

Gry Komputerowe

numer 11/94 (10) ★ INDEX 324329 ★ ISSN 1230-9044 ★ CENA 18.000 zł

11/94

LISTOPAD

System Shock

DELTA V

Valhalla

Grafika z „Inferno”

NOWOŚCI

ZAPOWIEDZI

Sean 94

Komputery
kontra Konsole

MARK SOFT

UL. LIPIŃSKA 2,
01-833 WARSZAWA
TEL. (0-22) 343-921 wew. 12
FAX (0-2) 633-66-86

W OFERCIE PONAD 650 TYTUŁÓW!!! AMIGA, PC, PC CD-ROM, CD32, C-64

MENTOR

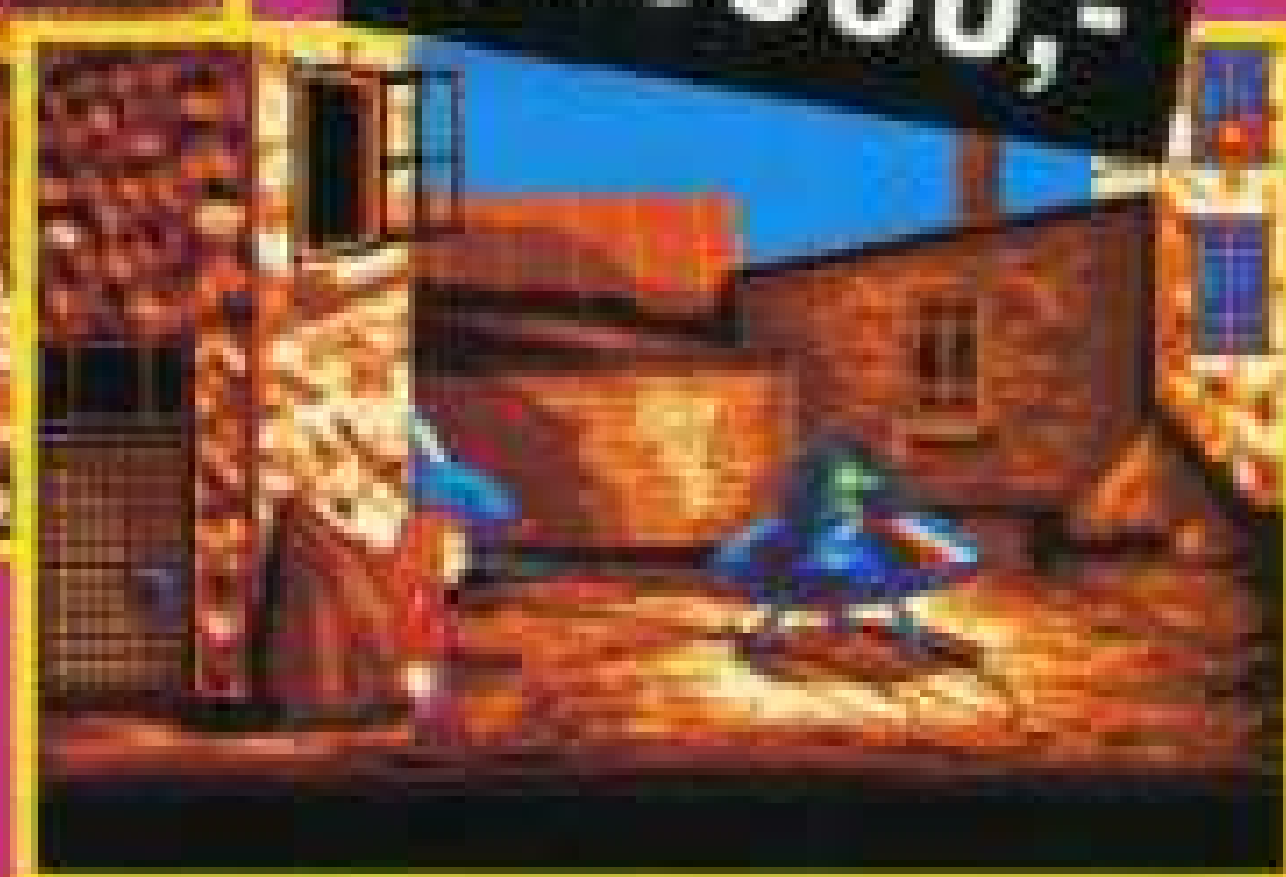
Pierwsza
Prawdziwa
Polska
Przygodówka

WYPRAWY
ROMKA

Perfidnie
Przebiegła

**5 DYSKÓW
AMIGA**
500+500+500+500+500
Instalacja na 100
1 MB RAM

MARK SOFT



„Możesz zwiedzać odległe planety, robić interesy z obcymi istotami, budować tratwy na bezludnych wyspach oraz grać koncerty w wioskach murzyńskich...”

cena
355000,-

Poszukujemy dystrybutorów na terenie całego kraju.

Prowadzimy sprzedaż wysyłkową za pobraniem pocztowym.

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

Nawiążemy kontakt z autorami polskich programów.

AMIGA CD32

Dangerous Streets	520
Summer Olympix	520
Surf Ninjas	520
Trolls	520
Whales Voyage	520

AMIGA

1889	350
Addiction	345
Apidya	280
Assassin	280
Big 100 (100 gier)	495
Body Blows+ Superfrog+Overdrive	660
Brides of Drakula	295
Dangerous Streets	280
Demon Blue	170
Euro Soccer	280
F16 Combat Pilot	170
Flight of the Intruder	270
Furry of the Furies	525
Gear Works	280
Genesis	525
MENTOR	355
Olympiad Collection	185
Oscar	260
Skidmarks	410
Tornado	550
Trolls	235
Uridium II	390
Winter Supersports	235
Worlds of Legend	465
Oscar (A1200)	280
Skidmarks (A1200)	410
Tornado (A1200)	575
Trolls (A1200)	260

IBM PC

1889	345
Addiction	345
Big 100 (100 gier)	495
Classic Collection (4 gry)	525
Colossus (4 gry)	430
Covergirl Strip Poker	415
Dangerous Streets	280
Demon Blue	170
Euro Soccer	280
F16 Combat Pilot	170
Flight of the Intruder	270
Furry of the Furies	525
Gear Works	280
Genesis	525
Oscar	305
Stunt Driver	195
Surf Ninjas	280
Tornado	580
Trolls	260
Valhalla	465
Walls of Rome	465
Winter Supersports	235
Worlds of Legend	465
Animale CD-ROM	490
Harpoon CD-ROM	490
Jack Nicklaus CD-ROM	490
Megafortress - Mega Pack CD-ROM	490
Oceans Below CD-ROM	490
Patriot CD-ROM	490
Space Shuttle CD-ROM	490
Tornado CD-ROM	610
Walls of Rome CD-ROM	490

COMMODORE 64

Demon Blue	55
Elvira Arcade Game	80
Elvira II (dysk)	195
F16 Combat Pilot	70
Mega Collection (8 gier)	195
Rodeo Games	55
Winter Supersports	80



NEWS

CREATURE SHOCK

SPIS TRESCI

UNDER KILLING MOON	5
KING'S QUEST VII	7
HELLCAB	12
DELTA V	14
SYSTEM SHOCK	17
OUTPOST	24
SETTLERS	34
VALHALLA	42
Nowości	3
Relacja z Targów	20
Virtual Reality	28
Komputery kontra konsole	29
Konkursy	40

Prenumerata krajowa (I kwartał)

Należność (3 x 18.000 zł) należy wpłacać do oddziałów „Ruch” właściwych dla miejsca zamieszkania prenumeratora. Termin przyjmowania prenumeraty mija z dniem 20 listopada 1994 r.)

ISSN 1230-9044
INDEX 324329

wydawca

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

redakcja

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

współpraca

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

korekta

Michalina Nowakowska

łamanie

Computer Graphics Studio

druk
VEGA

Kosmiczny symulator z super realistyczną grafiką stworzoną na profesjonalnym softwie do ray-tracingu. Intro gry pokazuje jakieś latadło penetrujące zakamarki ciemnego kosmosu.

Leci sobie, leci... aż tu nagle – alarm na pokładzie! Wnętrze statku robi się czerwone od pulsujących ciągle świateł. Na monitorze widać nie zidentyfikowaną, wielką kreaturę podobną do oś-

miornicy, która najzwyczajniej w świecie rozrywa pojazd na strzępy. W tym momencie jednoosobowa załoga rozpoczyna ewakuację – dziwnie – niemalże równocześnie statek zostaje unicestwiony...

Otrzymałyśmy informację, że już przygotowuje się polską wersję językową tej gry. To będzie hit!

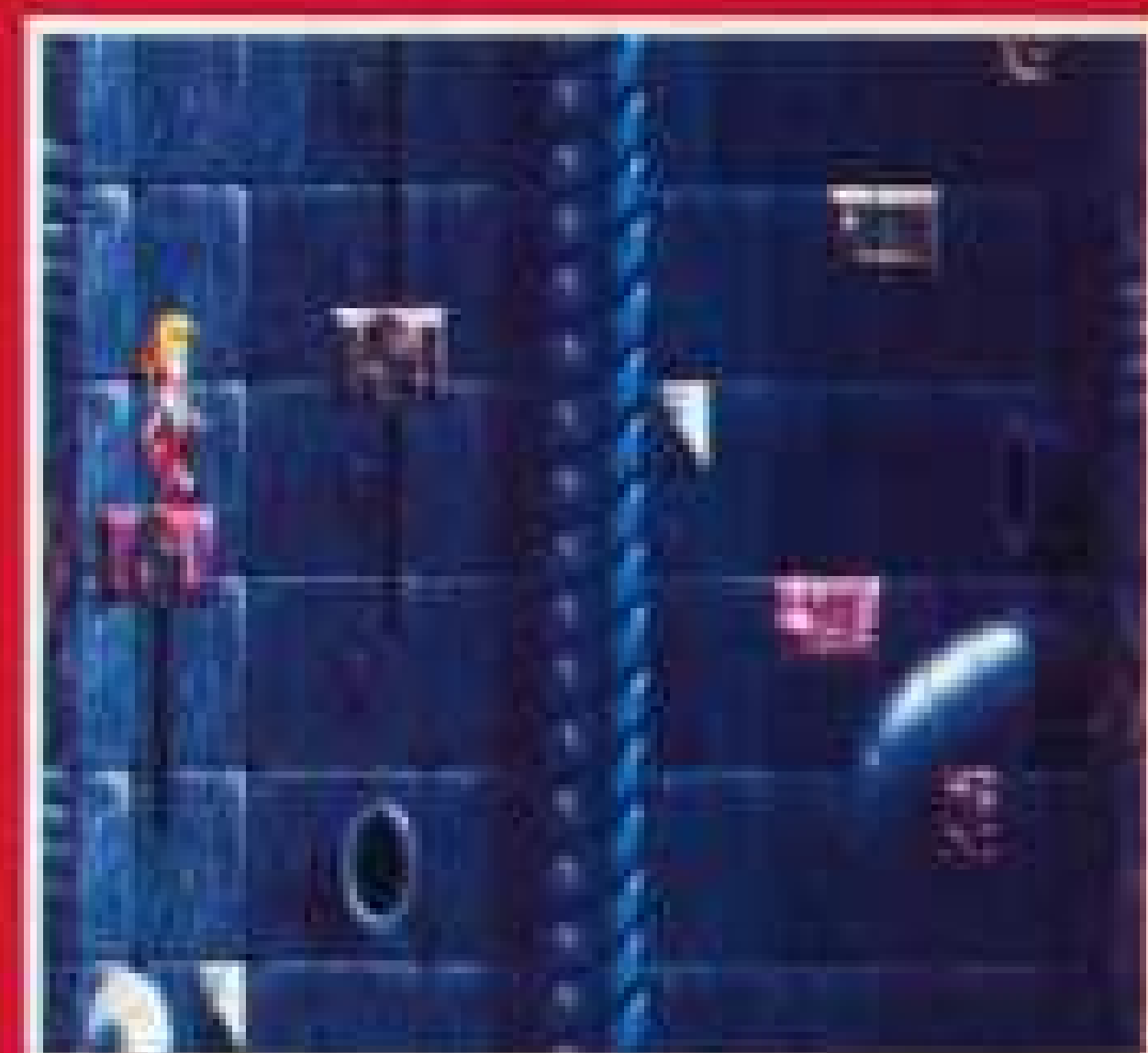
★ PC



Kolejna fajna zręcznościówka firmy Rainbow Arts. Spacerujesz sobie małą dziewczynką, której jedyną bronią przed wszelkiego rodzaju potworami są... lizaki. No więc nawalasz wszystkich tymi lizakami, z niemiłym skutkiem. Gierka jest bardzo fajna, ma ładną grafikę, co zresztą widać. Ogólnie fajna zabawa dla dzieciaków, a może nie tylko?

★ PC

LOLLY POP



CZY WIESZ ŻE...

• Software Toolworks przygotowuje krążek zatytułowany „Prehistoria”. Jak sama nazwa wskazuje, produkt dotyczy historii i to zamierzonej. Przedstawia wszystkie szczegóły z życia naszych przodków i ich kompanów – zwierząt. Planowana jest wersja na PC i Maca.

• Medio, znana przede wszystkim z „JFK Assassination”, wypuściła właśnie „Jets!” – historię samolotów odrzutowych wraz ze szczegółami budowy i działania oraz „World Beat” – super encyklopedię muzyki dla melomanów. Obydwa programy są już w posiadaniu redakcji, więc szykują się szersze recenzje.

• „Shadow of the Comet”, znany z normalnej wersji dyskowej, ma pojawić się niedługo na CD. Producent – Infogrames zapowiada wspaniałą grafikę i oprawę muzyczną. Jak będzie naprawdę, przekonamy się sami. Screenshoty, które otrzymaliśmy napawają optymizmem choć rewolucyjnych zmian w stosunku do „dwojki” nie stwierdzamy.

• Producenci komputerowego oprogramowania zaczynają interesować się również dziećmi swych dorosłych klientów – czym skorupka... wiadomo... Efektem tej nadopiekuńczości jest masa nowych programów przeznaczonych dla młodszych dzieci. „Interaktywne komiksy i książeczki” z przepiękną grafiką i digitalizowanym dźwiękiem są w stanie przyciągnąć uwagę ciekawskich malców, co pozwoli odpocząć trochę zapracowanym rodzicom. Firma Activision planuje wydanie dwóch nowych krążków tego typu – „Best Neighborhood Ever” i „Busiest Neighborhood Ever”. Również CD-Direct ma coś do powiedzenia w tej sprawie, wkrótce ukaze się płytka pt. „Willy Wabbit and His Magical Books”.

• Fani piłki nożnej po niedawnych Mistrzostwach Świata zostali zasypani całą masą różnych gier piłkarskich. Chyba najlepszą z nich jest „FIFA International Soccer”. Według producenta (jest nim Electronic Arts), program ten powtórzy sukces wersji na Segę Megadrive i Super Nintendo. „FIFA” była najlepiej sprzedającą się grą roku 1993 na te właśnie konsole i zdobyła aż 4 wyróżnienia. Do wyboru stoi aż 48 drużyn, a tocząca się akcja jest ukazana „trochę z boku, trochę z góry”. Niniejszym, podwórkowe Mistrzostwa Świata uważam za otwarte.

• Sales Curve Interactive (SCI) podjęła decyzję o zatrzymaniu prac nad 256-kolorową wersją szeroko reklamowanego „The Lawnmower Man”, który w 32 kolorach wygląda jak mieszanina błota i dżemu truskawkowego. Na otarcie łez, firma zapowiada rychłe wypuszczenie kontynuacji wspomnianej gry, pt. „Cyberwar”, już w 256 kolorach. Jak powiedział szef firmy, niewykluczone, że dopiero wtedy SCI zajmie się przygotowaniem nowej, 256-kolorowej wersji „The Lawnmower Man”. Właśnie otrzymaliśmy demo „Cyberwar” (czytaj obok) i po jego obejrzeniu stwierdzamy, że „The Lawnmower Man”

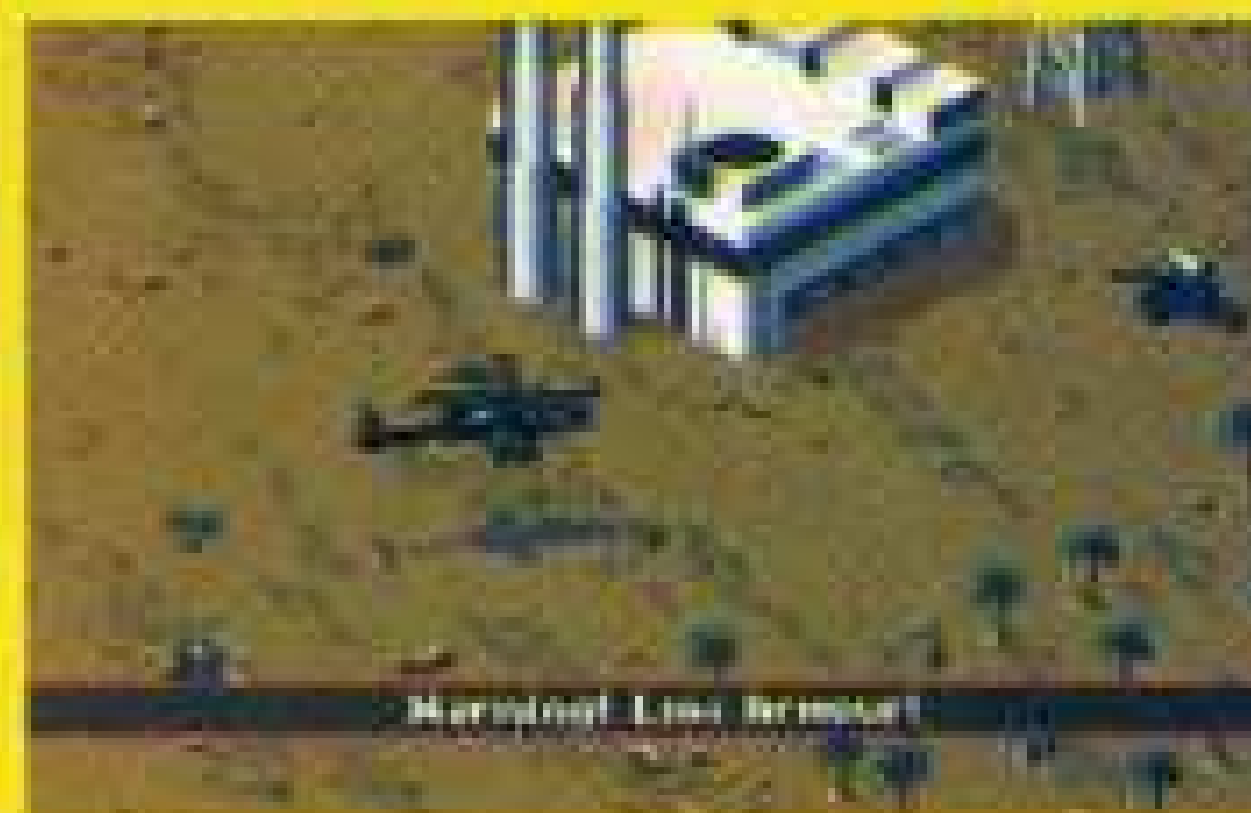


DESERT STRIKE



Do niedawna tylko amigowcy mogli chwalić się taką grą jak „Desert Strike”. Ba, gotowa jest nawet druga część gry „Jungle Strike”, a dopiero teraz, za sprawą programistów z firmy Gremlin, także pececiarze mogą pogrywać sobie w tę niezłą strzelaninę. Nie trzeba być Einsteinem, żeby zaraz po odpaleniu gierki nie zorientować o co w niej biega. Pilotujesz śmigłowiec i masz za zadanie wykonać kilkanaście misji w najbardziej „gorącym” regionie świata – Zatoce Perskiej. Fajna grafika, niezły dźwięk oraz dynamiczna akcja, to główne atuty tej gry.

★ PC (nowość), Amiga (starość)



DOOM 2

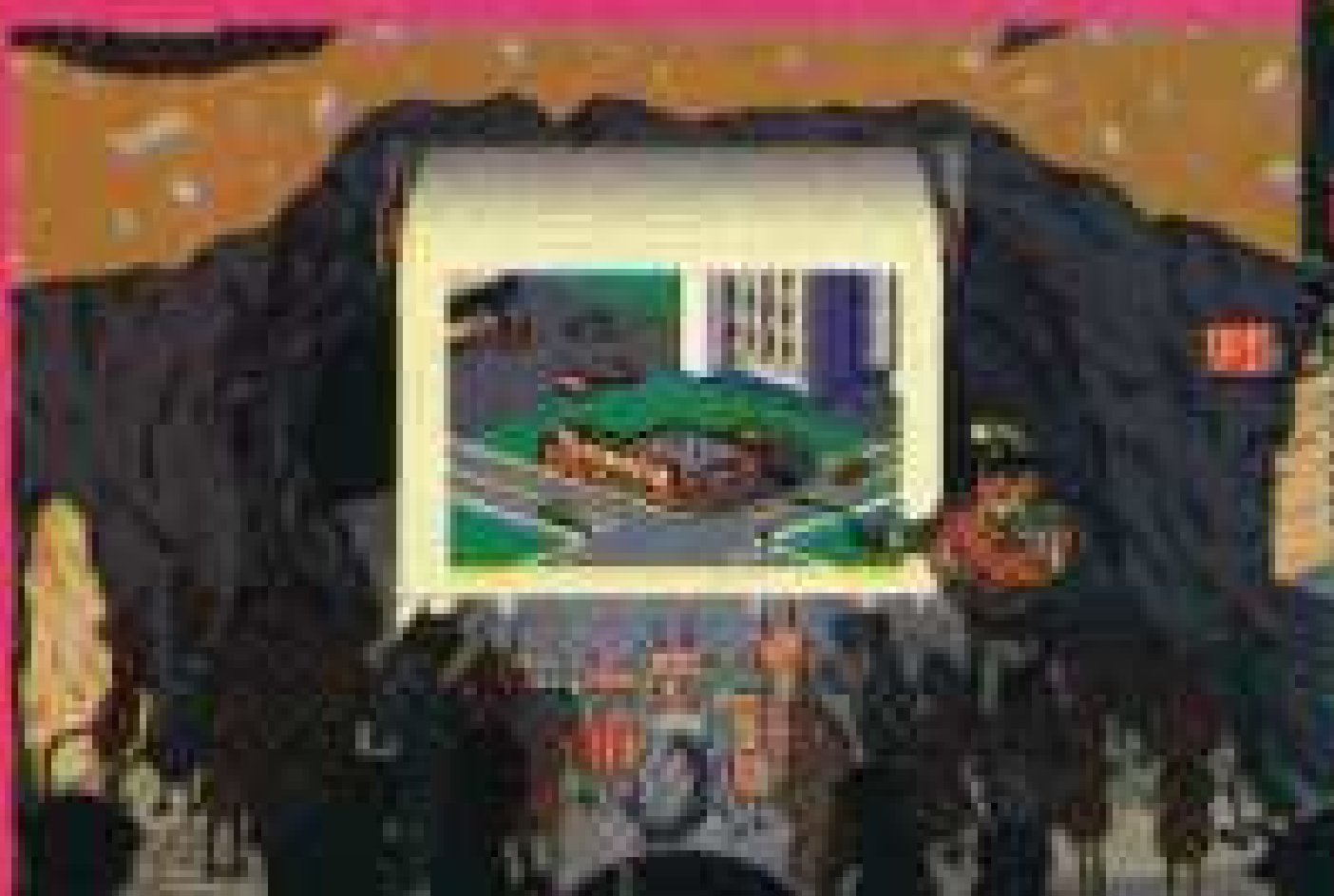


Po nieprzespanych nocach, po długich godzinach wyczekiwania wreszcie jest „DOOM 2”!!! Noś on tytuł „Heart of the Hell”. A więc jakie są tu zmiany w stosunku do poprzedniej części gry? Otóż niezbyt wiele. Z broni jest tylko nowa gwiera – „obrzynek” – łamana w pół. Pakujemy do środka dwa naboje i ognia. To cacko potrafi zabić naraz trzy, a nawet cztery potwory – Jeżeli ktoś ma oczywiście dobre oko. Na mój gust trochę zbyt wolno ładuje się broń, co podczas walki z dwudziestoma potworami naraz ma pewne znaczenie. A propos potworów. Tu zmiany są już trochę większe, ale nie oszałamiające. Wśród nowych „pupilków” jest potwór wypuszczający latające czachy, są kościotrupy i inne wymyślne mutanty, jakby wprost spod pędzla Picasso. W sumie jest niezłe, lecz sądzę, że wszyscy czekali na coś więcej. Widać, że id Software nie wysiliła się zbyt wiele. Są to po prostu nowe plany z kilkoma potworami, nową bronią. Firma bazowała tutaj na sukcesie „DOOMA” i nie chciała pakować się w coś innego. Dlatego niektórym, ta nowa gierka może wydać się trochę nudna, ale dla mnie „DOOM” był zawsze jedną z najlepszych gierki, niech tak zostanie!

