

Gry Komputerowe

Cena 22.000 / 2 zł 20 gr

1/96

WARHAMMER

THE DIG



WARCRAFT 2



NOWOŚCI
RECENZJE
TIPS & TRICKS
NA WESOŁO
COMIX SOLUTION

CYBERIA 87 1996 © VIRGIN

KUP KARTĘ MUZYCZNĄ



w sprzedaży wysyłkowej
 generalnie dostępne
 CRATES!



NEED FOR SPEED



HEROES OF MIGHT AND MAGIC

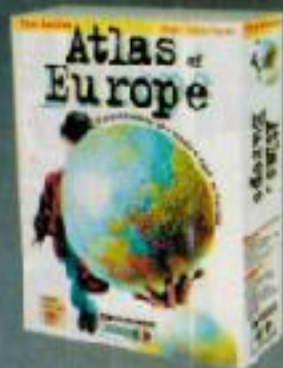
MARK SOFT

INSTRUKCJE
W JEZYKU
POLSKIM

MARK SOFT

PROGRAM DLA KAŻDEGO

Ul. Lipińska 2 00-968 WARSZAWA skt. pouzł. 114 tel. (0-22) 663-93-90 fax (0-22) 663-92-98



Atlas of Europe
MAC I PC CD ROM



Metal Kombat
AMIGA



Pinball Illusions
AMIGA, PC
PC CD ROM

Liga Polska '96

Hit Liga Polska Manager '96, teraz w wersji na 1996 rok. Aktualne dane o zespołach I, II i III ligi oraz piłkarzach w nich występujących. Ogromny pakiet funkcji menedżerskich i trenerskich, który pozwala na swobodne prowadzenie zespołu. Animacje i dobra grafika zapewniają doskonałą zabawę. Cena 39,00 zł.

Atlas of Europe

Atlas of Europe jest nowoczesnym i oryginalnym wydawnictwem, będącym zarówno niezwykle wartościową pomocą naukową, jak i wspaniałą okazją do zabawy. Atlas dzięki wykorzystaniu techniki multimedialnej, pozwala w prosty sposób zrozumieć znaczenie informacji o świecie. Cena 91,50 zł.

Navy Strike

Usiądź wygodnie za sterami F-13 lub innego wybranego samolotu i ... wciel się w komandora grupy lotniczej. Zaplanuj operację powietrzną i spraw, by zakończyła się sukcesem. Do wykonania są misje: rozpoznawcze, eskorta, naloty na bazy lotnicze, miasta, rafinerie ropy naftowej. Grafika 3D (SVGA), foto-realistyczny kokpit i wiele innych atrakcji. Cena 104,90 zł.

Metal Kombat

Życie na planecie ulega zagładzie, a władcami Ziemi zostają maszyny. Ocalałe komputery uruchamiają fabryki, których zadaniem jest rozbudowa sieci komputerowych. Powstają dwa rywalizujące ze sobą systemy. Aminet - komputery Amiga i Centralny System FC - komputery PC. Obie strony konkurują ze sobą w morderczej walce gigantycznych, sterowanych komputerowo robotów. Pokonaj jedną z wielu dostępnych maszyn i zniszcz przeciwnika. Cena 30,50 zł.

Pinball World

Największy symulator bilardu elektronicznego jaki kiedykolwiek stworzono. Pinball World to dzieła wielkości ogromnych stołów zaprojektowanych na motywach zaczerpniętych z kultur wielu regionów świata. Mnóstwo realistycznych animacji zapewnią doskonałą rozrywkę. Cena 101 zł.

Pinball Illusions

Najmniejsza i najbardziej autentyczna symulacja bilardu elektronicznego dostępna na rynku. Cztery wstrząsająco atrakcyjne stoły bilardowe, muzyka i efekty dźwiękowe, do sześciu bil jednocześnie. Wiele godzin wspaniałej zabawy. Cena 101 zł.

Poszukujemy dystrybutorów na terenie całego kraju. Prosimy o przesłanie wykazów ze pobraniami pocztowymi. Ciekawki po otrzymaniu koperty zawierają znaczniki. Nawigacyjny - kontakt z autorami polskich programów.



Liga Polska '96
AMIGA



Navy Strike
CD ROM



Pinball World
CD ROM

MARK SOFT



WING COMMANDER

THE PRICE OF FREEDOM™

MARK HAMILL

JAKO PUŁKOWNIK BLAIR

MALCOLM McDOWELL

JAKO ADMIRAL TOLWYN

CENA
WOLNOŚCI
JEST
NIEUSTANNE
CZUWANIE...



A CHRIS ROBERTS GAME

Software ©1995 Origin Systems, Inc. The Price of Freedom is a trademark of Origin Systems, Inc. Origin and Wing Commander are registered trademarks of Origin Systems, Inc.



INFORMACJE UDZIELA WYŁĄCZNY DYSTRYBUTOR:

FIRMA IPS COMPUTER GROUP SP. Z O. O.

02-916 WARSZAWA, UL. OKRĘŻNA 3.

TEL. (0-22) 642 27 66, 642 27 68. FAX: (0-22) 642 27 69

SPIIS TREŚCI

OD REDAKCJI

Witamy w Nowym, oby szczęśliwym, 1996 roku. Niestety jego poszątek nie był dla nas zbyt szczęśliwy. Wyraźne opóźnienie w ukazaniu się tego numeru jest tego namacalnym przykładem. Nie wypaliła też sprawa drugiej edycji kompaktu dla prenumeratorów. Ponownie powierzyliśmy tę sprawę wyspecjalizowanej firmie, która jak się okazało, dobra jest w unikach i ciągłym odwołaniu terminów. Ale co się odwieczie, to nie uciecze. Wysyłąk drogiej już płytki CD dla prenumeratorów, przesuamy o miesiąc. Pisząc te słowa nie wiem jeszcze, czy nie będziemy musieli dokonać pewnych zmian w repertuarze programów, które miały znaleźć się na wspomnianej płycie. Zmiany te polegać by miały na odwołaniu niektórych gier, co powinno być tylko z korzyścią dla naszych prenumeratorów.

Dość narzekaa, bo ten nowy rak zapowiada się naprawdę niezłe, dołączyć do nas kilku ambitnych, miedych autorów, rozbudowaliśmy studio DTP, co zapowocuje m.in. lepszą jakością screenów, mamy dużo nowych pomysłów na atrakcyjniejsze pisma. Jesteśmy dobrej myśli. Bądźcie z nami!

NOWOŚCI

BLAVES & BUTTHEAD	5
THE INCREDIBLE MACHINE 3	5
WING COMMANDER 4	5
EARTHWORM JIM	5
WIPEOUT	6
TRANSPORT TYCOON DELUXE	6
INDY CAR 2	6
DESTRUCTION DERBY	7
SILENT HUNTER	7
WARHAMMER	7

RECENZJE

STEEL PANTHER	8
HARPOON 2 DELUXE	11
1942 THE PACIFIC AIR WAR	15
HEROES OF THE MAGIC	19
MARCO POLO	19
FIFA '96	20
THE DIG	21
WARCRAFT	22
CRUSADER	40
ENTOMORPH	41

OPISY

BATTLE ISLE 2	12
MORTAL KOMBAT 3	24
NEED FOR SPEED	32
TURNIEJ „MEGAGAME”	9
KAPRAŁ, GENERAL, MAGNAT	10
ULTIMA SAGA	16
OGŁOSZENIA REDAKCYJNE	18
DOOMOMANIA	29
NA WESOŁO	30
PRENUMERATA	41
TIPS & TRICKS	38
KOMPUTERY KONTRA KONSOLE	35



„JOHNNY BAZDZIANOWE”, © U.S. GOLD

ISSN 1210-9644
INDEX 324329
NUMER 1/96 (22)
ROK CZWARTY

wydawca

CGS Computer Studio
04-202 Warszawa, ul. Marsa 6
tel. (0-22) 15-42-20 (w godz. 9-17)

redakcja

Marek Suchocki (red. naczelny)
Dariusz Kozik (z-ca red. naczelny)
Leszek Krowicki (LSK)
Jakub Sandecki (Sandy)

współpraca

Patrycja Wandzala, Michał Bakuliński,
Marcin Jaskaczek (Jasio), Lech Zaczara
(Bilbo), Dariusz Zgliński (Darko)

szef reklamy

Dariusz Kozik

redakcja

Michalina Nowatowska

fotografia

Computer Graphics Studio

druk

DWH „VEGA”
Warszawa
Konstruktorska 3a

kolporter ogólnopolski

FUCH S.A.
UNIPRESS S.A.

prenumeratora

Reklamacje i zgłoszenia przyjmowane
są: wtorek i czwartek w godz. 11-17
po tel. (0-22) 15-42-20

Reklamy przyjmowane są w redakcji. Za
treść ogłoszeń redakcja nie odpowiada.

Redakcja zastrzega sobie prawo
skracania i odwołania materiałów.
Nie zamówionych materiałów redakcja
nie zwraca.

Ceny podane w artykułach są cenami
orientacyjnymi.

CGS Computer Studio
jest wydawcą tytułów:
COMPUTER STUDIO
WYDANIE SPECJALNE CS
GRY KOMPUTEROWE
CD-ROM MAGAZYN MULTIMEDIA

Prenumerata krajowa (1 kwartał '96)
Należność (3 x 5,28 zł) należy wpłacić do edytorów „Tech” właściwych dla miejsca zamieszkania prenumeratora. Termin przyjmowania prenumeratorów niżej z dniem 28 lutego 1995 r.)

BEAVIS & BUTT-HEAD IN VIRTUAL STUPIDITY

Tyż dwóch trochę odlesnionych przygrypców zdobyło sobie szaloną popularność na całym świecie dzięki animowanemu serialowi emitowanemu w sieci MTV. Na nic się zdawały głosy krytyki, że serial deprawuje młodzież. Że jest prymitywny i żeruje na najniższych instynktach. Nasi bohaterzy wciąż pojawiają się na ekranach i cwyn prymitywizmem jednych robowią do łez, a innych ukarają do bólu. Programiści próbowali już sięgnąć po psobaczkę tych dwóch przygrypców i powstała już nawet gierka na Sega (opisaliśmy ją), ale była to prosta zaproszonka. Tym razem szykuje się gra przegadwa z trójwymiarową grafiką i oczywiście tosłetowym tumorem Beavis i Butthead'a. Chyba warto na nią poczekać



WYŚLAŚMIY 120 ZAPROSZEŃ - STR. 28



NOWOŚCI / ZAPROWIEDZI

THE INCREDIBLE MACHINE 3



Nic nowego, nic zdziwczego, ale zawsze świeżość. Trzeci już z kolei część gierki typowo logicznej trafiła na rynek. W calszym ciągu gry i tego gatunku mają stałą klientelę, więc wszystko wskazuje na to, że „trójka” też się przyjmie. Na farafarówkę łapania głowy czeka mnóstwo nowych, karkołomnych etapów, z licznymi kamizdówkami i zagadkami. Gierka przetrwała się przyzwolcie i chyba warto w nią zagrać.



Wielki konsolowy przebój – śmieszka i szybka wieloetapowa platformówka – trafiła na PC. Czy odniesie ona sukces porównywalny z Segą, czy SNES-em, to będzie zależało głównie od wieku ewentualnych graczy. Naszym zdaniem gierka może oczarować tylko małaśolki. Zrealizowana jest ładnie i z przytępowym bigiem. Głównym bohaterem jest przedziwny istota, będąca skrzyżowaniem fi os skaciacz, wspinacz się po kłid. Gierka podzielona jest na kilkanaście etapów, a nasz nasz się nieźle napocić, kachia. Na konsole po „EARTHWORM JIM 2”, co się wyszelekł lekko na słach przeobraż w osiągnięciemszą część „JIMA”.

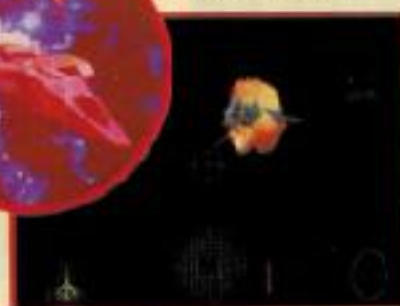


EARTHWORM JIM



WING COMMANDER 4

Weszcie dane nam było ujrzeć filmowo watawki do czarnej już części gry-legendy WING COMMANDER 4. Już „trójka” góry namieszała i zostawiła w pułdym pole konkurencji. „Czwórka” ma być jeszcze lepsza, choć swoją konstrukcją przypomina poprzednicę. Będzie tu przemieszczanie scenek filmowych z grafiką komputerową. Tradycyjnie już, w scenach filmowych udział biorą zawodowcy, renomowani aktorzy, ci sami co w „WCS”. Budżet na realizację gry przekroczył już dwukrotnie szóstki „trójki”, który jak samoloty był rekordowy w branży gier wideo. Związane to jest z rozrywką i dotychczasowego szosobu powstawała scenek filmowych. Tym razem zdjęcia wyłonywane są już w naturalnej sizererii, a więc wszystkie rekwizyty są rzeczywiste, a nie generowane przez komputer, jak miało to miejsce w poprzedniej części i innych grach należących do gatunku filmów interaktywnych – PHANTASMOGONIA, UNDER A KILLING MOON. Wysokiej produkcję widoczny jest na pierwszy rzut oka, ale wycylio kosztują, w tym przypadku zalecamy jest posiadanie 16 MB RAM, sprzętu 4xSpeed, Pentium 75.



HEGATAR COMPUTING

01-104 WARSZAWA,
ul. Wolskiego 1/13
tel. fax 638.1709
o także Ciesła Komputerowa,
ul. Grzybowska - starowiska
nr 10 (robizna)

**POLECAMY NOWE TYTUŁY
BRITYSKICH SEASON
NATANSKE CD W POLSCE!**
Cena 24,00 - 39,90 zł

PCFORMA
Digital
Terrorism

**CD-ROM
Today**

MACFORMA

DTP ATE

net

Picture
future

- | | |
|--------------|-----------------|
| PC ATTACK CD | PC WINDOWS CD |
| PC TACTIX CD | CD ROM NOW |
| PC GAMER CD | CD ROM TODAY |
| PC HOME CD | CD ROM USER |
| PC JONE CD | AMIGA COS CD |
| CD POWERPLAY | MAC FORMAT CD |
| PC PLUS CD | FUTURE BASIC CD |
| PC FORMAT CD | SATURN PLUS CD |
| PC POWER CD | PLAYSTATION CD |
| CD ROM GAMES | 300 MAG. CD |
| PC KIDS CD | CD-ROM MAG. |
| CD ROM MAG. | 1 w 1000 |

Do każdego czasopiśmie załączony
1 dysk CD, średnio 300MB z nowymi
programami ze świata!
Dyski te firmy zakupiła -
odkryła, wykiła do polskiego
rocznika programistów.
Ceny mogą ulec zmianie, proszę
wznieść zgłoszenie do cen
dodatkowych.

WIPEOUT

Szałowe wyścigi pojazdów przyszłości. Pomysł nie jest nowy, bo gierki tego rodzaju trochę już było np: CyberRace, III-Darians. Ale okazuje się, że autorów tego typu rozrywki nie brakuje, stąd powstaje wciąż nowe. Ostatnie wejście na rynek konsolei PlayStation zawowowało występem podobnych gier. Teraz doczekaliśmy się implementacji tych nowych pomysłów na pacera. Właśnie wchodzi „WIPEOUT”, który skrytykowany został jedną z najlepszych gierki tego typu na Sony PlayStation. Atutem tej jest niezwykle płynna i szybka animacja. Jednak żeby w pełni ocenić wartość tej gry potrzebny jest dobry sprzęt - procesor Pentium lub po prostu Sony PlayStation.



TRANSPORT TYCOON DELUXE



Stare hity nigdy się umierają i to jest fakt. Coraz trudniej opracować grę opartą na nawiązanym scenariuszu, stąd tyle powtórek i kontynuacji. „TRANSPORT TYCOON”, to stary hiciek ze stajni MicroProse, teraz powraca na nowo. Jest jeszcze lepszy, jeszcze piękniejszy. Od Dobra, Dobra, do rzeczy. Tak, mamy tu do czynienia z tą samą genialną treścią zmodyfikowaną, t. j. po niewielkich zmianach - kosmetycznych. Dużo starsi grafiki i sposobu sterowania grą wszystkie pozostały bez zmian. Dodano nowe rodzaje pojazdów, inne szlaki, nowe edytory, nowe wspaniałe scenariusze. Nie odrywajcie się, ale do się porad!



W Stanach Zjednoczonych wyścigi samochodowe sięgają się niesłabnącym zainteresowaniem. Najbardzieją grupą kibiców mają wyścigi samochodowe formuły 1. Jednym z najbardziej znanych kierowców jest Michael Schumacher. Jest to brzo specjalista tzw. speedway, do jazdy szybkiej na której samochody "pędzą" zarówno szybkością nawet powyżej 300 km/h. Dzięki temu, że firma Virgin będącym mogli przetrwać, choć ciężko, emocje związane z tym emocjonującym wyścigiem. Autorzy gry stworzyli możliwość ścigania się na 15 torach z czego 5 jest do jazdy szybkiej. Możliwe na początku gry wybrać jeden z trzech stopni zaawansowania pojazdu, przekroczenie którego automatycznie eliminuje Cię z dalszej zabawy. W grze możesz ścigać się z przeciwnikiem - jest także opcja gry przez medium (nawet to 32 osób). Na uwagę zasługuje strasna oprawa graficzna - SVGA, siedzenie z różnych kamer - jednak aby animacja była zadawalająca, producent użył procesora Pentium 90. Ono powinna okazać się w Polsce nakładem firmy IPS Computer Group.

INDY CAR 2



DESTRUCTION DERBY

Zupełnie inne spożycie na wyścigi samochodowe mamy w grze „DESTRUCTION DERBY” wydanej najpierw na PlayStation. Tu nie jest najważniejsza, za pierwszy miesiąc linę mety, a sam fakt, czy twój samochód będzie w stanie „przeżyć” się o własnych siłach” po licznych kłopotach i karambach. A właśnie wspomniase karambole stanowią twój esencję zabawy. Gotowo łowimy walizki, licząc w pojazdy przeciwnika. Kto przetrzyma tę próbę sił, zwycięży. Zabawa jest ta całego. Grę zrealizowała firma Papyrus, a wydawcą w Polsce (PC CD-ROM) będzie IPS Computer Group.



SILENT HUNTER

Milobny symulacji 100% podwodny nie są ostatnio specjalnie rozpowszechniane przez firmy software'owe. Na szczęście, taka moment trafi do sprzedaży (PC CD-ROM) rasowy symulator, będący najszybciej rozwiniętym i najnowszym „SILENT SERVICE”, ale przewyższającą go przewidywanymi przed wszystkim oprawy graficzną. Długo nacisk w prze położone na oddanie realów wojny na Pacyfiku (floty amerykańskiej i japońskiej). Sytu-



xi jednostek pływających występujących w rozgrywce są wzorowane na podstawie autentycznych okrętów i zamodelowane są w grafice 3D. Grafika w standardzie SVGA dopełnia resztę i stawia ją grę w rzędzie najbardziej autentycznych symulacji morskich lat. Kiedykolwiek powstały „SILENT HUNTER” zrealizowany został przez naszą firmę STI, a w Polsce dystrybucją zajmie się firma Digital Multimedia Group.



WARHAMMER

Gdy pomyślisz te słowa wiem już na pewno, że w sklepach pojawiła się od dawna oczekiwana przez miliony RPG gra „WARHAMMER”. Jest to najwspanialsza, komputerowa implementacja (nawet systemu RPG) w oparciu o który powstało mroźne gier tzw. fabularnych. Ciekawostką jest fakt, że gra „WARHAMMER: SHADOW OF THE HORNED RAT” działa tylko pod Windows '95 i taka wersja sprzedawana jest w Polsce. Przewidywalny RPG nie powinien być zwiędnięty tą grą, pod warunkiem, że zaakceptuj fakt, iż w wydaniu komputer-



PROMOCJA PRENUMERATA

GRY KOMPUTEROWE 12 M-cy GRATIS DLA KAŻDEGO, KTO

KUPI W SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ SOUND VISION 16 VDSP LUB CZYTNIK CD ROM 2X, 4X, 6X, 8X SPEED.

PRENUMERATA 6 M-cy przy zakupie 2X 16 GOLD

„SPRZEDAŻ PREMIOWANA DLA KAŻDEGO”

TAKIEJ NAPISE ZAWIAJĄC PRZEZ TELEFON.

Sound Vision 16 VDSP 16 bitową kartę w pełni kompatybilną z: Sound Blaster 16, Sound Blaster PRO, Microsoft Windows Sound System, Sound Blaster 2.0, Adlib Sound



Karta zbudowana jest w oparciu o procesor dźwięku Vibra 16 CT 2501 Creative Labs Technology Ltd., posiada kompensację w czasie rzeczywistym w stosunku 4:1, CD-ROM interface IDE, SONY, PANASONIC, MITSUMI Razem z kartą w pakiecie otrzymają panstwo oprogramowanie: QuickCD, WaveEditor, Mixer Control, Quick Player, PLAY Utility, RECORD Utility, MIXER SET Utility.

Sound Vision 16 GOLD to w pełni 16 bitowa karta dźwiękowa z jakości dźwięku płyty CD. Jest kompatybilna z Sound Blaster PRO i Sound Blaster 2.0, Adlib. Karta jest w standardzie PLUG-AND-PLAY. Posiada FM syntezator YAMAHA YMF 262 - dwuczłonowa kolumna stereo, CD-ROM interface - IDE, SONY, PANASONIC, MITSUMI oraz GAME PORT, wzmacniacz 2x4 W stereo. W komplecie znajduje się oprogramowanie: Audio Recorder, Mixer, Extended Recorder, Audio Clip Library, Talking Calculator, Clock, Timer.

Sound Vision 16 GOLD to w pełni 16 bitowa karta dźwiękowa z jakości dźwięku płyty CD. Jest kompatybilna z Sound Blaster PRO i Sound Blaster 2.0, Adlib. Karta jest w standardzie PLUG-AND-PLAY. Posiada FM syntezator YAMAHA YMF 262 - dwuczłonowa kolumna stereo, CD-ROM interface - IDE, SONY, PANASONIC, MITSUMI oraz GAME PORT, wzmacniacz 2x4 W stereo. W komplecie znajduje się oprogramowanie: Audio Recorder, Mixer, Extended Recorder, Audio Clip Library, Talking Calculator, Clock, Timer.



Recorder, Audio Clip Library, Talking Calculator, Clock, Timer.



W ofercie CZYTNIKI CD ROM ATAPI IDE, PANASONIC, MITSUMI, SANYO, TEAC, OPTICS STORAGE

2k
4k
6k
8k
SPEED

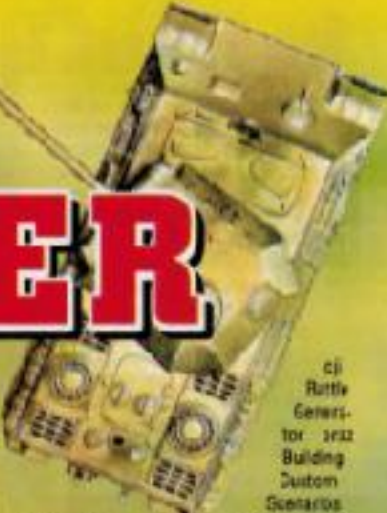
Uwaga!!! Przewodzimy sprzedaż wysyłkową!!!
Zadzwoń - zamówioną kartę otrzymasz w ciągu 3 dni!
Na wszystkie karty udzielamy 12 miesięcy gwarancji.

PROBIT 05-090 Rastyn, ul. Mickiewicza 14, tel.: (0 22) 720 20 32, 720 37 40,
fax (0 22) 756 08 91

LISTA PRZEBOJÓW GIER KOMPUTEROWYCH

LISTA NAJLEPIEJ SPRZEDAJĄCYCH
SIĘ GIER W GRUDNIU NA
FOSTAWIE WYNIKÓW SPRZEDAŻY
HURTOWNI "WAX"
TEL. (8-22) 10-55-51

STEEL PANTHER



PC CD-ROM
GRUDZIEŃ

TOP
10

- 1.....COMMAND & CONQUER
- 2.....RED FOR SPEED
- 3.....WARCRAFT 2
- 4.....KNIGHT'S CHASE
- 5.....FIFA 95
- 6.....EDMUNDE VS. WERWOLF
- 7.....ACTIA SOCCER
- 8.....NAVY STRIKER
- 9.....WITCHAVEN
- 10.....U.S. NAVY FIGHTER GOLD



PC 3.5" HD
GRUDZIEŃ

TOP
10

- 1.....PIYAWO KRWI
- 2.....LIGA PL. MANAGER '95
- 3.....COLONIZATION
- 4.....FRONT LINES
- 5.....KINGMAKER
- 6.....ISHAN 2
- 7.....TYRAN
- 8.....OPERATION EDDYCOUNT
- 9.....LEMMINGS: ALL NEW WORLDS
- 10.....FLASHBACK



AMIGA
GRUDZIEŃ

TOP
10

- 1.....LIGA POLSKA '95
- 2.....KINGMAKER
- 3.....FOREST DUMPS
- 4.....WORMS
- 5.....DOMAN
- 6.....PROJECT BATTLEFIELD
- 7.....HAROLD'S MISSION
- 8.....GUNSHIP 2000
- 9.....ZR ŻELAZNA OBRAMĄ
- 10.....METAL ADMIRAL

Strategiczne gry komputerowe to gatunek, którego powodzenie stale rośnie. Śięgają po nie różne gracie w różnym wieku. Przyznajcie, wydaje się być podoba. Gry te dają duże nieszności, pozwalają grającemu niemal dowolnie kazać iwać przebieg akcji, są znakomitym poligonem treningowym szarych korberek. Garat ciężkiej wielkiej wydawcy gier starają się odpowiedzieć na to zapotrzebowaniu. Ostatnio zaprezentowały się z koleją grą opanowującą. Jest nią gra „STEEL PANTHERS” opracowana przez twórców w tej grupie gier – Strategic Simulation Incorporation. Głównymi bohaterami gry są czołgi, ci zresztą odznaczeni sąm jej tytuł. Wydawcą jest firma WINDSCAPE. Polskie dystrybutor gry, DIGITAL MULTIMEDIA GROUP właśnie rozpoczął jej sprzedaż. Gra wydana jest na CD-ROM, rchodzą znakomicie jest na 486DX33, jednakże pod warunkiem dysponowania 8 MB pamięci RAM. Jeśli nie spełniamy tego warunku, gra nie uruchomi się. Grafika SINGA VESA może czasami być nawet najlepszą wydajność. „STEEL PANTHERS” zajmuje 23 MB na HDD oraz wymaga przepływu CD-ROM o podwójnej szybkości. Dźwięk obsługują Soundblaster oraz systemy w 100% kompatybilne. Wyświetlacz wymaga 640x480, co najmniej 5.0. Czasem ktoś myśli, że II Wojna Światowa, jednak gra nie ogranicza się do głównych wydarzeń Frontu Zachodniego, jak inwazja D-Day czy operacja Market Garden. Jest to jej ogromny plus. Akcja „STEEL PANTHERS” toczy się również na polach bitewnych Europy Środkowej, są stoczone fronty Wschodniego oraz północno-wschodniej Armii japońskiej na Filipinach w 1944 roku. Wyberamy spośród dziesiątek kampanii i kilkudziesięciu bitew (scenariuszy). Bardzo można zarzucić, że w grze wątek polskiej wojny obronnej w 1939 roku, a działania Armii Polskiej stacjonującej w Europie Środkowej. Wprowadzenie oddzielnego tematu polskiej kampanii wrześniowej, to nie tylko odczyszczenie pamięci II Wojny Światowej. Należy również to nowela; raczej normalizujące się – choć powoli i z opóźnieniem – sytuacji na polskim rynku gier komputerowych. Szybko rozgrywa się legalna sprzedaż przez autoryzowanych dealerów, została dostrzeżona przez ograniczonych wydawców. W ich opinii polski rynek zaczyna się łączyć i posiada ogromną przyszłość! To decyduje o początkach udwójnia tematyki gier również pod polski rynek. Druga moja uwaga dotyczy ostatniego scenariusza. Jest to hipotetyczna II Wojna Światowa, jaka by zaistniała w przyszłości, gdyby wielkie mocarstwa nie dogadały się na temat zwolnienia stref wpływów i w sierpniu 1945 roku przystąpiły do wojny. Jest to wręcz nawiązanie i szlachetny Wierzy gracie, że w jakimś w lutym 1945 roku młodziutki znakomicie dogadali się. Bardziej są miejsce byłoby wariant kampanii w „Operacji Puławy Berta” z użyciem nowoczesnych typów czołgów i jednostek wojskowych. To jednak wymagaloby poważnego rozważenia gry, podjętej w świetle opinii The Game Encyclopedia i bez tego kilkadziesiąt godzin i zdaje czołgów, samochodów pancernych, dział i pojazdów zaparczenia z czołgów II W.S. Tak zabieg można w końcu zrozumieć. Nie miałoby trudno zrozumieć pominięcie w grze postynięcia walk czołgów słynnej Armii Czerwonej przeciw gen. Rommla. Przecież taktyka walk na pustyni jak bardzo

odpiera od stać w innych tematach? Należy mieć nadzieję, że zostanie to rozważone w ewentualnej „STEEL PANTHERS II”.



