodził się w typową prywatę, gdzie drużyny poręczających redakcji popisywały się wypadem na Targi. Przy czym najwyższymi punktowanymi były fakty z jakimiś znanymi postaciami w tle i to z głupawą miną lub w nietypowej pozycji. Doprawdy brakowało tylko zdjęcia z... kłosa, ale wyciska jeszcze przed nami — jesienią ECTS już za pasem. Po tej czystej prywatnej dysgresji powróćmy do właściwego tematu, czyli do „miasta snów” i najważniejszego na świecie słów w dziedzinie szeroko rozumianej rozrywki komputerowej.

Legendarne Targi przebiegały pod znakiem bezpośredniej rywalizacji dwóch gigantów w elektronice użytkowej: SEGI i SONY. Obojczyta stoiska zrealizowane z rozmachem i z przyszłościowym jajem, sprawiały oszałamiające wrażenie. Oczywiście rywalizowano na platformie 32-bitowej SATURN kontra PLAYSTATION. Japońcy podnieśli do sprawy niezwykle poważnie i było na co popatrzeć...

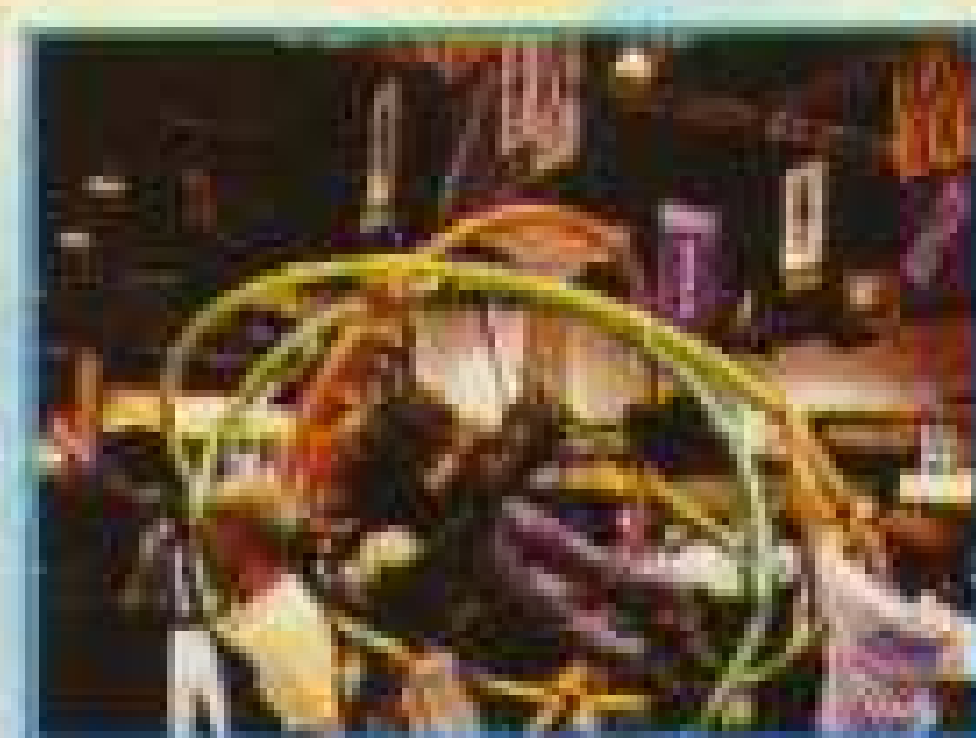
CJA Z



RGÓW



A teraz coś dla konosatorów — Virtual Reality z prawdziwego zdarzenia. Wygląda to, jak przyrząd do ćwiczeń pilotów lub kosmonautów i nie są to skojarzenia błędne. W takim kole człowiek spięty pasami i z przyłbicą na głowie, obraca się we wszystkich kierunkach, zupełnie tracąc kontakt z rzeczywistością. W tym wirtualnym świecie toczy niekończące się boje z watahami Obcych. Czułe przyrządy koła reagują na najdrobniejszy nawet balans ciała i obracają całą maszynę. Joysticki umieszczone są przy dłoniach nieszczęślika. Wrażenie jest niezapomniane. Kłopot w



tym, że potencjalny nabywca tego urządzenia miałby kłopoty z jego zmieszczeniem w mieszkaniu.



Nie zabrakło także starych znajomych z MTV. Tak, tak, to „mechaniczny” Beavis & Butt-Head. Można było przy nich trząsnąć fotką, choć na zdjęciu nie widać przecież, że bohaterowie jednego z najpopularniejszych seriali, mogą się naprawdę poruszać.

Wśród tłumy odwiedzających wystawę można było spotkać wiele znanych postaci.



Wśród gwiazd wystawnych w tym mieście byli też m.in. bohaterowie „STAR TREK”, „BATTLE FURY”, „REAL MONSTERS” a nawet jednorożec Sonya z „MIDWINTER COME BACK III”. Ponadto to osobne wtyki smaczne słowki, jak EARTHWORM JIM, BATTLES i TERRA GUYPH. Głównicy mogli natknąć się nawet na postać samego BATMANA — słynny batmobil.



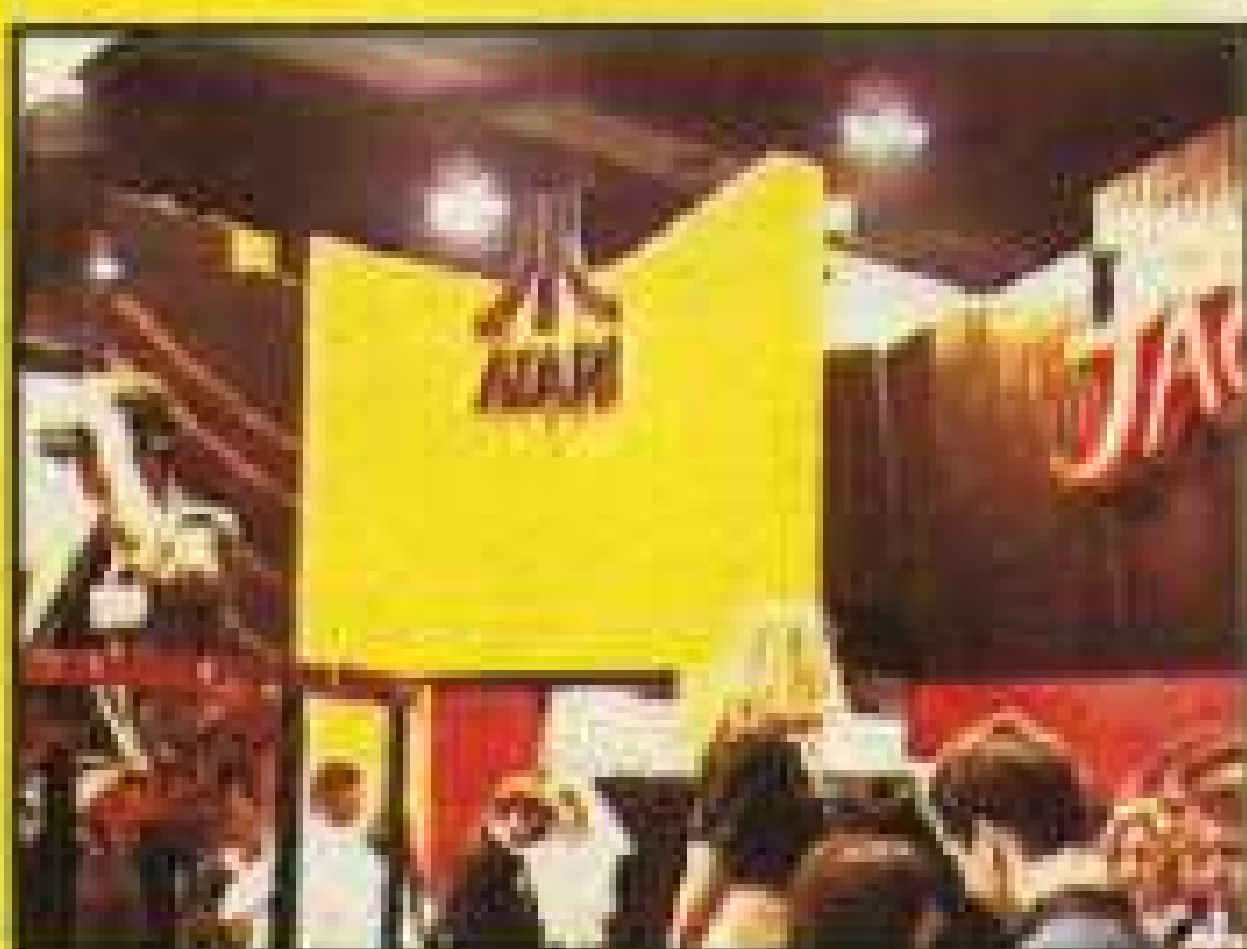
Choć na tym zdjęciu g... widać, to uwierzcie nam na słowo, że jest tam postać jeżdżąca na deskorolce. Nie byłoby w tym nic dziwnego, gdyby nie to, że stojąc na naprawdę prawdziwym skateboardzie sterujemy naszym komputerowym bohaterem. Zabawa jest na całego!



Różnego rodzaju zabawek sprzężonych z komputerem było tu co niemiara: samochodzik, gokarty, rowery i wspomniane już deskorolki. Ciekawym rozwiązaniem było połączenie rowerka treningowego z grą przypominającą starego dobrego „PAC MANA”. Ta potężna kuleczka miała tu dorobione pokalne nogi, a jego szybkość poruszania się po labiryncie zależna była od prędkości pedałowania treningowego. W ten sposób skończyła się era znużonego pedałowania „na pusto”. Teraz bawcie się, a znowu żem wamacznasz tężyżnę fizyczną. Niezły pomysł!



VIRTUAL REALITY — to wciąż jeszcze elektryzujące graczy. W Los Angeles zaprezentowano kilka ciekawych rozwiązań. Można było zagrać w „MAGIC CARPET”, wcielając się w oczy śmiesznej przyłbicy przypominającej nos Kaczora Donalda.

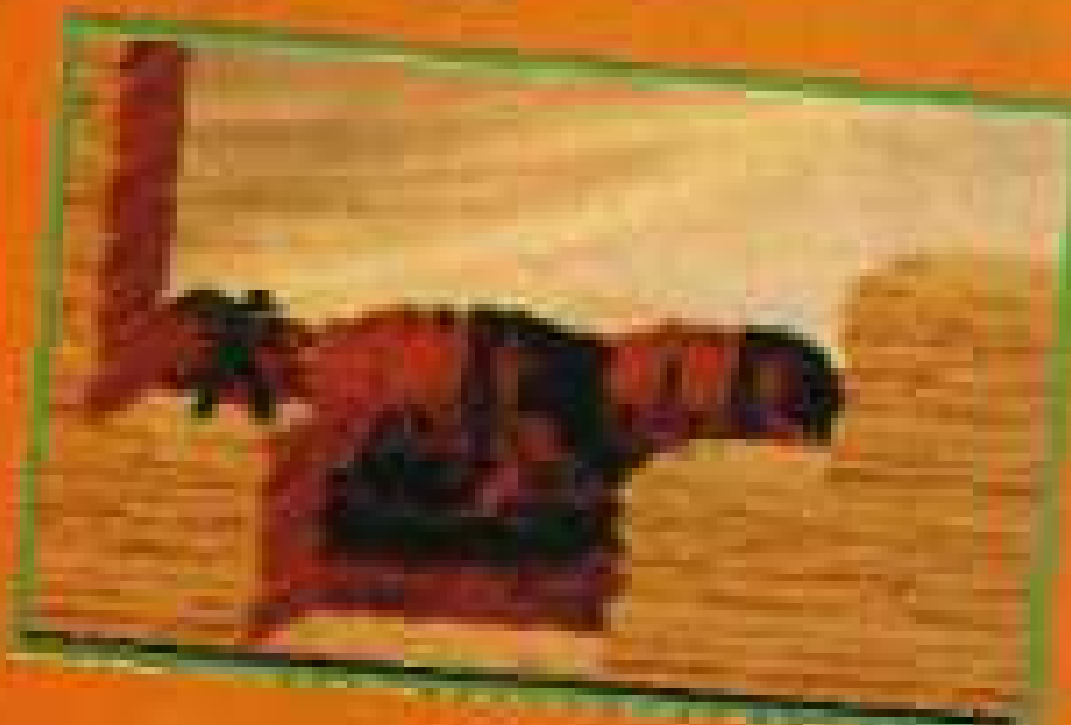
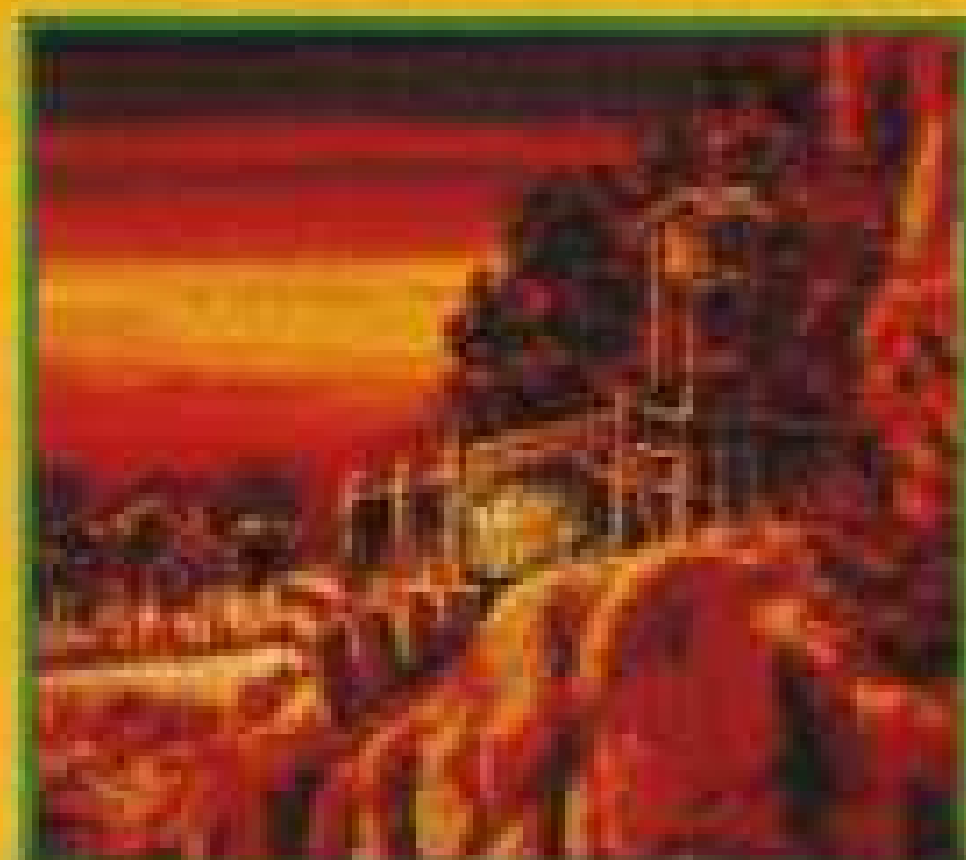


AIARI też zaprezentowało się od najlepszej strony. Dużym zainteresowaniem cieszyli się JAGUAR, a po raz pierwszy zaprezentowano hełm wirtualny dla „Jaga”.

Opóźnie Targi w Los Angeles pozostawiają niekierujące wspomnienia — przynajmniej do następnego roku. Są popsem inwencji projektantów, stylistów, speców od oświetlenia i sztuk specjalnych. To prawdziwa fiara barw i świateł, to ostre muzyka, to przytaczająca wielkość ekranów, z których z szybkością karabinów maszynowych, zwiędzający zasypywani są obrazami wibującymi się w świadomość i drżącymi pokłady podświadomości. To w końcu największe na świecie święto branży komputerowej. Swym rozmachem udowadniają, że przemysł gier wideo jest najbardziej dynamicznie rozwijającym się rynkiem, i nic nie wskazuje na to, aby u progu XXI wieku coś zatrzymało tę rozpędzoną lokomotywę. ■ MS



ZORRO



Legenda mówi, że dawno temu, niedaleko La Refugio Sargado Mission, eksploatowana była ogromna kopalnia złota. Lecz nikt nie wiedział, gdzie się dokładnie znajdowała. Pewnego dnia dobrze ubrany człowiek o imieniu Don Francisco Cortez zjawił się w małej wiosce. Miał on mapę do zaginionego skarbu. Senior Cortez obiecał mieszkańcom wioski i misjonarzom, że jeżeli pomogą mu w odnalezieniu złota, będą żyli w dostatku.

Gdy znaleziono upragniony kruszec, Cortez uciekł wraz ze skarbem. Zmartwieni misjonarze wysłali człowieka na poszukiwania zdrajcy. Posłaniec nigdy nie powrócił.

Teraz do wioski zagłęda głód. Miasto, które marzyło o sławie i bogactwach, pogrążyło się w desperacji. Ludzie nie wiedzą jak przeżyją



na nadchodzącą zimę, czekali na pomoc zamaskowanego wybawiciela – ZORRO!

Chyba wszyscy pamiętamy słynnego Zorra z telewizyjnego serialu. Wtedy z zazdrością patrzyliśmy na jego brawurowe wyczyny. Teraz każdy z nas może wcielić się w zamaskowanego wybawcę.

Gry „Zorro” firmy Capstone można uznać za uboższą wersję „Prince of Persia 2”. Wszystkie możliwości postaci (opuszczanie się na

rękach, poruszanie) są rozwiązane tak samo, jedyną różnicą jest to, że Zorro od razu posiada miecz i dodatkowo pejcz. Gra składa się z pięciu części: Kopalni, Pustyni, Huty, Hiszpańskiego Fortu oraz Hacıjendy Lasu. Grafika „Zorra” przedstawia się dobrze, choć nie rewelacyjnie, jak na nasze

czasy. Muzyka i dźwięk są wykonane bardzo starannie i wprowadzają nas w klimat sekretnej misji. Wykonawcom udało się animacja postaci, np. Zorro co jakiś czas wyciera spoczone czoło itp. Autorzy nawet przewidzieli, że żołnierzom można zdjąć gacie, jeśli tylko potrafimy posługiwać się pejczem. Uważam, że jeśli kogoś fascynował „Prince of Persia 2” to „Zorro” z pewnością mu się również spodoba.

■ Ceval

Przeciętnemu graczowi lub też zaawansowanemu strategowi mogłoby się wydawać, że ludzie tylko walczą ze sobą, albo zdobywają tereny i punkty strategiczne. Firma Dynamix daje nam szansę poznać całkiem innego świata, w którym do boju idą nie czołgi czy samoloty, ale owady (np. moskity ubrane w pilotki i gogle). Zdobywają one nie miasta czy bazy wroga, ale cząstki piczy lub kanapki. Misji jest w grze pod dostatkiem, a ich akcja rozgrywa się np. na stole czy w zlewczymyku. Wojowniczych owadów jest tu wiele rodzajów, a wszystkie przedstawione są „na weselo” – kto widział np. mrówkę w helmie i z płackiem? Dobra muzyka i efekty dźwiękowe umilają czas spędzony przy komputerze.

No ale koniec tych ogólników – czas przystąpić do walki!

MENU

Zanim pójdziesz w bój, możesz wybrać czy chcesz walczyć przeciw koledze (General vs General), czy też przeciw komputerowi (General vs Computer). Potem, dzięki opcji ENLIST, możesz wpaść się na listę graczy lub też z niej wykasować (Retire). Aby rozpocząć kampanię bojową musisz aktywować okienko BEGIN CAMPAIGN.

- Review Decorations – tu możesz obejrzeć swoje odznaczenia.
- Choose Battle – tu wybierasz misję, w której masz stoczyć bój.
- Resume Saved Campaign – daje możliwość odwołania zapamiętanej kampanii.
- Exit – to wyjście z gry.



BATTLE BUGS



W BITWIE...

Na polu bitwy naszym wojtkiem kieruje się bardzo łatwo. Najedźmy kursorem na danego owada i wciśnijmy przycisk myszy. Wtedy aktywuje się menu szeregowca. Jeśli chcemy, by nasz żołnierz doszedł do celu, to należy skorzystać z ikony z krzyżykiem. Jeśli sami chcemy wyznaczyć mu trasę marszu, to odwołujemy się do ikony z dwiema strzałkami. Kiedy chcemy zaatakować wrogiego owada, to aktywujemy ikonę z główką. Aby oznaczyć teren, jakiego ma bronić nasz żołnierz, aktywujemy ikonę z półkolem. Jeśli nasz owad ma możliwość marszu, lotu czy pływania, to możemy zmienić sposób poruszania się naszego robala. Uzyskuje się to dzięki ikonie z dwiema strzałkami (w górę i w dół) – kolor żółty oznacza np. latanie, a czerwony – marsz.

Jeśli chodzi o poruszanie się, to musisz pamiętać, że energia owadów (szczególnie latających) jest ograniczona – w miejscach, w których może być potrzebne latanie nie należy więc marnować energii na zbędne przeloty zwaladawce.

Jest jeszcze jedna ikona, która pokazuje zawartość bomb. Nie każdy owad jest wyposażony w bomby, więc należy je oszczędzać na naprawdę ważne cele. W przypadku bombardowania musimy też określić, czy po rzuceniu bomb bombowiec ma wrócić do domu, czy też polecieć w nowe miejsce.

W przypadku owadów transportowych mamy możliwość zabrania lub wyładowania desantu – robi się to ikoną z bagażnikiem.

Podczas walki mamy do dyspozycji dodatkowe mini-menu, które składa się z to-



lewzorka, stopera i oknaiku informacyjnego. Dzięki ikoniżarówce możemy zasłać i odzwrotnić grę, wrócić do głównego menu lub powrócić do bitwy (kanał 3). Na kanale 2 mamy szczegółowe informacje o danym owadzie, a na kanale 1 – mapkę. Na kanale 4 możemy przeczytać reklamy, natomiast kanał 5 ma charakter czysto pomocniczy.

Ogólne rzecz biorąc, panel sterowania jest przystępny i łatwy w obsłudze.

PORADY

- Gdy atakujesz, to rzuń to całą bandą.
- Do obrony wyznaczaj owady o największej odporności.
- Nie trać bomb na niszczenie pojedynczych przeciwników – lepiej zużyć je na niszczenie większych skupisk wroga.

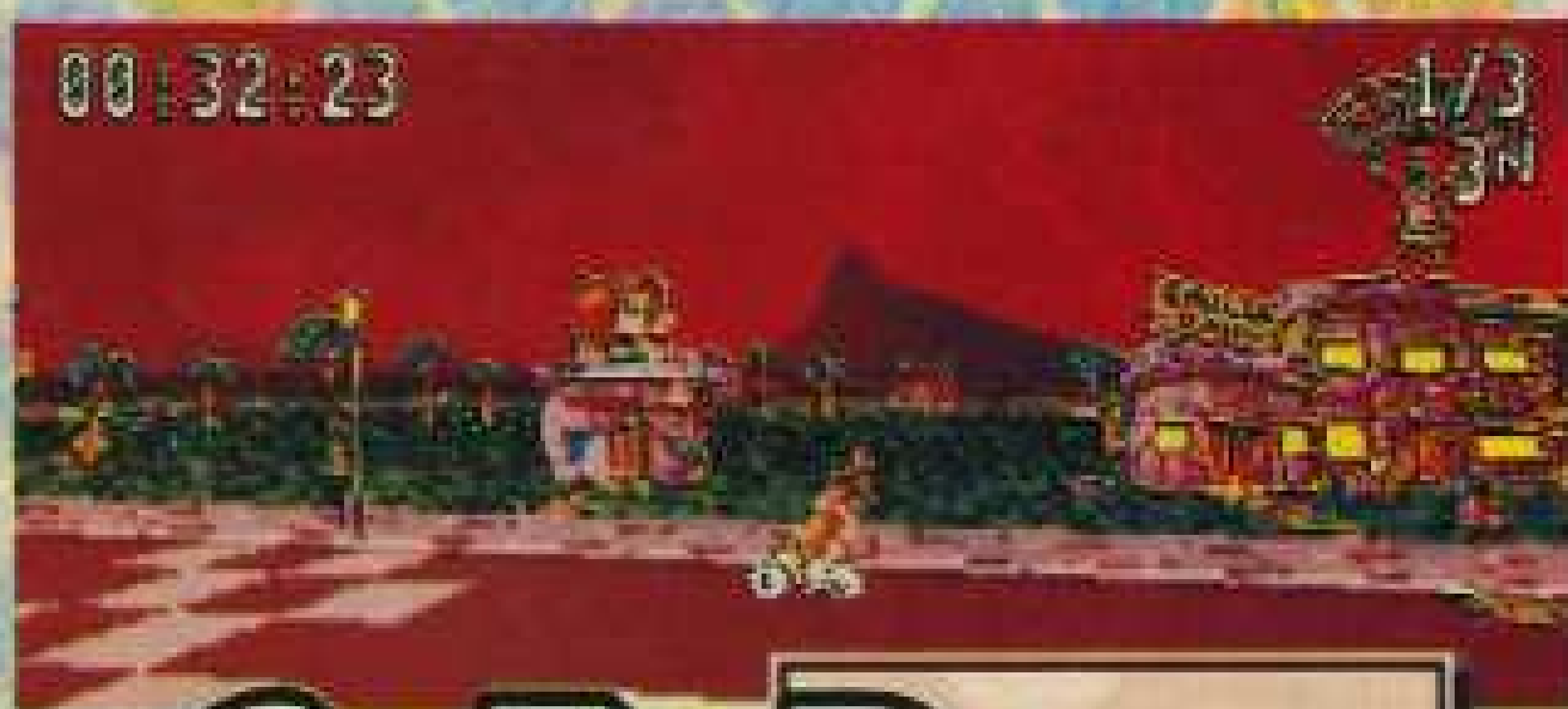
PODSUMOWANIE

Gra jest zrobiona doskonale, z dużą porcją humoru i jest jedną z niewielu gier strategicznych pozwalających na rozgrywkę z kolegą. Uważam, że jest to najcięższe ze znanych mi gier strategicznych!

■ Michał Dobosz



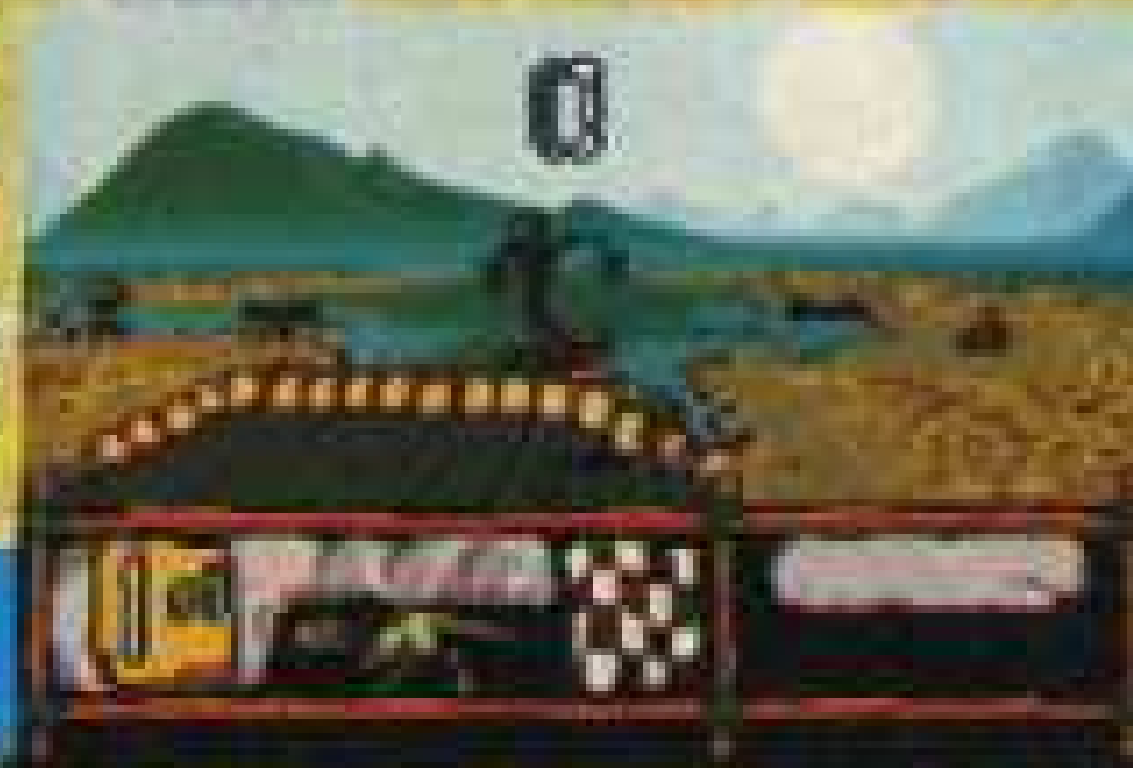
BC RACER



Jeżeli ktoś miał okazję porównania gry „Lotus III” w wersji na Amigę z wersją PC-towską, to zna mój ból. Szczególnie we znaki dawał się brak dynamiki w tej drugiej edycji oraz, niezależnie od posiadanego sprzętu, słabe tempo animacji. To nieszczęśliwy powód, mój zdaniem, brak na rynku PC dobrej gry tego typu. Fakt ten zmieniła firma Core Design, znana do tej pory raczej z przygodówek, wypuszczając na rynek grę pod tytułem „BC Racers”. Tym razem przenosimy się w czasy prehistoryczne. Pojazdy, na których się ścigamy, są zwiędniętymi „Flinstonów”, no prawie. Wchodząc do zawodów wybieramy jedną z sześciu par stojących do konkursu – nią będziemy kierować. Każda charakteryzowana jest przez certyfikaty wyznaczniki:

- przyspieszenie jakim cechuje się jej pojazd;
- szybkość kamiennego motocykla;
- energia;
- predyspozycje do atakowania przeciwników.

„rozkracza się”. Nieszczęśliwy wypadek może spotkać też Twoich przeciwników, zwłaszcza, gdy im pomożesz w osiągnięciu stanu skrajnego wyczerpania. Najprościej to uzyskać przez ich potrącenie. W każdym razie, gdy jeden z przeciwników zostanie wyeliminowany, to awans do następnego toru masz w kieszeni, gdyż pozostanie sprawnych siedmiu lub mniej zawodników. Prognostów trudności jest cztery, na każdy składa się siedem torów, każdy w innym krajobrazie: łąki, łąki, łąki, łąki, łąki, łąki, łąki.



krajobraz powulkaniczny. Samo pokonanie tych tras nie wystarczy. Należy jeszcze często zajmować czołowe miejsca. Liczą



O ile dwa pierwsze wskaźniki są ważniejsze w najcięższych podziałkach gry, to pozostałe można docenić dopiero jeżdżąc po trudniejszych trasach. Do każdego wyścigu dopuszczona jest osiem maszyn. Sześć z nich jest kierowanych przez wspomniane już pary, a dwa pozostałe przez dinozaury wciągane zwykle na końcu poleta. Awans do następnej trasy daje zajęcie miejsca lepszego niż ósme. Zadanie niby łatwe – najpierw trzeba całkiem dojechać do mety. Każdy wypadek lub potrącenie przez przeciwnika zabiera część energii. Uzupełnić ją można po wykonaniu jednego okrążenia, w punkcie żywiliowym znajdującym się przy mecie. Gdy jej poziom spadnie do zera, to motocykl



się praktycznie tylko dwa pierwsze, za które otrzymuje się odpowiednio osiem i pięć punktów. Nie zawsze ta sztuka się jednak udaje. Osobiście na przykład samo zaliczenie etapu w jaskiniach, nawet na najłatwiejszym poziomie, uważam za granicę zudem. Gdy w końcu pokona się ostatni etap i zgromadzi się przy tym największą liczbę punktów, to otrzyma się cenzurkę, promującą do tras znajdujących się na następnym poziomie trudności. Prócz tego, że czekają Cię tam liczniejsze i bardziej ostre zakręty, to znajdziesz tam też inne atrakcje, takie jak stada dinozaurów przebiegające drogę, trąby powietrzne, pionury i wiele innych. Widać więc z tego, że o nudzie nie ma

CORE DESIGN '95

BC RACER

distribucja
MIRAGE
tel. (0-2) 671-77-77

cena det.
53.00,-

wymagania sprzętowe
PC: min. 386 DX,
VGA, 2 MB RAM
AMIGA: 500 – 1200

ocena
9

tu mowy. Autam tej gry jest jej dynamika i animacja szybka do tego stopnia, że trzeba się do tego przyzwyczaić. W tych warunkach bardzo ważny jest wygodny system sterowania, który pomoże w uniknięciu zbyt częstych wypadnięć z toru. Osobiście uważam, że klawiatura jest tu nie do zastąpienia. Do dyspozycji, prócz klawiszy skrętu w prawo i lewo, mamy pedał gazu, dopalacza oraz hamulec. Ten ostatni jest szczególnie pomocny przy wykonywaniu

ostrzych zakrętów. Dzięki dopalaczowi, nawet ostatnia „noga” może wyjść na prostą na prowadzenie.

Teraz trochę o symulacji kierowania pojazdem w „BC Racers”. Pojazd jest w omawianej grze jakby bardziej podatny na prawa fizyki niż

samochód, którym kierowaliśmy w „Lotusach”. Jeżeli wjedzie się w zakręt na zbyt wielkim czasie, to zawsze to się skończy w jeden sposób. Wprowadzona jest tu nawet pewna symulacja poślizgu kontrolowanego. Śmieszyc może jedynie fakt, że gdy wyskoczy się motocyklem ze skoczni, to nadal można kierować w powietrzu. Nikt jednak nie powiedział, że grę tę należy traktować poważnie. Wręcz przeciwnie. Autorzy uczynili wszystko, by było odwrotnie. Przejżdżając kibicem z wrażliwym wylatują w powietrze, a po wpadnięciu do bag-



na zostajemy wylowieni przez pterodaktyla i odtransportowani przez niego na trasę. Poza tym nie obowiązują tu zasady Fair Play. Jeżeli można potrącić przeciwnika i spowodować jego wypadnięcie z toru, to wszystko gra. Niektóre trasy są tak skonstruowane, że istnieje tam pewien skrót. Jednak korzystanie z niego odwarowane jest pewnym elementem ryzyka. Dzięki niemu możemy wyścierać się na pierwsze miejsce, jak i spaść na ostatnie. Tak jest na przykład w przypadku wyścoków, na którą wjechać należy na dopalacz. Jeżeli uda nam się to sztuka, to wszystko w porządku. Natomiast, gdy nie wyciągnie nam się dopał lub nie trafimy w kładkę, to podtopimy się w pobliskim jeziorze. Oczywiście zostaniemy z niego wylowieni, ale stracimy przy tym cenne se-



kundy i nasze szanse na zwycięstwo zmniejszą gwałtownie. W drodze po teury należy zwrócić także uwagę na technikę jazdy. Dzięki pokonywaniu zakrętów po wewnętrznej i bez hamowania, nawet znacznie wolniejszy zawodnik może pokonać szybszego od siebie. Gdy dodać do tego ścinanie zakrętów, to już jesteśmy w domu. Należy przy tym uważać, by nie rąbnąć w przydrożną łąkę lub inną przeszkodę. Gdy dodamy do tego naprawdę nieszczęśliwy dźwięk i inną muzykę do każdej sceny, to ta mieszanka, obejmująca jeszcze nowatorski pomysł, furę humoru i niezłe rozwiązywanie graficzne, zasługuje na wysokie noty. To sprawia także, że z czystym sumieniem mogę polecić tę grę wszystkim.

■ Maria

Niech zwycięży gorszy... ale sprytniejszy.

LEMMINGS 3D



PSYGNOSIS zapowiedziała już powstanie nowej gry – „Lemming 3D”. Już niedługo produkt ten powinien trafić na nasz rynek. Gra zostanie wydana w trzech wersjach: dyskieciekowej, kompaktowej i konsolowej. Dopóki jednak to się nie stanie, możemy zobaczyć się w wersji demonstracyjnej, która zawiera 10 kompletnych plansz i krótką praktykę, dla tych któ-

rzy pierwszy raz spotykają się z zielonowłosymi stwórkami. „Lemming 3D” znacznie różni się od swych poprzedników. Największą zmianą jest wprowadzenie trójwymiarowego pola gry. Od tej chwili możemy się poruszać we wszystkich kierunkach, a także patrzeć oczami Lemmingów. Jeśli np. nie będziemy mogli wydostać się z jakiegokolwiek pomieszczenia, to powinniśmy posłużyć się gałkami Lemmingów. Mamy do wyboru 9 różnych czynności, które przydzielimy poszczególnym osobnikom. Patrząc od strony



ENTER PREVIER



Lemmingi to sympatyczne, ruchliwe, zielonowłose stwórki, które bawią nas od wielu lat.

technicznie widzimy wiele ciekawych udogodnień. Gra pracuje w trybach VGA, a także SVGA. Grafika została wykonana z dużą dozą fantazji i jest bardzo kolorowa. Podczas zabawy towarzyszy nam przyjemna dla ucha muzyka oraz zabawna symfonia. Wszystkiego dopełnia płynna animacja postaci, która jest już standardem. Autorzy w polskiej wersji przygotowali dla nas, aż 100 plansz i wieloma poziomami i niespodziankami.

■ Crral

DRUG WARS



to wprawdzie nie rzuca ona na kolana – 320x200 w trybie VGA – ale nie jest tak dobra jak, powiedzmy, w „Space Pirates”. Tu, dla odmiany, większość scen rozgrywa się w słoneczny dzień, w klimatach raczej tropikalnych. Tradycyjnie okno animacji zajmuje cały ekran i... nie wypada mieć żadnych zastrzeżeń. Podobnie z dźwiękiem, a raczej digitalizacją – nie polecam jednak uruchamianie gry bez karty dźwiękowej – można zmieścić się po jakichś... hmmm... 15 sekundach...

Który posiadacz CD-ROMu nie słyszał o „Mad Dogu”? Tak, to już klasyka, a sama gra nie wywołuje takich emocji, jak kiedyś. Stare, dobre czasy, kiedy to na widok „Wściekłego Psa” ludzom szczęki obsuwały się w dół, po prostu minęły. Jednak pomysł wypalił – ludzie lubią sobie postrzelać, zwłaszcza na ekranach komputerowych monitorów, gdzie ryzyko odniesienia obrażeń jest przecież żadne.

Firma American Laser Games szybko zwróciła w tym niezły interes i co pewien czas wypuszczała kolejne pozycje tego typu. Wśród nich były lepsze i gorsze, choć

zasada zawsze pozostawała taka sama – załuczyć wroga na śmierć. Reguły gry nie zmieniają się również w najnowszym produkcie, zatytułowanym „Drug Wars”.

Jak też sama nazwa wskazuje, mamy do czynienia z narkotykami. Te z kolei kojarzą się nieodparcie z wielkimi pieniędzmi. W rzeczy samej. W „Drug Wars” wcielasz się w postać gliniarza, którego wyznaczono konkretnie zadanie: rozpracować i zlikwidować groźny kartel narkotykowy z siedzibą w Ameryce Południowej. Dowodzi nim wielki Lopez, twardy gość – władza, kasa, parienki – nasz polski Dziad po prostu przy nim wystada (sorry Henryk,

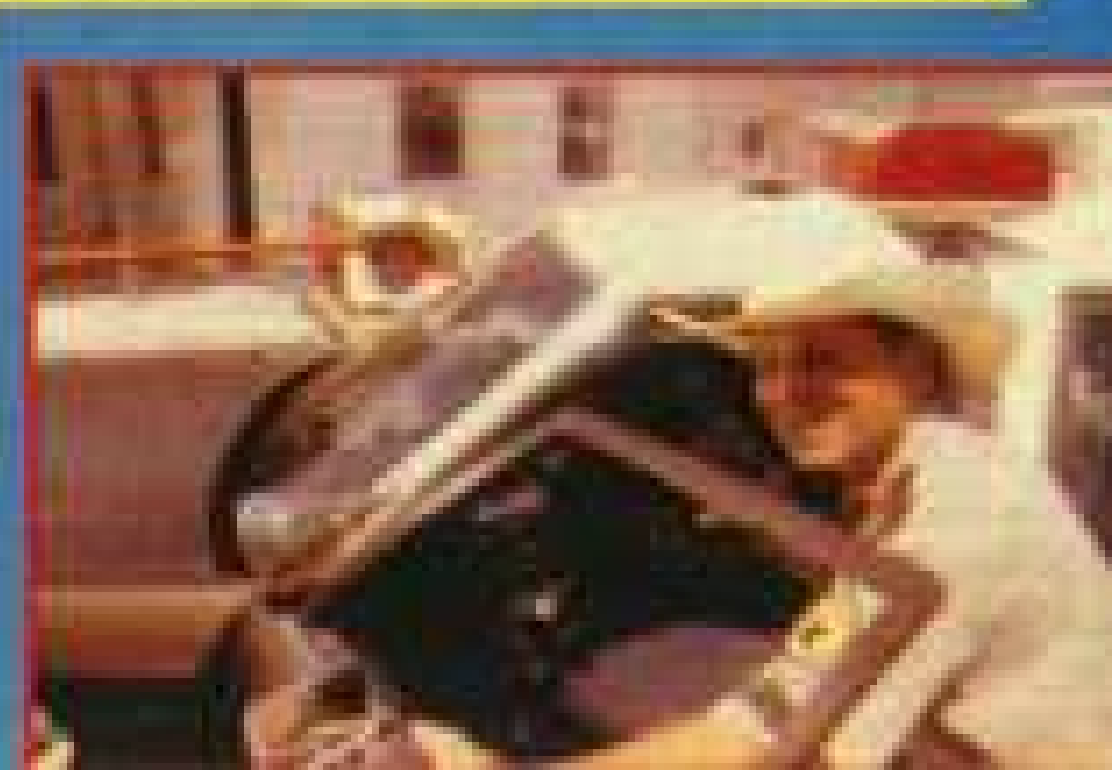
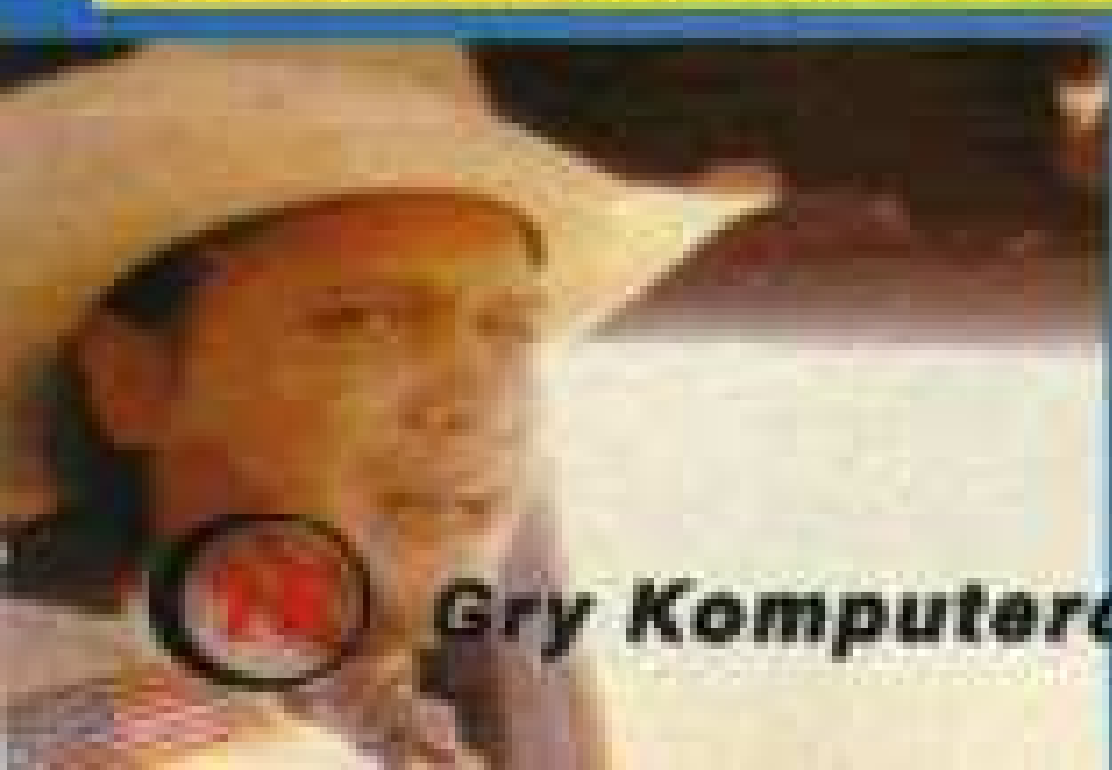
ostrzegam cię przecież, że Remberków jest już obstawiony). Całość polega oczywiście na strzelaniu i podziwianiu trupów, co zresztą dozwolone jest od lat 17 – tak głosi napis na opakowaniu.