★ PC

Czego to ludziska nie wymyślą. W grze „Battle Bugs” prowadzisz oddział mrówek do ataku. A macie czasami bardzo ciekawe cele, jak np. kawał pizzy czy opuszczony bar. Gierka bardzo śmieszna, zrobiona z jajem, a co ważniejsze z głową. Dodatkowo atrakcyjność podnoszą świetna grafika i dźwięk.

★ PC



BATTLE BUGS



LORDS OF THE REALM

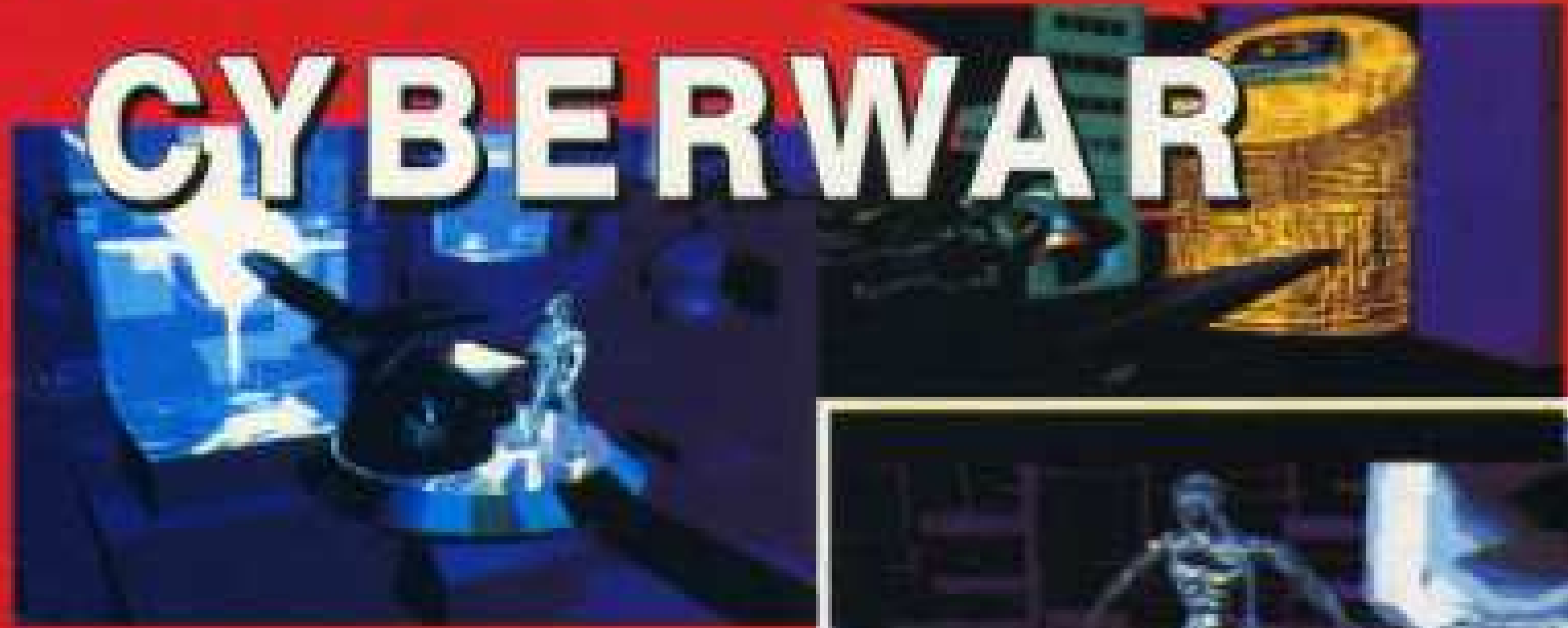
„Lords of the Realm” firmy Impressions to gra strategiczna, łącząca w sobie cechy „Settlersów” i „Warlordsów”. Powinna zadowolić wszystkich miłośników strategii. Akcja rozgrywa się w średniowieczu. Ściganie poddańców od biedaków, nie mających co do garnka włożyć, walka o utrzymanie granic państwa, to chleb powszedni tej gry.

Szerzej o tym programie w numerach z najbliższych numerów:

★ PC



CYBERWAR



Już wkrótce, już za chwilę, już za momentik za sklepowych półkach wyłaje całkiem nowiutki, jeszcze ciepłutki krążek z grą „Cyberwar”. Ma to nastąpić na przełomie listopada i grudnia, a to za sprawą firmy CMR Digital, która jest wyłącznym dystrybutorem tej gry na Polskę. Oczywiście obazerna recenzja gry wraz z jej oceną znalazła się już wkrótce w naszym piśmie. Po dość kiepskiej „The Lawnmower Man”, „Cyberwar” może zatrzeć to nieudane we-

jęcie. Faktycznie po obejrzeniu wersji demonstracyjnej, po prostu zapiera dech, ale z ostatecznym werdyktem musimy poczekać do czasu, gdy dokładnie przetestujemy grę.

★ PC CD-ROM

COLONIZATION

Sida Meiera, twórcy słynnej „Cywilizacji” nie trzeba chyba bliżej przedstawiać. Ten znakomity autor wielu niezapomnianych gier, po pewnej przerwie powrócił do tworzenia gier komputerowych. Tym razem nie zaskoczył jakimś nowatorskim pomysłem, a ku wielkiej radości fanów „Civilization”, swój nowy produkt oparł na

założeniach tej słynnej gry. W „Colonization” odkrywamy nowe lądy, budujemy wioski i osady, a następnie dbamy o ich właściwy rozwój. A więc znów coś dla miłośników strategii i ekonomii. Zapewne bardziej obszerny opis tej gry znajdziecie już w najbliższym numerze „GK”.

★ PC



ma się tak do „Cyberwar”, jak dzień do nocy lub jak kto woli, dżem truskawkowy do dżemu porzeczkowego (na korzyść tego ostatniego tj. porzeczkowego czyli „Cyberwar”).

• Dobra i ciesząca się uznaniem przygodówka pt. „Simon the Sorcerer” ukaże się niedługo w wersji dla CD.

• European Leisure Software Publishers Association Ltd. (ELSPA) ustaliła – wzorem przemysłu filmowego – granice wiekowe dla komputerowego oprogramowania. Zatwierdzone przepisy będą obowiązywały każdego producenta. Oto przedziały wiekowe: 3–10, 11–14, 15–17, 18 wżwyż.

• Potężny potentat, Electronic Arts rosnie w siłę. W tym roku firma zarobiła ponad 400 mln dolarów, a sprzedaż na rynku amerykańskim i japońskim wzrosła odpowiednio o 26 i 140%. Jak by i tego było mało, EA przyjęła niedawno odszkodowanie od Broderbund Software za złamanie ważnej umowy. Tak oto firma zainkasowała 10 mln dolarów. Jedynie stary kontynent przynosi firmie pecha – sprzedaż spadła tam o 13%.

• Firma Elite czyni niezbędne przygotowania do wypuszczenia kolejnego odcinka tajemniczej już serii „Space Ace”. Gra pojawi się wyłącznie w wersji na CD i będzie wykorzystywała kartę Reel Magic.

• Infogrames przygotowuje się już do wprowadzenia na rynek trzeciej już części słynnego programu „Alone in the Dark”. Przewidywana jest tylko wersja CD.

• Warszawska firma Mirage soft podpisała z firmą Ocean kontrakt na wyłączność dystrybucji w Polsce jej produktów. I tak ukazała się już wersja dyskowa i CD gry TFX, a pod koniec października powinien trafić do sprzedaży zapowiadany „Inferno”.

• Sierra ani myśli zapominać o swoim wieloletnim dorobku. Wprawdzie zaniechano na razie zapowiadane „odkurzenie” starych hitów, ale za to wydano kilka kompaktów z cyklu Antologies, a są to: „Saga of Aces” – „Red Baron”, „Aces of the Pacific”, „Aces over Europe” na jednym krążku CD; „The King's Quest Collection” – „King's Quest” od 1 do 6, zapowiedź „7”, wywiad z Robertą Williams, pełna historia „Questów”, „The Space Quest Collection” – jak wyżej; „The Leisure Suit Larry Collection” – jak wyżej.

• Steven Spielberg, wspólnie z byłym szefem wytwórni filmowej Disneya – Jeffreyem Katzenbergiem i wydawcą płyt – Davidem Gaffenem postanowili powołać do życia nową wytwórnię filmową. Oprócz produkcji wszelkich filmów i nagrań dźwiękowych wytwórnia ma się również zająć produkcją filmów interaktywnych. Jak widać, Spielberg tak zasmakował w roli projektanta gry „The Dig”, że postanowił sam zająć się takimi produkcjami. Może więc wkrótce będziemy mogli zapoznać Czytelników z nowymi projektami „Cudownego Dziecka Hollywoodu”.

• Właśnie ukazały się amigowskie wersje starszych hitów z PC. Są to: „Fields of Glory” MicroProse, „Theme Park” Bullfrog, „UFO” MicroProse.

Po chwilowym zachłyśnięciu się grami na CD stwierdziłem, że to jeszcze nie to! Większość firm serwujących swoje produkty na srebrzystych krążkach, najnormalniej w świecie robi nabywców w bambuko. Płytką CD spełnia głównie rolę nowego, znacznie tańszego nośnika informacji, a producenci w głębokim poważaniu mają nowe możliwości jakie się przed nimi otwarty. Weźmy na ten przykład choćby dwie wielkie firmy - Lucas Arts i MicroProse które wykorzystując boom na CD, niskim nakładem odgrzały kolekcje swoich starych hitów serwując je teraz w wersjach „kompaktowych”. Stali Czytelnicy „Gier Komputerowych” mieli już okazję poznać nasze opinie o takich grach, jak: „The Day of Tentacle” czy „Dragonsphere”. Człowiek kupując taką gierkę ma nadzieję, że zobaczy odlotową grafikę, jakieś bajery, cuda niewiary, a tu... wszystko już było w wersji dyskowej. No prawie wszystko, bo nagminnie dodaje się tylko digitalizowane dialogi, a czasami, spragnionych mocnych wrażeń graczy, poczęstuje jakimś nieruchomym obrazkiem!

Grami które dotychczas naprawdę mnie oczarowały były: „The 7th Guest” i „Myst”. Pierwsza za perfekcyjne wykonanie, druga bardziej za wciągającą fabułę.

To, co ujrzałem odpalając zwiastun, tej od dawna zapowiadanej gry, wprost rzuca na kolana. Oto mamy do czynienia z prawdziwie rasową przygodówką w postaci interaktywnego filmu. Jej bohaterem jest prywatny detektyw Tex Murphy - postać znana z gier „Mean Streets” i „Martian Memorandum”, w którego wciela się gracz. Cała akcja toczy się na Ziemi roku 2045. Planeta została zniszczona w wojnie jądrowej, a efektem ubocznym jest powstanie całych rzesz mutantów. Tex wspólnie ze zdymisjonowanym policjantem „Pułkownikiem” (Colonel) prowadzi śledztwo, a w zasadzie szereg śledztw.

Postacie w grze odtwarzane są w większości przez zawodowych aktorów (choć w roli Texa wystąpił Chris Jones, wiceprezes firmy Access i jeden z głównych projektantów gry). Nie są to może gwiazdy pierwszej wielkości, ale nawet Polak, który od czasu do czasu włączy telewizor, stwierdzi, że te twarze nie są mu obce.

Największe jednak wrażenie w grze wywiera doskonale odtworzone, trójwymiarowe środowisko. W każdej z 30 lokacji możesz poruszać się całkiem swobodnie, zwiedzić każdy kąt, zaułek i szparę.

W sumie jest to niezła gra detektywistyczna z doskonale dopracowaną grafiką. Program uruchamia się już na PC386, choć zalecany jest 486/33 MHz.

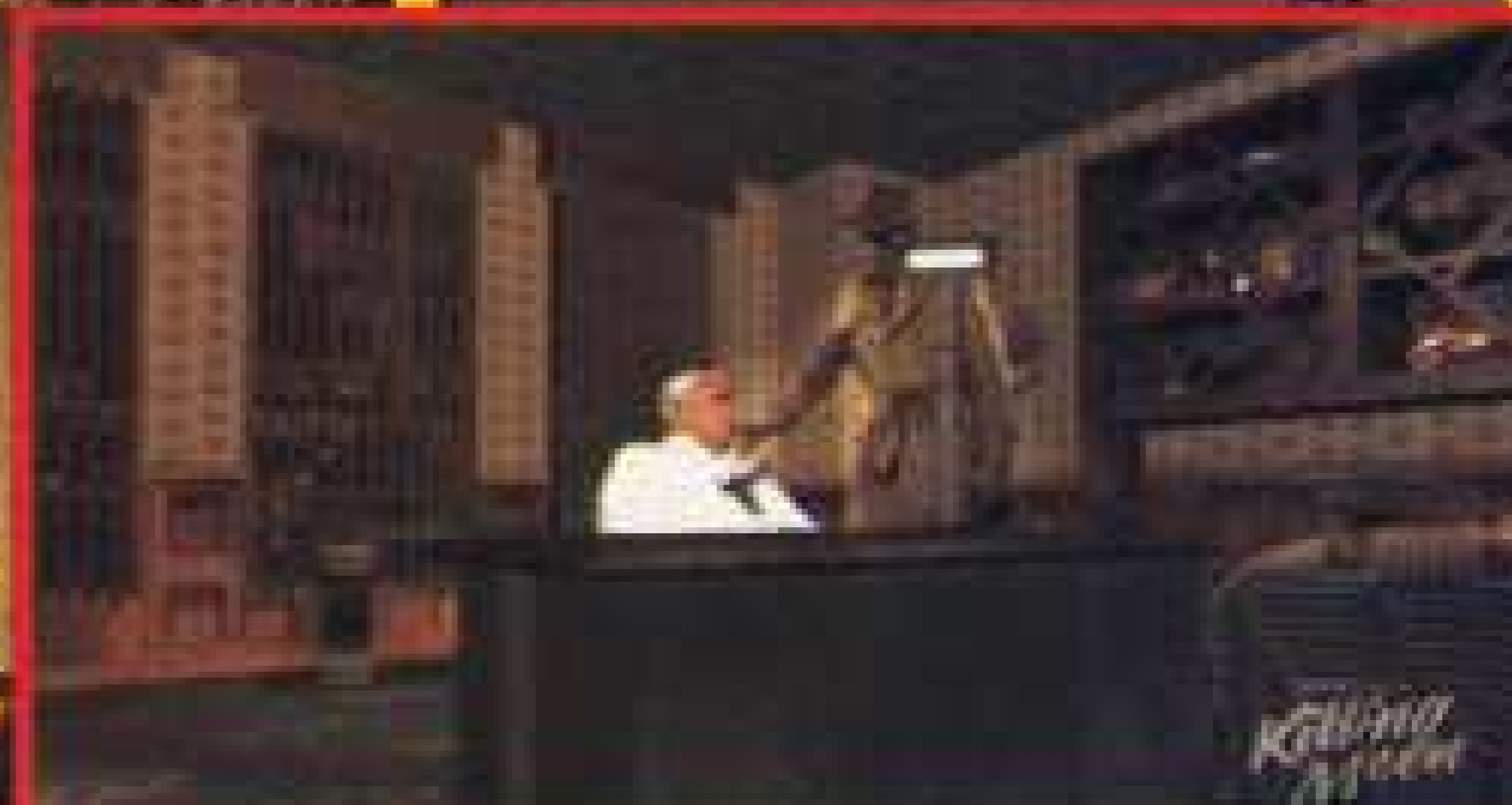
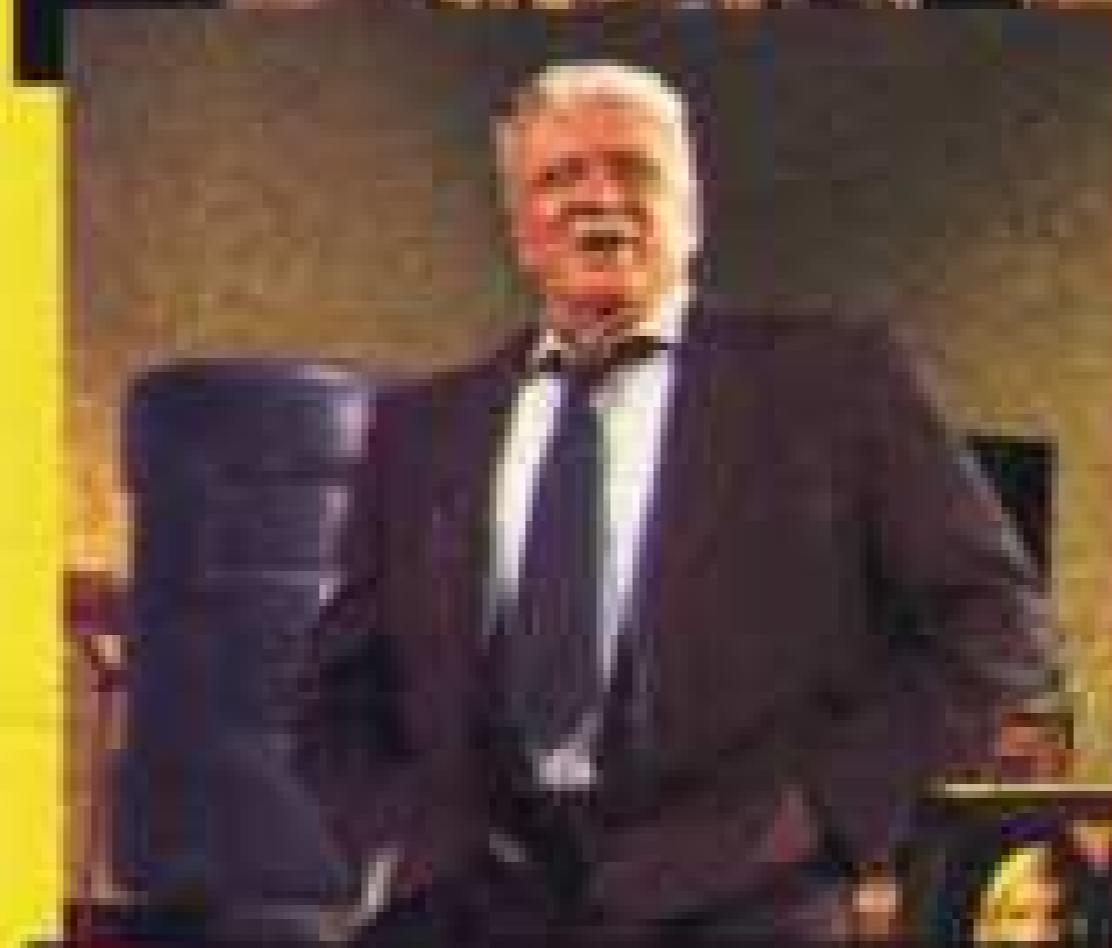
■ Darko

JUŻ
WKRÓTCE!



UNDER A

Killing Moon





King's Quest VII

THE PRINCE-LESS BRIDE

„King's Quest”, to najstarsza, a zarazem najbardziej prestiżowa seria gier przygodowych, która wyszła „spod pióra” Sierry. Właściwie, śledząc rozwój serii „King's Quest”, mamy pogląd na to, jak rozwijały się komputerowe gry przygodowe – od prymitywnych graficznie „straszydełek” do wspaniale animowanych historii. Już poprzednia część gry zachwycała staranną oprawą graficzną, dobrą animacją postaci, ciekawą oprawą graficzną, a według zapewnień producenta, teraz ma być lepiej, znacznie lepiej!

Intryga gry „King's Quest VII” rozpoczyna się wkrótce po zakończeniu „King's Quest VI”. Valanice i Rosella spacerują sobie po parku i dyskutują nad przyszłością Roselli. Podczas spaceru zatrzymują się nad sadzawką, matka coś tam gada, a córka bezmyślnie gapi się w wodę. I wtedy nagle spostrzega jak w dnie sadzawki otwierają się wrota i widać przez nie Krainę Bajek. Nie wiele myśląc Rosella wskakuje do wody. Matka jest trochę zdezorientowana nagłym wybrykiem córki, ale też skacze do wody, by ratować swą latorośl.

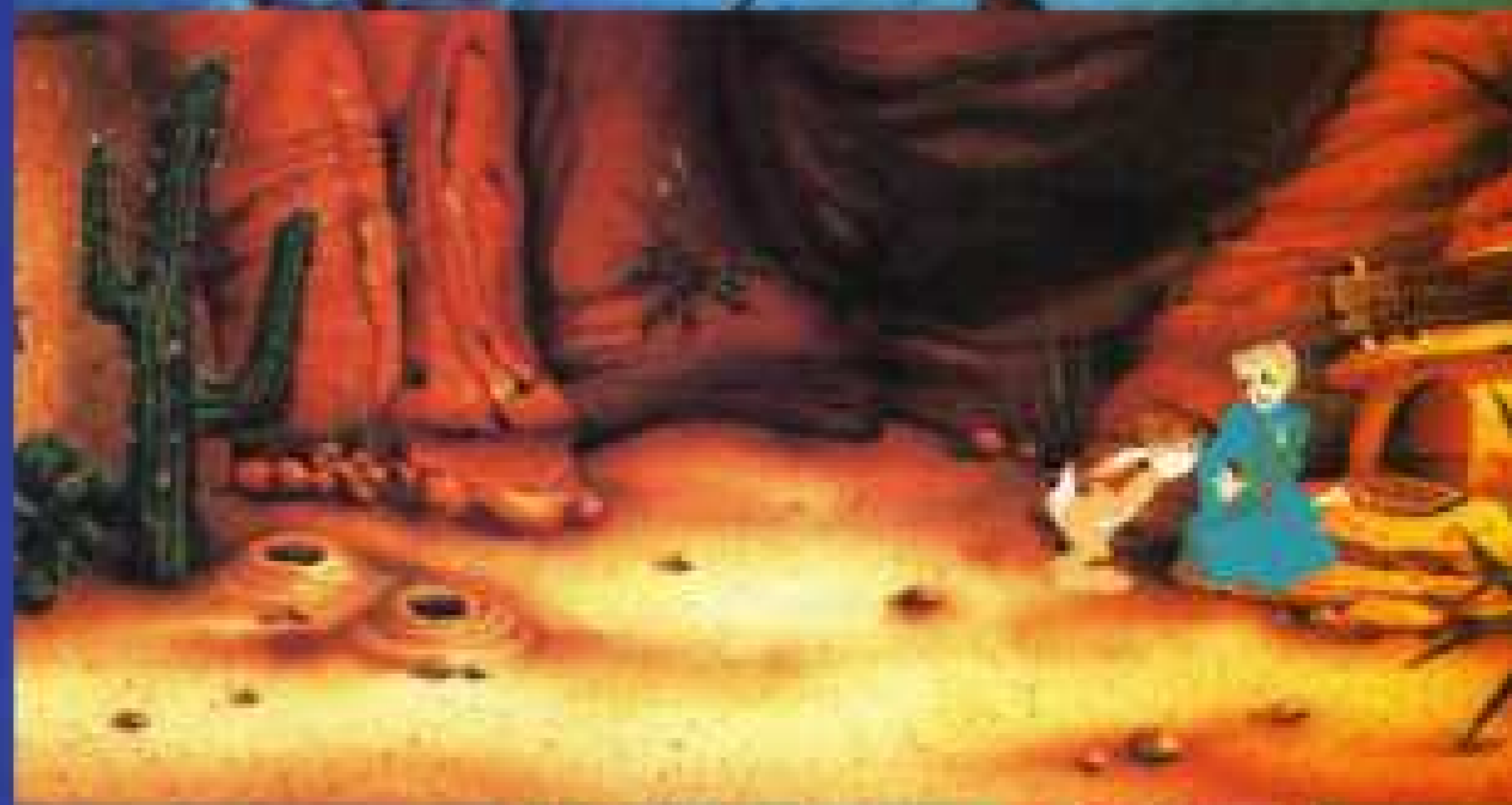
Oczywiście obie dostają się do baśniowej krainy i od tej pory gracz steruje na zmianę matką i córką prowadząc je przez kolejne przygody. Jak widać wprowadzono tu dwie poważne nowości, niespotykane dotychczas w serii „King's Quest”. Nie dość, że gracz steruje równolegle dwiema postaciami, to w dodatku są to kobiety!