Przystępując do gry z komputerem musimy odpowiedzieć się, którą stroną chcemy dobrać. Możemy naturalnie rozgrywać pomiędzy dwoma graczami. Z kolei musimy wybrać, czy pragniemy rozegrać pojedynczą bitwę (Battle Generator), czy jedną z kampanii (Play a Campaign). W całym momencie gry możemy ją zopas, wycofać się z niej, jak również zakończyć grę zaistniała. Już z tego, co dotychczas podajemy, widać zapewne, że jest to gra. Ale to nie koniec. „STEEL PANTHERS” oferuje coś znacznie więcej! To nowa możliwość dają kolejną spona głównego menu. Jest nią Game Editor. Przy jej użyciu możemy samodzielnie kreować zupełnie nowe bitwy, pod warunkiem przesłania się w technicznych realiach II Wojny Światowej. Specjalne ekrany sp-

czelają również dowo-
nie cobieać rok, miesiąc i w-
runko terenowe pola bitwy. W ramach zyo-
ponowanej puli punktów decydujemy o li-
czbie wielkości, rodzajach pancerzonych po-
jazdów, jednostek wsparcia, o tym czy pre-
ferujemy typ walk ofensywnej, czy obronnej.
Oczywiście satraficmas skorzystaniem z
tej czołgi i dorozkiem sobie opanowując walk
północnych czołgów z kompanią 1st Corps
na pasach pustynnych pod El Alamein.
Zapewniam, że tworzenie nowych scenariuszy
za pomocą tej opinii nie jest trudne. Jest
za to wielką przyjemnością samą w sobie,
niezależnie od ich rozgrywania. Wybrzydz-
cają naszą wiedzę, że odpada wówczas
momentu zakończenia rozmieszczeniem
jednostek przeciwnika. Załóżmy, że wariant
z nieprocurumie. Przetnie usług związane z
budową nowych scenariuszy można świadczyć
sobie wzajemnie – są zasadnie przysię-
dli przyjaciółmi. Dodatkową frajdą jest
wtedy zmocnić się, czy losy jest ten,
który wymógł scenariusz, czy ten który go
rozgrywał. Bardzo użyteczna wydane pu-
delko z grą „STEEL PANTHERS”, poza krop-
kiem CD-ROM zawiera bardzo dobrze wydru-
k i świetnie ilustrowaną instrukcję. Myślę,
że sposób jej zredagowania sprawi, że bę-
dzie ono zrozumiałe nawet dla tych, którzy
bardzo słabo znają język angielski. Ci, którzy
znają język, niech się zadowolą z zawartości w
tym języku, na pewno z zainteresowaniem
przełączają ostatni rozdział instrukcji. Jest
tam bardzo dużo ciekawych wiadomości o
uzbrojeniu i taktykach walk czołgowych sto-
sowanych przez głównych uczestników II
Wojny Światowej. Fort ra podparowanie



STEEL PANTHERS to gra opanowująca i opanowująca, podobnie jak inne w rodzaju historii, posiadająca historię i profusory. Można tu wypracować dla każdego analizy bezu-
grat komputer. Dla i opanowująca. W-
tem. Wprowadzenie i wprowadzenie
scenariuszem, opanowująca i opanowująca
z tego czasu i opanowująca. W-
nie z wprowadzenia i opanowująca. W-
nie z wprowadzenia i opanowująca. W-

BATIS



spiszedaż: **CD-PROJEKT**
TEL. (6 25) 25 07 03
cena: **119.00,-**
wymagania:
PC 386 SX, 4 MB RAM, VGA, SB,
CD-ROM X2 (1 CD)

BLUE BYTE '84
STRATEGIA

OPERACJA „WIELKI STRATEG”

Przypadek, o jakim się bierze rozmowa... Światłożbiór Wprowiaka w centrum Drogi Mlecznej... Tani własnie... w sędziu gwiazdy podświetlonej, oznaczającej w katalogach systemem MK 3290, znajduje się planeta Chronos...

Podjęła się właśnie 250 rok Nowej Ery Galaktycznej, 250 lat temu ludzkość zaczęła po raz pierwszy planety w innych układach gwiazdnych (zakładając Drogi Mlecznej). Nawiązano pierwsze kontakty z obywatelami cywilizacji Chronos to glob żywej, o bardzo rozwiniętej faunie i florze. Jest bogaty w wiele strategicznych minerałów. Zmieszkuje go pracowite gospodarstwo planet Druilan. To potomkowie kolonizatorów z Ziemi, przybyli tu przed dwoma wiekami. Na Chronosie został niewielki kolonialny cywilizacyjny konflikt, istotą o ludzkiej organizmie bardzo zbliżony do ludzkiego, niosący tych dwóch ras od początku nie udało się najlepiej. Ich wspaniała asymilacja przebiegała z oporami. Pomimo tych kłopotów gospodarstwo na Chronosie rozwijało się szybko, a standard życia słudżył się odległym wysoki poziom. Na wszystkie jednak układało się dobrze. W układzie układu gwiazdowym Wszechświata, żółci się niekierownie wielką kosmiczną katastrofą - wybuch supernowej. Jej sprężyną miała stać się jedna z gwiazd tego systemu, oznaczona symbolem MK 3212 posiadająca rodziny układ planetarny. Jest ona gwiazdą zmienną, o wielkich skokach jasności i radiacji. Największą planetą układu gwiazdy MK 3212 jest gigantyczny, stał się Broca. Z biegiem czasu, rozwinięto się na nim życie, oparte o struktury krystaliczne. Wykształciło się i stało istoty żyjące - silikonowy. Utworzyły one potężną cywilizację technologiczną. Utrzymując się od dużej części czasu tylko składowości minerałów MK 3212 i tworzących na następne radiacji sprawdzony doboru kości

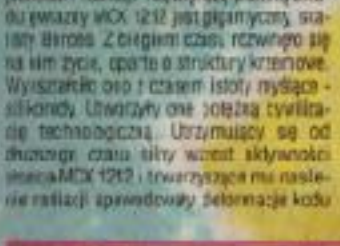
genetycznego silikonów. Ich kolona populacja wyrodniała, przysparzając niekorzystnych mutacji. Sikonoidzi zaczęli pozostawać rdzą rdzawki. Rozwiązaniem problemu pozostawiało w wielu przypadkach cyfrowego przetwarzania krystalicznych struktur. W ten sposób silikonizacja w coraz większym stopniu stawali się robotami. Do prowadzić to w końcu do przetworzenia bezniesjącego Imperium Niepodległych Robotów. Przyniosła Imperium został TITAN NET. To super komputer wyposażony w potężną sieć szkieletową z neuronów, gigantyczną możliwość obliczeniową TITANA, w porównaniu ze złożonością neuronowej sieci, spowodował samorzutnie powstanie w tej rozległej szkieletowej Intelicindii. TITAN NET został wyposażony dla swych potrzeb zarówno Intelicindii oraz Intelicindii samonapowiadający. Posiada również zdolność samodzielnego, szybkiego przemieszczania się. Jego powstanie miało wiele cech zbliżonych z psychiką robotów, przez które został zaakceptowany. W roku 249 Nowej Ery Galaktycznej jasnoda i radiacja MK 3212 zaczęły gwałtownie wrosnąć. Berpesanscy uczeni ustalili, że wroście gwiazdy ta przekształca się w Supernową i rozpocznie się w gigantycznej jądrowej eksplozji. Życie na Brocie miało w ułamku sekundy spopielić się w skomplikowanych atomowych jądrowych. Berpesanskiej cywilizacji pozostało jedynie czekać ratunku i przetrwania. Jest się zapoczątkującej się de życia planety, w jednym z ostatnich ułamków gwiazdy. W tym celu silikonizacja wyśle do pobliskich gwiazd automatyczne sensory zwiadowcze. Po analizie ich danych - wysyłają je na Chronos z układu MK 3212 w gwiazdozbiórze Wężownika. Na korbie przelotnej ekspedycji Supernowej, z planety Berpesans ewakuowali się w wielkim statku transportacyjnym TITAN NET z oddziałem robotów TITAN zabrał ze sobą fabrykę-bazę produkcji wojennych. Po krótkim locie wnadprostrzeni kosmosu ten pojawił się w pobliżu Chronosa i potajemnie wyładował w rejonie skalistej pustyni. TITAN NET podjął tym natychmiast produkcję pojazdów i robotów bojowych. Teraz mógł już wyśle żołnierską walną Druilanem z oświeśleń ich planet. Zdobywając coraz to nowe obszary Chronosa, TITAN NET wstąpił na nich liczne bazy produkcyjne oraz potężne bazy, kontrolując coraz liczniejsze punkty strategiczne planety. Przewaga konceptu nad Druilanami rosła z dnia na dzień. Żyła się moment krytyczny. TITAN NET jest Niski silnik obliczeniowy wykształcił ludzi na Chronosie. Super komputer dwa razy z planety Druilan potężną bazę wypadową, z której sprusze stopniowo całą Galaktykę. Na koniec jego miejscowi mieszkańcy zdają się sprzeciw TITANOM.

planety TITANA. Rada Dwunastu Medyków - najwyższa władza Chronosa - zabrała się na przekładaniu krytycyzm. Jednocześnie podjęła decyzję o pomocy „Wielki Strateg”. Operacja ta polega na wprowadzeniu na Chronos najlepszego stratega, jakiego można znaleźć w całej Galaktyce. Strateg ten pokieruje walką z Imperium. Nie ma ceny, którą Druilanie nie chciałyby mu za to zapłacić! Uczynią to nawet wbrew woli osoby, na której będzie wybór.

Nie trzeba chyba dodawać, że osobą wybraną przez Radę Dwunastu będzie Ty... Pozwól sobie chwilią samemu „Battle Isle 2” - gry strategicznej roku 1994. Nie jest to więc nowość, ale w tym temacie nie jest to, aż tak łatwe. Gra została wydana w dwóch wersjach sprzętowych i w kilku wersjach językowych. Na potrzeby tego opisu wykorzystaliśmy z wersji CD „Battle Isle 2” na komputer PC-CD z procesorem od 386SX 33 MHz.

„Battle Isle 2” od pierwszego momentu prezentuje się świetnie. Już od uruchomienia gry rabinerzy przekonana, że mamy do czynienia z prawdziwym hitem. Liczne przyczyny, że od chwili startu do ostatniej chwili sekwenca gra uwielbia nas w tej chwili!

Wielkość powiększona jest na plany, która przedstawia topograficznie powiększenie planety Chronos. Jest ona podzielona na pola heksagonalne. W rzeczywistości nie jest to powiększenie planety, tylko jej centralną część TITAN NET. Aby jednak dotrzeć do niej i pokonać sprawcę niszczenia Druilan w jego gwiazdozbiór, musisz zdobyć dwadzieścia innych planet. Grafika gry jest przednią jakości. Nowością w grze tego typu jest wypracowanie świetnie animowanych i bardzo spektakularnych sekwencji poszczególnych faz tocznej walki... Interfejs gry jest czytelny i wygodny dla użytkownika. Podkład muzyczny oceniam jako dobry. Bagażnik dobowy wojennych jednostek, różne w miarę Twoich postępów w grze i może naprawdę zająć trochę czasu. Pojżdy to i bazy występują jednostkowe, po obydwu waloczących stronach. Te dowód z Twoją wywiad nie próżni! Wykreślone TITAN NETowi plany konstrukcyjne nowych pojazdów i robotów wojennych są naprawdę wspaniałe od produkcji przez Twoją bazy przemysłowe. Inny sposobem uzyskania utworzenia wroga jest zdobywanie jego baz. Jeśli zrobimy to w szybkim tempie, bez ich przewidywanego obciążenia, to można liczyć, że będą one wyposażone w wojennym sprzętem. Młody się stanie naszym wojennym super!



TITLE LE 2

Sprawdź Twójch jednostek bojowych jedynie w miarę odznaczonych przez nie sukcesów walk. Tołaś taktyka walki to taka, która zapewni przetrwanie walców napierając w zasadzie większość Twoich jednostek bojowych. Aby było jednak sprawiedliwe, to same logiki gry program odwołuje do TITAN NETU. Podnoszenie sprawności jednostek odczuć szybkość wzrostu procentu tłażen w odczarowanych przez nie salwach. To bardzo potrzebne, gdyż stopień trudności walki i siły przeciwnika rosną z miarą na nią, we więcej decydującym tempie.

ODPOCZYWAŁEŚ WŁAŚNIE NA HAMAKU...

w upalne popołudnie, w cieniu drzew przydomowego ogrodu, gdy ktoś nieprzewidzianie zasłonił Ci od tyłu. Zarazem Ci jakiś przesypany ciemnym wosem na głowę. W tym momencie Twoj lim uwiał się...

Ocknąłeś się w kabine pasażerskiej mijającego w kosmosie przelotcu. Nieznany Ci stąbek był słowny komputerem i nie posiadał zaborczy pasażerów. Na stątku byłś sam. Jeśli nie liczyć kilka choleczkostatycznych interów spełniających prace porządkowe i przygotowujących Ci posiłek. Opracowane lok było więcej niż skromne, a bystrość robotów można było porównać do inteligencji pustych puszek po konserwach. Właśnie takie puski były głównym składnikiem menu oferowanego przez roboty jadłospisu. Ze wskazań niepozornego personelu obsługi zorientowałeś się, że ostatnie dwa lata spędziłeś w stanie śpiączki. Teraz kładą przynusowa podłoi dochodzić krusa. Głównodół zbliża się do Chronosa.

Wielki ścenny wideoskan wyplinał się rosnąca w osłoni, szmaragdowo-błękitną tarczą planety Druilian. Mimo Twoich trzęsawych roboty przypasały Ci do łebka i przedpieciak znane Ci siągnięty „mięso” przeciłek, zwieryszających ludzowi stątku głowniego. Kiedy drzwi ślasy wykłose wejściataki otworzyły się, ujrzeliś w nich sylwetkę rancie poruszającego się starzego codobnika abstranogu w generatoru munda. Z miejsca wygarnęłeś mu prosto w ucy, co myśliś o takim sposobie „zapraszeń”. Generik przeprosił Cię za zastosowaną wobec Ciebie przemoc. Wyzwał też, jaka sytuacja zmasła Druilian do tak niepodobnego podjępowania. W imieniu Rudy Druiansta Medrobów generał rozwił Ci drogę dozwolenia Druilianę Armiją w wołnie przeciw TITANowi. Była to w gruncie rzeczy propozycja z cyku „nie do odrzucenia”. Nagrodą za pokonanie TITANA miało być objęcie dowódcy, wybrana przez Ciebie funkcja na Chro-

nosie lub... wypuszczenie Cię na wolność. Porażony tragedią Druilian podjął - mimo wszystko - to wyzwanie lasu. Teraz sęki metra pod powierzchnią planety, w punkcie dowodzenia, solnżnym głęboko pod Halią - stacją Druilian, przygotujesz do pierwszej bitwy z dwudziestu lat walki z TITAN NETEM.

SYSTEM WALKI W „BATTLE ISLE 2”

wygląda Ci Twoja konsola Miko. Jej ekran i interfejs towarzyszą Ci ślase. Jest onś po prostu ekranem walki w „Battle Isle 2” konsola Miko 73999.02 D odbiera obrazowe dane Chronosa przekazywany przez satelitę. Jest to obraz o doskonałej jakości, jednakoż musi być decyzytowany przez Twoje stacje radarowe. Gdyby obraz ten nie był w szczególności szałobni zakodowany, to mógłby z niego użytylat również TITAN.



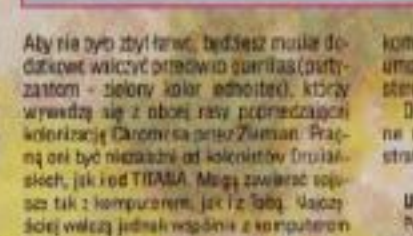
Niestety jest to powdnie, że obraz ten jest dla Ciebie czytany jedynie w polu zasięgu. Twoich stacji radarowych. Konsola Miko 73999.02 D za wszystkim zwoimi opcjami, funkcjami i graficznymi wywidaczkami jest Twoim osobistym interfejsem komunikowania się z podległymi Ci jednostkami bojowymi. Już na starcie gry jej ekran unajdzi Ci, że Twoje jedro-

ski (w kolorze niebieskim) prowadzą ostą walkę z adro-



skami Imperium Nacznędygłych Robotów (kolor czerwony). Aby nie było zbyt łatwo, będziesz musiał dodatkowo walczyć przedwo garrillas (partyzantami - zielony kolor adhoitek), którzy wywedzą się z obcej rasy poprzedzając kolonizację Chronosa przez Ziemian. Pragną oni być niezadani od kolonistów Druilianek, jak i od TITANA. Mogą zawierać sojusze tak z komputerem, jak i z Tobą. Wącej ściej walczyć jednak wspólnie z komputerem przedwo Tobie.

Twoim zadaniem w grze jest także pokierowanie walką Twoich jednostek, aby osiągnąć zwycięstwo nad siłami Imperium Robotów i nad partyzantami. Ci ostatni nie dysponują poważniejszymi siłami, mogą jednak wciągnąć walką znaczne Twoje siły. Partyzanci są mistrzami w szybkości, nieoczekiwanych wrozdach na Twoją świdrę Głową. Jeśli ją zająć - powoduje to Twoją satelicką przegrana. Pamiętaj, aby podstawić przy Kustenie Głowy zawsze takie siły, które będą zdolne skutecznie jej bronić. Obowiązuje to również wtedy, gdy pole walki jest bardzo odległe. Z konsoli MILD 73999.02 D sterujesz ruchami swoich jednostek, wydajasz im polecenia walk, budowy drog, mostów i torowisk, obsadzasz bazy i bankry, sterujesz produkcją re-



botów i produkcja towarów oraz środków transportu.

Z kłosał wydajesz również polecenia najnowy pojazdów, zbroja tropnie ich w smugiej eraz całej. Błeki konsoli możesz dowolnie wybierać broń, z którą Twoj pojazd ma oddać salwę (zastawanie - jeśli masz do niej amunicję). Ekran konsoli wyświetla panuje komunikaty socawne przez komputer umożliwia wybranie parametrów gry oraz sterowanie nią za pomocą coci i kłosał.

Doświadcy trudno i bardziej uniwersalne narzędzie pracy całokształnego licza strategów.

USTALANIE OPCJI

Pod tej nieco przykrytej wykładniczo o za latach kłosał, przyjrzyj się jej bliżej. Co my tu mamy?

PODSTAWOWA LISTA OPCJI

Jest już dopókiż znieć na początku gry, po odczycie konsoli. Przyciskując nacisknięty lewy klawisz myszy na polu kłosał w dolnej kławałci ekranu, sąpowadamy ry suneczki kłosał na ikonkę „zawieszony” satelitę z napisem MENU. Potem idź jako kłosał nemy wysięk na ikławałojem się patwień ekranie; tej ikonki na ekranie walki otwory się okno informacyjne o treści:

MILD 73999.02 D

REFURN

LOAD

SAVE

SETTINGS

NEW MAP

NEW CHARACTER

Wybrany coci REFURN umożliwi sam wyjście z podstawowej listy opcji i przejście do gry. Jeśli wybieramy opcję LOAD, uzyskamy możliwość załadowania dotychczas i dziesięciu możliwych do zapisania stątków gry. Otworzy się wówczas okno informacyjne o treści:

LCAC

1 saved game



to saved game
on oznacza, że możesz wybrać spośród
dziesięciu zapisanych stanów gry.
Nadmieniam tylko, że gry zapisaną można
zabawać w dowolnym momencie sesji
gry, oczywiście w trakcie tej gry.

Arcyogólnie wygląda procedura zapisania
stanu gry. Wystarczy wówczas kliknąć w



menu podstawowym na opcję GAME. Ukazuje
on różne informacje o grze, w tym: tytuł.
Wtedy wystarczy wskazać kliknięciem przycisk
z etykietką opisującą zapisanie, saved game.

Mozemy tego dokonać w dowolnej chwili,
z wyjątkiem bardzo krótkiego czasu
trwania tury gry komputer. Jeśli zdecydujemy
na podstawowej liście opcji wybraliśmy
nazwę SETTINGS (którą dla wywołamy o
kno informacyjne o nazwie).

- SETTINGS
- DIFFICULT
- MAP SETTINGS
- BATTLE SETTINGS
- EFFECTS/MUSICS
- RETURN

Kliknięcie na opcję DIFFICULT zezwoli
nam na wybór stopnia trudności strategii z
TITAN NEMESIS. Opcje w tym: Expert,
Training, Easy oraz Difficult powinny zaspać
zadanie różnych zakresów wymagań.

Przejdźmy do opcji MAP SETTINGS. Przy
jej zastosowaniu możemy wybrać mapę speed
scrolling (szybkość skroślowania w przelocie),
console on & off (włączenie i wyłączenie
konsoli), autorepair (automatyczne tankowa-
nie w bazach) oraz autorescue (auto-
matyczne nagranie robotów i pojazdów w
batach). Przy okazji możemy w tym miejscu
podać dodatkową wartość informacji. Jeśli
wielmy obsługiwać logistycznie nasze wozy
logowe zasilone - to nie ma sprawy. Dokony-
wać należy tego okując: nasze je-
dnostki bojowe w fabrykach, bazach,
maszarniach, stacjach transportowych
nazwą w klawiszu Błownej. Używamy przy
tym klawiszy.

M - jednostka może opuścić lotniczo.

R - palenie rezerwy jednostki.

T - zapuszczamy jednostkę w pole

zbroń.

T - przeprowadzamy trening jedno-

stki zwiększamy doświadczenie bo-

wego.

C - przeważamy jednostkę do wado-

nie należy przez inne jednostki w sprze-

żeniu walki.

F - uruchamiamy w fabryce produkcję je-

dnostki bojowej.

Pamiętamy, że nie wszystkie widzę pod-

nie funkcje są do zrealizowania w każdej

rodzaju obiektu. Lepiej to raczej odczytać, co

zaznaczona są z właściwościami poszcze-

gólnych budowli, o czym nieco niżej.

Kolej na spisanie opcji BATTLE SET-

TINGS. Jej użycie umożliwia obserwację

bardzo spektakularnych animacji scen wal-

ki, o których już wspominałem. To animo-

wania, podane w grafice 3D w kierunku star-

cia pojazdów bojowych i robotów na nieba

zrealizowanych w komputerze, termów, pól

bitwy i tutek - to jeden z najlepszych efektów

grafiki „BATTLE ISLE 2”. Możemy egar-

ować w tej opcji m.in. szybkość przetwarzania

grafiki wektorowej, szczegółowość rysunku

pojawiać oraz dokładność szczegółów kra-

jobrazowych. Opiera te podane również do-
kładne dane statystyczne skomponowanego po-
la walki, jak m.in.: ilości zabitych i rannych
jednostek, Twórci i wroga, ilość paliwa w
zbiornikach pojazdów, ilość przedmiotów w
magazynach poszczególnych rodzajów broni
ubranych przez oddziały, osiągnięty stopień
doświadczenia jednostki bojowej (wy-
magały jej efektywność w walce) itd. Jeśli
kogoś zajął uwagę, to może od nich
odoczytać wyliczenia opisy OF.

Następnie się demyślic, że wy-
branie innej opcji EFFECTS/MUSICS z listy
opcji SETTINGS skutkuje do stopniowania
głośności muzyki i efektów dźwiękowych
za pomocą programu. Jeśli
na przykład graliśmy w „RI2” mogli
to możemy tą opcję dźwięków w grze
w ogóle wyłączyć, w ten sposób do-
stosujemy do domowego i z sąsiadami.
Gel pierwszy etapem przez wybór op-
cji „off”, „medium”, „on”. Gel drug
następnie przez użycie opcji „off”.

Powróćmy do podstawowej li-
sty opcji, kolejną pozycją
na niej jest opcja NEW
MAP. Jej wybranie
wywołuje listę opcji
informacyjnych. W
pierwszej jego pozyc-
ji możemy wybrać
nazwę kodową
kolejny raz możemy
do nagrywania tej
bitwy z TITAN NEMESIS.

Kliknięcie na opcję DIFFICULT zezwoli
nam na wybór stopnia trudności strategii z
TITAN NEMESIS. Opcje w tym: Expert,
Training, Easy oraz Difficult powinny zaspać
zadanie różnych zakresów wymagań.

Przejdźmy do opcji MAP SETTINGS. Przy
jej zastosowaniu możemy wybrać mapę speed
scrolling (szybkość skroślowania w przelocie),
console on & off (włączenie i wyłączenie
konsoli), autorepair (automatyczne tankowa-
nie w bazach) oraz autorescue (auto-
matyczne nagranie robotów i pojazdów w
batach). Przy okazji możemy w tym miejscu
podać dodatkową wartość informacji. Jeśli
wielmy obsługiwać logistycznie nasze wozy
logowe zasilone - to nie ma sprawy. Dokony-
wać należy tego okując: nasze je-
dnostki bojowe w fabrykach, bazach,
maszarniach, stacjach transportowych
nazwą w klawiszu Błownej. Używamy przy
tym klawiszy.

M - jednostka może opuścić lotniczo.

R - palenie rezerwy jednostki.

T - zapuszczamy jednostkę w pole

zbroń.

T - przeprowadzamy trening jedno-

stki zwiększamy doświadczenie bo-

wego.

C - przeważamy jednostkę do wado-

nie należy przez inne jednostki w sprze-

żeniu walki.

F - uruchamiamy w fabryce produkcję je-

dnostki bojowej.

Pamiętamy, że nie wszystkie widzę pod-

nie funkcje są do zrealizowania w każdej

rodzaju obiektu. Lepiej to raczej odczytać, co

zaznaczona są z właściwościami poszcze-

gólnych budowli, o czym nieco niżej.

Kolej na spisanie opcji BATTLE SET-

TINGS. Jej użycie umożliwia obserwację

bardzo spektakularnych animacji scen wal-

ki, o których już wspominałem. To animo-

wania, podane w grafice 3D w kierunku star-

cia pojazdów bojowych i robotów na nieba

zrealizowanych w komputerze, termów, pól

bitwy i tutek - to jeden z najlepszych efektów

grafiki „BATTLE ISLE 2”. Możemy egar-

ować w tej opcji m.in. szybkość przetwarzania

grafiki wektorowej, szczegółowość rysunku

niezmiernie bogatą
całą kampanię prze-
twiła TITAN NEMESIS.
Pozostaje dwie
opcje skądowe: to
START i RETURN,
nie wymagają obja-
snień.

KONKY OGÓLNEGO INTERFEJSU GRY

Są dostępne od
momentu wywoła-
nia opcji START

mapy terenu pierwszy miał tryb o haśle
kodowym AMPORGE. Wystarczy tylko
skierować kursor na ikonkę znacznika kierunku
na dowolny punkt paska interfejsu gry i
przycisnąć właściwy klawisz myszy.
Jedną się wówczas trzy podstawowe ikony
tego interfejsu:

- ikona oka (overview map) dająca do-
stęp do widoku całego terenu mapy walki.
Zwrócić uwagę, że mapę tę możemy wy-
wołać w dwóch wydaniach. Pierwsze z nich to
obraz strategiczny, precyzyjnie pod-
ający zabudowania i inne szczegó-
ły, istotne dla taktyki wal-
ki. Drugie wydanie mapy
to obraz topograficzny, podający szczegóły
różni i rodzaj terenu.
Na obydwu rodzajach
mapy w miarę wyraża



Pozostaje teraz, co dzieje się do wybo-
ru strategii, ostatnie ikony i paska ikonki
podstawowych jest to ikona zapisanej
kartki. Kliknięcie na nią uruchomi kolejną
ważną pasek ikon. Będą to - licząc od wle-
wej - ikona zapisanej kartki (menu) przywo-
lując owo menu podstawowego.