A dalej to już standard. Trzy poziomy trudności, możliwość zgrzywania stanu gry i... objazd! Sama gra została podzielona na odrębne części. Przygodę rozpoczynasz w Sierra County, potykając się z pomniejszych handlarzami i rabusiami, a w miarę jak sytuacja rozwija się, przemasz się w miejsca o większym znaczeniu strategicznym. Naturalnie nie jesteś sam, zawsze znajdziesz się jakaś dziewczyna do pomocy – normalka w gierkach American Laser Games.

Tymczasem nie ulega wątpliwości, że „Drug Wars” jest rzeczywiście najbardziej dopracowaną grą serii „Live Action”. Nie da się tego wyrazić słowami, w to po prostu trzeba zagrać samemu. Akcja jest szybka, jak w prawdziwym, sensacyjnym filmie. Niezbędny staje się dobry refleks i precyzyjnie działająca myszka – bez tego ani rusz. Jeśli zaś chodzi o sprawę grafiki,

kończąc, wypadaloby stwierdzić, że – uwaga! – „Drug Wars” może się podobać. Naturalnie nie każdemu, bo nie każdy przecież lubi gry tego typu, a nie ma nic gorszego od przymusowego tolerowania śmierdzącej nudy. Program można skończyć w bardzo krótkim czasie (to zależy oczywiście od umiejętności gracza), można też nieść się poimmiel i zabawić. COŻ, LET'S SHOOT!

■ Sander





Chyba nie ma gracza, czy to PC-owego, czy też nie, który nie widział, a przynajmniej nie słyszał o grze zatytułowanej „DESCENT”. Znakomita strzelanina: hektalitra krwi, strzały, jęki, ryki i wycia (te ostatnie zarówno z głośników, jak i gardła gracza) pozwalająca oderwać się na jakiś czas od naszej szarej rzeczywistości; nie nudzi się zbyt szybko, ale w końcu... Jeszcze próby reanimacji: gra przeciwno koliduje (po kablu lub w sieci), nowa misja, edytory, lecz nadchodzi czas, kiedy pojawia się pytanie: „W CO SIĘ BAWIC???” I Odpowiedź przynosi jedna z gier firmy INTERPLAY – „DESCENT”.

Fabula tego typu gier jest zwykle prosta – Ty, jako jedyny mobilny (jako że zwykle ostatni) członek, wsiadasz do ustrójonego po zęby pojazdu (lub w ostateczności używasz własnych nóg do przeniesienia sterów śmiercionośnego zbrojnia) i wybijasz stąd zych; w zależności od polotu autorów możesz bronić wal. miasta, państwa, Ziemi lub całej niewielkiej ludzkości przed zakusami odpowiednio silnych przeciwników (a swoją drogą to określenie niewinność, a całe rzesze przeciwników zwykle wydają się do piechu). I tu nie jest inaczej – na kopalnię w układzie słonecznym podył się nalazł Obych. Pozamieniali oni najzwyklejsze automaty wydobywcze w śmiercionośne, pozbawione jakiegokolwiek śladów Instynktu (nie odd. w końcu maszyny nie mają żadnych Instyktów) samoczynowego, parwal i uwieci ludzi je obsługujących, a teni szukają się pewnie do szturmu na Ziemię. Aby uwolnić zakładników od obrzydliwych masok (a może sponów) Obych (w końcu nie widziałem ani jednego więc nie wiem), odzyskać stracone kopalnie (a co za tym idzie oczywiście szmal...) i wyfrunąć przemodelowane roboty (w końcu ich producenci również muszą z czegoś żyć) korporacja zajmująca się eksploatacją i ochroną tego, czego nie ochroniła polityka Ciabie. Władząją Cię za stary nowoczesnego statku wyposażonego szczególnie w jedynie podstawową broń pokładową (w końcu jeśli Ci się nie powiedzie, to będzie mniejsza strata...), którą oczywiście możesz sobie uzupełniać i wzbogacać (jeśli tylko sam ją sobie znajdziesz – zapewne korporacja uważa, że to do jest wewn. grz. szychów jest i tak stracone, przynajmniej nie każda sobie za to płaci).

INTERPLAY '95

DESCENT

dyskretcja: MIRAŻKO-PROJEKT
tel. (0-21) 671-77-77
tel. (0-22) 25-07-03

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

cena det. 165.00,-

ocena 8



DESCENT

Musisz odnaleźć w labiryncie zakładników (ją zawsze za zablokowanymi drzwiami – jeden strzał nie wystarczy do ich otworzenia i trzeba je zniszczyć), wyfrunąć z kopalni i główny reaktor. Właśnie w tej kolejności warto to robić: zabrać zakładników, przeczytać sobie drogę ucieczki (zawsze jest za mało czasu) i dopiero na końcu zniszczyć generator. Historia nabył niezbyt ciekawa i dość standardowa, ale wykorzystanie tego wykiełkowanego pomysłu... Dotychczas w strzelaninach DOO-Mopochoodnych można było chodzić lub biegać (na, w „HERETICU” można było również latać po użyciu odpowiedniego gadżetu) nie posiadając klawisza FIRE – tutaj, jako że znajdujesz się w kopalni w pobliżu niewielkich mas (nie ma grawitacji), jedynym sposobem na poruszanie się jest latanie i to we wszystkich kierunkach. Wygląda to imponująco, ale jest również bardzo mocno skomplikowane – o ile przy poruszaniu się na

(nie dość drogi) jest używanie joysticka służącego zwykle w symulatorach typu GRAVIS PHOENIX lub THRUSTMASTER (do obydwu tych typów i kilku innych dołączone są pliki konfiguracyjne).

Z innych ciekawostek – gra obsługuje helmy VR typu VFX-1 i Victormaxx CyberMaxx oraz „kopiecy myszko-joystick 3D” – Logitech Cyberman. Skoro już jestem przy szczegółach technicznych, to powiem czego gra wymaga – komputer z procesorem 385 33 MHz, 4 MB RAM, zalecana stereofooniczna



karta dźwiękowa (SoundBlaster Pro i wyżej, Gravis Ultra Sound/Max). Jeśli chcesz się cieszyć wszystkimi zaletami tej gry, tj. płynnością i jakością grafiki, musisz mieć minimum 486DX2-66 z 8 MB RAM i szybką kartą video (w tej konfiguracji zwykle możesz latać w trybie full-screen, ale przy większej ilości przeciwników coraz częściej „skakać zębki”). Gra zakłada sobie plik pamięci wirtualnej na dysku o wielkości dopinającej do 15 MB obszaru wolnej pamięci RAM (przy 8 MB plik ma wielkość 10 MB), jeśli gra Ci się powiesi (co muszą powiedzieć, nie zasło w moim przypadku ani razu) lub zresetujesz komputer – skasuj sobie z podkatalogu z „DESCENT-em” wszystkie pliki z rozszerzeniem SWP.

Gra sprzedawana jest na płycie CD-ROM, jednak ten, który szukałby tam jakichś taserów, renderowane grafiki, digitalizowane mowy lub dużej ilości animacji zawieździe się

Zgodnie z plotkami, że wyprodukowanie płytki jest tańsze niż nagranie dwóch dyskietek – znajduje się tam około 15 MB plików, które zostają żywcem skopiowane na twarde dyski (a szkoda – można by oszczędzić nieco cennego miejsca na twardej).

Gry w Polsce dystrybuują CD Projekt i MIRAGE SOFTWARE – do zestawu dołączona jest cienka książeczka, w której zostały przetłumaczone i wydrukowane podstawowe informacje z instrukcji angielskiej, dotyczące instalowania, konfigurowania i latania statkiem. Wymieniona została tutaj obiekty na jakie natkniesz się gracz, broń i gadżety przydatne, a czasem niezbędne do gry. Ogólnie polekająca instrukcja wywarła na mnie pozytywne wrażenie – napisana po cichku, bez błędów ortograficznych i stylistycznych, ale... Nie byłbym sobą, gdybym się do czegoś nie przychylił: po pierwsze – odsłanianie do oryginalnej instrukcji przy grze w sieci, a po drugie – nazwanie pocisków CONCLUSION MISSILES (czyli „autor miał na myśli” pociski ostateczne, całkowicie niszczące) zamiast CONCUSSION MISSILES.

Podsumowując: „DESCENT” jak dla mnie jest to godny następcą „DOOM-a”. Znakomita grywalność, dobra grafika i dźwięk, niezbyt natrączywa muzyka nie odrzucająca po 15 minutach, dość szanując, by ta gra stała się przebijam, może nie na miarę swojej poprzedniczki, ale zawsze...

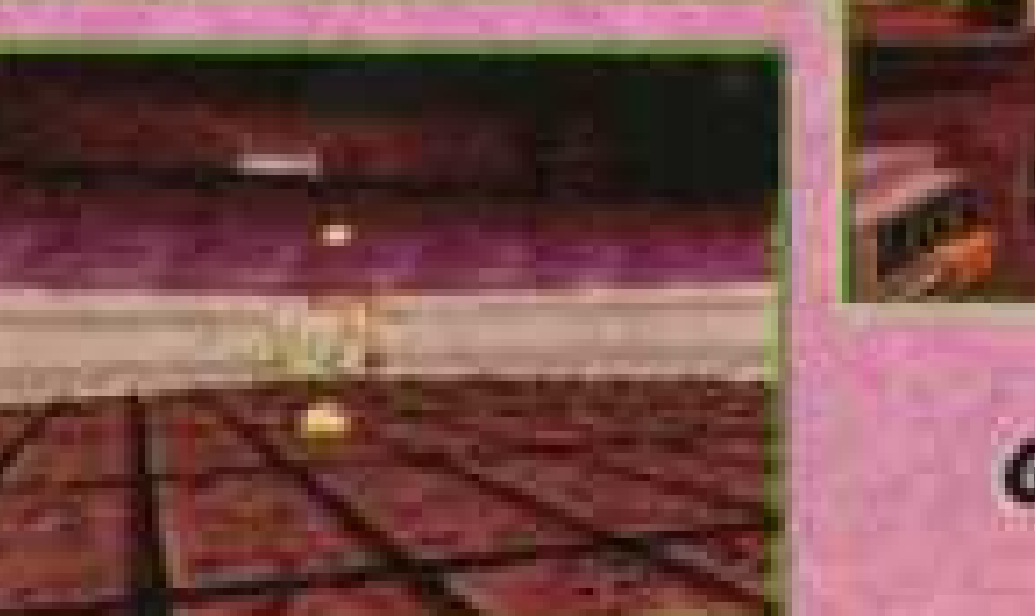
Na koniec kilka kodów; użycie kodu uruchamiającego oszustwa powoduje skasowanie licznika punktów i wyświetlenie kłującego w oczy napisu „CHEATER” po każdym trafieniu, więc zastanów się czy go używać:

BABBABABBAHEY: jeśli tak to: SCOURGE – daje komplet broni, MITZ – jaw da kluczy, RACERX – włącznik nieśmiertelności, GULE – włączenie osłony, TWILIGHT – naliczowanie tarczy, FARMERJOE – skok do poziomu dodatkowego przy wyświetlaniu mapy; ALT+F – pełne informacje, S-kierunki – ruch

WYST



poziomie obraca się tylko w poziomie, to tutaj obroty są już trzy (dokładnie: wokół własnej osi i w pionie). Podobnie z przesunięciem: o ile w „DOOM-ie” wystarczyło zrobić krok w lewo lub prawo, to tu można jeszcze do góry i dołu... Jeśli dołożymy sobie jeszcze możliwość spojżenia do tyłu, obsługi dwóch typów broni równocześnie (po jednej z grupy każdych pięciu: LASER, VULCAN CANNON, SPREADFIRE CANNON, PŁASMA CANNON i FUSION CANNON oraz CONCUSSION MISSILE, HOMING MISSILE, PROXIMITY BOMB, SMART MISSILE i MEGA MISSILE), far i mapy, to w przypadku sterowania za pomocą samej klawiatury, musimy używać aż 24 klawiszy! Dodatkowo do zapisu, odczytu, konfigurowania gry, rozmowy podczas gry w sieci i tp. jeszcze 15. Znakomitym rozwiązaniem





FIFA

INTERNATIONAL

SOCCER



Oi wszyscy, którzy mieli okazję podziwiać „FIFA International Soccer” w wersji na konsolę 3DO, po odpaleniu gry na PC przeżyją niemalże rozczarowanie. Żadnych nasadów kamery na zawodnika wykonującego stały fragment gry, digitalizowanych filmów z autentycznych meczów wyświetlanych w czasie przerwy, widoków boiska widzianych z różnych ujęć – za to wyraźnie zauważalna różnica w grafice. Tylko fotografia Piotra Świerczewskiego w pojedynku z Davidem Plattem na opakowaniu programu pozostała ta sama... A jednak Ci, którzy po raz pierwszy zobaczą najnowsze dziełko firmy Electronic Arts na swoim ukochanym pececie z pewnością będą zadowoleni. Rozczuliście, zwłaszcza pod względem graficznym i dźwiękowym, jest to obecnie najlepsza piłka nożna na PC. Dużo wyraźne postacie, dobra animacja, świetne parady bramkarzy, efektowne przewroty oraz widzieli zawodników z pola ich radość po zdobyciu bramki – to

wszystko naprawdę robi wrażenie. Do tego fantastycznie odgłosy i reakcje kibiców, zwłaszcza po zdobyciu gola! Interesującym, a zupełnie niespotykanym rozwiązaniem, jest widok boiska pod kątem, dzięki czemu obraz na ekranie monitora do złudzenia przypomina ten przekazywany przez stacje telewizyjne z prawdziwych meczów piłkarskich.



wybrać jeden z czterech typów rozgrywek (mecz pokazowy, turniej mistrzowski, rozgrywek playoff oraz 8-drużynowa liga), sposób kontroli nad bramkarzem (ręczny lub automatyczny), typ gry (akcja lub symulacja), faule, spalone, pogodę oraz rodzaj nawierzchni, zaś bezpośrednio przed spotkaniem także rozmieszczenie poszczególnych formacji na boisku, strategię i system – a

W „FIFA International Soccer” wiernie odtworzone zostały cechy i parametry 49 narodowych drużyn oraz wszystkich występujących w nich piłkarzy. Każdy z zawodników posiada swoje własne wskaźniki takie jak szybkość, zręczność, umiejętność dryblingu, siła i dokładność strzału, wytrzymałość, agresywność, czas reakcji na podanie itp. W trakcie meczu ulegają one stopniowemu pogorszeniu, stąd niemiła konieczność dokonywania zmian w zespole. W czasie zabawy możesz

więcej to wszystko, co charakteryzuje dobrze opracowaną piłkę nożną na komputer.

Dodatkowo w wersji na CD (jeden krążek) dołączono do gry głos komentatora sportowego Toniego Grubby, komentującego niczym w telewizji wydarzenia na boisku (bardzo podnosi to atrakcyjność programu, choć trzeba przyznać, że autorom nie udało się uniknąć pewnej monotonii komentarza). Uwzględniono również specjalny edytor umożliwiający wpisywanie własnych nazwisk zawodników. Całe szczęście, gdyż standardowo zapisane dane są po prostu absurdalne i nie mają nic wspólnego z rzeczywistością. Usunęło także wadę z wersji dyskowej, pozwalającą Twojemu napastnikowi zablokować bramkarza wybijającego piłkę w pole i w ten prosty sposób zdobyć bramkę. Ponadto dodano znacznie lepszą muzykę i taką sobie czaiówkę. To wszystko!

Cóż, dla takiego fana piłki nożnej jak ja, uznającego „Goals” za wciąż niedoścignię-

ATARI 2600 ACTION PACK

Czasem napada mnie nostalgia. Z rozróżnieniem wspominałem te czasy (nie tak znów w końcu odległe). Kiedy to programy a nie komputery brylały za wolne (wtedy zamiast kupować szybszy procesor pisało się lepszy program). Godziny spędzone przed monitorem, tu, gdzie tam – telewizorem – na grach takich jak „GREEN BERET” czy „RAID OVER MOSCOW” lub „JET SET WILLY”. Stażyłem ówczesnych marzeń większości nastolatków był własny KOMPUTER, na którym można było grać – grać! Jeszcze raz grać. Czy ktoś z Was pamięta jeszcze „ASTEROIDS”? Jeśli nie znasz tytułów wymie-

niomych powyżej, to swobodnie sobie możecie odpuścić czytanie dalszej części tego tekstu.

Firma ACTIVISION wypuściła ostatnio, dla starszej generacji graczy, pakiet gier dla Windowsa (tak na razie tylko dla wersji 3.0 i 3.1 – dla NT i 95 jeszcze nie) stanowiący emulator jednej z konsol firmy Atari sprzed ponad czterdziestu lat. Przedstawię pokrótce kolejne gry – być może nie znacie któreś z nich lub też nigdy o nich nie słyszeliście.

1. **BOXING** – wchodziś na ring i walczysz z przeciwnikiem (komputerem lub kolegą – w większości gier jest to

możliwe). Przy użyciu klawiszy kierunkowych (definiowalnych) lub joysticka musisz zbliżyć się do drugiego zawodnika i przyłożyć mu (za nokaut dostajesz 200 punktów). Aby wygrać musisz mieć więcej punktów po zakończeniu walki.

2. **CHOPPER COMMAND** – celem gry jest zdobycie jak największej liczby punktów poprzez strzelanie do wrogich samolotów podczas ochrony konwoju cięż-



arówek. Niekończąca ilość amunicji zapewnia dużą dawkę ognia.

3. **COSMIC COMMUTER** – masz wyłowić na planecie, zbierać pasażerów i czaić część atmosferyczną na igłowieku. Musisz unikać kontaktu z różnymi przedmiotami i zbierać paliwo.

4. **CRACKPOTS** – miasto przeszywaatak rzeźni, na które jedynym lekarstwem są... doniozki! Doniozki przyczynia oczywiście na

owe robaki. Musisz być szybki, bo jeśli zbyt wiele stworzeń dostanie się do okien, to zjedzą kawałek Twojego domu.

5. **FISHING DERBY** – celem gry jest zdobycie 99 funtów ryb wszelkiej, niż zrobi to przeciwnik. W tym celu należy przysunąć rybę przynętą i wyłapać ją z wozu, ale tak, aby nie dostał jej rekin.

6. **FREERAY** – należy przeprowadzić jak największą kaczek przez dziesięciogasmową jezdnię w określonym czasie. Jeśli w Twoją kaczkę uderzy samochód, to ona nie ginie, a tylko cofa się o dwa pasma.

7. **FROSTBITE** – masz wybudować igloo placząc po blokach lodu. Kiedy starniesz na jednej z płyt ziemia ona swój kolor i od tej chwili można na nią skakać, ale nie dostanie się za to punktów. Igloo będzie gotowe, kiedy pojawią się drzwi. Musisz zbudować swój dom, zanim temperatura wzrośnie do 0 stopni Celsjusza.



ty pod względem grywalności wzorzeć (zwłaszcza w wydaniu na Amigę), sama gra w „FIFA International Soccer” budzi



Ci wszyscy, którzy mieli okazję podziwiać „FIFA International Soccer” w wersji na konsolę 3DO, po odpięciu gry na PC przeżyli niemalże rozczarowanie. Żadnych najazdów kamery na zawodnika wykonującego stały fragment gry, digitalizowanych filmów z autentycznych meczów wyświetlanych w czasie przerwy, widoków boiska widzianych z różnych ujęć – za to wyraźnie zauważalna różnica w grafice. Tylko fotografia Piotra Świerczewskiego w pojedynku z Davidem Plattem na opakowaniu programu pozostała ta sama... A jednak Ci, którzy po raz pierwszy zobaczą najnowsze dzieło firmy Electronic Arts na swoim ukochanym pececie z pewnością będą zadowoleni. Rzeczywiście, zwłaszcza pod względem graficznym i dźwiękowym, jest to obecnie najlepsza piłka nożna na PC. Dużo wyraźne po-

stacia, dobra animacja, świetne parady bramkarzy, efektowne przewroty oraz wślizgi zawodników z pola, ich radość po zdobyciu bramki – to wszystko naprawdę robi wrażenie. Do tego fantastyczne odgłosy i reakcje kibiców, zwłaszcza po zdobyciu gola! Interesującym, a zupełnie niespotykanym rozwiązaniem, jest widok boiska pod kątem, dzięki czemu obraz na ekranie monitora do złudzenia przypomina ten przekazywany przez stacje telewizyjne z prawdziwych meczów piłkarskich.

W „FIFA International Soccer” w pełni odtworzone zostały cechy i parametry 49 narodowych drużyn oraz wszystkich występujących w nich piłkarzy. Każdy z zawodników posiada swoje własne wskaźniki takie jak szybkość, zręczność, umiejętność dryblingu, siła i dokładność strzału, wytrzymałość, agresywność, czas reakcji na podanie itp. W trakcie meczu ulegają one stopniowemu pogorszeniu, stąd nieraz konieczność dokonywania zmian w zespole. W czasie zabawy możesz wybrać jeden z czterech typów rozgrywek (mecz pokazowy, turniej mistrzowski, rozgrywki playoff oraz 8-drużynowa liga), sposób kontroli nad bramkarzem (ręczny lub automatyczny), typ gry (akcja lub symulacja), faule, spalone, pogodę oraz rodzaj nawierzchni, zaś bezpośrednio przed spotkaniem także rozmieszczenie poszczególnych formacji na boisku, strategię i system – a więc to wszystko, co charakteryzuje dobrze opracowaną piłkę nożną na komputer.

Dodatkowo w wersji na CD (jeden krążek) dołączono do gry głos komentatora sportowego Toniego Grubby, komentującego wiczym w telewizji wydarzenia na boisku (bardzo podnosi to atrakcyjność programu, choć trzeba przyznać, że autorem nie udało się uniknąć pewnej monotoni komentarskiej). Uwzględniono również specjalny edytor umożliwiający wpisywanie własnych nazwisk zawodników. Całe szczęście, gdyż standardowo zapisane da-

ne są po prostu absurdalne i nie mają nic wspólnego z rzeczywistością. Usunięto także wadę z wersji dyskowej, pozwalającą Twojemu napastnikowi zablokować bramkarza wybijającego piłkę w pole i w ten prosty sposób zdobyć bramkę. Ponadto dodano znacznie lepszą muzykę i taką sobie czułość. To wszystko!

Cóż, dla takiego tania piłki nożnej jak ja, uznającego „Goala” za wciąż niedosięgnięty pod względem grywalności wzorzeć (zwłaszcza w wydaniu na Amigę), sama gra w „FIFA International Soccer” budzi wiele zastrzeżeń. Możliwości strzałów i podań są bardzo ograniczone, z każdej akcji wiele schematyzmem, niektóre zagrania (w tym



większość wślizgów i tzw. „szczupaków”) są po prostu przypadkowe. Po zawodnikach praktycznie nie widać wpływu pogody, rodzaju boiska czy upływającego czasu na ich zachowanie czy możliwości. W powtórkach brak jest płynnego zwolnienia tempa odtwarzanej akcji, sterowanie jest proste, lecz mało przekonujące, zaś strzelano bramki bliźniaczo do siebie podobnie. Interpretacja większości spalonych wola o pomysł do nicia, a to co się dzieje z faulami, to po prostu kpiła! Poszkodowani związują się na murawie, gdy tymczasem żaden z nich nigdy nie doznał nawet lekkiej kontuzji!

Mimo to uważam, że „FIFA International Soccer” to propozycja pod wieloma względami godna rozważenia (zwłaszcza w wersji na CD), choć dla mnie osobliście wspaniała grafika nie rekompensuje uczucia niedosytu, które pozostawiają możliwości programu.

■ DARK

ELECTRONIC ARTS '95

FIFA

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

wymagania sprzętowe:
min. 386DX 40MHz,
VGA, 4 MB RAM
kartyk 300

cena det.: **73.50,-**

ocena: **7**

8. GRAND PRIX – celem gry jest ukończenie wyścigu w możliwie najkrótszym czasie. Możesz przyspieszać (FIRE) lub zwalniać i skręcać, aby uniknąć wypadków oraz rzeczy leżących na drodze.

9. H.E.R.D. – wybuch wulkanu spowodował obumieranie się roślin w kotlinie i uwolnienie górników. Musisz wejść do zatopionego wyrobiska, wysadzać ściany i



11. PITFALL! – masz wydostać się z dziurki skacząc, biegając, wspinając się po linach w jak najkrótszym czasie, zbierając jak najwięcej skarbów.

12. RIVER RAID – leziesz nad rzeką strzelając, zbierając paliwo i unikając wrogich postaci. Aby wygrać – musisz dolecieć jak najdalej i zebrać jak najwięcej punktów.

13. SEAQUEST – masz zebrać jak najwięcej pletwonurków niszcząc wrogie łodzie podwodne i strzelając do rekinów. Musisz uważać także na poziom tlenu – kiedy zbliża się do końca, wtedy musisz się wyrzucić („kosztuje” to utratę jednego z pletwonurków, jeśli nie masz żadnego na pokładzie – gnieździ). Po zebraniu kompletu łodzi musisz odstawić ich na powierzoną.

14. SKY JINKS – masz wygrać powietrzny wyścig lecąc w możliwie naj-

krótszym czasie, bez zderzeń z balonami, drzewami lub słupami.

15. SPIDER FIGHTER – masz ochraniać owoc ze swojego ogródka przed próbującymi je ukraść robotami.

I to wszystko – jest pignacicie gier, o wyglądzie identycznym jak 12-13 lat temu! Kiepski dźwięk, słaba grafika, ale gry te mają w sobie to coś, czego brakuje wielu współczesnym produkcjom! Jeśli pamiętasz jeszcze tamte czasy, godziny spędzone przed telewizorem – sięgnij po ten pakiet, a na pewno się nie zawiedziesz!

■ WIST



odszukać górników. Bombę pod brzoną można podziżyć, naciskając klawisz do dołu; trzeba się stamtąd szybko odsunąć, by nie zginąć od wybuchu.

10. KABOOM! – musisz złapać tak wiele bomb rzuconych przez Twojego przeciwnika, jak to tylko możliwe (starewianie myszki). Jeśli nie uda Ci się złapać jednej z bomb, znikną jeden z trzech Tachet chwytaków.

HEGATAR COMPUTING

01-360 WARSZAWA,
ul. Człuchowska 25
HALA TARGOWA „WOLA”
zapraszamy od pon. do piąt. w
godz. 16 – 19, telifax 638-1209
a także Giełdo Komputerowa,
ul. Grzybowska - stanowisko
nr 15 (sobniedz.)

**POLECAMY WYDAWACTWO
BRITISH VIDEO GAMES
NAPRAWIENIE WYKŁASZCZKI
Ceny 20.00 - 30.00 zł**



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

Do każdego czasopisma załączony
1 dysk CD, średnio 500MB z nowymi
programami co miesiąc!

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

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

ACTIVISION '95

ATARI 2600

distribucja: **DIGITAL M. G.**
tel. (0-22) 24-55-14

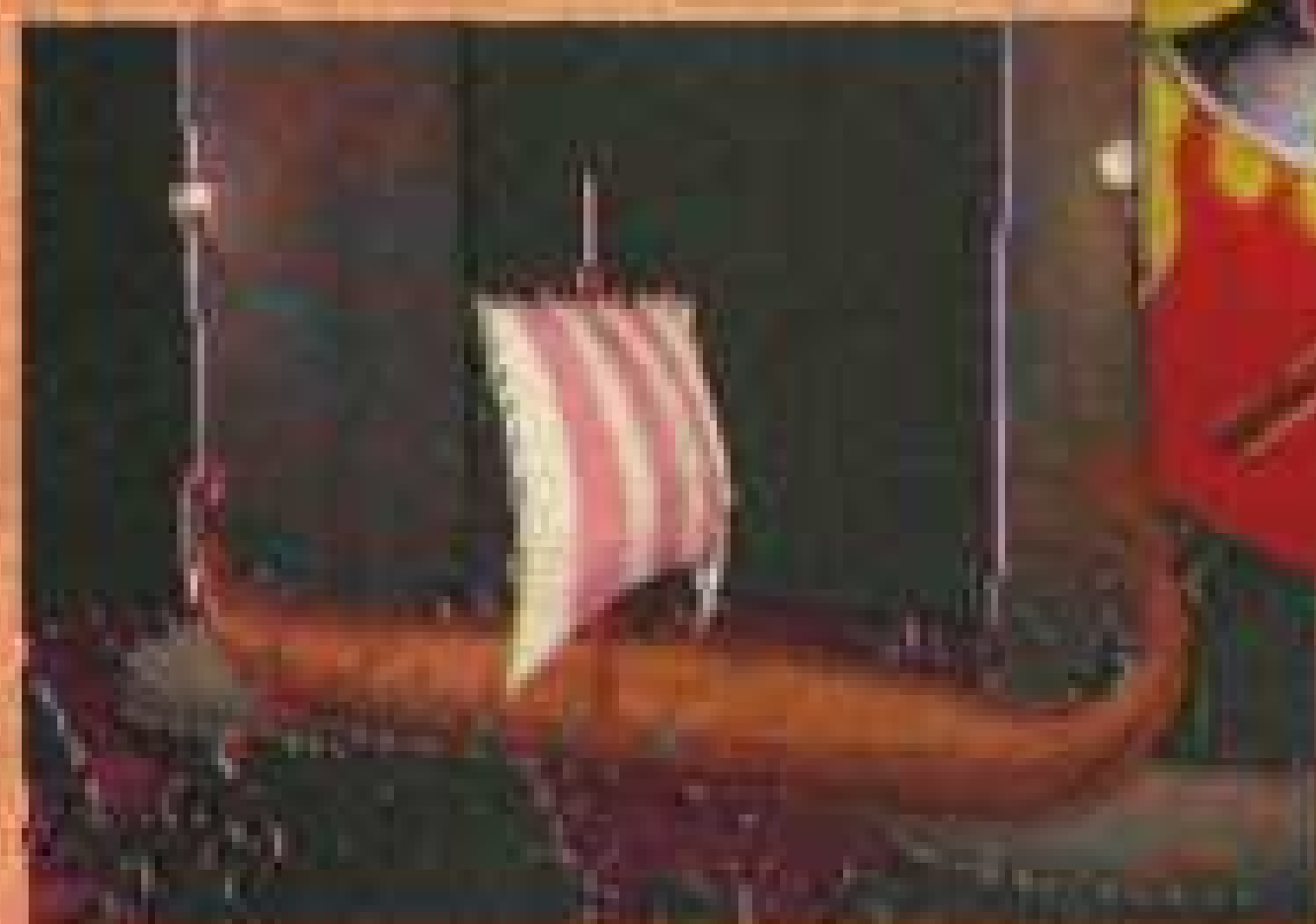
wymagania sprzętowe:
min. 386 DX, VGA, 2
MB RAM

cena det.: **115.00,-**

ocena: **6**

HAMMER OF THE GODS

„HAMMER OF THE GODS” to genialna gra strategiczna, będąca połączeniem „Cywilizacji” i „Warlorda”, utrzymana w klimacie staroskandynawskich mitów i sag. Twoim głównym zadaniem jest przeprowadzenie ekspansji kolonialnej na zachód, ku wybrzeżom Erynu, Fiklandii i Albionu oraz na południe, w głąb Wenlandii. Podczas swej długiej, niebezpiecznej i barbarzyńskiej drogi do władzy, będziesz mógł liczyć na pomoc bogów, lecz w zamian żądać będą oni wykonania zadań, które niejednokrotnie przerosną Twoją siłę i zagrozą Twoim planom.



Będziesz miał bohaterów, dobrze wyszkolonych i silnych, gotowych na śmierć dla dobra Twoich spraw, dumnych, iż po śmierci znajdują się jako Wybrani (przez Walkirie słabebnisse Odynej) w raju wojowników Valhalli.

GRAMY

Po efektownym intrze, komputer wyświetli tabele z następującymi ikonami:

- START NEW – rozpoczęcie nowej gry.
- LOAD OLD – odczyt uprzednio zapisanej gry.
- NETWORK/MODEM – opcja umożliwiająca połączenie się przez modem i sieć.
- VIEW INTRO – powrót do intru.
- EXIT TO DOS – bez komentarza.

Gdy rozpocznie nową grę, przejdziesz do wyboru rasy, której będziesz przewodził, oraz do ustawienia poziomu trudności każdej z nich, od najsłabszego NOVICE do najtrudniejszego EXPERT. Na samym dole znajdują się ikony, służące do wykreowania nowego świata, w którym będziesz grał.

Po ustawieniu wszystkich parametrów, przejdziesz do wyboru boga, który zleci Ci zadanie (na razie



będzie tylko dwóch bogów do wyboru, ale wraz z wykonywanymi

pozytywnie zadaniami będzie ich stopniowo przyzywało). Informacja o Twoim zadaniu, wraz z imieniem boga, znajduje się na dole. Po wybraniu, naciśnij klawisz SELECT – przejdzie teraz do głównego ekranu gry.

Pod największym ekranem gry znajduje się pasek protokółów, w których przedstawiona są rodzaje wojsk w poszczególnych grupach. Grupa może zawierać do 8 żołnierzy.

Po prawej stronie głównego ekranu znajduje się mapa świata (w pomniejszeniu), bieżący rok (year), stan Twojej gotówki (wealth). Pod spodem okienko, kołoząpcę turę (w przypadku wyczerpania wszystkich jednostek ruchu wszystkich Twoich oddziałów) oraz klawisze ruchu:

• WAIT – wybierz następnego żołnierza lub grupę żołnierzy.

• DONE – wybór następnego żołnierza lub grupy rezygnując z aktualnej.

• GO – służy do przemieszczenia jednostki.

• GROUP – łączenie żołnierzy

w jedną grupę (jedna grupa może mieć maksymalnie 8 żołnierzy).

Pod klawiszami ruchów znajdują się okna, służące do ruchów łodzi. Największe z nich informuje nas, czy podświetlona w danym momencie grupa posiada łódź. Jeśli tak, to w oknie będzie przedstawiona sylwetka ludzi, jeśli nie, to będzie tam napis NO SHIP (jeśli będziesz chciał, aby łódź została w miejscu, w którym znajduje się cała grupa, wcisnij klawisz znajdujący się w lewym górnym rogu).

Obok znajdują się dwa okna. Pierwsze z nich służy do wydania polecenia żołnierzom, aby zostawili łódź przy brzegu, gdy schodzą na ląd (ikonę przełączyć tak, aby przedstawiała żołnierzy schodzących na ląd), drugie zaś, aby zabrał ją ze sobą (ikonę przełączyć tak, aby przedstawiała ludzi niosących łódź).

Pod spodem znajduje się ikona, którą można ustawić sposób poruszania się łodzi – czy łódź ma się poruszać wzdłuż linii brzegowej, czy nie.

Nad głównym ekranem znajdują się listwa z następującymi opcjami:

- OPTION:
 - NEW – rozpoczęcie nowej gry.
 - SAVE, SAVE AS – zapisanie gry.
 - AUTOSAVE – automatyczne zapisywanie gry (po wybraniu tej opcji komputer będzie zapisywał grę po zakończeniu każdej tury).
 - ABOUT – informacja o grze.
 - EXIT – wyjście z gry.
- OPTIONS:
 - SOUND – regulacja głośności efektów dźwiękowych.
 - MUSIC – regulacja głośności muzyki.

HOLISTIC DESIGN INC. '95

HAMMER OF...

Wymagania sprzętowe

min 386
VGA/SVGA
4 MB RAM

Cena det.

9000zł

9

• ANIMATION – ustawienie szybkości animacji postaci.

• TOMES:

- CITIES – informacja o miastach, które odkryłeś. Aby zlokalizować na mapie interesujące Cię miasto, podświetl jego nazwę i naciśnij klawisz GOTO.

• GROUPS – przegląd Twoich wojsk oraz ich lokalizacja na mapie (klawiszem SELECT).

• MAGIC – lista Twoich czarów. Okno to jest podzielone na dwie części. Po lewej znajduje się lista wszystkich czarów, które posiadasz, natomiast po prawej jest podana informacja o interesującym Cię czarze (aby użyć danego czaru, musisz podświetlić jednostkę, w której znajduje się bohater i naciśnąć klawisz GOTO ITEM).

• MAIL – poczta, przegląd wiadomości przesłanych do Ciebie przez innych graczy (inne rasy).

• QUEST – dzięki tej opcji przypomnisz sobie, jakie zadanie zlecił Ci któryś z bogów.

• WORLD – mapa świata.

• ACTIONS:

• BUILD – budowa drogi oraz zamków (aby wybudować drogę, trzeba kliknąć tylko raz na danym terenie, natomiast aby wybudować zamek trzeba kliknąć dwa razy w tym samym miejscu. Aby rozbudować zamek, kliknij raz na zamku już postawionym).

• COLONIZE – budowa nowej kolonii. Aby skolonizować podbite miasto musisz mieć co najmniej jednego rekruta w swoim oddziale.

• DIPLOMACY – dyplomacja.

• RECRUIT – rekrutacja żołnierzy oraz kupno łodzi.

• SEND – przesyłanie wiadomości lub (i) złota do którejś z wybranych ras. Po wpisaniu wiadomości lub ilości złota, wcisnij SEND MESSAGE – by wysłać lub CANCEL – by zrezygnować.

• SPELL – rzucanie czarów.

• RETIRE – w przypadku, gdy grasz np. w 3 osoby + komputer i jedna z nich zrezygnuje z dalszej gry, to możesz przekazać jej rasę w „ręce” komputera. Procesu tego nie można odwrócić (nie można zamienić komputera na gracza).

• END TURN:

• END TURN, P8EM END TURN – koniec tury.

WALKA

Aby zaatakować jakieś miasto, należy skierować tam odpowiednią armię (nigdy nie atakuj miasta pojedynczą jednostką, bo najczęściej kończy się to tragicznie). Bitwa po-



THE GODS



TEL (035) 23162 w 344

FAX (035) 24904

kazana jest z boku, walkę możesz rozegrać sam lub przełączyć na auto. Na dole pokazane są twarze Twoich żołnierzy, w prawym górnym rogu widnieje czerwona liczba oznaczająca, ile razy może dostać dany żołnierz.

Z lewej strony znajdują się dwa klawisze – STOP (przełączenie go na AUTO oznacza automatyczny przebieg walki. W każdej chwili możesz zrezygnować z tej opcji, klikając na niej ponownie). Drugi klawisz to NEXT i służy on do przejścia do następnego żołnierza w czasie walki (opcję tę możesz użyć tylko wówczas, gdy walkę przeprowadzasz w trybie nieautomatycznym). Po prawej stronie znajduje się klawisz, służący do ustawienia szybkości przebiegu walki.

Gdy odniesiesz sukces, na ekranie pojawią się cztery opcje:

- RAID – najazd na miasto.
- PLUNDER – spłądowanie miasta.
- RAZE – wybudowanie nowej kolonii.
- SUBJUGATE – przejęcie kontroli nad miastem – jednak tylko wtedy, gdy w grupie znajduje się przynajmniej jeden rekrut, którego będziesz musiał zostawić w zdobytym mieście.

Jeśli Twoja armia będzie przegrywała, możesz się wycofać. Jednak gdy Ty zostaniesz zaatakowany, to nie będziesz miał takiej możliwości. Gdy w pobliżu znajduje się zamek, atakuj go w pierwszej kolejności, ponieważ jeśli zdobędziesz miasto i zakończysz turę, to zostaniesz zaatakowany przez armię znajdującą się w tym zamku. Wielkość armii stacjonującej w danym zamku zależy od jego wielkości (gdy wygrasz, zamek zostanie zniszczony, a Ty dostaniesz pieniądze. Suma zależy od wielkości: za SMALL CASTLE – 100, MEDIUM – 200, LARGE – 300).

JAK PODNOSIĆ PRZEDMIOTY

Często na mapie lub w mieście będą latały migające prostokąty, pozostawione przez któregoś z bohaterów. Są to różne przedmioty oraz czary, często bardzo przydatne. Aby go podnieść musisz

stanąć na skrzyni bohaterem, wciskając prawy klawisz myszy na bohatera.

Pojawi się okno z wizerunkiem bohatera. Na dole znajduje się klawisz z napisem PICK UP, po naciśnięciu którego bohater podniesie przedmiot. Niepotrzebny przedmiot możesz odrzucić za pomocą



... „HAMMER OF THE GODS” to genialna gra strategiczna, będąca dominacją „Cywilizacji” i „Warlorda” ...

klawisza DROP (każdy bohater może nieść kilka przedmiotów). Aby wyjść z tej opcji, naciśnij klawisz DONE.

Jeżeli bohater ma jakiś przedmiot, to w lewym górnym rogu jego wizerunku znajdować się będzie czerwona gwiazdka.

WSKAZÓWKI

1. Staraj się jak najszybciej wykonać zlecenia bogów. Gdy wykonasz zlecenie, komputer poinformuje Cię o tym oraz o otrzymanej nagrodzie (czary, nowe wojsko, bohatera).
2. Buduj między swoimi miastami drogi, dzięki którym będziesz się szybciej poruszał.
3. Jeśli zapomnisz, jakie dostałeś zlecenia, użyj opcji QUEST (w opcji TOMES).
4. Na początku gry wyślij każdą jednostką w inną stronę, aby odkryć jak największy obszar mapy.
5. Buduj obok swoich miast zamki.
6. Nie formuj armii składającej się z samych łuczników.

PODSUMOWANIE

„HAMMER OF THE GODS” to gra, w której oprócz wspaniałej oprawy graficznej SVGA, na wielkie uznanie zasługuje dźwięk. Oprócz świetnej



to jedna z najlepszych strategii, jakie do tej pory wydano.