Cała akcja gry składa się z ośmiu potężnych rozdziałów. Każdy z nich rozpoczyna się piękną scenką animowaną, a kończy zawieszeniem akcji w najbardziej dramatycznej sytuacji – jak w dobrym serialu telewizyjnym. Objętość całej gry jest dwukrotnie większa niż „King's Quest VI” i z trudem mieści się na dwóch dyskach CD.

Poważnym zmianom uległa również oprawa plastyczna. Już na pierwszy rzut oka czuje się tu atmosferę filmów Disneya. Nie jest to wcale przypadek. Odpowiedzialny za oprawę plastyczną gry Dennis Durell szczerze przyznaje, że w tym względzie inspirował się disneyowskim „Alladynem”. Taką jakość grafiki osiągnięto olbrzymim nakładem środków. Sierra zatrudnia obecnie na stałe 12 grafików, którzy nad każdą ze scenerii pracowali średnio około tygodnia.

„King's Quest VII” jest więc zdecydowanie największą objętościowo, najładniejszą graficznie i chyba w ogóle najlepszą częścią tej sagi. Aż strach pomyśleć jak będzie wyglądać „King's Quest VIII”...

■ LSK



Gry Komputerowe

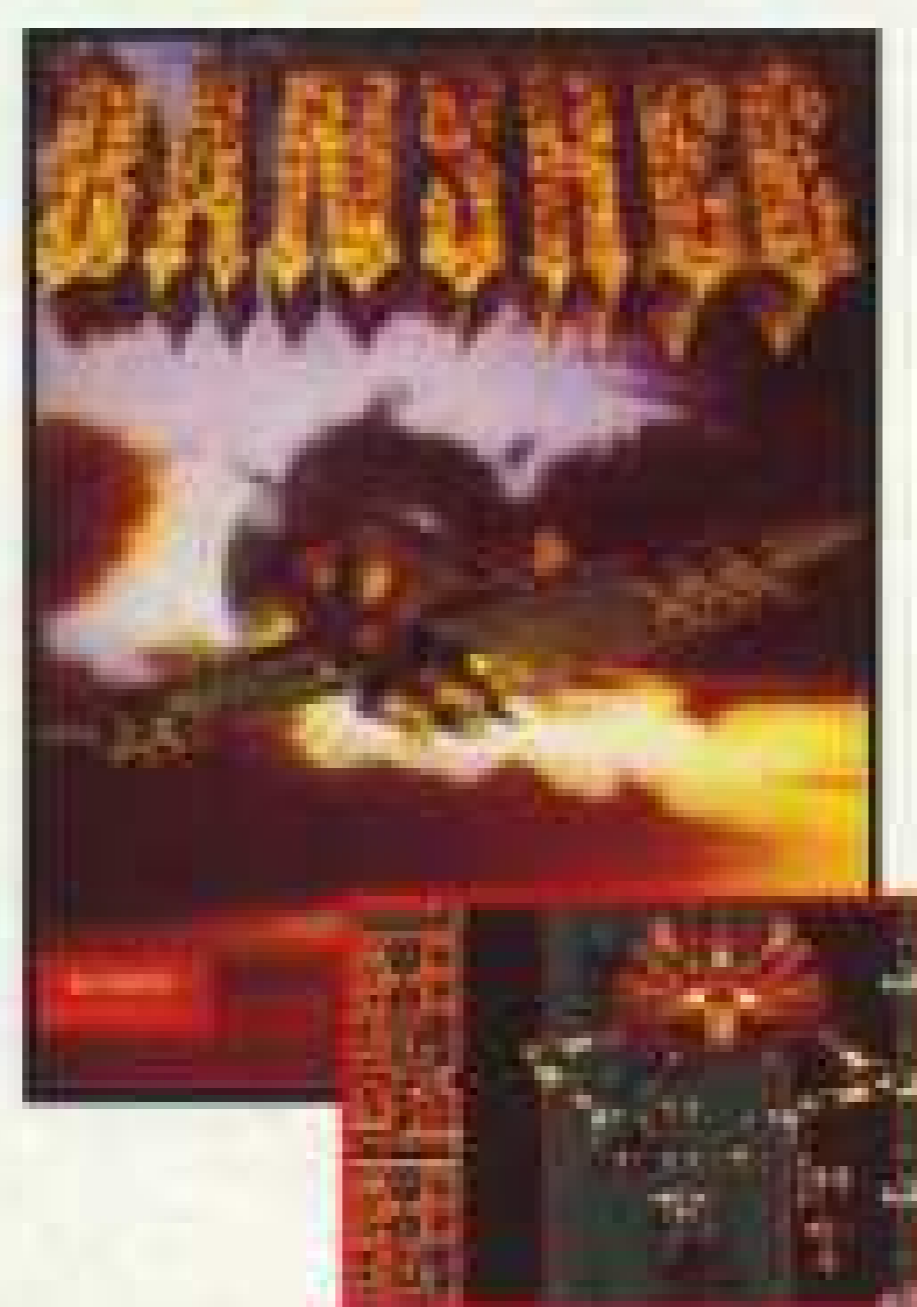


MIRAGE SOFTWARE jest jedynym i wyłącznym dystrybutorem poniższych programów w Polsce. Ich sprzedaż w każdej innej formie lub pochodzących z innego źródła jest nielegalna i niezgodna z prawem!



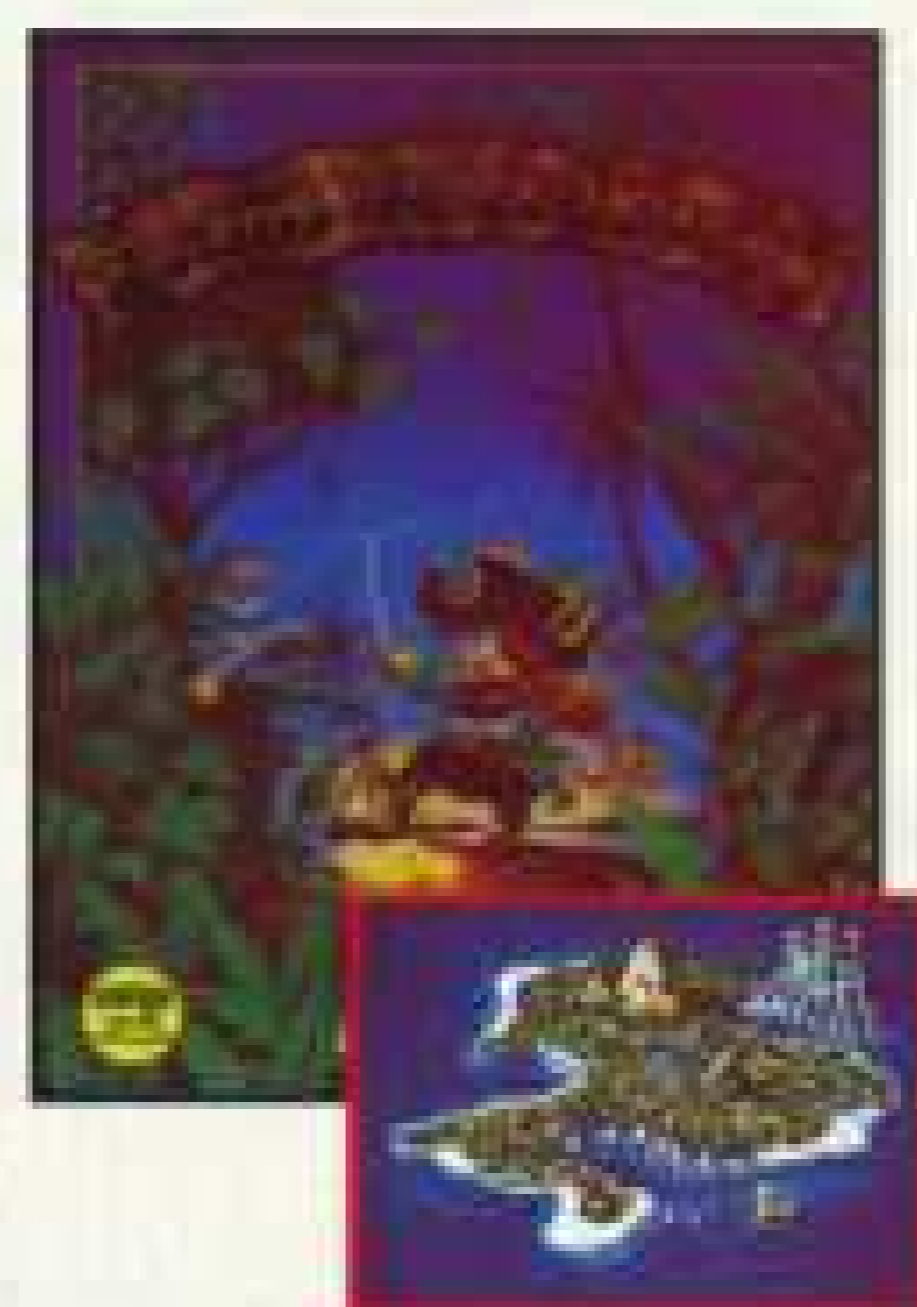
Amiga - CD32

Znakomita gra przygodowa z fenomenalną grafiką. Atmosfera tajemniczego, mrocznego świata fantazy.



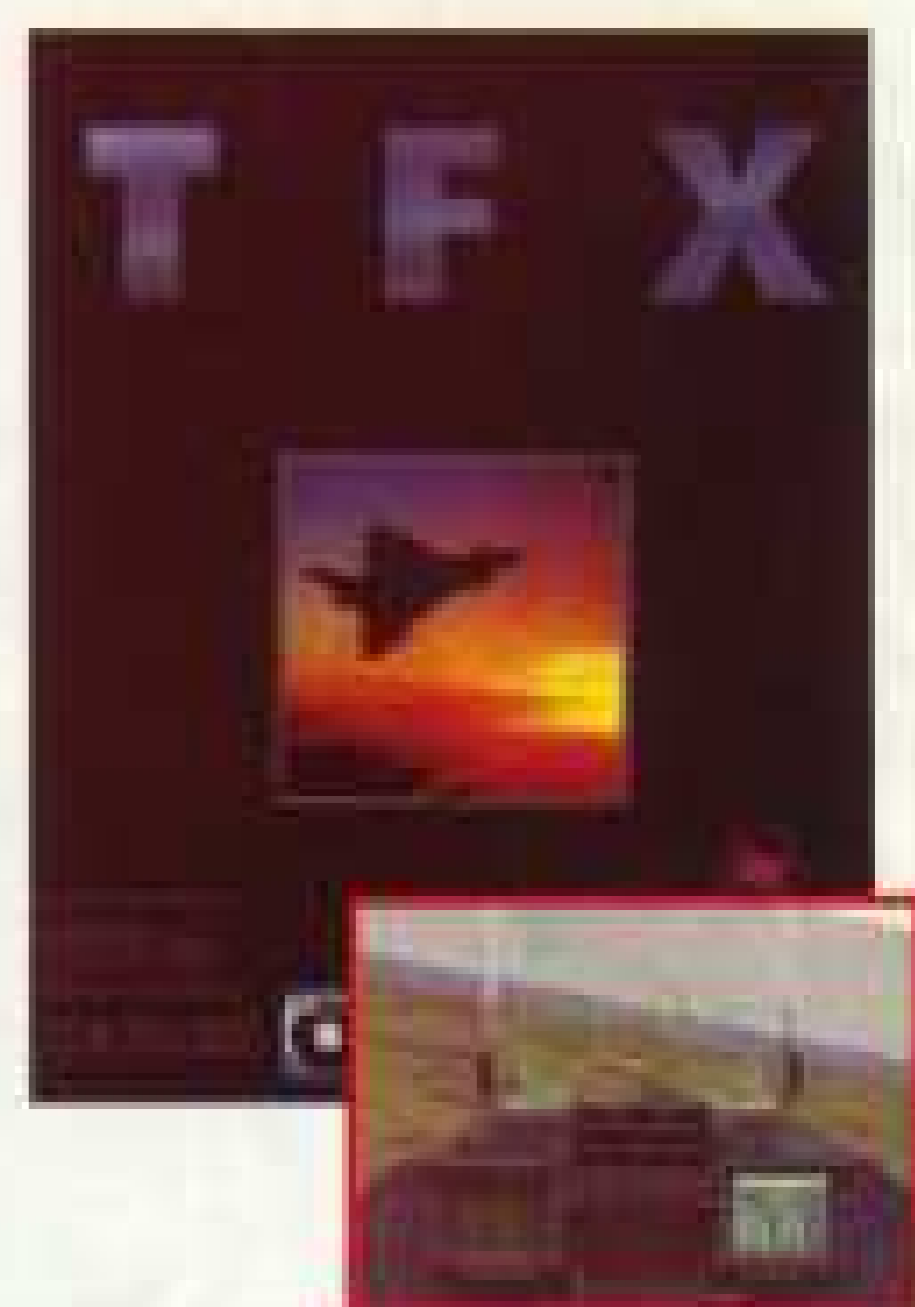
A1200 - CD32

Wieloletkowa, bajecznie kolorowa i superszybka strzelanina. Kilka alternatywnych światów z cichymi przygodami.



Amiga

Wyładowałeś na wyspie diabła. Musisz uwolnić swoich przyjaciół. Bajeczna grafika, wielu przeciwników, elementy zręcznościowe.



IBM PC - CD ROM

Symulator jakiego jeszcze nie było. Programy komputerowe wkraczają w XXI wiek. Znajdziesz tu wszystko, czego szukasz w symulatorach.



IBM PC

"DOOM" to wzór dla takich gier. Ale w Corridorze znajdziesz wielu różnych przeciwników, szybką akcję i moc wrażeń.



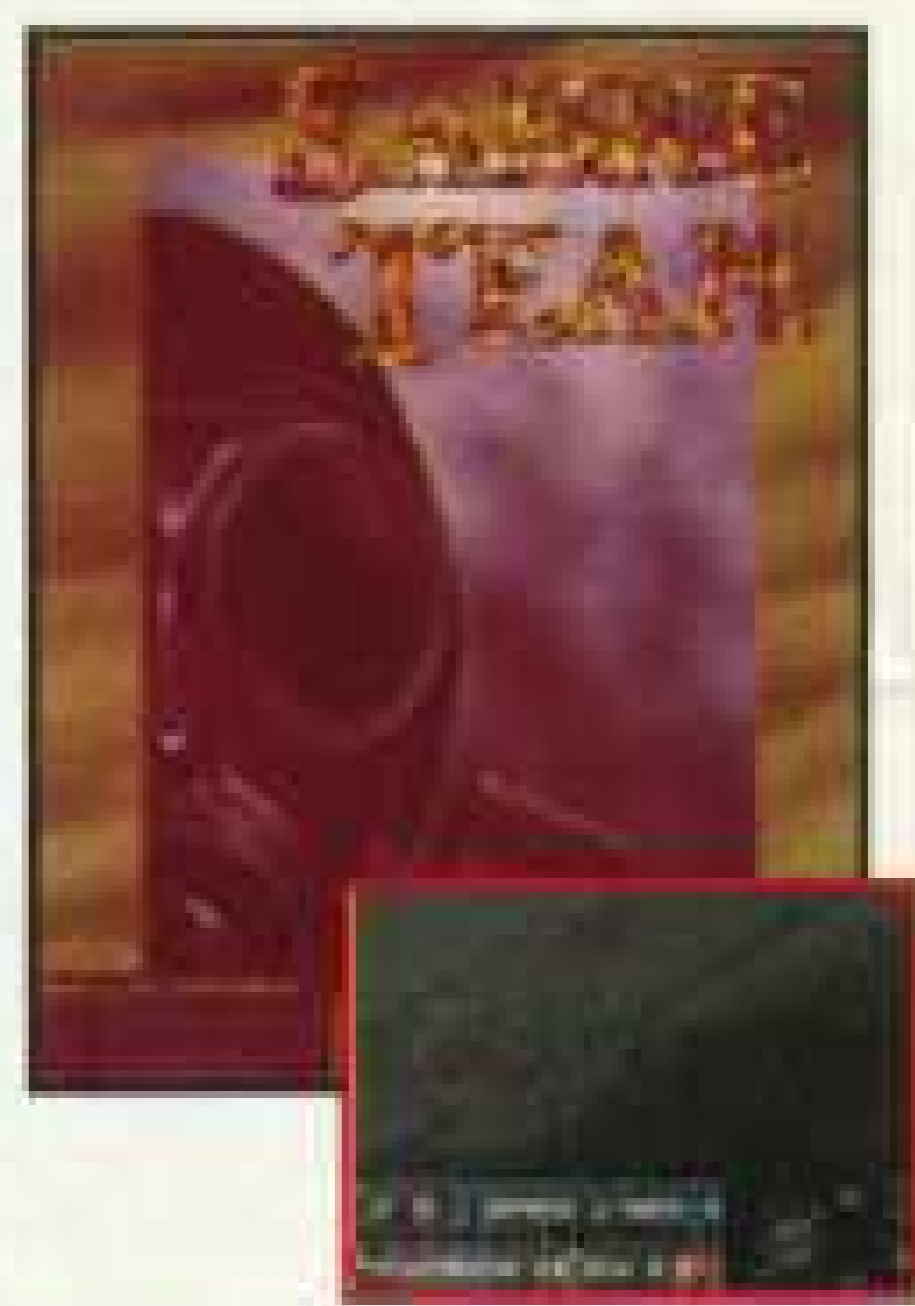
IBM PC - CD ROM - Amiga A1200 CD32

Prawdziwy hit wśród gier przygodowych. Znakomita grafika, atmosfera świata fantazy. Wspaniała zabawa dla każdego.



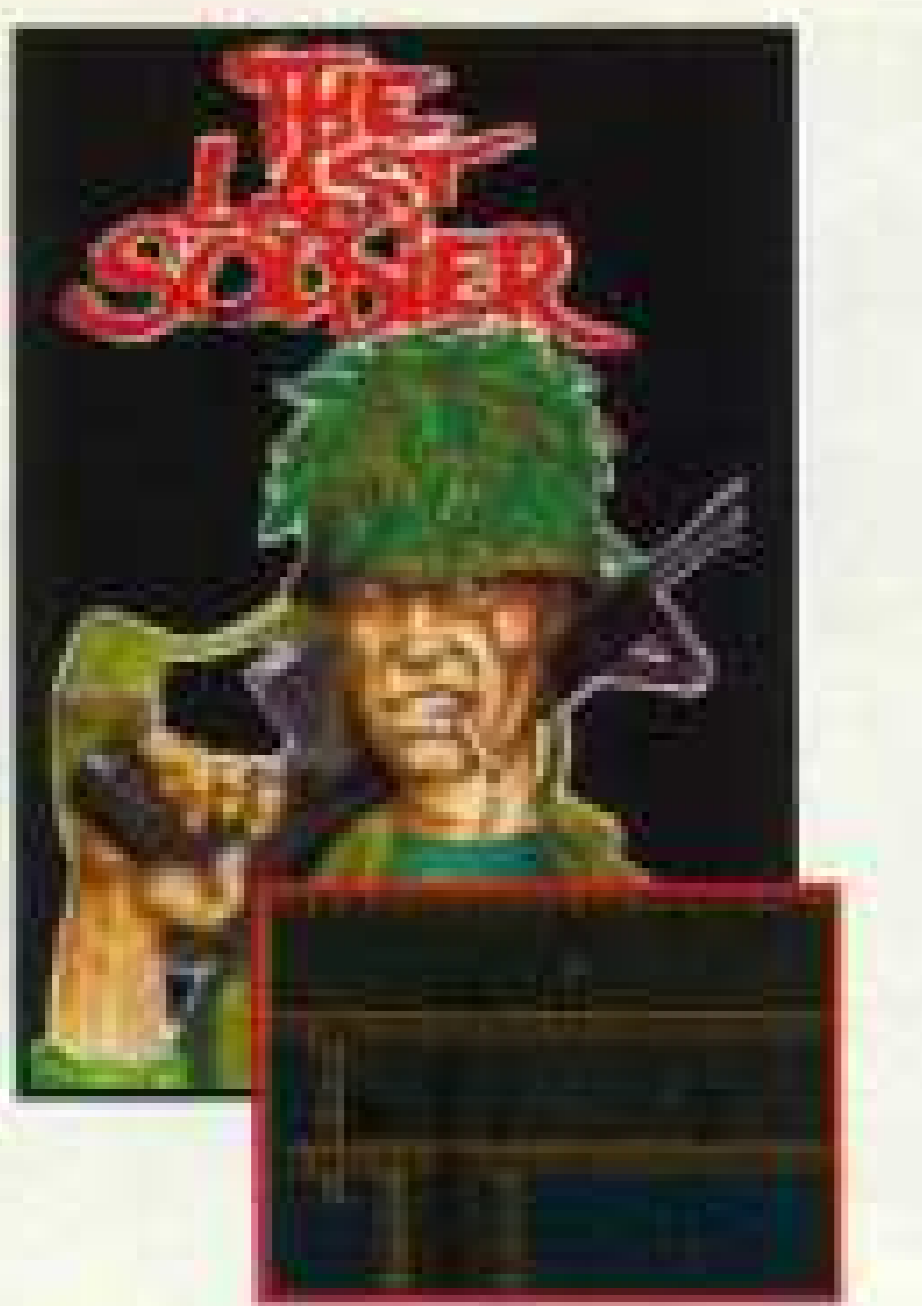
Amiga - A1200 - IBM PC - CD ROM

Maly Piłkarzyk wędruje po świecie w poszukiwaniu kawałków Pucharu Świata. Rewelacyjne grafika, animacja, wspaniała zabawa z piłką w inny sposób.



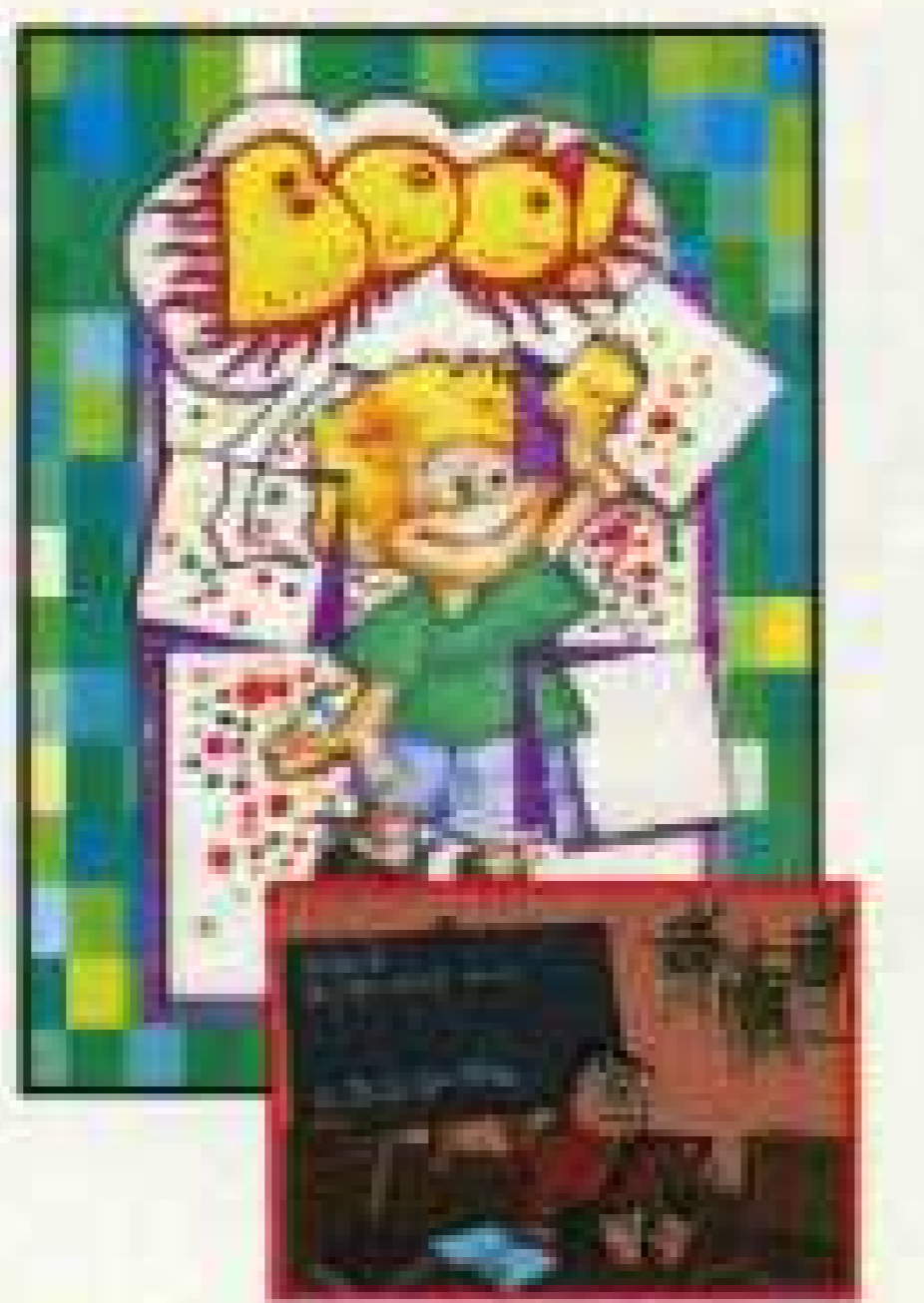
ST - Amiga - A1200 - IBM PC - CD ROM

Kilka misji komandosów. Rewelacyjna gra strategiczno-zręcznościowa. Świetna grafika, znakomity sposób sterowania.