- ikona litery „I” (informacja) przywo-
lując bieżący komunikat komputera.
- ikona dwóch trójników (last message)
powiada ostatnią informację komputera.
- ikona żurawia (mission) zoba-
je podstawowe dane misji.
- ikona litery „X” (leave) umożliwi opu-
szczenie tego zadania informacją.

Pozostaje do omówienia pasek, na którym
znajdują się

KONKY INTERFEJSU PROWADZENIA WALKI

Przedstawiam go w kolejności
od lewej strony:

- ikona wektorów ruchu (mo-
tor) przywołuje tył mapę, której
podobnie pole pokazują pola
ruchu dostępne dla wybranych
pojazdów; ikona ta ma swe odzwier-
ciedlenie pod postacią dwóch ikonek
zawieszonych z ręki uruchamiania walki
jednostki - ikona zaciętej pięci-
kątnej (atak) druga to miana nam
już ikona litery „X” (leave) wy-
wołująca zamier walki.
- ikona litery „I” - przywołuje specjalne
okno bieżącej informacji statystycznej misji.
Mówi nam odatywał m.in. o ilem zwróci-
my (jak z kim zwróci) przeciwnik) swoje, sk-
ładową liczbę naszych i wrogich pojazdów na
półce walki, dysponowane zapasy materiałów
i energii oraz ich przyrost i ubytek na turę.
- ikona oka (overview) - opisana już
wyżej.
- ikona strzałki (move) - którą również
już omawialiśmy.
- ikona zapisanej kartki (menu) - o iden-
tycznym kształcie - jak przedtem.

Po zdziwieniu przez nas wrogiego obiektu,
co pasek ikon prowadzenia walki dotępa je-
stanie jedka:

- ikona zrzutka (contents) - podająca
zawartość tego obiektu.

Przed rozpoczęciem walki możemy
czy kampanię warto zapoznać się z komu-
nkatem Kwatery Głównej Działu, w którym
podane zostaną dokładne informacje o ob-
iekcie i zadaniach misji, siłach przeciwnika i
jego słabych punktach, warunkach topogra-
ficznych itp. Zapoznaj się również - jeszcze
przed uruchomieniem misji - z mapą terenu
oczekiwanej bitwy, a zwłaszcza z rozlokowa-
niami obiektów, które masz zdobyć. Nieu-
danie obszarów komunikaty pogodowe,
których analiza w połączeniu z meteorologicz-
nymi warunkami terenowymi pozwoli Ci na unik-
nięcie niebezpieczeństwa w postaci ugrzęźnię-
cia w terenie pojazdów w bagnach, bądź ich
zabójstwo pod uderzającą krą.

To tyle jeśli chodzi o opis gry, teraz ro-
zumiemy przynajmniej już do okroj, ale o tym
zostanie w następnym odcinku za miesiąc.

z d r.

■ RESET

Kiedy zaczyna spadać sprządek widnego nocnego samolotu, odnoszącego dryft, czy skiszą na ryku, kierownictwo produkcyjne tej firmy musi podjąć decyzję o dalszych losach tej produkcji. Zwykle wybór



- Bomb Bnp - bombardowania celów naziemnych.
 - Torpedo Bomber - samoloty torpedowe Torpedo
 - Sho - torpedowania okrętów.
 - Bomb Base - bombardowanie celów naziemnych
- Każdy rodzaj zadania zawiera wiele celów.

1942



THE PACIFIC AIR WAR

aprowadzi się do stamerawy: czy podjąć produkcję zupełnie nowego modelu, czy uatrakcyjnić model dotychczas produkowany? W ten sposób określenia jest nazwa operacji „face lift”. To termin z chirurgii kosmetycznej. W ludym pojęciu oznacza on „odmłodzenie twarzy”. Wiry komputerowe stwarzają się znacznie szybciej niż modele samolotów. Ale problem dla ich wydawców pozostaje zawsze taki sam! Czy wyjąć dotychczasowy tytuł z szafki, czy wykonać nowy z cyfrą 2

„play game” możemy stracić, jeśli samolot, co następuje automatycznie z poziomu DUS-a. Zastawiamy gry z CD-ROM-a nie powinno przysporzyć trudności, jednak pod warunkiem, że dysponujemy odpowiednim sprzętem, spełniającym ściśle wymogi parametrów naszego instalacyjnego. Proszę tym razem nie liczyć na to, że program „symulacyjny” na jakieś niewielkie różnice między systemami nie zwróci uwagi. Niez tych rzeczy! Pamiętajmy też, że zmiany konfiguracji parującej się ograniczona ilość pamięci. Grając w dotychczasową „1942 THE PACIFIC AIR WAR” możemy uczestniczyć w walkach powietrznych na Midway,

wolne różniły od siebie strategię walki. Wiedząc, jak ogromny był wyryw wstrząsów atmosferycznych i pory dła na trudności wykonywanego lotu torpedowego. Opca „przygotuj” i „czeka” mogą być używane w celu przygotowania i czasu zaplanowanych startów do wykonania konkretnego zadania. Gra „1942 PAK - Gold” daje Ci niezmiernie ograniczone możliwości podejmowania decyzji w tej dziedzinie. Słowo także wyglądałoby Twojej siłowności w podejmowaniu decyzji o wyborze uzbrojenia samolotu w danym momencie. Nie ma tu pełnej dowolności. Twój jedynym zadaniem będzie relokacja lub wystrzelenie myśliwca. Ciężar tych decyzji okoliczności wydatnie i za lekkiego parcia, zwrócić Twojej maszynę, jak i skuteczność Twojego działania. Bardziej bogaty i dobrane pomysłami jest panel aplikacji symulacji. Naszym Captainem godząc przykroć parady „i

wienia trafień lub uszkodzeń przeciwnika. Nie były jednak wyposażone w żadne sterowniki, ale były bardzo zwinne i szybkie. Opcje takie wprawnie wykorzystywane do obserwacji i rejestrowania pocisków przeciwnika. Istotną rolę w grze przy tych samych trybach pracy „Chase” powoduje pogodnie kamery z plotkowym przez Ciebie samolotem. W trybie pracy „free” kamery nie będą automatycznie śledzić Twojego samolotu, lecz zmienią się tylko wtedy, gdy jej kierunek. Wystrzelenie i ustawienie obiektów w kamery, zmobilizować sobie obserwację okrętów, czy samolotów przeciwnika. Tę rolę przy pracy „Tracking”, umieszcie sobie w stałym punkcie, niezależnym od położenia samolotu. Będzie ona cały czas wystrzeliwała, tak aby utrzymać obraz Twojego samolotu w środku kadru jej ujęcia. Zwrócić uwagę na tę rolę zapewni Ci to korzystanie z tych gier.

„1942 PAK - GOLF” umożliwi nie tylko znaną się z sztucznej inteligencji - z Twoim komputerem! Udostępni ona opcję MCEM PLAY, dzięki której możesz z jednym ze swych przyjaciół współz



lub 3, czy lepiej zamawiać duże pieniądze w opracowanie zupełnie nowej gry tego gatunku? Może być równie, może być inaczej. W dziedzinie symulacji samolotów wojennych konkurencja jest bardzo ostro. Trudno odnieść nabywców, tym bardziej na wyrost. Nie ludzi więc zdawiamy, że firma Microsoft uczyniła „1942 THE PACIFIC AIR WAR” wydaniem przed świątecznym. Gra ta na naszym rynku cieszy się dotychczasową popularnością. Nowy tytuł gry wzbogacił się o przemiłny „god”. Nowy jest też nasłuch zapisu gry - CD-ROM. Umieścił on wzbogacił grę o świetne efekty dźwiękowe, wprowadzenie mówionego w języku angielskim komentarza, efekty interaktywne na poziomie ekranowej, a także wyczerpująco o spójną informację „obok” gry, dostępną z poziomu gry (Strategic Planning). Nowy „Briefing” wyznacza zadania i uruchomienie tej części gry w środowisku Windows. Jest to przebiegata i atrakcyjna graficznie i dźwiękowo symulacja wiedzy o amerykańsko-japońskich zmaganiach na Pacyfiku w okresie I Wojny Światowej. Możemy z nią dowiedzieć się wszystkiego o trudach techniki wojennej tego czasu wojny i o doświadczeniach i strategii, o arzeżach i zwyciężach i stratach, o arzeżach i zwyciężach i stratach, o arzeżach i zwyciężach i stratach. Kiedy nazywamy się już dostatecznie tą wyczerpującą wiedzą, to opcja



Wystrzelił Koralewymi, na Wyspach Salomona, jako loty wop Santa Cruz. Mogła być prototyp myśliwca lub bombowca, mogła być także samolot. W CD-ROM-owej „1942 THE PACIFIC AIR WAR - GOLF” możesz dzięki Air War Scenario uczestniczyć w zmaganiach wojennych misji na Morzu Filipińskim, a nawet zostać zestrzelony nad Nową Gwinea. W trybie pojedynczych misji dostępnych jest to ponad 300 nowych misji w „1942 PAK - Gold” i to jest część podstawowych misji. W zależności od samolotu, jaki wybierzesz - myśliwca, bombowca, samolot torpedowy czy samolot torpedowy - możesz brać udział w następujących misjach:

- Fighter - myśliwiec
- Fighter sweep - wystrzelenie myśliwca
- CAP - bojowy patrol powietrzny
- Bomber Escort - eskortowanie bombowców
- Dive Bomber - bombardowanie nurkujące
- Bomb Base - bombardowanie celów naziemnych



85%

dystybuacja: IPS
TEL: (0-2) 642-27-66
cena: 95.50,-
WYKORZYSTAJ:
PC 386 SX, 4 MB RAM, VGA, SR,
CD-ROM x2 (1 CD)

MICROPROSE '94
85% SYMULACJA

przyjaciel współzdziałać razem w ramach, jako z jednym z owych strzyżków. Możesz również walczyć z przeciwnikiem, dema przeciwko temu, ale i tużowa nowych, własnych

regulacji obrotów, chwilowa utrata wrażliwości przeciwnika, kolce w powietrzu, tańca czy zmaganiach przeciwnika. Warto podkreślić, że gra bardzo ozdobnie wykorzystuje cennej awaryjne, to Twoje oko „w przestrzeniach”. Opca ta jest: mała, zgodna z rzeczywistością, techniczną lat czterdziestych. Samoloty w tamtym okresie miały 3 to nie wszystkie wstrząsowniki kamery filmowe, smacznie społeczeństwo, dla udokumento-

misji poprzez wykorzystanie opcji MISSION BUILDER. Należy przy tym pamiętać, że zaprojektowana przez Was misja musi mieć co najmniej dwa samoloty przeciwnika przez graczy - nie więcej; nie może samolotów razem. Zwrócić uwagę na bardzo ostro i bogate wyposażenie gry w dokumentację. Pakiet zawiera bawem, jako CD-ROM-em, bogato ilustrowany i obszerny podręcznik użytkownika, dostępny do CD-ROM-owej wersji GOLD oraz dodatkową techniczną w formie suplementu.

Poradzić mi życzyć naszym kadetom i swoim siołki pilotów i lotników, którzy starli w powietrzu i dołowa!

■ RESET

Za udostępnienie gry do testowania dziękuję firmie: CD PROJEKT tel. (0-22) 25-37-30



TRZY WIEKI CIEMNOŚCI

— stałyby się niemal zapomniane. Sosaria była niegdyś zapieczętą normanną krainą, osiedlona w niej wprowadziła smoki, używano magii i smokami opowiadano o demonach — ale życie płynęło spokojnie pod rządami domu królów, majdów i sprawiedliwie wladających obronami, perfornami i wytykami. Ale do pewnego dnia pojawił się zły czarodziejnik Mondain, czar, kuszący białe życie strażni na studiowaniu niezłoty magii. Jego ligami potworów — i kłótni rzyfara, że istnieją wyłącznie w prawie zapomnianych legendach — niszczyli i mordowali. Kiedy lord Mendain i jego majdowie eksperymenty zagroziły już samemu królowi Sosarii, najgroźniejszy z domu wladców Lord British, walczył z imieniem wladcy — idący samotnie miał przeciwników się złu. Przybyli, nieświadcy mag-wojownik, przeszedł przez wiele niezwykłych niebezpieczeństw, zdobył odważny magiczny kryształ — w którym zaklęta była dusza Mondaina — i rozbił go jednym ciosem miecza. Niezłoty epuror znikł z Sosarii, której mieszkańcy zdów mogli dostać się spokój. Ma na dachu.

ULTIMA II: The First Age of Darkness

Mondain nie działał sam. Jego współpracownik — Kochanek — Mirax — zdobył smoki już wiele wieków temu, co ogroziło światu, gdyż zamierzali sprawić, że przewładają demonów. Nie było przed nimi bezpieczeństwa, nie było drzewo ochroniarza. Jak można było oczekiwać, znów przybył bohater z imienia Światła i pokonał szalony wędrownik.

ULTIMA III: The Revenge of Baeliath

Zdawało się może, że zły w Sosarii został już pokonany całkowicie i ostatecznie. Rzeczywiście — wiele lat upłynęło, zanim obywateli swe istnienie budzący orów potwór Mondain i Mirax. Eoas. Nie na pewnych przykładach, kim — lub rzeczą czyn — walczyli, więc on był. Mieciami, którzy przeżyli pobyt w jego magicznym zamku, powiedzieli, że przywrócił sędzię maszynę napędzoną jasną specjalną magią, się przewyższał swoich strasznych iocidów. Wtedy przypomniało sobie logicy i niezwykłym bohaterze. A on i tymi szatanami zawiadł. Wraz z grupą oddanych przyjacieli przeżył wszystkie parapi, napisał barierę i strażni (w tym ogromnego srebrnego węża, większego od kilku słafów). Używając specjalnej sztuczki z czarna magicznymi kartami spowodował, że świat zniszczył się sam.

TRZY WIEKI ŚWIATŁA

— okres Nowej Żyzności

ULTIMA III: Eoas

Kiedy ostatecznie pokonano rodzimą Mondaina i opowiano się, że nie pozostała ona więcej złodziejskiego pamiętu, zaczął wrosnąć szczyt wojny o rzeźniczość. Tymczasem magdy Lord British doszedł do wniosku, że dotychczasowy system rządów w Sosarii nie sprawdził się, wobec czego takich jak Mendain, uziwił, że znacząco lepiej sprawowałyby władzę jeden orł — przy czym on sam, jako protektor bohaterów i imię Światła, a więc i pośrednio zbawca kraju, byłby najlepszym kandydatem. Pozostłych siedmiu królów nie rewanż samego pomysłu, ale każdy z nich na troskę widział się

wien. Każde z wartości darykowane było takie jako z górnych miast. Asystent inżynier, mocno jednak podobał imi każdy był skłony przyjąć wypracowany przez niego system szczyt. Niekiedy protestowali przeciw rzeźniczości go się — wybrał orł, co się okazało, prócz Britanni nie mało imięgo igu). Mimo to opanowali wraz z rodzimymi. Aby odkrywać tajemnicę i wspaniałość w oczach poślanych, Lord British odwołał się do pomocy bohatera z imięgo Światła. Miał on wykonać odem rzeź, osiągnąć dokonanie poprzez nieczytanie i postępowanie według zasad — aby móc wypić do Ochrony (Abyś) i odzyskać legendarny Kodeks Majdów (Ostateczny) the Codex of Ultima (Niedzi) — na którego wyrok zabił się Lord British. Bohater wypoił wszystkie wariancie, odnalazł Kodeks. Wtedy otrzymał tytuł Awatara, widzenia wszystkich orł Britanni, wstrząsając poprzez liczne niebezpieczeństwa (musiał podróżować nawet w powietrze, na istniejącej machinie zabrał duży oddech przyjaciel, z którego pomocy będzie jeszcze wielokrotnie korzystał Wyrok Koczowniczy odwrócił rzeź walczy (podobnie) Awatar powrócił do swojego świata, a w Britanni zapoczął spokój i dobrobyt.

na. Nie mniej nawet kilka dni (zawładnięcie) i uczestników wyprawy. Blackthorn, opanowany wojni stających wokół siebie demonów. Dopytało o programi opanowanej i uwolnieniu monarchy. Królestwo ogarnął zamęt anarchia. Blackthorn szybko doszedł do siebie i ogłosił się wyznikiem — nie nazywając siebie. Wtedy ujawnił się Władcy Światła, skonstruował diachronia i uczynił go swoim tatyrczymi nowotkiem. On zaś rezygnacja oddawał sobie część królestwa,



ULTIMA

W poprzednim numerze „GK” zamieściliśmy wywiad z samym Lordem Britishem twórcą legendarnej sagi ULTIMA. Zgodnie z obietnicą złożoną przed miesiącem przedstawiamy historię tej słynnej serii w układzie chronologicznym. Niestety ze względu na brak miejsca musieliśmy tę naszą opowieść podzielić na dwie części. Zapraszamy do fascynującego świata fantasy według Richarda Garriotta.

lic. Zgodnie była niemożliwa. Mając na względzie jedynie dobro mieszkańców Sosarii, Lord British zdecydował się na życie bardziej bezpośrednich argumentów (a każdy z królów był magiem o dużych umiejętnościach). Niejasne tropy z tego okresu mówią o czołpie i trzęsieniu ziemi, a także o inwazji demonów; nieokreślone trasy doświadczeń. Kiedy czas zamętu dobiegł końca, jedynym wladcą był Lord British. Kraina, mniejsza i o innych kształtach, nie różniła się od Sosarii, ale Britanni. Lord British opocował w najdobrej części szczytów system filozoficzny, który miał się stać podopiecznym, znikających katastrofami z gościnywyci dla niego wartości — Męstwa, Władzy i Prawdy — wyprowadzając osiem kolejnych (będących wędrującego — ich kminicami): Sprawiedliwość, Uczciwość, Honor, Odwaga, Łagodność, Poswignienie, Uduchowanie i Drogę duchową, Pokój. Władca wnieśli także poświęcone im specjalne księgi — Świątynia, gdzie zabawa pochłaniająca dozwolona, toci mięgi pęgał się w medytacji — i zontęgi oba

Okres ten zawierał pomocny wiek i otwierał.

ULTIMA IV: The Quest for Avatar

Wydobyć Kodeksu z Ochrony niab jednak również pewne negatywne konsekwencje. Działanie w ziemi trzy części rozbiło kryształ Mondaina zostały stosowane, a śpiące w nich nie mogły przywrócić potężnych Władców Światła (Shadowlord). Pojawy się także trójca ziemi, która stworzyła przybycie z osiem najgłębszych jaskiń do podziemnego świata — Underworld. Lord British stworzył rzeź dozoną z najwspanialszymi majdów i czarodziejów Britanni, aby zbadać tajemnice otwierał podziemi. Władcy Światła na razie pozostawili w spokoju. Rada postanowiła zapieczętować wszystkie osiem jaskiń, przez które wydostawały się zła i ciemność, szanując śniegi i brzożczki. Ale Lord British, wiedziany ciekawością badacza, postanowił coś zrobić — z kilkoma towarzyszami — ześć do podziemnego świata. Fakt sparował w końcu ustalono, że jaskinia będzie można otworzyć wykrywając specjalnie Sowa Mocy — które miały być trzymany w świątyni tajemnicy. Kiedy z magów nady zeszły tylko jedno. Król zszedł do kochów, odcinając wrócić wrócić. Niedługo po jego odjeździe kintysem nawisł na sata gwałtownie błękitni ziemi — których nie parętywało od czasów Eoasa. Kraj zamarł w oczekiwaniu

oficjalnie mówię o śniegi Lorda Britanna — włączonych zostało kara śmierci. Demony i wgniewne wzrosły mu wspaniałym pałac na nową, wulkanicznej wroscie. Uosobienie wroczyci wosną interpretację zasad. które doprowadziły dołem kraj. Ich nowa wykładnia spowodowała się do absolutnego poświęcenia Blackthornowi; nał walczyć cwałach strachu, donosić, szkiele sągi — i przede wszystkim Władcy Światła, który egzymbutyknie tamowały kłębność. Niet natomiast nie cbało poznać i bezpieczeństwo na drogach i w lasach (gdzie i wcześniej nie było być przyjemne), a przed oparwali maza otoczone kontyner. Cele życie Britanni skupio się w osiem miastach i temu pomniejszych osiedlach, tyran nie tychniał zlegalizował Wielką Rzeź Magów, a jej osiemdziesiąt trzęsi z szczytów zafasciła. Bawa družma Awatara zawiązała konspirację; jedyną ich szansą było spowodowanie bohatera. Udał im się niekiedy do wspaniałej królewskiej mierzwi i z jego pomocą wykonął magiczny amulet, który umocnił Awatarowi powrót do Britanni. Przybycie zosłał natychmiast zauważone, a on i jego towarzysze atakali się najbardziej poszukiwanymi przestępcami w kraju (gdzie wyczołali ludzi alogia terroru, nieistoty). Nawet sam Awatar nie był w stanie stanąć czoła Władcy Światła w otwartej walce, tak niezdolny dysponował on się. Bohater zdecydował odkryć wszystkie Sowa Mocy — odnajdując członków Razy w najtajniejszych nieprawdopodobnych miejscach. Zdobł trzy arytuty





ULTIMA V: The Warriors of Lantry
Pod najtęszym rydym i meta Ets-tetu ceka Britannia była oczywiście w drogim wieku świata. Młogo wiedzie o - i Avatar zastąpił sta-wadaję powoli legendę, chociaż był wciąż jego dawni przysięsiele. Underworld zawał się, ten kła-



1
CZĘŚĆ



HISTORIA NAJNOWSZA

ULTIMA VI:

The False Prophet

Przez blisko dwadzie lat Avatar nie pojawił się znowu w Britannii. Spowiedzą wy-wadki, że w czasie krótkiej wizyty zszedł do podziemnej krainy zakamieniu pogar, managa ze swoich sędziowocobalnych pomysłów. Sz Cieluex, gdzie pobierał zępo czarokęgzi-ka Tybala planującego podjąć całą krzyżację z pomocą wady demona - Blazer of Vels. Jeden z namiestników Lorda Britasha, Barrii Ahrlic, zmarł nawet, że Avata u-tował wówczas także jego obłąk wiktorejskie tybał zamierzał unieskoć ptywora. Ze wazy-łtkie przakazy nie są jednak pewni.

ULTIMA UNDERWORLD I:

The Stygian Abyss

Pewni jest natomiast, iż bohater przy-był do Britannii prawie dwadzie lat po zaważu paktu i garoyen. Pomędzy ludźmi i przyzyciami na awale już od dawni mieszcz - obawiano się konfliktu. Wtedy też uchwycano po raz pierwszy góse Etsashka (the Guarnise). Promówce on do człowieka imieniem Balin, pokażo-ano zdjęcie seky - bractwa (the Fei-koedrij), mającej przygotować Britanię do podania się wady Straznika. Straznik sie-rowni niedzipeczności, z jakim nigdy wcześniej nie musiał mierzyć się Avata. Zni-szczył wówczas już wiele światów, wiele innych podbił. Dysproporcjonalnie przetrzymali ar-miami "antycznych wyzawców, wielebnych go jak bogi - którymś na wszystko nie był. Jego moc parowała na kontaktowanie się z różnymi światami, rzadko jednak na bezpo-średnią interakcję. Aby mógł działać w sta-rym świecie, musiano go najpierw tam sprowadzić - poprzez Czarną Bramę (Black Gate). Zbudowanie jej było głównym zadaniem Bra-ctwa, które aby zdobyć trofea na swoją dła-łność, prowadziło wiele różnych interesów - zwykle niezgodnych z charakterem stawa-ryszczenia dooczczyńskiego, formawnego w oparciu o pewną jednostkę filozofii. Bractwo zdominowało życie w Britannii: diałają; bez-karnie - stożone nawet opieką Lorda Britsha, przekonaniego o dobroci intencjach Bractwa. W którymś miejscu miało znajdować się Jony zabrał organizację, z

całe królestwo opośle się nielormalnych po-wiazał, tajnicy i jawnych agentów. Coraz czę-ściej zdążyły się rwać naderstwa, doko-nywane przez wewnętrzny kraj Bractwa. Wro-śsze przygotowania zostały na przykład Straznika Czarna Brama była w swojej kon-strukcji podobna co bram kolejowych, przez które Avatar przybywał do Britannii i które stałyby mu w jego wydobyciu po kon-tyncencie. Zbudowano ją jednak z kłóckack, specjalnego, bardzo rzadkiego kamienia, z niezwykłych magicznych właściwości. Te dwa koncentracji tej subtrancji spowodowa-ły zakłócenie w pracy magi; wszyscy zjijcy w Britannii magowie popadli w ójód. Avata rozszyfrował dany Bractwa. Dążąc z po-mocą znacznego z rzasów Elocusa - Wocy-Casa (Time Lord) rozszyfrował zasadę jeta-nego z rytmicznych morda, zniaczył trzy skryte generatory mocy - dajęca się wazy zwolaniem Straznika, wnieście drzwi do Bramy już przed walejskiem Nieprzyjaciela.

ULTIMA VII: The Black Gate

(oprac. The Forge of Virtue)

Britannia brzoła tak świętowała. Zwrępi-stwo Avata było jednak potwarsze - wie-mozewi Straznikowi tylko osobistego dła-łności poddaję. Czarna Brama oznaczała swoją moc z sęci bram kolejowych. Jony zosta-ła rozbita, ona zniknęła także. Avatar nie mógł powrócić do swojego świata. Na lud czas był z tego, wstępc. Ze bohater bę-dzie on w stali ratował ich z tatek i zycielij z różnych opesji, i nie przybywał w ostat-nim momencie. Razem z wyzwytkę zapie-nosono urodzić wielkim ledymem w zamku Lorda Britasha. Wtedy Straznik zacząłowił po raz drugi. Zdecydował omech gigantyczną ka-pułę z Mackroł, umożliwiającą święto-rym narzęcało jallęgokolmiej, kontaktu ze światem zewnątrz. Rawaoszenie rozpa-ćcał przetrzaczanie swoich armii do Britannii, sądząc, że bez wady i Avata jej mieszkań-cy nie zdołają się obronić. Pierwszy plan oczywiście nie powódł się. Avata przetrwał podziemiu pod zamkiem - znalazł miejsce, w którym zbagały się linie mocy Straznika - aby uciec przed Blackrock, potrzebował on wykorzystać całą swoją moc i nia-łki podbił wicznie światów. Korzystając ze zni-dawonych przez Wroga potęg, bohater mógł się do niej przemieścić, przechodząc - jak zwykle - wiele niebezpieczeństw. Wsta-ł wszystkie przed Straznikiem, odwołując go do i ód jego sły. Bohater również tak-że zgodził na obietnie w zamku - gdzie dawał agent nieprzyjaciela - i pokonał na-cielnego wozca armii inwazyjnej, wojowni-ckę Moss Gott i. Wreszcie zburiły mary więziona - omi; w róg Priector .oma; sta-ryzyniego króla. Kórego grób odkrył pod-czas jednej ze swoich podróży.

ada

■ Adam Łaszczyński

SAGA



odręskiej wli-żny - jako krótkość z sie-łoby demo-ńców, koronę (zakierując ze specjalnie kry-żówie na dachu carka uwrpa-łora) arriet (i najgłębszego nilesca w Underworld). Dokrył również, że trzej Władcy Cienia staronę woleńia przelocetaw trzeci podstawo-nych zasad - są Panami Ichorzystwa, Nienawliści i Felsza. Odnalazł wszystkie części kryształu Mondaina, źródła władzy Władców Cienia - i zniszczył je, wykonu-jąc specjalny rytuał w sanktuarach Me-łwa, Młóbi i Prawdy, uwalniając król-stwo od zniekształconych Władców Cie-nia. Avata odnalazł również w pracowni Lorda Britsha Jecyną przedmiot, który mógłby wydobyć z więzienia w podziem-ny świecie - specjalną kryształową kulę, umożliwiającą dowieranie bram teleporta-cyjnych (Orb of the Moons). Wreszcie du-łar do wady, stymując go stroze magi-cznych młocwósc Bern, amulsiu i koron-ny Lord Britsha nie ukara Blackthornu śmieci; zabrał go w miejsce, które zwał los walejscy Orb of the Moons.



klizm sprowa-derł na Britani-łij zastępnę śmiecielnę za-groźenia. Po-łoblił się gar-oyen. Ze in-wilęgentu, skrzyżłate so-łwory często młóno były wazelinę z demonałk, stworzyli swoją cywilizację i wazelinę niała w podziemnym świecie. Trzysięć zemi zmuszają je wyspa na po-merzonę. Na domiar zępo wśród nich nie-żeniemo popuame było pewne proroctwo: mówili z trzech przyjsiuch demonicznej koponnia, który wraz z kompanią przyja-ćió-diałków zniszczył miał całą asę garoy-les - za pierwszym razem wyrażając ich najgłębszą skarb. Kodeks Datacione Mądrości, za dręgnij wozęgi miasta, za trzeci - sprowadzając oisłecną rękę Jecynym rozumem były poświęcenia oar-cha na specjalnym oharzu. Kopas miał go pzebił rytua-łym sztyetm. Dokładnie nie wiadomo, w jaki sposób Awa-łar przybył wady do Britannii, podejrzewano jednak. W nie-wyadny rotąd sposób wozd w posiadanie dręgnij



OGŁOSZENIA REDAKCYJNE

PRENUMERATA ZA DARMO!