Rychłego „dojście” do Najwyższego w boskiej hierarchii życzą:

■ Archie Kay
■ Marcin Jaśkiewicz

Tek Games	43,00
Warg Guardians	49,90
Arms of the Deep	39,90
Beauty and Beast	39,90
Berserk at Kinslay	79,90
Body Class	119,90
Barons II	79,90
Cave	49,90
Castle II	49,90
Command 7	49,90
Cyberia	99,90
Cyberwar	149,90
Cyclone	79,90
Dial Six 2	75,90
Dar Dawid	99,90
Day of Tomorrow	79,90
Delta	99,90
Descent	154,90
Dragon Lair	85,90
Dragon Lore	79,90
Dragon Wars	79,90
Gabriel Knight	71,90
Hell	87,90
Indy Car Race	75,90
Iron Hills	69,90
King Quest VII	129,90
Legend of Kyrandia	59,90
Lion King Story Book	149,90
Lords of the Rings	87,90
Mad Dog 1	59,90
Mad Dog 2	69,90
Mega Park 2	149,90
Monty Python	83,90
Murderer	64,90
Mortal Combat II	154,90
Nascar Racing	99,90
Orpheus	89,90
Quantum Leap	99,90
Ravenloft	69,90
Rebel Assault	94,90
Rising of the Zerk	75,90
Scorpion	79,90
Sheriff Max	89,90
Star Trek 25th Ann.	89,90
TFX	104,90
Thornback	79,90
Ulti-Emulor Unleashed	89,90
USS Thunderbolt	99,90

Ponad 600 rozrywkich tytułów PC CD

20th Century Video AI	39,90
3-D Animation	34,90
Arden Teacher	66,90
Chemicals 4000 Turbo	99,90
Compass + Ergo 93	76,90
David Bowie "Jazz"	199,90
Desert Storm	89,90
EDS World Paper Doll	49,90
M.S. Engine 95	139,90
Flying with English	62,90
Playing with German	62,90

Wingame 1, 2, 3	22,90
Medalshy 1 - 10	19,90
Megabark 1, 2, 3	22,90
Supergame 1 - 8	22,90

Eroica 1 - 8	21,00
Adultschool	27,00
War Dragons 1 - 3	32,00

CD-ROM NEC-871 + 620 Zł

Quantum Leap 1-3 (wersja 2.0)
Toshiba XM 5302B 650 Zł
QuickDE. Access time 150ms

Ceny zawierają VAT

CD-ROM NEC-871	+ 620 Zł
Quantum Leap 1-3 (wersja 2.0)	
Toshiba XM 5302B	650 Zł
QuickDE. Access time 150ms	
Ceny zawierają VAT	
CD-ROM NEC-871	+ 620 Zł
Quantum Leap 1-3 (wersja 2.0)	
Toshiba XM 5302B	650 Zł
QuickDE. Access time 150ms	
Medias 1-10	19,90
Wings of the Eagle	22,90
Planet Control	62,90
Jetway Mac PowerLite	69,90
Julek	49,90
Inform	119,90
Strategic Plan 1990	

5-00 B&B 50 - Box 106 - 44-200 Rybnik

Specjalna oferta dla hurtowni i sklepów

SABRE TEAM



„Sabre Team” jest niezbyt już świeża, ale z pewnością godną uwagi ofertą firmy Krisalis (jest to bodajże jedyny udany produkt tego wydawnictwa od czasu „John Barnes Football”, gdyż po nim ci zdolni twórcy zaczęli się kłócić z „Manchester United Premier League Champions”, co znacznie obniżyło jej notowania u wielu recenzentów).

W tym programie, jak łatwo się domyślić, gracz wciela się w rolę dowódcy grupy amerykańskich komandosów, wypełniających tajne i bardzo niebezpieczne misje, o ogromnym znaczeniu dla świata-

wego pokoju. Czego więc można się spodziewać po tej grze? Jedną rzeczą na ekran gry daje nam odpowiedź. Grafika i spedyt gry zostały zainspirowane lub przeniesione z gier typu role-playing. Świadczy o tym chociażby podział wszystkich ruchów na tury, określanie wszystkich działań poprzez zubywany na nie czas, indywidualne charakterystyki występujących postaci i ich wyposażenia, dobieranie tzw. „drużyny” itp. W wielu punktach „Sabre Team” przypomina „UFO – Enemy Unknown”, chociaż jest od niego o wiele prostsze (technicznie, a nie pod względem trudności rozgrywki).

Przed przystąpieniem do walki gracz musi wybrać swoją grupę uderzeniową (1-4 komandosów) i wyposażyc ją. Do wyboru są różnego rodzaju karabiny i strzelby (w instrukcji dołączonej do gry podane są charakterystyki ich głośności i skutecznego zasięgu, pomocne w prawidłowym wyborze), granaty gazowe i ogłuszająco-odleptające, kamizelki kuloodporne i maski przeciwigazowe. Wybór odpowiedniego wyposażenia zależy od założeń i celów misji (ale o

tych później). Szczególnie trzeba uważać przy wyborze broni, aby urzbić ją w odpowiedni rodzaj amunicji (nie tylko odpowiedni kaliber, ale też typ zasobnika, gdyż np. magazynek na 34 pociski kalibru 5.56 nie może być zastąpiony przez magazynek na 30 naboł kalibru 5.56).

Misji w całej grze jest pięć: odbicie czterech zakładników w ambasadzie w Londynie, czterech jeńców z obozu wojskowego w południowo-wschodniej Azji, zniszczenie czterech maszyn sterujących pociskami nuklearnymi, zabicie porywaczy na statku pasażerskim i niemieckie kopie miotaj trzecie, czyli złowić niszczyciel czterech urządzeń sterujących pociskami jądrowymi. Do zbudzenia przypominają one chociażby akcje z „UFO”.

Na początek ustawia się swoją drużynę na polach lądowania (długości 1000 metrów X). Zaraz po wyładunku wozy i żołnierze powinni się przeladować bronią. Później można już rozpocząć akcję, najlepiej od zapoznania się z najbliższym terenem. Do tego służy podręczna mapa, ale postugiwanie się nią zajmuje zadziwiająco dużo czasu (przesunięcie o jedno pole w dowolnym kierunku zajmuje jedną jednostkę czasu, podczas gdy da-

wać postać na ich w ogóle np. 30). Poruszanie się i wydawanie szczegółowych poleceń jest bardzo typowe i proste, więc nie ma chyba sensu rozwodzić się nad tą częścią (zresztą nawet po animowanych ikonach można szybko zorientować się w całym menu). Jedyną innowacją jest wprowadzenie dodatkowych funkcji na trzy kierunki (prawy dolny róg ekranu). Tam podaje się oczywiście kierunki obracania się i ruchów postaci, lecz poza tym może się zdarzyć, że jeden z trojaków zmieni barwę (ma to symbolować zmyły komandosów). Jeżeli któryś z kierunków zmieni barwę na czerwony, oznacza to, że dana po-



stać widzi kogoś na tym kierunku, a kolor niebieski, że słyszy kogoś. Jest to dość wygodne rozwiązanie, zwłaszcza w bu-

RE E M

pierwszych misji, czyli ratowania zakładników z budynku ambasady i z obozu jenerckiego w dżungli. W pierwszym przypadku mamy do czynienia z terrorystami w zasadzie spodziewającymi się ataku komandosów (są zamknięci w budynku otoczonym zapewne przez policję lub wojsko), dlatego też najbardziej przydatna będzie broń o dużej sile ognia i szybkostrzelności oraz możliwie pojemnym magazynku. Wierunki te spełniają np. MP5SD, MP5A3, MP5K i L7A2.



dynekach, gdzie nie ma potrzeby wyglądania za róg, aby zobaczyć przeciwnika, lecz można poczekać, aż wykona on jakiś ruch i da nam znać o swoim przybyciu. System sterownia komandosami ma jednak jeden słaby punkt – żołnierze nie wykonują automatycznie zwrotu w kierunku, w którym gracz wskazuje cel, lecz trzeba ich dokładnie ustawić. Poza tym obowiązują zasady bardzo podobne do „UFO” – jeżeli gracz nie wykorzystuje do końca jednostek czasu którejsi z postaci, to w momencie zagrożenia postać ta automatycznie wykona jakieś posunięcie lub użytkownik będzie mógł wykonać jakieś działanie. Tak więc opłaca się zostawić przynajmniej jednego żołnierza z jednostkami czasu w zapasie, na wypadek nieprzewidzianego posunięcia przeciwnika.

Jak już wcześniej wspomnieliśmy, bardzo dużo zależy od odpowiedniego wyposażenia żołnierzy (czyli adekwatnego do celów misji i terenu działania). Różnicę podam na przykładzie dwóch

Spośród tego zestawu ja osobiście wybrałbym MP5A3 lub MP5K, a to z bardzo prostej przyczyny – są lekkie (2,9 i 2 kg) i niezbyt duże (66 cm i 32,5 cm). Ma to znaczenie ze względu na pozostałe wyposażenie komandosów – kamizelkę kuloodporną, granaty i maskę ppgaz. Są one w tej misji po prostu niezbędne. Kamizelka kuloodporna ma chronić, gdy okaże się, że punkty czasu skończyły nam się równocześnie z zauważeniem przeciwnika i są niewielkie szanse, że nas nie zauważył. Oczywiście, kamizelka jako taka osłabia jedynie działanie broni, ale nie niweluje go. Natomiast granaty i maska są nierozłączne, gdyż rzucając na przykład pocisk granatu dymnego da nam osłonę i nieco czasu, a maska gwarantuje, że komandos nie zostanie uszkodzony przez gaz (atakując on czasowo drogi oddechowe, czyli wywołuje kaszel, ziewanie itp.). Drugi rodzaj granatów (czyli ogluszająco-oślepiających) działa jeszcze prościej – przy wybuchu wytwarzane jest silne światło i głośny huk, który na pewien czas osłabia



zmysły przeciwników. Oczywiście podany wyżej dobór uzbrojenia jest tylko sugestią. Równie dobre może być wyposażenie żołnierzy w karabiny L7A2 – duże (1,2 m) i ciężkie (prawie 11 kg), ale za to skuteczne na odległość 700 m (czyli zabija jednym celnym strzałem z takiej odległości) i jest zaopatrzony z pasu z amunicją. Natomiast w drugim rozpatrywanym przypadku mamy do czynienia z dżunglą dającą celony (w budynku są tylko puste przestrzenie korytarzy i pokoje z małą ilością mebli dojących powtórnie celony), obozem wojskowym ze sporą ilością wartowników (kilku-nastu) nie spodziewających się jednak, że atak, więc wykonujących swoje normalne zadania oraz groźbą wezwania przez salogę obozu posiłków.

Tak więc na początku zależy nam na jak najdłuższym utrzymaniu akcji w tajemnicy. Oznacza to, że przydatne będą przede wszystkim broń cicha i celna oraz duża cierpliwość i uległość. Zgodnie z tabelką, jedynie Accuracy International PM (jednostkowy, przedowywany ręcznie z magazynkiem na 20 pocisków) spełnia te założenia. Poza nimi przydatny byłby kilka karabinów maszynowych w momencie, gdy „sprawa się typnie” i wartownicy wezwą posiłki. Wtedy ciche strzelanie nie ma większego znaczenia i pożądane byłyby raczej M16 lub L7A2 o dużym zasięgu. Jak z tego wynika, najlepiej jest dać każdemu żołnierzowi dwa rodzaje broni (cichą i o dużej sile ognia) lub też część oddziału wyposażyć w jeden typ, a część w drugi. Granaty nie mają praktycznie żadnego zastosowania, gdyż ogluszenie wartowników da niewielką przewagę wobec ich liczby, a gaz też będzie tylko półśrodkiem. W związku z tym zbędna jest maska ppgaz (przeciwnicy nie używają gazu), a kamizelka jest tylko

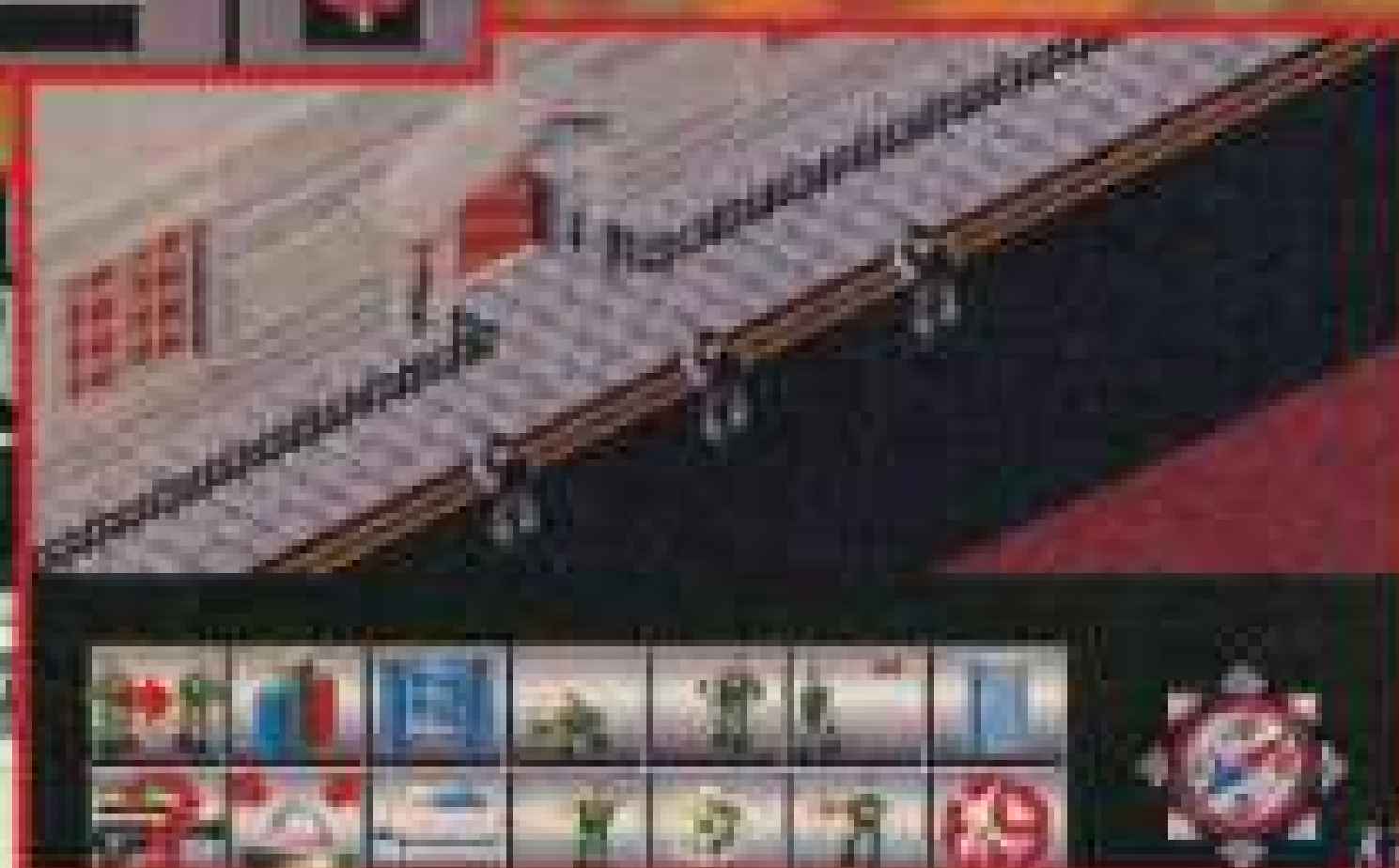
zbędnym ciężarem (choćby jeżeli ktoś się uprze, to może ją stracić). Tak można określić ogólne założenia przy doborze wyposażenia dla komandosów w dwóch pierwszych misjach.

Na tym w zasadzie można już zakończyć szereg opisów gry. Jest to dobrze wykonana gra z gatunku strategicznych. W wielu przypadkach porównywałem ją do „UFO”, chociaż „Sabre Team” wyszła wcześniej, ale wydaje mi się, że jest to już standard wśród gier tego typu i „Sabre Team” jest po prostu mniej znane. Trzeba tutaj wspomnieć także o wersji na CD32. Nie różni się ona zbyt wiele od dyskowej – tylko, że sterowanie odbywa się poprzez joysticka (zupełnie bezcenne), nie ma zabezpieczenia antypirackiego, tekst misji w kilku wersjach językowych jest czytany przez lektora, a zamiast save’ów gracz dostaje kody. Do całego zestawu dołączona jest instrukcja obsługi od polskiego wydawcy (zresztą pełna chińska) i choć dosłownego tłumaczenia z angielskiego oraz mapa ambasady (problem w tym, że nie wiadomo, jakiej, na pewno nie tej z pierwszej misji). Poza tym nie można mieć większych zastrzeżeń do wydawcy. Oczywiście sam program też ma swoje wady, m.in. dość trudny na początku sposób scrolowania ekranu (o czym

Kody do:

CD32

2. 1F8C15D8
3. 39AAE3EE
4. 9D0FFC3A
5. D0422B67



KRISALIS '94

SABRE TEAM

Wydawca: KRISALIS
MIRAGE
 tel. (0-2) 671-77-77

Wartość: **47,58,-**

Wersja: 1.00
 100%

AMIGA 1MB (AGA), CD32
 ATARI ST
 PC: min. 386 SX
 VGA, 2 MB RAM, SB

7

chodzi nie ma ani słowa w instrukcji), gdzie aby przewinąć ekran trzeba przytrzymać prawy przycisk myszy. W wersji kompaktowej o wiele bardziej uciążliwe jest sterowanie joystickiem.

■ Frey

KING QUEST

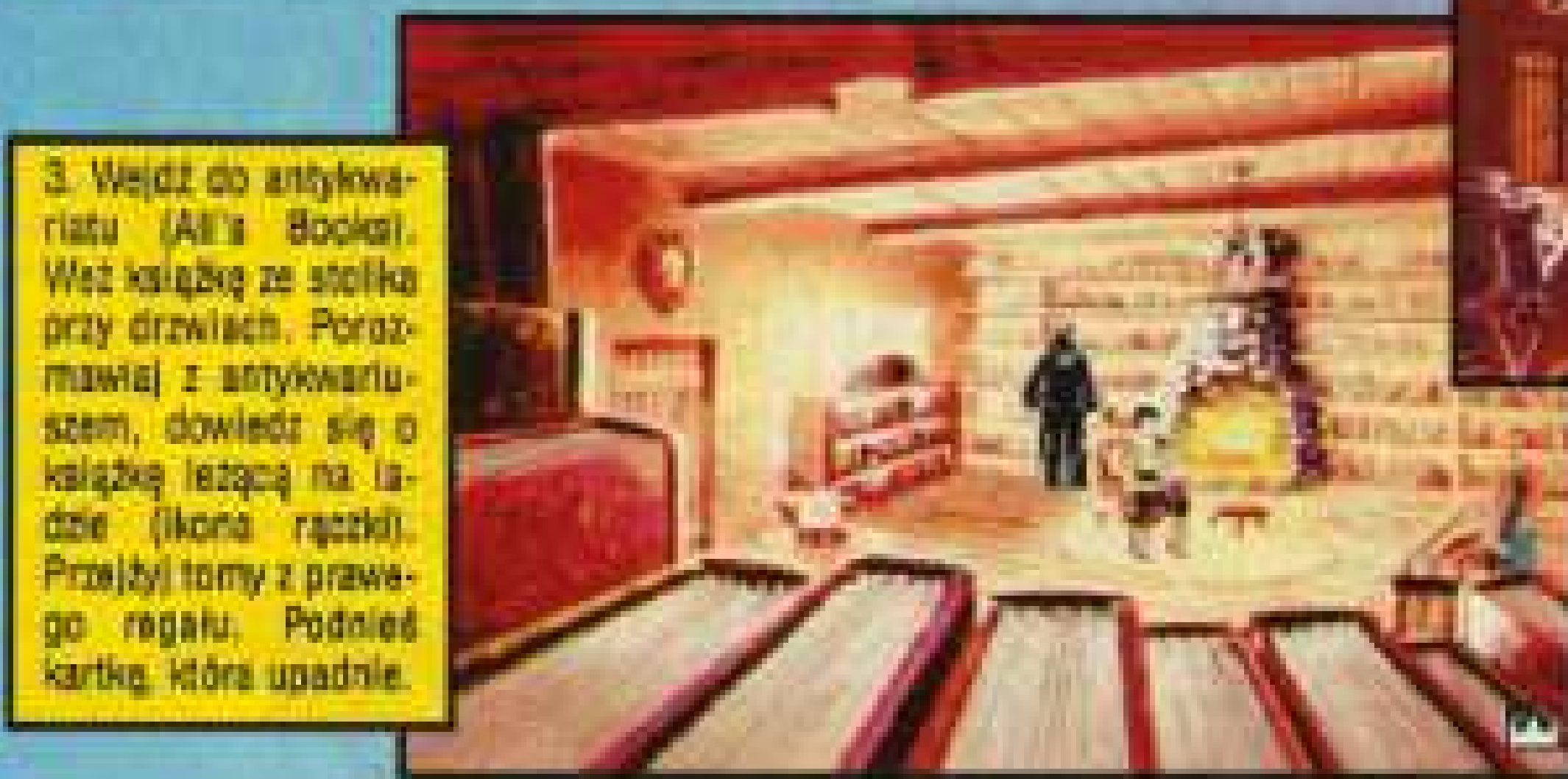
Heir Today, Gone



1. Przygodę zaczynasz na plaży Wyspy Korony (Isle of The Crown). Podnieś z ziemi pierścień. Przesuń deskę i z pudełka pod nią, wyjmij monetę.



2. Idź do zamku. Porozmawiaj ze strażnikami, pokaż pierścień. Po rozmowie z Wacylem udaj się do miasteczka.



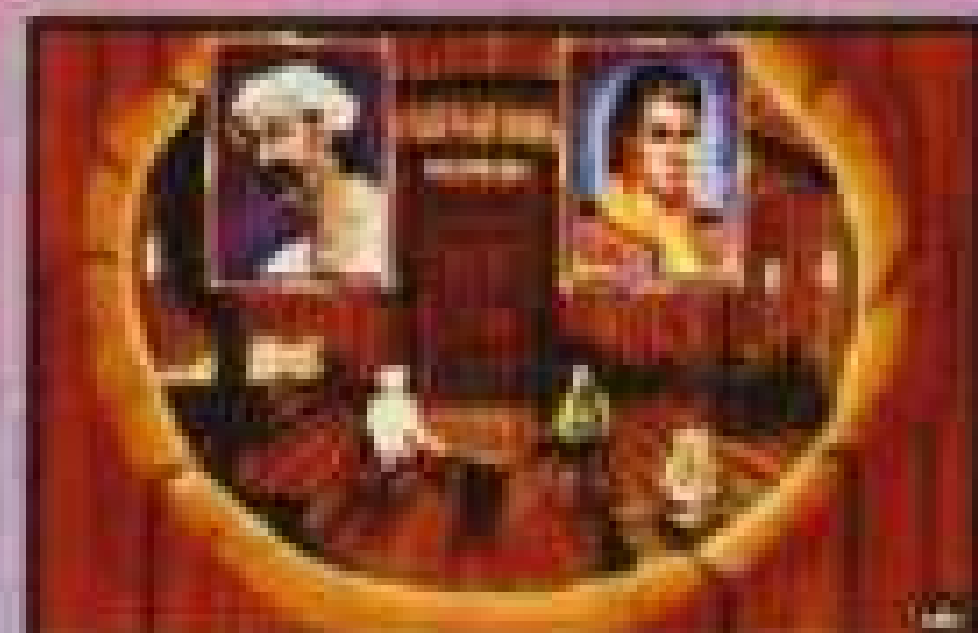
3. Wejdz do antykwariatu (All's Bookst). Weź książkę ze stolika przy drzwiach. Porozmawiaj z antykwariuszem, dowiedz się o książkę leżącą na ladzie (ikona rączki). Przejdź tomy z prawego regału. Podnieś kartkę, która upadnie.



4. Idź do drugiego sklepu (Pawn Shop). Porozmawiaj z właścicielem, wymień monetę na mechanicznego słowika.



5. Pójdź do starej przystani. Zapukaj do drzwi statku i pogadaj z przewodnikiem.



6. Gdy zaprosi Cię do środka, dowiedz się od niego coś o Wyspach i zabierz ze stołu króliczą łapkę.



7. Wróć do Pawn Shop i ponownie wypróbuj właściciela. Z kubka na ladzie weź trochę mięty, a w zamian za pierścień kup magiczną mapę.



8. Idź na rozstaje dróg. Gdy przyłodzi słowik, uruchom mechanicznego ptaszka.



10. Podnieś kwiat i pióro. Przenieś się na W. Guđu (Isle of Wander).



11. Porozmawiaj z Ostrygą, poczytaj mu książkę. Kiedy uśnie, wyjmij mu z paszczy perłę.



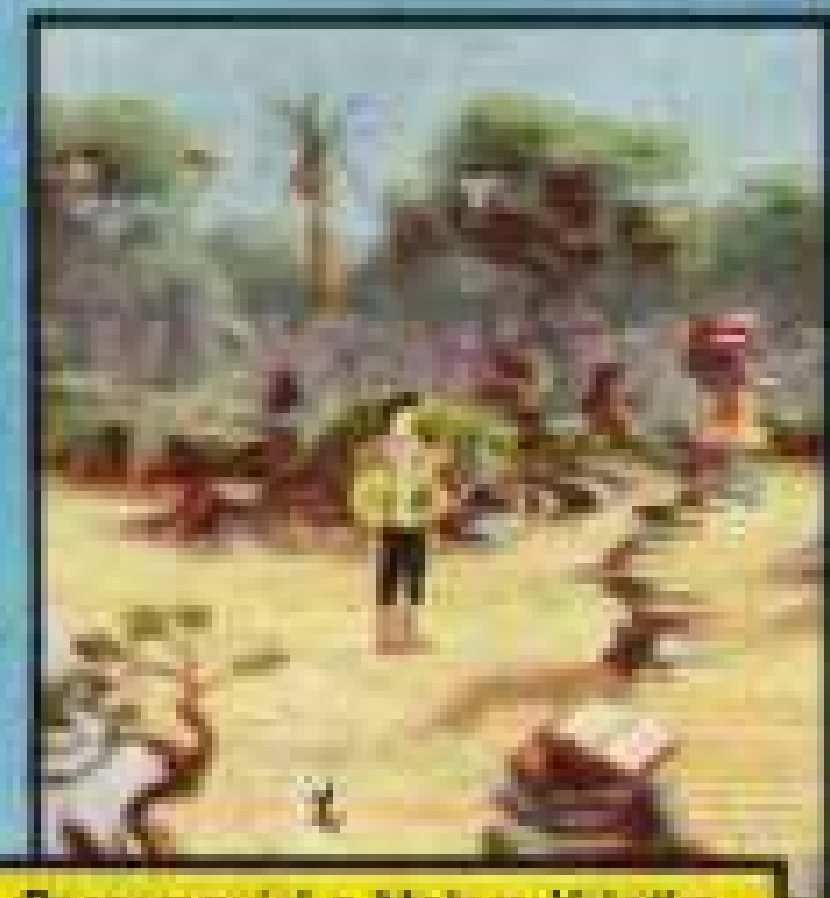
9. Ze śmietnika spod sklepu wyjmij niewidzialny atrament. Idź na plażę i użyj tam mapy by dostać się na W. Św. Góry (Isle of Sacred Mountain).



12. Drogą w głąb wyspy zastąpi Ci piąciu strażników. Ostukać ich; pierwszemu pokaż kwiat, drugiemu słowika, trzeciemu daj miętę, czwartemu króliczą łapkę, a przy ostatnim oblej się atramentem. Później wyłów z wody wstygłą papieru.



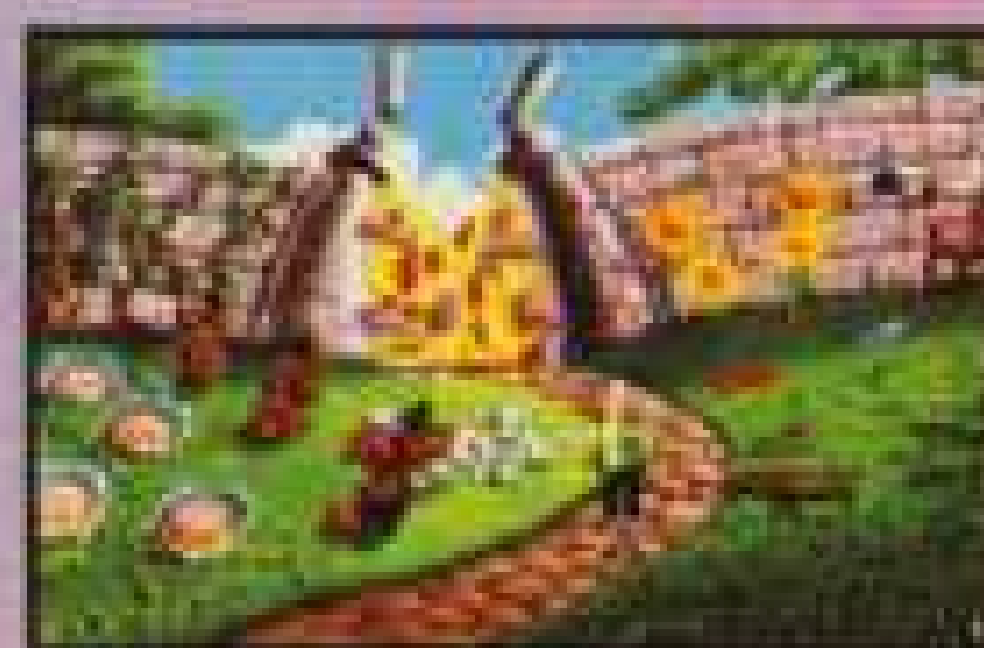
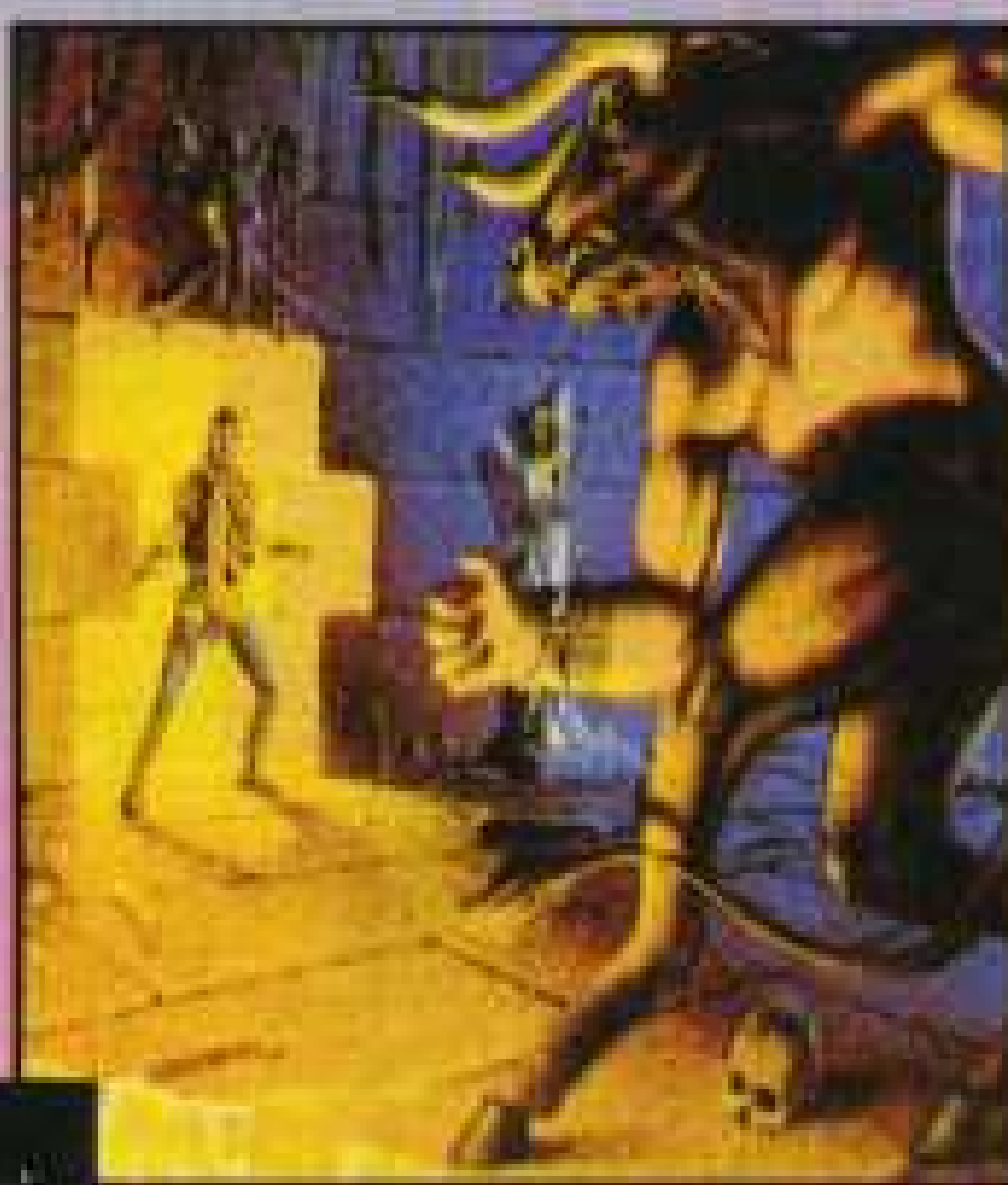
13. Skieruj się w prawo i spójrz na pajęczynę na krzaku. Podłgnij za związającą nitką pajęczyny i zabierz strzęp papieru.



14. Porozmawiaj z Mołem Książkowym mieszkającym w środkowym stosie książek.

S VI

Tomorrow



16. Dalej położony jest działeczny ogród. Zerwij tu zgnilego pomidora i Lodową Kapustę.



17. Za ogrodową bramą leży Kraina Szachów. Podnieś szarfę upuszczoną przez Czerwoną Królową. Przenieś się na W. Bestii (Isle of Beasts).

COMIX SOLUTION

15. W głębi wyspy natkniesz się na bagno-ko. Zabierz stąd butelkę Mlecznej Trawy.



18. Porozmawiaj ze stworzkiem wstającym na gałęzi i podaj mu wstęgę papieru.



19. Do wrzącego jeziora wrzuć kapu-
stę. Zabierz z drzewa lampę.



20. Dalej ścieżka prowadzi do zaklętej bramy. Na razie za-
bierz stąd tylko cegły.



21. Wróć na W. Cudu. Oddaj Molowi Książ-
kowemu stworzka z gałęzi.



22. Przenieś się na W. Korony. W kom-
barcie wymień słowika na fiat, a za
perłę odzyskasz pierścieni.

23. Zajrzy do
antykiarstwa.
Zagadaj do
Jolii siedząco-
go na krześle,
pokaż mu
pierścieni. Pó-
niej wymień u
właściciela
książkę od Mo-
la na Księgę
Czarów.



24. Za pośrednictwem żywego słow-
ika przekaz Kasamie pierścieni i kartkę
z książki. Z podarowanej Ci wstęgi
wyjmij jej włos.



24b. W Pawn Shop wymień fiat na
lampę z krosiwem. Zobacz przygo-
towanie do drubu przed pałacem.

24a. Na W. Cudu, z krzesła w ogrodzie
weź kubek i popatr przez Dziurawca
(czarna plama na murze). Zagraj na fla-
cie kwiatem i schwytaj to „dziurawe”
stworzonko. Butelkę mleka daj roślince z
buzią niemowlaka, złap do lampy jej łzy.



25. Teleportuj się na W. Św. Góry.
Wejdź po kamiennym słopniach na
jej szczyt, rozwiązując po drodze
pięć wykutych w kamieniu łam-
główek: w pierwszej zasnierz słowo
RISE; w drugiej słowo SOAR; w
trzeciej przydziel kamienie 4, 1, 2;
w czwartej wybierz rury: szare,
ostrepiasz, tranquility, air; w piątej
zasnierz słowo ASCEND.



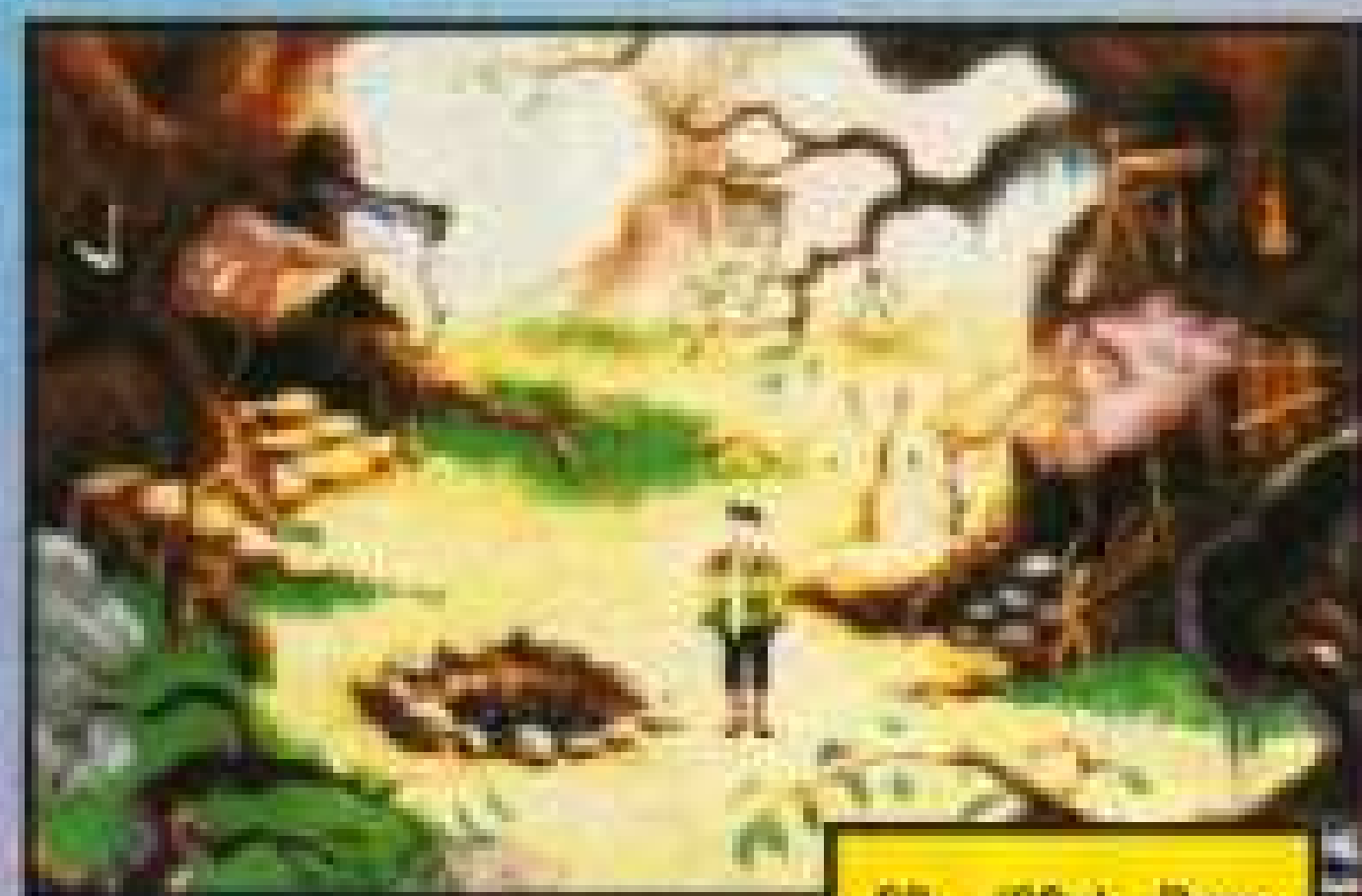
26. Na szczycie przeczelej
staruchę i wejdź do jaskini.
Ubij lampę i przejdź do dru-
giej części groty. Zerwij listek
mięty. Wyjdź. Przed bramą
zostaniesz pojmany i posta-
wiony przed sędzią Wis-
sów Produwery. Wystrasz
Ci on pewna zadanie.



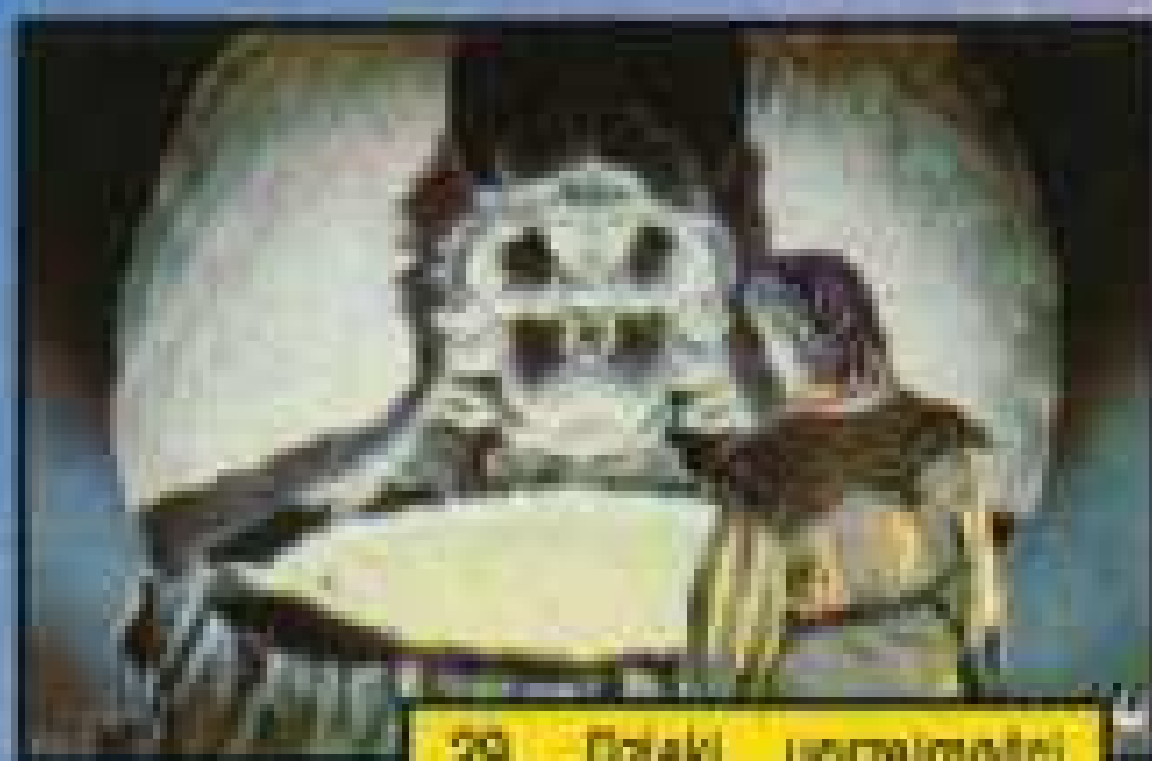
27. W lochach idź: pn, pn, w, w, pn (wał czaszki), pd, z, z, pn, z (na kafkach stawa): pn, pd-z, pd-z, pn, pn, pn-z, pd-z, pd, pn (wał tarce), pn, pn, pn, z, z (wał monety), w, w, pd, w (wraźc cegły w maszynie), w, w, pn, w (użyj krzesiwa), z, z, z, z, z, pd, pd, w (przykój Dżurawca do wschodniej ściany), z, z, z, pd, pd, w, pd, w, w, pn, w, pn, pn (odsuń kotarę i poszukaj dźwigni), wejdź do sekretnej komnaty.