Amiga

Gra labiryntowo-przygodowa, rozbudowany labirynt, wielu przeciwników, zagadki do rozwiązania, super akcja komandosa



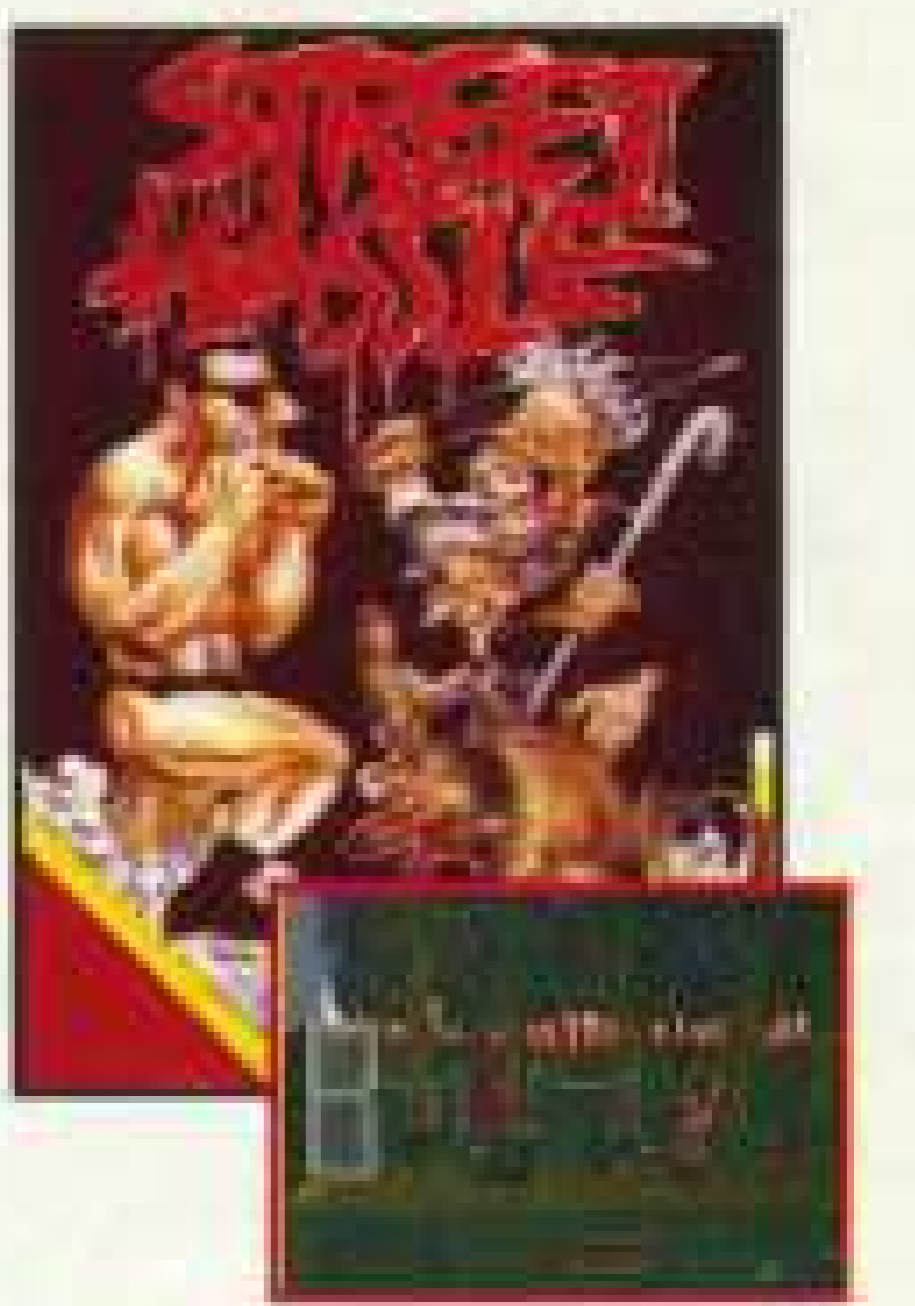
Amiga

Układanka jak w telewizyjnym "5-10-15" wyrabia refleks, spostrzegawczość, wyobraźnię, wciągająca i przyjemna zabawa dla całej rodziny



Amiga

Cztery etapy znakomitej zabawy, ładna grafika, wiele zagadek, śmieszny bohater z yo-yo w ręku poszukuje zagubionych kart magicznej książki



Amiga

Dowcipna grafika, fabuła, szybka akcja, duża gama ciosów, super-nawalania wzorowana na spectrumowskim hicie

ŚWĄTECZNA AKCJA PROMOCYJNA!

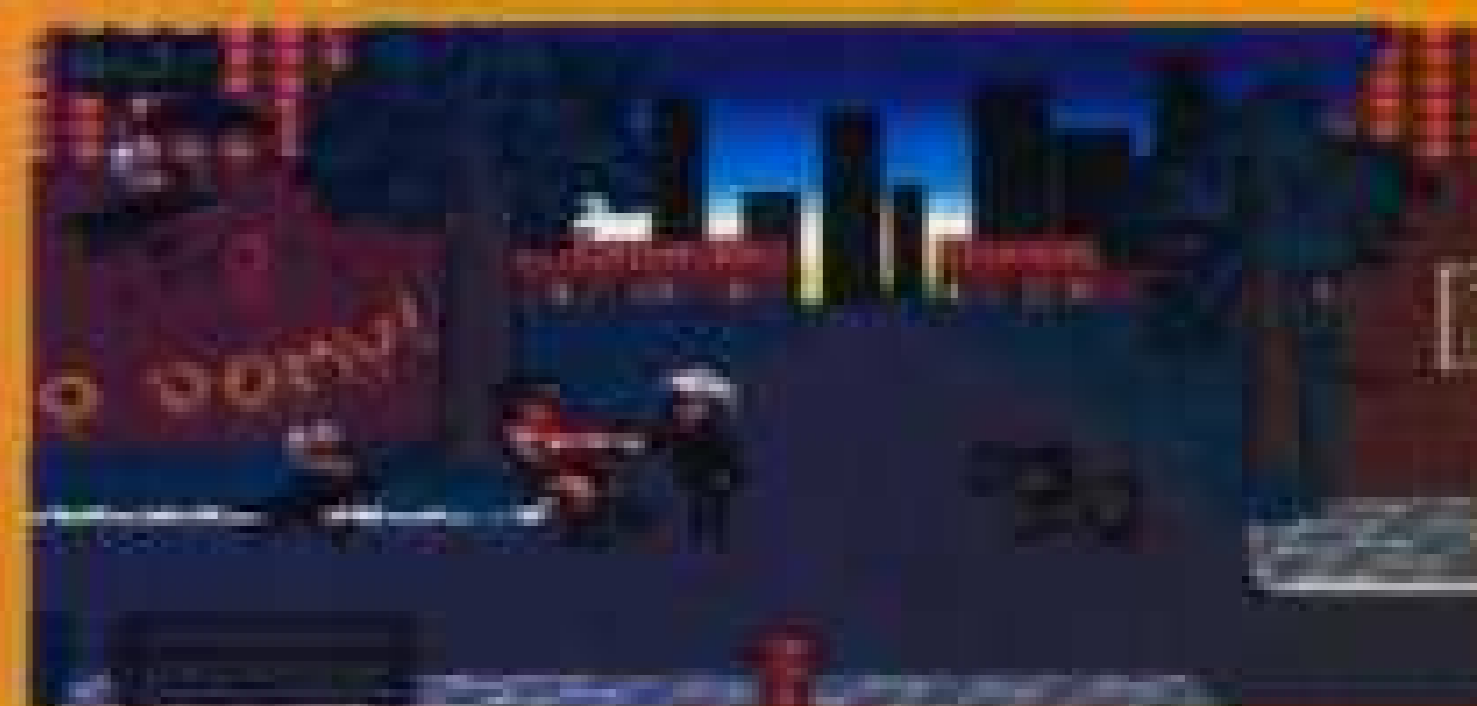
Przyslij kopertę zwrotną, a otrzymasz pełną informację.

MIRAGE SOFTWARE

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

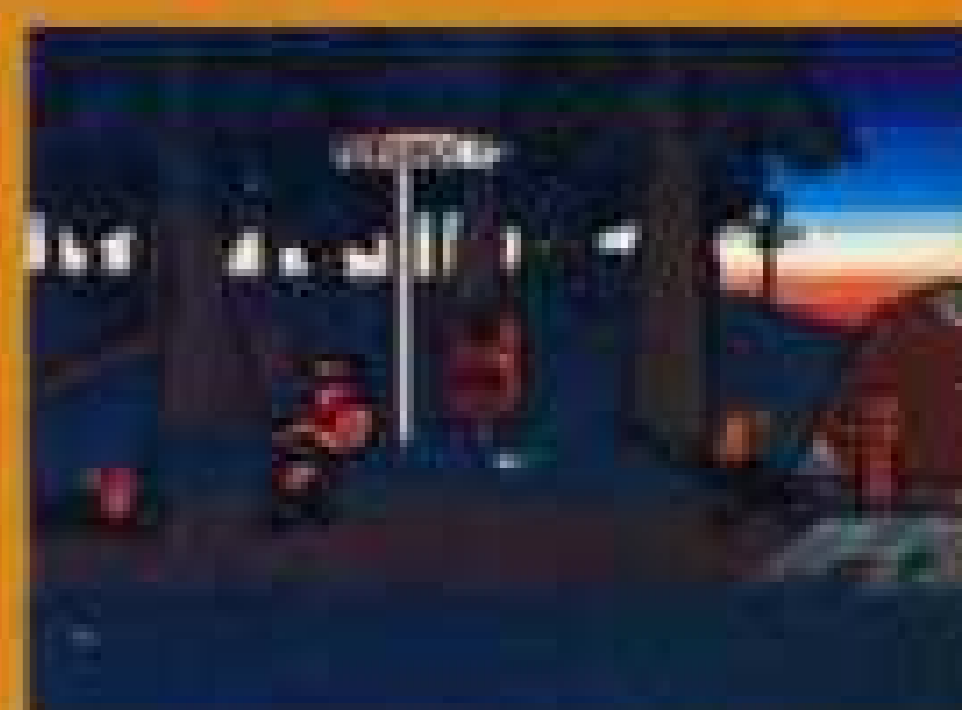
Nowości z naszego Podwórka

Ostatnio na Polski rynek trafia coraz więcej legalnego oprogramowania i to zarówno „Made in Poland”, jak również licencjonowanych programów zachodnich. W tym dziale będziemy przedstawiali nowe gry, nie tylko polskie, trafiające do sklepów. Będziemy także, wzorem magazynów zachodnich, przedstawiali gry będące jeszcze w fazie powstawania – a więc klasyczne zapowiedzi.



Różnego rodzaju nawałanki cieszą się nieustannie popularnością w niektórych kręgach graczy. Szerokim echem odbiło się wejście na nasz rynek gry „Franko the Crazy Revenge”. Sprzedało się tego, hoho, a może i więcej, co świadczy o dużym wzięciu tego typu gier. Druga część „Franko”, jak na razie w powiśkach, a miłośnicy mordobić, wyją w nocy do księżycy z rozpaczą, że nie mają kogo spruć po głębie. Nie martwcie się podwórkowi herosi, tym razem będziecie

STREET HASSLE



możli sprawdzić się w walce z rachitycznymi staruszkami, emerytami. Przypniecie sobie, że autorzy gry postawili na Twojej drodze do sławy godnych Ciebie przeciwników, więc będziesz musiał wykazać się sprytem, odwagą, a przede wszystkim walecznością. A co? Taka staruszka jak przywali lachą...

No dobra stary, dość tych żartów, zakrzyknąć może ktoś, czytając te wyrznięcia. Ale to wcale nie są żarty Miłi Państwo. Nie wierzycie, to spójrzcie na obrazki zamieszczone obok i przekonajcie się na własne oczy, kto ma rację. Przypnę, że pomysł walki z zastępami emerytów i rencistów jest nie tyle oryginalny, co szokujący. Ale czegoż to ludziska nie wymyślą dla tych paru nędznych miedziaków. A jeżeli zaś idzie o oryginalność pomysłu, to tak naprawdę wszystko już było. Był i „Street Hassle” z tym, że w wersjach na wysłużonego „spektrusa” i C-64. Teraz przyszła kolej na Amigę. Być może również tutaj znajdzie się

grupka chętnych, którzy chcąc odreagować swoje strasy, zechcą pogruchotać kości staruszcza, która do złudzenia przypomina sąsiadkę z naprzeciwka.

O walorach wychowawczych gry nie będę się wypowiadał, bo nie mnie o tym sądzić. Mam tylko nadzieję, że w tym wypadku sprawdzą się słowa psychologów holdujących teorii, że oglądanie przez młodych ludzi scen przemocy, wcale nie zachęca ich do zachowań naśladowczych, a wręcz przeciwnie. Pozwala to na odreagowanie i wygłuszenie pierwotnych, jakże prymitywnych instynktów drzemających w każdym z nas. Zatem miłej zabawy w „Street Hassle”.

Gra dostępna jest obecnie w wersji na Amigę. Zajmuje tylko 1 dysk,

jej cena det. wynosi 110 tys. zł

UWAGA! Gra dostępna w sprzedaży wysyłkowej w „Sklepie GIER KOMPUTEROWYCH”.

★ Amiga

Dystrybucja: Mirage Software

Prosta, ale nie najgorzej wykonana gra poznańskiej firmy BiSoft.

Robocik QX 2001 wędruje po labiryntach korytarzy i platform stacji kosmicznej. Po drodze musioczywiście zbierać wszystko co się rusza, unikać strzałów z działek laserowych i zbierać części do budowy urządzeń mogących ocalić Ziemię przed zniszczeniem. Ten sam lub podobny scenariusz spotkamy w dziesiątkach gier, począwszy od staronkiego „Miner 2049”, aż po najnowszą „Mission Impossible 2025”.

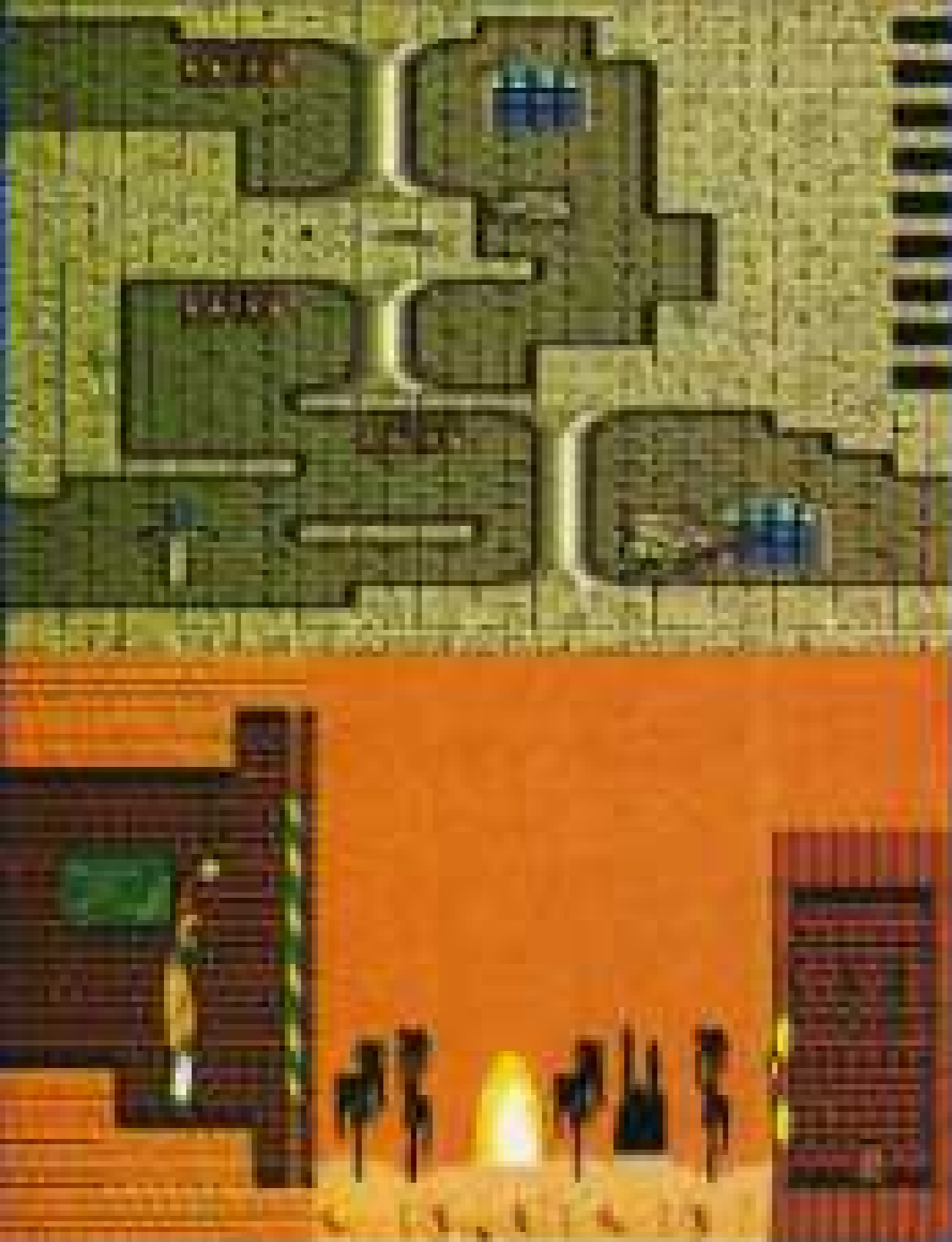
QX 2001

Pomysł i wykonanie nie są więc może rewelacyjne, ale też nie odbiegają specjalnie od średniego poziomu dla gier tego typu. Podstawową zaletą gry „QX 2001” jest to, że można w nią sobie normalnie pograć. Nie musimy być mistrzem w machaniu joyem i bez przerwy opędzać się od całej masy przeszkadzajek, aby szczęśliwie przejść do następnego etapu. Dlatego najmłodsi i pozostali niezbyt wprawni gracze, mogą być pewni, że ta gra nie wpadnie im w stasy i nie narazi na śmieszność.

★ Amiga

Dystrybucja: BiSoft





To nowy, wielce udany produkt polskich programistów. „MAGICZNA KSIĘGA” należy do popularnego gatunku gier platformowych. Najpierw powstała wersja na Amigę, więc jest to przystawowy strzał w dziesiątkę. No reszcie mamy tu do czynienia z polską grą o fajnej, komiksowej grafice, która śmiało może konkurować z zachodnimi produktami, jak choćby z „Arabian Nights”. Jest więc czym nadziwić oko, a nasz główny bohater porusza się płynnie, zgodnie z zamierzeniami głównego machacza-tryum. Fabuła i sposób prowadzenia rozgrywki, to nie nowego pod słońcem, bo cóż w tej materii można jeszcze wymyślić? Ważne, żeby grała wesoło i fajnie w miarę grało, a tak jest w przypadku „MAGICZNEJ KSIĘGI”. Staruszek sympatycznym jadrkiem (o nieznajomym jeszcze imieniu — patrz konkurs), którego zadaniem jest odhaczyć brakujące strony starej MAGICZNEJ KSIĘGI. Mądreści. O tym w jaki sposób chłopek wszedł w posiadanie księgi, dlaczego brakuje tam kilku stron, kto stworzył księgę, co ona zawierała i jakie kolejne losy przeszła, dowiedzieć się z instrukcji dołączonej do gry. Ta napisana w jęz. hiszpańskim, stanowi doskonałe uzupełnienie dla gry i wprowadza odpowiedni klimat. Wyясnia też, dlaczego nasz główny bohater przemierza stare szwajcarskie zamczysko, a w kolejnych etapach znajduje się w pałacu Wazyra, starej kopalni i piramidzie.

Gra trafiła już na rynek w wersji na Amigę, ale planowana jest w następnej kolejności wersja na PC. Dodać należy, że zajmuje 3 dyskiety, a jej cena det. wynosi 230 tys. zł.

Autorami gry są: Paweł Mikołajczak, Adam Karol, Robert Chojnacki i Krzysztof Sobieralski, czyli Midnight Computer Group. UWAGA! Gra znajduje się w wysyłkowej ofercie „Sklepu GIER KOMPUTEROWYCH”.

★ Amiga

Dystrybucja: Mirage Software.

SEVEN STARS

Dopiero przy okazji promocji gry przygotowanej „Kajko i Kokosz”, zespół który nad nią pracował musiał oficjalnie zaistnieć — przybrać jakąś nazwę i formę prawną. Po długich przepychankach ustalono wreszcie, że zespół przybrał nazwę „Seven Stars” i pod tym szyldem będzie wydawał swoje programy. Założycielami grupy są: Jarek Łojewski i Piotr Kulikiewicz, którzy poprzednio działali w firmie „ASF” znanej dzięki produkcji wielu niezłych gier na „małe Atari”. Także wśród stałych współpracowników jest wielu zatrudnionych niegdyś przy produkcji oprogramowania w ramach działalności wydawniczej firmy „ASF”.

Działalność „Seven Stars” możliwa jest dzięki współpracy ze znaną w trójmieście spółką „Artica”, która w większości sfinansowała przedsięwzięcie o nazwie „Kajko i Kokosz”. Prace nad grą zostały zapoczątkowane już w lipcu '93, a dopiero teraz program ujrzy światło dzienne i to wyłącznie w wersji amigowskiej. Pełocierzołem przyjdzie nam poczekać jeszcze kilka tygodni.

Jak przedstawiają się plany wydawnicze tej nowej firmy software owej? — pytam Jarka Łojewskiego.

«Dobrze trudno jest jeszcze optymistycznie patrzeć w przyszłość, ale przynajmniej sytuacja na naszym rynku komputerowym jest inna niż ta, w której przyszło nam działać przed kilku laty w firmie „ASF”.

Teraz nareszcie firmy zajmujące się produkcją gier komputerowych, gdy stworzą dobry produkt, to mają szansę na tym godziwie zarobić. Wtedy na pewno większą część dochodów przeznaczy się na zakup lepszego sprzętu, opłacenie ludzi, np. wynajęcie zawodowych grafików czy muzyków, co w konsekwencji przyniesie jeszcze lepsze gry. Te z kolei znowu na siebie zarobią, przyczyniając się do dalszego rozwoju firmy, a w konsekwencji do powstania jeszcze lepszych gier, które znowu na siebie zarobią i przyczynią się do...

Ot po prostu normalny rynek.

Lada dzień do sprzedaży trafi nasza pierwsza produkcja — „Kajko i Kokosz” i właśnie od jej przyjęcia będzie w głównej mierze zależało nasz dalsze „być albo nie być” na scenie gier komputerowych.

Wszyscy w firmie wierzymy jednak, że gra odniesie sukces i tylko pod tym kątem możemy spokojnie pomyśleć o następnych grach.