Dynamiczna Firma PROABIT z Raszyna, która już niejednokrotnie była sponsorem licznych konkursów w naszym piśmie, przygotowała dla swoich klientów nową niespodziankę. Odstąpiła nam kilka dekad z zapasu w firmie jednej z kart dźwiękowych: SOUND VISION 16 VDSP, SOUND VERION 16 GOLD lub kartej CD-ROM, otrzymać na cały rok darmową prenumeratę naszego piśmie „Gry Komputerowe”. Wszelkie pytania i zamówienia należy kierować:

PHOBI
OS-080 RASZYN
ul. MICHEWICZA 14
tel. (0 2) 720 20 32, 720 37 09
fax. (0 2) 756 06 91

WSPÓŁPRACOWNICY NIE WIDZIANI

W dalszym ciągu czekamy na zgłoszenia od szalonych graczy wszelkiej maści, którzy mają ochotę swoim tekstami zrealizować marzenia z „Computer Studio”. Najchętniej widziani są mieszkańcy Warszawy i okolic. Poszukujemy też młodych osób do poprowadzenia sekretariatu i do dzieła realny. Jednocześnie ktoś został przez nas zatrudniony z tytułem estetycznym i uzależnieniem plastycznym i może spróbować swoich sił jako operator GTP – jest możliwość przyuczenia.

Wszelkie informacje udzielamy pod numerem telefonu 15-42-20 codziennie z wyjątkiem sobót i niedziel w godz. 15-18.

DARMOWE KRAJKI CO

A nam wciąż za mało. Hej! Lucie, ledwie czwita wszystkie paczki. Listonosz już się na nas prawie obraził, tyle tego musi rościć! Gorzej przeproszamy, że mimo obietnic, że zakonczyliśmy wysyłkę zaległych krążków, jeszcze dla kilka czeka zabrać. Dołbimy je w najbliższym czasie. Przeproszamy. Wysyłkę drugiego darmowego krążka rozpoczynamy od numeru styczniowego OK, ale jak coś weryfikujemy, że w ogóle nie otrzymaliśmy krążka, prosimy o przesyłkę go wraz z tym numerem. Prosimy zatem nie dawać, a czekać cierpliwie na swoją kolej.

Łącznie to przesyłki zawierające w większości dane najnowszych gier, które trafiły lub niebawem trafią do sprzedaży w naszym kraju. Nadzieje to być dopiętą przychylności największych polskich dystrybutorów gier firmom:

IPS COMPUTER GROUP – która udostępniła m.in.: NFS FOR THE SPEED, RIDE TO BLACK, CYBERIMAGE, DEADALUS ENCLOUNTER.

MIRAGE SOFTWARE – która udostępniła m.in.: WORMS, SHELL SHOCK, PRISONER OF ICE, CHAOS CONTROL.

DIGITAL MULTIMEDIA GROUP – która udostępniła m.in.: SU-27 FLANKER, RAVEN, SILENT PURITER, ENTOMORPH.

MARKSOFT – która udostępniła m.in.: ULTIMATE BODY BLOW, CAMPAIGN II, DAWN PATROL, RALLY CHAMPIONSHIPS, SOCCER SUPERSTARS, WHZZ, MORPH, SUPERFROG.

GIEŁDA

NAJSZYBCIEJ ★ NAJTANIEJ NAJSKUTECZNIEJ

Zgłoszenia z ofertami złożoną w poprzednim numerze „OK” nagurujemy dziś nową ofertą „KUPIĆ/SPRZEDAM/WYMIENIĆ...”

Wszelkie zgłoszenia zamieszczamy bezpłatnie, ale z pewnym warunkiem, że nie służą one celom zarobkowym i w jawny sposób nie poruszają w kontekście z aktualnie obowiązującymi przepisami prawnymi. W związku z tym prosimy nie przysyłać nam ogłoszeń komercyjnych. Ponadto od naszego numeru nasze rybki znacznie się rozróżniły, treści od nas trafiają do kosza.

Jawę! Wszelkie zgłoszenia zamieszczamy na bieżąco do aktualnie przygotowywanych numerów „GN”. W związku z tym Wasze ogłoszenia będą ukazywały się bieżąco, gdzie nasz cykl wydawniczy jest chyba najszerszy ze wszystkich magazynów komputerowych. Ponadto od naszego numeru nasze rybki znacznie się rozróżniły, treści od nas trafiają do kosza.

SPRZEDAM

• Drogą grę na PC sprzedam albo za darmo – „Heros” 23,00 zł, „Sohy”, 23,00 zł. Jarosław Borkiewicz ul. Śleszczyńska 22/38 Nysa 53-609 tel. 521-675 (dzwonić 17:20)

• Dużynie sprzedam grę na PC CD – „Mezanc”, „King Quist 5”, „Reunior”, „The Jeantest Project”. Cena – 70 zł za komplet. Sławek Artur ul. Sudecka 14/40-749 Katowice

• Amiga 500 1 MB pamięć + nowa mysz, mousepad, monitor kolorowy (Philips CM 1633 2 + 1 str), 140 cyfrowych + jurok, otyłki, literatka, cena 800 zł. Tomasz Naczyk ul. Jędrzejowska 5 85-570 Zielona Góra tel. 27-20-66

• Skazka sprzedam używane dyskiety w całości 1900 szt., sprzączki powyżej 10 sztuk, adna tylko po 10000 szt. Michał Rebuski

Sobieskiego 7/3 62-200 Głogów

• Oferta sprzedaży (lub wymiana) - A600 2 MB Flare, 30 MB HD (Western Digital) SCSI - mysz + pokrowiec - pokrywa - joystick

- kolorowy głośnik 2x25 W (regulacja kasa, soprano) - dyskiety - m.in. „Dyadzia”, „Settle” itp. - programy użytkowe - cena 900 zł lub wymiana na CD 30 + 300 zł. Czesław Bogdan Sornianowie Śl. 41 100 ul. Jagiellońska 5/6 tel. 121-05-04

• C64, Sanyer Corox, para dwukrotne, kartę na 3 cartridge oraz programy i literaturę do C64. Cena do ustąpienia. Adam Łonak ul. E. Malinowskiego 6/8 67-115 Toruń 16 tel. (0-56) 48-27-90

• Commodore 64 cartridge X, joystick

Quick Shot, ok. 25 kaset z grami. Cena 600 tys.

Artur Jędrzejowski 00-016 Michałowice k. Warszawy ul. Fruszkowska 32 tel. 753-71-01

• Drakony Star (C 20 - 400 zł + 4.000.000), Michał Deszko os. Tysiąclecia 64/8 61-255 Poznań tel. (0-61) 764-432

• CD-ROM Double speed Delphin - 400 zł. EE, gwarancja, cena 200 zł. Amiga 500 1 MB, oryginalny dysk, cena 520 zł. Coby Przemysław ul. Górska 2 23-400 Pieliczew tel. 1-21-71

• Dzwonić numer następujących czasopism: Secret Service, Gametec, Gry Komputerowe, Computer Studio, Świat Gier Komputerowych, CD Rom Migawki, MS Computer Studio cena 1,5 zł (5 tys. starych zł) oraz oryginalne programy: Theme Park CD (50 zł) i Super Memo 7.4 CD (80 zł). Dba o PC-CD Rom. Paweł Rogawicz ul. Titmajera 14/8 61-020 Półka tel. (0-61) 34-47

Sprzedam razem lub osobno: Amiga CDFV + 3 MB RAM + Emulacja + 4 CD cena 450 zł (lub ustąpienie). Graf Bartłomiej ul. Piastów 10/106 Katowice 40-168 tel. (03) 1541-313 proszę Barika

Sprzedam grę „Phobos” w cenie 6 zł. Grzegorz Marcin 43-445 Drogosław 178 tel. 529-727

Sprzedam Sega Mega Drive, 2 joysticki + cartridge: gg Sonic, cena 2,2 mb. Artur Jędrzejowski 00-016 Michałowice k. Warszawy ul. Fruszkowska 32 tel. 753-70-51

Kilkadziesiąt pism komputerowych (nie tylko o grach), po 2 zł (razem z kosztami przesyłki - 40 zł znaczek). Oryginał grę „Fario” - 15 zł (przeżyłka nielenna). Adam Filipowicz ul. Kacza 24

30-735 Kraków

PC AT 16 MHz, 1 MB RAM, 1xHD 1,2 MB, HDD 40 MB, Multi I/O, Hercules, monitor - 550 zł.

Michał Deszko os. Tysiąclecia 64/8 61-255 Poznań tel. (0-61) 764-432

Sprzedam komputer Apple Macintosh zapotrzebowany w monitor, stacja dysków (połowa), klawiatura + oddzielny klawiatura myszka + podkładka, drukarka, książka obsługi, system antywirusowy i doc. Cena 3600.000 (3600) lub zamienię na Amiga 500, 600, 1200, CDTV, PC 486, PC 386, Jaguar, Sega z grami, Sanyer, IBM Pentium (osobywiedle doproszę). Łukasz Bielowski 61-280 Nieszyn (około Zielonej Góry) woj. Dolnośląskie ul. Roberta Koczka 51/3 Dzwonić z danymi maści proszę z korespondencją listową.

• Potrzebuję spisu. Napisał lub zadawał. Cena za dwie strony 100 groszy. Oferta aktualna zawsze, będzie wchodzić w rachubę z cenami usługowymi Poczty Polskiej. Michał Szumski ul. Świt 14 32-380 Nowy Sącz (0-18) 411-511 od 15 do 20:30

KUPIĘ

Próbuję kupić numer 3/84 Gamblers. Grzegorz Marcin 43-445 Drogosław 178 tel. 529-727

Przeszukaj gier na PC: Biers of Fire, Falcon 3.3, F1A-18 Hornet, F-14 HD, US Navy F18, Corsair AI, Pitbull, Desert, Dungeon Master 2, Dawn Patrol, Team Yankee oraz 4 Simm-ów z 1 MB 30 plików, 70 ns, 9 słów. Janusz Przybyłowicz ul. Wolności 17/4 21-100 Chelm tel. (0-62) 636-710

RÓŻNE

Mosim strategii nawiąże kontakt z dobrymi zawodnikami w celu wspólnie zbudować „Steel Empire” - recommended. Kontakt listowy. S. Chojnowski UPT Gdańsk 18 ul. Kościuszki 96 „Rock Recanal”

Firma NEW WORLD COMPUTING (na-
na przez wszystkie i seri RPG, MIGHT &
MAGIC) zaprezentowała w tym roku, na
tapecie ELECTRONIC ENTERTAINMENT
EXPO w Las Angeles, jeden ze swoich
nowych produktów pt. „HEROES OF MIGHT &
MAGIC”. Należy to warta pobawieć nawet
więcej niż kilka słów, temo: posiadacie do-
przeważaniem pod każdym względem pri-
oritetów – tym bardziej, że
dzięki staraniom naszej
rodzimej firmy MIRA-
GE, gra ta mo-
żesz pojawić
się legalnie na
puzerach i dyskach.

Ważną strategią z elementami przygodowymi.
Pod względem graficznym i fabularnym, gra jest zbudowana do „Master of Magic” – podobnie, jak tarz – grać można się w jednym z dwóch trybów: fantastycznej, magicznej krainy z jego gotowym celem jest wyeliminowanie przeciwników. Focą bohater ma do dyspozycji tylko jeden zamieszkały, w słońcu, którego może stawić nowe budynki i przedkładać oraz zwołać jednostki bojowe. Jednak w miarę odkrywania obszaru mapy, zdobywa coraz większe doświadczenia i możliwości rozwoju. Na swojej drodze może się natknąć na potwory – które należy zwalczać, różnego rodzaju budowle – które można zajmować, a także skały, z których należy wydobyc żelazo. W grze ważną rolę nie tylko pełnią generacja nowych trybów – trzeba także



zostać, a w tym nie wrogi gracza. Nawet na polach wojny, które trzęsą się pod stopami, a tuż wokoło w wodzie widać korytarze się bój zymalibitę – i to wszystko w 3D! W świątyni, wydzieraniu potęg, jest



HEROES OF MIGHT & MAGIC

parł o rozwoju gospodarczym wso-
ści rękodzielniczym do naszego doznacza.
Jeszcze będzie mu się dobrze wiodło,
z czasem będzie mógł pobić do-
wać nowe zamki, zwrócić uwagę na składowe potwory i bohaterów,
a w końcu mu-
rować się w
zwoleń-
czkami.
Gra zachwyca
długością
wykonania ka-
drego sześ-
cioro. Już
kiedyś obiekt
na mapie jest
animowany – potwory
peruzją się, skały bły-

wają jak sam, jak w „Master of Magic”; także serwitacja walki – podobnie, jak w tym samym programie – odbywają się na szarym tle – jednak sama walka jest o wiele bardziej realistyczna. W „Heroes of Might & Magic” gracz może wybrać dowolną postać, nie ma jest ich 18, każda z nich. W słońcu kampanii wchodzi się podmił-taraz, których porażono wykonanie prowadzi do zwycięstwa. Na przykład, gracz może mieć ostateczny efekt albo zająć ważny strategicznie obiekt itp. Podsumowując, autorytetywny gracz może być w sobie najlepszym doświadczeniem z tak zwanymi programami, jak „Warcraft”, „Master of Magic” czy „Hammer Of The Gods”, jednocześnie w pełni zachował indywidualność swojego produktu. Choć nie

niektórzy de zaprzeczają wieloletni strategii, to musimy przyznać, że na długo zabawił nas ten bajeczny świat „Heroes of Might & Magic” i nam nadzieję, że nie będą jedyną taką osobą.

■ Agnieszka Prokopuk

PC386, 2MB RAM, SVGA, SB/MS
dystrybucja: MIRAGE, (0-22) 671 77 77



Opuszczaliśmy miasto. Tak, słońce w końcu obłąkało, ale było ciemno i niebezpieczny się zaczęło. Nie było czasu na odpoczynek. Nie mieliśmy po-
woli na popołudniowy śniadanie, jakże już niedo-
wiedzieliśmy, jakie było nasze wyznaczenie. Podeszliśmy do brzozy, która była naszym
miastem, jakiegoś rodzaju. Przed nami stała
niezmiernie, jakiegoś rodzaju, jakiegoś rodzaju.
Tęcza wstąpiła do miasta. Może tak zapisać się
takiej. Zawsze odkrywałem nowe wspaniałe kraje. Jakże
można się tam być? Jakże? Jakże? Jakże? Jakże?
Przed oczami już miałem, znowu z powrotem napo-
kanych abstrakcyjnych podziwów, miasta. Na ruli
z niezmiernie wielką ilością m. słów,
jednak okazało się, że wcale nie ma
tego wspaniałego świata, jakiegoś rodzaju.
Jeśli chcesz walczyć z tym, jakiegoś rodzaju,
odkrywać, to proponuję Ci
wągrę, pochodzącą z okazji WFB
JAMES, „MARCO POLO”. Jest to

MARCO POLO

przed dotychczasowym graczem, wspaniałym i atrakcyjnym, wprowadziła do sprzedaży warszawska firma
MIRAGE. Jest to gra nie tylko o wyjątkowo
wspaniałych, ale w której to nie pierwszy jest najważniejszy.
Stajesz się pionierem Azji, a przed Tobą wiele
miast, które czekają na Ciebie. Po wszystkim
zostało ci tylko, może nawet zostać do-
kądś, do jakiegoś rodzaju. Tak, tak,
jako pierwszy Wspaniałym.
Pamiętaj, nigdy nie kradnij w Azji, gdzie
możesz zostać zniszczony, nawet do
jednej trzeciej. Zawsze musisz się
zapamiętać. Inne jest nie zniszczyć,
a tylko przyciągnąć szybko się skończy,
to wtedy w tej chwili musisz
rozpocząć wojnę. Pamiętaj, Wspaniałym
to strony niebezpieczne, w których nie
braknie niebezpieczeństw i niebezpieczeństw, dlatego
ważne mieć przy sobie wyjątkowo zbroje. Masz do
wyboru zbroje w lancy, tak, a nawet konnych
szarych. Przed czym cię bierzą? Ci będzie
niebezpieczna i niebezpieczna. W jaki sposób
został, a w końcu podziw czy temu, krótko, ale
bardzo dobrze. Świat jest naprawdę oryginalny.



czasem nawet deniwierują, często, można się do
niego przyzwyczaić, a może nawet przykuc.

Mając dzięki temu możliwość zobaczyć swoją drogę
dojrzewanie w różnych miastach. W tym momencie
został objęty ochroną firmy, podczas której se-
ziasz cel swojej. Niezmiernie się udało, nie są
zawzięty, w słońcu były umiarkowanie. Dlatego
bardziej przyznają się dobra majętnością i
niebezpieczna.

Ne masz dostatek czasu? Węzłami nie dają to
„MF”, gdzie trudno się od niego oderwać. Jeśli
jednak gdzieś się nie spieszą, to gorąco legły
półkąt.

■ PABLO

PC386, 2MB RAM, VGA, SB CD-ROM 2
dystrybucja: MIRAGE, (0-22) 671 77 77





FIFA 96



Coraz częściej słyszymy o pojawianiu się gier nowej generacji. Nazwą tą określamy zwykle gry, wykonane nie tylko przy zastosowaniu najnowszych ścisłych metod programistycznych. W większości wypadków są to gry kładące własne ślady wirtualne. Oznacza to, że światy te rządzą się własnymi prawami. Wydarzenia w tych światach są generowane losowo, a jedno wydarzenie wpływa na przebieg lub powstanie drugiego. Przebieg tych wydarzeń nie ma charakteru inelastycznego. W pewnym uproszczeniu polega to na tym, że akcja gry (a w każdym razie toczy się) będzie się inaczej. Do tak funkcjonującego świata gracz wprowadza własne czynniki. Jeśli są one wystarczająco ważne, to zmieniają one jeszcze bardziej sposób gry. Jeśli słyszeć na przykład o grach typu film interaktywny, to właśnie jest to! Kiedy braniem do ręki nawiązują gry – symulatory: oficy, nożnej – a tytuł „FIFA 96 – SOCCER” pozostaje bez pretensjonalności. Po prostu: Pika nobis nową generację. Z umiarem połączymy eberstem na opisanie gry złą plikiotką z napisem: „VB – Virtual Stadium. W duchu ponurybiam – jeszcze jeden slogan reklamowy. I kiedy jednak w uruchomieniu gry, przekonaniem się natychmiast, że moje przypuszczenia były błędne.



muzyka 16-bitowy Sound Blaster DOS v.5.0 jak minimum. Grafika i animacja w „FIFA 96 SOCCER” są wręcz znakomite! Zastosowanie technologii Motion Design oraz wyrenderowanie postaci graczy na mysznych Silicon Graphics sprawia, że zawodnicy poruszają się w sposób naturalny, jak na filmach z relacji sportowych. Dzięki nowej technologii Virtual Stadium można ustawić kamery śledzącą akcję na boisku, poc doświetlić kątami. Udogodzeniem samym w sobie jest odzwierciedlenie gry. Nie chodzi tu tyle o sposób reagowania stadionu, który nie ma nic wspólnego z tak zwaną „zamięcią” piłki. Nie są to również wyłączenie „typowe” sekwencje w rodzaju „Jęk zawodcy” czy też trybowy „okrzyk radości”. Stadion reaguje w sposób bardzo zróżnicowany, w zależności od wydarzeń na boisku. Zupełnie niesamowita jest reakcja sprawozdawcy sportowego. Jest ona oczywiście w języku angielskim, a prosi do niej użyć języka w USA i w krajach sprawozdawcy sportowy John Motson. Ale ten sprawozdawca korzysta z 15 000 zaprogramowanych słów, które w milisekundach układają się w sekwencje zdań oddających to, co właśnie dzieje się na boisku. Oczywiście są również sekwencje zdań przygotowanych na okazność, gdy na boisku niewiele ciekawego się dzieje. Spróbujcie jednak interaktywnie, że sprawozdawca do podziwowej sytuacji, a uzyskacie, że się będzie dzieło z re-

lacja sprawozdawcy! Kilka zdań o sposobie tworzenia gry. Podstawowe menu umieszczono na ekranie Game Select. Typowe opcje: load game, options (dźwięk, muzyka, rodzaj manipulatora), motion setup czy exit do DOS. Oczywiście nie wymagam komentarza. Są jednak opcje dotyczące składu drużyny czy sposobu rozgrywek. Tak więc:

- Practice: opcja umożliwiająca spokojne przeciwiczenie wszystkich ruchów i kombinacji (np. obrona lub strzelanie rzutów karnych, wybieranie rzutów rożnych, egzekwowanie rzutów wolnych itd.).
- Friendly: to opcja jedynakowego meczu towarzyskiego wybranych drużyn.
- Leagues: można tu wybrać drużyny, które będą grały systemem każdy z każdym a tytuł mistrza Ligi.
- Tournaments: wybór drużyny co turnieju.
- Playoffs: wybranie drużyny do rozgrywek w systemie pucharowym.

Dzięki komunikaty w grze można wyświetlać w językach: angielskim, szwedzkim, hiszpańskim, francuskim, włoskim i niemieckim. Można również, opcją Instant replay, wyświetlać z magnetowidła powtórki akcji w sposób płynny, zwolnione bądź poklatkowe. Dla posiadaczy modeli przewidziano specjalną grę od dwóch do czterech osób jednocześnie. Dla początkujących kibiców podane windykę awaryjną opis podstawowych reguł gry w języku rodzimym. To wszystko co dobychczas czytalem, podobnie mi się w grze i zapleg, że znalazłem uznanie u naszych Czytelników. Jest jednak jedna rzecz w „FIFA 96 SOCCER”, którą uważam za dość trudną. Trzeba opisać: wkładanie sposobów sprawozdawcy pracami lub gry, za pomocą klawiatury, myszy lub joysticka. Nie jest to łatwe, choć dozwolony nie wiem, jak można byłoby to w łatwiejszy sposób rozwiązać. Bo przecież są w piłce nożnej setki różnych zwłok, aby wyłożyć i kilka strzały proste, szpiczakiem czy z półobrotu, główki wolnej, strzały co tyle i tyle, tyle innych. A przecież nie można co chwila zerzywać gry i wstawiać kartki instrukcji w pozycjach, na odpowiedniego kibicownika. Trzeba się w tym początkowo gubić, ale potem samo to pozostaje. Wierzę, że Wy to opamiętacie albo prędzej i życzę dobrej zabawy.

„FIFA 96 SOCCER” TO RZUCZYWISKO WIRTUALNA PIŁKA NOŻNA!

To maczywiście gra nowej generacji, wykonana przy użyciu metod programistycznych progu 21 wieku. Gry opracowała w białym roku firma: EM SPORTS. Jest to wyspecjalizowana agencja z siedzibą w ELECTRONIC ARTS CANADA. Dystrybutorem w Polsce jest firma IPS, która w chwili, gdy piszę te słowa, rozpoczyna premierową sprzedaż gry na naszym rynku. Gra jest wydana na dwóch nośnikach: CD-ROM i wymaga napędu o podwójnej szybkości (MPC-2). Minimalna konfiguracja sprzętowa: to procesor 486DX2/66 MHz i 8 MB RAM. Ten wyznaczyć może być także doświadczenie. Niektóre pamięć RAM powiększyć niemożność instalacji gry. Słabszy procesor powoduje słabszą animację, słownie niżej jakości, co uniemożliwiającą rozgrywkę. Wymaga na jest karta graficzna SVGA 512 kB (E40x400) VGA lub PCI ze sterownikiem kompatybilnym z VESA. Naprawdę pięknie gra chodzi na Pentium 16 MB RAM. Karta



Dystrybucja: IPS
TEL. (0 2) 642 37 66
Cena: 134,20
wymagania:
PC 486 DX2, 8 MB RAM, SVGA, 36,
CD-ROM 42 (1 CD)

ELECTRONIC ARTS '95
SYMULATOR



...Król lewanta - wiodąc krainy Lantieros - silił się nad wygnaniami i znowelizir im siedzieć się na swej ziemi. Minęło sześć lat i nie przysparzał jakie walkie niebezpieczeństwa zagraża Królom Zachodu. Niedobitki Orków, porzuciwszy mury sobie na ziemiach Azeroth, połączyły swe siły z Trollami i Ogrami, a potem wyruszyły za Wielkie Morze aby zniszczyć znieowidzionych ludzi. Wielkie przeobrażenie spęgało Króla Zachodu i nie wiedział co czynić. Na ratunek, która uchyliła się w stolicy królestwa Lordarim uczyni szlachetni swoje odkrycie: Dzięki bryła pectodii ze Świata Orków, a drogę do niego stworzył pomocą magicznego potęgi.

W tej sytuacji władcy Królestwa Zachodu, zwołujący do rai Elfów, Nuanelubów

w czasie pierwszą. Zmieniono kolejność sposobu stawiania - istnieje możliwość kierowania nawet dziesięcioma jednostkami jednocześnie, pojawiły się nowe łodzie; robotnicy oburaz mogą stać wad (transmowa przestali być niegłupim amatorski) a jednostki woj-

znowa mogą gabrał-wat ściśle określony teren. Wzrost lotczy się na ziemi, w wodzie i powietrzu. Do dyspozycji mamy latające maszyny, jeźdźców gryfów oraz smaki, statki wojenne

znowa postawiając się magicznie. Kłopoty, Magicy, Wanosowie i Nekromanci zostali zastąpieni odpowiednio przez Paladynów, Magów, Ogrów i Death Knightów. Jeżeli chodzi o czary to wzbogacone dotychczasowy repertuar o kilka pomocnych zaklęć np. Wapnie mogą idywał czarui Polimozych, dzięki której drżkie orki zostają zamienione w - owidzi

Złociej Ogrzy-Magowie przy pomocy Runes mogą zaciemniać palatki na łodzi - taki efektowni, który przy podkroju statku na obłaczku będącym pod wpływem tegoż czaru - zosłarne

WARCRAFT 2

Na pewno wszyscy słyszeli grzech smilnolny stator z elementami zrealizacji i nie tylko doskonałe damigajg zrealizacyjny hit firmy BLIZZARD pt. "WARCRAFT: Ocs & Memari". Dla tych, którzy już zapoznawali się z tym grzelem (starsi nie miedzi), krótkie przypomnienie.



„W pięknej, morder i miakim fizygniej krainie Azeroth, tutaj wiodli spokojny i szczęśliwy żywot, pod rządem sprawiedliwego i mądrego władcy, Króla Liana. Ale nadszedł czas ciemności i chaosu - drżkie torki Orków zaczęły nawał Azeroth. Okrutne bestie rozmawiały za sobą brony przez zgliszcza i nie, ani silił się magi ich powstrzymać. Król Lian wysłał swe wojaka, pod wodzą Lorda Sir Anouira Lethera, które miały rozgrywać wojaków. Wojna była długa i krwawa, ale w końcu udało się Letherowi powstrzymać łędy strasnych Orków, a nawet je zdołał zgnęwać. Jednak za zwycięstwo ludzie musieli zapłacić wysoką cenę: w walce zginęli ich ukacany król, a piękna dziewczyna krainy Azeroth została doszczętnie zniszczona. Nie mogąc żyć na wyjątkowej ziemi, ludzie, którzy ocalili, opuścili swoją ojczyznę - pod wodzą Lorda Lethera udali się do Króla Zachodu za Wielkie Morze.”