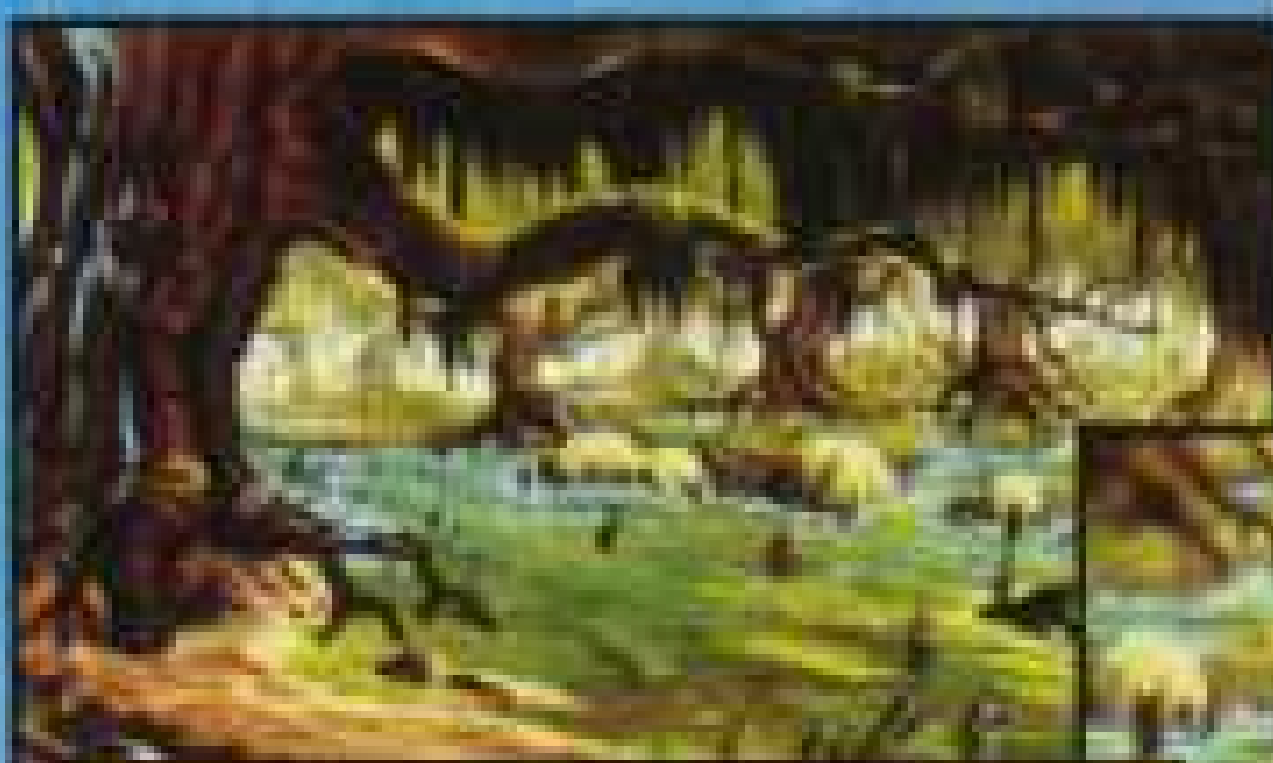
28. Stań tak, by mieć za sobą ogień, a gdy Minotaur będzie Ci groził, pokaż mu czarną szarfę Królowej.



30. (30a) Przenieś się na W. Mgiel (Isła of Mists). Z właski weź węgiel z ogniska i kosę z drzewa.



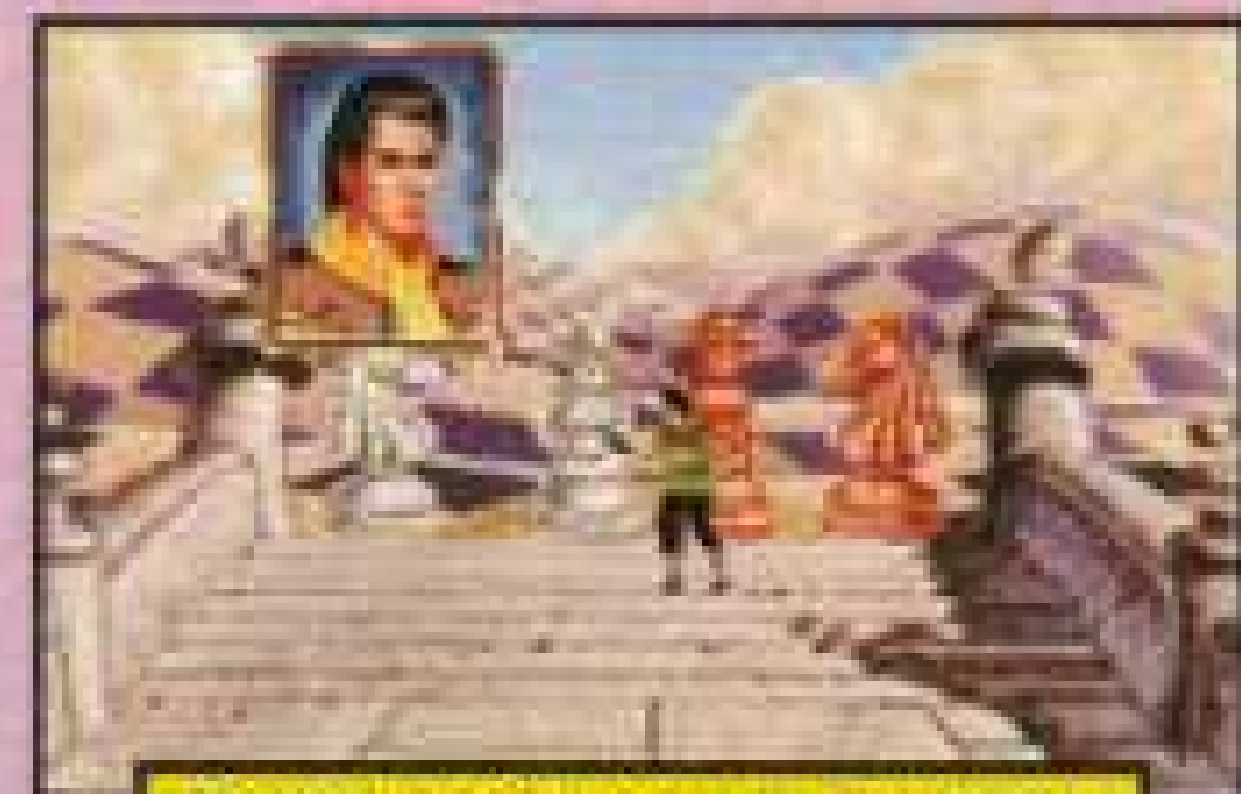
29. Dołącz uprzejmości Lorda Azure złożysz wizytę Wyroczni.



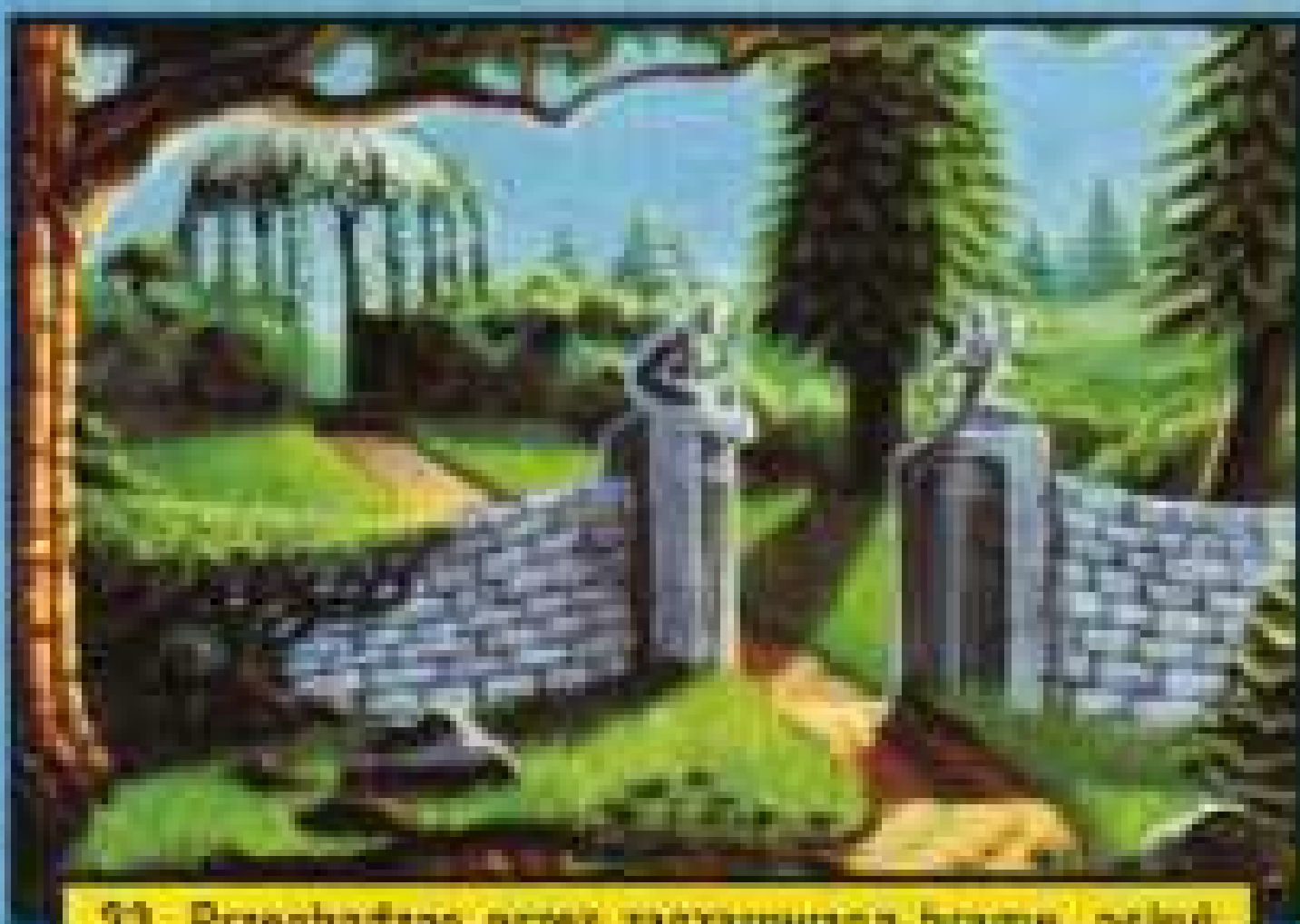
31a. W ogrodzie ze stoliczka zabierz napój Drink Me.



31a. Udaj się na bagno na W. Cuda. Spróbuj nabrać mułu do kubka. Gdy Sek z Kijem zaczną się kręcić, podaj Sekowi zgnity pomidor. Na koniec nabierz do kubka mułu (z tego co spadło na Sek).



32. W Krainie Szachów, daj Białej Królowej kawalek węgla. Przenieś się na W. Bestii



33. Przechodząc przez zaklętą bramę, osłoń się tarczą przed atakiem luczniczki. Zerwij z krzaka białą różę, zatnij kosą krzak, który zablokuje Ci ścieżkę.



35. Na W. Karony wręcz dziewczynie pracującej w ogrodzie różę i pierścień Bestii.

36. Ostrożnie zle zakłaję pryska i mioda para odchodzi do swego pałacu.



34. Porozmawiaj z Bestią — właścicielem pięknego ogrodu. Zgódź się pomóc biedakowi odzyskać ludzką postać.



38. Wejdź na szczyt Św. Góry. Do czaszki pełnej węgla dorzuć jeszcze zepsute jajko i włos, rzuc czar Night Spell. Wierchowiec Nocy przeniesie Cię do Królestwa Umarłych.



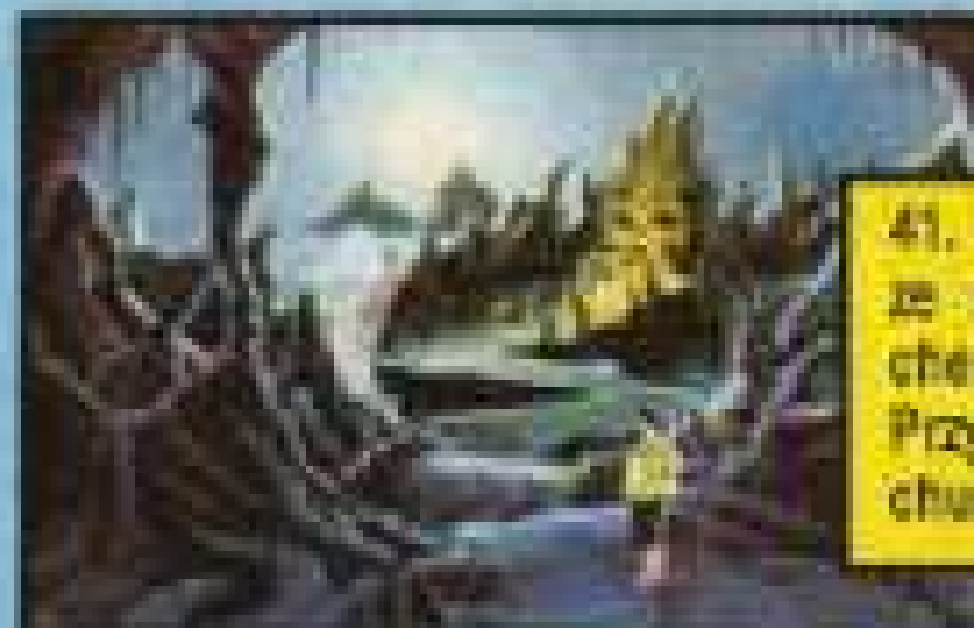
37. Napełnij lampę (którą znalazłeś na drzewie) święconą wodą od Wyroczni i wodą z fontanny. Ponieważ ty zebrałeś do niej wcześniej, przy pomocy Księgi Czarów możesz już rzucić czar Make Rain Spell. Zerwij jeszcze jedną białą różę i przenieś się na W. Mgiel.



38. Tu zostaniesz posłowiej poimany, tym razem przez druidów. Jednak dzięki magii wszystko obróci się skończy. Gdy zostaniesz sam, nabierz do czaszki węgla z ogniska.



40. Uwzględnij na zombich porozmawiaj z duchami rodziców Karasimy. Przejdź w prawo.



41. Porozmawiaj ze smutnym duchem kobiety. Przyjmij od niej chusteczkę.

42. Idąc dalej, dojdiesz do Bramy. Weź małe kostki, leżące koło upiornego karyofana i zagraj skoczną melodię. Weź upuszczony przez szkielet klucz i pokaż bilet Oddźwiernemu.





43. Przyjrzyj się rękawicy rycerza i złóż ją



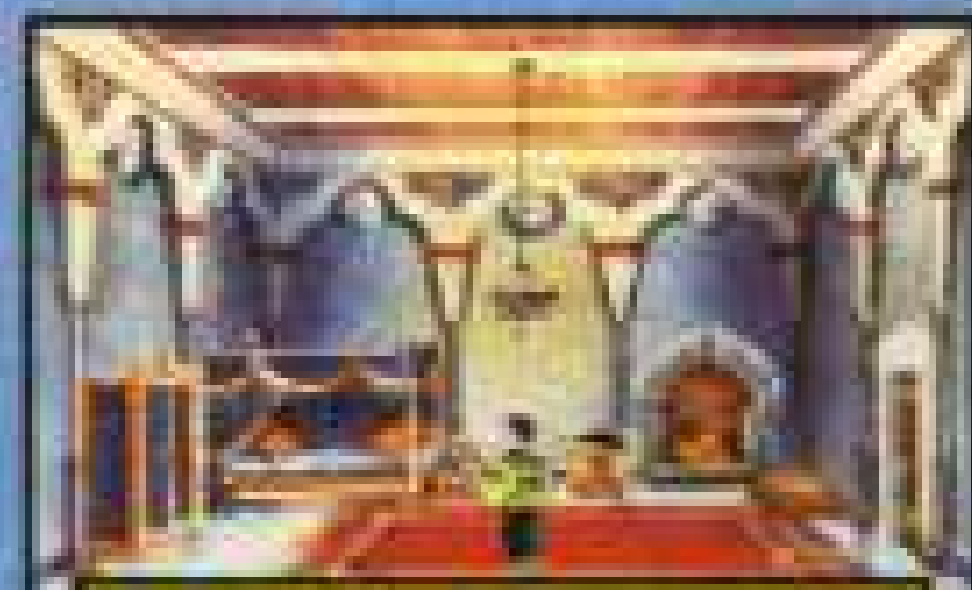
47. Wierchowiec Nocy zabierze Ciebie wraz z rodzicami Kassimy na W. Korony.



50. Podejść do bocznej ściany pałacu. Piórem wymieść zawartość kubka, a pędzlem namaluj na murze drzwi. Rzucić czar Magic Paint Spell.



54. W sekretnej komnacie, zerwij przód drzwi w ścianie. Wejść po schodach na piętro. Zarzucić przez kolejną dziurę



58. W pokoju Wazyra, kluczem szkieletu otwórz skrzynię i wyjmij z niej list. Otwórz pudełko stojące na stoliku i przeczytaj hasło zapisane na kartce papieru.

62. Kapitanowi Saladnowi pokaż list ze skrzyni.



44. Gdy staniesz nad Styksem, nabierz wody do kubka z mulem i monetami, zapłać Haronowi za przewóz na drugą stronę.



48. Daj słowikowi białą róbę. W Pawn Shop przed człowiekiem w czarnym ubraniu wypij napój Drink Me, wymieść krzesiwo na pędzel.

49. U ulicznego handlarza wymień lampę znaną na na drzewie, na lampę podobną do lampy Dżana.

51. W środku wejdź w środkowe drzwi przeciw wejściu. Daj chusteczkę duszkowi. Wyjdź z celu, idź na prawo i wejdź w drzwi w przeciwległej ścianie.



55. Porozmawiaj z Kassimą i daj jej sztylet.



59. Wróć na parter, na korytarz z drzwiami do celu. Aby otworzyć zamknięte drzwi, powiedz do nich ALI ZEBU.

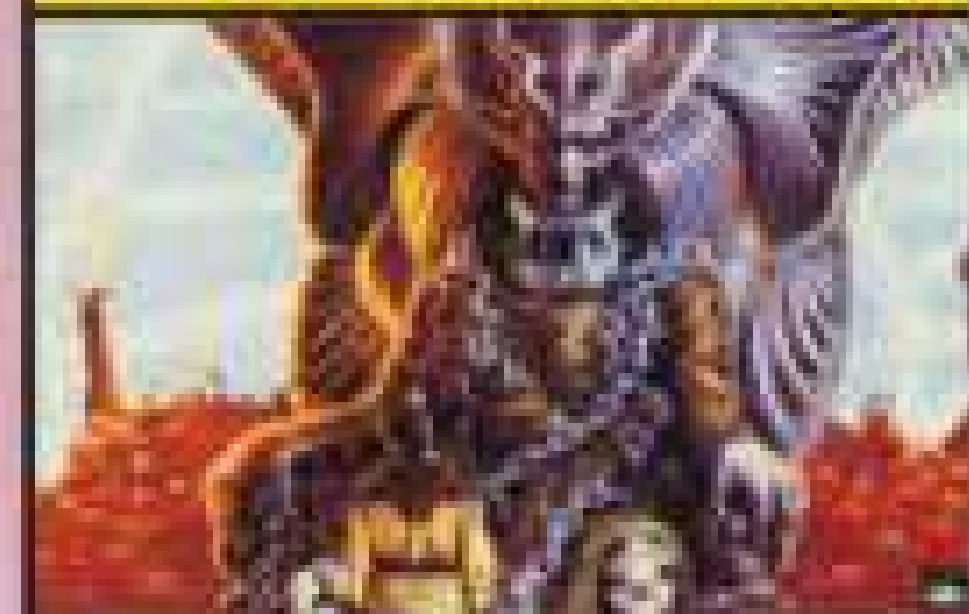


63. Dzięki twojej interwencji, ożenek Wazyra i Kassimy zostanie unieważniony. Got? Za podłym Wazyrem.

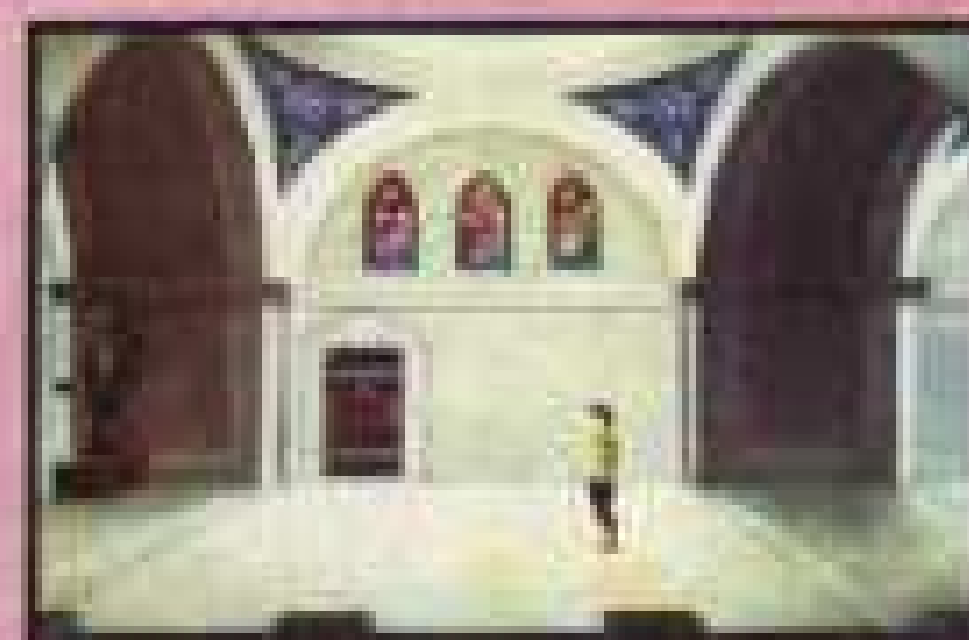


45. Staniesz przed kolejną magiczną bramą. Ostrożnie dotknij jej ręką, porozmawiaj z nią i rozwiąż zagadkę – odpowiedzią jest słowo LOVE.

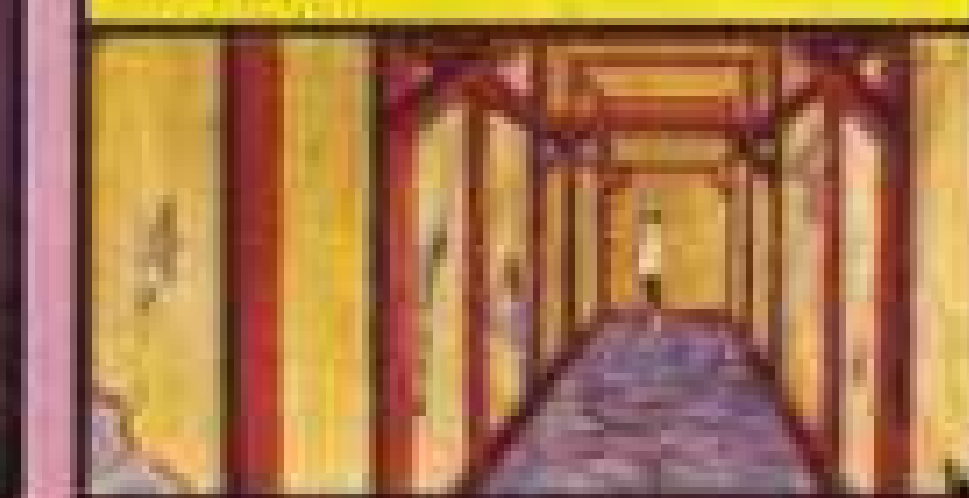
46. Dotoczysz w ten sposób przed oblicze Śmierci. Porozmawiaj z Wiedzą, pokaż mu rękawicę i zwiadczenie otrzymane od Bestii.



60. Wyjdź z komnaty i idź w głąb korytarza. Porusz ręką zbroi.



57. Dalej w korytarzu, w jednej ze ścian znajdziesz zarys drzwi. Otwórz je.

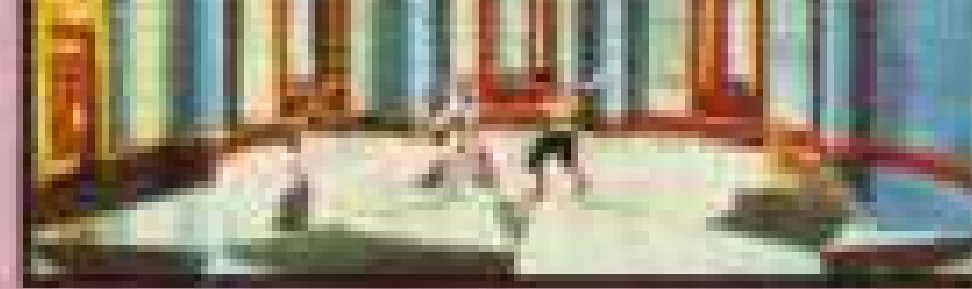


56. Ruszaj w lewo. Przez tę dziurę podsłuchaj, co kuje Wazyr.

60. Zrzucić płachtę ze stołu i obejrzyj znajdujące się na nim przedmioty.



64. Ściągnij ze ściany miecz i walcz z lotnym. Gdy kłóścisz gochnie Wazyra szkieletem, dobić go mieczem.



61. Wyjdź i podejść do drzwi na piętrze. Spójrz przez dziurkę od klucza i otwórz te drzwi (jeśli zostaniesz złapany użyj klucza kościotrupa).

SIERRA '93

KING'S QUEST 6

Wydawca: CO-PROJEKT
tel. (0-22) 25-07-03

Wymagania sprzętowe:
min. 386 DX, 2 MB RAM, VGA, 386

cenę det. 75.00,-

Wiek: 7



7 DNI 7 NOCY

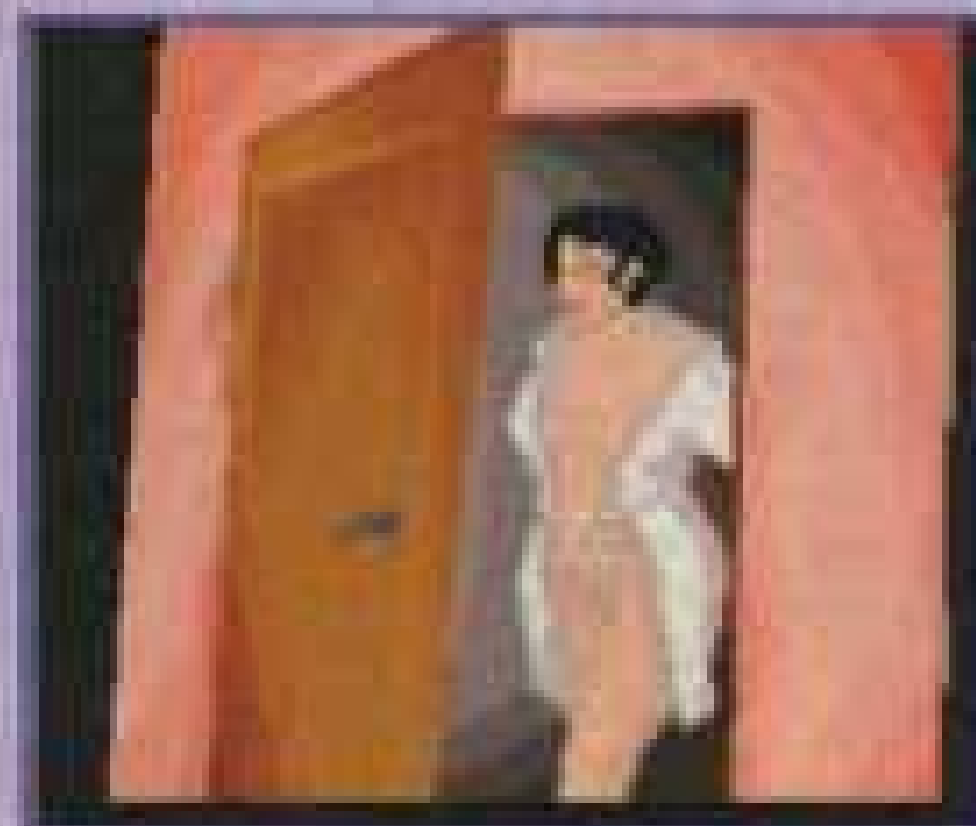
Za górami, za lasami, było sobie pewne małe miasteczko. I niczym szczególnym się nie wyróżniało. Tak jak wiele innych, miało jedno muzeum w centrum miasta, a na jego obrzeżach koczował cyrk. Jak wiele innych miasteczek miało także tylko jednego detektywa. Lecz zaraz, było tam jednak coś zastanawiającego. Na tabu-
 ■ Merio

wą czeskiej (a może słowackiej?) firmy PTERODON SOFTWARE i jej produktu „7 DNI I 7 NOCY”, który po niesamowitych sukcesach w ojczyźnie zdecydowano się spolszczyć i przenieść na nasz grunt.

W grze woleisz się oczywiście w detektywa. W farmersa chyba zresztą być nie chciał tym bardziej, że jest transwestytą lubiącym damskie majteczki.

Pewnego zwyczajnego, deszczowego (z burzą, śniegiem, gradem, piorunami i huraganowym wiatrem) popołudniu zawiła w progi Teego blura pewien facet. Przedstawił się jako pan Schmidt, Jonathan Schmidt. Powiedział, że musi na tydzień wyjechać w interesach. W tym momencie stało się dla Ciebie wszystko jasne. Przedstawiłeś mu się jako Waszek Falda.

„Połócił mi ciębie mój dobry przyjaciel, rzeki następnie. Za gruboży smol masz



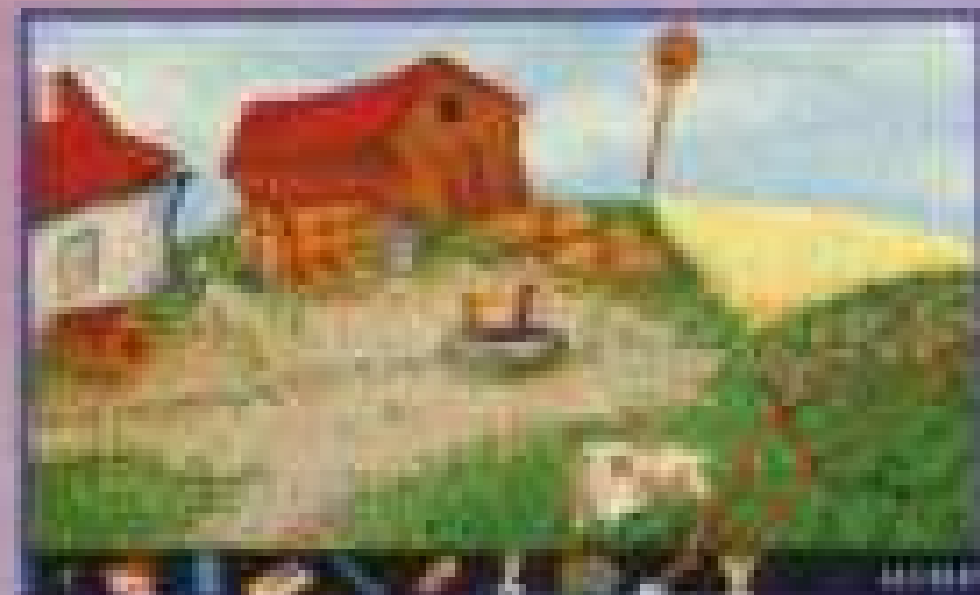
piłnować siedmiu moich obiek. Gdy wrócę z delegacji i zobaczę, że wszystko jest w porządku, to otrzymasz sule wynagrodzenie.”

Już paliłeś się do tego zadania, energia Cię wręcz rozparala, lecz nie dałeś tego po sobie poznać. Grzecznie pożegnałeś się z frajerem, a następnie pośpiesz do baru, by podziękować swemu kumpłowi farmerowi za przysłanie kolejnego klienta. Gdy mu powiedziałeś jakie zadanie

masz wykonać, on wyraził głośno swe myśli — „założę się, że ich wszystkich nie zdobędziesz.”

Szybko podchwyciłeś jego pomysł i w końcu stanęło na stu jednostkach miejscowej waluty.

I tak oto zaczyna się Twoja przygoda w tym miasteczku, gdzie chętne dziewczę pokazuje... Ale na poważnie: Grafika w tej grze, pomimo że jest to



kobiet przypadają tam właściciel tylko dwóch jurnych chłopów — wspomniany detektyw i jego przyjaciel — farmer z peryferii miasta. Nic więc dziwnego, że czas umiali sobie „odstrząsać zwierzyń”. Jednak od dłuższego czasu w mieście panowała poucha, gdyż większość dziewczuch zdecydowała się uciec na wieś. Co prawda chodziło w mieście plotki o śledniu młodych i pięknych dziewczuch, lecz nikt ich nie widział, gdyż podobno cyrko trzymał wszystkie pod kluczem.

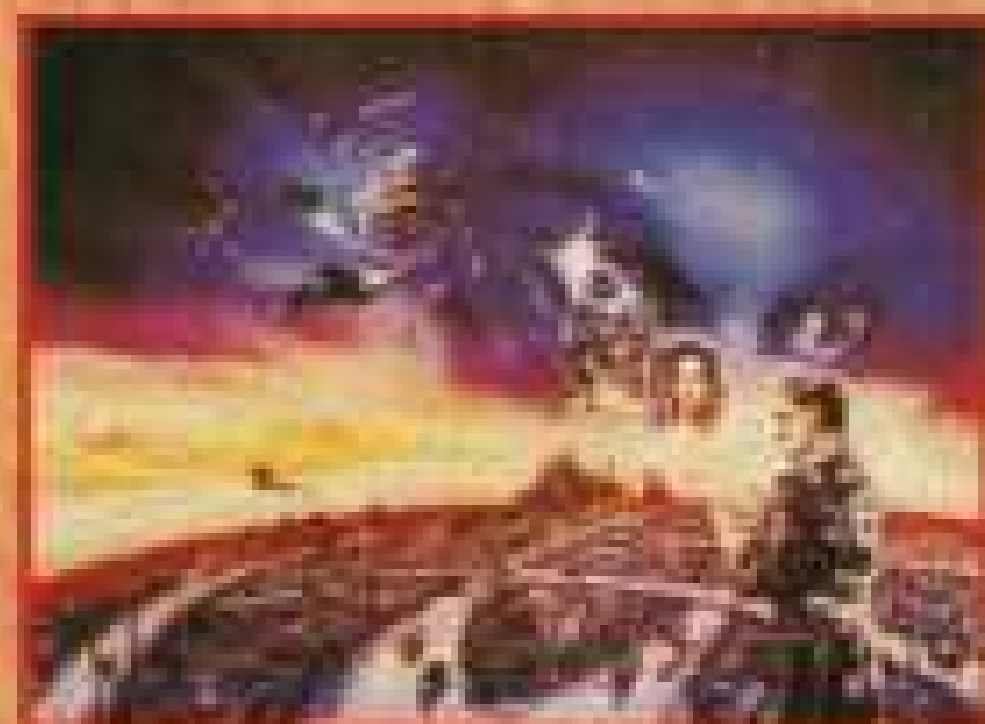
W tym miejscu do akcji możesz wkroczyć Ty, Czytelniku. A to wszystko za spr-



THE KOSHAN CONSPIRACY

Jest początek XXI wieku Ziemia, po wielu smutnych doświadczeniach, obrzy-
 ■ LSK

wielce postępy, się dzięki temu, jak grzyby po deszczu, zaczęły powstawać nowe niezależne światy. Taka sytuacja stanowiła zagrożenie dla pokoju już nie w skali jednej planety, ale całej galaktyki. Konfederacja Galaktyczna powzięła więc specjalną tajną jednostkę B.A.T., której agenci w dyskretny sposób mają w zęgłku likwidować wszelkie zagrożenia dla pokoju galaktycznego. Tak w ogólnych zarysach przedstawił się tło gry „KOSHAN CONSPI-



RACY” wydanej przez UBI SOFT. Gracz przyjmuje tu rolę agenta B.A.T., który z pomocą pięknej kobiety (jakże mogło by być inaczej) ma za zadanie udaremnić nieczyste plany tytułowej organizacji. Gra ma charakter dobrej przygodówki, połączonej ze strzelaniem i elementami symulatora lotu. Mamy więc do czynienia z kontynuacją słynnej serii z przesz lat, a mianowicie „B.A.T.”. Mam nadzieję, że czytają nas również starzy wyjadacze, którzy pamiętają to gry o niepowtarzalnej atmosferze, choć nieco toporne w wykonaniu. Teraz wszel-

zwykła VGA, wygląda ładnie, w każdym razie nie męczy oka. Rozwiązania graficzne, jako żywo przypominają wczesne gry LucasArts, jak oślawione „MONKEY ISLAND”. Sam interfejs zrobiony jest bardzo prosto i przemyślnie. Do całej obsługi wystarcza tylko myszka i jej dwa klawisze. Strona dźwiękowa także nie została zaniedbana. Muzyka może być odsłuchiwana od głośniczka PC-ta, poprzez Covoxa do Sound Blastera. Plusam jest to, że postać zawsze idzie w to miejsce, które się jej wskazuje. Nie zawsze jest tak dobrze w przypadku rodzimych produkcji, a nawet niektórych zachodnich.

Obecnie trafila do sprzedaży wersja na PC (dyskietkowa), niestety amigowcy chyba będą musieli obejść się smakiem.

Dystrybuotorem w Polsce jest firma MIRAGE, a zaraz po „7 DNIACH...” powinny trafić do sprzedaży inne gry firmy PTERODON SOFTWARE: „TAJEMNICA DÓŁEJ WYSPY”, „LITTLE PIG”, „RAMON'S SPELL”.

PS. Mam ochotę wygrać ten zakład i jeszcze większą ukończyć tę grę, ale to chyba na jedno wychodzi. W następnym numerze postaram się przedstawić Wam pełne rozwiązanie tej symbo-
 ■ LSK

PTERODON '94	
7 DNI 7 NOCY	
distribucja MIRAGE tel. (0-2) 671-77-77	cena det. TEL.
wymagania sprzętowe min. 386, 2 MB RAM, VGA, SB	ocena 7



kie utyskiwania na temat prymitywnej grafiki idą w niepamięć, a wystarczająco szybki sprzęt znacznie podnosi atrakcyjność gry.

Tym razem gra ukazuje się wyłącznie w wersji na CD, a dystrybuowana będzie w Polsce przez MIRAGE.