Jeśli gra „Kajko i Kokosz” zostanie ciepło przyjęta, to będzie to dla nas bodziec do dalszej, wytężonej pracy. I tak za ok. 6 miesięcy powinna trafić do sprzedaży druga część gry „Kajko i Kokosz”. Co do dalszych planów, to są to zaledwie przymiarki, ale istnieją realne szanse na ich realizację.

— Czy moglibyście powiedzieć coś bardziej konkretnego?

— Tak, się podkreślam, że są to jedynie plany. Myślimy o stworzeniu gry karate utrzymanej w konwencji przygodowej. Główną rolę w tej grze miałyby odgrywać prawdziwy karateka, jak to się mówi „z krwi i kości”. Tak więc rozważana jest możliwość zastosowania w tej grze digitalizowanej postaci prawdziwego karateki — na razie nie wiadomo kto nim będzie. Może Ty?

Inną grą, do której już od marca powstaje scenariusz, jest program zręcznościowo-przygodowy — coś na wzór „Flashbacka”. Ciekawostką

jest fakt, że scenariusz powstaje przy współpracy z gdańskim klubem fantastyki.

Przyjmuje się też projekt stworzenia gry opartej na zasadach „Dungeons & Dragons”, czyli rasowej RPG. W tym przypadku projekt scenariusza jest również konsultowany z członkami klubu fantastyki.

— Plany są zatem ambitne, ale co z nich uda się Wam zrealizować, czas pokaże!

Z Jarkiem Łojewskim z firmy Seven Stars rozmawiał Marek Suchocki.

Nowa wspaniała polska gra przygodowa

KAJKO I KOKOSZ

Bohaterowie znanych komiksów w Twoim komputerze!

- zabawny scenariusz • efektowna, kolorowa grafika • mnóstwo animacji •

„Mieszkańcy Mirmitowa żyli dostatnio i spokojnie. Życie nie szczędziło im może drobnych kłopotów, lecz zawsze umieli sobie z nimi poradzić, często dzięki pomocy dzielnych wojów — Kajka i Kokosza. Lecz pewnego dnia pojawił się w grodzie Oferma, przysłany przez wodza zbójczy Hegemona. Ta wizyta była początkiem poważnych kłopotów mieszkańców grodu...”

Co działo się dalej? Kup grę i sam zobacz!!!



Grę „Kajko i Kokosz” możesz kupić wysyłkowo płacąc przy odbiorze przesyłki. Cena gry około 350 tys. zł (z VAT). Zamówienia z TWOIM DOKŁADNYM ADRESEM prosimy przesyłać na adres producenta:

SEVEN STARS

ul. Matejki 6

80-952 Gdańsk

rys. J. Christa

komputer: AMIGA (wszystkie wersje), PC (VGA) — wkrótce

„SEVEN STARS” nawiąże współpracę z grafikami i programistami chętnymi do pracy przy produkcji gier komputerowych. Wszystkich zainteresowanych prosimy o kontakt listowny: „SEVEN STARS”, ul. Matejki 6, 80-952 Gdańsk.

Co, jak co, ale talentu w pisaniu instrukcji do polskich gier komputerowych, naszym autorom nie brakuje. Te wspaniałe „arcydzieła” literatury powinny kiedyś doczekać się wnikliwej analizy i opublikowania co najmniej kilku prac doktorskich na ten temat. Tym razem autorzy instrukcji też dali upust swoim literackim ciągłom. Na blisko 10 stronach stworzyli „powieść” o współczesnym nam 14-latkowi imieniem Romek, którego marzeniem jest zostać gitarzystą szacowanej kapeli rockowej. Czytając o muzycznych perypetiach Romka nie mogłem opętać się od natrętnej myśli czy, aby nie są to doświadczenia życiowe jednego z twórców gry, ale to już jego słodka tajemnica.

„Mentor” to nareszcie polska przygodówka z prawdziwego zdarzenia. Mamy tu do czynienia z klasycznymi rozwiązaniami stosowanymi choćby w grach z serii „Goblińs”, czy „Course of Enchantia”. Należy więc znajdować odpowiednie przedmioty i rozmyślnie używać ich potem na innych przedmiotach lub osobach – dawać lub wymieniać. Trzeba wykazać się

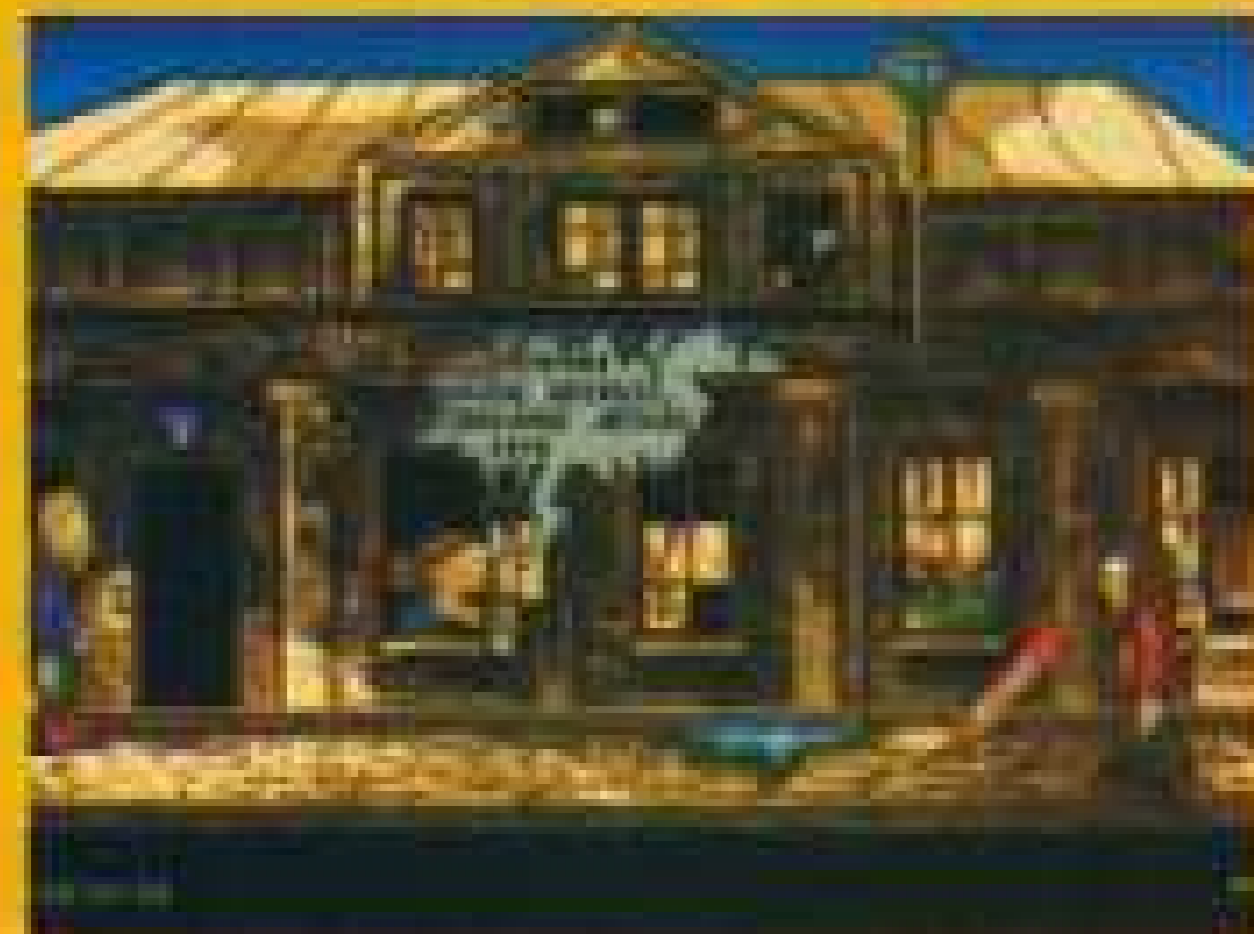
umiejętnością logicznego myślenia, a czasami nawet abstrakcyjnego, gdyż autorom gry nie brakuje poczucia humoru i podobnie jak we wspomnianych wcześniej „Goblińs”, niektóre pomysły są wręcz absurdalne, ale za to zabawne. To, że przywołują wciąż na pamięć legendarnych Goblińców nie jest przypadkowe. Faktem jest, że gry z tej serii należą do moich ulubionych, stąd „Mentor” od początku przypadł mi do gustu. Gra zawiera humor sytuacyjny i słowny, co zważywszy na to, że wszelkie dialogi są w języku polskim, stanowi niezaprzeczalny atut programu. Jeśli idzie o stronę graficzną i dźwiękową, to owszem można mieć tu

powne zastrzeżenia, ale generalnie oprawa graficzna i dźwiękowa stoją na wysokim poziomie. Mówiąc krótko nie mamy się czego wstydzić. „Mentor” udowodnił, że Polacy nie gęsi... Zostały przełamane pewne barierki i od teraz polskie gry przestaną kojarzyć się tylko z logicznymi układankami, szampowymi platformówkami i prostymi strzelankami.

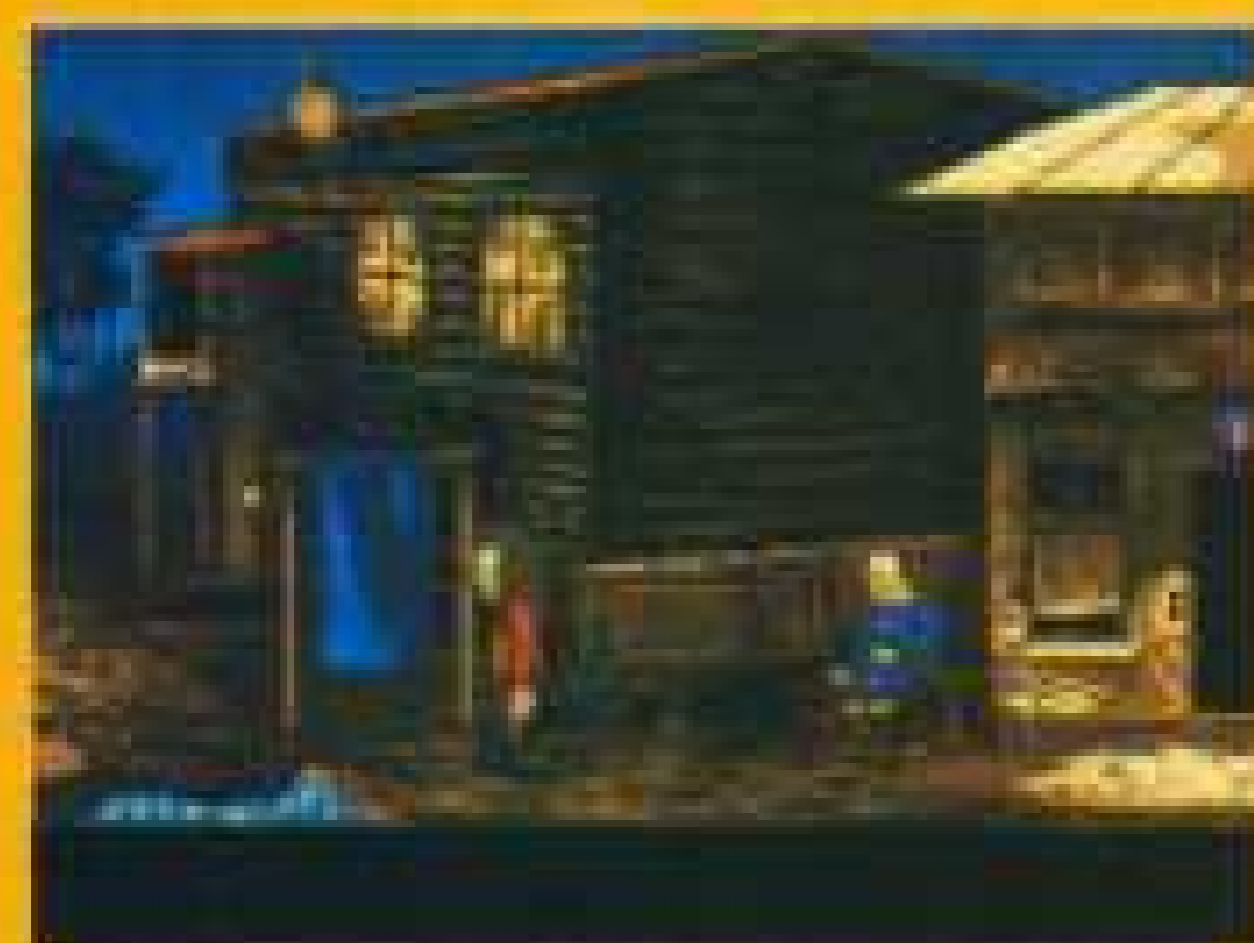
Z niecierpliwością oczekiwałem na „Kajko i Kokosza”, a tu nieoczekiwanie zagrałem się w „Mentora”. Jest dobrze, a pewnie będzie jeszcze lepiej czego Wam i sobie życzę.

Poniżej zamieszczamy rozwiązanie kilku początkowych zagadek.

MENTOR



Grę rozpoczynasz na podwórku przed swoim „pałacem”, w którym przyszło Ci spędzić dzieciństwo i lata szczęścia. Jeśli nie uda Ci się skompletować grupy rockowej i zrobić oszałamiającej kariery gitarzysty, to przyjdzie Ci pewnie przebudować w tej zmurszałej ruderze resztę życia. Ruszasz więc na poszukiwanie muzyków do Twojej super grupy, gdy nagle słyszysz przepity głos starej — „Roman!!! Gdzie idziesz cholero jedna, musisz najpierw wytrześć dywan”.



Rad, nierad idziesz w lewo — do trzepaka. Wszystko jest D.K., trzepak stoi jak stał, tylko skąd u licha wziąć trzepaczkę? Trzeba chyba kopnąć się na poprzedni screen i zapytać tysego.



Dobra, jest tyselec, ciekawe czy ma tyso? „tyso, nie masz jakiejś trzepaczki na zbyciu?” — zagadujesz przyjaźnie. „Mam, ale nie pożyczam” — równie przyjaźnie odpowiada tyso. Co za cham, myślisz sobie i od niechcenia zbierasz pastę do butów i lakier do włosów. Zrezygnowany idziesz ponownie do ekranu z trzepakiem.



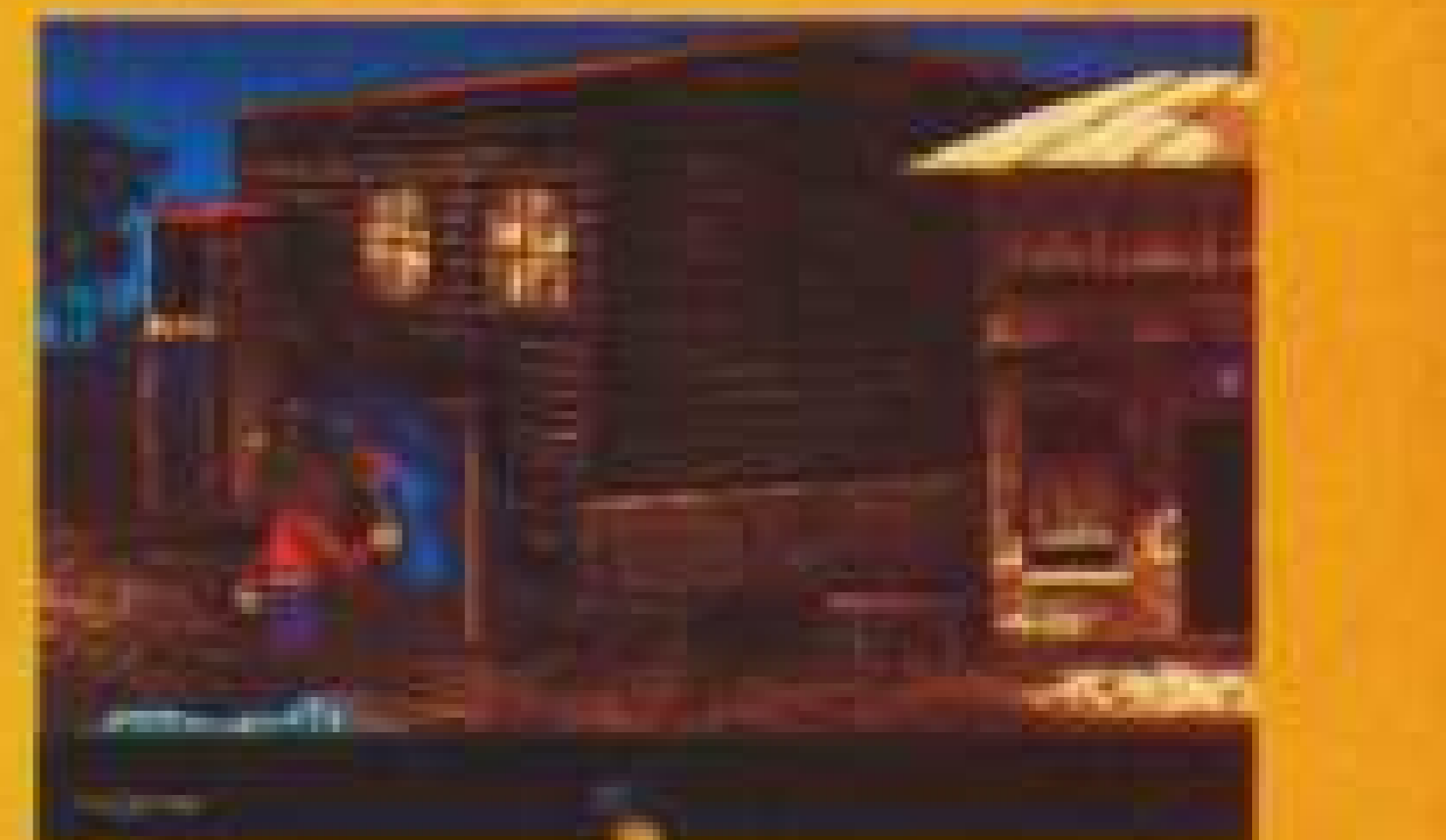
Podchodzisz do staruszki, siedzącej obok trzepaka. Ani chybił babcia ma na głowie perukę, zaczynasz kombinować, co zrobić, żeby Ci ją pożyczyla. Może zaśpiewać jakąś piosenkę lub powiedzieć wierszyk w stylu — „Babcu,



babcu, babcia stara, na podryw się już babcia nie wybiera, to po co babci peruka?” Nie, nie z tego. Trzeba chyba staruszkę nastraszyć. W tym celu stawiasz włosy w czub używając lakieru (kursor na babcię — przeoczenie?), a następnie buźkę smarujesz pastą do butów. Udało się babcia zmyka jak opętana, gubiąc po drodze sztuczne owłosienie, a o to właśnie chodziło.



Teraz ze zdobyczą, do tysego. Gdy ten zobaczył poruczkę, od razu zmiękł i podarował Ci trzepaczkę.



Teraz szast praś, dywan wytrzepany. Delnym rzutem wrzucasz go matuli przez okno i jesteś wolny.



Brrr, brrr, zadźwięczała z cicha stacja dysków i już jesteś w następnej planszy. O do licha, co TO takiego? Nie do wiary, latający talerz i do tego z załogą. Jakaś zielona pokraja lebie do Ciebie. Nie pękasz jednak. Ech Romek, twarde z Ciebie gość! „Zielony” to nawet równiacha, tylko trochę cwany, bo sam leci na piwko, a Tobie każe pilnować swego pojazdu. Dotychczas nie miałeś do czynienia z UFO, więc próbujesz dobrać się do tego cudaka, ale na razie nic z tego. Trzeba przedtem wykonać kilka rzeczy...

■ MS



SWISS AIR, BOENING 737, godz. 15:43

Lot trwa już niemiłosiernie długo. Gdzie nie spojrzeć, tylko chmury i stewardesy. Cholera, ja już dłużej tego nie wytrzymam! A mówilem babci, żeby kupiła bilet na statek. Zresztą, może to i lepiej – jak przetrzymałbym wieczne kołysanie i choroby morski? A, tam... Chyba się zdrzemnę... Hhhhm... yy... li... chrupu... chrap... chrap... chrapp...

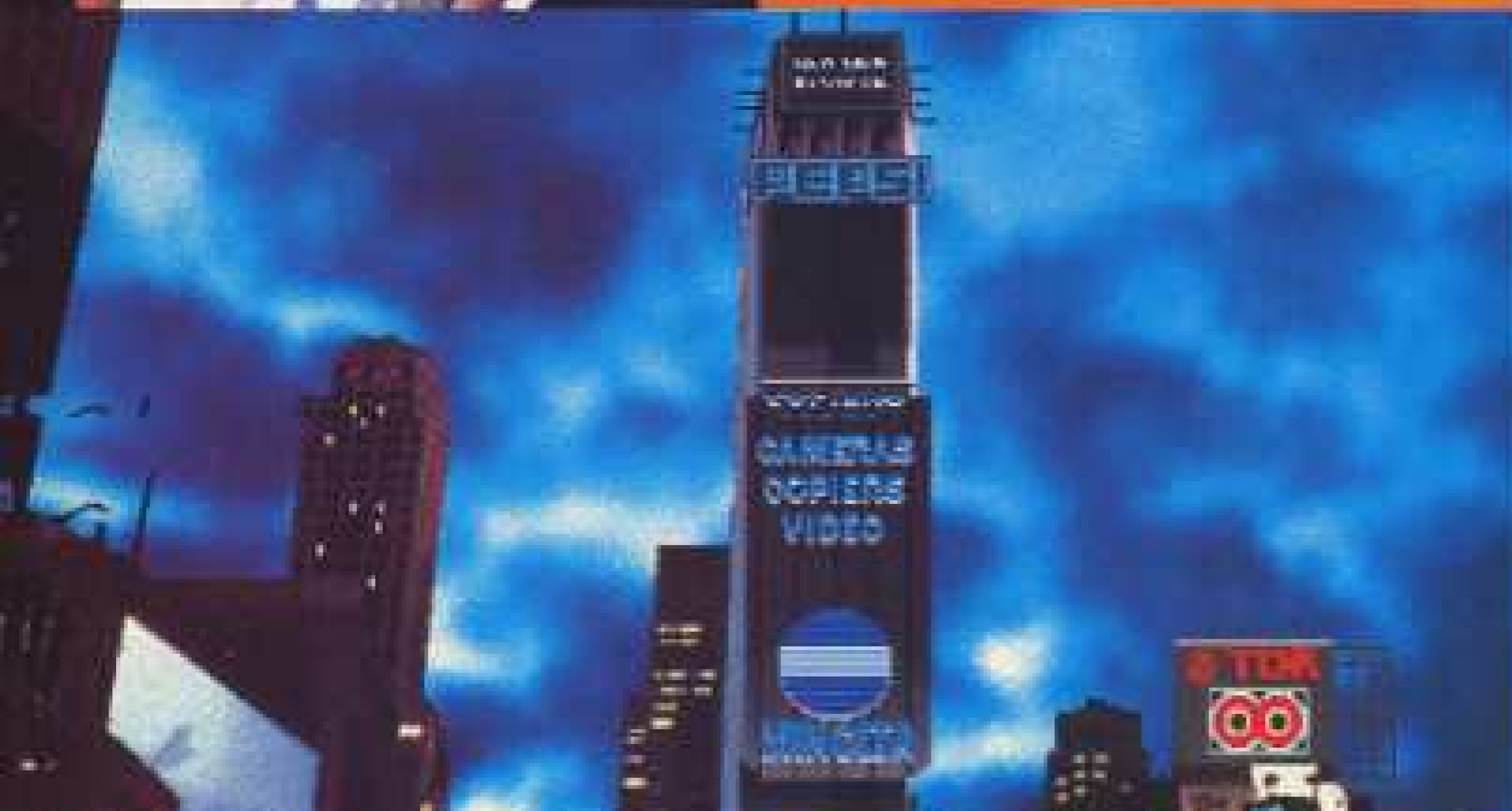
„Co się stało?! Co?! Jakie podwozie?! A, podwozie... Tak, tak... Co?! Urwane! Teraz? O rany!!!”

Takie właśnie krzyki wyrwały mnie ze snu. Nie upłynęła nawet sekunda, a już wiedziałem, że coś się święci. No i oczywiście miałem całkowitą rację – pilot ma jakieś kłopoty z podwoziem i jeśli zaraz gdzieś nie wylądujemy, to... albo teraz, albo nigdy. Na szczęście pod nami Nowy Jork i lotnisko Kennedy'ego. Dobra nasza!