Tak kończyła się pierwsza część „Warcrafta”, ale minął rok i stał już jest kontynuacja tej wspaniałej gry, pod znany nam brzmieniem tytułem „WARCRAFT II: Tales of Darkness”. Postrachywny czarui daleki od dzieła się w fantastycznej krainie ludzi i Orków podcazas raszej nieobecności:



Orków, zaproszowali Królowi Terenasowi brzymienie, aby asodowymi siłami ratować zawięzo pokonał i zniszczył portal. Po raz pierwszy od wieków, tak różne rasy stanęły obok siebie w walce, zapomniało o nienawiści i sprzeżdziłach w obliczu Wielkiej Osobliwosci. Sławy, która miała przynieść pokój i uciszyć głębię całego świata.

Tutaj rozpoczęła się twaga wielka rola Orków. Połączenie jak w czasie pierwsze potężny dowódca ludźmi, albo Orkami. Do przejęcia masz szereg militarno-organizacyjnych misji z pomysłami zaklęciem badej i niek przylża Cię do zwycięstwa. Autorzy zachowali ten sam „szkielec” gry, jednocześnie ulepszyli go o wiele, aby ulepszyć i zrewolucjonizować. Dzięki dodatkowemu surowcowi - replikowal współpracę z innymi rasami i zrealizowali dalsze doświadczenia, a stworzyli miazni były tylko miazny

transportowe, a także łodzie powietrze. Łędy wydobywamy za pomocą platform wiertniczych z liczących glon na morzu, a następnie transportujemy tankowcami do rafinerii. Mimo tak nowoczesnie brzmiejących nazw, cały wystrój graficzny zblizony jest do części pierwszej, ten wszystkie stylizowane jest do trzechkwiłecia i zachowane fantastyczną atmosferę krajny, gdzie szary mają swoje moc.

Wszystkie budynki zostały doskonale dopracowane - każdy ma niepowtarzalny styl. Usuwając budowlę możemy wybudować nowe budowle np. słodniowo rozbudowując Town Hall do Castle, czy Fortress, zwiększamy odporność na brzytykacji i wydajemy uniejęnielę wznowienia twój, a bez nich nie moglibyśmy bez-

wac magów i udułowiceli. Bardzo pomocne w rozgrywce są Stout Tower i Watch Tower. Pełnią one podobną rolę jak w pierwszej części - w grze „Blizn 2”. Jedną z nich strzelają wrogi jednostki. More magię się w palu rzeźnia - i to zarówno to rozimnie, jak i strzelają z powietrza. Dlatego warto wybudować kilka takich wież, szybko i w idealnym (w najlepszej wersji) rozmiarze strażak z trzask armatnich) a wtedy siki zars się potęknocy.

zrzerwany na drobny kawałeczki. Nie będąc sprytnym dowódcą wszystkich jednostek, czarui budowni - informuje na ten temat zrealizację w instrukcji. Sącej, że statki „warcraftowi” wydadzie bez trudu zrealizują się, co i jak należy robić. Tytuł, którzy nie mieli do czynienia z tą grą odysian to opis w „DK” nr 1-295.

Podsumowując - bardzo wysoko oceniam wydawnictwo „Warcrafta” za zachowanie doskonałej grafiki, animację i efektami muzycznymi. Warto wydać pieniądze na ten rozrywkowy produkt, żeby

patrzeć dobrze się bawić przy komputerze wdrażając nowe wizyjny. Polecam ten program wszystkim, którym podobają się „Dziś 2”, a nie mając do przeżycia do tej porcji fantazy.

Agatazha Prokopuk



SPRZEDAŻ: **CD-PROJEKT**
TEL: (0 5) 25 07 03
CENA: **145,00,-**
WYMAGANIA:
PC 486 SX, 8 MB RAM, SVGA 256,
CD-ROM X2 (1 CD)

INTERPLAY '95
STRATEGIA

ENCYKLOPEDIE
LEKSYKONY
GRY ALBUMY
PROGRAMY DLA DZIECI
PROGRAMY EDUKACYJNE

ATRAKCYJNE
 CENY DLA HURTOWNI
 I SKLEPÓW



MULTIMEDIA

w sprzedaży kilkaset tytułów na CD-ROM



ATRAKCYJNE CENY
 DOGODNE WARUNKI
 WSPÓLPRACY DLA
 ODBIORCÓW HURTOWYCH
 NA TERENIE CAŁEJ POLSKI

**W OFERCIE POSIADAMY RÓWNIEŻ
 NAPĘDY CD-ROM I KARTY
 DŹWIĘKOWE SOUND BLASTER**

sprzedaż hurtowa i detaliczna:

MASTER s.c.
 ul. Cybisa 4
 02-784 Warszawa

tel. 644 48 47
 643 81 21
 fax 644 48 16

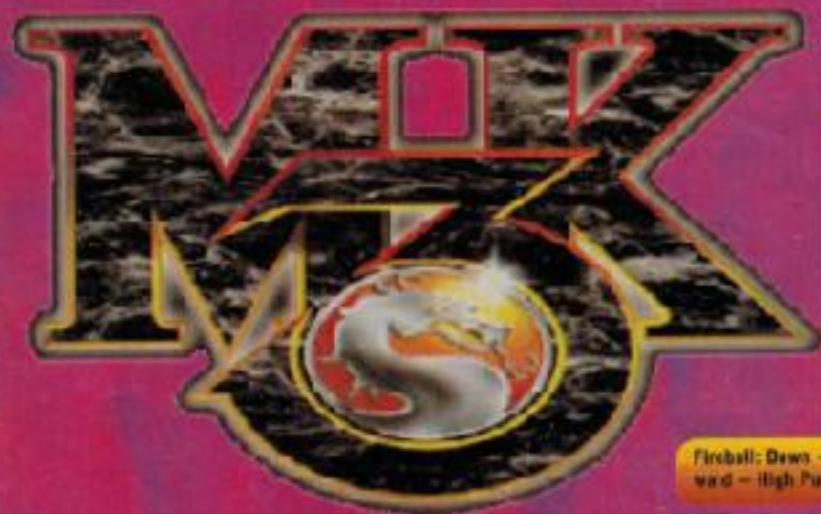
oraz MASTER BIS, 99-100 ŁĘCZYCA,
 ul. KONOPNICKIEJ 11A pok. 8,
 tel. (0-114) 34-85, fax (0-114) 37-65

PROWADZIMY
 SPRZEDAŻ WYSYŁKOWĄ



KOMBAT III

CIOSY SPECJALNE



Mega Stamp: Down - Up



Fireball: Down - Forward - High Punch



Ground Stamp: Back - Down - Back - High Kick



Fatality 2: Przyrzynam High Kick - Forward - Back - Forward - Forward - Pusc High Kick (bisko)



SHEEVA

Fatality 1: Forward - Down - Down - Forward - Low Punch (bisko)



SHEEVA WINS



Friendship: Forward - Forward - Down - Forward - puszczaj chwytę (aby nie wyszedł Fireball) i wduś High Punch
Sabbaly: Down - Down - Down - Back - High Kick
Stage: Down - Forward - Down - Forward - Low Punch

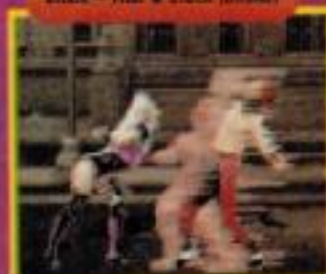
Combos

High Punch - High Punch - Low Punch - High Kick - High Kick - Low Kick - Roundhouse Kick (7 hit 37%)
High Punch - High Punch - Low Punch - Forward & High Punch (4 hit 22%)
Low Kick - High Kick - High Kick - Leg Sweep (4 hit 18%)

Animality: Run - Block - Block - Block (bisko)



Fatality 1: Run - Block - Block - Run & Block (bisko)



Fatality 2: Run - Run - Block - Run - Block (zasieg łapa z półokrętu)



Animality: Forward - Forward - Up - High Punch
Friendship: Run - Run - Run - Run - Run - Run - Up (kras)
Sabbaly: Run - Run - Run - Up
Stage: Down - Down - Down - Low Punch

Combos

High Kick - High Punch - High Punch - Uppercut - Jump Kick - Air Fireball (6 hit 48%)
High Punch - High Punch - Low Punch - High Kick - High - Air Fireball (5 hit 37%)
High Punch - High Punch - Low Punch - High Kick (4 hit 22%)
High Kick - High Punch - High Punch - Low Punch - Roundhouse Kick
High Kick - High Punch - Low Punch - High Kick



Harpoon: Back — Back — Low Punch
Teleport: Forward — Forward — Low Kick (mistrz wykonywał w powietrzu)

Invisibility: Up — Up — Run
Air Throw: Back (oba zawodnicy muszą znaleźć się w powietrzu)



Fatality 1: Up — Up — Forward — Down (sekan)

SMOKE

Friendship: Run — Run — Run — High Kick (skron)



Animality: Down — Forward — Forward — Block (przed blok)



Fatality 2: Przytrzymaj Run & Block — Down — Down — Forward — Up — Puść Run & Block (dyktant kaps z półobrotu)
Babbity: Down — Down — Back — Back — High Kick
Stage: Forward — Forward — Down — Low Kick
Combos:
Harpoon: High Punch — High Punch — Low Kick — High Kick — Low Punch 15

hit 24%)
High Punch — High Punch — Low Punch — Teleport — High Punch — Harpoon — Uppercut (7 hit 40%)
High Punch — High Punch — Low Punch (3 hit 17%)
High Punch — High Punch — High Kick (3 hit 15%)
Jump Kick — Teleport — Low Kick — Air Throw (3 hit 18%)



Square Wave Punch: Forward — Back — High Punch



SONYA

Fatality 1: Back — Forward — Down — Down — Run (złotowiszczyk)



Bicycle Kick: Back — Back — Down — High Kick



Rings: Down — Forward — Low Punch



Leg Grab: Down & Low Punch & Block



Animality: Przytrzymaj Low Punch — Back — Forward — Down — Forward — Puść Low Punch (błyski)
Friendship: Back — Forward — Back — Down — Run
Babbity: Down — Down — Forward — Low Kick
Stage: Forward — Forward — Down — High Punch

Combos:
High Kick — High Kick — High Punch — High Punch — Low Punch — Back & High Punch (8 hit 24%)
High Punch — High Punch — Low Punch — Back & High Punch
High Punch — High Punch — Low Punch — Roundhouse Kick



Fatality 2: Przytrzymaj Block & Run — Up — Up — Back — Down — Puść Block & Run (przed jolowa skron)





Long Grenade: Down - Back - High Punch

Short Grenade: Down - Back - Low Punch



STRIKER



Baton Trip: Forward - Back - Low Punch



Baton Throw: Forward - Forward - High Kick



Fatality 1:
Down - Forward - Down - Forward - Back (blisko)



Animality: Run - Run - Run - Bieck (dyktans kopa z adrobrola)

Fatality 2: Forward - Forward - Forward - Low Kick (ekran)
Friendship: Low Punch - Run - Run - Low Punch
Sabotage: Down - Forward - Forward - Back - High Punch
Stage: Forward - Up - Up - High Kick

Combos:
Low Kick - High Punch - High Punch - Low Punch - Jump Kick - Baton Throw (6 hit 30%) - tylko przeciw niektórym postaciom!
Low Kick - High Punch - High Punch - Low Punch - Upgrat - Jump Kick - Baton Throw (50%)
High Punch - High Punch - Low Punch (3 hit 18%)
High Kick - High Kick - High Kick - High Punch - High Punch - Low Punch
Run - High Punch - High Punch - Crush Punch - Baton Throw



Ice Ball: Down - Forward - Low Punch
Ice Slower: Down - Forward - High Punch
Ice Slower front: Down - Forward - Back - High Punch
Ice Slower behind: Down - Back - Forward - High Punch
Ice Klover: Down - Back - Low Punch

SUB-ZERO



Fatality 1: Back - Back - Down - Back - Run (posad dyktans kopa z polobrefu)



Friendship:
Low Kick - Low Kick - Run - Run - Up



Slide, Back & Low Punch & Low Kick



Fatality 2: Block - Block - Run - Block - Run (blisko)



Animality:
forward - Up - Up (blisko)

Sabotage: Down - Back - Back - High Kick
Stage: Back - Down - Forward - Forward - High Kick

Combos:
High Punch - High Punch - Low Punch - Low Kick - High Kick - Roundhouse Kick (6 hit 30%)
High Punch - High Punch - Low Punch - Let Sweep - Roundhouse Kick - Roundhouse Kick
High Kick - High Kick - Roundhouse Kick (3 hit 18%)
Run - High Punch - High Punch - Low Punch - Low Kick - High Kick - Roundhouse Kick
High Punch - Low Punch - Low Kick - High Kick - Roundhouse Kick

Mamy już na rynku następną dwoczęściową firm RAVEN Software i ID Software. Mowa tu o drugiej części „Heretica” – „HEXEN – Beyond Heretic”. Pierwsza część gry zaskoczyła na rynku spore uznanie, głównie dzięki wspaniałej grafice i muzyce. Atmosfera gry nawiązywała do odwiecznego pojedynku Dobia ze Złotym Jaszczurkiem w wieżach gnie – nie tylko DOOM-u (pacynkami), ale i zaprzyjaźnionego się nie w przyszłości („DOOM”, „BLAKE STERN”), lecz w przeszłości, w szatach czarnoksiężki i magii. Był to jeden z powodów sukcesu tytułu.

„HEXEN” jest odrym kontynuacją tej tradycji. Ma jednak sporo nowości. Mówi o smilku lub uprzykrzanej żyłce w trakcie gry. Pierwszą i najważniejszą nowością jest możliwość wyboru zawodnika, którym możemy walczyć. Możemy wybrać Wojownika, Wiryka lub Maga. Każdy z nich ma inną charakterystykę.

Wojownik jest szybki, ma duże stracone i sporo wytrzymałości na ciosy, ale małe możliwości magyczne. Wiryk to są tu one abracadabra. Potrafią wystrzelić się z ręki, kopytami dobrać przedmioty, a także w dalszej wędrówce zbierają się w mię



czy jędr i tający miot, aby w końcu zdobyć wsparcie, przenosi zielonym ogniem miotacz, a dalej siłą rżnięcia. Jedyną wadą miotacza jest to, że szybko zużywa zapas magii i trzeba szukać nowych składników, ale dla wytrwałego wojownika to żaden problem.

Wiryk jest jakby sarrycyzowaniem Wojownika z Magiem. Jako podstawowe broń używa maczugi. Później dochodzą do tego różna laska, o czarnej węglowej silce rżnięcia. Najciekawszą broń Wiryka jest kryta, wypuszczająca czapki dymu, która „błądzi” wokół miejsca trafienia zabijając wyciekając z niej osada.



Drzecim niedługo wyborem jest Mag. Jego najmocniejszą bronią są czary. Te od początku do końca dysponuje bronią dalekiego zasięgu. Na początku mamy do dyspozycji strzelającą laskę, aby później „urbić się” w silniejszą i odrzucić czary. Możemy przetrwać kilka sekund, aby później rozwalić je za pomocą laski za drobne kawałeczki. Najmocniejszym czarem Maga jest magia zająca ogień, robiącą przedmiotem zmiękkim na polu walki.

DOOM M A N I A

Cześć DOOM-omaniacy! W poprzednim numerze „CK” otworzyliśmy stronicznie nowy dział o tytule „DOOMOMANIA”, skierowany do wszystkich kochających „Dooma”. Ale „doomomania” to nie tylko sam „Doom” – to także cała rodzina gier opierających się na jego pomysły. Dziś przedstawimy najnowszą tego typu grę – „HEXEN”.



Za drugą nowością należy uznać dwa rodzaje wojowników: jej wizerunek, masa. Mamy osobno małą i większą i zieloną, a także kombinowaną, składającą się z niebieskiej i zielonej w jednej kuli. Potrzebna jest ona do zniszczenia wszystkich broni, co jest podstawowe.

Trochę nowości to jeszcze jedna mała gra. Możemy teraz znowu z pierwotnej części „Heretic” wybrać się do wspaniałego świata (wysłać go do walki z samym i niewypowiedzianym przeciwnikiem). Mamy tutaj masywny, w diabełku potężnie i duży przeciwnik do rozwinięcia się. Odróżni to głównie i wywołuje dany efekt.

Następna nowością w menu jest możliwość zamiany broń w swoją (pamiętacie kule z „Heretic” i zbrojenia z niego szyćce lub gołdowce – także od gustu). Możemy także użyć specjalnych broń, które spowodują, że będziemy biegać jak strażnik. I ten Kajtł nas nie dogoni. Mamy jeszcze do dyspozycji kłoch czarob, który

po słychu daje nam maksymalną. Za ostatnią nowością należy uznać nowy sposób ukończenia każdego poziomu. Nie jest to już tylko broń, jak w „Heretic”. Nie wystarczy tutaj zabić przeciwnika, także wszystkie połowy i skompletować cały level. Do skończenia danego poziomu potrzebna jest wywołanie, jak, nie-powinno i igła sprytna. Jedną z nowych umiejętności są kłoch czarob, w których wdrożony walec, który służy do wywołania nowej broń i jest to także nowa przetrzymać. Wyczerpanie przeciwnika na wojnie z przeciwnikiem powoduje otwarcie drzwi do zapowiedzianym. Czasami trzeba walczyć w inny sposób, ponieważ walec może być strażnikiem do zniszczenia przeciwnika.



W tym celu potrzebujemy standardowego czarob, który służy do wywołania nowej broń i jest to także nowa przetrzymać. Wyczerpanie przeciwnika na wojnie z przeciwnikiem powoduje otwarcie drzwi do zapowiedzianym. Czasami trzeba walczyć w inny sposób, ponieważ walec może być strażnikiem do zniszczenia przeciwnika.



Ogólnie rzecz biorąc – starsi, dający „Heretic” i dużą ilością dopracowanych efektów. Muzyka znowu ma swój udział. Mamy tu odgłosy trzaskającego ognia, stukającego wody i młota kawał w tyłach rylki, wydawane przez umierające połowy. Podkład muzyczny wprowadza nas w wspaniałą atmosferę tej gry. Gra obsługuje 33, 645-1 i kilka innych kart. Jako minimalną konfigurację podaje się 480Kb, 1 Mb RAM, 10 Mb wolnego na HD, ale bez 8 Mb RAM-u, nie ma to sensu do komputera. Zyczy dają okierpliwoci i upora. Inne składowe gry Wojownika zajęły około 16 godzin w „Heretic” wystarczyło 1-16 godzin.

Janusz „GHOST” Górka

HEXEN – BEYOND HERETIC

NA WESOŁO

Po raz kolejny oświetliliśmy się w rubryce „Na Wesoło”, która na stałe wpiła się do naszego mózgu i mimo zagrożeń przeciwników, zyskuje wciąż nowych zwolenników. Z rowym rękem przytępniliśmy kilku słowych Czytelników, więc wypada przypomnieć założenia tej rubryki. Oto one: W tej rubryce zamieszczamy teksty – przekreśły, kawały, opowiadania, wierszyki, rysunki – korekta, grafiki komputerowe, itp. zaakceptowane przez Czytelników. W każdym numerze przydzielamy wyróżnienia dla autorów najciekawszych prac w dwóch kategoriach: rysunek, tekst. Kryteria oceny nie będą nigdy do końca wyjaśnione, bo jest to sztuka i wielu szynków z których najważniejszym jest widownia redakcyjna. Każdy na więc szansę zostać wyróżnionym. Nagrodą jest 50 nowych złotych.

Zapraszamy do wspólnej zabawy. Zerkamy na Wasze prace. Buźka!

Na koniec coś: szczególna uwaga. Odtąd ostatnie Wasze teksty są coraz bardziej śmiałe czy: wilcarnie. Słowka, że to z ostrym protestem rodziców i opiekunów i nie dawać to, bo po „Dru Komputerni” sięgają coraz niżej! Musimy to czarnać – doory kowal nie musi przecież zwinąć przekleństw. Miejsce to na wglądzie słuszne teksty, bo może je chociażby redekcyjnie ocenić!

WIERZYSKI, DOWCIPY

- Skąd widać czy złemy? - ze szatyby donizki.
- Jesień: Hrabia mi chrypkę, jakpé mu jęko - NAULIT!
- Wafelusia suda przez las, zachciało jej się suszu, więc poszła za krzaczek, tam spotkała rzeczniczka i przy okazji zrodziła kupki.
- Lejcy z wiatrem idziec na tatwigrę.
- 991 - najlepsze party line pc peliscu.
- Powiedz coś lescicie, bo się urzywo oculec.

■ Marcin Grajek



• Jeden komputerniuczy cześć 2 dni, 5 godzin, 16 minut i 21 sekund, by jego wrak obliczył ile jest 1 + 2, nieestety nie doczekał się, smierć przedwcześnie! (powieścił się), a komputer podał mu, że 1 + 2 = 6 (?????) - bez komentarza.

• Mój pies przewyższa mądrością użytkowników starych, ponieważ kiedy kupiłem mu ten wspaniały „Komputer” to go pogryzł, to jest prawdziwe wykorzystanie Atari.

• Bierni są pracownicy komputerni, bo nie mają co na Atari kopiować.

■ Leszek Wlecił

• Spieprz... jęci! - wrza Jas na staćca kaczek. Słyszycie to katecheta i zwraca uwagę na niewłaściwe zachowanie. Następnym razem Jas widząc stadko kaczek mówi: Idźcie sobie stąd kaczuszki! Słyszycie katecheta i mówi: - No i wiesz jak spieprz... ję!

• Córniki wiata z nocnej zmiany. Wchodzi do sypialnego pokoju. Spoc który wystają dwie pary nóg. Wesołci daniśkie. Nie namyślając się bierze je i odłata śpiących je wlezie. Po chwili wchodzi jona. Ó, jucz esteś. A przywitał się z taściami! Przyechali w nocy.

• Przewodnik prowadzi wylicząc po podziemiach samku. W jednej: prawie pokazują skielety ludzkie.

• Sądzę się tu uziłki - zytają turyści! Za skąpotwa - broni odpowiedź - Żółwa! na przewodnika.

■ Michał Dudulewicz

„Pokochałem mi Atari”
1. Pokochałem mi Atari, było zdrowna ze stali.
Z prądem niezbyt to działało, węgiel sy-pac należało.
Węgiel trzeba było sypać równo, bo się ciepło puściło gówno.
Ref.

Najlepsze na świecie Atari czy wiesz? Że z gówna i stali powstało Atari. Ani liczyło ani IBM lecz tylko, tylko x2 2. Pokochałem mi Atari, było z drewna i ze stali.
Z prądem niezbyt to działało, węgiel sy-pac należało.
Węgiel trzeba było sypać równo, bo się ciepło puściło gówno.
W sypce ciągle zostawiałem i używać go nie śmiałem.
Ref.

Najlepsze na świecie...
■ Michał Dudulewicz



„Pustki”
Wielkie mi uczynia pustki w domu mom.
Moja droga Amigo, tym zmienieniem swoim.
Refem nas, a jakony nikogo nie było.
Jedną malkuzką Amigę tak wiele było.

Był za wszystko grafa, za wszystko spowol-

to. Wszyscyś dyskali w domu zawładz pogrzywa.

Nie doposała nogę twardejowi się trawować.

Ani dąskicie pamięcią małą głowy psował.

To ty Amig wzięcznie oblatując.

I oym swym ucieszyłem twardejowi zabawiając.

Teraz wszystkie utniłcie, uczciwi pustki w domu.

Nie masz Amigi, nie masz zabawę się nikama.

Z kabskiego kąta PC otowiska umiuję.

A dyskiety swej powieści dawać upatruje.

■ Michał Dudulewicz

Mortal Komat jest bajowy.
Doom po prostu idżaczowy.
Kocham grywać w Magic Carpet,
lecz nie zmieniam nogę skarpet.
czasu ta to nie mam wcale.
przy peccie siedzę stale!

■ Tomasz Turkowski

Atari nienawidzę.
z Amigi sobie szycię,
Spectrum w żyłki nie kupię,
a Commodore mam w duzi!

■ Tomasz Turkowski

Czytało, czy to zima,
grała w domu, wozę coś trzymał
to komputer ukołachy,
przy nim jony, przy nim stramy!

■ Tomasz Turkowski

Amigol ty jesteś jak choroba,
ile cię trzeba lepić,
ten tylko się dowi,
kto cię w grobie dołował.

■ Tomasz Turkowski

Cóż to człowieku, głowa cię boli?



Co jest, to mówisz tak powoli?
Coś taki siry, czy źle się uważa?
Jeszcze dzień, dwa i wykurujesz!
Lecz jaka przyczyna jest twoich chodów?
Pozwó i nam poznać jej towaru,
nie palisz pićwó, nie pijesz wódnó,
wiem! to na Atari grania są skutki!

■ Tomasz Tortowski

grasz nią będziesz miał niejedn. zdany dzień.
Szelejcie na Amigach po łowcach,
wycieczcie się na nauzcycielach,
ale także i na nauzcycielkach.
Od czasu do czasu,
zdobnie duzo talersza
Kiedy mama kaze wyjsczyc Amiga,
od razu masz chęć na rozdrog.

■ Piotr Zmysłowski

PRZEKRĘTY

DEUS - penis
TEENAGENT - taki agent
L'ITAL DIVIL - Lutak desil
BICFORGE - rentgen
MAGIC CARPET 2 - magia skarpet 2
KING DOM - bezdomni
NARY STRIKE - nowy strajk
7 DNI I 7 NOCY - 7 dni kochania i 7 dni odkarcania
WOODRUFF - wodny rów
UNDER A KILLING MOON - uczeń, a ja zdaję
SIMON THE SORCERER - Szymon twóca serc
BALDES - ichtiozka odtwór

BRITAL PAWS OFF FLRY - bratński paw na frankie
■ Marcin Ciebankiewicz

MAGIC CARPET - magicy got w samochodzie
DARK SEED - jemieliak zobaczyć itreg „D”
SHELL SHOCK - szok w muszcekwie

THE NEED FOR SPEED - szybkość, kactanie szybkości!

ALIEN BREED - odcy piekar
RAYMAN - porzuty
■ Jędrzej Lewandowski

FUTURE WARS - powrół do przyszłości
GOBLINS 2 - chęgle
SUFFING NINJA - mija

na Hawajach
WISIELEC - wesoł i topiwr
KEVON - podwojny kaliber
UNIVERSAL WARRIOR - fęwa watałw
MAGIC POCKET - magiczne portki
ACES OF PACIFIC - akces na pacyfiku
OPERATION VICILF - oabrozyc wilka
PHANTASMACORIA - porno i melancholia

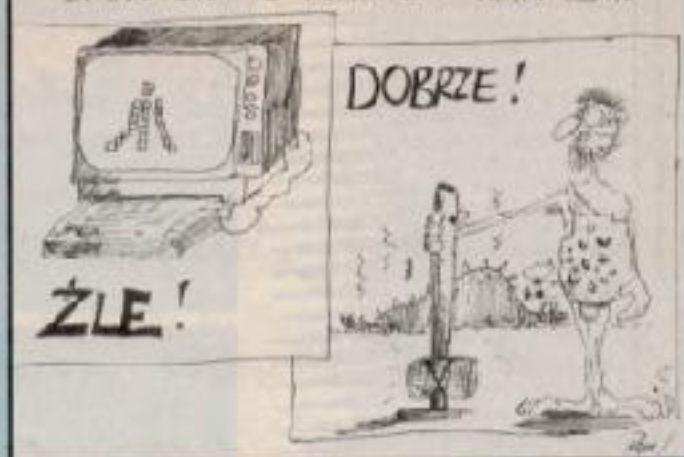
RETRIBUTION - waniacja
ORION CONSPIRACY - ORION i przy

przy
SAMMA ZONE - strela zrautu
ANOTHER WORLD - świat WYNEAR
WINDOWS 90 - wydory 95

JURAJSKI SEN - sin Jurka
HIRE QJNS - młode strelchy
MORPH - mutacja
CAMPAIGN - klocet
BARBARIAN - bebba

Kozłowa
LOST IN MINE - (g)ibina mina
ZEWOLF - rogyl wilka
METAL MILITANT - kot-serwó
SIMON THE SORCERER - Szymon na isfide
PERFECT GENERAL 2 - dwał pancern
FULL TROTLE - czacka

ZASTOSOWANIE KOMPUTERA ATARI 800 XL



tynti
RAVENLCFT - rewla na loźcie
CYADELA - ciarna bela
DUWE - dzura
DUWE 2 - padużine dno

■ Piotr Zmysłowski

1993 - (A) Aran z magnetofonem!!
1994 - (ZX) Spektrum z monitorem!!
1995 - (A) Aran z procesorem!!