UBI SOFT '95	
KOSHAN	
distribucja MIRAGE tel. (0-2) 671-77-77	cena det. TEL.
wymagania sprzętowe min. 386 SX, 2 MB RAM, VGA/SVGA, SB, CD-ROM	ocena 7

Z krótką wizytą u



MIRAGE SOFTWARE

03-982 WARSZAWA

ul. Gen. Abrahama 4

tel. 671 7777, 671 1555, 671 1551

- Odwiedziliśmy warszawsko firmę MIRAGE SOFTWARE
- Chcieliśmy zobaczyć nowe produkty i zapowiedzi
- Dowiedzieliśmy się o przewidywanej ekspansji:
 - ... na rynek komputerów domowych - PC, CD ROM
 - ... polskich programów na rynku zagranicę
 - ... słabych tytułów w salachkich wersjach - także CD
- W związku z powyższym MIRAGE pilnie poszukuje:
 - ... programistów - C, assembler
 - ... grafików, projektantów - 3D Studio, Topos
- Od sierpnia w sprzedaży 64-bitowy ATARI JAGUAR

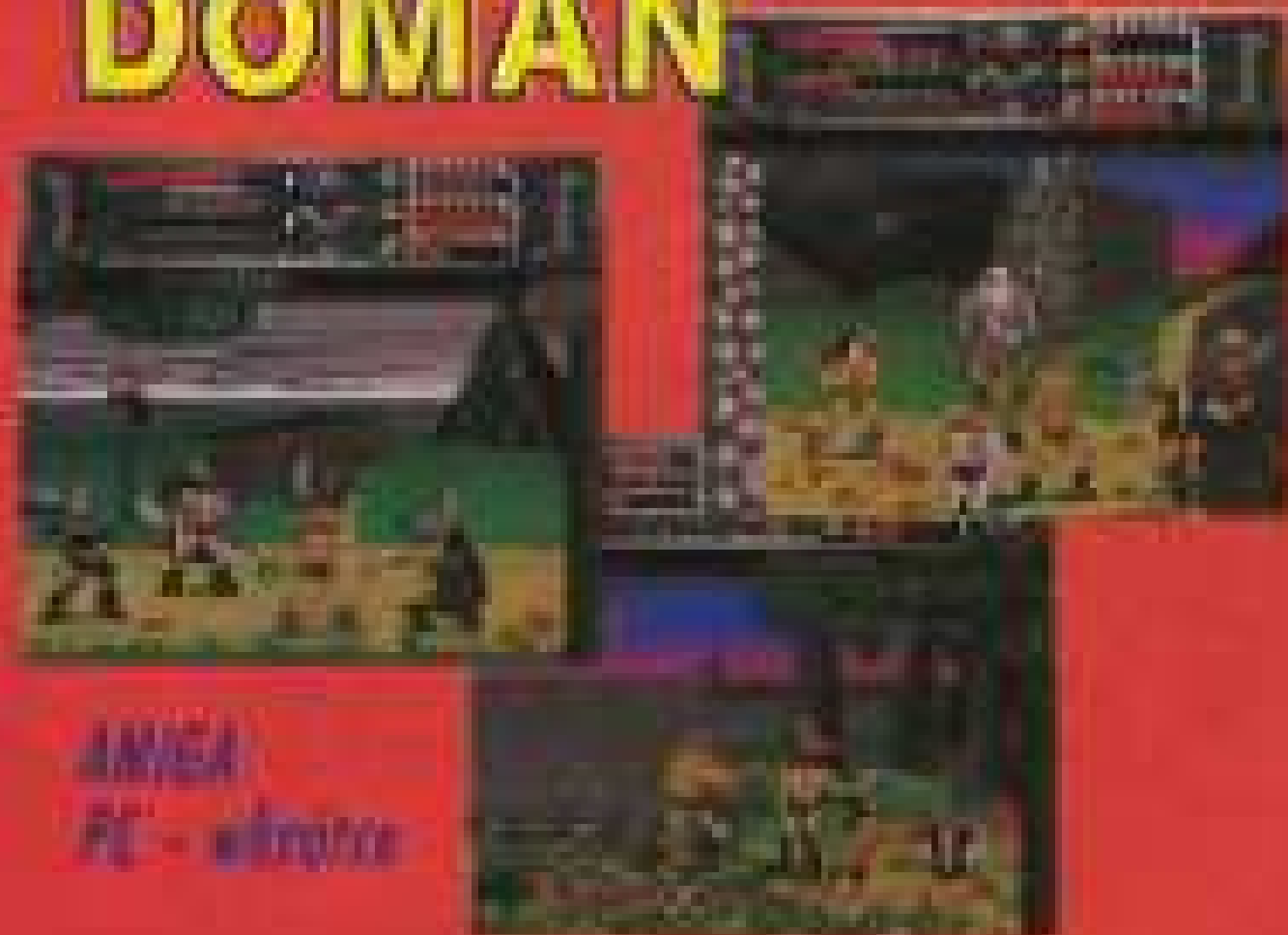
**ZAPOWIEDZI
WYDAWNICZE**



M.U. DOUBLE LIGA POLSKA '96

- * Manager piłkarski po polsku
- * Pełne składy I i II ligi '96
- * Możliwość gry w piłkę nożną
- * Rozgrywki pucharowe, ligowe
- * Wiele opcji, rynek transferowy
- * Edytor drużyny i zawodników

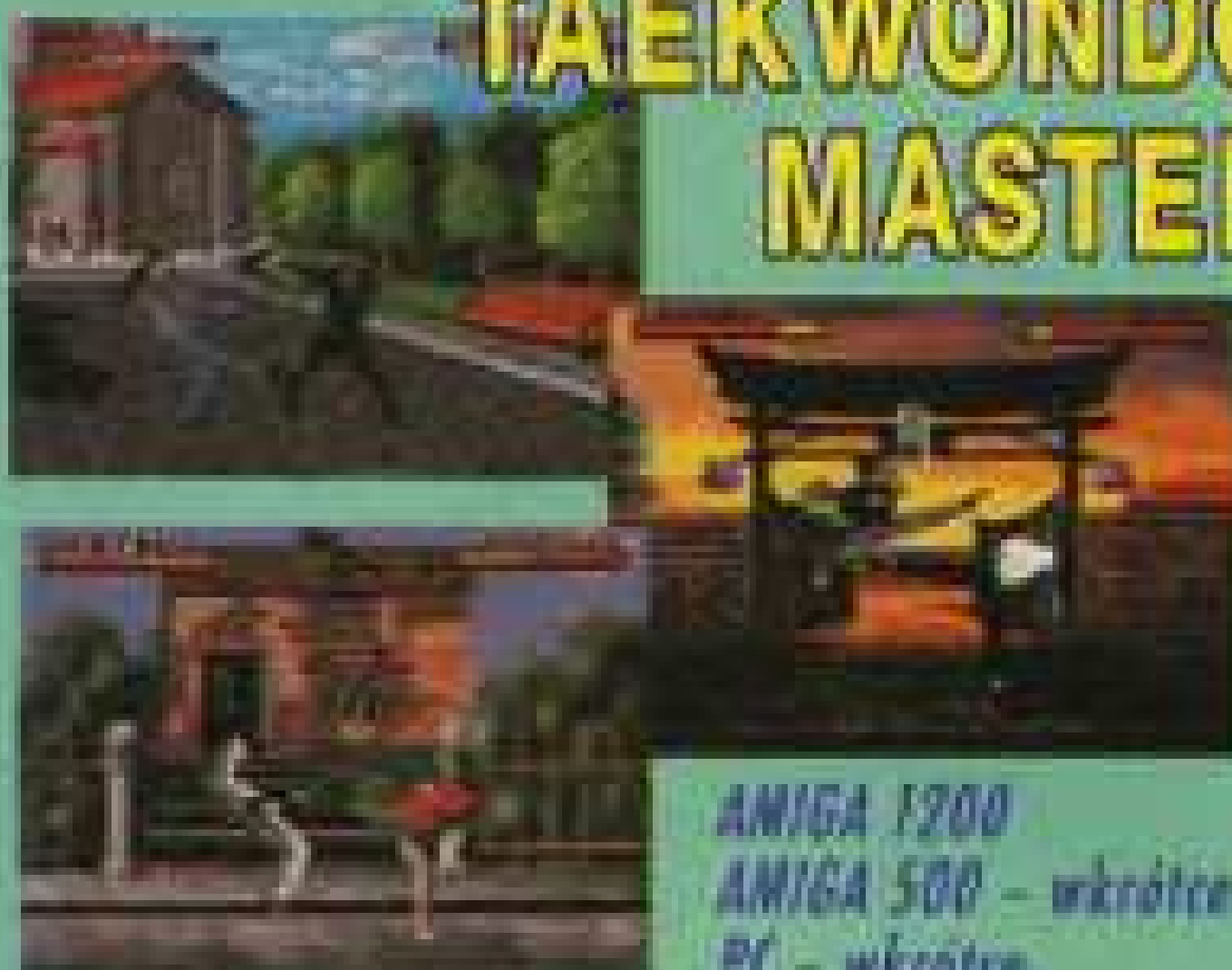
DOMAN



AMIGA
PC - wkrótce

Długo oczekiwana gra walki, hektolitry krwi, opcja dla dwóch graczy, niesamowity świat fantasy, kilku przeciwników jednocześnie, różne rodzaje broni

TAEKWONDO MASTER



AMIGA 1200
AMIGA 500 - wkrótce
PC - wkrótce

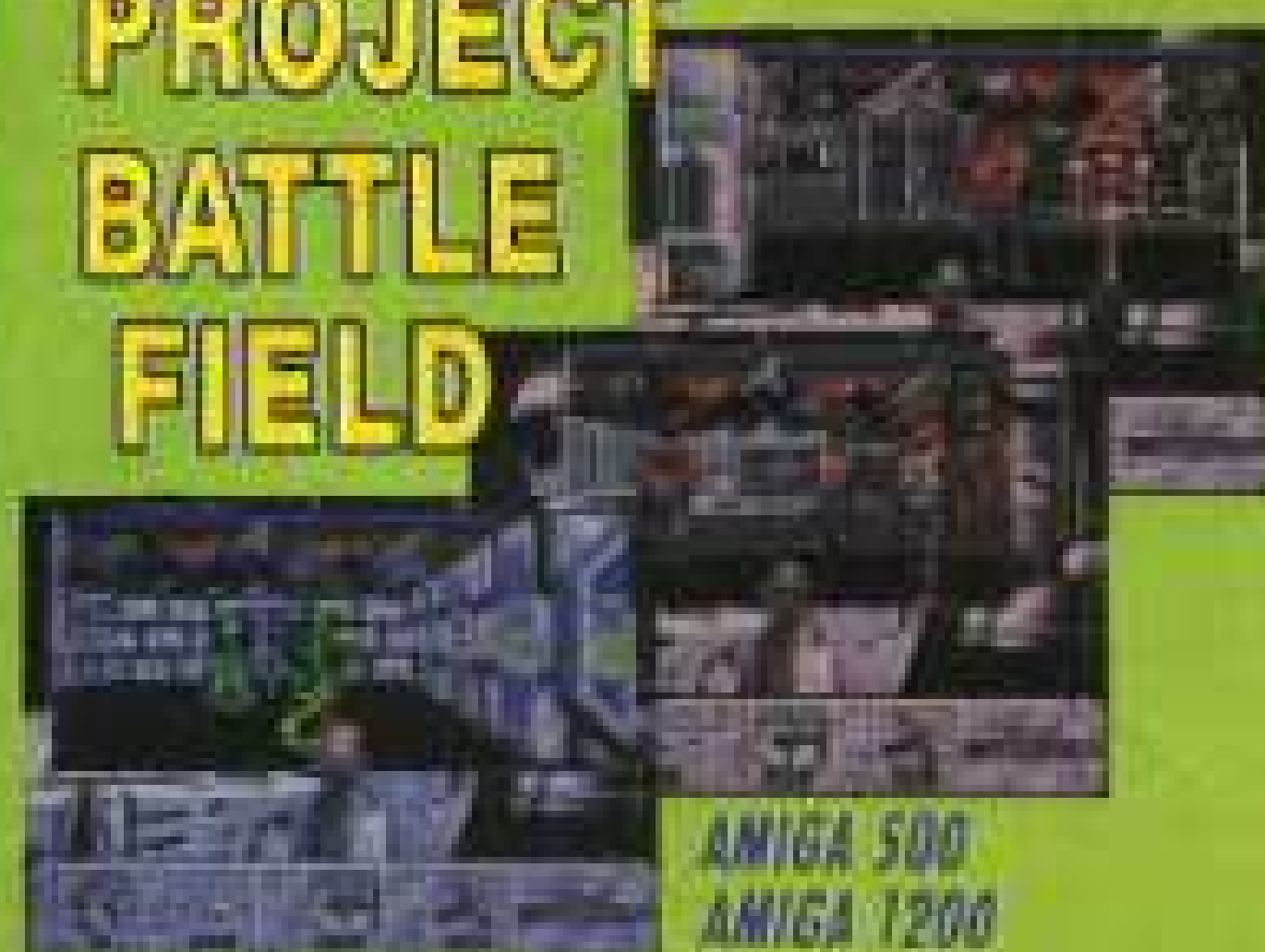
Profesjonalne wykonanie, mistrzowie Taekwondo, digitalizowane postacie, realistyczne ciosy, turniej i walki jeden na jeden



POLTERGEIST

- * Rozbudowana gra przygodowa
- * Wszystkie komentarze "mówione"
- * Kilka poziomów, duża ilość lokacji
- * Znakomity podkład muzyczny
- * Dopracowane grafika, mapa
- * Zapis lokacji i stanu gry

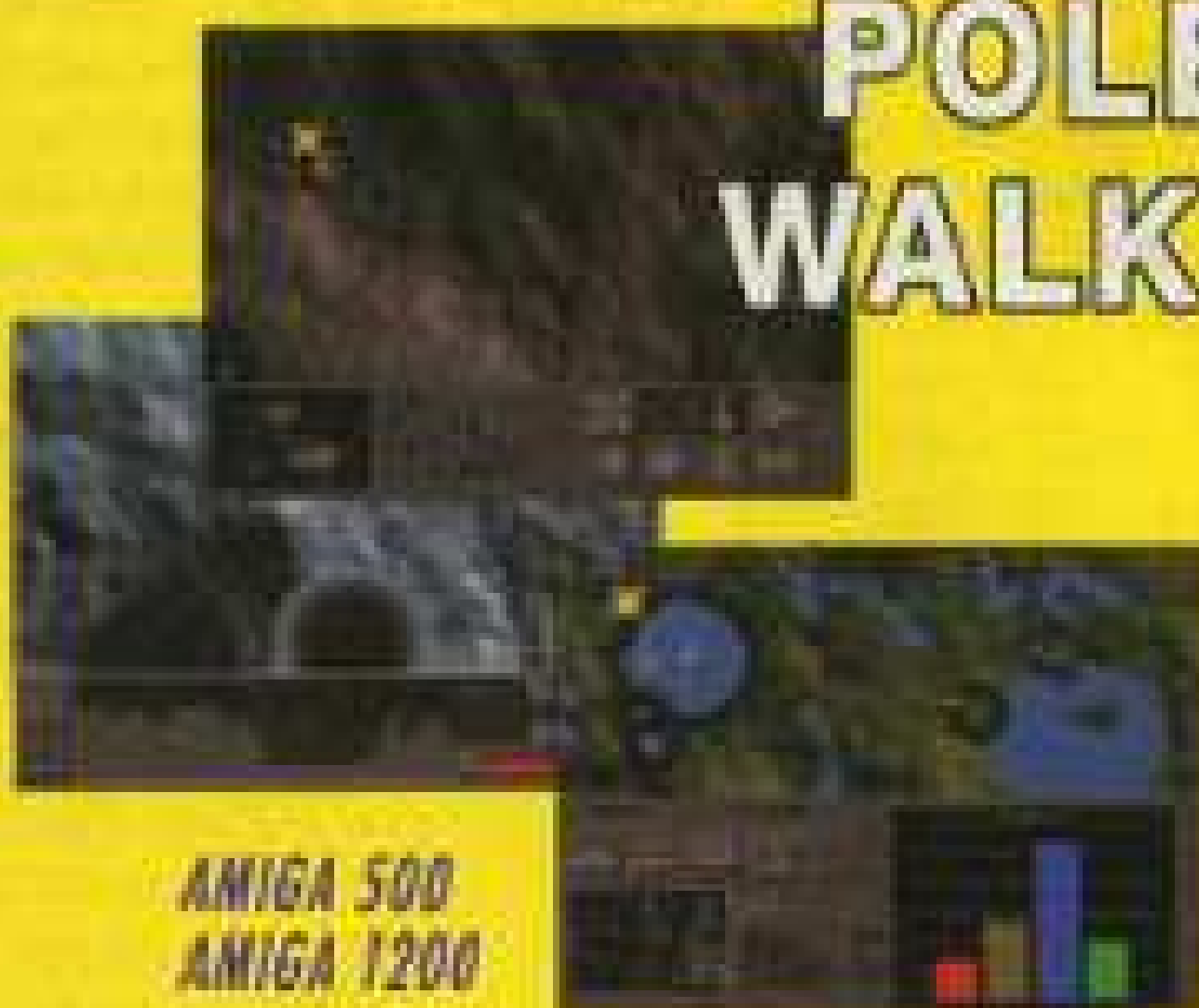
PROJECT BATTLE FIELD



AMIGA 500
AMIGA 1200

Gra zręcznościowa w trójwymiarowym środowisku (typu "Doom"), cztery wielkości ekranu, dynamicznie cieniowane tła, pięć różnych graficznie poziomów

POLE WALKI



AMIGA 500
AMIGA 1200

Gra strategiczno-zręcznościowa z elementami ekonomii, rewelacyjna, renderowana grafika, różne scenerie, niepowtarzalność kolejnych rozgrywek, gra nawet dla czterech osób



7 DNI 7 NOCY

- * Czeska gra przygodowa od 18 lat
- * Dowcipna, polskojęzyczna wersja
- * Ciekawa, sensacyjna fabuła
- * Bardzo dobra kolorowa grafika
- * Kilkanastu wersji dialogów
- * Rozbudowany scenariusz

Twój kolejny pass nad innymi tytułami:

ROOSTER (PC)

Nowa wersja, data nowych "hazardów"

3-WIMB (PC WIN)

Fabła horroru i zagadek typu "przygadanka"

CYBERFORCE (PC, AM)

Gra przygodowa łącząca kilka innych gatunków

SPEEDWAY MANAGER 2 (PC)

Wersja dla PC, menedżerka zespołu z wieloma opcjami

STEEL WORLD (PC, AM)

Gra przygodowa w klimacie cyberpunk, dobrym stylem

KRÓLEWY (PC)

Gra strategiczno-ekonomiczna, wersja 3D

RAINON'S SPELL (PC)

Fabła w wersji czeskiej "przygadanka" z "fata"



SCOTTISH OPEN VIRTUAL GOLF



FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN



ISHAR 2 MESSENGERS OF DOOM

TAJNY RAPORT: JAGUAR



Po naszej rozmowie z Tomaszem Mazurem z firmy MIRAGE SOFTWARE, która została oficjalnym dystrybutorem JAGUARA w Polsce, wszystko wskazuje na to, że przyszłość należy do JAGUARA.

„Jeszcze przed końcem wakacji — mówi Tomasz Mazur — konsole powinny trafić do sprzedaży, a ich cena, według naszych wstępnych kalkulacji, powinna być bardzo atrakcyjna. Tak, na tyle atrakcyjna, że powinna być zbliżona do ceny Amigi czy Super Nintendo, a nie muszę chyba dodawać, że w przypadku JAGUARA otrzymujemy produkt o klasę (a nawet kilka klas) lepszy”.

W ocenie naszej redakcji największą słabością JAGUARA jest oprogramowanie — a właściwie jego brak. Jednak i te wątpliwości zostały rozwiane przez Tomasza Mazura.

„Wszystkie nowe konsole na rynku mają ten sam problem. Przykładem niech będzie PLAYSTATION Sony i SATURN Segi. Owszem w dniu premiery dysponowano już 3-4 gramy wysokich lotów, a dalej... czarna dziura. Obecnie na Zachodzie gorączkowo poszukuje się programistów i firm, które podejmą się tworzenia gier na wspomniane konsole, a do tego czasu zarzuca się rynek miernotą — filipery, tetrisy, itp. Z JAGUAREM Atari jest podobnie, ale na rynku funkcjonuje on już rok czasu, a właśnie tyle czasu potrzeba na stworzenie naprawdę dobrej gry. Należy więc spodziewać się wysypu udanych produktów, godnych pierwszej na świecie konsoli 64-bitowej. Wiem, że obecnie na potrzeby „Jaga” pisze programy ponad 100 firm software'owych. Widziałem już próbki niektórych programów i są one doprawdy ekstra. Na Zachodzie sprzedawane są już czytniki CD do JAGUARA, a na ostatnich targach E3 w Los Angeles zaprezentowano helm Virtual Reality i ponad 20 nowych gier. Wszystko jest więc na dobrej drodze, aby sprzęt ten przyszedł na dobre na świecie i również w Polsce. Mimo że głośne wejście na rynek zachodni innych systemów do

gier wideo przywróciło na chwilę blask JAGUARA, to teraz wszystko wraca do normy i nawet buńczuczna i kłamliwa reklama ze strony Nintendo zapowiadającego konsolę ULTRA 64 „jako pierwszą na świecie konsolę 64-bitową”, nie jest już w stanie odbić coraz mocniejszej pozycji JAGUARA. Wracając jednak do oprogramowania dostępnego na JAGUARA, będziemy sprowadzili tylko najlepsze, wybrane gry z oferty Atari. A wreszcie jest z czego wybierać. Powstało bowiem wiele konwersji znakomitych gier z PC, a szykowane są kolejne. Z głośniejszych tytułów dostępnych już na cartridge'ach należy wymienić: „Wolfenstein 3D”, legendarnego „Dooma”, „Canon Fodder”, „Syndicate”, „Theme Park”, „Zool 2”, „Flashback”. Wraz z upowszechnieniem się CD-ROM-ów czekają nas nowe atrakcje: „Myst”, „Dragon's Lair”, „Rise of the Robots”, „Creature Shock”, „Batman Forever”, „Mortal Kombat 3”. Planujemy niekonwencjonalne sposoby rozprowadzania gier, tak aby maksymalnie obniżyć ich ceny do niezbędnego minimum. Myślimy o powołaniu „Jaguar Clubu” i organizowaniu licznych imprez mających na celu popularyzację tej konsoli, ale do tego tematu wrócimy, gdy pierwsze konsole trafią do sprzedaży”.

Na koniec naszej rozmowy, Tomasz Mazur zdradził nam kilka planów z kwatery głównej Atari, które skrzętnie wykorzystalem w dalszej części artykułu.

Tak więc, trwają już prace projektowe i konstrukcyjne nad nowym wcieleniem JAGUARA nazwanego roboczo JAGUAR 2. Będzie to maszyna 64-bitowa, ale ulepszona w stosunku do pierwowzoru.

Nieoficjalnie przebiega coś o cieniowaniu obiektów metodą Phong. Tu należy się kilka słów wyjaśnienia. Otóż cieniowanie zarówno Gourauda jak i Phong, to proces przepuszczania promieni światła przez każdy piksel na ekranie — co w efekcie daje nam cienie, odbicia, odpowiednią intensywność kolorów, itd. Podstawową

różnicą obu tych procesów jest jakość otrzymanego w ich wyniku efektu. Widać to głównie w kształtach odbłyśków i odbić lustrzanych. W trybie Phong są one czyste i okrągłe, podczas gdy w trybie Gouraud nierregularne. I chociaż Gouraud przetwarza się znacznie szybciej, to Phong daje najostrejsze naszkicowanie wartości otaczających, rozpraszających i lustrzanych. Jest on również jedynym trybem cieniowania, który działa prawidłowo z mapowaniem nierówności, odbić i rzucaniem cieni. Gdyby więc JAGUAR 2 miał być wyposażony w sprzętową obsługę takiego cieniowania obiektów, gry nabrałyby nowego uroku. Szkoda tylko, że nie są to informacje pewne, o szkoda...

Czyżby mimo to nie dało się już nic ulepszyć? Rzeczywiście, można by nawet zaryzykować stwierdzenie, że JAGUAR jest doskonały i lepszy być już nie może. Skoro oko ludzkie nie jest w stanie rozróżnić więcej niż milion kolorów, to po kiego licha aż 16 milionów? Dalej, czy może być coś doskonalszego od dźwięku jakości kompaktowej? Sam nie wiem. A co z animacją w czasie rzeczywistym? Nie wiem, nie mnie się o to pytajcie, bo ja, drogie ludzisko, po prostu nie potrafię Wam na to odpowiedzieć. Ale... nic nie jest tak dobre, żeby nie mogło być lepsze...

Summa summarum, kończmy te wywody, bo co za dużo to nie zdrowo. Nie uchał wątpliwości, że najmocniejszą stroną JAGUARA jest oczywiście jego szokująco niska cena. Tak mało za 64-bitową architekturę wnętrza RISC, 5 specjalizowanych procesorów i całą resztę elektronicznych bajerków? Dziwna, może zaskakująca, może szokująca — ale prawdziwa. Wszyscy miłośnicy gier konsolowych powinni to skrzętnie wykorzystać. Jeżeli tylko zdolni programiści raczą zchnąć życie w nowe, wspaniałe gierki, to JAGUAR ma szansę okazać się najprawdziwszą w świecie REWELACJĄ jakich mało!!!

■ Sandey

Mimo obaw, które wyrażaliśmy w naszych poprzednich artykułach o przyszłość JAGUARA, ta 64-bitowa maszyna ma się dobrze i już dziś można stwierdzić, że odniosła sukces. Zatem szefowie Atari coraz śmiało patrzą w przyszłość, która jawi im się jako świetlana i dostateczna. Przebiegają już nad nowym modelem JAGUARA oznaczonym cyferką „2”. Czy będzie to maszyna 128-bitowa? Wszystko wskazuje na to, że nie. Z pewnością 64-bitów wystarczy, a zaprojektowanie i wyprodukowanie

KOMPUTEROWE KONSOLE KONSOLE KONSOLE GRY

ALIEN VS. PREDATOR

Gra firmy Rebellion Software, to jedna z pierwszych, a zarazem najładniejszych gier na JAGUARA. Autorzy pomysł scenarii i postaci zaczerpnęli ze znanych filmów wytwórni 20th Century Fox: „Aliens” oraz „Predator”. Gracz może tu wcielić się w postać Obcego z serii „Aliens”, postać Kosmicznego Drapełczy z filmu „Predator” lub też w postać ludzkiego komandosa. Każda z postaci dysponuje innym arsenałem środków, innymi możliwościami i ma do zrealizowania odmienne cele. Bez obawy można powiedzieć więc, że „ALIEN VS. PREDATOR” to trzy odrębne gry typu „DOOM” wykorzystujące w pełni graficzne możliwości JAGUARA. Warto dodać, że ta gra nie funkcjonuje na żadnej innej platformie sprzętowej oprócz JAGUARA. Zdarzają się więc tacy fanatycy, którzy specjalnie dla tej gry decydują się na zakup JAGUARA!

RAYMAN

Sympatyczny stworek bez rączek i nóg, ale z rękawiczkami i bucikami jest bohaterem wspaniałej, barwnej gry platformowej wydanej przez UBI SOFT. Wersja na JAGUARA wykorzystuje niezwykle możliwości tej maszyny i zapewnia grafikę w 65 tys. kolorów i animację z prędkością 60 klatek/sekundę (w kinie mamy 25 klatek), co nadaje jej



zawieszonych kosi! 128-bitowych wyglądały się ze zbyt wysokimi kosztami. Zresztą, może to i lepiej — jeszcze nie narodził się „Jag 2” ma być kompatybilny ze swoim starszym bratem. Z tego co wiadomo do tej pory, wynika, że jego następcą nie będzie jakimś większym boomem. Ot, kilka zmian, mających na celu poprawę szybkości działania całego systemu. Wrócimy jednak na ziemię i zastanówmy się czy w Polsce ta super maszyna do gier ma szansę zaistnieć.

OSTERY TRA NSOLE



DOOM

Tę gry nie trzeba chyba nikomu rekomendować, bo zrobiła już prawdziwą furorę — najpierw w środowisku pecetów, a potem na wszelkich innych platformach sprzętowych. Wersja na JAGUARA nie wprowadza żadnych rewelacyjnych nowinek do klasycznego „DOOMA”, choć oczywiście strona graficzna prezentuje się znacznie lepiej — tu nie spotkamy pikseli wielkości płyt chodnikowych.



IRON SOLDIER

Tytułowy „żelazny żołnierz” to 15-metrowy, pilotowany robot bojowy, który został wykradziony przez Rebeliantów i zostaje użyty do wspomagania buntu. Gracz zasiada za jego sterami i w trójwymiarowym środowisku walczy ze wszystkim co się rusza. Jak na możliwości JAGUARA trójwymiarowa grafika sprawia jednak dość toporne wrażenie. Akcja jest za to na tyle wciągająca,



że można przy tej grze spędzić długie godziny.

PRIMAL RAGE

Gra, która w 1994 roku uznana została za najlepszą grę walki w salach gier, obecnie trafia kolejno na wszystkie ważniejsze platformy sprzętowe.

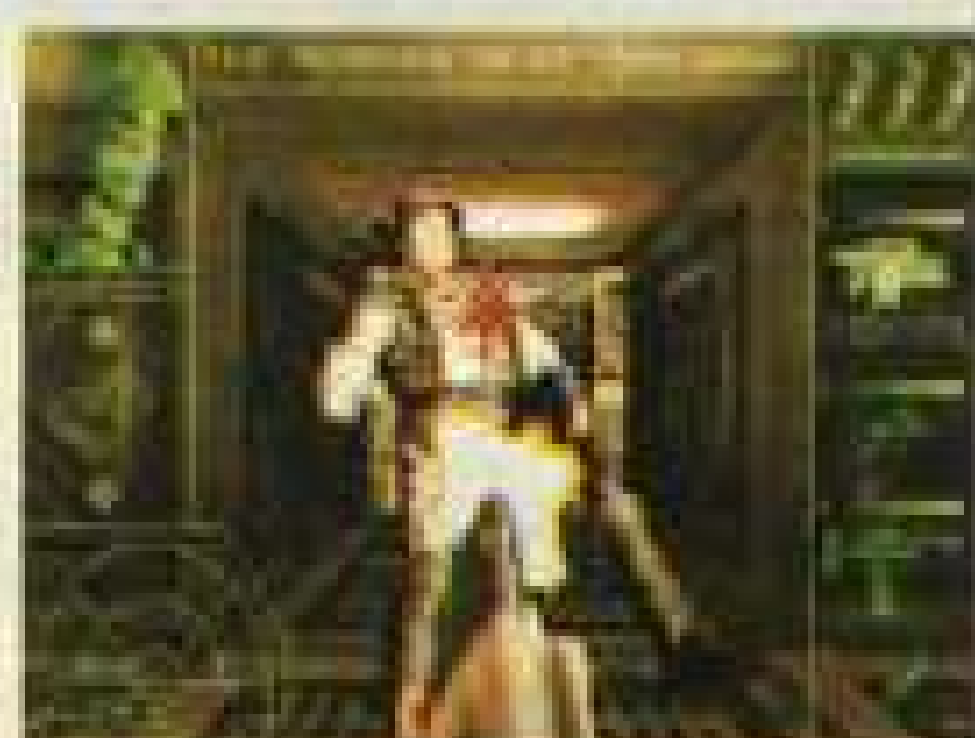


VAL D'LSERE

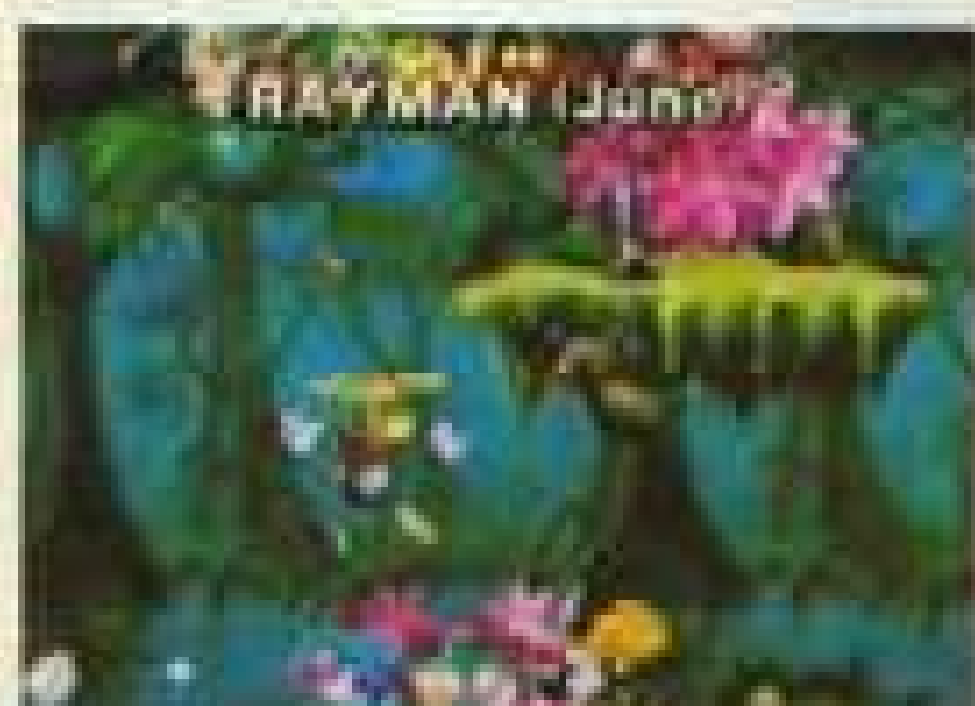
Miłośnicy sportów zimowych z pewnością zainteresują się tym symulatorem sportowym. Jego głównymi zaletami jest szybkość i płynność animacji oraz wysoka jakość grafiki. Trasy zjazdowe są tu wzorowane na rzeczywistych szlakach alpejskiej miejscowości Val d'Isere, wszystkie widoki odwzorowane są z fotograficzną precyzją i dbałością o szczegóły. Rozegrać tu można trzy konkurencje zjazdowe (ślalom, slalom-gigant i zjazd) wykonywane na tradycyjnych nartach lub snowboardzie.



NA JAGUARA



niesłychaną płynność. Jest to chyba pierwsza gra na JAGUARA, stworzona z myślą o małych dzieciach, choć nie jeden dorosły z przyjemnością poprowadzi „RAYMANA” przez dziwaczne (choć piękne graficznie) sceny fantastycznego świata. Ciekawostką jest fakt, że UBI SOFT najpierw przygotował wersję tej gry na JAGUARA, a dopiero teraz przystąpił do przygotowywania jej na platformę PC.



KASUMI NINJA

Gra firmy Rebellion Software, jest kolejnym sztandarowym produktem na JAGUARA. Gra w stylu „MORTAL KOMBAT”, ale przewyższająca ją realizmem grafiki, płynnością i jako-



ścią animacji (zarówno postaci jak i tła). Wystarczy wspomnieć, że aby zapewnić realizm walki, dla każdego z 8 wojowników przewidziano około 90 różnych faz ruchu. Dodatkową opcją jest tu możliwość wyłączenia najdrastyczniejszych scen — przeznaczona dla rodziców pragnących ochronić nerwy swoich pociech. Gdy nie skorzystamy z tej opcji mamy krwawą jatkę, gdzie krew



leje się dosłownie strumieniami i nie znika po chwili, jak ma to miejsce w „MORTAL KOMBAT”.

CO W JAGUARZE PISZCZY?

1, monitor TV - zapewne około 15 cm
2, 22 bitowy przetwornik obrazu
3, 40 pinowy kabel, który podłączy nasz
lutowy moduł CD do standard 22-bitowego
przetwornika
4, karta
5, procesor 16000 taktowy
6, pamięć 128 MB
7, przetwornik obrazu 15 cm

Za pomoc w przygotowaniu tego artykułu
dziękujemy firmie
MIRAGE SOFTWARE, 03-082 W-wa,
ul. Gen. Abrahama 4, tel. 671 1551



SUPER MARIO WORLD

(SNES)

Sympatyczny superman Mario wyrusza na spotkanie Wielkiej Przygody. Towarzyszy mu Yoshi – młode szczeniaki, a może cielę dinozaura (dinozaurzako?). Gra jest typową platformówką, w której gracz steruje zespołem złożonym z dwóch postaci, unika wszelkich możliwych ataków, wspina się na tajemnicze góry i przeskakuje szerokie rzeki. Akcja gry rozgrywa się w świecie odmiennych światach, na 96 kolejnych poziomach.

Podobnie, jak w poprzednich częściach gry, oprawa graficzna całości nie rzuca na kolana. Przypomina to podkolorowaną wersję z Game Boya. Jednak nie sama grafika stanowi o wartości gry. Mario wciąż



urzeka i fascynuje swoimi przygodami dzieciarnią z całego świata. Co tkwi u podłoża sukcesu tej gry, nie mnie osądzać. Być może tajemnicą jest bardzo rozbudowana i zmienna akcja gry. Autorzy popisali się tu niemałą fantazją szcującą żadnym wrażeń graczom wciąż nowe zadania i niespodzianki. „Świat Super Maria” to gra, w którą warto zagrać!

■ MS



Discomp

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

KUPNO - SPRZEDAŻ - WYMIANA

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

BIURO HANDLOWE:
UL. SĄDY ŻOLIBORSKIE 13A
WARSZAWA
TEL. 669-00-32

TEL. 090 635806 FAX. 022 245366

NBA '95 LIVE

(SNES)

To bardzo ciekawy symulator rozgrywek koszykówki, zawierający elementy programu menedżerskiego. Prowadzona przez nas drużyna bierze udział w normalnych rozgrywkach ligowych oraz w spotkaniach pucharowych (Play Offs). Istnieje także możliwość transferu zawodników. Gra zawiera dane o



Ale najważniejsze są same mecze. Gracz ma tu możliwość wykonania ponad 40 zagrywek ofensywnych i sterowania poruszeniami swych zawodników, a najciekawsze



wszystkich rzeczywistych drużynach NBA z sezonu 93-94.



zagrania są zaplanywane i można je odtworzyć w zwolnionym tempie – jak na prawdziwym replaju. Jeśli posiadamy przystawkę Multiplayer, to możliwa jest wspólna zabawa 5

graczy. Gra sprawia naprawdę dobre wrażenie, choć opanowanie sterowania zawodnikami wymaga ciągłego treningu. Jednak po uzyskaniu wprawy, rozgrywka nabiera rumieńców. Niestety nie wszystkim może starczyć cierpliwości, żeby opanować technikę sterowania drużyną w takim stopniu, by robić to niemal automatycznie bez ciągłego spoglądania na joystick i zastanawiania się jaki ruch wykonać. Tylko solidny trening uczyni z Ciebie mistrza NBA.

■ MS

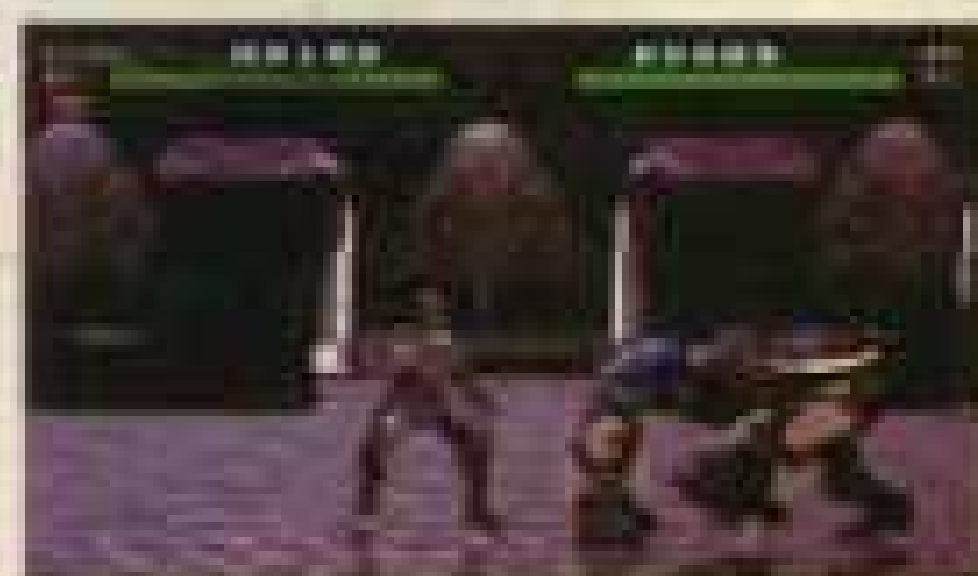
RISE OF THE ROBOTS

(SNES)

Ta słynna gra, przedstawiająca walki robotów, wywoływała wielkie emocje zanim jeszcze trafiła do sprzedaży. Tak się akurat składa, że dane nam było widzieć niemal wszystkie wersje gry na różne platformy sprzętowe. Na Super Nintendo testowaliśmy ją jako ostatnią. Stąd początkowo odnieśliśmy dość kiepskie wrażenie. Mimo że postacie robotów są tu dość duże, to jednak najbardziej

boli dość uboga kolorystyka i nieco rozmyte kontury postaci. Jednak po dłuższej chwili grania można się do tego przewyczołać i

już to tak nie drażni. No odtę pojemność cartridge'a nie może dorównać CD-ROM-owi. Ale i tak gra prezentuje się niezle, a milobnicy



bijatyk mogą się tu wykazać refleksami i pewną ręką. Grę tę opisywaliśmy już wielokrotnie w poprzednich numerach „GK” na różnych platformach sprzętowych, a różnice między nimi są tak niewielkie, że nie ma sensu wciąż się powlecać.

■ MS



HOOK

(SEGA, GAME BOY)

Wielu z Was zapewne oglądało film pt. „Hook”. Właśnie na jego podstawie firma Disney Software zrealizowała grę pod tym samym tytułem. Oczywiście w grze to właśnie Ty wcielasz się w rolę dobrego bohatera, czyli Piotrusia Pana. Robisz to nie dla przyjemności, ale z konieczności, ponieważ Twoje dzieci zostały porwane przez złego kapitana i jego piratów. Pojawia się duszek Tiuk, który prznosi



Cię do Lasu, ofiaruje broń i pomaga opanować trudną sztukę lata- nia. Aby odzyskać dzieci musisz przejść 10 kolejnych etapów, a na każdym z nich pokonać podstęp- nego kapitana Hooka. Prawie każ- dy etap ma inną, bardzo fajną gra- fikę. Mnie podobały się zwłaszcza starannie wykonane tła. Muzyczka przygotowana przez firmę Sony Imagesoft jest ciekawym uzupeł- nieniem całości i brzmi zupełnie jak ta znana z filmu. Gra jest na- prawdę bardzo fajna i wciągająca. Jedyny minus jaki znalazłem, to



czasami zbyt wolna animacja, ale nie bądźmy tacy wymagający.

Wersja na GAME BOYA prezen- tuje się równie nieźle, jak na SEGE – ale nie jest oczywiście kolorowa. Działa za to szybko i płynnie. Jeśli więc na wakacyjne wojaże zabiera- cie „grającego chłopca” i zastana- wiacie się jaką gierkę wybrać na niepogodę, to radzę Wam wybrać „Hooka”. To niezła zabawa.

■ Marta Ryńska

CHAKAN

(SEGA)

„Chakan” to dość specyficzna gra. Różni się ona od większości innych (choćby od opisanego poprzednio „Hooka”) tym, że wcielasz się w postać o przysłowiowym „czarnym charakterze”. Gra choć niezbyt nowa, zasługuje na szczególną uwagę ze względu na świetną oprawę graficzną i wyjątkowo dobrze zrealizowaną i dobraną muzykę.

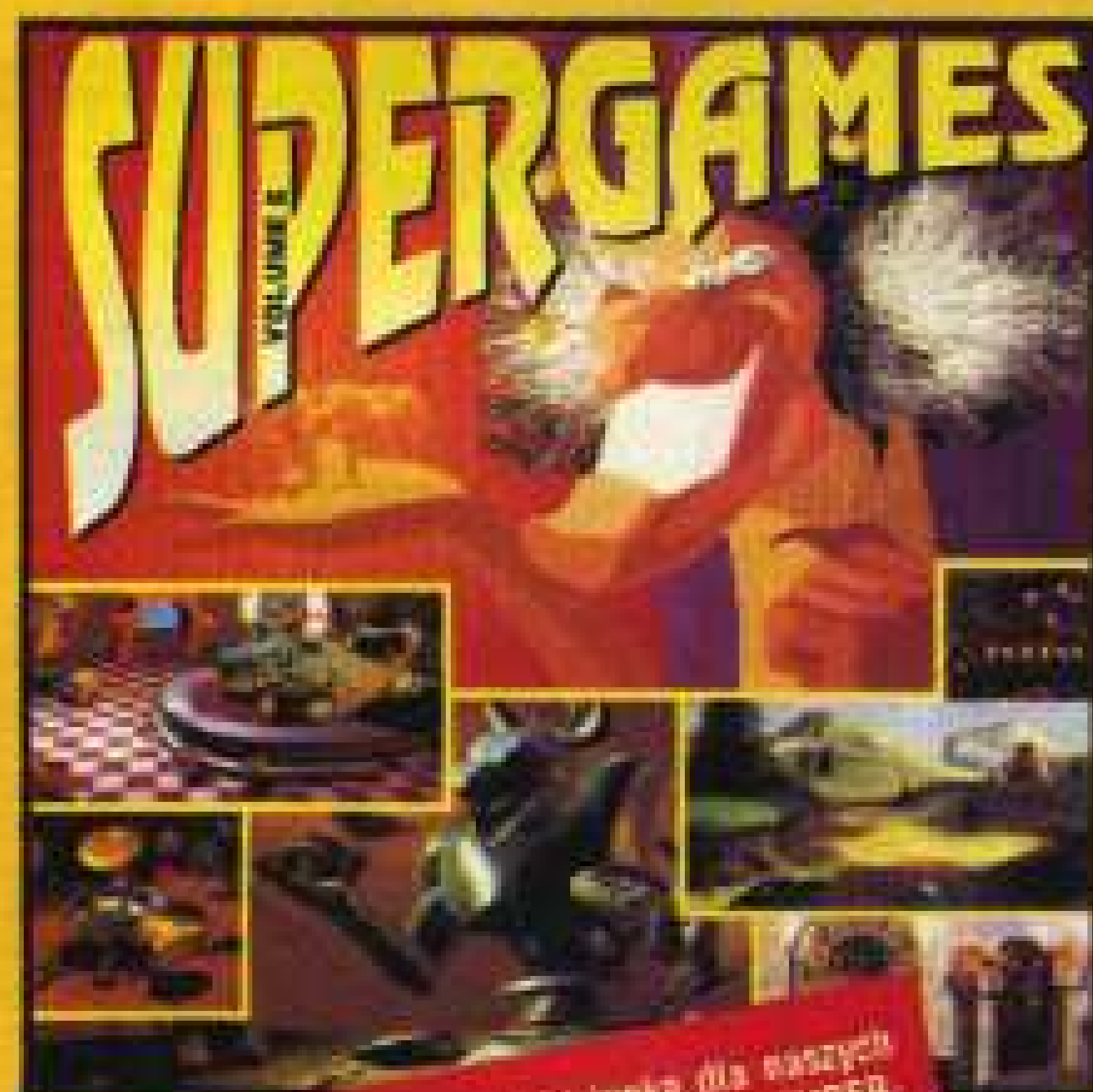
W grze mamy do przejścia tylko dwa, ale za to bardzo rozbudowane etapy: Ter- restial i Elemental. Każdy z tych etapów podzielony jest na cztery plansze: wod- ną, powietrzną, ziemską i... piekielną. Nasz „czarny” bohater ma do dyspozycji kilka rodzajów broni: topór, kosę i trady- cyjną broń białą – szpady, szable. Do- datkowo możemy sobie wyczarować osłonę lub super silny blysk – szczegó- nie przydatny w końcowej fazie gry. Choć gra jest dość brutalna, to powiedzia- bym, że w tym leży jej piękno. Wprawdzie krew nie leje się strumienia- mi (ani nawet kropelkami) jednak zada- wanie ciosów przy wspomnianych efektach dźwiękowych jest wielką przyjemnością. Ten program pole- cam wszystkim, którzy choć raz zapragną... czyjeś śmierci!