KENNEDY AIR PORT, NEW YORK CITY, godz. 16:17

Dzięki Bogu, nareszcie twardy grunt pod stopami! Szkoda, że jutro znów będę musiał wsiąść w to latające pudło. Uuuu-uff... Trzeba by gdzieś kapkę odsapnąć. Uuu, tylko gdzie? Poszukam jakiegoś hotelu, mam przecież kupę czasu. Ale skwar, walzy ciężko jak cholera. O, a to co za jeden?!

„Hej, podróżniku! Gdzie tak pędzisz? Daj się na luz! Może potrzebujesz taksówki, he? No dawaj, nie pękaj, masz przecież tyle czasu! Choć, pokażę ci miasto! Aaa, bym zapomniał! Nazywam się Raul, jestem taksówkarzem.”



„O kurde. Ten to ma tupet. Fajny gość. Jakiś taki, śmieszny. Lubię wesolów. Poza tym, jeszcze nigdy nie byłem w Nowym Jorku. Co mi tam...”

BRYKA RAULA, godz. 18:20

Pierwszy przytanek – Empire State Building. Kurcze, ile to ma pieter? Z marzylielskich rozmyślań wyrывa mnie mój „szofer”

„No, stary! Czas bulić za przejazd. Sypnij kasą...”

„Tak, tak, nie ma sprawy – kasa – takie tam, zielone papierki. Już się robi!” Gdzieś tu, miałem kartę kredytową i parę miedziaków. Zaraz, zaraz... Eee... Rany Julek! Jestem kompletnie splukany!”

„Hej, misiek, nie przesadzaj! Tu jest Nowy Jork! Streszczaj się z tym szmałem, bo nie lubię „przewalaczy!”

Niestety, ja naprawdę byłem bez grosza. Ział mnie zimny pot. Dalej wypadki potoczyły się błyskawicznie. Żrenice Raula zabłyśły czerwienią. Ze schowka wyjął jakieś papiery i kazał mi je przeczytać. No to czytam – Boże! Co ja widzę! Piękne Przedsiębiorstwo Taksówkarskie zobowiązuje się zabrać mnie w fascynującą podróż czasoprzestrzenną. Naturalnie pewnym kosztem. Jeżeli nie będę w stanie zapłacić za przejazd, Raul skonfiakuje pewną część mojej prywatnej duszy. A kiedy już nie będzie miał co zabrać, pójdę sobie do piekła. No nie! W co ja się wpakowałem? Czy nie lepiej było zostać księdzem?!

Tak to zaczęła się moja wielka podróż. Gdybym tylko wiedział, w co się pakuję, już by mnie tu nie było. Ale nie ma odwrotu – siedzę sobie w tej piśkielnej taksówce i nawet nie mogę się pomodlić.

Oto fabuła „Hell Cabs”. Muszę przyznać, że scenariusz jest rzeczywiście interesujący. Czegoś takiego po prostu jeszcze nie było.

Sama gra przypomina przygodówkę, a tocząca się akcja widziana jest oczami bohatera. Sterowanie odbywa się za pomocą myszy i jest dziecinnie proste – najwyraźniej w świecie klikamy tam, gdzie chcemy pójść. Jak już zapewne wiecie, Raul zabiera nas w niezwykłą podróż. Mamy szansę odwiedzić cesarskie imperium okrutnego Nerona i wmieszać się w I wojnę światową. Naturalnie to nie wszystko, gdyż czeka nas jeszcze masa innych atrakcji. Co byście powiedzieli na prehi-



staryczną epokę wielkich dinozaurów? Tak, mały Park Jurajski, ha?

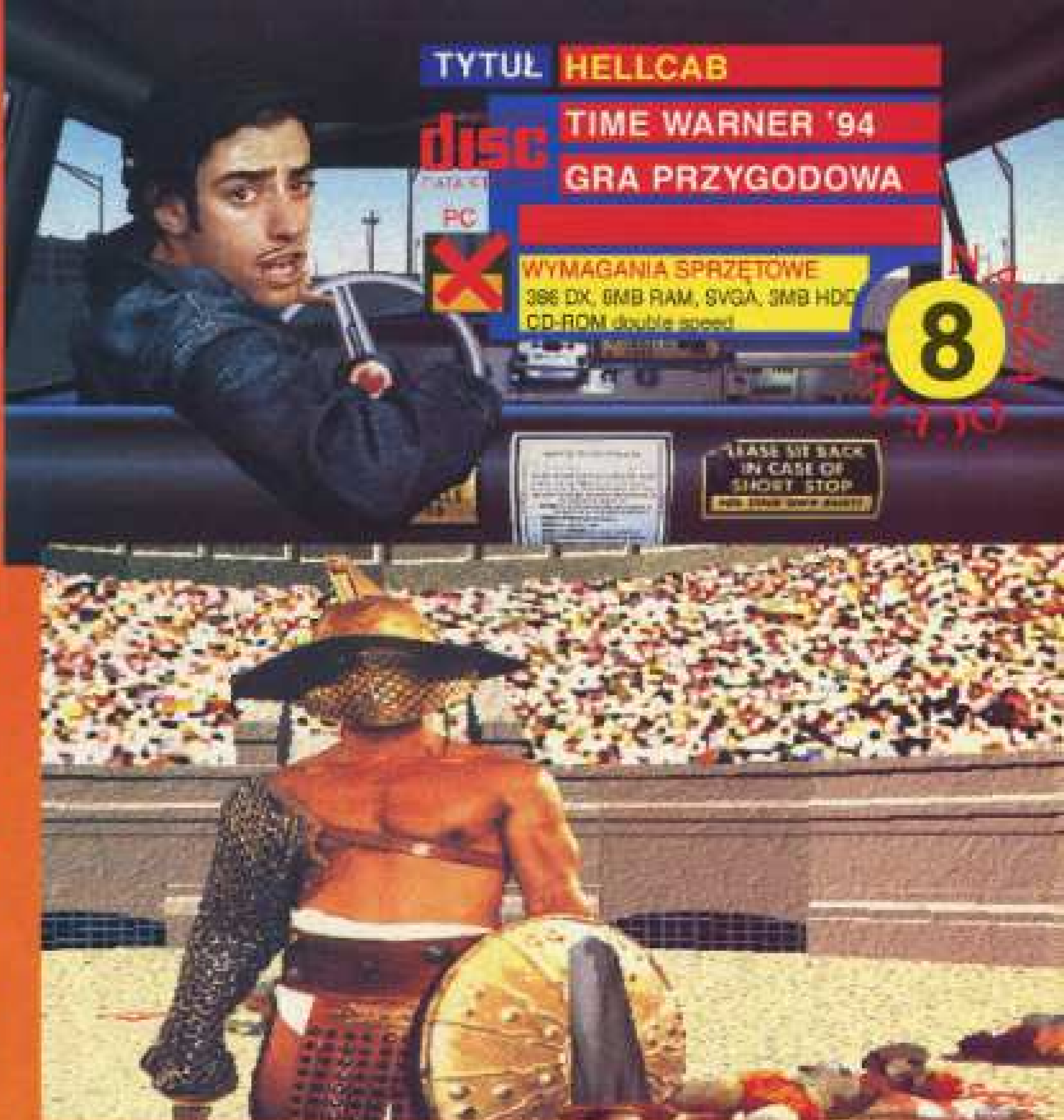
Nie trudno zgadnąć, że za całą podróż trzeba zapłacić. I to słono. Pomimo, iż posiadasz przy sobie kartę kredytową, to Raul zadba, byś nie za długo śmierzdział grozdem. Prędzej czy później okaże się, że nie masz czym zapłacić – a pamiętasz chyba o umowie, co? W takiej sytuacji musisz odstąpić Raulowi część swej duszy, co wiąże się z pewnym ryzykiem. Otóż, gdy wskaźnik „ilości” duszy pokazuje zero, tracisz jedno ze swych trzech istnień i zostajesz odesłany do piekła, gdzie po krótkiej repitencji powracasz na ziemię. I tak w kółko, dopóki oczywiście masz czym zapłacić. Na szczęście po każdym etapie „wycieczki” będziesz mógł wybrać trochę pieniędzy z automatu w Empire State Building (jest on furką do teraźniejszości), ale nigdy nie wiadomo, na jak długo Ci ich starczy. Raul bezlitośnie podkreca licznik i, pomimo że sprawia wrażenie klawego kumpla, to w rzeczy samej jest diabłem wcielonym.

„Hell Cab” to program niezwykle i obfitujący we wszelkiego rodzaju niespodzianki. Nigdy nie wiadomo, co się może stać, a ponieważ gra rzeczywiście jest przygodówką (jeśli można to tak nazwać), to siłą rzeczy musi być ciekawa. Spotykasz więc fraszkę różnych osób. Są wśród nich takie osobistości jak cesarz Neron, są też zebracy i gladiatorzy, z którymi będziesz musiał walczyć na śmierć i życie. Jednym słowem – czadowo i besta.

Zdecydowanie najmocniejszą stroną gry jest jej oprawa graficzna. Rewelacyjne efekty uzyskano głównie dzięki świetnym skaningom, a ponieważ „Hell Cab” pracuje w rozdzielczości 640x480 przy 256 kolorach, wrażenie realizmu zostaje przez to jeszcze bardziej spotęgowane. Spójrzcie tylko na screeny.

Równie ważne są efekty dźwiękowe. Tu także zostałem mile zaskoczony. Mowa jest wyraźna i łatwo wpada w ucho, a w tle często przygrywa miła muzyczka. Podobnie, jeśli chodzi o efekty dźwiękowe, które obecne są na każdym kroku. Bajer!

„Hell Cab” od razu zdobył moje uznanie. Wedle mojego mniemania jest grą, w którą trzeba zagrać – z tego też powodu sądzę, że program zasługuje na większe uznanie i jest wart polecenia. Grając w „Hell Caba” naprawdę dobrze się bawiłem, co zdarza mi się niezwykle rzadko.



TYTUŁ **HELLCAB**

disc

TIME WARNER '94

GRA PRZYGODOWA

DATA CI

PC



WYMAGANIA SPRZĘTOWE

386 DX, 6MB RAM, SVGA, 5MB HDD
CD-ROM double speed

8

PLEASE WE BACK
IN CASE OF
SHORT STOP

Jestem bowiem bardzo wybrednym graczem, który nie toleruje lipy. Wiem co mówię – mnie może wkurzyć nawet kłapskie menu w niskiej rozdzielczości. Naturalnie taki knot nie ma u mnie żadnych szans i z miejsca zostaje usunięty z twardego dysku, na którym jest miejsce tylko dla gier pokroju „Hell Caba”.

Za radochę trzeba czymś zapłacić. Wymienione wyżej superlatywy potrzebują odpowiedniego sprzętu. Uruchamianie gry na czymkolwiek gorszym od 486DX2 grozi ciężkim kalectwem. Wprowadź instrukcja wspomina coś o konieczności posiadania napędu single-speed, lecz o tej bzdurze można po prostu zapomnieć, gdyż rzeczywistość wygląda zupełnie inaczej. Nie zawahałbym się z użyciem nape-

du potrójnej, a jeszcze lepiej – poczwórnej prędkości. Nie wiadomo dlaczego, program pracuje wyłącznie pod Windowsami, co spowalnia tylko jego działanie (równie dobrze mógłby chodzić pod DOSem).

W ten oto sposób, najlepiej sprzedająca się gra w Stanach ma szansę na powodzenie jedynie w ciasnym kręgu elitarnych PC-diarzy. Ja naprawdę nie chciałbym nikogo martwić – „Hell Cab” nie uruchamia się poniżej 81MB pamięci operacyjnej, a fakt, że zabiera nam tylko 31MB twardej jest prawdziwym szczęściem w nieszczęściu.

No cóż – such is life in DOS-extender land.

■ Sandey

PC CD-ROM

HELLCAB



GRA PRZYGODOWA

13



Parafrazując pewną reklamę: „z pewną nieśmiałością” sięgnąłem po nową grę firmy BETHESDA SOFTWARES — „DELTA V”. O ile poprzednie ich programy poprzedzona zapowiedziami wspaniałości, jakich doświadczać miałby gracz, były, hmm... raczej niewypałam, to ta nie zawiodła moich oczekiwań. Po pierwsze, od strony technicznej, dysponuje driverami do większości kart muzycznych (w tym także do GRAVISA), po drugie — nie sprawia kłopotów przy instalacji i konfigurowaniu (co nieco bolało w przypadku „ARENY” i „TERMINATORA RAMPAGE”), a od strony rozrywkowej, co w końcu najważniejsze, jest ciekawa i wciągająca! Poprzedzona niezłym intro, z dynamiczną muzyką i dobrą jakością sampligami jest produktem mogącym zainteresować wielu graczy.

Może teraz coś o samej grze — jest to klasyczna strzelanina-wysięg (no, być może jest tu nieco elementów symulacji) oparta, częściowo przynajmniej, o dość już stary film „TRON”. Jeśli ktoś go nie oglądał (a warto, warto...), to streszczę jego fabułę w jednym zdaniu: główny bohater (człowiek) jest przeniesiony do wnętrza gigantycznego komputera, gdzie jest zmuszony do wielu walk i wyścigów z programami obronnymi systemu.

Tutaj mamy podobną sytuację — po włączeniu wyciód łączącej człowieka z maszyną, staje się on jej częścią — wchodzi do wirtualnej rzeczywistości. Zasiada za sterami (a raczej staje się statkiem poruszającym się w strumieniach danych).

Wcielasz się w skórę jednego z nowych, młodych NETRUNNERów. Celem tej gry jest po pierwsze wykonanie zadania, a po drugie — przetrwanie (i to właśnie w tej kolejności). Aby tego dokonać należy dolecieć do celu (w określonym zwykle czasie, po którym zostajesz odłączony od komputera) i zniszczyć go lub przechwycić.

W dopełnieniu tego postąpa Ci uzbrojenie zainstalowane w dwóch niezależnych zasobni-

kach (przelączenie i uaktywnienie broni w pierwszym z nich następuje po naciśnięciu klawisza „I”, a w drugim — „J”). Broń aktywna w zasobniku 1 jest odpalana po naciśnięciu pierwszego przycisku (cystycka (lub lewego myszy), a broń z zaczepu drugiego — drugim „fire” (lub prawym klawiszem myszy).

W skład standardowego wyposażenia statków korporacji Czarnego Słońca (BLACK SUN), w której barwach walczysz, wchodzi dwa akumulatory: jeden magazynujący energię dla tarczy, a drugi — dla broni. Statek jest zawsze wyposażony w system ostrzegawczy ARTEMIS (można włączać i wyłączać jego sygnał dźwiękowy — syntetyzowany głos kobiecy — za pomocą klawisza „V”) oraz może przenosić samonaprowadzające się pociski — cel dla nich zmienia się za pomocą klawisza „T”.

Prócz standardowego sprzętu, dodatkowo Twój statek może zostać wyposażony w transformator energii tarczy (uaktywniany/dzoaktywizowany klawiszem „A”) i oczywiście transformator energii dla broni (klawisz „E”). Można się również do zainstalowania różne inne ciekawe gadżety, lecz najpierw muszą zostać wynalezione (lub skradzione innym!).

W powyższej części przedstawiłem niemałe całą dostępną klawiszologię dotyczącą statku, więc opiszę jeszcze pozostałe klawisze:

- F1 — zmienia widok ze statku,
- F2 — wł./wyl. widok tablicy rozdzielczej,
- F3 — włącza/wyłącza widok nieba,
- F4 — określa ilość szczegółów,
- ESC — przerywa moję (uwaga! ta „przyjemność” kosztuje 10.000 kredytów!),
- P — pauza,
- ALT+S — przejście do ustawiania opcji gry,
- ALT+X — wyjście do DOS-u.

Jak widać, gra nie zasługuje na miano symulatora (ma stanowczo za mało klawiszy!).

Tyle tytułem wstępu, a teraz trochę rad dla początkujących hackerów (przyпускаjąc, że każdy będzie potrafił skonfigurować sobie tak grafikę, by gra chodziła z możliwie największą prędkością i zarazem ilością szczegółów):

- na ekranie konfiguracji statku można dobrać lub przebudować swój statek. Dostępne elementy wyświetlane są po prawej stronie (można je przewijać strzałkami do góry i do dołu) — kliknięcie na jednym z nich lewym klawiszem myszy powoduje wyświetlenie informacji o danym urządzeniu, a przeniesienie go (prawym klawiszem myszy) na hologram statku — zainstalowanie go na pokładzie.

„W roku 2305 informacja stała się równie cenna jak i pieniądze. Największe korporacje wydają olbrzymie sumy na ochronę swoich danych w globalnej sieci przed włamywaczami handlującymi kradzionymi informacjami. W rezultacie, powstał nowy zawód — pilota, który dzięki bezpośredniemu połączeniu z komputerem może poruszać się po wirtualnej sieci. Dzięki temu korporacje mogą testować swoje programy obronne i wykrywać ich ewentualne błędy oraz zdobywać dane innych firm.

Ta elita kobiet i mężczyzn nazywa się NETRUNNERami. Ich misją jest poruszanie się po strukturach danych korporacji w wirtualnej rzeczywistości, ich celem — PRZEŻYCIE...”

DELTA

V



- warto jest mieć zawsze najnowocześniejsze systemy zasilania tarczy i dział (kiedy tylko pojawią się w spisie dostępnych gadżetów – instaluj je); podobnie z dodatkowymi urządzeniami jak ArmorGen czy EnerGen.

- nie warto w czasie walki z niewielkimi celami używać broni zużywającej dużo energii (np. torpedy protonowe) – zwykły laser jest wystarczająco skuteczny.

- staraj się latać jak najniżej (wewnątrz kanału). Osiągasz tam największą prędkość, a wrogom jest najtrudniej Cię namierzyć.

- im wyżej lataasz, tym poruszasz się wolniej, lecz czasami lepiej się wystawić na ostrzał niż lecieć w kanale zablokowanym przez różne przeszkody.

- nie groź Ci bezpośrednie rozbicie o ściany kanału – przy tarczy wzrasta temperatura (czerwone wskaźniki po lewej i prawej stronie kokpitu), która po osiągnięciu temperatury krytycznej powoduje uszkodzenia (nim to zajdzie, system ARTEMIS zacznie Cię ostrzegać).

- nie pozwól niebieskiemu wskaźnikowi energii do broni i zielonemu do tarczy (odpowiednio po lewej i prawej stronie kokpitu) spaść do zera – czasem po zniszczeniu jakiegoś celu pojawiają się litery – zbieraj je (litera „A” powoduje zwiększenie energii tarczy, a litera „E” – zwiększa energię broni). Kiedy będziesz posiadać już EnerGen lub ArmorGen, to będziesz mógł przekształcać nadwyżki energii systemów statku.

- po zniszczeniu celu naziemnego może pojawić się litera „D” – jeśli uda Ci się ją złapać, to zarobisz dodatkową porcję pieniędzy.

- odpalanie pocisków samonaprowadzających jest bardzo „energożerne” – odpalaj je tylko po wycelowaniu ich w większe obiekty (LOCK).

- nimi rozpocznesz karierę trackera – spróbuj swoich sił w symulatorze – powinieneś ukończyć misję treningową na najwyższym poziomie trudności, nim zaczniesz prawdziwe walki.

- zapisuj stan gry po każdym ukończonym levelu – jeśli nie uda Ci się zakończyć kolejnego, to możesz powtarzać próby, lecz jeśli ich również nie będziesz w stanie przejść przed wyjściem z gry?

- HUD (Head Up Display) składa się z kilku istotnych części: po prawej stronie u góry są widoczne aktywne bronie (i ich stan – np. celowanie czy naprowadzanie), na środku u góry wyświetlane są komunikaty, a po lewej stan systemu (pozostały czas i „odległość” od startu – zwykle w około 2000 jednostek jest cel). W środku znajduje się celownik (małe niebieskie kółko – kiedy stanie się czerwone możesz strzelać z laserów lub innej broni promienistej), otoczony większym kołem koledy jedną z aktywnych broni są rakiety – jeśli cel dla pocisku znajduje się w tym polu i jest opisany jako LOCK – jest duże prawdopodobieństwo trafienia go.

- celowniki otoczone są czterema zielonymi lukami – jeśli kolor jest inny, to oznacza, że statek ociera się o brzegi kanału.

- jeśli wylecisz poza kanał – wokół powyższych wskaźników pojawi się pomarańczowy znacznik pokazujący kierunek, w którym jest kanał. Lot taki to znacznie bezpieczniejsze rozwiązanie niż lot po ustalonej trasie, czy też raczej byłoby, gdyby nie przegrzewanie się skrzydeł.

- na pulpicie widać jest kilka wskaźników – po lewej i prawej stopień nagrzania skrzydeł (czerwone), obok nich stan naładowania baterii do dział i tarczy, w środku widać jest mapę – niebieski krzyżyk to Twój statek, czerwone punkty – wrogie jednostki latające, zielone punkty – naziemne systemy obronna, kolorem żółtym oznaczone są Twoje strzały i pociski. Jeśli zobaczysz żółty krzyżyk – to cel Twojej misji (w małej odległości od niego pod celownikiem zobaczysz wyświetloną na czerwono odległość od niego). Nad mapą znajduje się czerwona kreska – kiedy dojdzie do końca w prawo, osiągniesz cel.

- jeśli przegrzejesz skrzydła (wskaźniki temperatury wskażą maksimum) – zaczynają rosnąć uszkodzenia.

- poziome przerywane kreski na bok od celownika oznaczają niebieska – stan naładowania dział i zielona – tarczy (przydatne, gdy nie

TYTUŁ DELTA V

DISC BETHESDA 1993

SYMULACYJNO-ZRĘCZ.

Dystrybutor U.S. GOLD (IPS)

WYMAGANIA SPRZĘTOWE PC
min. 386/33, 4MB RAM



masz wyświetlaną tablicę ze wskaźnikami). Ponad nimi znajdują się ciągłe linie, będące wskaźnikami temperatury.

- w lewym dolnym rogu ekranu jest wyświetlana liczba oznaczająca pozostałą jeszcze energię do dział, a w prawym dolnym – tarczy.

- po uzyskaniu nowej broni, pojawia się ona w symulatorze – można tam zapoznać się z jej działaniem.

- warto jest czytać informacje dotyczące misji – można napotkać np. urządzenia, które nie są wrażliwe na jeden z typów broni, a za to mogą być łatwo zniszczone za pomocą innej.

Jak na razie same superlatywy. Czyżby ta gra nie miała wad? Niestety, jak wszystko na tym świecie – nie jest całkiem bezbłędna.

Pierwsze „powieszenie się” komputera zauważyłem jeszcze przy instalowaniu (czy też raczej konfigurowaniu, kiedy kazałem odszukać komputerowi moją kartę muzyczną); nie można powiedzieć, bym się tym zdziwił – użyt-

kownik zostaje o takie możliwości lojalnie uprzedzony przez autorów. Kilka razy zdarzyło mi się jednak przyblokować komputer (w czasie gry oczywiście!) w stopniu takim, że nie reagował na reset z klawiatury! Kolejną wadą (przynajmniej według mnie) jest szybkość ładowania się programu (a raczej jej brak) – przy 4 MB RAM-u musiałem pozbyć się cache dyskowego, aby usłyszeć digitalizowane dźwięki (do tego celu musi być wolne ponad 2.6 MB pamięci – SoundBlaster Pro). Sama natomiast



gra działa wręcz nieporzywoicie... szybko!!

Wprowadzę na minimalnych szczegółach, ale na 386DX 40 MHz, niejednokrotnie zdarzało mi się gubić w tym wszystkim. Nie narzekam na swój refleks, lecz czasami akcja na ekranie dzieła się tak szybko, że w żaden sposób nie mogłem zareagować.

Na zakończenie może tylko dodam, tak między nami mówiąc: stamtąd joystick przy tej grze! Nie zdarza mi się to zbyt często – ten był pierwszy – zwłaszcza, że w grach preferowanych przez mnie raczej używa się myszki niż klawiatury!! Mam nadzieję, że ostatnie zdanie coś Wam mówi??!

Podsumujmy – jest to całkiem dobra (a może nawet bardzo dobra) gra, różniąca się wyraźnie od poprzednich produkcji tej firmy. Nareszcie jest to coś nie tylko wspaniale zrobione pod względem grafiki i muzyki, ale także wciągające. Aby tak dalej panował!!

■ WIST



P.P.H.U.