■ Leszek Wołk

PROGRAM TV

600 - Kiedy ranna wstają zorze! - spanie śpów i kodów
900 - Wiedomości dla Ludu Komputrowo
915 - Skusować czy nagrać nagrażn porazy
11.03 - Amiga i Ja, program dla dzieci
12.00 - Kłinka Zdrowego Cielowika, o zdrowych złotych grania w „DOOM”
13.03 - Dyskusia i dziejnik, program 7o niego hałka.
14.00 - FC-et jest wionm Pastorem - program dla atarcwów.
15.30 - Sport, rozmowa i atargowcm Kluczu Legia Warszawa i relacja z uroczystego copyparry dla pirkarzy
17.00 - Proszę Intelu, a tata powędziat... - film dla dzieci
19.00 - Dabranocia, Pan PC-et i Aran
20.00 - Chwała Intelu - nagrania najwiękzej ilości dyskietek w Wępczarwie.
21.45 - Wklatka głosie spektrum, reaqja z procesu i uroczystego spalenia fabryc spektrum.
22.45 - Wępczarni zadyma
00.45 - Ave Amiga, 70 Ruleł

■ Michał Dudulewicz

RÓŻNE

Informacje z dziedziny ATARI
Atari jest KOMPUTEREM!!! Obecnie jest produkowany w Wępczozie. Przykładowa konfiguracja: blocha + elektryczność + kable + nośnik płyt gramofonowych + papier biurowy = kosztuje 300 tyś. starych zł. Atari jest bardzo popularne. (???) - tak mówi moja babcia.

■ Leszek Wołk

Atari i jego najgłębszy konkurent ZX Spectrum przedojają się w cołgęciach.

1987 - (A) Ziemia kasztanów za GULZKI!!!

1987 - (ZX) Spektrum ma coraz więkzją popularność.

1988 - (A) Aran wymalał rowy post szęgwy... FAFIER TOA FTONY...

1988 - (ZX) ZX z MAGNETOFONEM!!!

1990 - (A) Atari z wbudowanymi NOŚNIKAMI PŁYT GRAMOFONOWYCH.

1991 - (ZX) W ZX użyto po raz pierwszy skład spkory (skalony)

1991 - (A) Atari z obudową!!!

1992 - (ZX) Spektrum z procesorem!!

1992 - (A) wysuch jednego z komputerów w fabryce spowodował śmierć kilkadziesiąt osób.

1993 - (ZX) Sabotaż w fabryce ZX



czerech następnyc na nas się rzucił, wmszeli coś się taja-tyło darczo mto.
oczywiście-oai przagnli, porządnie go mardach od nas dostali, jaka czwóka. Już po sprawie, zaurwałone szczątki umierają na trawie!

■ Tomasz Tortowski

Na górę róża, na dół Amiga
a to Amiga, jako sobie rzyga!

■ Tomasz Tortowski

Atargawcu pajacu
zawsze jeszes na kocu.
Śmiech od dębe z daleka,
gównieko si rogawką uodka,
uważaj, wypieroku, na Pęctwóchw
oni zniszczą wszystkich Atargawców!

■ Tomasz Tortowski

Ariul czas na Colgate!
Mamo, a jeszcze gartuzi!
Pogranmy razem!
Spędaj, to mój komputar!

■ Tomasz Tortowski

Co to znaczy: Atarowiec siedł w kuchni?
Jest dobrym służącym.
A jak siedł w pokoju gołcinnym?
mi za drugi fałszuch!

■ Tomasz Tortowski

„AMIGA”
Amiga jest jak marmesie set.



TESTEM CHOROJ NA IEMT
= PENSIUM
LEZENIE DOP BAREDO KOL-
-TOWNE
PROTZE O WSFARCIE!

06. Aluzjowa czarna z tyłu par...
 07. Wzrosty PC-ety...
 08. Wzrosty PC-ety...
 09. Wzrosty PC-ety...
 10. Wzrosty PC-ety...
 11. Wzrosty PC-ety...
 12. Wzrosty PC-ety...
 13. Wzrosty PC-ety...
 14. Wzrosty PC-ety...
 15. Wzrosty PC-ety...
 16. Wzrosty PC-ety...
 17. Wzrosty PC-ety...
 18. Wzrosty PC-ety...
 19. Wzrosty PC-ety...
 20. Wzrosty PC-ety...
 21. Wzrosty PC-ety...
 22. Wzrosty PC-ety...
 23. Wzrosty PC-ety...
 24. Wzrosty PC-ety...
 25. Wzrosty PC-ety...
 26. Wzrosty PC-ety...
 27. Wzrosty PC-ety...
 28. Wzrosty PC-ety...
 29. Wzrosty PC-ety...
 30. Wzrosty PC-ety...
 31. Wzrosty PC-ety...
 32. Wzrosty PC-ety...
 33. Wzrosty PC-ety...
 34. Wzrosty PC-ety...
 35. Wzrosty PC-ety...
 36. Wzrosty PC-ety...
 37. Wzrosty PC-ety...
 38. Wzrosty PC-ety...
 39. Wzrosty PC-ety...
 40. Wzrosty PC-ety...
 41. Wzrosty PC-ety...
 42. Wzrosty PC-ety...
 43. Wzrosty PC-ety...
 44. Wzrosty PC-ety...
 45. Wzrosty PC-ety...
 46. Wzrosty PC-ety...
 47. Wzrosty PC-ety...
 48. Wzrosty PC-ety...
 49. Wzrosty PC-ety...
 50. Wzrosty PC-ety...
 51. Wzrosty PC-ety...
 52. Wzrosty PC-ety...
 53. Wzrosty PC-ety...
 54. Wzrosty PC-ety...
 55. Wzrosty PC-ety...
 56. Wzrosty PC-ety...
 57. Wzrosty PC-ety...
 58. Wzrosty PC-ety...
 59. Wzrosty PC-ety...
 60. Wzrosty PC-ety...
 61. Wzrosty PC-ety...
 62. Wzrosty PC-ety...
 63. Wzrosty PC-ety...
 64. Wzrosty PC-ety...
 65. Wzrosty PC-ety...
 66. Wzrosty PC-ety...
 67. Wzrosty PC-ety...
 68. Wzrosty PC-ety...
 69. Wzrosty PC-ety...
 70. Wzrosty PC-ety...
 71. Wzrosty PC-ety...
 72. Wzrosty PC-ety...
 73. Wzrosty PC-ety...
 74. Wzrosty PC-ety...
 75. Wzrosty PC-ety...
 76. Wzrosty PC-ety...
 77. Wzrosty PC-ety...
 78. Wzrosty PC-ety...
 79. Wzrosty PC-ety...
 80. Wzrosty PC-ety...
 81. Wzrosty PC-ety...
 82. Wzrosty PC-ety...
 83. Wzrosty PC-ety...
 84. Wzrosty PC-ety...
 85. Wzrosty PC-ety...
 86. Wzrosty PC-ety...
 87. Wzrosty PC-ety...
 88. Wzrosty PC-ety...
 89. Wzrosty PC-ety...
 90. Wzrosty PC-ety...
 91. Wzrosty PC-ety...
 92. Wzrosty PC-ety...
 93. Wzrosty PC-ety...
 94. Wzrosty PC-ety...
 95. Wzrosty PC-ety...
 96. Wzrosty PC-ety...
 97. Wzrosty PC-ety...
 98. Wzrosty PC-ety...
 99. Wzrosty PC-ety...
 100. Wzrosty PC-ety...



LAMBORGHINI DIABLO VT
 cena: 525,000
 masa: 1750 kg
 silnik: V12 48-vent
 maks. obroty: 7500 RPM
 maks. moc: 492 KM przy 6800 RPM



silnik: 24-vent 6-cylind
 Intercooled Twin Turbo
 maks. obroty: 6900 RPM
 maks. moc: 326 KM przy 5600 RPM



MAZDA RX-7
 cena: 33,000
 masa: 1260 kg
 silnik: 2-ROTOR WANKEL,
 TWIN TURBO
 maks. obroty: 8000 RPM
 maks. moc: 255 KM przy 6000 RPM



THE NEW SPI



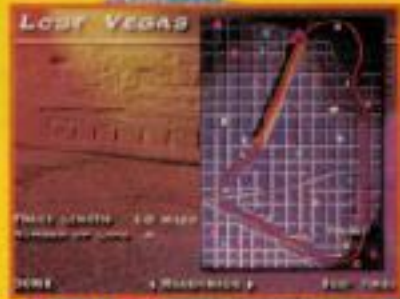
...to jest prędkość...



...a to jest zabezpieczenie z prostej drogi.



Tak wygląda przejazd...



LOST VEGAS - długość toru - 3,6 milni, liczba
 okrążeń - 8
 najlepszy czas: DIPPY 3:17.6 513TF; prę-
 dkość maksymalna: MARIO 264,6 MPH DIABLO



...i on się same.



...wjadz do tuneli...





Startujemy



Przejazd przez parkiery



Wnętrze auta.



Wjazd z tunelu.



Meta i stacja



A to start II etapu.



Ostrzeżcie zakręty.



efors...!



...tunelu.



przejazd ostrymi zakrętami przez centrum miasta



I znów szkiełko rozstęży, lecz tym razem w tunelu.



Czwarta nieowidzi.



Czasami kierowca nie może się bardziej przekręcić.



Zawsze w końcu dociera się do mety.



POLICE



distribucja: **IPS**
TEL.: (0-2) 342-27-60
cena: **134.00,-**
wymagania:
PC: 486DX2, 4 MB RAM
VGA: SVGA, SB, CD-ROM x2 (1 CD)

ELECTRONIC ARTS '95
SYMULACJA

Discomp NEWS

GAME BOY GAME GEAR SUPER NINTENDO MEGA DRIVE JAGUAR SATURN PLAYSTATION

Witamy w świecie konsol !!!

Zapraszamy Państwa do samodzielnego świata gier komputerowych. Przeprowadzamy podjęto przez nas licencjonera krajnie recenzji. Znalazł można u nas gry do konsol wszystkich popularnych typów począwszy od zabawek ręcznych typu Sega Game Gear oraz Nintendo Game Boy przez systemy 16 bitowe Sega Mega Drive i Super Nintendo aż do najnowocześniejszych urządzeń 32 bitowych Sony Playstation i Sega Saturn.

W każdym numerze naszej gazетки przedstawiamy bedziemy nowości i ciekawostki związane z urządzeniami służącymi naszej rozrywce. Zapraszamy !!!

INFORMACJE - CIEKAWOSTKI

Wśród producentów gier od pewnego czasu ogarnięto modą na wydawanie gier binarnych pomysły scenarzysty z filmów. Oczywiście urządzeniami które dają największą radość z wykorzystania tych produktów są konsole, jako prostsze w użyciu niż komputery. Najczęściej są to gry typowo zręcznościowe z elementami przygody tj. **ALLADYN, KSIĘGA DZUNGLI, KRÓL LEW, ANIMANIACS, SMERFY, ASTERIX** oraz zręcznościowe gry akcji: **FRAWDZIWE KLAMSTWA, SĘDZIA DREDD, BATMAN FOREVER**. Dostępne są one na większość popularnych konsol.

Inną kategorią gier to gry będące przerobkami gier z automatów zręcznościowych są to np: **SUPER STREET FIGHTER, X-MEN, NBA JAM TOURNAMENT EDITION, MORTAL KOMBAT, PRIMAL PAGE, RISE OF THE ROBOJIN, TENKEN, TO SHIN DEN, RIDGE RACER, DAYTONA USA I VIRTUA FIGHTER**. Niektóre z nich dostępne są jednak tylko na konsole 32 bitowe najnowszej generacji, ze względu na duże wymagania graficzne oraz przekładzie działania. Dalej przedstawimy Państwu dostępność tych tytułów z podziałem na typy konsol.

AKTUALNOŚCI

W tej rubryce przedstawiamy bedziemy propozycje z naszego katalogu gier.

NINTENDO GAME BOY

TRUE LIES, ALADDIN, JUNGLE BOOK, LION KING, ANIMANIACS, BATMAN FOREVER, KIRBY'S DREAM LAND, SUPER MARIO LAND, SPEEDY GONZALES, LEMMING, DONKEY KONG LAND, JUDGE DREDD, TINY TOONS, ASTERIX & OBEELIX, MORTAL KOMBAT 2, MARIO & JOSHI, NEA JAM TOURNAMENT EDITION.

SEGA MEGA DRIVE

ECCO THE DOLPHIN, SAMURAI SHODOWN, STARGATE, TRUE LIES, UREAN STRIKE, COMIX ZONE, WARLOCK, FITFALL, SONIC 3, EUBSY, EATMAN & ROMIN, DEMOLITION MAN, EATMAN FOREVER, NBA JAM TOURNAMENT EDITION, FLINK, THEME PARK SMURFS, SYNDICATE, FIFA SOCCER'96, NBA LIVE'96, NHL'96, MORTAL KOMBAT 3.

SUPER NINTENDO

LION KING, JUDGE DREDD, WOLVERINE, MICHAEL JOHNSON, ANIMANIACS, DOOM KILLER INSTINCT, PRIMAL PAGE, CLAY FIGHTER, SYNDICATE, MICKEY MANIA, TRUFI 88, WARLOCK, DEMOLITION MAN, THE CCP, BATMAN FOREVER, FIFA SOCCER'96, NBA LIVE'96, MORTAL KOMBAT 3, EATRWORM JIM 2.

SEGA SATURN

FAYMAN, VIRTUA FIGHTER REMIX, DAYTONA USA, RAYMAN, VICTORY BOXING, VIRTUA HYLUDE, ROBOTICA

PANZER DRAGON, CLOCKWORK KNIGHT, BUG, VICTORY GOAL.
SONY PLAYSTATION

RIDGE RACER, TENKEN, TO SHIN DEN, AIR COMBAT, DESTRUCTION DERBY, WIFE OUT, DISCWORLD, JUMPING FLASH, RAIDEN, NOVASTORM, KILEAK THE BLOOD, WRESTLEMANIA, THEME PARK, X-COM, WARHAWK, WORMS.

NOWOŚCI - ZAPOWIEDZI

Na tej lokacji zamieszczamy bieżące informacje o grach które wkrótce mają być w najbliższej przyszłości.

- **KILLER INSTINCT** oraz **MORTAL KOMBAT 3** to tytuły należące na pewno z niecierpliwością czekana użytkowników **GAME BOY'ÓW**. Wg posiadanych przez nas informacji gry te powinny pojawić się na rynku już w **GRUDNIU'95**.

- Sympatyczny prezent dla użytkowników **SUPER NINTENDO** będzie i premiera pierwsza gry **DONKEY KONG COUNTRY 2**, znowu czarująca gra dla najmłodszych kmiol 32 bit.

- Grywy ulubionych strzelac do elmas już niedługo uszczęśliwi firma SEGA proponując na **SATURN** wspaniałą konwersję automatowej gry **VIRTUA COP**.

- Ciekawe zapowiadanie gra **VICTORMAN** do konsoli **SEGA MEGA DRIVE** w której jako sympatyczny Orbot ratujesz ziemię przed zagładą. W gazetowych recenzjach gra ta otrzymała bardzo wysokie punktacje.

- Wśród zapowiedzi na **SONY PLAYSTATION** można wymienić kilka gier m. in. które czekają z niecierpliwością miliońcy bitych automatowych. Są to **DARKSTALKERS** oraz **TEKKEN 2**, które po odjęciuch wersji konsolowej nie różnią się niczym od wersji automatowych.

Dla miłośników gier **DOOM** i podobnych polecamy gry **ALIEN TRILOGY** i **CRAZY IWAN**. Wyświetlają one graficznie bardzo ostannawana i czerniowata, co zawsze ja wyjątkowym wyglądem od **DOOM** i.

UWAGA !!! Opisane powyżej gry można nabyć w siedzibie naszej firmy osobiście lub drogą wysyłkową.
"Discomp" Import - Export 01-772 Warszawa ul. Sady Żoliborskie 13a tel. 022 663-63-79 fax. 022 245366

Ultra 64 – od dawna zapowiedziana, 64-bitowa konsola do gier firmy Nintendo wciąż jeszcze nie maś trafiła do sprzedaży. Pierwsze 100 egzemplarzy zostało zaprezentowane 24 listopada na wystawie Showstake w Meksyku. Na rynku japońskim konsola ma być sprzedawana pod nazwą Nintendo 64 już od stycznia 1998 r. Zmierzyskamy i europejscy miłośnicy gier będą na nią musieli poczekać nieco dłużej – zgodnie z zapowiedziami przedstawicieli Nintendo na tej konsoli trafił dopiero w kwietniu '98 i oczywiście będzie sprzedawana pod nazwą Ultra 64. Obecnie jest zapobiegawczych ponad 100 gier na tę konsolę. Jej nabycie będą więc już nie stanie mieć dożył bogaty wybór. Celowością jest to, że konstruktorzy z Nintendo zdecydowali, że gry na Ultra 64 nie będą zapobiegawcze ani w kartach, ani na CD-ROM-ach. Konsolki mają być specjalnie opracowane systemy magnetyczne – bardzo szybkie i podatne na nieostrożne do skłapienia.

Francuski oddział Nintendo spisał najprzejmniejszą listę tymi miłośnikami. W kilku magazynach poświęconych grom zamieszczył bowiem serię dwustronnicowych reklam konsoli Ultra 64, z podążającymi do twórcy Nintendo, aby nie przynosił im, w szczególności zamówień, konsol 32-bitowych. Są to dowody kryje się w tym, że Ultra 64 ma być na rynek europejski nie wcześniej niż w kwietniu '98. Jeśli więc ówczesny Nintendo postawia serio to próby, to twórcy francuskiego oddziału ich wzięciach dla Nintendo będzie na pewno ogromna...

Za sprawą byłego typownika „Sunday Times” rynek gier komputerowych został zainicjowany informacją o rezygnacji firmy Atari z dalszej produkcji Jaguars i przeniesieniu wszystkich sił na projektowanie oprogramowania na inną platformę sprzętową. Atari zdecydowanie jednak zaprzeczyło tym pogłoskom. Okazuje się, że przyczyną takiego zamieszania było rozwiązanie przez Atari umowy na zaprojektowanie tej gry przez firmę Virtuality. Przyczyną zerwania kontraktu nie są wyszarżające jasno, tym bardziej, że na najnowszej wystawie E3 w Los Angeles został publicznie ogłoszony przebieg tego kontraktu. Teraz jednak Virtuality oczekuje ciągłego na edukację głównego projektanta takiego samego VR, a Atari prosiła wspomnieć o VR na Jaguarze (choć jeszcze w lecie zapowiedziano jego premierę przed tegoroczną Świątkami). Dzięki nietykalności przedstawicieli Virtuality potwierdzili się jednak dwie informacje – że pewnie nie będzie w tym roku kontraktu VR na Jaguarze, natomiast Atari nie pewnie zamierza kontynuować najgłębsze swe gry również na innych niż Jaguar platformy. Pierwsza i takich gier – „Tempest 2001” – powłona pod koniec roku pojawić się w wersji na FC.

American Laser Games, firma znana dotychczas z tytułów „mysiów” i innych interaktywnych („Mad Dog MacCree”, „Space Rivalry”), zamierza wypuścić w listopadzie nową grę, tym razem znową, głównie ze zrealizacji odbiorców. Na ona nosi tytuł „McKnoxie & Co.” i przez twórców jest określana jako „tworząca gra przygodowa” (social adventure). Jej akcja toczy się w typowej amerykańskiej wiosce średnio i obejmuje zapalenie takie jak nauka, przyjaźnie, sandk, zakupy, życie rodzinne i praca dodatkowa. Gra może zdobyć olbrzymią popularność, szczególnie w srobie miłośniczkach serialu „Newly Hills 10130”.

„Joh Shin Den” to wziętywa konsoli PlayStation, a reżer odjawdawa nowatalka, która po prostu zwisa z róg. Pierwsze wrażenie jest takie, że nie bardzo wiadomo u co w tym wycyżkim choda – szalone rajzdy kamery, niesamowicie żywa animacja i zawrotne tempo. 3000 wiekobków (Polygonów) na sekundę! Dozwier po chwili, kiedy już ziołowy cohoraż, można przpatrzeć się giorce jikk; i inne strony. Cio widziwy omiła perlekiywie animowarłych wojownikow, każdy dysponuje wodoswym szkie wachlarzowiciorów i bionię; w; je, szkie, pió, nur-chaku sątu na porządki zżenrym, dołatkowo mażra mażawic się w rucanie ognistyymi ciałmi itp. bajrami, fantastyczn; postaci; poruszają się doprawdy błyskawicznie i bardzo realisty-



nałypine, jednak robi ogromne wrażenie na graczy. Przy „Joh Shin Denie” oczywiście otwiera się w dół. Oprawa graficzna stoi na najwyższym poziomie, efekty kokozowe dopierają świetnie na efekty odbijające się stożek, góry, lasy itd.) oraz

KOMPU KON KO

TOH SHIN DEN PLAYSTATION

cznis, robąc uniki i szalenie wysoki, niezradliwie połączone i rybowaniem w powietrzu. Wszystko to jest oczywiście mocno



Podobno PlayStation uważają, że jest to najgłówniejszy z błędy i mają rację, gdyż tak na prawdę „Tekken” jest jedną z najlepszych gier w historii na konsolę jako kiedykolwiek powstała. Osmiu wojowników walczy między sobą o prawo do walk z wojownikiem wszechczasów Heihachim. Po wygraniu walk ze wszystkimi za-



drzka- mi staje się do walki z bardziej zaawansowanym odbiciem samego siebie, a po zwycięskiej walce z bratem Heihachim zwołany obierzeć, wspaniale rederowany film, inaczej niż w innych grach tego typu np. „Jo Shin Den” i „Virtua Fighter”, po walki przesuwają się w prawo lub lewo bez ograniczeń, więc gracz się musią zbawiać się wypadnięciu za ring. Postacie w „Tekkenie” są bardzo tarcista w porównaniu z lepiej wygadżonymi wojownikami w „Jo Shin Denie”. Wojownicy wyglądają jakby byli zbudowani z grubo cieżkich bloków, ale płynność ich ruchów nadrobiła niedostatek detali. Pole walki obraca się podcz; gry, a podporę wpa-

ścieka dźwiękowa. Są to mło do ucha, optymistycznie nastawiająca walkę zram z nowych japońskich zżekawek. Aż choi się komat przychepi! Jaki choda i podom twóncio, to standardowo ustawienie (czy) stanowi butkę z masłem, nawe; wtry farb; nie powinno sprawić większego kłopotu zaprawotyri w bojach (graczom „Joh Shin Den” staje się ciekawsz, jeśli do gry zaprosz koleżankę lub kolegę. Można nieco uznać siebie zabawę, przebieg w memi. Opłonie; wywrót spośród 32 różnych dożogonych wa-



nan- łów ste- rowania, zmie- nić kąt widzenia kamery, ustalić czas trwania walki, odporność zawodnika, a nawet uaktywic opcję subratycznej samobrony „Joh Shin Den” to gra godna polecenia i to nie tylko fanatyzmem mrońców.

niektę grafiki są autorkyżne dźwięki (stę- chad więc gruchot firmanych koci i jęu wakczajych). Pośkład muzyczny wroci wide tysia do walki na kaz- dym poziomie. Sterowanie wyróż- nia tę grę spośród innych tego ty- pu. Wszystkie ruchy można do- wolnie de/innowad i używać ich w zestawach dosów następujących po sobie (tzw. combos), zabawic walcząc na ziemi jak i w powie- trzu. Dla porównania ruchy w innych grach są wido- wiskowe ale nazyl efektywne. Zamiast

głównych funkcji takich jak uderzenie pięścią i kopnięcie, „Tekken” oferuje bar-



TEKKEN PLAYSTATION



dziej przyczyni, koniec zdawania zio- sów tin, serwad mażra każdą ręką lub nogą z osbea. Na przykład jeżeli wci- sniesz przycisk lewego uderzenia pięścią (lejt puch) twó; wojownik będzie używa- lewej ręki. To nowe małżowic; zostały wyniesione przez szerokie zastosowanie „combosów”. Dla przykładu, jeśli zawo- dnik wykonuje dwa razy lewą ręką, następnym ruchem musi być cios prawej ręki w celu zbalansowania ciała. Reasumując, „Tekken” i realistycznie rozwiązany sterowaniem, wieloeta wo- jownikami i strategią walki, nie bez po- wodu uznawany jest za najlepszy z fo- stępnych mordobicia.

TERY TRA NSOLE

DONKEY KONG COUNTRY

rdzik obrazu. Władnie dępli stajom graficzny Silicon Graphics, świat mógł uznać tak realistycznie trzeci filmowe. Wykorzystane w filmach „Terminator” i „Park Jurajski”. Wszystkie postacie występujące w grze „Donkey Kong Junior” zostały zaprojektowane i wyrenderowane na tych właśnie stacjach graficznych. I efekt tych wysiłków widzimy jest on nasz do wyczerpania gry. Wszystkie bohaterowie gry wyglądają bardzo realistycznie — przypominają bardziej małe puszczo-żabki (3D) niż wyrosłe przez plastyka, rysowane i animowane zwierzątka (2D). Jest to nowość w grach na SNES-u, ale firma Nintendo planuje już dalsze przygody sympatycznej małpki. Gra jest typową platformówką, t. j. szybkią i zręcznościową z rodzajem szorstkich platform — około 100 lokacji plus pierwsze bonusowe. Działają niespodzianki, pułapki i kańcówki — niech przeszkad. Dodatkowo według po tej fantastycznej krainie, nasza małpka spotyka wiele ciekawych zwierząt, które mogą być pomocne w grze, jak np. nieznośny Rambi, chruś Expresso, żabka Wilky, bąbki tego wspaniałego lisa i inne, to razem z Donkey Kongami może towarzyszyć kumaci Diddy Kong, ale może on także (pozalety od wyboru gracza) występować przeciwko nam, gdy gramy z przeciwnikami na 2 osoby.

„Donkey Kong Country”, to gra dla całej rodziny wspaniale, niemal filmowo zrealizowana, zgorznień rozbułowania, zabawna i szybka. Nie można się przy niej nudzić!

Nasze wiedzieć, że na świecie sprzedana ponad milion egzemplarzy tej wspaniałej gry.

■ MS



Oglądając tę grę aż trudno uwierzyć, że może ona działać na konsoli 16-bitowej, a tak właśnie jest! Mały tu do czynienia z naprawdę wytoraną pod względem oprawy graficznej grą, jaka dotychczas powstała na SNES-u. Była to nadzieja dzięki współpracy Nintendo z Silicon Graphics — światowym liderem w dziedzinie komputerowej ob-

razy zdobył, a nowe wykonanie, tak najkrócej można streścić je jako z najnowszymi gier dostępnymi na Jaguaru. Jest to typowa platformówka utrzymana w klimacie wielkiej przygody, w stylizacji przypominającej filmy z słynnym archeologiem, poszukiwaczem przygód, nazywanym przez złośliwych Indiana Jones. Akcja rozgrywa się w czułości amerykańskiej, gdzie nasz bohater musi ocalić ukryte skarby Majów.



PITFALL

Zadanie wbrew pozorom nie jest tak trudne, jak miało to miejsce w poprzednich częściach przygód Harryego Pitfalla znanymi z komputerów 3-otowych. Tu nie mamy tu w wielu lokacjach, a dobre opanowanie sterowania postacią jest gwarancją sukcesu. Gra, ze względu na oprawę graficzną, bieżący pomysł i wytoranie może się podobać, choć trochę szkoda, że tak szybko można ją skończyć.

■ MS

JAGUAR, SEGA



ZA UDOŚCIENIENIE KONSOLI I OPROGRAMOWANIA, ODKURJEMY FIRMIAM:
SEGA — DISCOMP, tel. (0-22) 666-03-32
JAGUAR — MESSAGE SOFTWARE, tel. (0-22) 673-15-01
NINTENDO — AMERICAN COMPUTERS & GAMES, tel. (0-22) 323-370



SNES



COMAT

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM GAME BOY

Sprzedajemy też konsole:

SEGA MEGADRIVE

SEGA GAME GEAR

JAGUAR

SONY PLAYSTATION

CD 32

oraz oprogramowanie i akcesoria do nich

Prowadzimy sprzedaż wysyłkową

gier TV i gier do PC na CD

Katalogi wysyłamy po przesłaniu koperty zwrotnej ze znaczkiem (i z załączeniem rodzaju konsoli) na adres: COMAT 03-214 W-wa ul. Krasnohorska 15/20

Nasze sklepy:

COMAT Przejście pedzienne
Al. Jerozolimskie/Lasa Powa 8
w Warszawie paw. 12 tel. 0-2 630 29 73
Gry TV, gry do komputerów, akcesoria
COMAT O.T. "SMYK" 2 piętro
W-wa ul. Krucha 30
Gry do komputerów, akcesoria

Największy wybór

• 70 tytułów na SNES

• 70 tytułów na GAME BOY

Nowości

• SNES: Kifer Instymt, Marial Konbat 2, Batman Forever, Primal Rage, Judge Dredd, Super Mario Land 2, Asterix & Obelix
• GAME BOY: Donkey Kong Land, Judge Dredd, Asterix & Obelix, NBA Jam T.E.