■ Marta Ryńska



GRY I KONSOLE SNES DOSTARCZYŁA FIRMA „ATM” TEL. 610-63-62

GRY I KONSOLE SEGA DOSTARCZYŁA FIRMA „DISCOMP” TEL. 090-635-809



WIELKA PROMOCJA PRENUMERATY

KRAŻEK CD

I WIELE INNYCH ATRAKCJI ZA DARMO!

Uwaga, uwaga; rozpoczyna się właśnie wielka akcja mająca na celu promowanie stałych Czytelników „GIER KOMPUTEROWYCH”. Chcemy, aby każdy z Was miał świadomość, że ciągłe kupowanie naszego pisma pośląca zawsze i wszędzie!

Dlaczego? Proste! Każdy stały Czytelnik traktowany będzie na prawach specjalnych i wyróżniony będzie przez redakcję przywilejami niedostępnymi dla innych. Co to za przywileje, zapytnicie? Oj, jest tego trochę: darmowe cover dyski, darmowe krążki CD, super zniżki na zakupy dokonywane w wielu firmach na terenie kraju współpracującymi z naszą redakcją, zaproszenia na liczne imprezy organizowane wspólnie z „GRAMI KOMPUTEROWYMI”. Za mało? Będzie więcej, a o wszystkich nowych inicjatywach będziemy informo- wali na bieżąco.

Jeśli chcecie poznać się tego wszystkiego, to już Wasze sorawa. Wszyscy którzy są odmiennego zda- nia i nie mają ochoty rezygnować z super przywilejów powinni jak najszybciej wykonać co następuje:

1. Wypełnić czytelnie blankiet na przekaz przesyłany (wyciąć go z tego pisma lub wyciąć go z poczty). W miejscu UWAGI wpisać typ komputera, np. Amiga 68000, PC HD, PC CD-ROM, MAC.
2. Przekazać nadać równoważącą 22 kolekcję magazynu „GK” (12 x 20 zł = 240 zł)
3. Zdążyć to zrobić zanim się ośrodsygnimy!

UWAGA! Pierwszą niespodzianką dla waszych stałych Czytelników jest krążek CD z serii SUPER GAMES zawierający mnóstwo rewelacyjnych gier- eck! Otrzymają go ZA DARMO wszyscy, którzy w miarę szybko wywiążą się z trzech punktów ipo- wyżej, a także Ci, którzy SĄ JUŻ naszymi prawa- mierzami. Jednak gorąca prośba do tych ostat- nich: Prosimy wszystkich „starych” o przesłanie w terminie do 15 sierpnia karty pocztowej z na- stępującą informacją:

Jestem prenumeratorem „GK”, prenumeratę zamawiam w redakcji (ewentualnie w RUCHU), dysponuję komputerem ... (tu podaj typ kompute- ra i czy dysponujesz CD-ROM-em).

NIE CZEKAJ, NIE ZWLEKAJ.

CZYTAJ GRY KOMPUTEROWE!!!

Gry Komputerowe

UFO

skuteczność z nieznanym. Złotyby na Obcych wyposażenie i broń klasę do swoich laboratoriów do badań. To wymaga zaangażowania i opłacenia inżynierów o różnych specjalnościach. Po wróceniu badań będziesz mógł w swoich warsztatach podjąć samodzielną produkcję „zasobek”. Czas zapoznać się ze strukturą gry i stworzonym przez nią celem: budowa bazy, zakłady.

TRZY ETAPY GRY UFO

Etap pierwszy – porowada się do wykrywania, ścigania i zwalczania przez X-Com wojowników pojawiających się UFO. Po dostrzeżeniu UFO na ekranie mapy globu, należy wysłać za nim myśliwce poligone. W wypadku wypadków UFO zostają doścignięte, a walka z nim nawigowana. Interfejs walki jest dobrze skonstruowany i działa bezbłędnie. Staraj się doprowadzić do spotkania z przeciwnikiem nad kontynentem. Gdy UFO po kilku trafieniach jest zmuszone do lądowania, wysłać myśliwca do bazy i dowiedz komandosów Skyrangerem w pobliżu wraku Obcych. Wyślij oddział i spenetruj okolicę oraz wrak, eliminując w walce wszystkich Obcych. Jeśli szczęście i okoliczności Ci sprzyją, staraj się o odczwadnienie i pojmanie Obcych.

Jeśli to wysoko notowane przez program, zwłaszcza w przypadkach pojmania Obcego w randze komandora, ładuna, inżyniera czy inżyniera. Ich przesłuchania, to źródło bezcennej informacji. Odczwadnić możesz przez dotknięcie specjalną paliką, jak i ranę Obcego. Jeśli umieszczysz Obcego, powiódźniam jego

zgonu jest wydanie agonizującego okrzyku. Obcy, który „nie da głowę”, jest brawo i może być pojmany. Nie pozostawiaj bez nadzoru, Zderza się, że dojdą do siebie i ponownie włączą się do walki. Odczwadnienie ma uszkodzonym statkiem daje jeszcze jedną wielką korzyść. Systemy napędowe UFO zawierają bezcenną substancję o nazwie elnium 115. Będziesz mógł ją wykorzystać do napędu własnych statków oraz przy produkcji amunicji o wysokiej siły rażenia. Na kosmicznych odczkach znajdziesz również centry stop metalu – Alien Alloy. Elnium i Alien Alloy nie są osiągalne na Ziemi. Zawsze pozostaw jednego komandosa na straży Skyrangera. Obowiązują to we wszystkich etapach gry. To gopłacał. W tym etapie jest jeszcze jeden warianc walki z Obcymi. Przedem UFO wcale nie musi lądować awaryjnie! Często ląduje samo, dla założenia bazy lub przeprowadzenia rekonesansu. Jeśli masz do czynienia z takim przypadkiem – odpada konieczność wysłania myśliwców i od razu możesz wysłać komandosów Skyrangerem. Odczwadnienie uszkodzonym UFO daje większe korzyści, więcej elnium i jest wyżej punktowane przez program. Jego załoga będzie jednak liczniejsza i

będzie stawiała twardy opór. Rychło zorientujesz się, że ścigane UFO są coraz bardziej różnorodne i coraz większe. Jeśli chcesz zwyciężyć, nie stakuj na początku gry krępowników i pancerników. Nie masz wtedy jeszcze ciężkich broni i zbroi dla komandosów. Nie stosuj szablonowych taktyk walki. Każda misja jest pod względem taktycznym inna i wymaga uwzględnienia tej specyfiki. Równie prędko dostarczysz, że „masz zasobek” z różnymi rasami Obcych. Jedną są tylko niebezpieczna, ona bardzo groźna. To wymaga również uwzględnienia w sposobie walki z „kosmiczną zarzą”. O momencie wybiła ostatniego Obcego w danej misji i tym samym jej zakończenia – program poinformuje Cię sam. Łupy są zabierane automatycznie. Bezpośrednio po misji następuje jej ocena i rozliczenie. Raz w miesiącu przedstawiane Ci jest rozliczenie z wpływów gotówki od poszczególnych państw. Podwójcie mu zawsze uwagę i wycofaj z niego wnioski. DRUGI ETAP GRY – pojawia się gdzieś na przełomie 1999 i 2000 r. Odczwadnia już wiele zwycięstw i wiesz już jak walczyć z różnymi rasami Obcych. Produkcję broń przejął od Obcych oraz dysponujesz wieloma ułatwiającymi życie i walkę urządzeniami. Wiesz już, jak obrotliwe jest stosowana przez Ethera i Sectoidy broń fal Psi działających na umysły komandosów. Co więcej – po pojmaniu pierwszego żywego Sectoida i przebadaniu go, po wybudowaniu Psi Lab (ośrodka treningowego) oraz Psi Amp (należnika fal Psi) sam będziesz mógł stosować w walce fale Psi. W dalszej fazie gry dowiesz się, że bez fal Psi nie przebrniesz przez trzeci etap gry. Jak ognia będziesz się wystrzegał walki w zwanym z Chrysalidem. Jest to na szczęście rzadko pojawiający się przeciwnik. W ostatnich wstrząsach swojej ofensy do królowego jaja. Dalszy ciąg tej historii misji zapewne z filmu trylogii pt. „Alien”. W drugim etapie pojawia się nowe miejsce walki z Obcymi. Są to wielokondygnacyjne, zakładowe przez nich bazy. Siatka walki tażonej w ich pomieszczeniach jest inna niż w starciach w terenie. Przeprowadź jeszcze penetrację pomieszczeń UFO. Bazy Obcych powiększają Twój szacunek dla wyobraźni autornej gry UFO. Wspaniała sceneria. Widać, że poruszasz się w podziemnym świecie. W drugim etapie gry zaczynasz podejrzewać, że coś jest jednak nie tak, jak być powinno. Gdźwiesz dostrzeżli wspaniałych zwycięstw, opanowiesz kilka baz Obcych, a Ziemia dalej „ochodzi na psy”. Radzę, abyś nagrywał stan gry po każdej ukończonej misji. Może zdarzyć się, że w nagłym, oczekiwanym momencie pojawi się komunikat o zwycięstwie Obcych i wytopieniu Ziemi. Wtedy już tylko pozostaje Ci powtórzenie któregoś z misji, gdzie Ziemia jeszcze wyraźnie kontroluje sytuację, albo... „game over”. W drugim etapie, poza zwalczaniem baz Obcych, musisz doprowadzić do pojmania żywym komandora jednej z baz. Ten rychło wyśpiewa, że

NA MARSIE UKRYTA JEST GŁÓWNA BAZA OBCYCH

Jej znaczenie to trzeci etap gry! Misja się ona w piramidach pozostałych po wymarłej cywilizacji marsjańskiej o nazwie Cydonia. Tam wiodąca rasa Obcych, a są nią Ethereale, ma swój ośrodek dowodzenia w podziemnym systemie komnat. Ośrodek ten



jest kierowany przez królową Królową. Pamiętaj, nie powstrzymasz inwazji Obcych na Ziemię, dopóki nie zniszczysz ich ośrodka dowodzenia! Jak się dostać na Marsa i gdzie szukać ośrodka w podziemiach Cydonii? Musisz wybudować pierwszy kosmos. Nosi on nazwę Avenger. Po założeniu tam oddziału świetnie uzbrojonych komandosów – uzbrojonych również w fale Psi – znajdziesz odcję, która automatycznie wyekspeduje Cię na Marsa. Wyładowasz u podnóża piramid Cydonii. Od tej chwili losy Ziemi będą zależały naprawdę już tylko od Ciebie.

GŁÓWNY EKRAŃ GRY I INTERFEJS STEROWANIA MISJAMI

Rijerń i kolorystyka grafiki oraz bogactwo scenarii tego ekranu zasługują na podów i uznanie. Na ekranie tym walczysz z załogami zastrzelonych speedów i tych UFO, które same wyładowały na rekonesans. Jest to również ekran obrony własnych baz przed Obcymi, ekran ataku baz Obcych i bazy centralnej na Marsie. Interfejs ekranu misji zawarto w dorym pasie tego ekranu. Jest on poręczny i działa bez zarzutu. Wielkie okna po lewej i prawej stronie pasa okana, co komandos trzymają aktualnie w obydwu rękach.

Pierwsza od lewej ikona w górnym pasie i ikona znajdująca się bezpośrednio pod nią, służą do przemieszczania komandosa w terenie. Ma to zastosowanie przy poruszaniu się komandosów w „latających pancerniach”, forsowanie przez nich schodów oraz jazda windami, tak w UFO, jak i w bazach Obcych. Kolejna para ikon służy do obserwacji terenu misji z różnych (od 2 do 4-cho) poziomów misji. Oddaje to nieocenione usługi przy rażeniu celów stojących niżej od strzelającego. Trzecia od lewej ikona w górnym pasie służy do przywoływania mapy terenu. Ukazane na niej żółte plamki to Twoi żołnierze, czerwone – to cywile a niebieskie lokalizują wroga. W tym miejscu ważna uwaga generała: Na ekranie misji dojrzyz wroga, gdy Twój komandos zwrócony jest w jego stronę. Jeśli tego nie uczyni, może bezwiednie wejść prosto pod łufę wroga. Nie żółty więc jednostek ruchu (czasu) na obracanie się. Czwarta od lewej ikona w górnym pasie służy do przywoływania ekranu komandosa i sprzętu. Możemy na nim operować bronią i amunicją. Możemy również podejrzewać przedmioty i osoby, leżące u stóp komandosa. Ikona umieszczona bezpośrednio pod tą opcją powoduje ukonowanie postaci komandosa porządku obrazu misji. Kolejna ikona od lewej w tej linii powoduje przejście do ekranu następnego komandosa. Uważaj na znajdującą się pod nią ikonkę w drugim pasie. Powoduje ona wyeliminowanie kolejnej postaci „z kolekcji” ca, jak się przeobrazi, bywa pomocne w grze. Kolejna od lewej – w górnym pasie – ikona (jakby plik kartki) umożliwia obser-

NA ZIEMI MUSYLI OBCY

Ich kolonizacja i kanałach zbliżonych do siebie, powiaty się dzień i nocą nad wystosami kontynentami. UFO spadały na srebro latnia z nieba jak jastrosze na Europę. Zostały po sobie śmierć i zniszczenie. Inwazja z dnia na dzień przybierała na sile. Początkowe zaniepokojenie Ziemiaków przerodziło się w strach. ONZ bez chwili zwłoki powołała specjalny zespół do zwalczania UFO. Kierowano do niego najlepszych komandosów z całego świata. Zespół otrzymał nazwę X-Com. Kierownictwo powierzono Tobie – spocowi od czarnej roboty i niowykonalnych zadań X-Com wyposażono w dwa myśliwce przechwytyjące typu Interceptor i jeden transportowiec klasy Skyranger. Cały świat widział w X-Comie ostatnią szansę ludzkości...

ZACZYNASZ OD ORGANIZACJI BAZ I GROMADZENIA SPRZĘTU...

Daleko fundusom ONZ, możesz założyć pierwszą podziemną bazę. Pieniądzy starczy Ci jedynie na jej elementarne wyposażenie. Powodzenie niewielka sumka na Twoje działania. Bana te pieniądze, gdyż następnie będziesz musiał zdobyć sam, ze swoich dochodów. Twoje dochody będą pochodziły z dwóch źródeł. Pierwsze to waluty wnoszone dobrowolnie przez wszystkie państwa, korzystające z Twojej opieki. Wysokość tych kwot będzie zależała od oceny przez płatników skuteczności działań X-Comu oraz od siły gospodarczej państwa – płatnika. Kluczując się tym, zółt swoją pierwszą bazę na terenie silnego ekonomicznie państwa. Nie suganij się miejscami najczęstszych przebiegów UFO. One będą się pojawiać wszędzie! Drugie źródło dochodów to nakłady państwowi ONZ. Twoich łupów zdobytych w czasie walk z Obcymi – gdzie to ich broń i amunicja i – choć zdarza się niewątpliwie – ciała Obcych. Ziemia nie może przetrwać walcząc





węcej niż w misji z najwyższego poziomu, przedstawiając jednocześnie celownik broni na władcym poziomie. Znajdując się niżej końca ze smakiem żywienia, dostępną opcję misji, m.in. umożliwia zobaczenie stanu gry. Ikona przypominająca znak ograniczenia postaju, służy do zakończenia tury ruchu w misji. Umieszczone pod nią ikona z samolotem powoduje przeniesienie misji. Pozostawienie poza samolotem komandosów giną, poprawiając konto punktowe ze misją. Pod zespołem ikonki, z lewej strony umieszczone cztery kolorowe ikony-prosekcjami ze strażnikami. Są barwno polityczne, gdyż umożliwiają zamierzanie niezbędnej ilości jednostek czasu potrzebnych dla oddania określonego typu strażnika przez komandosa. Po prawej stronie od nich umieszczone symboli dystyngcji stopnia wojskowego komandosa. Kłosek na nim daje pełną charakterystykę postaci, podobnie jak w ekranie Soldiers. Cienkie słowowe linie wskazują pod ikonkami orientację na bieżąco, w odniesieniu do każdego komandosa.

- zielony – ilość jednostek czasu umożliwiających pomiaranie się w danej turze.
- żółty – energii dysponowanej przez żołnierza;
- czerwony – stan zdrowia postaci;
- fioletowy – o psychicznej gotowości do walki komandosa.

Bezpośrednio nad tymi wskaźnikami jest wyświetlane imię i nazwisko komandosa. Którym właśnie operujesz.

ERRANY OPERACYJNE GRY

Służą do obsługi wszystkich operacji, mających sens i zastosowanie w grze:

- Ekran globu – ma zastosowanie uniwersalne, a odpowiednio przybliżony spełnia funkcję mapy. Nie należy przywglądać uwagi do naszkicowanych tam granic, mają one charakter orientacyjny. Zaznaczone miejsca to cele prawdopodobnych ataków UFO. Ekran ten obsługuje:
 - oznaczenie miejsca nowo zakładanych Twójch baz,
 - wykrywane miejsca baz założonych przez Obcych (od mocy zainstalowanego w Twój bazie radar zależy promień wykrywalności baz Obcych),
 - skłócenie przekłóć UFO i policji,
 - natychmiastowe dysponowanie samolotami X-Comu i kierowanie ich do walki powietrznej lub naziemnej,
 - dostęp do UFO-pedii czyli wiedzy o UFO,
 - regulację szybkości upływu czasu,
 - oznaczenie aktualnej daty,
 - dostęp do bazy i ekranów graficznych,
 - stan finansowania X-Comu przez poszczególne sygnatury DNE-owców uchwały o zwłaczaniu UFO.
- Ekran walki powietrznej – czy ekran startu z UFO. Pokazuje radarowy obraz potęgi i walki z UFO. W formie graficznej ilustruje stopień uszkodzeń Twojego myśliwca. Pokazuje na doboru rodzaju i intensywności ataku. W przypadku kłó UFO są to mierzony, pozwala na czasowy potęg bez nawigacji walki (zestawienie UFO, torie). Walka z UFO może skończyć się zwycięstwem lub uszkodzeniem statku UFO lub... Wielkiego myśliwca. Przypominam – tutaj mówimy przy podejmowaniu walki z wrogami lub pancernikiem UFO. Wielkość i poraż UFO możesz zmniejszać przez walkę, oddawaniem salw do UFO. Kluczem komputer pokładowy Twojego myśliwca.

- Ekran Twójch baz – informujący o ich (je) wyposażeniu i umożliwiający ich (je) rozwój. Początkujący (stopień beginner) otrzymuje pierwszą bazę wyposażoną w trzy lądowiska samolotów, windę do komunikacji z powierzchnią ziemi, kwadrat dla zakłogi, mały system radarowy, centralny magazyn, laboratorium i warsztat do-wiadczalno-produkcyjny. Z tego ekranu uzyskujesz dostęp do dalszych procedur umożliwiających rozbudowę bazy i budowę nowych baz. Nowa pomieszczenia można do-budowywać tylko do istniejących i ekran ma co do tego czasem specjalne wymagania. Rozbudowa bazy wymaga czasu i pieniędzy. Uwaga! nie zbudujesz nowego samolotu, jeśli nie dysponujesz wolnym lądowiskiem. Nie przesadzaj z budową nadmiernej liczby baz, gdyż rozpraszają to nieskutecznie Twoje zasoby finansowe. W zupełności wystarczy Ci dwie – trzy bazy.

- Ekran komandosów (soldiers) – podający pełną charakterystykę zwerbowanych komandosów i umożliwiający wyposażenie komandosów w pancerną zbroję, w tym również zbroję umożliwiającą (antygravitacyjną?) przemieszczanie się w podziemiu i płynie terenu misji. Nadmienię, że indywidualny przydział ubioru dla komandosów można wykonywać tylko w samolocie, zaraz po jego wylądowaniu na terenie misji. Komandosów małą swobodę imiona i nazwiska, ale możesz je na tym ekranie dowolnie zmieniać.

- Ekran ubrojenia ekipy (equip craft) – służy do załadunku broni i amunicji z magazynu do samolotu. Na ekranie tym dokonujesz również doboru wielkości i składu ekipy. Ekran ten umożliwia ubrojenie w broń pokładową Interceptorów i Awangarda (myśliwiec kosmiczny umożliwiający jednocześnie pre-transportowanie komandosów na Marsa). Dotychczas, bardzo ważną funkcją tego ekranu jest umożliwienie odsprzedania niepotrzebnej już broni, w tym broni zdobytej na Obcych.

- Ekran transferu – umożliwiający przemieszczanie samolotów, ludzi i uzbrojenia z bazy do bazy.

- Ekran badań (research) – służący do badań broni i wyposażenia oraz amunicji zdobytych na Obcych. Jego podstawowa rola, to badania nad nowymi technologiami i wdrażanie ich do produkcji. Na początku gry możesz tu rozwijać produkcję ziemskiej broni laserowej. Bardzo ważne jest właściwe wyprofilowanie pracy ośrodka badań. Może to mieć decydujące znaczenie dla zwycięskiego ukończenia gry. Bardzo pomaga konsekwentne trzymanie się wyznaczonego ośrodka programu badań. Projektując nową broń, pamiętaj o zapewnieniu amunicji do niej. Tu badasz martwych i przesłuchujesz żywych kosmitów. Naucz się doceniać wyniki tych prac. Aby badać i przesłuchiwać żywych Obcych, musisz dysponować specjalną komorą (klimatyzacją) – tylko jak ci Obcy radzą sobie doskonale w środowisku ziemskim? Szybkość postępu wszystkich badań zależy od środków, jakie możesz na to przeznaczyć.

- Ekran warsztatu (manufacture) – warsztat ten potrafi wyprodukować wszystko to, co opracowali Twój naukowcy. Jego funkcjonowanie wymaga również niemałych nakładów finansowych. Za to będziesz potem mógł produkować uzbrojenie i wyposażenie wg wzorów przejętych od obcej cywilizacji. Tych produktów nie zakupisz nigdy na wolnym rynku. Nie próbuj czasem skierować w nim do produkcji broni, amunicji i wyposażenia oferowanego przez Ziemiaków. Nic z tego nie będzie, gdyż nie otrzymasz licencji. Pamiętaj, że do produkcji w warsztacie niektórych wyrobów są niezbędne elum i początkami seps metali, które musisz nieustan-

nie zdobywać na Obcych. Zakład dość wolno produkuje pierwsze egzemplarze, ale otrzymuje obciążonych terminów.

- Ekran zakupów i wstępu (purchase/recruit) – jest to bardzo dobrze zapatroszony dom sprzedaży wyrywkowej. Tu zakupisz wszystko, pod warunkiem dysponowania odpowiednią kwotą pieniędzy. Tu na-będziesz broń, amunicję i sprzęt oferowany przez Ziemiaków. Z czasem będziesz mógł nabyć niekierowno użyteczne czolgi. Tu możesz wynająć samoloty i personel. Ale samo dyspo-nowanie mamogą nie wystarczy. Aby zamówienie zostało zrealizowane, musisz dyspo-nować wolnym miejscem w magazynach, a w przy-padku zakupu samolotu – wolnym lądowiskiem. Dzwoni sprzedawcy – nie-prawda? Przy zakupach pamiętaj o zaszcze-kompletacji broni i amuni-cji. Program jest wadny i niczego nie podpowie!

- Ekran sprzedaży (sell/sell) – funkcyj-nie jest dokładną od-wrotnością, uprzednio-go ekranu. Tu sprzedajesz zdobyte na Obcych. Tu możesz pozbyć się broni ziemskiej, którą już zastąpiłeś modelemi bardziej doskonałymi. Sprzedaj zwanina nieopowierzchni magazynowej. Znajdziesz tu również chętnych nabywców na zwłoki Obcych. Sprzedaj tu może podrobnuje Twój budżet, więc korzystaj z tego ekranu po każ-dej otwartej misji.

Z CZYM DO WINDOŚĆ

Ziemia oferuje Ci bogaty asortyment uzbrojenia. Będziesz mógł stopniowo doko-nywać coraz bardziej atrakcyjnych zakupów:

- rifle – karabin o laserowym celowniku. Większości Obcych nie zalewają z tego jed-ynym strzałem.
- auto cannon – automatyczne działko, obsługiwane ręcznie. Dostarczane – podobnie jak karabin – już na początku gry. Opieki seryjny!
- heavy cannon – ręczne działko, udoskonalane na początku gry. Nieporęczne angażuje obie ręce. Różne rodzaje amunicji. Dość skuteczne. Z braku innych – do stosowa-nia.
- heavy laser – ciężki laser. Nie potrzebuje amunicji, co może być ataktem w opisaniu. Niezbyt celny, ale dobrze go mieć w rezerwie, zwłaszcza gdy zapomnieli o amunicji do in-nej broni.
- rocket launcher – ręczna wyrzutnia rakietowa z laserowym celownikiem. Bogały wybór rakiet. Zalecany przez mawców.

NIEKTÓRE „ZABAWKI” OBCYCH

- small launcher – mała wyrzutnia bomb. Niezawodna, celna. Służy do oberwładniania Obcych. Stosuj zamiast „rodzki oberwład-niającej”, która jest pomysłem bez sensu.
- heavy plasma – ciężki miotacz plazmy. Celny i niezwykle skuteczny. Przejmij jak naj-szybciej od Obcych, skieruj do badań i pro-dukuj, a potem strzelaj, strzelaj...
- blaster launcher – wyrzutnia śmierci. Komandos nazywają go bronią Dnia Sądu Ostatecznego. Pocisk sterowany komputerowo, pokonuje krzywymy lotu i omija wzniesienia. Zawsze skuteczny. Jak najszybciej prze-chwyć i uruchom produkcję.
- sectopod – robot bojowy Obcych, broniący niektórych ich baz. Trudny, lecz możliwy do zniszczenia.
- cyberdial – cybernetyczny ro-bot bojowy kosmitów, strzelający plazmą. Wystrzega się tego

draństwa, gdyż po trafieniu eksploduje jak pocisk atomowy.

Z KIM MAMY ZASZCZYTY?

- MAŁE CO NIECO O RASACH KOSMITÓW

- Etherale – naczelną rasę kosmitów, kierującą atakem pozostałych ras na Ziemię. Ich najwyższy stopień rozwoju, to egzemplarz królowej. Rasa chętna, potężna umysłowo. Rozwinięte zdolności amebowania (al Psi, co poza nim czynią tylko Sectoidy).

- Chryssaldy – wojownikami już o nich. Monstra

Wstrzykując je do krwiobiegu ofiary. Mistrzowie w walce w swiatle. Niezwykle niebezpieczne, na szczęście rzadko pojawiają się w UFO i bazach.

- Mutony – to czcion fodder (główna armia) kosmitów. Krzyżówka biologiczno-cybernetyczna. Niezwykle odważne w walce. Występują również w bazach, ale wtedy towarzyszą im Gystoidy.

Występują również w bazach, ale wtedy towarzyszą im Gystoidy.

- Celatoidy – jedowite. To biologiczne „wykrywacze” lub mózgowych człowieka. Silacoidy – organitny krzemowe. Żyją w symbiozie z Mutonami.

- Flaktery – kolejny mutant cybernetyczno-biologiczny. Potrafi unosić się w powietrzu. Wyglądowo niebezpieczny przeciwnik.

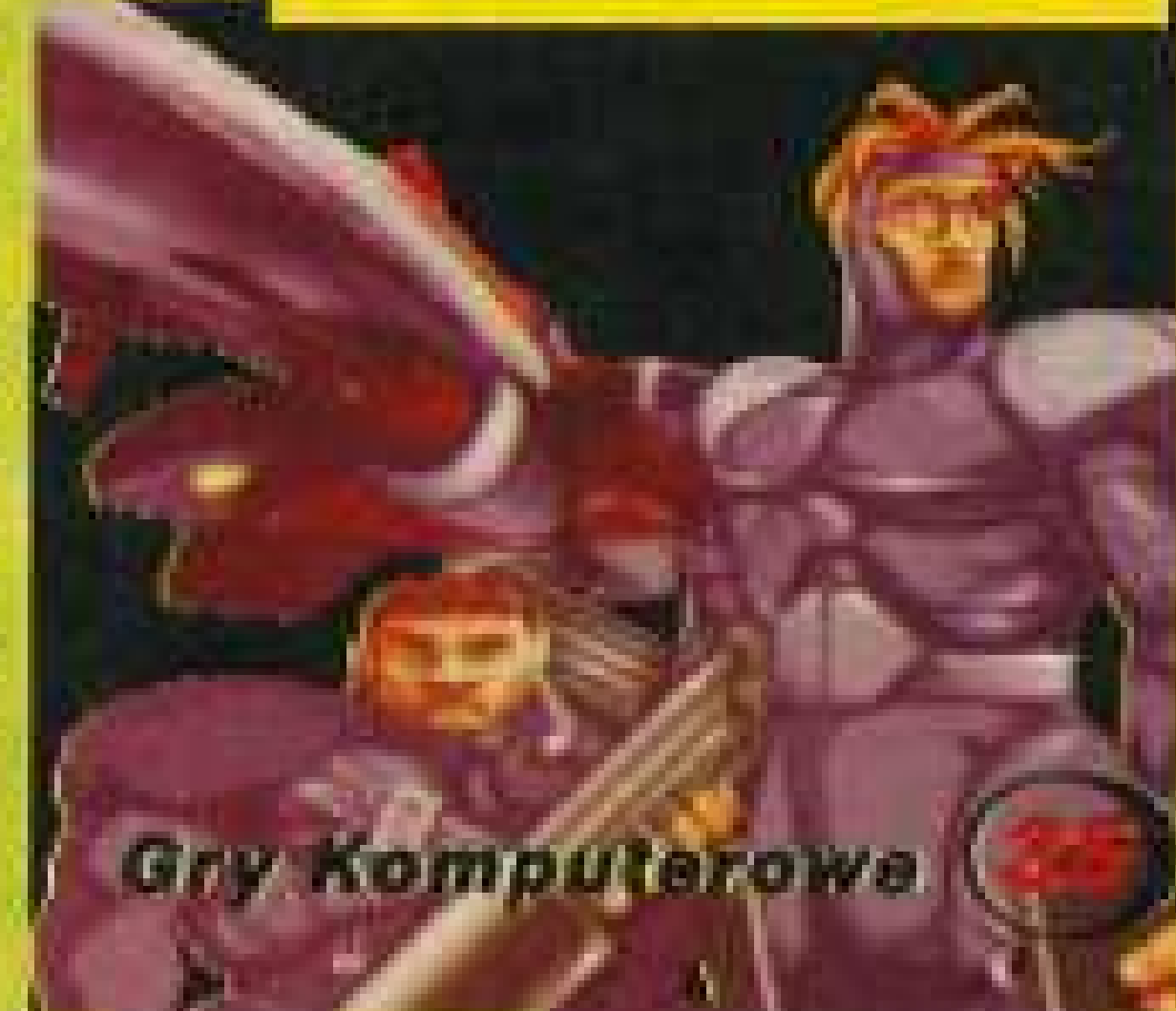
- Sectoidy – świetni żołnierze i naukowcy. To spod ich „ręki” wyszły wyjątkowo oporne transformacje genetyczne i krzyżówki. Dają zdolności w enesji (al Psi).

- Srokiemary – białe rasy od przemieszczania się ruchem węgla. Strażnicy wojownicy. Odpomi na open.

Gra „UFO” to kolejny wielki sukces firmy MicroProse. Intrygująca i zaskakująca fabuła, wspaniała grafika, świetna oprawa dźwiękowa. Ostatnio został wydany firmowy upgrade likwidujący pewne „nieładunki” grafiki w bazach Obcych. Po jego zainstalowaniu gra działa bezbłędnie. Z czystym sumieniem przynajmniej tej grze bardzo wysoką ocenę.

■ RESET

MICROPROSE '94	
U F O	
dystybucent	cena det.
IPS	104.00,-
tel. (0-2) 643-27-66	
wymagania sprzętowe	ocena
min. 386 DX, VGA, 2 MB RAM.	9
AMIGA 500 – 1200	





Poprzez produkt programów pod szyldem Corel Vision był absolutnym hitem. Miał na myśli słynny wideo gry „Lost In Time” oparty na grze „Bractwo Kombatowe” (1994 i 2004).

Dostrzeżenie grafiki, świetny zwitek i naprawdę odmienny sposób sterowania grą, to to gra przez dłuższy czas była i jest nadal jedną z najlepszych gier przygodowych firmy Corel Vision. Ich kolejny produkt jest następną przygodówką o niezamieszanej grafice, wspaniałych animacjach i ciekawej fabule.

Tematyka gry związana jest z r-dziąską cywilizacją Inków. Zpromadzi oni obrzytnie starzy, zbudowane przez Napiętości konwentualistów, ale podobno wiele więcej ukryte w niedostępnych andyjskich kryptach. Ich wiedza i umiejętności przekazały w znacznym stopniu poziom Inrych wód żyjących w tamtej epoce. Powoli to Inkowie na wybudowanie ogromnych budowli, niespotykanych u innych cywilizacji, w swoich regionach świata. Zdaniem Ericha von Danikena, wiedza Inków przekazała w wielu wypadkach nawet naszą wiedzę współczesną – Inkowie byli bowiem potomkami przybyszów z Kosmosu!

Bo, ale my to gadu, gadu a dziewczynki stygną. Gra „Inca 2 Wira-cocha” przedstawia taki właśnie świat Inków, będący mieszanką informacji naukowych, legend, spekulacji paleoantropologicznych i bujnej fantazji autorów. Ty występujesz tam w roli syna wodza Inków Wira-cocha. Masz na imię Atahualpa, a przed Tobą niesamowicie ważne zadanie. Otóż całemu narodowi Inków zagrozi wielkie niebezpieczeństwo z Kosmosu. Ty, jako że jesteś młody, silny i odważny, musisz przeciwstawić się temu niebezpieczeństwu. Wiadomo tylko, że jakaś inna cywilizacja chce przejąć władanie nad asteroidą a przy okazji zagarnąć ziemię należącą do Inków. Twój ojciec jest już zbyt stary, aby przeciwstawić się najeźdźcom i w ten sposób na Ciebie spada obowiązek obrony całego Imperium Inków.

Swoją misję zaczynasz w królewskim pałacu. Masz przed sobą dwa okienka. To po prawej prowadzi na lot-



nicie pojazdów kosmicznych. Jest to etap typowo strategiczny, który bardzo polecam. W dalszej części gry będziesz bardzo często zmagać się z przeciwnikami i niebędą oni Ci wyliczony reflex. Drugie okno prowadzi do wyjścia z pałacu. Zanim się jednak z niego wydasz, musisz zrobić parę rzeczy.

Otóż najpierw zabierz szablony z żółtą skórą, następnie podnieś kamień. Parę metrów wyżej widzisz małą rzeźbę, którą pływa woda. Pod nią znajdują się dwie statuetki. Wziąć kamień w prawą w rękę. Woda na potka przesłonię i spłyń prosto na posąg. Teraz przytóż piero do posągu, a wtedy uruchomi się mechanizm i rzeźba opadnie na dół. Zauważ, że jedna część króty podniosła się. Tak samo postąp z drugim posągiem. Druga część króty podniosła się do góry i możesz już wyjść na zewnątrz.

Po krótkiej podróży statkiem kosmicznym znajdujesz się w nieznanym Ci miejscu. Na górze zauważasz strażnika. Po prawej stronie, na sznurku, zawieszona są jabłka zielone. Zabierz je. Nie zapomnij także o szablku i belce. Przed sobą masz kucyka kamień. Weź jeźdźcę i rzuć nim w stronę strażnika. Nie czekaj na jego reakcję tylko szybko schowaj się za drzewo (po Twojej prawej stronie). Strażnik, zalekawiony tym zdarzeniem, pójdzie się rozszedł. Ty nie zalekaj, dźwiesz, tylko pójść w lewo. Nad przejściem widzisz dwa występy. Zawieś na nich belkę. Następnie przyczep linę do belki i czekaj na strażnika. Powinien międzygo się pojawić. Pamiętaj, aby nie stać na widoku. Schowaj się za ogrodzenie z drewnianych pałków po prawej stronie. Jeżeli strażnik się nie pojawi, to wróć tam skąd brałeś linę. Jeżeli będzie stał na swoim starym miejscu, to jeszcze raz rzuć w niego kamieniem i schowaj się za drzewami. Gdy strażnik podejździe do przejścia, to nie powinno być już problemów z nabiciem mu niezłego

gusa. Wystarczy tylko podciągnąć za linę, gdy pojawi się on w przejściu. Teraz, już przed wejściem na zatrzymanej wany, musisz dobrać kamieniec i lepiej ratować Imperium Inków.

Masz teraz przed sobą etap strategiczny. Zwykle tak bywa, że do etapu typowo przygodowego, logicznego następuje część strategiczna, gdzie musisz za sterami swojego statku z najeźdźcami. Tutaj pozostanie przeciwnicy i dążyć się na pokład innego statku. Musisz się jak najszybciej stąd wydostać. Podejź do ekranu kontrolnego.

Ur-



cham go za pomocą przycisków od 1 do 4. Następnie wcisnij jakiegokolwiek korbę z klawiatury po prawej stronie. Po tej czynności powinieneś móc już utworzyć mocarne drzewo. W środku, po prawej stronie, korbę rury, leży lum. Zabierz go i za jego pomocą otwórz skrzynię z napisem VODKA. Ciekawe, to już wtedy znasz ten trunk? Weź jedną butelkę, nie za dużo, nie za mało. Wlej płyn z tej butelki do rury, to tam gdzie malować łódź. Idź teraz do kabiny sterowniczej i włącz silniki. Do tego celu służy dźwignia, obok koła sterowniczego. Następnie włącz ekran kontrolny, sprawdź silniki i możesz już ruszać dalej. Przed Tobą kolejny etap strategiczny, oczywiście już odpowiednio trudniejszy.

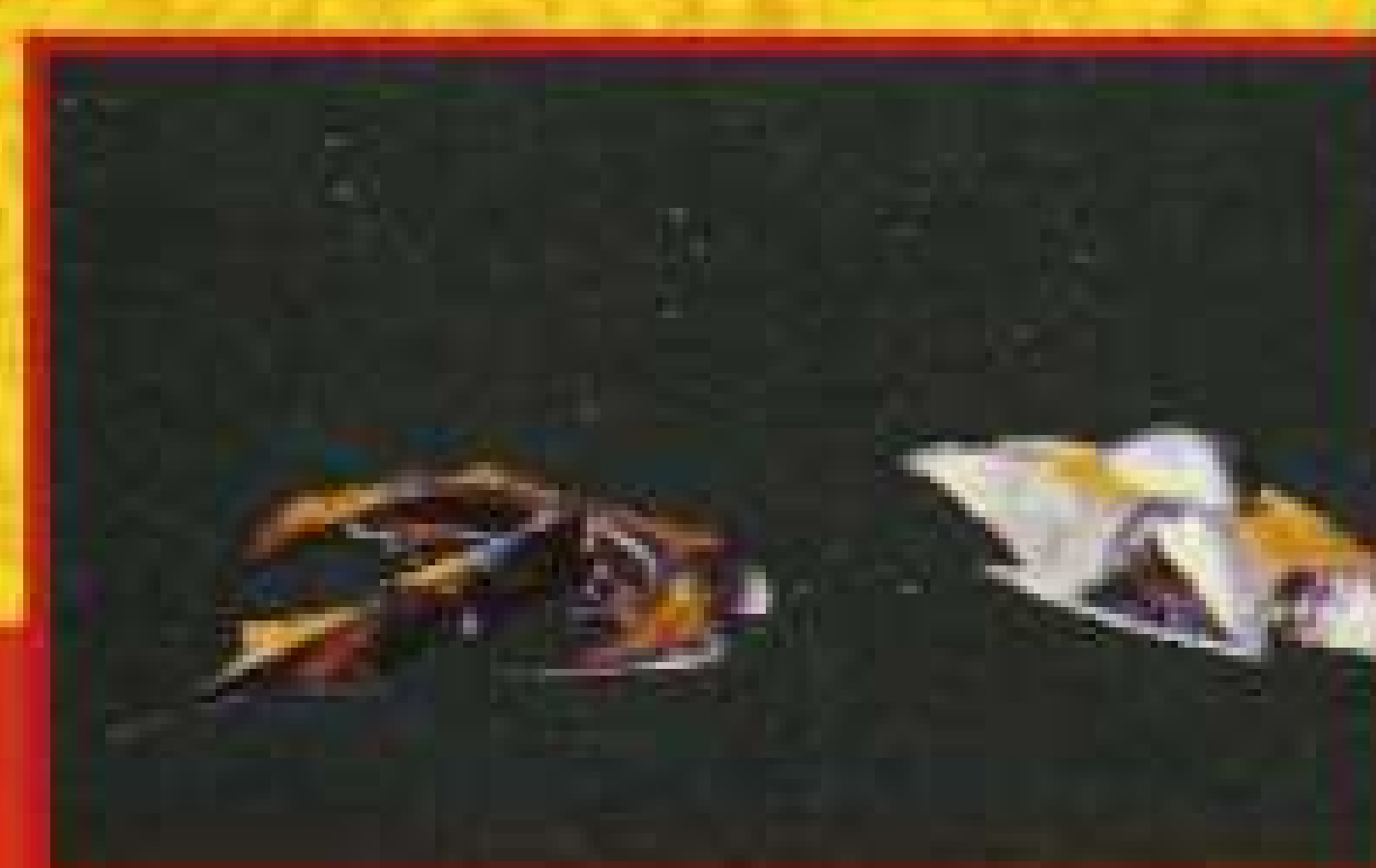
Następnie skontaktujesz się ze swoim sprzymierzeńcem, ustalicie jak dalej iść. Pojawi się mapa. Musisz wykazać się teraz bardzo dużą dokładnością. Powinieneś wszystko robić dokładnie tak, jak Ci mówią. Pierwszy punkt umieść w małym jeziorku po zachodniej stronie mapy. Drugi punkt leży w zagłębieniu (kolor ciemnoniebieski) na północnym wschodzie. Trzeci znajdują się w kotlinie na południowym wschodzie, a czwarty w jeziorku

na wschodzie. Jeśli uda Ci się dokładnie ustawić te punkty, to polecicie na Ziemię w odwrotną. Spokojnie się tam z samolotem. Jest nim korbę, która pomoże Wam w walce o zdobycie Imperium Inków. Pierwszą rzeczą, którą tam będziesz musiał zrobić jest umieszczenie łodzi w centrum wyspy. Spowoduje to, że wszystkie łódki przelazą jak nieśy. Wam to oczywiście na myśl maszyny do czyszczenia energii. Dostaniesz także zadanie przemieszczenia jednego zły na przed korbę. Najpierw musisz zaleźćwać go na korbę, gdyż to jest jedynym transportem będącym statkiem go przewozić. Zabierz więc lum,

IN

leży niedaleko korbę. Następnie wejdź do środka korbę. Zabierz stamtąd silnik. Za jej pomocą naciśnij korbę. Mimo, że naciśnięta, to nie chce dać się ruszyć. Pomóż więc sobie rękami. Płyn przelaz się do podłogi. Wodź teraz do środka. Zabierz sznurki przytrzymujący koło (INLET). Gdy go już sobie przywłaszczysz, to pokręć kołem. Podnieś się ciżej. Wodź jeszcze przycisk, aby rozpaść ogień w precu. Wystarczy jeszcze tylko kołem odskoczyć dźwignię i już możemy ruszać.