AVAX

04-029 Warszawa
ul. Rozłucka 5/5;
tel/fax. (0-22) 10-69-58 (g. 9-16)

OFERTA HANDLOWA 01.11.94



1. LICENCJONOWANE GRY NA KOMPUTERY AMIGA I IBM

588 Attack Sub	PC/Amiga	280
American Poker + data dysk	Amiga	145
Another World	PC/Amiga	345
Assassin	Amiga	280
Artery	PC	390
A.T.A.C.	PC	600
Atlantys	Amiga	140
Birds of Prey	PC/Amiga	280
Black Crypt	Amiga	280
Budokan	PC/Amiga	280
Buzz Aldrin's Race...	PC	805
Colossus	PC	430
Corridor 7	PC	640
Cruise for a Corpse	PC/Amiga	345
Dangerous Streets	PC/Amiga	280
Deluxe Strip Poker	PC	525
Demon Blue	PC/Amiga	170
Dracula	PC/Amiga	465
Dune I	PC/Amiga	280
Dungeon Master	PC/Amiga	280
Elektro Body	PC	285
Euro Soccer	PC/Amiga	280
Fields of Glory	PC	855
F 15 III	PC	780
F 16 Combat Pilot	PC/Amiga	170
F 117 A	PC/Amiga	670
FIFA	PC	610
Flashback	PC/Amiga	345
Fliper	PC	380
Franko	Amiga	245
Frontier - Elite II	Amiga	735
Frontier - Elite II	PC	720
Gielda Światowa	Amiga	195
Hand of Fate ver. pol.	PC	795
Harpoon	PC/Amiga	280
Heartlight	PC	285
Heartlight	Amiga	200
Heimdall 2	PC/Amiga	525
Heimdall 2	A1200	590
Heroes 357	PC	280
Hired Guns	PC	695
Hired Guns	Amiga	835
Humans	Amiga	610
Humans	PC	660
Imperium Galactica	PC	245
Indianapolis 500	PC/Amiga	280
Indy Car Racing	PC	795
Innocent	PC	830
Innocent	Amiga	685
Janosik	Amiga	115
Karciarz	Amiga	160
Kasparov's Gambit	PC	670
King Quest VI	PC	695
Lemmings Oh No! More	PC/Amiga	280
Lethal Weapon	Amiga	355
Lords of Time	Amiga	305
Lure of the Temptress	PC	490
Mig 29 M	PC/Amiga	280
Mentor	Amiga/A1200	355
Olympiad Collection	Amiga	185
Operation Stealth	PC/Amiga	345
Oscar	Amiga	260
Oscar	A1200	270
Oscar	PC	305

Pacific Strike	PC	915
Patriot	PC	550
Powermonger	PC/Amiga	280
Privater	PC	735
Quest for Glory III	PC	585
Rampart	PC	280
Return of the Phantom	PC	795
Risky Woods	PC/Amiga	280
Road Rash	Amiga	280
Robbo	PC	285
Rooster	Amiga	150
Rooster 2	Amiga	190
Sabre Team	Amiga	400
Sabre Team	PC/A1200	480
Seal Team	PC	490
Seawolf	PC	735
Shadow Caster	PC	795
Shadowlands	PC/Amiga	280
Skid Marks	Amiga	400
Soccer Kid	PC/A1200	475
Soccer Kid	Amiga	460
Space Hulk	PC	650
Space Hulk	Amiga	515
Strike Commander	PC	795
Stunt Driver	PC	195
Subwar 2050	PC	795
Surf Ninjas	PC/A1200	280
Syndicate ver. pol.	PC	695
Syndicate	Amiga	585
Tajemnica Statuetki	PC	250
Task Force 1942	PC	795
T F X	PC	1.300
The Big 100	PC/Amiga	500
The Last Soldier	Amiga	190
Theatre of War	PC	250
Theme Park	PC	795
Theme Park	A1200	795
Traps & Treasures	Amiga	400
Trolls	Amiga	235
Trolls	PC/A1200	260
1869	PC/Amiga	345
UFO	PC	855
Ultima VII	PC	735
Ultima Underworld	PC	695
Ultima Underworld II	PC	735
Valhalla	PC	465
V for Victory	PC	495
Wing Commander	PC/Amiga bez 600	280
Winter Super Sports	PC/Amiga	235
Wizard	Amiga	400
Xenobots	PC	430

2. CD ROM PC/AMIGA CD-32

Battle Isle II	PC	1.950
Cinemania	PC	1.420
Dangerous Creatures	PC	1.170
Dangerous Streets	CD-32	515
Dictionary for Children	PC	740
Encarta '94 (oem)	PC	2.050
Family Zoo	PC	590
Frontier - Elite II	PC	870
Gabriel Knight (oem)	PC	900
Harpoon	PC	500
Jack Nicklaus' Golf	PC	500
Living Books (bajki)	PC	820
Mad Dog 2 (oem)	PC	950

Media Euro	PC	2.270
Megalotress	PC	500
Mega Race (oem)	PC	900
Microcosm (oem)	PC	820
Myst (oem)	PC	1.550
Ocean Below	PC	500
Outpost	PC	1.950
Patriot	PC	500
Privater	PC	735
Shadow Caster	PC	795
Sherlock Holmes	PC	610
Seawolf	PC	735
Space Hulk	PC	650
Space Shuttle	PC	500
Sports (F1 Grand Prix, Golf)	PC	1.050
Star Lord	PC	1.490
Strike Commander	PC	1.100
Summer Olympics	CD-32	515
Surf Ninjas	CD-32	515
Syndicate	PC	695
T F X	PC	1.685
The Animals	PC	735
The Journeyman Project	PC	1.050
The Labyrinth of Time	PC	1.590
The Lawnmower Man (oem)	PC	780
The New Grolier (encykl.)	PC	950
The 7-th Guest	PC	1.050
Theme Park	PC	795
Tornado	PC	610
Trolls	CD-32	515
Whale's Voyage	CD-32	515
Who Killed Brett Penance?	PC	950
Who Shot Johnny Rock?	PC	950
Wolfenstein 3D	PC	700
World Atlas 5.0	PC	750

3. LICENCJONOWANE PROGRAMY

UŻYTKOWE I EDUKACYJNE

ABC Chemii	Amiga	175
Amisłownik (ang-pol, pol-ang)	Amiga	195
ETeacher v. 2.5 (angielski)	PC	395
ETeacher v. 2.5 (francuski)	PC	395
ETeacher v. 2.5 (niemiecki)	PC	395
FD Kar	PC	250
Grammar Tree (ang.)	PC	395
Mickey Euro (ang. dla dzieci)	PC	2.760
Organizator	Amiga	195
Ortografia	Amiga	175
Pitagoras kl. 7,8 + egz. wrt.	PC	395
Pitagoras kl. 1,2 LD	PC	395
Pitagoras kl. 3,4 LD + matura	PC	395
Pitagoras kl. 7,8	Amiga	210
Pitagoras kl. 1,2 LD	Amiga	210
Pitagoras matura	Amiga	210
Program FIRMA...JSC	PC	950
Softcarka 1, 2, 3, 4	PC	300
Super Memo	Amiga	495
Wirtschafts Deutsch	PC	180

Wszystkie ceny są podane w tys. złotych, są cenami detalicznymi i zawierają podatek VAT.

Specjalna oferta dla odbiorców hurtowych i sklepów.

System Shock

Oto mamy przed sobą kolejny, wspaniały produkt firmy ORIGIN znanej m.in. z kolekcji „ULTIM”. Zwie się on „SYSTEM SHOCK”. Jesteśmy pewni, że zyska całą rzeszę wielbicieli. Co dziwne nie jest on na razie zbyt reklamowany w zachodnich piśmiach, a szkoda bo produkt to wysokiej klasy. Zrobiony został w Looking Glass Technologies, podobnie jak wcześniej wydane „Ultim Underworld”, do których w programie jest wiele analogii: poruszanie postaci, widok „z wewnątrz”, możliwość zaczynania gry po zginieciu od jakiegoś miejsca dzięki pewnym rzeczom itp. Są jednak również wyraźne różnice. Po pierwsze następuje gwałtowna zmiana „klimatu”. Nie poruszamy się naszym starym Avatarem po świecie fantasy z mieczem w dłoni, ale szalejemy „neuromancerem” (Ph. K. Dick) z karabinem laserowym po bazie kosmicznej w XXI wieku. Poza tym mamy do wyboru wersję pełnoekranową gry (podobnie jak w „DOOMIE”) z tym, że do jej obsługi potrzeba raczej 486DX z 8 MB RAM. Ogólnie przydałoby się tu 8 MB, choć na 386 z 4 MB gra chodzi całkiem znośnie. Polepszeniu uległa też sprawa posiadanego dobytku. Znalezione rzeczy od razu rozdzielają się do poszczególnych grup i są w każdej chwili dostępne w bardzo prosty sposób. Zachwyca również różnorodność broni: możemy walczyć używając rufki, pistoletów, karabinów, laserów, działek, granatów, min itp. Postać biega, skacze, czołga się, pochyla, spogląda w górę i w dół, wspina po drabinach. Znakomicie zachowany jest klimat gry: elektroniczny podkład dźwiękowy, syk otwieranych drzwi, przemawiający SHODAN – sztuczna inteligencja stacji, znakomita grafika rodem z „Aliensów” i mnóstwo wiadomości przy zwłokach, dających palno wyobrażenie o walkach, jakie miały miejsce pomiędzy ludźmi, a

sługami SHODANA. Dzięki wprowadzeniu wątku przewodniego, elementów logicznych i cyberprzestrzeni gra stała się dużo ciekawsza od podobnego w sumie „DOOMA” (choć ustępuje mu znacznie w płynności). W ogóle gra jest Super! I zadowolili nie tylko miłośników cyberpunku.

Był 7 kwietnia 2072 r. Pamiętny dzień. Podjąłem próbę włamania się do SHODANU – stacji badawczej na orbicie Saturna. Zalażyłem kilka programów szlunowych i wpadłem w sam środek sieci. Niestety, specje z Trioptimum byli świetni, wykryli mnie i wiedziałem, że będzie gorąco.

Trioptimum znane jest ze swojej świetnej służby

bezpieczeństwa. Wkrótce New Atlantia stała się dla mnie piekłem. Gdy mnie w końcu złapali, pewien byłem rychłego przejścia w niebyt, a tymczasem skontaktowałem się ze mną Edward Diego – jeden z szefów Trioptimum. Poprosił mnie o przysługę. Miałem włamać się dla niego do Shodanu, a wszystko zostanie zapomniane, plus wojskowy wazonet najnowszej generacji i sześć miesięcy w komorze uzdrawiającej. Była to pokusa nie do odparcia. Z pomocą Diego dostałem się na stację i włamałem się do sieci. Wprowadziłem kody, uwalniając przy tym Sztuczną Inteligencję stacji – SHODANA. Ale co mnie to obchodzi? Mam wazonet, który sprawi, że będę królem sieci.

Obudzwszy się po sześciu miesiącach niewiele pamiętałem, moje wspomnienia zostały wykasowane. Rozjrzawszy się naokoło zacząłem sobie trochę przypominać. Obok komory znalazłem walizkę, a w niej czytnik danych



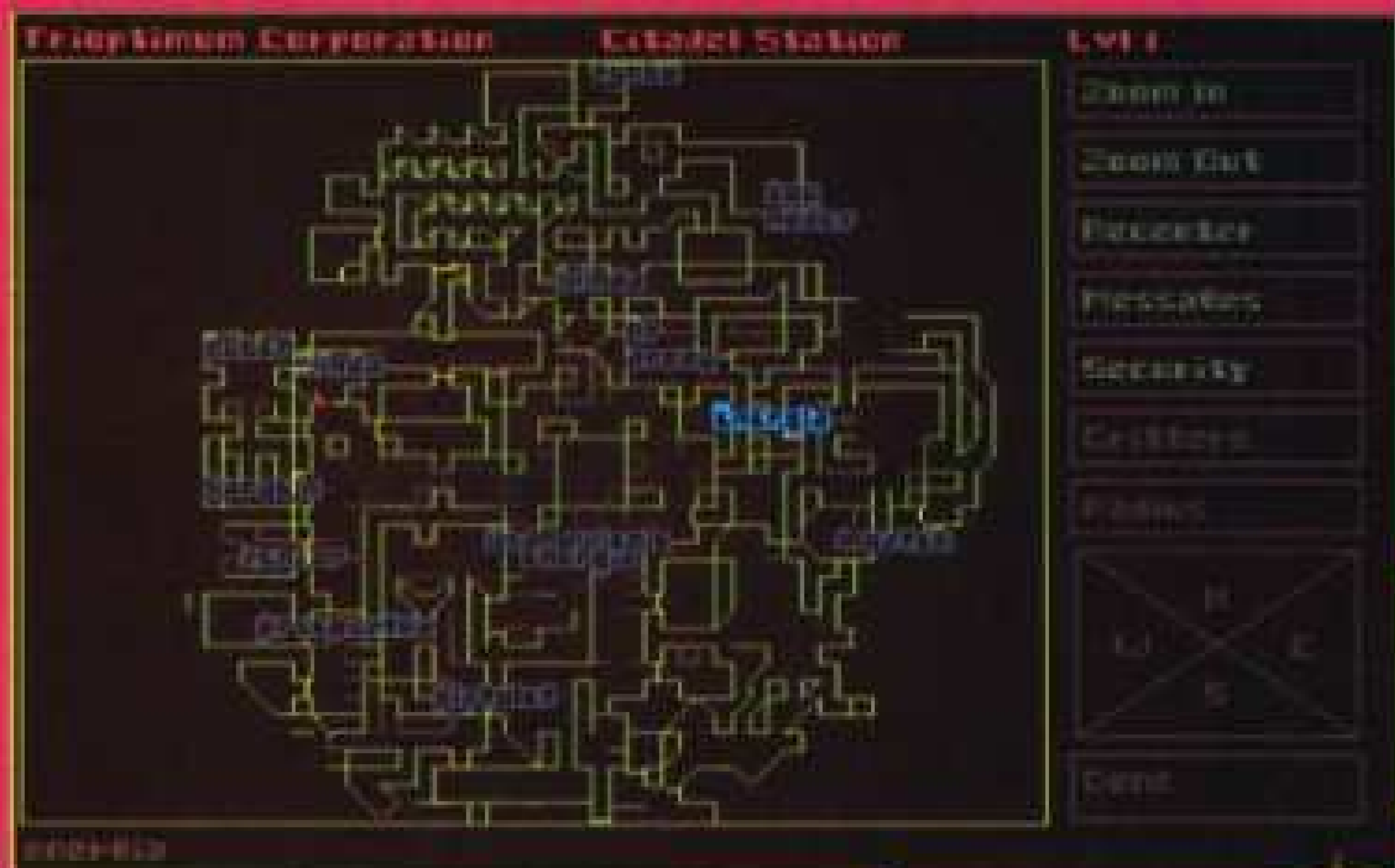
(Multimedia Data Reader). Była też wiadomość, z której dowiedziałem się paru rzeczy. No dobra, rozejrzyjmy się trochę po bazie.

Kiedy wyszedłem na korytarz, zastatkowały mnie jakieś zważowane roboty, musiałem poprzestawiać im rurkę trochę obwodów, aby się ode mnie odczepiły. Uzdrowiłem się trochę w SURGERY MACHINE, uzupełniłem energię ze źródła stacji (ENERGY CHARGE STATION).

Obok drzwi natknąłem się na zwłoki faceta. Co tu się dzieje? Z wiadomości dowiedziałem się, że SHODAN pobliżował wejścia.

Otworzyłem drzwi, przypominając sobie, że numerem jest 451 i wtedy zaczął się koszmar – napadły mnie jakieś zmutowane postacie. Dobrze, że znalazłem ciut wcześniej pistolet – pokonałem je i dopiero wtedy mogłem przeczytać wiadomość od Rebeek.

Wiadomość wstrząsnęła mną. Ogromny laser jest już wycelowany w Ziemię i prawie gotów do niszczenia wszelkiego życia. To straszne, wszyscy ci biedni ludzie. Jak mam być królem



wał. Postanowił stworzyć własne królestwo metali i linii energetycznych, bez ludzi – tylko cyborgi i maszyny. Przy pomocy jakiegoś robota rozprzestrzenił wirus, który przekształcił część załogi w szalonych mutantów atakujących wszystko co się rusza. Prze-

i jest prawie gotów do wystrzelenia – musi go jeszcze nakalibrować.

Na szczęście wiem już jak mu w tym przeszkodzić. Muszę się najpierw udać na drugi poziom (RESEARCH LEVEL) i znaleźć ISOTOP X-22. No oć, winda dalej nie działa. Muszę zniszczyć komputerowe węzły (CPU NODES), w ten sposób SHODAN straci kontrolę na tym poziomie. A więc w drogę.

Przechodząc korytarzem zauważyłem drzwi zabezpieczone kodem z poziomu cyberprzestrzeni. Po co komu takie zabezpieczenie?

Obok był terminal, a więc jecha w cyberseferę! Zebrałem parę danych, ale w pierwszej „komórce” nic ciekawego nie było.

A więc dalej za strzałkami! To jest jazda! O jest! Widzę otwieranie drzwi, ale jest i strażnik. Zabezpieczyłem się C-SHIELDEM, przyłożyłem mu parę razy PULSEREM i rozwiął się jak niemyty. Nie było więcej zabezpieczeń tak, że nawet nie musiałem używać DECOYA. Teraz szybko RECALLEM do wyjścia i FRUUU – jestem na zewnątrz. A w pomieszczeniu: piękne działko SB-20 MAGPULSE.

Z tym to aż przyjemnie chodzić, ale oszczędzamy amunicję na poważniejszych przeciwników. No, nareszcie znalazłem przejście, było w sektorze Beta. Szybka zmiana obwodów, przejście przez most, winda grawitacyjna (zielone strzałki na podłodze) i jestem w węźle CPU. Ależ SHODAN się wściekał, gdy mu je rozwaląłem. Wysłał chyba na



sieci, jeśli będę jedynym żyjącym użytkownikiem? Muszę więc udać się do Dr Arcy'ego: dowiedzieć się jak wyłaczyć to świniatwo, a następnie udać się na mostek i zrobić wszystko co możliwe, by zatrzymać odpowiedzialnych za tę katastrofę. Ale podobno winda jest zablokowana, ponoć SHODAN ją kontroluje. Trzeba ukrócić trochę jego panowanie.

Zacznę od kamer – niech nie widzi zbyt dużo. Łącząc po poziomie znalazłem parę fajnych rzeczy: kilka pistoletów, amunicję, granaty, BOOSTER – umożliwiający szybkie poruszanie się bez zmęczenia no i SENSAROUND – specjalny sensor do obserwacji tego co się dzieje za moimi plecami. Wszystko to świetnie się przydaje, bo wali na mnie cała masa mutantów, cyborgów i różnego rodzaju robotów. Po wielu trudach udało mi się dotrzeć do Arcy'ego, a właściwie do wiadomości, bo z niego to za wiele nie zostało. Wszystko jest już jasne. Kiedy uwolniłem SHODANA podczas włamywania się, ten lekko zbżiko-

stawił też program, który uzdrawiał chorych, na taki który wszystkich chorych przerabia na cyborgi z wmontowaną procedurą bezwzględnego posłuszeństwa SHODANOWI. Sama stacja mu nie wystarczyła. Postanowił zapanować nad Ziemię. Obrócił ogromny laser



EKRAN GŁÓWNY GRY



- | | |
|--|--|
| 1 Widok ogólny | – wybrany rodzaj broni |
| 2 Inventory | – rodzaj rzeczy |
| 3 MFD – Monitor Function Display | – automaping |
| 4 Patrzenia w dół i w górę (zmiana kątów widzenia) | – wykrywacz celów |
| 5 Schyłanie się i czolganie | – wyłącznik MFD |
| 6 Energia życiowa (stamina) | 15 Stopień energii życiowej w procentach (zmęczenie) |
| 7 Energia (energy) | 16 Pełny ekran (włączenia/wyłączenie) |
| 8 Poziom zużycia energii – zmęczenie | 17 Sensoround – sensor obserwacyjny |
| 9 Menu – Disk options | 18 Latarka |
| 10 Menu broni i implantów | 19 Tarcza |
| 11 Mein – inventory hardware'u | 21 Kompas |
| 12 Mein – inventory pozostałych rzeczy | 22 Multimedia Data Readers (czytnik wiadomości) |
| 13 Mein – inventory software'u | 23 Booster – przyspieszacz |
| 14 Wyświetlacz MFD (od góry) | 25 Broń, którą aktualnie posiadasz (pałka) |

mnie wszelkie odwoły jakie mu jeszcze zostały na tym poziomie. Ale teraz to on już może... Po drodze do windy wszedłem jeszcze do pomieszczenia z komorą dla cyborgów. Krótka akcja i przywróciłem komorze pierwotne zadanie. Teraz szybko do windy i na poziom drugi.

Ależ tu mutantów, cyborgów i innego tatataństwa. Ale oplatcało się potażić: znalazłem tarczę energetyczną (SHIELD) i celownik (TARGET INFO). No i oczywiście bibliotekę, a w niej terminal do wspaniałej cyberprzestrzeni. Tu już nie było tak łatwo.

Była broniona przez CYBERDOGI i CYBERGUARDÓW, ale dałem sobie radę. Upradowałem sobie swoje programy oraz zdobyłem DRILLA, dzięki któremu zdążyłem ICE z PULSERA v.4. To jest to, a poza tym zdobyłem dwie karty dostępu: Group-4 i SCI. Trafiłem później do punktu kontroli lasera. Na szczęście przypomniałem sobie, że jeszcze nie zrobiłem pewnej rzeczy. A więc po ISOTOP X-22. Znalazłem go bez trudu, a przy okazji przerwałem produkcję robotów. Jeszcze tylko małe porachunki z SHODANEM (rozwalka węzłów GPU) i jedziemy na dół, na poziom reaktora.

Generator osłon znalazłem bez problemu. Wszedłem szybko ISOTOP XX-22 i włączyłem osłony. Teraz szybko obok reaktora do punktu bezpieczeństwa lasera. Wprowadziłem kod 199 znaleziony w cyberstarze i wyłączyłem zabezpieczenie. Przechodząc obok pomieszczenia o zmniejszonej grawitacji, pięknym skokiem wziąłem jeszcze karabin maszynowy, który sprawił, że poczułem się od razu o niebo bezpieczniejszy. Pobiegłem do windy, przeniósłem się na poziom drugi i odpaliłem laser. HA – SHODANIE i co ty na to? Twój laser walał w osłonę i rozwalił się sam. Nic nie pomogły te silne stwory, które na mnie nalałaś. Mam masę granatów i karabinek maszynowy. A na dodatek dostałem wiadomość, że są jeszcze żywi ludzie na mostku. Zaraz im pomogę i nie strasz mnie tym wirusem. Idę i nic mnie nie powstrzyma. Na wszelki wypadek prześlę wiadomość o tym co mnie tu spotkało do „Gier Komputerowych” – komórki wywiadu w Trioptimum. Do zobaczenia na mostku.



■ Sikoreczka alias Krwawy Stempelak

HEGATAR COMPUTING

01-360 WARSZAWA,
ul. Człuchowska 25
HALA TARGOWA „WOLA”

zapraszamy od pon. do piąt.
w godz. 16 – 19 tel/fax 638-1209
a także Giełda Komputerowa, ul. Grzybowska –
stanowisko nr 15 (sob/niedz.)

- * GRY TV NINTENDO 8-BIT
oraz cartridge wymiana/sprzedaż
- * GRY TV SEGA 16-BIT
oraz cartridge wymiana/sprzedaż



POLECAMY NOWE TYTUŁY BRYTYJSKICH CZASOPISM
NAJTAŃSZE CD W POLSCE! Ceny 180.000 – 250.000 zł

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

Do każdego czasopiisma załączany 1 dysk CD, średnio 500MB z nowymi programami co miesiąc!
Dogodne formy zakupu – odkładanie, wysyłka za pobraniem, roczna prenumerata.
Ceny mogą ulec zmianie; koszty wysyłki są doliczane do cen detalicznych.

TYTUŁ SYSTEM SHOCK

ORIGIN 1994

GRA DOOM-OPODOBNA

PREMIERA WKRÓTCE!

IPS Dystrybutor

WYMAGANIA SPRZĘTOWE PC
min. 386, 4MB RAM





Relacje z Targów

W poprzednim numerze „GK” zamieściliśmy raporty z dwóch wielkich światowych imprez komputerowych. Poprzednio więcej miejsca poświęciliśmy londyńskim targom ECTS, więc teraz dla równowagi trochę informacji o chicagowskim SCES.