Bardzo duża oferta gier do komputerów:

PC:
250 tytułów na dyskietkach,
100 tytułów na CD;
AMIGA:
300 tytułów;
C-64;
ATARI

Prowadzimy

sprzedaż

hurtową

produkcji

NINTENDO

z atrakcyjnymi cenami

dla sklepów

tel., fax.

0-2 630-29-73

CRUSADER

1005	OK 67/94	King's Quest VII	CS (2/93)	OK 10/95
7 dni i 1 noc	OK 12/95	Knights Of Xentar	CS 2/95	CS 2/95
The Quest	MM 1/94	Lands Of Lore	CS 2/95, 1/95, 2/95	CS 2-3-4
Ases Of The Deep	OK 3/95	Lary I	CS 2/92	OK 6-7/94
Ases In The Dark	CS 1/93	Lary II	OK 5/94	OK 5/94
Ases In The Dark 2	CS 2/94	Lary 3	CS 1/94, 2/94	WS 4/94, 1/95, 2/95
Ases In The Dark 3	OK 4/95	Lary's Son Z	CS 1/93	CS 2/94
Amazon Flight Of The Queen	OK 9/95	Lejacy	OK 6/95	OK 4/95
Amazon Guardians Of Eden	CS 2/93	Legacy Of Sorath	CS 2/94	OK 4/95
American Spirit	OK 3/94, 5/94	Legend Of Kyrandia	OK 6/95	CS 5-6-7
Another World	CS 5-6-7	Legend Of Kyrandia 2	OK 4/95	CS 6/95
Arwen	OK 4/94, 1/95	Legend Of Kyrandia 3	CS 1/94, 2/94	WS 4/94, 1/95, 2/95
Barnaby Rudge	OK 9/95	Letter Manley...	CS 1/93	CS 2/94
Beowulf	WS 1/95	Live & Death	OK 4/95	OK 6/95
Betrayer At Kinross	CS 4/94, 5/94	Lord Edgar	CS 5-6-7	CS 1/94, 2/94
Bishops	OK 9/95, 12/95	Lord In Time	OK 1/95, 1/94	2/94, 3/94
Blasphemy	WS 5/93, 1/94	Lord Varga	CS 5-6-7	OK 4/94
Black City	CS 5/93	Love Of The Empress	CS 4/94	OK 8-9/94
Blue Forest	OK 1/93	Mad Dog McDrine	MM 1/94	MM 1/94
CH 1.05. Destination	OK 12/95	Mad Dog McDrine	CS 2/93	CS 4/94, 1/94, 1/95
Castle	CS (2/93), 3/93	Man Ylwyn	OK 3/95	CS 5-6-7
Caesar	CS 1/94, 2/94	Manus Menkor 2	WS 3/93	WS 3/93
Caravelyn I	OK 3/94	Master Of Drives	CS 4/94, 1/94, 1/95	OK 3/95, 4/95
Carroll's Honor	CS 4-6-7	Mentor	CS 3/95	CS 5-6-7
Chaco Strides Back	WS 4/94	Messenger II	CS 5-6-7	WS 4/93
Cristoforo Colombo	OK 1/93	Mia 21 M	WS 3/93	CS 5-6-7
Chuck Norris	WS 2/93, 3/93	Millennium 2.3	OK 3/95	CS 5-6-7
Crab	4/93, 5/93	Monkey Island 2	CS 2/95, 4/95	CS 2/95
Criticism	1/94, 2/94, 3/94	Mortal Kombat 2	CS 5-6-7	CS 5-6-7
Crustation	OK 10/94	Narco Police	CS 2/95	CS 2/95
Cyber	CS 2-3-4	Navy Fighters	CS 2/95	CS 2/95
Demons	CS 1/93	Oil Baron	OK 3/93	CS 2/95
Demons Of Nash	CS 2/94	Outliner	WS 3/95	CS 5/95
Drive For A Couple	CS 2-3-4	One Must Fall	OK 5/95	WS 3/94
Drive Of Exhilaration	CS 1/93	Orphek (Gothic)	CS 3/94	CS 3/94
Drunk	OK 4/93	Prison Gold	CS 4/95	OK 4/95
Drum	OK 4/94	Ross Tycoon	CS 1/94	OK 5/94
Dunk Legend	CS 1/95, 2/95	Roll 9	WS 4/94	WS 4/94
Dunk Pedro	CS 4/95	Player Manager 2	OK 5/94	WS 3/92
Death Master	WS 1/95	Police Quest 4	WS 5/94	CS 5-6-7
Devil	CS 3/94	Populous	WS 3/92	WS 3/93
Deviloid	OK 8/95	Populous II	CS 5-6-7	WS 2/92
Dogfight	WS 2/94	Port Of Call	CS 5/93, 1/94, 1/94	CS 10/95
Doon	OK 3/94, 5/94	PowerMage	CS 7/95	CS 7/95
Dr. Fateki	OK 12/95	Prince Of Persia 2	CS 10/95	CS 7/95
Dragonair	CS 4/94	Prisoner Of Ice	CS 7/95	OK 4/94
Dragonstone	WS 3/94	Quest For Glory III	OK 4/94	CS 2-3-4, 5-6-7
Drum Web	OK 1/94	Quest For Glory IV	OK 6/94	OK 6/94
Dunk	WS 2/94, 3/94	Rainbow Tycoon	CS 2-3-4, 5-6-7	CS 4/93
Dunk II	WS 4/94	Rakel Nook	OK 6/94	WS 4/93
Eco Jewel	CS 4/93	Raid Battle	CS 6/93	CS 2/95
Emperor's Tomb	OK 13/96	Return Of The Phantom	CS 2/95	OK 3/94
Evil	WS 3/94	Return Of The Phantom	OK 6/95	CS 3/93
Evil II	CS 2-3-4	Ring World 2	CS 3/93	CS 5/95
Eye Of Hercules	CS (2/93), 3/93	Rise Of The Robots	WS 4/93	WS 3/95
Eye Of Hercules	CS 2-3-4, 5-6-7, 1/93, 2/93	Rise Of The Robots	CS 3/95	WS 3/95
Eye Of Hercules	CS 5/93, 6/93, 1/93, 1/94, 2/94, 3/94, 4/94	Room Of The Longbow	WS 3/95	CS 7-8/95
F-117A	CS 1/93	Roverman Requiem	OK 7-8/95	CS 1/94
F-15 II	WS 4/93	Saint Team	CS 1/94	OK 4/94
F-19	CS 2-3-4	Sam & Max	WS 3/94	WS 3/94
F-29 Predator	CS 2-3-4, 5-6-7	Savior Of Oritia	OK 5/94	CS 2-3-4
Falcon	WS 4/93, 5/93, 1/94, 2/94, 3/94	Savior Of Monkey Island	CS 10/94, 11/94, 12/94	CS 5/93
Falconer	CS 4/93	Shadow Of The Tomb	CS 3/93	CS 3/93
Falconer	CS 2-3-4	Shinobi	CS 2/94	CS 2-3-4
Falconer	WS 2/93	Shinobi	WS 2/92	OK 6/95
Falconer	CS 3/93	Shinobi	CS 7/95	CS 4/94
Falconer	CS (2/93), 3/93	Shinobi	OK 3/94	WS 3/93
Falconer	CS (2/93)	Shinobi	CS 4/95	CS 4/95
Falconer	WS 4/93, 5/93, 1/94, 2/94, 3/94	Shinobi	CS 7/93	WS 3/94
Falconer	WS 5-6-7	Shinobi	OK 4/95, 5/95, 6/95, 7-8/95	OK 2/94
Falconer	CS 4/93	Shinobi	OK 3/95, 4/95	OK 5/95, 6/95
Falconer	WS 4/94, 1/95, 10/94	Shinobi	OK 6/95	OK 6/95, 6/95
Falconer	OK 1/95	Shinobi	OK 3/95	OK 3/95
Falconer	OK 2/94, 3/94, 4/94	Shinobi	OK 4/95, 5/95	OK 4/95, 5/95
Falconer	CS 1/93	Shinobi	CS 2-3-4	CS 2-3-4
Falconer	OK 1/94, 2/94, 3/94, 4/94	Shinobi	CS 5/94, 1/95	CS 2-3-4
Falconer	CS (2/93), 3/93	Shinobi	CS 4/93, 3/93	CS 4/93, 3/93
Falconer	WS 2/92	Shinobi	CS 7-8/95	CS 7-8/95
Falconer	CS 6/93, 1/94	Shinobi	OK 5/94, 1/95	OK 5/94, 1/95
Falconer	OK 7-8/95	Shinobi	CS 2-3-4	CS 4/93, 3/93
Falconer	OK 5/95	Shinobi	OK 7-8/95	OK 7-8/95
Falconer	WS 1/94, 2/94	Shinobi	OK 5/95	OK 5/95
Falconer	CS 4/93	Shinobi	OK 5/94, 1/95	OK 5/94, 1/95
Falconer	CS 4/94	Shinobi	OK 5/94, 1/95	OK 5/94, 1/95
Falconer	OK 4/94	Shinobi	OK 5/94, 1/95	OK 5/94, 1/95
Falconer	OK 5/94	Shinobi	OK 5/94, 1/95	OK 5/94, 1/95
Falconer	OK 5/94	Shinobi	OK 5/94, 1/95	OK 5/94, 1/95
Falconer	WS 1/94	Shinobi	OK 5/94, 1/95	OK 5/94, 1/95
Falconer	OK 1/94	Shinobi	OK 5/94, 1/95	OK 5/94, 1/95
Falconer	CS 2-3-4	Shinobi	OK 5/94, 1/95	OK 5/94, 1/95
Falconer	OK 7-8/95	Shinobi	OK 5/94, 1/95	OK 5/94, 1/95
Falconer	OK 5/95	Shinobi	OK 5/94, 1/95	OK 5/94, 1/95
Falconer	CS 5/93	Shinobi	OK 5/94, 1/95	OK 5/94, 1/95
Falconer	OK 10/95, 11/95	Shinobi	OK 5/94, 1/95	OK 5/94, 1/95
Falconer	OK 3/95	Shinobi	OK 5/94, 1/95	OK 5/94, 1/95
Falconer	OK 5/94, 8-9/94	Shinobi	OK 5/94, 1/95	OK 5/94, 1/95
Falconer	OK 1/94	Shinobi	OK 5/94, 1/95	OK 5/94, 1/95
Falconer	OK 3/95	Shinobi	OK 5/94, 1/95	OK 5/94, 1/95
Falconer	OK 5/94, 8-9/94	Shinobi	OK 5/94, 1/95	OK 5/94, 1/95
Falconer	OK 1/94	Shinobi	OK 5/94, 1/95	OK 5/94, 1/95
Falconer	OK 3/95	Shinobi	OK 5/94, 1/95	OK 5/94, 1/95
Falconer	OK 5/94, 8-9/94	Shinobi	OK 5/94, 1/95	OK 5/94, 1/95
Falconer	OK 1/94	Shinobi	OK 5/94, 1/95	OK 5/94, 1/95
Falconer	OK 3/95	Shinobi	OK 5/94, 1/95	OK 5/94, 1/95
Falconer	OK 5/94, 8-9/94	Shinobi	OK 5/94, 1/95	OK 5/94, 1/95
Falconer	OK 1/94	Shinobi	OK 5/94, 1/95	OK 5/94, 1/95
Falconer	OK 3/95	Shinobi	OK 5/94, 1/95	OK 5/94, 1/95
Falconer	OK 5/94, 8-9/94	Shinobi	OK 5/94, 1/95	OK 5/94, 1/95
Falconer	OK 1/94	Shinobi	OK 5/94, 1/95	OK 5/94, 1/95
Falconer	OK 3/95	Shinobi	OK 5/94, 1/95	OK 5/94, 1/95
Falconer	OK 5/94, 8-9/94	Shinobi	OK 5/94, 1/95	OK 5/94, 1/95
Falconer	OK 1/94	Shinobi	OK 5/94, 1/95	OK 5/94, 1/95
Falconer	OK 3/95	Shinobi	OK 5/94, 1/95	OK 5/94, 1/95
Falconer	OK 5/94, 8-9/94	Shinobi	OK 5/94, 1/95	OK 5/94, 1/95
Falconer	OK 1/94	Shinobi	OK 5/94, 1/95	OK 5/94, 1/95
Falconer	OK 3/95	Shinobi	OK 5/94, 1/95	OK 5/94, 1/95
Falconer	OK 5/94, 8-9/94	Shinobi	OK 5/94, 1/95	OK 5/94, 1/95
Falconer	OK 1/94	Shinobi	OK 5/94, 1/95	OK 5/94, 1/95
Falconer	OK 3/95	Shinobi	OK 5/94, 1/95	OK 5/94, 1/95
Falconer	OK 5/94, 8-9/94	Shinobi	OK 5/94, 1/95	OK 5/94, 1/95
Falconer	OK 1/94	Shinobi	OK 5/94, 1/95	OK 5/94, 1/95
Falconer	OK 3/95	Shinobi	OK 5/94, 1/95	OK 5/94, 1/95
Falconer	OK 5/94, 8-9/94	Shinobi	OK 5/94, 1/95	OK 5/94, 1/95
Falconer	OK 1/94	Shinobi	OK 5/94, 1/95	OK 5/94, 1/95
Falconer	OK 3/95	Shinobi	OK 5/94, 1/95	OK 5/94, 1/95
Falconer	OK 5/94, 8-9/94	Shinobi	OK 5/94, 1/95	OK 5/94, 1/95
Falconer	OK 1/94	Shinobi	OK 5/94, 1/95	OK 5/94, 1/95
Falconer	OK 3/95	Shinobi	OK 5/94, 1/95	OK 5/94, 1/95
Falconer	OK 5/94, 8-9/94	Shinobi	OK 5/94, 1/95	OK 5/94, 1/95
Falconer	OK 1/94	Shinobi	OK 5/94, 1/95	OK 5/94, 1/95
Falconer	OK 3/95	Shinobi	OK 5/94, 1/95	OK 5/94, 1/95
Falconer	OK 5/94, 8-9/94	Shinobi	OK 5/94, 1/95	OK 5/94, 1/95
Falconer	OK 1/94	Shinobi	OK 5/94, 1/95	OK 5/94, 1/95
Falconer	OK 3/95	Shinobi	OK 5/94, 1/95	OK 5/94, 1/95
Falconer	OK 5/94, 8-9/94	Shinobi	OK 5/94, 1/95	OK 5/94, 1/95
Falconer	OK 1/94	Shinobi	OK 5/94, 1/95	OK 5/94, 1/95
Falconer	OK 3/95	Shinobi	OK 5/94, 1/95	OK 5/94, 1/95
Falconer	OK 5/94, 8-9/94	Shinobi	OK 5/94, 1/95	OK 5/94, 1/95
Falconer	OK 1/94	Shinobi	OK 5/94, 1/95	OK 5/94, 1/95
Falconer	OK 3/95	Shinobi	OK 5/94, 1/95	OK 5/94, 1/95
Falconer	OK 5/94, 8-9/94	Shinobi	OK 5/94, 1/95	OK 5/94, 1/95
Falconer	OK 1/94	Shinobi	OK 5/94, 1/95	OK 5/94, 1/95
Falconer	OK 3/95	Shinobi	OK 5/94, 1/95	OK 5/94, 1/95
Falconer	OK 5/94, 8-9/94	Shinobi	OK 5/94, 1/95	OK 5/94, 1/95
Falconer	OK 1/94	Shinobi	OK 5/94, 1/95	OK 5/94, 1/95
Falconer	OK 3/95	Shinobi	OK 5/94, 1/95	OK 5/94, 1/95
Falconer	OK 5/94, 8-9/94	Shinobi	OK 5/94, 1/95	OK 5/94, 1/95
Falconer	OK 1/94	Shinobi	OK 5/94, 1/95	OK 5/94, 1/95
Falconer	OK 3/95	Shinobi	OK 5/94, 1/95	OK 5/94, 1/95
Falconer	OK 5/94, 8-9/94	Shinobi	OK 5/94, 1/95	OK 5/94, 1/95
Falconer	OK 1/94	Shinobi	OK 5/94, 1/95	OK 5/94, 1/95
Falconer	OK 3/95	Shinobi	OK 5/94, 1/95	OK 5/94, 1/95
Falconer	OK 5/94, 8-9/94	Shinobi	OK 5/94, 1/95	OK 5/94, 1/95
Falconer	OK 1/94	Shinobi	OK 5/94, 1/95	OK 5/94, 1/95
Falconer	OK 3/95	Shinobi	OK 5/94, 1/95	OK 5/94, 1/95
Falconer	OK 5/94, 8-9/94	Shinobi	OK 5/94, 1/95	OK 5/94, 1/95
Falconer	OK 1/94	Shinobi	OK 5/94, 1/95	OK 5/94, 1/95
Falconer	OK 3/95	Shinobi	OK 5/94, 1/95	OK 5/94, 1/95
Falconer	OK 5/94, 8-9/94	Shinobi	OK 5/94, 1/95	OK 5/94, 1/95
Falconer	OK 1/94	Shinobi	OK 5/94, 1/95	OK 5/94, 1/95
Falconer	OK 3/95	Shinobi	OK 5/94, 1/95	OK 5/94, 1/95
Falconer	OK 5/94, 8-9/94	Shinobi	OK 5/94, 1/95	OK 5/94, 1/95
Falconer	OK 1/94	Shinobi	OK 5/94, 1/95	OK 5/94, 1/95
Falconer	OK 3/95	Shinobi	OK 5/94, 1/95	OK 5/94, 1/95
Falconer	OK 5/94, 8-9/94	Shinobi	OK 5/94, 1/95	OK 5/94, 1/95
Falconer	OK 1/94	Shinobi	OK 5/94, 1/95	OK 5/94, 1/95
Falconer	OK 3/95	Shinobi	OK 5/94, 1/95	OK 5/94, 1/95
Falconer	OK 5/94, 8-9/94	Shinobi	OK 5/94, 1/95	OK 5/94, 1/95
Falconer	OK 1/94	Shinobi	OK 5/94, 1/95	OK 5/94, 1/95
Falconer	OK 3/95	Shinobi	OK 5/94, 1/95	OK 5/94, 1/95
Falconer	OK 5/94, 8-9/94	Shinobi	OK 5/94, 1/95	OK 5/94, 1/95
Falconer	OK 1/94	Shinobi	OK 5/94	

55t wraz z Medscape zamijawiają w jej senie gier arcygodawcy, pod wspólną nazwą Wrono of Adm. Siegięgo po zyciu nytelna, Mły wielokrotnie zalegają i są szoset alcy pier przegrywcy. Serat Adesu to białowa krana, (piano wana pize ze mied. Seng zbilowali bambu solna gra „Thundercape” rólto na etakkerem i grafionym wrodow-kim de ziane gry „Merobieransen” Obesie ulasze się kalcita politya ier) Wrono of Adm – gra przygodowa.org czajopolaw „ENTOMORPH”.

Carzypity ku rpiopier a pzdłmyst a stornist, wystrzypłepcy kaciach: fu od-kaleatory x groci nad bapczym Mirza Rocy Wawro jankajna: tworegi, germla, Cedroka Wawloka.

... i szad dalegoju laby w krolasteli Adena parowat zoidu. Okras an nazywa-no Zbrym Wiekem lub Wiekem mecha-no-napi. Ii druga tabia wydawac się miedzi cokolwiek z bawia. A jomak skwio-lega i zrywki rozrywaję się nauki teowik-cale i wiedza naglona. Zepko-wym wydarzeniem stawk się wyndolenerie silnika parow-tygu. Ii wspaniale pismo postęgu i ilo-brabrytu zosatu je-dnak nieoczekiwanie przerwane. Następnio liprzyczdywaw atiaz astionow i mapow zaciżenie wrona. Bła to zapo-wiedzi nadajęcyjonego karakalimzi Aden poczty puztozocy lotnie klydy zywio-rowe. Na demar zęga, z Mi-astzych Jaskie potożony w Medyos) Wpętrząc na zowidniu Adnu, wycofy

się typraje ukropnyli stowrów. Armia ta napocata zospra za wotrowyde irom-łach mieszczęcy krany. Skratory byty



stowrów rozczaw. Ili dkrakawka w adnu awrnlą nżrąj „nocnych star” – nczel-łak. Rylich coty Aden otocakaję pod lot-panowanie z miedzakoy stakaję maw-cielawki poczwak. Ii droska stacy latwanc okrasach. Eantak: – Wiekim. Upadku Wawdona Ciemnowi. Zzapozniona luhwici Aseru zaryca miodc jak uednić się od nę-judżów. Słowno są rylsko jaskiu zawięz-ł się na wyspek Pho-ras. porowiniste dżupki Kyas. Pczora Ii nżawek-ła wyspa archipelagu. Jax-ora zamieszana iraz dwoie gropy jedności – wisielasów uprawiających bynie łasny dwikim: oraz oadni-

low-poneńde, karczajęcyk niegrzabryt szęmpo. Kjan jest jedynozstnie siedla-kiem rżbych adrian, mawdrualeto wle-łch: kwadw, zazrywacy mawumim jęgiers. Jagiera byty uzywane przez oad-ctów i dionów jako zwierzęta jękanie. Z rusk pokryy skrzydełnych osadów wy-łabie są rozmaite narządna. Tak byto do-krasnowazi poczwak. W frakcie zaciżesła wrona manuce Jagiera opulicy nie-ozrowane wrony luddzie i uciakły w gęh kyalistaj dionki. Trac, ze dżupędu lę-łak, zocawły się znowu. Jednak nie byty to ławni potawie wady – wyłozycy

siłkocy i rastrosowo oddajęca Mirat biał-owego światła. Złacznie stobata jest sudek dżwilkowa. Sposób sterowania bonierem jest dżoc toporny. Opie kura-łow obsteji gry mają rzeszozonową gra-łkę i zosaję bez zocuru. Gaj wydatu na CD, przechamiana jest w srodowisku Win-dows x3.0 oraz Windows95. Wymagany procesor to 486/60 i 8 MB RAM. Mielas-ty gier 1990 dżanki łowinny „Ei-ENTOMORPH” w ławj łoskaj.

■ RESIT

wytwórcy: DMC, tel. (0 22) 21-03-14

ENTOMORPH



PRENUMERATA

1. Prenumerata krajowa na 6 kwartał '94 w RUCH-u

Należność (2,20 zł x 3) za numery: kalendarz, maj, czerwiec, można już wpłacać do oddziałów „Ruch” własnych dla miejsca zamieszkania prenumeratorka.

Z. W redakcji

Oszczędź czasowo od praktyki zamieszczania w każdym numerze blankietu na prenumeratę. Jest to spowodowane przede wszystkim postawą poczty, która rzucając się swoimi przewalami, w niekończących placówkach przymyja formularze wycięte z gazet, a w innych nie. Zatem jeśli ktoś chce zamówić prenumeratę musi skorzystać ze standardowego blankietu pocztowego na przekaz pocztowy. Należy owo blankiet dołączyć i czytelnie wypełnić zwracając uwagę na to, aby na odcińku dla adresata znaleźć się pełny adres zamawiającego – imię, nazwisko, kod, miasto, ulica, numer mieszkania. Dla pewności należy powtórzyć te samo w miejscu na korespondencję (na odwrocie druku). Tam należy napisać koniecznie odc którego numeru ma obowiązywać prenumerata. Zamówienia na prenumeratę przyjmujemy na 3, 6, 12 kolejnych numerów. Aktualna cena „Gier Komputerowych” w prenumeracie wynosi 2,20 zł i jest stała przez cały czas obowiązująca prenumeratę.

UWAGA! KAŻDY KTO ZAMÓWI PRENUMERATĘ 12 KOLEJNYCH

NUMEROW „GK” OTRZYMA OD REDAKCJI ZA DAFNO KRAJEK, OD DLA PC.

JAK ZAMAWIAĆ ARCHIWALNE NUMERY

Żeby zamówić dowolny numer z poprzednich wydań naszego pisma należy przesłać przekazem pocztowym na adres redakcji (OGS, 04-202 Warszawa, Marsa 6) określony kwotę pieniędzą będącą sumą cen detalicznych zamawianych numerów plus koszty przesyłki pocztową. Wykaz ciekawszych instrukcji, które znalazły się w poprzednich numerach, zamieszczono na sąsiedniej stronie. Cena każdego numeru archiwalnego wynosi 1,50 zł z wyjątkiem trzech numerów wliczając od otrzymania, na które obowiązują ceny detaliczne wydawnicze na kłódce. Koszty przesyłki ponosi zamawiający, a wynoszą one: 0,60 gr. za wysyłkę 1 egz., 0,60 gr. za wysyłkę 2 egz. lub 1,20 zł za jednorazową wysyłkę powyżej 3 egzemplarzy.

ROZWIĄZANIE KONKURSU

Rozwiązanie konkursu „3 pytania” z nr 12/93

1. „Street Fighter”, „Mortal Kombat”,...
2. 7 CD
3. 1F-2000

do nam dwa egzemplarze 11 numerów, czyli poniżej 1,00 zł za egzemplarz. Zamówienia na rocznik „GK” przyjmujemy również na standardowych blankietach pocztowych – przy zamówieniu dopisać „rocznik”

KONKURSY

W związku z blizszym zakończeniem konkursów świętujemy przy jednoczesnym upływie 25 laty od ostatniego numeru „GK”, zdecydowaliśmy o przedłużeniu ostatniego nadsyłania odpowiedzi na konkursy do dnia 18 stycznia. W numerze 2/95 ogłosimy więc laureatów konkursu świątecznego i zgadywanki rysunkowej. W tym numerze ograniczymy się do rozstrzygnięcia konkursu „3 pytania”.

ROZWIĄZANIE KONKURSU

Rozwiązanie konkursu „3 pytania” z nr 12/93

Nagrody otrzymują: Grz MARCO PCLC wylosował PIOTR STANCO z Lubochni. Gratulujemy!

Pytania konkursowe 1/96

1. Pokaż postulat gry „Battle Isle 3”

Wpłać na prenumeratę i numery archiwalne można dołączyć także przelewem na konto bankowe.

PKO S.P. XII OW-wa
1629-314295-136

2. Pokaż imię i nazwisko twórcy „Phoenamagori”
3. Jaki jest tytuł gry, która została zreżyserowana za pośrednictwem samego S. Spilberga

Nagrodami w konkursie są:
„SWIFT WINDOWS” (PC CD-ROM) ufundowała firma PEARL
„WITCHAVEN” (PC CD-ROM Shareware) ufundowała firma PEARL
„RISE OF THE TRIAD” (PC CD-ROM Shareware) ufundowała firma PEARL
„TEO” (AMIGA) ufundowała firma TIMSCPT
„AGENT VOP” (C-64 dysk) ufundowała firma L.K. AWLEN
„NOCTURNO” (C-64 kasetka) ufundowała firma L.K. AWLEN
„KLEMENS” (C-64 kasetka) ufundowała firma L.K. AWLEN

Narty pocztowe z prawidłowymi odpowiedziami należy przesyłać na adres:
OGS
04-202 Warszawa
ul. Marsa 6



TIPS & TRICKS

TIPS

Haj twarde! Dziś mała niespodzianka dla posiadaczy konsol. Oto porcja świątecznych tipsów specjalnie dla Was – posiadaczy PC-tów i innych platform muszą się trochę wstrzymać.

WIPEOUT (PlayStation)
 Jak zapewne wiecie, mamy tu możliwość wyboru jednej z czterech „stajni”, dla której będziemy się ścigać. Po długim przemyśleniu w „WIPEOUT”a, mogę pokusić się o małe zestawienie i naszą dostępną latadę:
 • **AG Systems**
 przyspieszenie: 3
 prędkość max.: 4
 uzbrojenie: 5
 sterowność: 2
 AG Systems to druga w kolejności prędkość maksymalna, najlepsze uzbrojenie i najgorszy promień skrętu. Z pewnością nie jest to bolid dla początkujących.