Gdy tak sobie będziesz spokojnie jechał, nagle, ni stąd, ni zowąd, napadną Cię jacyś zbroje. Są bardzo dobrze wyposażeni w latające maszyny o dużej sile rażenia i także tam. Na szczęście Ty też masz działko i to nie jedno. Nie daj się więc tak łatwo i wal w nich bez opamiętania. W końcu powinieneś dobrać do jaskini. Z szufki zabierz brzytwę (SHOWER), sznurki z kamieniem na końcu (BALLASTED THREAD), młot (MALLET), butelkę (MERCURY BOTTLE) no i oczywiście klucz. Za pomocą brzojki odetnij sznurki blokujące dostęp do szufady. Klucz jest jednak tak zardzewiały, że z trudem mogłeś go z powrotem wyodrębnić. Oczyść go z rdzy w płasku. Błyszczący teraz aż miło. W szufadzie znajdziesz rysunek samolotu w kształ-





Gry Komputerowe

Klasyka

— stał na doświadczenie. Dowiódł się teraz z tego. Postaw dla nas na dwóch pierwszych etapach. Na trzecim natomiast umieść jedną próbkę tytki. Drugą przynocuj nad wejściem do jaskini. Promienie słońca spowodują utworzenie czarnej kuli na głównym ławie. Odejdź tam i wejdź w posiadanie fosforowego kamienia. Postaw go w miejscu młotkowego bloku. Na trzecim etapie zjednocz się. Tym razem masz na konku całą bandę. Bardziej przydo-

ła miejsce i odnoś się do jaskini. Wytnij je za pomocą kuli. Masz teraz całkowicie czysty dysk. Podaj go Lame. Pojdź mu na spotkanie. Następnie podnieś kamień słońca i udaj z nim do jaskini.

INCA 2

COKTEL VISION/SIERRA '93

INCA 2

Wydawca:
CD-PROJEKT
ul. Długa 25-07-03

Cena:
183.00,-
CENA TYP. W PACH

Wymagane:
operowanie:
min. 386 DX
VGA, 4 MB RAM
CD-ROM, 3D

6

cie bumerangu. Na dole kartki widniały jakieś liczby, zapamiętaj je. W scianie zauważasz wmurowany sześcian. Pakietki są jednak tak zapackowane, że trudno nimi pokrepić. Odczyść je płynem z butelki. Teraz wstaw kule, są to te liczby, które widniały na dole kartki. W środku znajdziesz nagrań tegoż właśnie samolotu podobnego do bumerangu. Na pozagranie dostaniesz niebieski kryształ. Znajdziesz się w pomieszczeniu, z ekranem po lewej stronie. Naciśnij przycisk „OK” i widać kamień w powietrzu dzwoni. Wybierz parę II. Teraz przed Tobą znowu element rzeczywistości. Jeden z najtrudniejszych w całej grze. Musisz rozwalić trzy główne statki i parę imych, młotkowych. Musisz wcześniej ustalić plan działania, słuchaj się ojca on dobrze poradzi. Mapę masz dostępną pod Nawiszem F4. Na czerwono zaznaczone są trzy główne statki. Poszczególne to liry to inne mniej ważne pojazdy. Nie zapomnij jednak o nich, gdyż też mogą Ci zrobić nieźle za skórę. Najlepiej zrobisz, jeżeli zniszczysz dwa główne statki, a jeden sobie zostawisz. Jeżeli zniszczysz wszystkie trzy od razu, to inne małe stateczki uciekną gdzieś daleko i nie będzie mógł ich namierzyć.

Gdy przebrniesz cało przez to piekło, to wypadajesz na planetę Annabon.

Musisz teraz za pomocą kuli odgarnąć piasek. Zauważysz tam ślady czerchła irop. Idąc po nich trafisz do zagajnika. Podnieś z ziemi małą. Gdy pojawi się mały, to rzucić w nią tym co przed chwilą podnieś z ziemi. Mała uoloknie i przetranszacja i przy okazji utak, wiedzysz co to pory spokojnie, też odleci. Podnieś jeszcze jedną małą. Połóż ją na kamieniu i rozwal młotkiem. Wytnij ze środka perłę. Spójrz teraz na gruzisko. Leży w nim jajko. Jedno z nich jest zielone. Dotknij teraz perłę tego jajka. Czyżby to był sen, a może przewidzenie.

Na szczęście otrzymałeś się już z tego koszmaru. Pogadaj teraz z Moczynem. Poskarży Ci się, że jego „dupki” nie może widzieć, ponieważ nie ma oczu. Przyjrzyjmy się temu zwierzątku. W pustej oczodoły wstaw perłę i małą. Krukodyl wreszcie odzyskał wzrok. Wytnij dwa pały podtrzymujące kamienne drzwi. W środku rozwal młotkiem tytkę

na będą bombą, dostępne pod Nawiszem F4. Przeleciej się do Doliny Trzech Śnow. Pojdź do urwiska. Przed sobą masz wielki kamień stojący na skraju urwiska. Wbij w niego kulek. Aby kulek nie wypadł, odejdź go do końca młotkiem. Zarzuć o korzeń kawałek słońca (złazłeś go wcześniej w szale) i połóż to wszystko z lina. Połóż jeszcze raz z korzeniem. Następnie przyciągnij koniec liny przez kulek warty w kamień. Wychnij teraz mały kamień spod tego wielkiego. Chwyć się liny i tak skonstruowaną windą wjedź do góry.

Spotkasz tam starego czarnoksiężnika Lamę. Naciśnij teraz odpowiednie pergaminny. Najpierw drugi, później czwarty i w końcu szósty. Zabierz konche. Z tajemniczej budowli zabierz ławeczek. Przyczep go do punktu na półgu. Piorun trzaśnie w

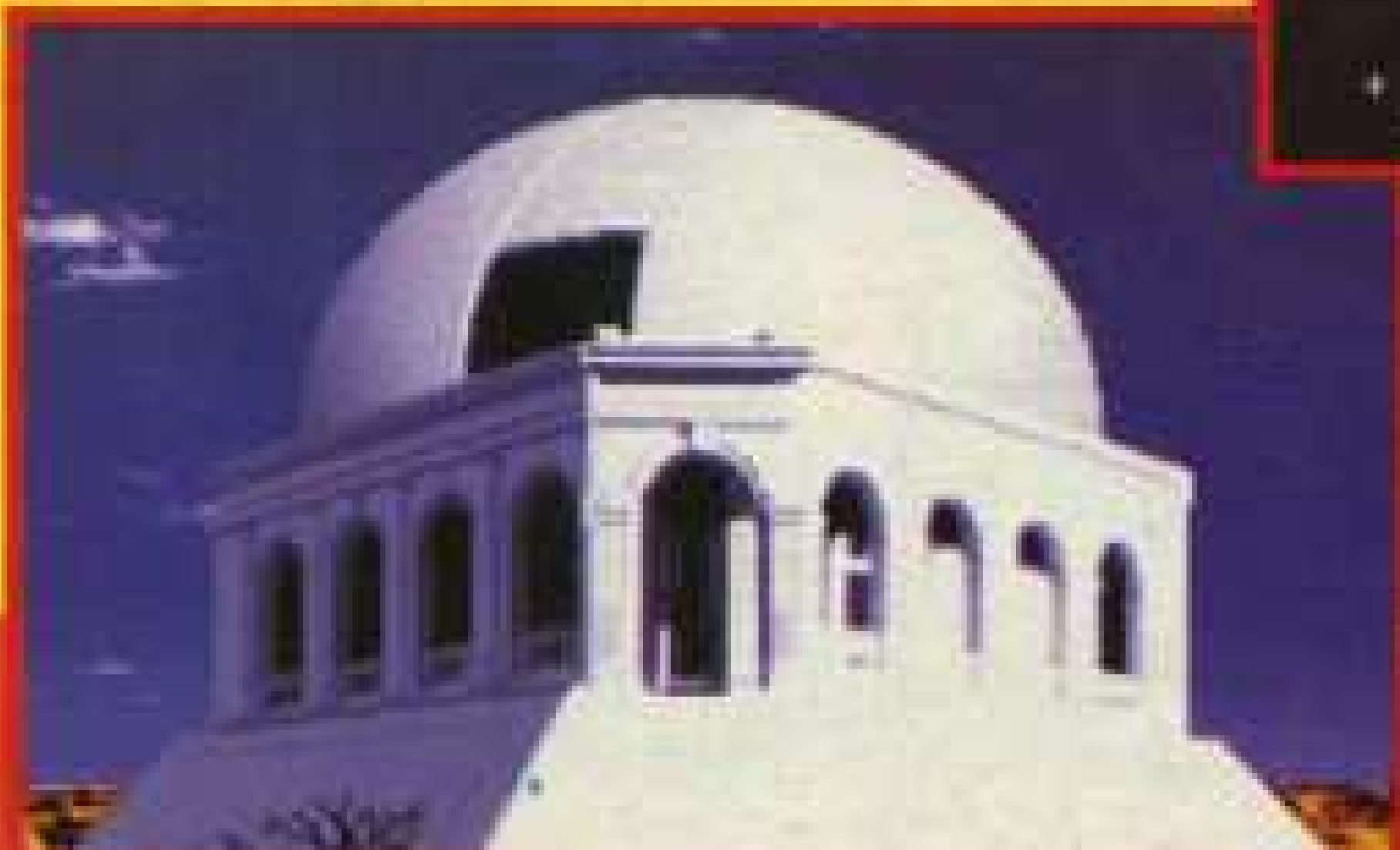
ka. Przygotuj tam kawałek węgla, zawieś na tym dysku i wami młotkiem w dysk. Dźwięk będzie tak przenikliwy, że Lame zadnie w spochę. Z kolei dźwięk kłody będzie tak silny, że skruszy lody brokaję dostępną do jaskini. Otworzą się przejście do lodowej pieczary.

Po graniu stronie użyj torby. Zabierz ją. Następnie za pomocą młotka strąć stalaktyty wiszące ze sklepienia. Podnieś je z ziemi i połóż na stole. Promienie słońca spowodują, że kawałek lodu. Powołaj z nich wodę wini do torby, a potem całą zawartość torby przelej do wazy. Składasz kulę ognia, a Ty zdobędziesz linowy kamień. Połóż go na miejscu pękniętej kuli. Przed Tobą kolejny trudny etap rzeczywistości. Tym razem musisz już definitywnie rozprawić się z bandą Aguerro's. Gdy go pokonasz, przemierz się na asteroidę.

Przed wejściem do pieczary kłóć się. Na jego szyi zawieszasz naszyjnik. Jemu się on już nie nic nie przyda, więc odnieś go i zabierz. Odwal romem kamień i w pustej miejscu widać odpowiednie figury z naszyjnika. Otworzą się drzwi. Spójrz teraz na pustą miejscę po prawej stronie wejścia do pieczary i połóż młotek na półce. Teraz idź do skrytki z kluczem i naciśnij wszystkie guziki po kolei. Idź zabrać młotek. Nie zapomnij wcześniej zabrać ze sobą figur. Znowu widać odpowiednie figury w odpowiednie szczeliny. Otworzą się przejście do pieczary. W środku spotkasz swoją matkę.

Ustawiałeś Imperium INKÓW, zasłużyłeś na miano bohatera. Ocaliłeś swój lud i samego siebie.

■ Adam





TIPS & TRICKS

TIPS

Witajcie w pierwszej części „poradnika łapania save'ów gier”. Chciałbym przedstawić Wam tutaj pewien tok myślenia, dzięki któremu udaje mi się ułatwić sobie życie w około 50–60% gier. Być może w pewnych miejscach będzie to nieco przegadane, ale mam nadzieję, że dzięki temu bardziej „beztrosko” pomoże to zrozumieć Wam metodologię.

Przed wszystkim należy zastanowić się, co tak naprawdę jest nam potrzebne, zmiana czego pomoże nam w widoczny sposób.

LANDS OF LORE: THE THRONE OF CHAOS

Za przykład wybrałem tu jeden z najprzejrzystej napisanych save'ów – plik z gry LANDS OF LORE. Jak część z Was zapewne wie – jest to stosunkowo prosta gra AD & D (Lachy i Smoki), mimo iż jest taka łatwa i można ją stosunkowo szybko skończyć (nawet bez grzebania się w save), to człowiek jest istotą z natury leniwą i zupełnie nie lubi się męczyć – zajmijmy się na początek ułatwieniem życia w niej.

Zgodnie z maksymą jednego z moich profesorów: „Godzina myślenia jest ważniejsza niż dwanaście godzin programowania”, zastanówmy się, co by tu zmienić. W pierwszej chwili nasuwa się odpowiedź – pieniądze! Być może warto by było, ale tak naprawdę, to są one konieczne tylko w jednym miejscu i nie są warte zachodu. Więc co? A może by tak siły życiowe i magiczne? Pewnie, że tak! A może coś jeszcze wybierze się później, kiedy przyjrzymy się dokładniej programowi? Wybraliśmy obiekt zainteresowania, więc do roboty: uruchamiamy program i wybieramy opcję nowej gry. Czymu nowo? A temu, że jak coś się nie powiedziało, to się nie stracimy, jeśli nawet nie zrobimy kopii bezpieczeństwa pliku, a kiedy znajdziemy już rozwiązanie – zastosowanie tego do pliku w którym mamy zapisane nasze osiągnięcia nie będzie żadnym problemem (oczywiście po uprzednim wykonaniu jego kopii).

Jeśli chcesz prześledzić dokładnie mój tok myślenia, to proponuję być wybrał postać nazywaną Ak'shail (lub inną, ale wtedy osobście będziesz musiał odczytywać i przeliczać wartości wszelkich parametrów) – wtedy po uruchomieniu się gry, klikamy na paskach energii życiowej i magicznej, dzięki czemu odczytujemy wartości: HP 28/28 i MP 32/32. Oznacza to, że mamy aktualnie 28 jednostek na 28 maksymalnych życia (po przeliczeniu na wartości szesnastkowe jest to 1C) i 32 z 32 jednostek magii – 20(hex). Zapisujemy stan gry i wychodzimy do systemu. Jeśli jest to Twój pierwszy zapis (jeszcze nie grałeś w tę grę), będzie miał nazwę _SAVE000.DAT, jeśli dokonywa-

łód już jakichś zapisów, to wybierz plik _SAVExxx.DAT z największym numerem. Uruchom edytor dyskowy (jeśli to Norton Disk Editor – możesz wywołać go przez komendę DE nazwa_pliku lub DISKEDIT nazwa_pliku), dzięki czemu po uruchomieniu programu, od razu możesz rozpocząć edycję i załaduj plik do obróbki.

Wiemy, że początkowe wartości życia i magii to 32 i 28 – należy zastanowić się, czy możliwe jest uzyskanie wartości większej niż 255; jeśli tak, to zapis musiałby być dwubajtowy. Przypuśćmy, że tak jest – szukamy wartości MP, zgodnie z notacją PC-ową liczby 1C 00 (najpierw bajt młodszy, później starszy). Aby to zrobić naciskamy (w przypadku NDE 1.0) CTRL+S (lub wybieramy opcję FIND z menu TOOLS), przesuwamy kursor do dołu, do okna wprowadzania wartości i wstawiamy tam liczbę 1C 00. Komputer znajdzie taką wartość przy offsecie 122; zapisujemy to i naciskamy CTRL+G (lub opcja FIND AGAIN z menu TOOLS) – kolejna wartość offsetu to 124. Ponowna próba poszukiwania oddala nas zbyteń od nagłówka pliku, a imię Ak'shail znajduje się właśnie w nim (z offseciem 67). Znalazliśmy więc dwie wartości – a dwóch wartości szukaliśmy, jako że musi zapisany być zarówno stan maksymalny, jak i aktualny. W ich miejsce (offset 122 i offset 124) wpisujemy wartość 10 27(hex), co powinno spowodować 10000(dec) punktów zdrowia. Zapisujemy poprawkę na dysk (CTRL+W) i bawimy się dalej.

Podobnie jak dla magii, postępujemy tak dla punktów życia – szukamy 20 00(hex) i znajdujemy je tuż obok – z offseciem 126 i z offseciem 128. Znow wpisujemy tu 10 27(hex) dwa razy. Trzeba o tym pamiętać, bo co zdarzyłoby się, gdyby poziom aktualny był wyższy niż maksymalny.

Nadeszła pora, aby odpocząć zmienionego save – uruchamiamy grę i wybieramy opcję ładowania zapisanej gry. Kiedy już zobaczymy ekran przed sobą, widzimy... bardzo małe wysokości słupków energii, ale szybkie kliknięcie na nich wykazuje, że mamy po 10000 punktów magii i energii. Zadowolony? Pewnie nie – było zbyt łatwe! Co by tu jeszcze zmierzyć? Hmm... A może zajrzyjmy na inny ekran? Klikamy na twarzy postaci i oglądamy kolejną porcję ciekawych cyferki:

- might (wartość tego parametru ma znaczący wpływ na celność i siłę ciosania broni przy walce wręcz) ma wartość 3/10(dec), co po przeliczeniu 03/0A(hex),

- protection (wartość tego parametru określa możliwości obronne postaci) – zmiana tego parametru raczej nie ma sensu, skoro i tak mamy 10000 punktów życia.

Widzimy tu też poziom zaawansowania postaci:

- Fighter: 1(dec) = 01(hex) – im wyższy współczynnik, tym skuteczniejsze i szybsze są ataki (krótszy czas oczekiwania na możliwość ponownego uderzenia)

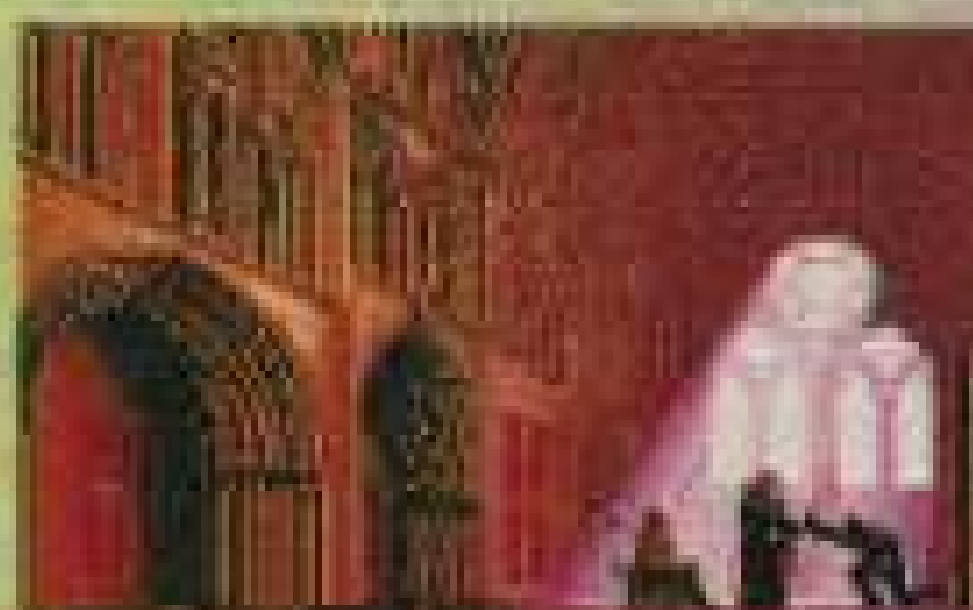
- Rogue: 1(dec) = 01(hex) – współczynnik odpowiada za umiejętności postaci związane z otwieraniem zamków (bez klucza oczywiście), strzelaniem z łuków, kusz itp. oraz rzućaniem różnymi przedmiotami (takimi jak na przykład gwiazdki).

- Mage: 1(dec) = 01(hex) – to samo dla magii, co Fighter dla miecza.

Wydź ponownie do systemu i jeszcze raz uruchom edytor dyskowy. Teraz na początek zajmijmy się parametrem might: 03(hex)/0A(hex). Szukamy najpierw tej pierwszej wartości (03(hex)), ale znajduje się ona bardzo daleko, więc rzucamy okiem na drugą – znajduje się pod dwoma offsecami: 84 i 90 – nie zostało nam nic innego: trzeba spróbować jednej z tych wartości (jeśli nie masz ochoty sprawdzać pierwszego – jak pewnie domyślasz się, jest pod drugim) i z nią uruchomić grę. W maksymalnie dwóch próbach znajdujemy wartość offsetu, którego wartość trzeba zmienić: jest to offset 90.

Zostało przed nami kolejne wyzwanie: podniesienie sobie poziomów zaawansowania postaci. Mamy trzy wartości 01(hex) – poziom wtajemniczenia nie może raczej przekroczyć 255 (w końcu co to za gra AD & D która by na to pozwoliła!), więc zapis ich nie przekroczy jednego bajta. A teraz, czy wszystkie trzy wartości zmieszczą się w jednym bajcie (zobrze się tak czasem w niektórych grach)? Raczej nie – aby np. określić, że postać ma poziom 7(dec)=111(bin) potrzeba trzech bitów. Poziom zaawansowania może być wyższy, potrzeba by było więc, co najmniej czterech bitów. Wynika stąd dość logiczne założenie – każdy z nich zajmuje jeden bajt. Skoro tak – programiści są ludźmi (a „człowiek jest z natury...” – jeśli nie wiesz jak dokończyć, to spójrz wyżej) i jako tacy nie lubią się przemęczać – i pewnie zabrałi wszystkie te współczynniki do kupy. Powstałby z tego ciąg trzech jedynek, więc ilacznego by ich nie poszukać? Skaczemy na początek pliku (dawisz HOME), przyiskamy (CTRL+S), kursor do dołu i wpisujemy 01 01 01. Krótka chwila oczekiwania i... jest! Pod offsecem 167 znajdujemy ten ciąg. Zmieniamy go, dajmy na to, na przykład cyferki 0A(hex), co oznacza 10(dec), a taki poziom w zupełności wystarcza (jeśli to jest to).

Uruchamiamy „Lands Of Lore” i po załadowaniu save sprawdzamy poprawki: wszystko działa! Ale działa tylko dla jednej postaci! Co jest charakterystyczne dla danej postaci? Od czego przeliczyć offset tak, aby nie trzeba było powtarzać tego wszystkiego, kiedy pojawi się Baccatta (poprawianie Timothy'ego spokojnie można sobie odpuścić – za krótko jest z Tobą), Lora, czy wreszcie Paulson? Oczywiście – charakterystyczne





są dla nich imiona! Przaliczmy teraz offsety wszystkich wartości względem pierwszej litery imienia postaci (dla Ak'shela offset równa się 87):

- Might: 090 - 067 = 23
- MP (magic points): 122 - 067 = 55
- HP (hit points): 126 - 067 = 59
- poziomy postaci: 167 - 067 = 100

Otwieramy teraz późniejszy plik save (zawierający nasze ostatnie osiągnięcia) i zmieniamy sobie wszelkie odpowiadające nam parametry (jeśli był to pierwszy save, to możemy grać, aż pojawi się kolejna postać). Kiedy mamy już kolejną postać, zapisujemy stan gry, uruchamiamy edytor i odnajdujemy offset dla pierwszej litery imienia bohatera (jeśli chcesz może być to nawet Timothy, ale możesz poczekać trochę na Baccattę) poprzez wpisanie go w PIERWSZE okienko pojawiające się po uruchomieniu polecenia szukania (wcześniej korzystaliśmy z drugiego). Imię to znajdowane jest pod offsetem 197; dodajemy teraz wartości uzyskane wyżej i dla drugiej postaci otrzymujemy:

- Might: 197 + 023 = 220
- MP: 197 + 055 = 252
- HP: 197 + 059 = 256
- poziomy: 197 + 100 = 297

Kiedy zapiszemy zmiany na dysk i uruchomimy grę z tego spreparowanego save zobaczymy, że wszystko poprawki działają - wriśosk o drugim offsecie (nie od początku pliku, a od początku imienia postaci był prawidłowy). Teraz z niecierpliwością możemy czekać na trzecią postać, a kiedy się pojawi - powtórzmy te czynności, jakby wykonaliśmy dla drugiej: offset dla pierwszej litery imienia wynosi 327, a wtedy parametry:

- Might: 327 + 023 = 350
- MP: 327 + 055 = 382
- HP: 327 + 059 = 386
- poziomy: 327 + 100 = 427

Ponownie zapisujemy zmieniony save i sprawdzamy, czy poprawki naprawdę działają - powinni, jeśli nie popełniłeś błędów przy wpisywaniu!!! A teraz podsumujmy:

- postać: 1 2 3 - Might: 90 220 350 - MP: 122 252 382 - HP: 126 256 386 - poziomy 167 297 427 Jak widać z powyższego zestawienia - imiona postaci (a także pozostałe ich parametry) są rozdzielone co 130 bajtów - programiści są ludźmi!... Ale nie o tym chciałem powiedzieć - sposób przedstawiony tutaj jest stosunkowo często stosowany w różnych grach, nawet zupełnie innych rodzajów. Przypuszczam, że wszyscy (a na pewno większość) słyszeli o symulatorze gwiazdowego myśliwca stworzonym na podstawie „Gwiezdnych Wojen”, o „X-Wing-u”. Jest w nim (opisany w dalszej części „poradnika”) system sprawdzania ilości ukończonych misji oparty na tej samej zasadzie: w pewnym miejscu rozpoczyna się ciąg bajtów opisujący liczbę misji skończonych w danej batalii, w innym ciąg znaczników ukończonych batalii, a w jeszcze innym wyniki dla każdej kolejnej misji z każdej batalii.

Jeśli ktoś jest zainteresowany wartościami offsetów - odsyłam do uzupełnienia; jeśli chcesz zobaczyć - znasz metodę, więc spróbuj odnaleźć sam te wartości (znacznik ukończonej batalii to 03 i jest przed licznikiem skończonych misji - jedyną odpowiedź jakiej udzielię).

■ Witold Stolarski



Kto oferuje więcej?...

ATARI
JAGUAR
899,-

wspaniałe gry nowej generacji

napęd CD ROM dostępny już wkrótce




100 gier do Jaguara za 300zł!

C.E.T. od 15 sierpnia 1995 roku oferuje swoim Klientom nową, niespotykaną na polskim rynku usług: Abo System, czyli abonament oprogramowania na kasetkach do Jaguara. Przez rok Nasz Klient może korzystać z pełnej biblioteki oprogramowania do Jaguara, wielokrotnie wymieniając jedną udotornioną mu kasetkę. Biblioteka ta już dzisiaj obejmuje 30 tytułów, do końca roku ich liczba wzrośnie do ok. 100. Koszt rocznego abonamentu wynosi 300 zł. Sto gier za 300 zł to najlepsza oferta jaką kiedykolwiek Ci złożyono! Już dziś zamów jedyną 64-bitową konsolę na świecie!

Abo Pack: Atari Jaguar + Joypad + kabel eurocart RGB stereo + na dobry początek gra Wolfenstein 3D + roczny abonament na gry!

...to wszystko za jedynie

1199,-

Konsola Atari Jaguar:

Atari Jaguar	899,-	Cybermorph	149,-	Tempest 2000	249,-
Jaguar Abo Pack	1199,-	Doom	249,-	Theme Park	249,-
Roczny abonament na gry	300,-	Double Dragon V	249,-	Troy Aikman Football	249,-
		Dragon: Bruce Lee Story	249,-	Wolfenstein 3D	249,-
Alien Vs. Predator	249,-	Evolution: Dino Dudes	199,-	Val d'Ibère Snowboarding	249,-
Brutal Sports Football	249,-	Hover Strike	249,-	Zool 2	249,-
Bubsy	249,-	Iron Soldier	249,-		
Burn Out	249,-	Kasumi Ninja	249,-	Kabel Euro RGB Stereo	35,-
Cannon Fodder	249,-	Pinball Fantasies	249,-	Kabel Euro RGB	30,-
Checkered Flag	249,-	Raiden	249,-	Kabel Jag Link	35,-
Club Drive	249,-	Sensible Soccer '95	249,-	joypad	119,-
Crescent Galaxy	199,-	Syndicate	249,-		

...i nowych gier wkrótce!

Komputery Atari 8, 16, 32 bit:

Atari 520 STFM	399,-	Atari 130 XE	119,-	Atari Portfolio	349,-
Atari 1040 STFM	459,-	Atari XF 551-Scar Riders II	169,-	Atari PC Card Drive	499,-
Atari 1040 STE	659,-	Atari XC 12	39,-	Atari Memory Expander -	299,-
Atari Mega ST4	999,-	Atari XEP 80	39,-	Centronics Interface	199,-
Atari Mega STE1	999,-	Atari 1020	119,-	RS 232C Interface	249,-
Atari TT1030	1999,-	Atari Touch Tablet	39,-	Centronics + RS 232C Intf.	379,-
Atari Falcon030	2599,-	Atari Gun	19,-	287 KB Card	279,-
Atari SM 144	349,-	Atari Joystick	8,-	343 KB Card	379,-
Atari TTH 104	1199,-	XE Game Cartridge	8,-	1028 KB Card	579,-
ST Memory Expander	99,-	Coin Up Hits (cart. 7 gier)	39,-	Zasilacz dla Portfolio	22,-
Kabel Euro ST lub F030	35,-	Gry kasetka/dysk	5,-	Rozbudowa RAM do 640KB	299,-
ScreenUp! (F030)	119,-	Gry kasetka dysk nowości	8,-	Instalacja polskich znaków	79,-

Consumer Electronics Trade, ul. Włoczyńska 141/2, 50-550 Wrocław, tel. (071) 688656, fax (071) 625225.

C.E.T. oferuje w sprzedaży wyjątkowe komputery (również w nietypowych konfiguracjach DTP i MIDI) i konsole oraz oprogramowanie do nich. Udzielamy 12-miesięcznej gwarancji. Zamówienia przyjmujemy telefonicznie (pon.-piątk. w godz. 1100-1700), faksem (całą dobę) oraz listownie. Płatność odbywa się w momencie dostarczenia przez firmę kurierską (doliczane są wówczas koszty ubezpieczenia, opakowania, przesyłki i pobrania pieniędzy) lub przelewem na konto BSK S.A. o. Wrocław 319203-302090-136 (bez dodatkowych kosztów). Maksymalny termin realizacji zamówienia wynosi 21 dni. Udzielamy rabatów dla członków następujących klubów: „S” - 3%, Gambler - 5%, Quast - 7% (o przyależności do klubu prosimy poinformować w zamówieniu).

Ponadto serdecznie zapraszamy wszystkich użytkowników i miłośników Atari na zlot do Omety (w połowie drogi między Olkuszem a Elblągiem) w dniach 4-6 sierpnia br. organizowanego przez klub Quast.

pod koniec roku - Jaguar Virtual Reality

Consumer Electronics Trade jest firmą, która w decydujący sposób wpłynęła na promocję i popularność konsoli Atari Jaguar na polskim rynku. Zainspirowaliśmy serię artykułów o Jaguarze w wielu popularnych magazynach poświęconych tematyce gier komputerowych, zaprezentowaliśmy konsolę Atari na targach Play-box '95, jesteśmy sponsorem wielu konkursów. Oferujemy produkty po atrakcyjnych cenach. W dalszym ciągu będziemy poprawiać jakość naszych usług, ponieważ oferujemy nie tylko komputery i konsole... my dostarczamy Radość i Zabawę... Kto oferuje więcej?



X-WING

Dawno, dawno temu, w pewnej odległej galaktyce... (T) w numerze pierwszym „Gier Komputerowych” pojawił się opis do gry „X-Wing”. Tut obok niego była dość ciekawa rzecz — przykład, jak pokonać złych przedstawicieli Imperium przy pomocy „Norton Disk Editor’a”. Mowa tu oczywiście o zmianach w savegame’ach — przy pomocy niewielkiej zmiany kilku bajtów każdy, nie tylko fanatyk tej gry spędzający długie godziny przed ekranem X, Y, czy A-sterzydłowca, może stać się generałem, ukończyć wszystkie misje i (oczywiście) obejrzeć animowane wstawki! A jest na co popatrzeć, są tam sceny równie ładne jak w serialu. Autorem owego artykułu był Jakub Sandeck — i chwala mu za to — podał prawie pełne rozwiązania, gdzie opisał jak czytać można zabitego lub pojmanego pilota, podnieść sobie rangę i ilość punktów, ale metoda, jakiej użył do ukończenia do trudniejszych misji jest... hm... nieco nieelegancka: wymaga ona zmian nazw plików zastępujących opisy misji (razem z uwagami o rozmiarach i częstotliwości na kilkunastokrotnie skrócenie tej samej misji). Jest to niewygodne i kłopotliwe, zwłaszcza, że rozpoznaćemy już zmiany zawartości plików i nie ma tam nigdzie informacji o nazwach misji z 4 TOUR OF DUTY — IMPERIAL PURSUIT. Prawdopodobnie w ten sam system da się zastosować do kolejnych kampanii („B-Wing”).

Uroczom edytor i przejdź do edycji pliku xxxxxxxx.plt (gdzie xxxxxxxx oznacza misję gracza), jeśli masz założoną ścieżkę dostępu do NDE (Norton Disk Editor’a), to napisz DE XXXXXXXX.PLT.

a jeśli nie, to wykonaj czynności opisane w numerze (1/93) „Gier Komputerowych”. Teraz przy pomocy klawiszy PgUp i PgDown oraz kursorów znajdź miejsce, przy którym w prawym dolnym rogu ekranu zobaczysz napis:

Offset 752, hex 2F0 — jest to licznik ukończonych misji pierwszej kampanii

Offset 753, hex 2F1 — jest to licznik ukończonych misji drugiej kampanii

Offset 754, hex 2F2 — jest to licznik ukończonych misji trzeciej kampanii

Offset 755, hex 2F3 — jest to licznik ukończonych misji czwartej kampanii

Pod te adresy możesz wpisać wartości podające (szesnastkowo) numer kolejnej ukończonej ostatnio misji w danej kampanii.

00 — nie ukończyłeś żadnej misji

01 — ukończyłeś 1 misję

02 — ukończyłeś 2 misje

03 — ukończyłeś 3 misje

04 — ukończyłeś 4 misje

05 — ukończyłeś 5 misji

06 — ukończyłeś 6 misji

07 — ukończyłeś 7 misji

08 — ukończyłeś 8 misji

09 — ukończyłeś 9 misji

0A — ukończyłeś 10 misji

0B — ukończyłeś 11 misji

0C — ukończyłeś 12 misji

0D — ukończyłeś 13 misji (tylko 3 i 4 TOUR OF DUTY)

0E — ukończyłeś 14 misji (tylko 3 i 4 TOUR OF DUTY)

0F — ukończyłeś 15 misji (tylko 4 TOUR OF DUTY)

10 — ukończyłeś 16 misji (tylko 4 TOUR OF DUTY)

11 — ukończyłeś 17 misji (tylko 4 TOUR OF DUTY)

12 — ukończyłeś 18 misji (tylko 4 TOUR OF DUTY)

13 — ukończyłeś 19 misji (tylko 4 TOUR OF DUTY)

14 — ukończyłeś 20 misji (tylko 4 TOUR OF DUTY)

Jeśli jesteś zdecydowany nie przechodzić żadnej misji (zafaj, zafaj), to wpisz od adresu 752 kolejno wartości: 0C 0C 0E 14 — dzięki temu wszystkie misje będą dla Ciebie ukończone (i będziesz mógł przeliterować je, jako że będą już misjami historycznymi — hangar-HISTORICAL COMBAT). Mimo tego, że będziesz miał je już wszystkie zakończone, to po uruchomieniu gry komputer stwierdzi, że kampanie nie zostały zakończone! Potrzeba jest jeszcze jedna poprawka:

Offset 736, hex 2E0 — wskaźnik ukończenia pierwszej kampanii

Offset 737, hex 2E1 — wskaźnik ukończenia drugiej kampanii

Offset 738, hex 2E2 — wskaźnik ukończenia trzeciej kampanii

Offset 739, hex 2E3 — wskaźnik ukończenia czwartej kampanii

Jeśli wpiszesz do nich wartość 03 (oficjalnie akurat 03 — bez bicia powietrza, że nie wiem — aby to odkryć musiałem skończyć jedną pełną kampanię!), to bez jakichkolwiek problemów komputer przełączy tę pigułkę. Czy jednak nie razi Cię zarowa wartość licznika punktów, za kolejne misje? Pewnie tak, ale jest i na to rada:

Offset 760, hex 2F8 — dwubajtowo punkty za pierwszą misję pierwszej kampanii (młodszy bajt).

Offset 761, hex 2F9 — dwubajtowo punkty za pierwszą misję pierwszej kampanii (starszy bajt).

Offset 762 i 763, hex 2FA i 2FB — wartości 00 00 — przerywnik.

Offset 764 i 765, hex 2FC i 2FD — punkty za drugą misję.

Offset 766 i 767, hex 2FE i 2FF — 00 00, itd. itp. (aż do misji dwunastej). Podobnie jest dla drugiej kampanii.

Offset 860, hex 3C0,

ile trzeciej (tu jest czarnaścica misji, a więc i czarnaścica wyrzów).

Offset 960, hex 3C0,

czwartej (aż dwadzieścia misji)

Offset 1060, hex 424

To właściwie byłoby na tyle jeśli chodzi o „X-Wing’a”.

NIECH MOĆ BĘDZIE Z WAMI (a edytorzy dyskowe niech nie rzucą się ukryte w zakamarkach twardego i dyskietek)

Witold Stolarski



Numery Archiwalne

1880	GK 8-7/94	King's Quest VII	CS 2/93
7th Guest	MM 1/94	Knights Of Xentar	CS 2/95
Aces Of The Deep	GK 3/95	Lands Of Lore	CS 5/94, 1/95, 2/95
Alone In The Dark	CS 1/93	Larry I	CS 2-3-4
Alone In The Dark 2	CS 2/94	Larry II	WS 2/92
Alone In The Dark 3	GK 4/95	Larry 6	GK 8-7/94
Amazon Guardians Of Eden	CS 2/93	Leona Bow 2	GK 5/94
American Revolt	GK 3/94, 5/94	Legacy	CS 1/94, 2/94
Another World	CS 5-6-7	Legacy Of Israel	WS 4/94, 1/95
B-Wing	CS 4/94, 1/95	Legend Of Kyrandia	CS 1/93
Behemoth A Steel Sky	GK 5/95	Legend Of Kyrandia 2	CS 2/94
Benefactor	WS 1/95	Legend Of Kyrandia 3	GK 6/95
Betrays At Kronor	CS 4/94, 5/94	Lesser Monkey	GK 4/95
Bird Of Prey	WS 5/93, 1/94	Live & Death	CS 5-6-7
Black Crypt	CS 5/93	Lost Eden	GK 5/95
Blue Force	GK 1/93	Lost In Time	GK 1/94, 2/94
C.H.A.D.S. Continuum	GK 1-2/95	Lost Vikings	GK 1/93, 1/94, 2/94, 3/94
Cadaver	CS 2/93, 3/93	Lure Of The Temptress	CS 5-6-7
Caesar	CS 1/94, 2/94	Mad Dog McCrex	GK 4/94
Campaign 2	CS 2/94	Mad Dog McCrex	GK 8-9/94
Cannon Fodder	GK 5/94	Mad Enough	MM 1/94
Chaos Strikes Back	CS 5-6-7	Maniac Mansion 2	CS 5/93
Christoph Kolumbus	WS 4/94	Master Of Orion	CS 4/94, 5/94, 1/95
Chuck Rock 2	GK 1/93	Mega-Mania	CS 2/93
Civilization	WS 2/93, 3/93, 4/93, 5/93, 1/94, 2/94, 3/94	Mentor	GK 3/95
Colonizator	GK 12/94	Midwinter I	CS 5-6-7
Colorado	CS 2-3-4	MG-25 M	WS 4/93
Comanche	CS 1/93	Millennium 2.2	WS 3/93
Companions Of Xanth	CS 2/94	Monkey Island	CS 5-6-7
Cruise For A Corpse	CS 2-3-4	Mortal Kombat 2	GK 3/95, 4/95
Curse Of Enchantia	CS 1/93	Nano Police	CS 5-6-7
Cyberia	GK 4/95	Navy Fighters	CS 2/95
Cydemania	GK 5/95	Oh Bananas	WS 3/93
Dark Legions	CS 1/95, 2/95	One Must Fall	GK 5/95
Darkseed	CS 2/93	Perfect General	WS 3/94
Dawn Patrol	GK 3/95	Planted Gold	CS 3/94
Death Mask	WS 1/95	Pizza Tycoon	GK 4/95
Detroit	CS 5/94	Plan D	GK 1/94
Discovery	GK 4/95	Player Manager 2	WS 4/94
Daylight	WS 2/94	Police Quest 4	GK 5/94
Deem	GK 3/94, 5/94	Populous	WS 3/92
Dr. Radlow	GK 1-2/95	Populous II	CS 5-6-7
DragonSphere	CS 3/94	Ports Of Call	WS 3/93
Dream Web	GK 3/94	Powermonger	WS 2/92
Dune	WS 2/94, 3/94	Prince Of Persia 2	CS 5/93, 6/93, 7/93, 1/94, 2/94
Dune II	WS 4/94	Quest For Glory III	CS 7/93
Eco Quest	CS 4/93	Quest For Glory IV	GK 4/94
Experiment „Defin”	GK 1-2/95	Railroad Tycoon	CS 2-3-4, 5-6-7
EH	WS 3/94	Rebel Assault	GK 8-7/94
Elvira	CS 2-3-4	Red Baron	WS 4/93
Elvira II	CS 2/93, 3/93	Return Of The Phantom	CS 6/93
Eye Of Beholder	CS 2-3-4, 5-6-7, 1/93, 2/93	Ruinon	CS 2/95
Eye Of Beholder II	CS 5/93, 6/93, 7/93, 1/94, 2/94, 3/94, 4/94	Ring World	GK 3/94
F-117A	CS 1/93	Ring World 2	GK 6/95
F-15 II	WS 4/93	Rise Of The Dragon	CS 3/93
F-19	CS 2-3-4	Rise Of The Robots	GK 5/95
F-29 Retaliator	CS 2-3-4, 5-6-7	Robin Of The Longbow	WS 4/93
Falcon	WS 4/93, 5/93, 1/94, 2/94, 3/94	Sam & Max	CS 1/94
Fascination	CS 4/93	Search For Cetus	GK 4/94
Fetche Maya	CS 2-3-4	Second Samurai	WS 1/95
Fighter Bomber	WS 2/92	Secret Of Monkey Island	CS 2-3-4
Fire Force	CS 3/93	Settlers	GK 10/94, 11/94, 12/94
First Samurai	CS 2/93, 3/93	Shadow Of The Comet	CS 6/93
Flatback	CS 2/93	Sherlock Holmes	CS 3/93
Flight Of The Intruder	WS 4/93, 5/93, 1/94, 2/94, 3/94	Smart Service II	CS 2-3-4
Formula 1 Grand Prix	WS 5-6-7	Sim City	WS 2/92
Freddy Pharkas	CS 4/93	Sim Tower	GK 6/95
Frontier	WS 4/94, 1/95	Simon The Sorcerer	CS 7/93
Front Lines	GK 5/95	Space Crusade	GK 4/94
Fury Of Furries	GK 5/94, 8-7/94, 8-9/94, 10/94	Space Hulk	GK 3/94
Gabriel Knight	GK 2/94, 3/94, 4/94	Space Hulk	WS 5/93
Goblins 2	CS 1/93	Space Quest V	CS 3/93
Goblins 3	GK 1/94, 2/94, 3/94, 4/94	Star Federation	GK 4/95
Great Naval Battles	CS 2/93, 3/93	Storm Master	WS 3/93
Gunship	WS 2/92	Supremacy	WS 3/94
Gunship 2000	CS 5/93, 1/94	Syndicate	CS 7/93
Hardball 4	GK 5/95	System Shock	GK 4/95, 5/95, 6/95
Harpoon	WS 1/94, 2/94	Tajmnik Statuów	GK 2/94
Heimdal	CS 4/93	Temagant	GK 3/95, 4/95
Heimdal II	CS 5/94	The Big Red Ape	GK 5/95
Hero Quest	GK 4/94	Theme Park	GK 4/95, 5/95
Hero Quest - misje dodatkowe	GK 5/94	Thundermax	CS 2-3-4
Hero's Quest	WS 1/94	Thunderhawk	WS 5/94
Hired Guns	GK 1/94	Tie Fighter	CS 5/94, 1/95
Ice Man	CS 2-3-4	Time Machine	CS 2-3-4
Indiana Jones 3	GK 5/95	Twisty Pepper	CS 4/93, 5/93
Indiana Jones IV	CS 1/93	UFO 2	GK 5/95
Innocent 2 (Rally)	GK 3/95	Ultima VII	GK 8-9/94, 10/94
Ishar 2	GK 8-7/94, 8-9/94	Ultima Underworld II	CS 4/94
Ishar 3	GK 10/94	Under A Killing Moon	GK 12/94
KGB	CS 4/93	Universe	GK 10/94
Killing Cloud	WS 1/94	Vehala	GK 11/94, 12/94, 1-2/95
		Warcraft	GK 1-2/95
		Warlords	CS 5-6-7
		Warcraft	WS 3/93
		Wheat - The Prophecy	CS 6/93
		Who Shot Johnny Rock?	GK 5/94
		Woodruff	GK 5/95
		X-Wing	CS 5/93, 6/93
		X-Wing - Tour Of Duty IV	CS 3/94
		Zool	GK 1/93

PRENUMERATA

PRENUMERATA

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

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

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

2. W redakcji

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

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

Oto aktualne ceny poszczególnych czasopism CGS Computer Studio w prenumeracie:

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

Zamówienia na prenumeratę przyjmujemy na blankietach zamieszczonych poniżej, ale jeśli nie chcesz niszczyć czasopisma, może wypełnić zwykły blankiet na przekaz pieniężny dostępny na każdej poczcie. W tym przypadku należy pamiętać o umieszczeniu odpowiedniej informacji na odwrocie blankietu w miejscu na korespondencję. Trzeba napisać tam czego dotyczy zamówienie i jeszcze

raz powtórzyć adres zamawiającego. Teraz należy już tylko obliczyć wysokość kwoty jaką trzeba przelać (ilość zamawianych egzemplarzy x cena) i nadać ją w dowolnym urzędzie pocztowym.