• **Auricom**
 przyspieszenie: 5
 prędkość max.: 2
 uzbrojenie: 3
 sterowność: 4
 Auricom ma największego „kopa”, drugi w kolejności promień skrętu i najniższą ze wszystkich prędkość maksymalną. Polecam początkującym.
 • **Quirex**
 przyspieszenie: 2
 prędkość max.: 5
 uzbrojenie: 4
 sterowność: 3
 Quirex to najszybsza gabota, a co za tym idzie, dość trudna do



ochołwek. Nijaką tris ma rzeszety pewną małą wadę: nie chce działać na japońskiej wersji tej wspaniałej gierki...

DAYTONA USA (SEGA Saturn)
 Od razu po tym, jak koleś w boksie zdejmie Ci opony, wciśnij A + B + C + Start. Nastąpi reset, teraz tylko zaczekaj na demo i patrz uważnie na samochody. Głupia, co? A oto sposób na „widok z helikoptera”: na początku wybierz Saturn Mode, potem trasę i samochody (trzymaj przy tym Start) w Timerlap, ukończ rajd, odpowiedz Yes na replay. Wciśnij R i... etc. Twoi widoczek.

opanowania. Jest jak VW Goł VR0 – niedoświadczony zółtydźko szybko wyładuje na najbliższej scianie. Najlepsze efekty uzyskuje się w połączeniu z ramulcami powierzyni.

• **Felsar**
 przyspieszenie: 4
 prędkość max.: 3
 uzbrojenie: 0
 sterowność: 5
 W sumie jest to najbardziej praktyczny pojazd. Ma niezłe przyspieszenie i bardzo dobry promień skrętu. Słabym punktem jest raczej kiepska odporność na uderzenia i broń wroga.

PANZER DRAGON (SEGA Saturn)
 W set-upie ustaw Language na „Deutsche”. Na ekranie tytułowym daj: góra, X, prawo, X, dół, X, lewo, X, góra, Y, Z. Teraz wystartuj grę. Nie i gdzie się pedziat...?

Na koniec mała podpowiedź. Na starcie „spoc światła” nie wrywaj się bezmyślnie do przodu, jak czeki osioł. Zaczekaj spokojnie, aż starter krzyknie „ONE”. Spolierz wtedy daj na maksa. Jeśli ada Ci się zrobić wszystko w odpowiednim momencie, to – krótko mówiąc – wyślesz jak z procy.

ASTAL (SEGA Saturn)
 Sposób na wyzór poziomu: przejdź do „Options Screen”. Na jopadzie 2 daj: lewo, prawo, lewo, prawo, góra, dół, L, R, Start. Na górze ekranu pojawi się „Secret Mode”. Dobra nasza! Wróć na ekran tytułowy i wciśnij: góra, dół, lewo, prawo, L, R, A, Y, C, Z, B, X. Na dole ekranu pojawi się „Stage Select”. Wybierz.

RIDGE RACER (PlayStation)
 Po pierwsze, na ekranie tytułowym możesz wciśnąć L1 + L2, tylko po to, by wciśnąć lewo-prawo itd. mój... miam, to tylko bajer, teraz już będzie bardziej poważnie. A więc tak: nie olewaj z góry strzałanki a la Galaxian zaraz po włożeniu kładka do konsoli. Zamiast tego rozwał wszystko co się rusza. W nagrodę dostaniesz 8 nowych wozów. Dodatkowo, na przejściu czterech pierwszych tras jako Winner, możesz spróbować zdobyć powien skrzyty samochód. Najpierw jednak musisz pokonać go na trasie TT (Time Trial) Extra i to w kompletnych opanowaniach. Jeśli Ci się to uda, jesteś panem drogi (acceleration grip, spec i handling na maksa).

VIRTUA FIGHTER (SEGA Saturn)
 Aby walczyć jako Dural na ekranie tytułowym wybierz „Arcade Mode”. Na ekranie wyboru wojownika daj: dół, góra, prawo, A + lewo.

COMIX ZONE (SEGA Genesis)
 W Options wskaż „Jukebox” i wklep cyferki (każdą poprzedź równoczesnym wciśnięciem C): 3-12-17-2-2-10-2-7-7-11. Usłyszysz „Oh Yeah!” Ok. Teraz wciśnij Start – czujesz się niewiódziny. W „Jukebox” możesz też wklepać – razem z C): 14-15-18-5-13-1-3-1-8-15-6. Po „Oh Yeah!” znów przytrzymaj C i... wybierz sobie poziom.

TOH SHIN DEN (PlayStation)
 Aby walczyć jako Gaia, na ekranie tytułowym daj: dół, dół + lewo, lewo, kwadrat. Usłyszysz krzyk „Fight!” i litery zmieniają kolor z niebieskiego na czerwony. Wystartuj grę na „one player” i wybierz Eiji (wciśnij góra+ochłwek). Teraz tylko pozostaje Ci nie dać się złupić. Podobny trik działa dla She, ale po zmianie kołcu ster zaczekaj na demo, dopiero teraz wciśnij Start i na ekranie tytułowym daj: prawo, lewo, prawo lewo, kwadrat. Jeśli dobrze zacząłowałeś, to literki znów zrobią się tak niebieskie, jak policjone Vento. Teraz tylko wybierz „one player game” i Kayn wciśnij

ADVENTURES OF BATMAN & ROBIN (SEGA Genesis)
 Spauzuj grę w dowolnym momencie. Wciśnij B, A, dół, B, A, dół, lewo, góra, C. Teraz wybierz sobie poziom.
NRA LIVE '96 (SEGA Genesis)
 By zamrozić przeciwnika: podczas gry przytrzymaj A, wciśnij Start.

BARKLEY, SHUT UP AND JAM 2 (SEGA Genesis)
 Rozgrywa od razu przeciw Evil Twins: wybierz „Exhibition Game”, wybierz drużynę. Podczas gry spauzuj akcję wciśnij Start. Podświetl Out i wciśnij C trzy razy. Wybierz Resume – po powrocie do akcji zmierzysz się z Evil Twins.



JUDGE DREDO (SEGA Genesis)

Kody
 RGAT-AAHW - życie
 XGBA-AAAC - 99 granatów
 AKCT-EA24 - energia, która nigdy nie małego

STARBLADE (3DO)

Na ekranie tytułowym deplij: 2 x góra, 2 x dol, lewo, prawo, 2 x A, 2 x S, 2 x C. No i kci O teraz podskocz, ha?

GEX (3DO)

Oto jak dać „kopa” Gekowi i spazij się i trzymając R, deplij swo C, dół, prawo, 3 x góra, 2 x prawo.

BLACKTHORNE (SEGA 32X)

Kody do poziomów
 Mine Level:
 poziom 2 - FBWC, 3 - QP7R, 4 - WITY

Tree Level: PNYB, ZSPP, XJSN, CGDM

Sand Level: TJ1F, GSG3, BMHS, Y4DJ

Castle Level: HOKD, NRLF, J6BZ, MJXG, K3CH

PRE-HISTORIK MAN (SNES)

Przejdź do menu „Options”, weźź na Exit, przytrzymaj przez chwilę L i wciśnij Start. Teraz weźź Game Start, przytrzymaj R i w końcu wciśnij Start. Skutek? Wciśnięcie Select podczas gry przenosi poziom dalej.

HAGANE (SNES)

Sposób na nieśmiertelność: na ekranie tytułowym wybierz „Config”, potem „Music”. Odepraj w następującej kolejności kawałki: E, R, 7, 6.

LOONEY TUNES B-BALL (SNES)

Kod 0031-3DAB rozwiąże Two problemy finansowe.

MECHWARRIOR 3030 (SNES)

Wpisz MTR0G3 jako password. W ten sposób problem amunicji masz z głowy.

MIGHTY MORPHIN POWER RANGERS: THE MOVIE (SNES)

Aby rozpocząć grę od razu z kombinacjami na ekranie tytułowym wciśnij góra, dół, lewo, prawo, X, B, Y i Start.

BUET-A-MOVE (SNES)

Kody do poziomów:
 10 - XJZDQX
 20 - FG2PWC
 30 - SSNRT9



- 6 - WINNER
- 7 - ZOMBIE
- 8 - LOVELY
- 9 - SYSTEM

ATONINO (Amiga)

- 10 - IDYLL
- 20 - TAURUS
- 30 - NEPTUNE
- 40 - PHOTON
- 50 - PLANKTON
- 60 - INFERNAL
- 70 - FOSSIL
- 80 - POGON
- 90 - SOUP
- 100 - SULPHATE

40 - LTH3CB

- 50 - TZCK2K
- 60 - 60GCKW
- 70 - S2BRTR
- 80 - 46V4C2
- 90 - \$K5T7\$
- 100 - 33088\$

DEMON'S CREST (SNES)

Przejdź do ekranu z „password” i wpisz PDQP GRMB, PGNH, GTKL, aby zmienić się w coś naprawdę niezwykłego.

WARIO BLAST (Game Boy)

Aby grać jako Super Bomberman, wkłp kod: \$656. Dla Wario będzie to \$565

■ SANDEY**HEXEN: Beyond the Heretic (PC)**

NRA - wszystkie brzoie
 CLUBMED - 101 energii
 VISIT x - przejście do następnego poziomu (za x stawiarty numer poziomu od 1 do 32).

LINEAR-C CD (Amiga)

Security zone - MFRBHKSRAL
 Cooling chamber
 MFDCRHOCSS
 Energy duet - WLRICCEFEU
 Mystery code - BYL ERAI

ASTRO MARINE CORP (Amiga)

Zone 01 - NOSTROMO
 Zone 03 - DISCOVERY
 Zone 05 - ENTERPRISE
 Zone 07 - DAGOBAN
 Zone 09 - REPLICANT
 Zone 11 - KRULL
 Zone 13 - METROPOLIS

BUNNY'S ARCADE FANTASY (Amiga)

- 2 - ACCE3E
- 3 - BUTON
- 4 - ISLAND
- 5 - PRETTY

BLOCK BUSTER (Amiga)

- 11 - GOLD
- 21 - FISH
- 31 - WALL
- 41 - PLUS
- 51 - HEAD
- 61 - FORK
- 71 - ROAD

AMNIDS (Amiga)

- 2 - FFD8N3MNGR
- 3 - PLFRMNLOSN
- 4 - LSNBRGNSLQ
- 5 - LKMCTKSCDF
- 6 - STBNLMRCHL
- 7 - RCH.NCLTHS
- 8 - THBSTSFTT
- 9 - THTLJRSNN
- 10 - MLFNCBTFL

**11 - BTMNDHROH****STAR DUST (Amiga)**

- 2 - BGTQAAAAAFGN
- 3 - CDRQAAAAAIDN
- 4 - D8SQA AAAA DN
- 5 - EDTQAAAAAIDN

JUNGLE STRIKE (Amiga, PC)

- 2 - RXBPCY395PM
- 3 - 9XW5FMHCYR7
- 4 - XTMHF0KRT4X
- 5 - VSDFLPCJRWK
- 6 - WAJF3W7L3FR
- 7 - TG09T3H-PGFR
- 8 - 7LG,Y3WT79W
- 9 - N29THY3BRW3
- 10 - LSHGFY7NML

QUARANTINE (PC)

- 2 - OMNICORP IS ALL KNOWING
- 3 - KEEP THE OPRESSOR OPRESSING

TRAPS AND TREASURES (Amiga)

- 2 - 52011413
- 3 - 31245200
- 4 - 162C4624

JET STRIKE (Amiga, PC)

- 1 - TDEJCNQL
- 2 - JHALMROB
- 3 - KCVVUYCP
- 4 - APSREBSX
- 5 - WZORUDOP
- 6 - TREFCPMJ
- 7 - HTETAPOJ
- 8 - XHSFM6QK
- 9 - NfyHOTAR
- 10 - HHSFMROX
- 11 - HXEXWPWV

ALIEN BREED (PC)

- 2 - AAHGD00C
- 3 - CGGHDDG00D
- 4 - HDICDGH

- 5 - DHEHDG00C
- 6 - HDHHEC
- 7 - CFCFEFEFJ
- 8 - JILHHC
- 9 - AAABA AAAA
- 10 - CCGDGBB3E
- 11 - HHAALJG
- 12 - GDDDJHED
- 13 - JIECBFGFF
- 14 - HGGEDDCCB
- 15 - HHHGFFDCC
- 16 - HDCHGHTT

ADDAMS FAMILY (Amiga)

- 1 - VLIHC
- 2 - YLJ15
- 3 - 7ZR9R
- 4 - ?DY9M
- 5 - IZYKF
- 6 - &ZK98

CARLDS (Amiga)

- 2 - BCNGO
- 3 - GALET
- 4 - PATAJ
- 5 - SHTA

NICKY 2 (Amiga, PC)

- 2 - DFAGO
- 3 - AIKH
- 4 - FIRAM
- 5 - LURIA
- 6 - PALET
- 7 - MIJRA
- 8 - SLDRY

BURBAN'S TIX

- 2 - 160TIC7GLZ
- 3 - ?FVN4ORCKM
- 4 - VxGXTR3V2
- 5 - 24FX725QFT

LEONARDO (Amiga)

- 13 - EMENTALER
- 20 - ALPHORN
- 30 - MATTEHORN

LOST VIKINGS (Amiga, PC)

- 2 - GRBT
- 3 - TLPT
- 4 - 3RND
- 5 - LMD
- 6 - FLOT
- 7 - TRSS
- 8 - PRHS
- 9 - DVR4
- 10 - D0LS
- 11 - V.LCN
- 12 - CCLK
- 13 - PHRC
- 14 - C1FO
- 15 - SPKS
- 16 - JMNN
- 17 - SMRT
- 18 - VSTR
- 19 - NFLB
- 20 - WKYY
- 21 - CMBO
- 22 - BBLL
- 23 - TTRE
- 24 - LLY
- 25 - PLNG
- 26 - BTRY
- 27 - JNKF
- 28 - CBLT
- 29 - HCPY
- 30 - TRDR
- 31 - FNTR
- 32 - WRLR
- 33 - HPU
- 34 - TFFF
- 35 - FRGT
- 36 - 4RMA
- 37 - MSTR

LOTUS 3 (Amiga)

Wpisz jako kod GAMESMART

UNIVERSE (Amiga)

Sekwencja uruchamiająca samolot na parkingu \$7704
 ■ JASIO



**Największy
w Polsce sklep
z grami komputerowymi**

**CMR
DIGITAL**

**WARSZAWA AL. JEROZOLIMSKIE 2
TEL. (0-22) 27-87-73
OTWRTY PON.-SOB. 8-20, NIEDZ. 10-17**

Home SpaceNet Sp. z o.o.

**Oferujemy Państwu
dostęp do komputerowej sieci
INTERNET**

W ramach naszej usługi między innymi są dostępne:

- e-mail, FULL, SLIP, PPP, UUGP
 - bezpłatna reklama w sieci Internet za pomocą hipertekstowych stron WWW.
- Za cenę niewielkiego abonamentu nieograniczona łączność z całym światem.

BEZPŁATNY OKRES PRÓBNY!!!

Home SpaceNet Sp. z o.o.

01-949 Warszawa

ul. Kasprzicza 151, bud B

tel.: 35-87-38, 35-84-38

fax: 35-86-27

e-mail: hsn@bevy.hsn.com.pl

DMG ŚWIAT CD ROMÓW



**PEENA OFERTA BAJEK DISNEY'A
MIĘDZY INNYMI :**

POCAHONTAS

LION KING

ALADDIN

TIMON & PUMBAU

WINNIE THE POOH AND THE HONEY TREE

MOŻLIWOŚĆ KOŁOBOWIĄTA LABRYNTY PUZZLE ZABAWA KARTAMI

PC CD-ROM - GRY • SŁOWNIKI • ENCYKLOPEDIA • ATLASY • PRZEWODNIKI • AKCESORIA

Digital Multimedia Group

00-855 WARSZAWA UL. GRZYBOWSKA 139

TELEFAX (22) 620 82 99, 24 03 14

MERCISSE

Jana Pawła II

Grzybowska

szkoła

DMG

GRY KOMPUTEROWE

PPHU "AVAX" al. STANÓW ZJEDNOCZONYCH 65 04-028 WARSZAWA

(SRZBYKI NAPRZECIWKO UNIWERSAMU NA BROCHOWIE)

TEL / FAX (022) 13-09-26

SPRZEDAŻ HURTOWA I WYSYŁKOWA

WYBRANE



TYTUŁY:

ACROSS THE RHINE	134.00	FADE TO BLACK	134.00	MILLENNIA	99.00	US NAVY FIGHTER GOLD	194.00
ACTUA SECCR	172.00	FATAL RAJING	99.00	MORTAL KOMBAT 3	179.00	WARSAW 1	145.00
ALONE IN THE DARK 3	98.00	FOUL SOCCER '96	134.00	NAVY STRIKE	135.00	WEREWOLF VS. COMMANDER	112.00
ARMORED FIST	41.00	FRONTIER FIRST EPC.	131.00	NEED FOR SPEED	134.00	WETLANDS	146.00
ASTERIX	137.00	HELEN	179.00	NHL HOCKEY '91	49.00	WING COMMANDER 2	49.00
BATTLE TLE 3	149.00	HI-UCIARE	134.00	PERFECT GENERAL 1	119.00	WING COMMANDER 3	103.00
BUILDERS IN TIME	159.00	KAZIMIROV'S GAMBIT	49.00	PHANTASMOGORIA (7 CD)	155.00	WINGS OF GLORY	134.00
CIVIL WAR	181.50	KING'S QUEST 7	99.00	PRISONER OF ICE	128.00	WITCHAMEN	147.00
COMANCHE	41.00	KNIGHT'S CHASE	137.00	PRIVATEER	49.00	WORLD OF WAR '94	41.00
COMBAT AIR PATROL	110.00	KLIK & PLAY PL	130.00	REBEL ASSAULT 2 (2 CD)	189.00	WORKS	145.00
COMMAND & CONQUER	147.00	LITTLE BIG ADVENTURE	104.00	ROAD WARRIOR	150.00	AMER IJSEL GAMES PIGMAGIN	
CROSSADER 80 RENAISS	134.00	LOST IDEN	134.00	SCRAWLER	159.00	(PSTOLET + CRIME PATROL)	189.00
DIAIBALUS ENCOUNTER	134.00	MACHINELLI PI	110.00	SPACE QUEST 4	108.00	I VILLE BRATY	
SUBO FIGHTER 2000	149.00	MAGIC CARPET 2	134.00	STONEFREEP	169.00	ENCYCLOPEDIA ATLASU OD 50.00	
F-34 GOLD	119.00	MEGAPAK 4 (11 PLYT)	149.00	STRIKE COMMANDER	49.00	ELRO PLUS+ (3 PLYTY)	409.00

POSIADAMY PONAD **300** TYLKO **NAJLEPSZYCH** GIER W BIEŻĄCEJ OFERCIE

ARCADE POOL	PC	45.50
BLADE OF DESTINY	PC	24.50
CAR AND DRIVER	PC	30.50
COLUMBIADON	PC/AM	85.50
DOMAN	AM	36.00
ESPERWINT DILFIN PL	AM	34.99
F-19 SNEATH FIGHTER	PC/AM	18.99
FIELDS OF GLORY	PC/AM	41.00
FORIST DEMI	AM	24.99
FRONT LINES	PC	18.50
GEN:SLA	PC/AM	32.50
GIUNGHP 2000	PC/AM	30.50

HAND OF FATE PI	PC	67.00
HAROLD'S MISSION	PC/AM	51.50
HIGH SENS TRAJDR	PC	58.50
ISHAN 2	PC/AM	99.50
ISHAN 3	PC/AM	45.00
JUNGLE STRIKE	PC	49.00
KAJKO I KOKOSZ PL	PC	50.00
KINGMAKER	AM	24.50
KNIGHTS OF THE SKY	AM	24.50
KOSMOS PL	PC	36.00
KUPLEC	AM	30.50
LIMMINAS: ALL NEW...	PC	24.50

LIGA PRESKA 95	PC	39.00
LIGA PRESKA 96	AM	39.00
LIGA PRESKA MANAGER	AM	20.00
NAMAGIR PIKAISIM	PC	20.00
NEGABLAST	PC	24.50
PRANO KWKI	PC	36.00
PROJECT BATTLEFIELD	AM	27.00
SKARB TERPLARUSZY	AM	24.50
SKRAT KWATERNASER	PC	36.00
SPEEDWAY MANAGER 2	AM	24.50
ZŁOZAZNA RAMA	AM	24.50



TYTUŁY:

W CENIE PROGRAMU WLICZONY JEST VAT. PRZY ZAMÓWIENIACH POWYŻEJ 70.00 ZŁOTYCH POKRYWAMY KOSZTY WYSYŁKI. PEŁNA OFERTA WYSYŁAMY PO OTRZYMANIU KOPERTY ZWROTNEJ ZE ZNACZKIEM. PRZYJMIELNEMY ZAMÓWIENIA LISTOWNE I TELEFONICZNE

KORZYSTNA OFERTA DLA SKLEPÓW I HURTOWNI

NAWIĄZEMY WSPÓŁPRACĘ Z AUTORAMI PROGRAMÓW

CZY KUPIŁEŚ
JUŻ GRĘ W SKLEPIE
CMR DIGITAL

NAJWIĘKSZY W POLSCE SKLEP Z GRAMI !

CD-ROM ★ PC 3,5" ★ AMIGA ★ CD-32 ★ PLAYSTATION ★ SEGA ★ SNES
NAJNOWSZE HITY RYNKU GIER NA ŚWIECIE ★ DORADZIMY ZAKUP, POKAZEMY JAK ZAINSTALOWAĆ

OTWARTE 7 DNI
TEL. 27-87-73

W-WA, AL. JEROZOLIMSKIE 2

PN. - SOB. 8-20
NIEDZ. 10-17

CO JEST GRANE ?

PLAY-BOX '96

SPODEK - KATOWICE
1-3 MARZEC 1996
GODZ. 10-17

III OGÓLNOPOLSKIE TARGI GIER KOMPUTEROWYCH I TV
PROGRAMY EDUKACYJNE

ORAZ

VIDEO, FONOGRAFIA, INSTRUMENTY MUZYCZNE,
ROZGŁOŚNIE RADIOWE

W PROGRAMIE

- ★ SPECJALNE PREMIERY FESTIWALOWE
- ★ PREZENTACJE I EKSPOZYCJA OFERTY
- ★ SPOTKANIA BRANŻOWE
- ★ PROMOCYJNA SPRZEDAŻ KASET AUDIO, VIDEO,
GIER KOMPUTEROWYCH I TV
- ★ DOROCZNE WYRÓŻNIENIA I UROCZYSTA GALA
- ★ ŚWIETNE INTERESY
- ★ NIESPODZIANKI DLA ZWIEDZAJĄCYCH

ZAPRASZAMY DO UDZIAŁU PRODUCENTÓW, DYSTYBUTORÓW,
DEALERÓW I ZWIEDZAJĄCYCH

WSZELKIE INFORMACJE DOTYCZĄCE UCZESTNICTWA
U ORGANIZATORA

ORGANIZATOR:



FULLMAX
02-676 WARSZAWA
UL. POSTĘPU 12
TEL./FAX (0-22) 43-18-41 TEL. 43-12-81 w.275

I WSZYSTKO GRA !

FIRESTORM THUNDERHAWK 2

CORE
DESIGN LIMITED



ZŁOKALIZUJ



WYCELUJ



ZNISZCZ



EF
2000

**SYMULATOR, KTÓRY DOCENILI PIŁOCI RAF-ii
REALIZM UZNANY PRZEZ SIŁY NATO
NIGDY NIE STWORZONO NICZEGO BLIŻSZEGO RZECZYWISTOŚCI**



MIRAGE

MIRAGE SOFTWARE
03-982 Warszawa, Gen. Abrahama 4
tel. (22) 671777, fax (22) 6717022

DIA
DIGITAL IMAGE ACTION

ocean



PC AMIGA

SKAUT-KWATERMASTER

AMIGA - 23.60
PC - 36.30

nowa polska gra przygodowa



PC

KOSMOS

36.30
rozbudowana gra handlowo menedżerska



AMIGA

LIGA POLSKA

13.90
menedżer piłkarski



AMIGA

SKARB TEMPLARIUSZY

23.60
przygodówka z digitalizowanymi
okranami



PC

TYRIAN

36.00
"niebiańska" strzelanka



PC
AMIGA

MEGA BLAST

PC - 23.60
AMIGA - 19.90
gra zręcznościowo logiczna (max 4 osoby)



PC

BASTION

36.30
gra strategiczna inspirowana prozą Tolkiena



AMIGA

FOREST DUMB

23.60
superszybka zręcznościówka (konkurent Super Frog)



PC

SOŁTYS

36.30
przygodówka z jajem

LK AVALON

Zapraszamy na zakupy wysyłkowe!

LK. AVALON

skr. poczt. 66

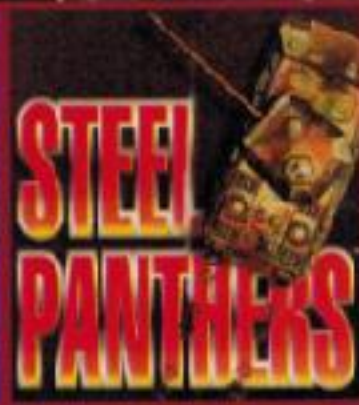
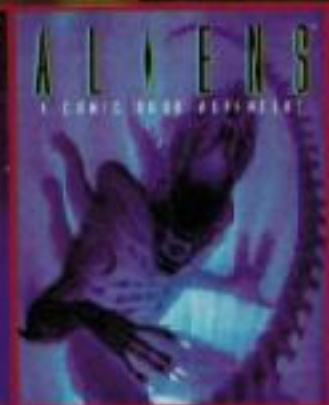
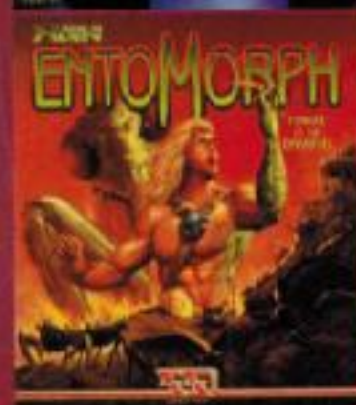
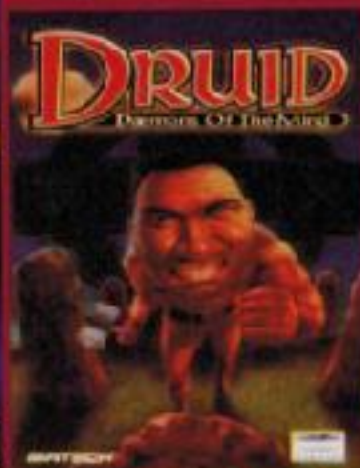
35-959 Rzeszów 2

DMG



nowe produkty DMG

zapraszamy do współpracy...



SPRZEDAŻ RÓWNIŻ PRZEWADZA:

PL WYDZYŹOWSKI UL. PIENIEŻYDO 3 40-046 GORĄSK - WRZEŚCZ ● MULTI MEDIA CENTER UL. JIŁCZAKÓW 11 43-306 BIELSKO - BIAŁA ●
"KOMPAN" F.H.U. UL. PODWATOWSKIEJ 5A 42-203 CZĘSTOCHOWA ● "PIRY" "GARRETT" SP. Z O.O. UL. RODZICENSKO 26 49-200 WATOWICE ●
"SUSP" S.C. UL. CZEMIELEŃSKA 31 35-403 KERNÓW ● "BIELIŃSK" P.L. PODŁA 1 70-413 TŻCZECIN ●
STUDIO KOMPUTEROWE "W. CZAJKOWSKI" UL. KLACZEŃ 4/1 51-101 WROCLAW

NCWY
EMPIK

Digital Multimedia Group

00-855 WARSZAWA UL. GRZYBOWSKA 39
TEL/FAX (22) 620 82 99, 24 05 14



NOWE CENY !!!
CARTRIDGE JUŻ OD 79.50

W OFERCIE
PONAD 30
TYTUŁÓW!

CENA
NAPIĘTU CD
+ 4 GRY
630.00

CENA
KONSOLI
765.00



JAGUAR™ DO+THE
MATH
6 4 - B I T
INTERACTIVE MULTIMEDIA SYSTEM

GENERALNY DYSTRYBUTOR
SYSTEM 64 / MIRAGE SOFTWARE, 03-962 WARSZAWA,
UL. GEN. ABRAHAMA 4, TEL. 671-1551, FAX 671-7622

ATARI
MADE IN THE USA

Microsystem (www) Zyrardow 1991