UWAGA! KAŻDY KTO ZAMÓWI PRENUMERATĘ NA 12 KOLEJNYCH NUMERÓW „GIER KOMPUTEROWYCH” LUB „CD-ROM MAGAZYN”

— otrzyma we wrześniu bezpłatnie krążek CD z atrakcyjnymi programami.

W przypadku prenumeraty dwóch tytułów, niespodzianki dla prenumeratorów są takie.

JAK ZAMAWIAĆ ARCHIWALNE NUMERY

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

Ceny archiwalnych numerów naszych czasopism kształtują się następująco:

każdy numer wyszczególniony w wykazie — 1,50 zł, za wyjątkiem „Gier Komputerowych” wydanych w 1995 r. Ich ceny są następujące: GK1-2/95 — 2,00 zł, GK3/95 — 2,00, każdy kolejny numer — 2,20 zł. Dodatkowo zamawiający ponosi koszty związane z wysyłką czasopism. Dlatego do ceny egzemplarza należy jednorazowo dodać kwoty: 0,80 gr za wysyłkę 1 egz., 0,80 gr za wysyłkę 2 egz. i 1,20 za jednorazową wysyłkę powyżej 3 egz.

ROZNIK „GIER KOMPUTEROWYCH” TANIEJ!

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

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

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

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

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

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

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

Teraz WYDANIE SPECJALNE w całości kolorowe i AMIGOWE

szukaj w kioskach RUCH!



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

Świadczenia dodatkowe

Nadawca (imię i nazwisko-nazwa)

ulica, nr domu, nr mieszkania, miejscowość

PRZEKAZ POCZTOWY na zł pocztą

słownie złotych

Adresat
CGS-Computer Studio
ul. Marsa 6
Warszawa

Nr nadania Stempel okręgowy

.....
.....

Dzień nadania

.....

podpis przyjm.

.....
.....
podpis kontr.

.....

Oplata

Odcinek dla adresata

ulica, nr domu, nr mieszkania

ozn. kodowe pocztą

zł

ADRESAT
CGS-Computer Studio

imię i nazwisko (nazwa)
ul. Marsa 6

04-202 Warszawa

Dzień nadania

.....

Starannie przechowywać
Dowód nadania przekazu pocztowego (pokwitowanie)

ulica, nr domu, nr mieszkania

ozn. kodowe pocztą

zł

CGS-Computer Studio
Adresat (imię i nazwisko-nazwa)

ul. Marsa 6
ulica, nr domu, nr mieszkania

ozn. kodowe Warszawa pocztą

Dzień nadania

.....

Oplata Nr nadania

zł

podpis przyjm.

.....

KONKURSY

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

KONKURS „3 pytania”

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

1. Podaj nazwę pierwszej 64-bitowej konsoli.
2. Jak brzmi nazwisko aktorki biorącej udział w grze „DEADALUS ENCOUNTER”.
3. Wymień nazwiska dwóch światowej klasy graczy firmujących „VIRTUAL POOL”.

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

ROZWIĄZANIA KONKURSÓW

ROZSTRZYGNIĘCIE KONKURSÓW OGŁOSZONYCH W 6/95

Grę „VIRTUAL POOL” ufundowaną przez firmę CD-PROJEKT wygrała ELŻBIETA JABŁONSKA z ŚWIDWIN

Nagrody pocieszenia – 10 kompaktów z grą „RISE OF THE TRIAD” ufundowanych przez firmę:

PEARL, ul. Łęczycka 25,
66-016 CZERWIŃSK
tel. (0-68) 27-81-68
otrzymują:

1. MARCIN TRUSZ, BIŁGORAJ
2. MIKOŁAJ TYMOSZUK, LUBLIN
3. BŁAŻEJ CIESIELSKI, GOLINA
4. PIOTR NOWAK, GRYBÓW
5. MICHAŁ BUCZEK, KONSTANTYNÓW
6. ARTUR BUDZIAK, BYDGOSZCZ
7. CEZARY POPIÓŁEK, KOBYLEKA
8. WOJCIECH ROSSA, GRYFINO
9. KRZYSZTOF MAŁOWANIEC, KATOWICE
10. KRZYSZTOF GRAD, CZĘSTOCHOWA

NAGRODAMI W KONKURSIE SĄ:

1. SOLTYS (PC) – L.K. Avalon
2. DOMAN (AMIGA) – Mirage
3. KAJKO I KOKOSZ (AMIGA) – 7 Stars
4. MAJSTEREK (AMIGA) – Bisoft
5. ŚWIDROŃ (AMIGA) – Bisoft
6. SLIPWALKER (C-64) – L.K. Avalon

ROZWIĄZANIE KONKURSU „3 pytania” z nr 6/95

Prawidłowe odpowiedzi:

1. Londyn, 2. Mario, 3. „Excessive Speed”

Nagrody w konkursie „3 pytania” otrzymują:

1. CZESŁAW ZEMKA, BYDGOSZCZ – ŚWIAT WINDOWS
2. ROBERT KWACZ, SUCHAŃ – DAN WILDER
3. PRZEMYSŁAW BEDNAREK, GNIEZNO – KAJKO I KOKOSZ
4. DAMIAN STANIEC, STARACHOWICE – DRIP

FUNDATORZY NAGRÓD

L.K. AVALON
35-959 RZESZÓW 2
skt. pocz. 66
tel. (017) 62 74 71 wew. 274, 275

MIRAGE SOFTWARE

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

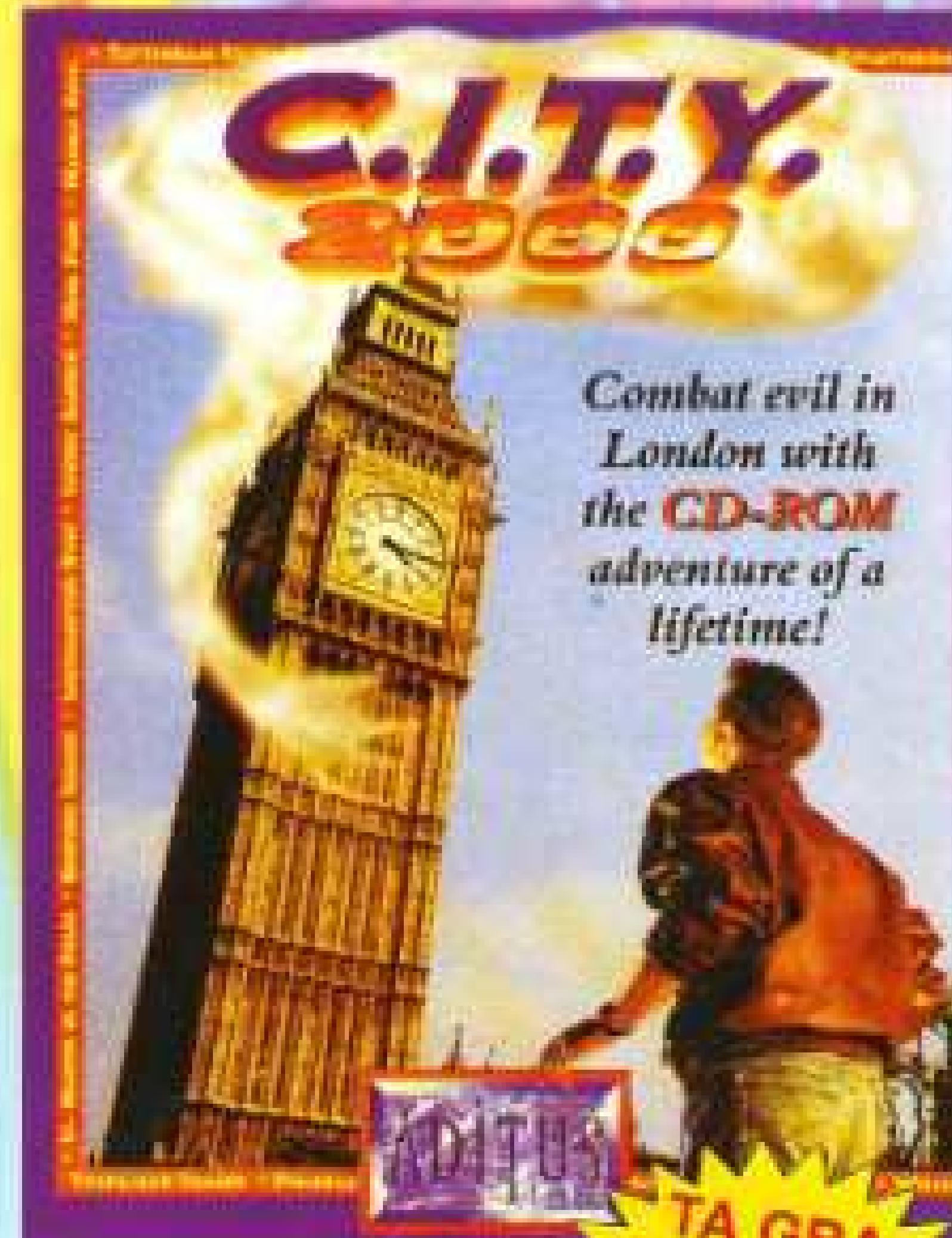
BISOFT

62-020 ŚWARZĘDZ
Os. Dąbrowszczaków 8/23
tel. (051) 17 46 07

KUPON KONKURSOWY

GRY KOMPUTEROWE NR 7-8/95

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



Combat evil in London with the CD-ROM adventure of a lifetime!

TA GRA MOŻE BYĆ TWOJA!

Fundator nagrody:

CMR DIGITAL

Warszawa,
Al. Jerozolimskie 2,
Tel. (0-22) 27-87-73

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

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

Nr karty (listy) poręczeni		Amizowano	
Znamiona dowodu tożsamości		Dzień wypłaty	
rodzaj dowodu		Nr księgi wypł.	
wydany przez		przekazów	
miejscie i data wydania		podpis wypłac.	
Sumę wymienioną na odwrocie otrzymałem		Przełano na rachunek	
Przełano na rachunek		dnia	
Podpis odbiorcy albo nr. ku bankowego		Podpis	
Przełano na rachunek		dnia	
Przełano na rachunek		dnia	

SYSTEM S

Ostatnią część naszego opisu rozpoczynamy od poziomu trzeciego. Poprzednie poziomy gry opisaliśmy w GK nr 4/95, 5/95 i 6/95.

POZIOM TRZECI

12. Udaj się do pokoju amelia (na wschód), podejź do klawiatury i wystukaj kod 428. Zabierz próbnik i demodulator, które zostawił tu wrożenie.

13. Idź na zachód i południe, wejdź w pierwsze napotkane drzwi na zachód. Idź przed siebie korytarzem, zakręć na północ, a kiedy pojawi się odgałęzienie na zachód — skręć w nie. Wejdź w pierwszy korytarz wiodący na południe — na jego końcu znajdziesz RELAY 428. Wymij demodulator i dwukrotnie nim na ekranie.

14. Możesz powrócić i pobierać przedmioty w pozostałych częściach poziomu.

15. Wróć do windy i na 6. poziom.

POZIOM SZÓSTY

29. Przteleportuj się do głównego włącznika i przestaw go. Uwaga! na atak robotów.

30. Idź do wyciągu poziomu 62 — będą tam na Ciebie czekać w zasadce. Po pokonaniu przeciwników dostaniesz wiadomość o wystrzeleniu części stacji, a w chwili późniejszą informację od Rebeki.

31. Udaj się do windy prowadzącej na poziom 7 (możesz użyć teleportu), ale koniecznie zabierz ze sobą plastik.

POZIOM SIÓDMY

1. Po dotarciu na ten poziom otrzymasz wiadomość — groźby SHODAN.

2. Pobierz przedmioty i zniszcz kamerę (jest zamontowana bardzo wysoko).

3. Skieruj się na wschód. Kiedy dojdiesz do większego pomieszczenia, skorzystaj z drabinki, a później przy pomocy odrzutka dostań się do korytarza wiodącego na południe.

4. Połącz kabełki: niebieski 1-1, żółty 3-4, fioletowy 4-5 i czerwony 6-2. Za drzwiami jest widać duży przycisk — użyj go, obejdź dookoła kolumnę i przełącz kolejny.

5. Spadnij do korytarza wiodącego na zachód — jest w nim wyłącznik konwertera cyborgów — jasne jest chyba, co masz z nim zrobić? (W polskiej wersji językowej jest tam także odczytany minami aparat leczący — są one uruchomione, więc nie próbuj ich dotykać, bo ich wybuch zniszczy urządzenia).

6. Przejdź na drugą stronę reanimatora — znajdziesz tam stację ładowania. Wróć na górę i przyćnij duży przycisk — zamknie się jedno z pół siewych, a otworzy kolejne, wiodące do innego korytarza.

7. Spadnij w nowo otwarte przejście i idź na południe, a później na wschód. Kiedy pojawi się odgałęzienie wiodące na południe — wejdź w nie i idź aż do barierki.

8. Użyj falgłówek i kliknij na kolejnych jej polach — bariera zniknie, a Ty będziesz mógł wysadzić pierwszą z anten — dwukrotnie na osłonie z przodu po czym umieść tam plastik.

9. SHODAN zamknie Ci drogę, lecz falgłówek można rozwiązać w ten sam sposób, co ostatnio.

10. Udaj się na zachód — w pomieszczeniu obok znajdujesz windę wiodącą na poziom 8, lecz na razie z niej nie korzystaj.

11. Idź na wschód, przejdź po mostku słowym, aż dojdiesz do większego pomieszczenia.

12. Drzwi zamkną się za Tobą — pokonaj przebywające tam cyborgi i znajdź kabełki do połączenia: czerwony 1-3, fioletowy 2-1 i niebieski 3-2.

13. W północnej ścianie otworzy się przejście — zniszcz węzły komputerowe i opuść owo pomieszczenie korytarzem wiodącym na wschód.

14. Idź przed siebie, aż korytarz się rozgałęzi — z jego wschodniego krańca zabierz v3 skafandra (ochrona przed promieniowaniem).

15. Skieruj się na zachód — w terenie skażonym znajdziesz v3 tarczę.



16. Wróć do miejsca, gdzie możesz doładować swoje akumulatory (na pewno Ci się przyda) wyjdź stamtąd na północ i przeskocz na wschodnią półkę. Czeka Ci tam rozwiązanie kolejnej zagadki: połącz 2-2, 3-4 i 6-5.

17. Spadnij przez otwarte drzwi i idź przed siebie korytarzem. Kiedy dojdiesz do większego pomieszczenia — rozetrzyj się. W niszce na piętrze na południowej ścianie jest przycisk — użyj go.

18. Przejście prowadzące na wschód pozwoli Ci dotrzeć do kolejnej anteny, ale uważaj — korytarz jest zaminiowany.

19. Wyjdź korytarzem północnym i zabierz potrzebne rzeczy z magazynku.

20. Wyjdź stamtąd i idź korytarzem przed siebie, aż dojdiesz do rozgałęzienia. Skieruj się na północ, a później na wschód. Kiedy skończy się korytarz, zobaczysz drabinkę — wejdź po niej na górę i zabierz to, co tam znajdziesz.

21. Spadnij i z pomieszczenia na wschodzie zabierz wszystkie wartościowe rzeczy (aby się do nich dostać, będziesz musiał przykucnąć).

22. Wróć do ostatniego rozgałęzienia i idź na zachód. Wejdź w pierwsze drzwi w północnej ścianie i zniszcz przebywające tam roboty.

23. W kolejnych drzwiach wiodących na północ jest antena. Masz plastik, więc go użyj.

24. Wyjdź stamtąd, drzwi naprzeciwko prowadzą przez labirynt do głównego rdzenia, więc idź dalej na zachód.

25. Kiedy pojawi się możliwość skręcenia na południe, zrób to wejdź w drugie drzwi na zachodniej ścianie jakie napotkasz. Znajdziesz tam kabełki do połączenia (3-2, 4-1, 6-4 i 5-5) i przycisk. Są tu także drzwi, których nie można otworzyć.

26. Wróć teraz na północ i idź korytarzem aż do drzwi. Przejdziesz kilka pomieszczeń, ale to jedyna droga. Kiedy dojdiesz do IRIS DOOR, przejdź przez nie i wejdź w pierwsze drzwi na południu — jest tam ostatnia antena.

27. Po jej zniszczeniu dostaniesz dwie wiadomości — jedną od SHODAN (jak zwykle z pogroźkami), a drugą od Rebeki — masz zniszczyć reaktor stacji i uciec kapsułą ratunkową.

28. Jeśli chcesz, możesz zacząć wykonywać to zadanie, ale proponuję być teraz uciec się na wschód, gdzie w korytarzach na dole leży v3 anty-grawitatora i jest stacja ładowania.

29. Użyj odrzutka i idź do windy na szósty poziom, a stamtąd na południe, aż do windy magnetycznej, gdzie na dole leży m.in. karabin SKORPION.

30. Wróć do windy, przejdź na poziom 6, skąd windę możesz przedostać się na poziom 3.

31. Z poziomu 3 przejdź na poziom R.

POZIOM II

12. Idź na wschód i upewnij się, czy wyłączyłeś konwersję cyborgów. Oczyszcz sobie drogę do urządzenia odkażającego (jest w pomieszczeniu na zachód od maszyny leczącej).

13. Podejź do grodzi blokującej dostęp do rdzenia poprzez drzwi na pomocy pomieszczenia.

14. Oczyszcz teren z wrogich maszyn i spadnij w dół. Podejź do centralnej windy rdzenia, naciśnij przycisk i znajdziesz się na górze. Kliknij dwa razy na klawiaturze i naciśnij PAUSE — wystukaj kolejno kody 755, 855 i 955, po czym ponownie naciśnij PAUSE. Ponownie wejdź na górę i przełącz dźwignię przesuwaną rdzenia. Po chwili, zwyciężając, otrzymasz przemyłkę z wiązką od SHODAN.

15. Rozpoczęło się właśnie odliczanie, ale bez nerwów, spokojnie możesz udać się na poziom piąty (poprzez poziom trzeci) — po drodze możesz jeszcze skorzystać zarówno ze stacji ładującej, jak i maszyny leczącej.

POZIOM PIĄTY

28. Jeszcze w windzie dostaniesz mail od DIEGO — rzuć Ci wyzwanie. Udaj się do dołu położonego najbardziej na wschód, po kładce energetycznej na zachód, później na północ i na wschód.

29. Uaktywij tarczę i zacznij zabawę z robotami strażniczymi, a po ich wyniszczeniu skorzystaj z przejścia do kapsuł — spotkasz tam DIEGO.

30. Po chwili zabawy Twój przeciwnik znów zniknie, a Ty będziesz mógł dostać się do kapsuły (kod dostępu to 001). Niestety, po przełączeniu dźwigni na ścianie dowiesz się, że SHODAN... postanowił Cię usmażyć w stacji i wyłączył stację ratunkową.

31. Po opuszczeniu pomieszczenia dostaniesz komunikat od REBEKI, która poinformuje Cię o tym, że SHODAN chce odpalić mostek (poziom dziewiąty) i możesz się jeszcze uratować — idź do windy prowadzącej na poziom 6, tam przteleportuj się do windy na poziom 7.

32. Kiedy znajdziesz się na poziomie siódmym — idź na południe do windy na poziom 8 (po drodze możesz skorzystać z sekcji medycznej i doładować sobie energię i wyleczyć się).

POZIOM ÓSMY

1. Zaraz za drzwiami znajdziesz wiadomość o tym, że znalazłeś się na poziomie bezpieczeństwa i że niemożliwe tu jest wykorzystywanie odrzutka (jest to częściowo prawdziwe).

2. Obejdź centralny rdzeń strzelając do wszystkich wrogów (jest tutaj dużo półek na których stoją roboty i androidy, latają flyery, kręcą się roboty miny itp. przyjemności), aż dojdiesz do północno-zachodniej części poziomu i wejdź windą na górę.

3. W pierwszym pomieszczeniu na północ jest przełącznik — użyj go, a uaktywisz windę.

4. W następnym leży karta dostępu (daje Ci dostęp m.in. do magazynku po drugiej stronie korytarza, gdzie są cztery rzywy i helmos).



30. Wróć do windy, przejdź na poziom 6, skąd windę możesz przedostać się na poziom 3.

31. Z poziomu 3 przejdź na poziom R.

HOCK



5. W kolejnym pomieszczeniu możesz znaleźć trochę amunicji do MAGPULSE i apteczki.

6. Użyj windy, a kiedy znajdziesz się na górze poszperaj przydatne Ci przedmioty.

7. W zachodniej części pomieszczenia jest przycisk, chwilowo zablokowany przez system bezpieczeństwa — zapamiętaj jego położenie, po czym udaj się do windy w południowej ścianie.

8. Idź na południe, a później na zachód, aż znajdziesz kolejną kartę dostępu.

9. We wschodniej części pomieszczenia znajdziesz przejście prowadzące do pomieszczeń z węzłami sieci, magazynami i terminal cyberprzestrzeni.

10. Wróć teraz na dół — będziesz mógł odblokować stację ładującą (za pomocą niemożliwego do użycia wczesniej przycisku) i zabrać z magazynu PLASMA RIFLE.

11. Idź na dół i skieruj się do windy w południowo-wschodniej części poziomu. Wjedź nią na górę, a tam, po pokonaniu robotów — strażników znajdziesz v3 latarek i kolejną stację ładowania.

12. Wewnątrz rżnięcia na poziomie podłogi znajdują się magazyny zabezpieczone polem siłowym, które można usunąć za pomocą przycisków na ścianach. Zwiędz je i zabierz przydatne przedmioty.

13. W północno-zachodniej części rżnięcia jest wejście prowadzące do jeszcze jednej stacji ładowania.

14. Skieruj się teraz do północno-wschodniej części poziomu. Jest tam nieaktywna winda; nie wchodzi na nią, lecz stań przed nią. Usaktywni antygrawitator i kiedy znajdziesz się na poziomie drzwi energetycznych nacisnąj pause, dwukrotnie na bramce, po czym przytrzymaj SHIFT+„5” i ponownie nacisnąj PAUSE.

15. Kiedy znajdziesz się w korytarzu podjedź po pochylni do drzwi we wschodniej ścianie — za nimi jest przycisk un-

charmający kładkę prowadzącą do drzwi rżnięcia.

16. Wróć do wejścia do tego pomieszczenia i skieruj się bezpośrednio na wschód — jest tam kolejna ładowarka (możesz uzupełnić znaczną ilość energii).

17. Kiedy skorzystasz z windy energetycznej w południowej części pomieszczenia, otrzymasz maila od BRACAILA — konstruktora SHODANA — z informacją o tym poziomie. Jest tam także kamera — zniszcz ją.

18. Spadnij w dół, idź do windy w zachodniej części poziomu — wjedź na górę i przejdź po kładce do wnętrza łącznika.

19. W środku jest drabinka — użyj jej (możesz tam także włożyć, jeśli masz odpowiednią liczbę baterii — lot zużyje całą zawartość akumulatora i jeszcze część kolejnej).

20. Kiedy będziesz na górze i przejdiesz przez drzwi — mostek wraz z tą częścią łącznika w którą się znajdujesz zostanie odstrzelona. Znajdziesz się naprzeciwko DIEGO i Mika jego podwładnych (usaktywnij tarczę na maksimum).

* po ich zniszczeniu musisz zabrać osobistą kartę dostępu i wjechać na mostek.

POZIOM DZIEWIĄTY

1. Po wjechaniu na górę dostaniesz kolejny mail z Ziemi, wstępny ponownie przerywany przez SHODANA, a w chwili później wideoreport o zniszczeniu stacji Citadel.

2. Idź na południe, a kiedy dojdiesz do korytarza wiozącego na wschód — wjedź w nią i podejź do przycisku na ścianie. Otworzy się podłoga — spadnij w dół.

3. W zaskaku na zachód od Twojego aktualnego położenia jest v3 mapy — zabierz ją, a będziesz mógł rozpoznawać miejsca skazane i dodatkowo poznasz lokalizację żywych przeciwników.

4. Skieruj się na południowy zachód, a wtedy znajdziesz na jednej ze ścian układankę połącz kabełki 1-4, 2-3, 3-2 i 4-1 (jest to jedyny układ połączeń na tym poziomie — wszystkie układy rozwiązuje się właśnie w ten sposób).

5. Wyjdź na górę (winda energetyczna jest w zachodniej części labiryntu) i skieruj się na południe — w kolejnym pomieszczeniu na wschód znajdziesz przełącznik, po u-

życiu którego przeniesiesz się do klatki. Zabierz leżący tam ISOLINEAR CHIPSET i nacisnąj przycisk w podłodze, a wyjdiesz na zewnątrz. Jest tam także apteczka i stacja ładowania.

6. Idź dalej na południe, a kiedy dojdiesz do pomieszczenia ze stacją ładowania — spadnij w dół, przykucnij i idź korytarzem wiozącym początkowo na wschód. Zniszcz po drodze wszystkie automaty obronne.

7. Skieruj się na północny wschód — znajdziesz tam kolejną



lamigłówek, której rozwiązanie otworzy następne drzwi siłowe (po drodze uważaj na roboty-miny).

8. Wyjdź stamtąd drogą jaką przyszedłeś i po skorzystaniu ze stacji ładowania idź na zachód; kiedy pojawi się korytarz wiozący na południe — skorzystaj z niego.

9. W pomieszczeniu jest CORTEX REAVER broniący kilku apteczek i magazynów magnetycznych, które możesz stosunkowo łatwo zdobyć.

10. Wyjdź stamtąd i idź dalej na północ — w skalonym magazynie w zachodniej ścianie jest kilka granatów, bomb i amunicji.

11. Zabierz potrzebne Ci rzeczy i kontynuuj marsz na północ — niedaleko jest faktoria ścienna za którą jest magazyn amunicji i jest kilka zaszytych.

12. Pomaszczuj dalej na północ — w pomieszczeniu na końcu korytarza jest nisza i przycisk w niej — po nacisnięciu go pojawia się kolejna nisza z przyciskiem i robotem go

broniącym. W końcu podnieś się opłona w centrum pomieszczenia i pojawi się kładka energetyczna — jeśli z niej skorzystasz, otworzą się jeszcze dwie nisze z kolejnymi robotami. Na podłodze jest lamigłówek, po rozwiązaniu której (kabełki) uzyskasz dostęp do pomieszczeń kontrolnych.

13. Wyjdź z tego pomieszczenia i idź na wschód — znajdziesz tam stację ładowania.

14. W głębi pomieszczenia leży nisza zaszytych i, dodatkowo, v4 tarczy (lepiej zabezpieczone przy mniejszym zużyciu energii).

15. Skieruj się do południowo-zachodniej części poziomu, gdzie znajdują się urządzenia kontrolne komputerów. W gnieździe w północnej ścianie użyj ISOLINEAR CHIPSET, co pozwoli Ci na złamaniu zabezpieczeń SHODANA.

16. Wejź do centralnej części poziomu — znajduje się tam terminal cyberprzestrzeni.

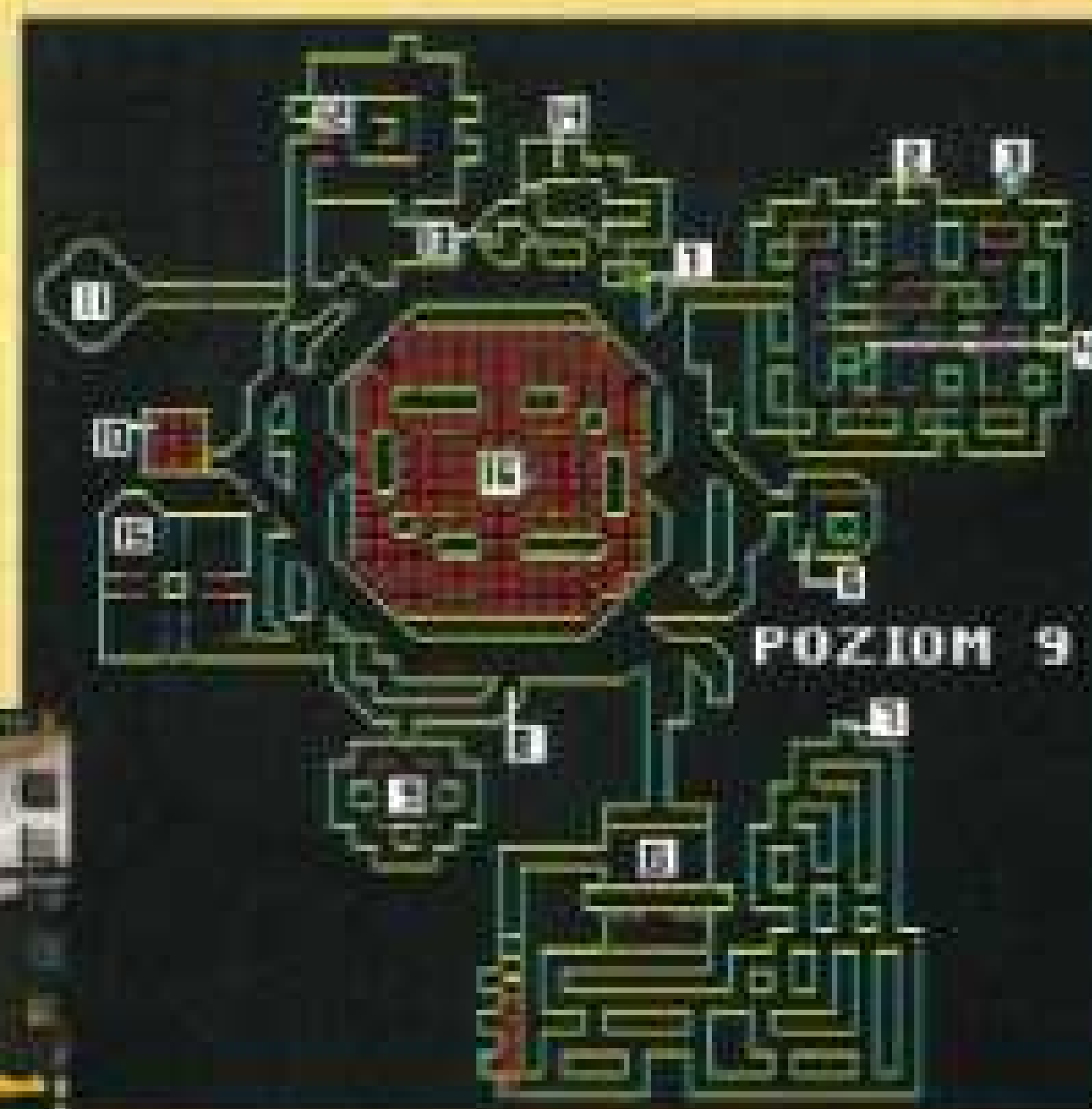
Stawz właśnie przed ostatnim zadaniem — włamanie się tutaj powinno spowodować wymuszenie sztucznej inteligencji. By to zrobić musisz wpierw odzyskać SHODANA w labiryncie, a później jeszcze zniszczyć go przez wielokrotne trafienia impulsami pulsora. Nie jest to łatwe, zwłaszcza że od chwili wejścia do głównej komory zaczyna się atak na Twój umysł — jeśli będziesz zbyt wolny, grozi Ci rozpustczenie się w świadomości komputera. Szczegółowe zakończenie? Być może... Za-

proponowano Ci nudną pracę dla korporacji Trioptimum — odrzucaj ją. Tyś jest jeszcze przecież korporacji do których systemów możesz się dostać.

3. Podsumowanie

Za nami wiele (prawdopodobnie) młó spędzonych godzin. Grało się chyba nieźle i ukończenie gierki pewnie dało Ci solidną porcję niezapomnianych wrażeń! Czego sobie jeszcze życzyć? Chyba tylko tego, aby powstało jak najwięcej produkcji tej klasy!

■ WIST



JAK DOSTAĆ KRAŻEK CD ZA DARMO - PATRZ STR. 21

2 zł 00 gr 20 000 zł

INDEXS 329983
ISSN 1233-5657

CD-ROM
MAGAZYN

5-6
1995

MULTIMEDIA

Wideoklipy z komputera:

Przeboje Muzycznej Jedynki

Światowa literatura na CD:

MS Bookshelf,
Shakespeare

Gry na CD:

Lost Eden, Bioforge,
Air Havoc, Dark Forces

Virtual Reality już w Polsce!



Test: TRUST Sound Expert Deluxe 16 Plus

Programy medyczne:

A. D. A. M.
The Family Doctor

Uwaga: Krążek CD za darmo!

PATRZ STR. 21

JEDYNE PISMO, KTÓRE WPROWADZI CIĘ
W ŚWIAT MULTIMEDIÓW!
SZUKAJ GO W KIOSKACH RUCHU



LIGA POLSKA

manager - 19,90



ICE HOCKEY

sportowa - 12,20



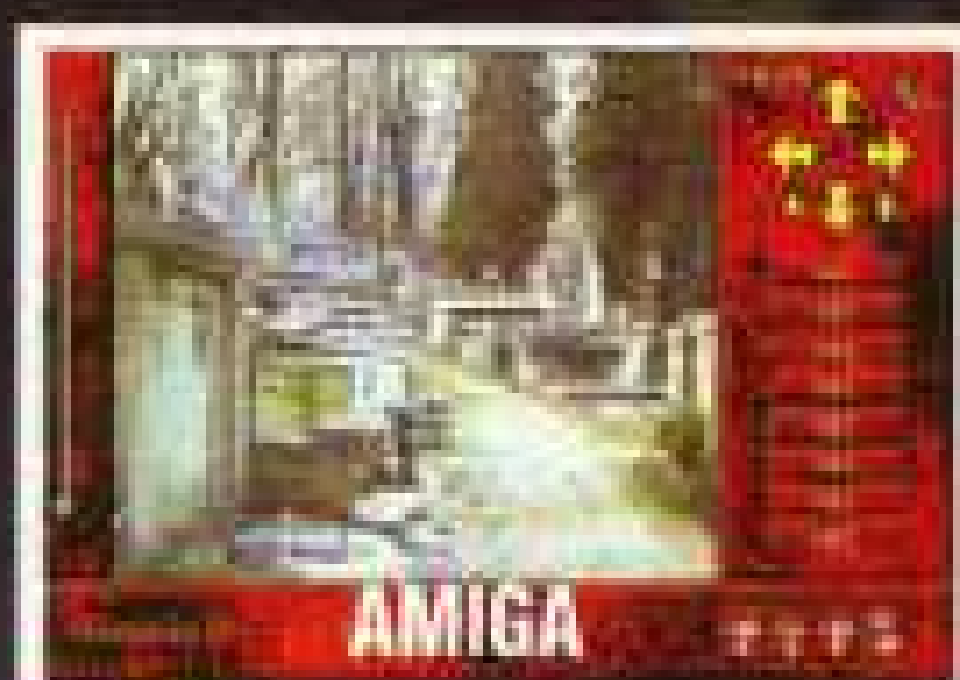
Mr Tomato

zręcznościowa - 19,90



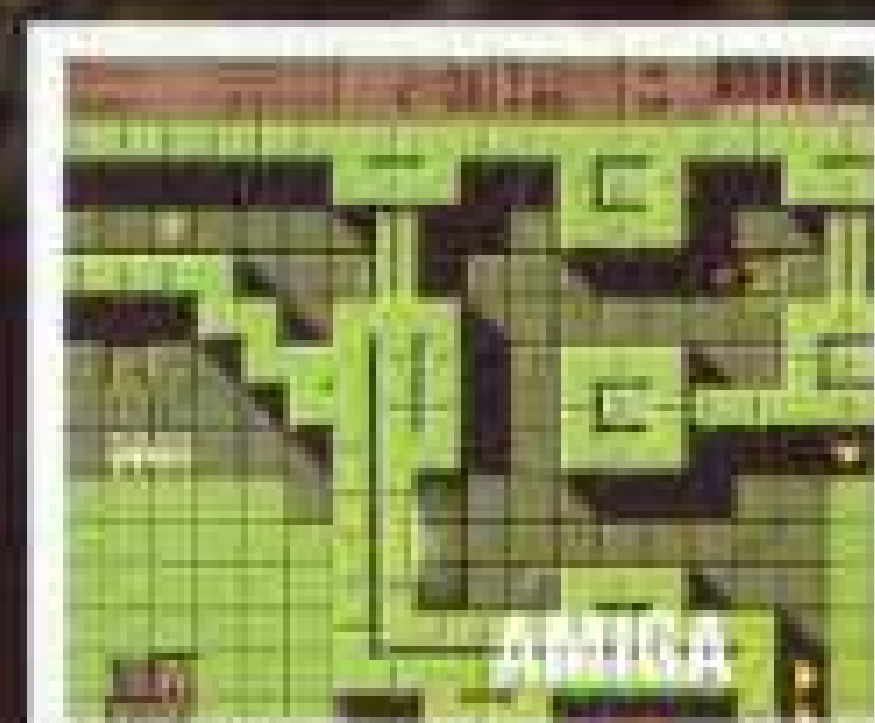
MONSTER

strzelanka - 19,90
(gra 3D - tylko A1200)



SEN

przygodówka - 16,80



UNIVERSAL WARRIOR

zręcznościowa - 16,80

LK AVALON

Zapraszamy na zakupy wysyłkowe!

L.K. AVALON

skr. poczt. 66

35-959 Rzeszów 2

Do obliczonej ceny zamówionych gier doliczane są koszty wysyłki w wysokości 2,- zł. Należy podać drukowanymi literami swoje imię i nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym oraz typ komputera. Pełny spis oferowanych gier można uzyskać po przesłaniu opłaconej koperty zwrotnej. Prosimy o kontakt listowny lub tel. (017) 627471 wew. 274, 275

FOREST DUMB



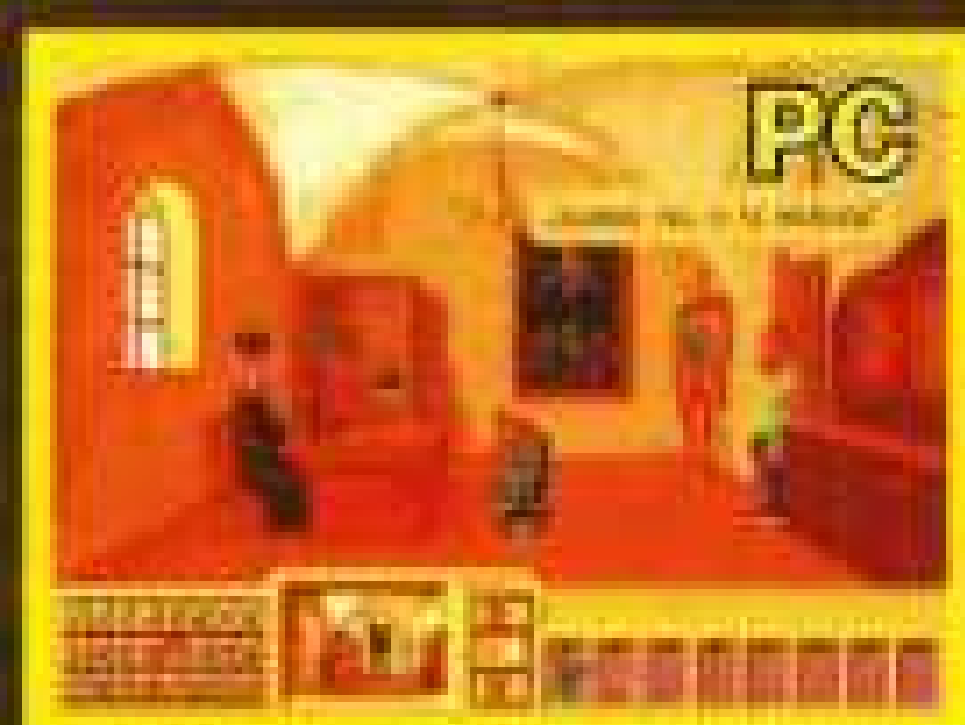
FOREST DUMB

zręcznościowa - 19,90
(konkurent 'Super Frogg')



ISLE of the DEAD

przygodówka - 36,30



SOŁTYS

przygodówka - 36,30



SPY MASTER

platformówka - 23,60



FRANKENSTEIN

platformówka - 29,50

...JUŻ W POLSCE!



JAGUAR