Amerykański Computer Electronic Show, czyli Wystawa Elektroniki Komputerowej, to największy cykliczny pokaz na świecie, poświęcony w swych założeniach sprzętowi komputerowemu. Ale ponieważ prezentacja nowych konstrukcji sprzętu komputerowego ma sens jedynie wtedy, gdy można pokazać możliwości oferowane przez ten sprzęt, więc siłą rzeczy demonstracjom rozwiązań sprzętowych towarzyszy bogata otoczka nowych osiągnięć w technice programowania. CES odbywa się dwa razy w roku – przy obecnym burzliwym rozwoju techniki komputerowej rok

byłby zbyt długim okresem. Tradycyjnie styczniowa prezentacja odbywa się w styczniu w amerykańskiej stolicy hazardu i rozrywki – Las Vegas, natomiast letnia w Chicago – mieście olbrzymich kontrastów, przez wielu uważanym za najbardziej amerykańskie z amerykańskich miast. Tegoroczna letnia Wystawa była jednak pożegnaniem z Chicago. Od przyszłego roku letnie prezentacje odbywać się będą w Filadelfii – taka jest decyzja organizatorów.

Tym co w tym roku najbardziej się na SCES rzucało w oczy był brak prezentacji firmy Sega, przy jednoczesnej olbrzymiej ekspansji innych systemów do gier. Nie wiadomo, czy Sega popadła w tak duże tarapaty, czy też może przyczyniła się, by na Wystawie Zimowej ołnić wszystkich jakąś nową konstrukcją.

Widoczna też była olbrzymia ekspansja systemów CD-ROM. To chyba nieodwołalnie będzie technika najbliższych lat. Mimo wielu wad trudno dziś znaleźć inne medium, które byłoby w

stanie za tak niewielką cenę przechować tak olbrzymią ilość danych. Choć Nintendo zdecydowanie dystansuje się na razie od technik CD, a jej szef twierdzi słusznie, że liczy się gra – nie technika, to jednak właśnie technika ułatwia tworzenie interesujących gier. Tym bardziej, że ostatnio większość producentów nastawia się na projektowanie tzw. filmów interaktywnych (interactive movie) oraz gier filmowych (movie game).

Związki przemysłu filmowego i producentów gier komputerowych były żywe od lat. Dotychczas były to jednak związki raczej jednostronne, to znaczy producenci gier kupowali licencje i pomysły od wytwórni filmowych. Teraz współpraca staje się bardziej ścisła – twórcy filmowi coraz częściej dostrzegają w grach komputerowych nową platformę tworzącą dysponującą nowymi rewelacyjnymi środkami wyrazu. Doszło do tego, że znana amerykańska wytwórnia telewizyjna Viacom powołała stały, 30-osobowy zespół mający się specjalizować w produkcji gier. Jednym z głównych wydarzeń SCES był huczny ban-



Cyberdreams zaprezentowało:

← DARK SEED 2 z grafiką H. Gigera

HUNTERS OF BALK ►



'94

kiet wydany przez Disney Studios z okazji podpisania wielkiego, o wartości 20 mln dolarów, kontraktu z Virgin Interactive na wspólną produkcję projektu „The Lion King”. Virgin przewiduje, że w samej Europie sprzeda 1 mln kopii tego programu, a rynek USA wchłonie kolejne 750 tys.

Z drugiej strony Hulk Hogan rozdawał autografy, a to z okazji zakupu przez Mindscape praw do produkcji gier opartych na serialu „Thunder in Paradise”, w którym Hulk gra główną rolę. Premiera pierwszej gry jest zapowiadana na wiosnę przyszłego roku i ma być powiązana z premierą serialu w telewizji brytyjskiej.

Techniki filmów interaktywnych interesują także innych wydawców. Na przykład Penthouse Magazine powołał specjalny dział Penthouse Interactive i miał swoje stoisko na wystawie. Fachowcy z magazynu twierdzą, że prezentacja modelki na interaktywnej serii fotografii daje możliwości i efekty nieosiągalne innymi metodami. O skalę finansową przedsięwzięć związanych z filmami interaktywnymi może świadczyć fakt, że firma



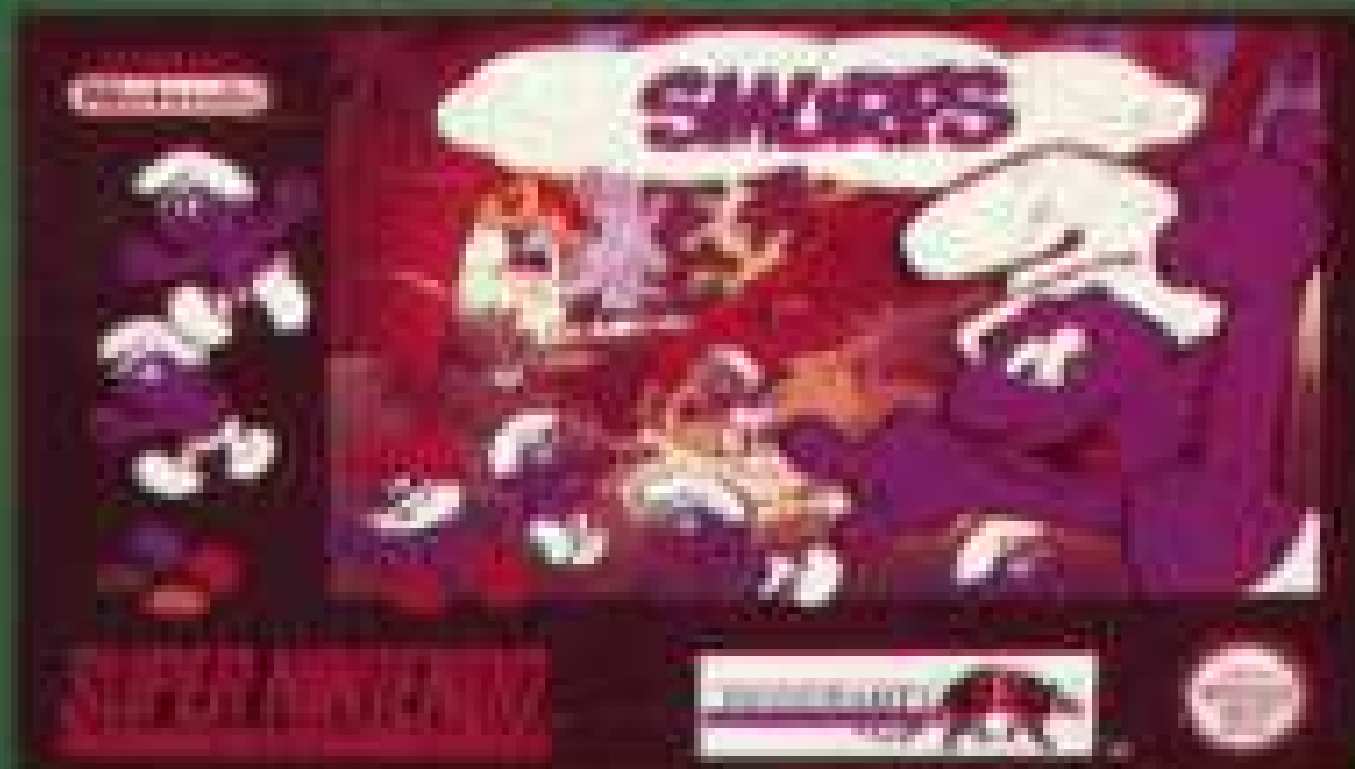
Digital Pictures postanowiła zająć się wyłącznie tworzeniem takich filmów, a budżet ich najnowszego projektu to równiutkie 8 mln dolarów. Nieźle! Niejeden pełnometrażowy film fabularny zadowala się ułamkiem tego budżetu.

Ale techniki CD to nie tylko powiązanie filmu z programem komputerowym. Dysk CD-ROM pozwala przechować taką ilość danych, że całkowicie możliwe stało się zrewolucjonizowanie także innych typów gier. Wyraźnie widać to na przykład w różnego rodzaju symulatorach. Właśnie na rynki europejskie trafia gra „Wolfpack” firmy NovaLogic (gry tej firmy na polskim rynku dystrybuje IPS). Jest to symulator wojennego okrętu podwodnego, który poza swymi wszystkimi zaletami charakteryzuje się wspaniałymi graficznymi odwzorowaniami powierzchni

oceanu. Jeszcze bardziej zaawansowany graficznie jest program „Armoured Fist”, również produkt NovaLogic, będący z kolei symulatorem czołgu. Twórcy gry szczerzą się, że tak wiernego odwzorowania pola bitwy, wraz z na wpół przezroczystymi dymami oraz niezwykle realistycznie odwzorowanymi rozbłyskami wybuchów, nie proponowała jeszcze żadna gra wojenna. Twórcy zapewniają przy tym, że dokładnie tak wygląda pole bitwy z wieżyczki rzeczywistego czołgu. Nie mniej spektakularne efekty wizualne zapowiadają twórcy „Inferno” (DID i Ocean). Gra ta nie ma jakoś szczęścia, bo od ponad pół roku jest mowa, że lada dzień trafi na

półki sklepowe. Ważne jest jednak, że twórcy gry wyraźnie stwierdzają, że to właśnie CD-ROM umożliwił umieszczenie w grze takiej klasy efektów graficznych i dźwiękowych (co w zasadzie tworzy całą atmosferę rozgrywki), a także samą konstrukcję gry kosmicznej zawiera-

Nowości na NINTENDO



← Ostatnia niezapowiedziana Cyberdreams: I HAVE NO MOUTH, AND I MUST SCREAM!




jącej ponad 700 misji i 16 tys. odmiennych wątków przebiegu rozgrywki.

Cechą charakterystyczną jednych i drugich targów były niezwykle mocno eksponowane stanowiska z konsolami do gier wideo. W poprzednim odcinku wspominaliśmy już o tajnym projekcie Nintendo – Ultra 64, czyli konsoli 64-bitowej, która ma ukazać się w połowie '95 r.

Zaprezentowano wiele nowych gier przeznaczonych do starego pocztowego Nintendo, jak również do nowszej maszyny Super Nintendo (SNES). Było w czym wybierać: „Smurfy”, „Asterix”, itp.

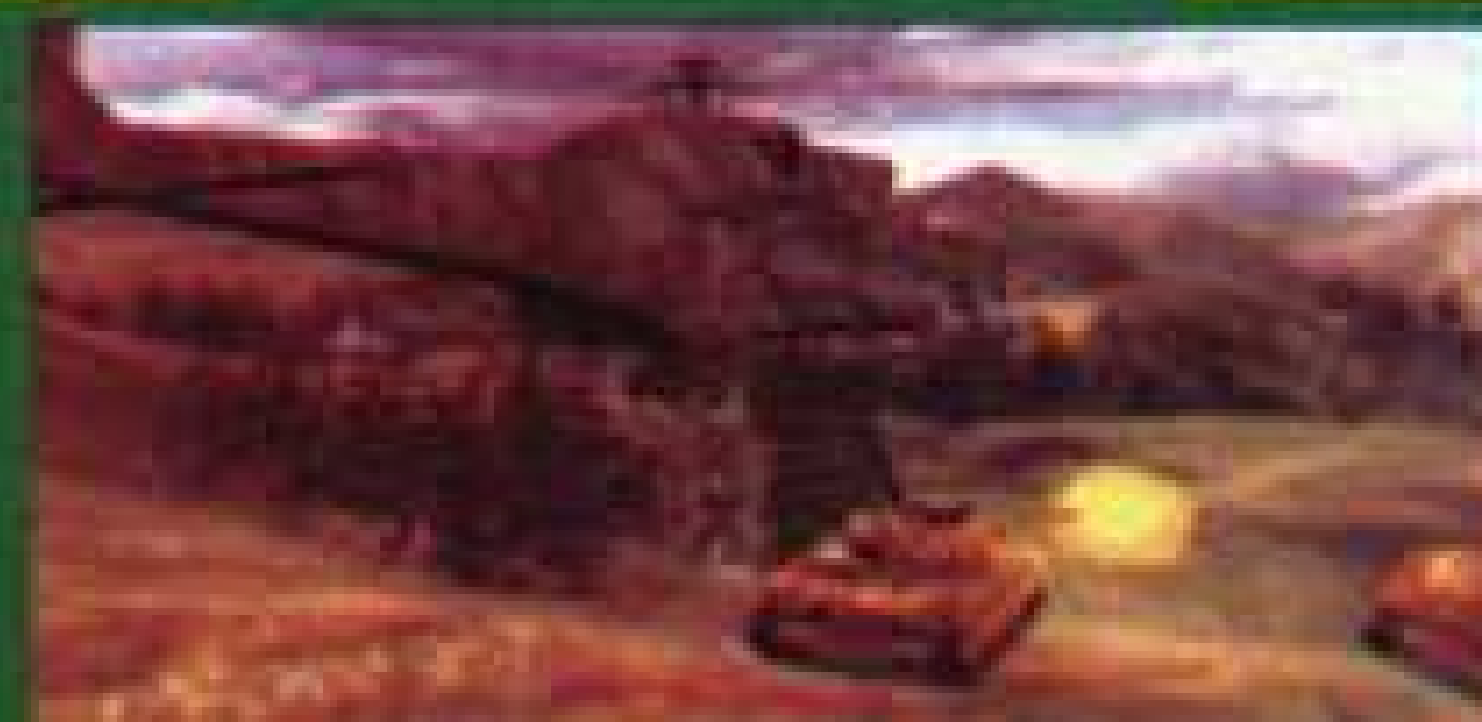
Drugi co do wielkości potentat w dziedzinie gier wideo SEGA, zaprezentowała specjalną nakładkę 32-SX, robiącą ze zwykłego Mega Drive, maszynkę 32-bitową.

W poprzednim odcinku pisaliśmy, że Atari nie popisało się i ich ekspozycja w Londynie była niezwykle skromna (a właściwie jej nie było). Do-



11th HOUR – krwawy interaktywny horror firmy VIRGIN.

Gra wojenna jakiej jeszcze nie było – ARMoured FIST firmy NOVA LOGIC, będzie wkrótce dostępna w Polsce!



piero po pewnym czasie dotarła do nas wiadomość, że z obecnością Atari na ECTSie, to nie zupełnie tak. Otóż równolegle z targami odbyła się duża impreza z okazji oficjalnego wejścia „Jaguara” do Europy. Jak zwykle jednak w przypadku Atari, zawalił dział marketingu i reklamy, tak więc na imprezę w londyńskim planetarium mogli wpaść tylko nieliczni.

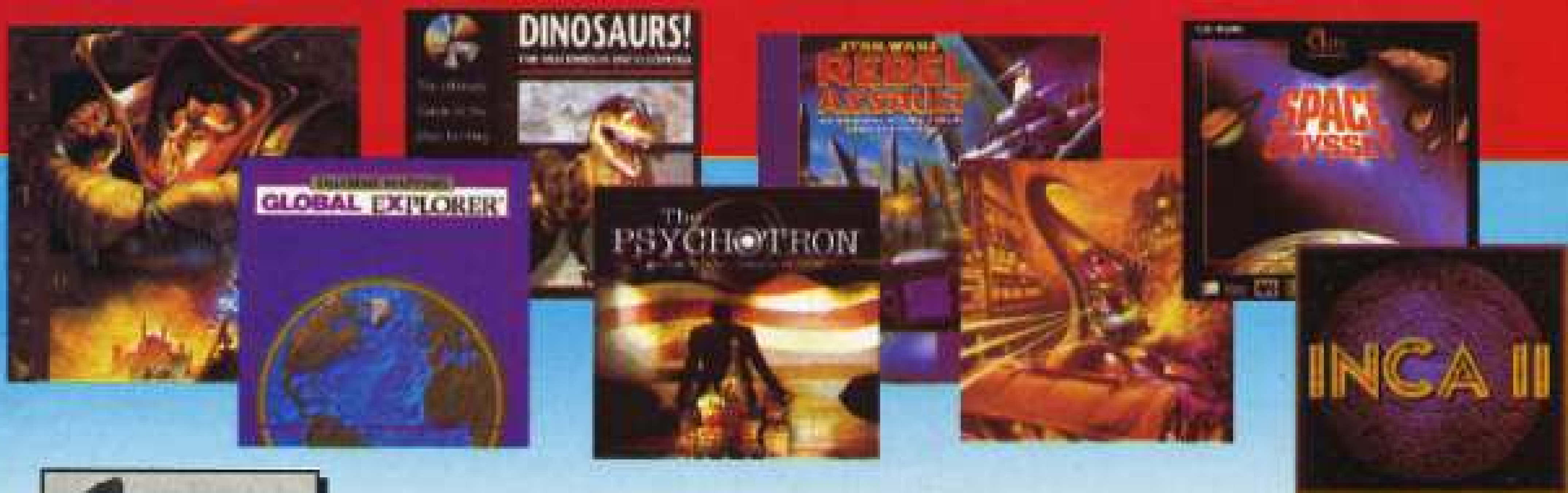
To tyle jeśli chodzi o nowości zaprezentowane na targach ECTS i SCES. Teraz trafiają one właśnie na rynek i to w „najgorętszym” dla handlowców okresie. Nam wypada tylko życzyć, aby jak najwięcej z tych wielu zapowiadanych nowości trafiło na nasze, polskie „stoły”.

■ LSK I MS

Za pomoc w przygotowaniu tego artykułu dziękujemy Tomaszowi Mazurowi z firmy „Mirage Soft” i Arturowi Brożkowi z firmy „Mester”.



Na pierwszym planie Tomasz Mazur, głównodowodzący firmą MIRAGE SOFT, który przybył do Londynu aby zawrzeć nowe kontrakty. Dzięki temu na naszym rynku pojawi się wiele atrakcyjnych gier.



MULTIMEDIA

w sprzedaży kilkaset tytułów na CD-ROM

MUZYKA I DŹWIĘK

16 Bit Sound Master Piece
MIDI & WAVE Workshop
Music box 1994 New
Music from Heaven
Music Toolbox
Sound Library 1
Sound Library 2

CLIP ARTY, FOTOGRAFIE, IKONY

3D Animedia
Clipart Library
Clipart Warehouse
Corel Photo CD
Icon Library
Image Library 2
Interactive Animation Tour
Photo Images v.1
Photo CD Demo

SHAREWARE DOS

14000 Programs
All You Can Play
Business Library
CompuFix (PC-Medic)
Computer Reference Library
Family Fun
Games Galore
MAC Into 3
MAC Shareware
More Graphics
More Multimedia
More Utilities
Network Master
Night Owl 12
Office & Games
Phoenix Fun Games
Programmer Power Tools
So Much Modem Madness
Techno Tools

WINDOWS

2700 Sharing True Type Fonts
49er Windows Game
CD Blitz
DICA Windows
Games Platinum Windows
Home & Business Platinum
More Fonts
MPC Wizard 2.0
Multimedia Mania
Multimedia Platinum
Publisher Vault Gold
Publishers Platinum
Software Vault Gold
Win Platinum
Windowware
Windows 1994
Windows Programs
Windows Treasury

NAUKA, WIEDZA, ENCYKLOPEDIE

Adventures
Art History Encyclopedia
Bibles and Religion
Cameron's Fine Art Poster Catalog
Compton's Interactive Enc. 94
Dictionaries & Language
Grollier Enc. 80
Hard Days Night
Holy Bible
Mozart
National Geographic Mammals
Photography Teacher
Summer Fashion Show 1994
Tempra Access Plus
Travel to Space
World Atlas 4.0

GRY

7th Guest
Adventures of Willy Beamish
Artur's Teacher Trouble
Betrayal at Krondor
Chaos Continuum
Chess Master 4000
C.I.T.Y. 2000
Conan the Cimmerian
Conspiracy
Critical Path
Cyber Race
Cybergenic Ranger
Cyberwar
Dagger of Amon Ra
Day of Tantara
Deathstar Arcade Battles
Dominator Pack
Doommania
Dune
Ecoquest
Eric the Unready
F-15 Strike Eagle III
F-117A
Gabriel Knight
Golf Microsoft
Gunship 2000
Guy Spy
Hellcab
Hugo's House of Horrors
Horde
INCA
INCA 2
Indiana Jones & Fata Atlantis
Inferno
Iron Helix
Jones in the Fast Lane
Journeyman Project
Just Grandma & Me
Jutland

King's Quest V
King's Quest VI
Legend of Kyrandia
Loom
Lost in Time
Lawnmowerman
Lord of the Rings
Microprose Collection
Mad Dog McCree
Mad Dog McCree 2
Man Enough
Magic Death
Mantis
Mega Race
Microcosm
Mixed up Moder Goose
MVP's Game Jamboree
Myst
Outpost
PC Karaoke
Peter and the Wolf
Power Rangers
Protostar - War of the Frontier
Psychotron
Put Put Joins the Parade
Quantum Gate
Rebel Assault
Return to Zork
Reunion
Ring World
Rise of the Robots
Sim City 2000
Soft Kill
Space Quest IV
Star Trek 25th Anniversary
TFX
Who Killed Sam Rupert?
Who Shot Johnny Rock?
World of Flight
Wrath of the Demon

- Atrakcyjne ceny dla dealerów, odbiorców hurtowych i sklepów.
- Możliwość zamówienia dowolnego tytułu.
- Prowadzimy sprzedaż wysyłkową za zaliczeniem pocztowym.

sprzedaż hurtowa i detaliczna:

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

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

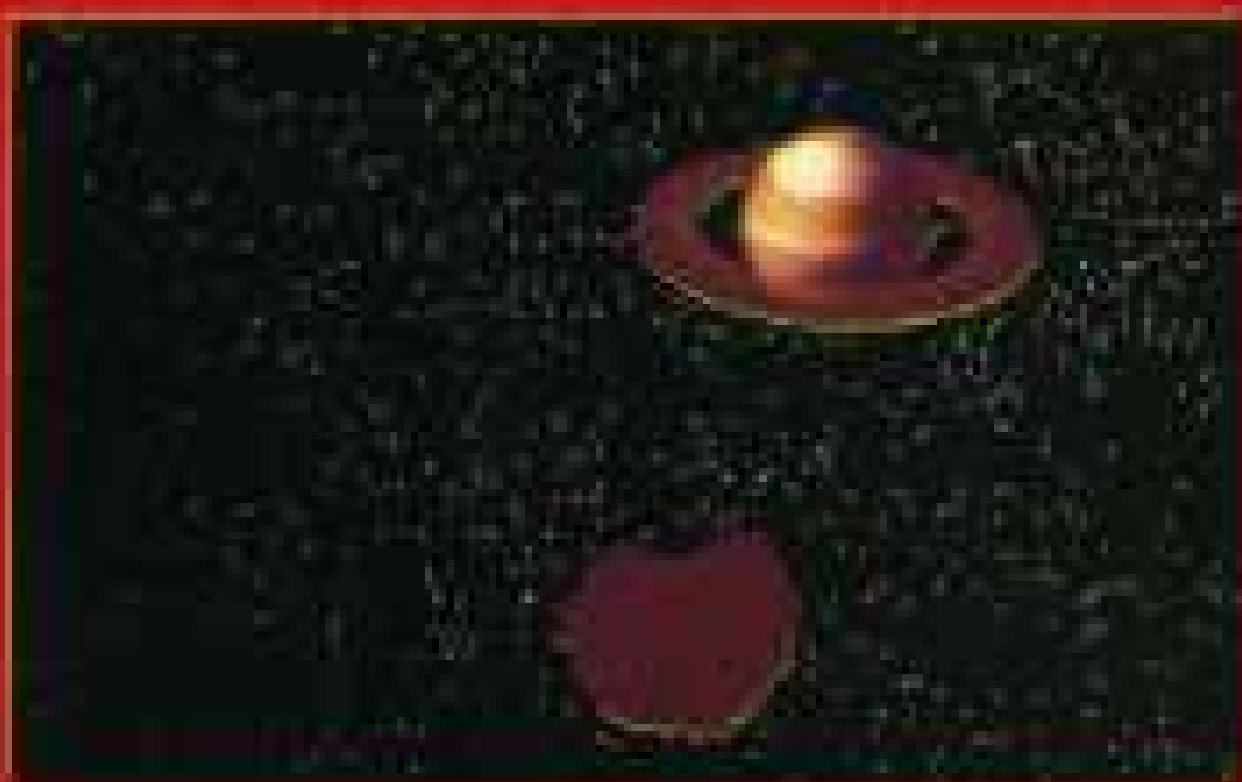
oraz PPH LOGIN Sosnowiec,
ul. Czarna 10-12, tel. 66-00-51

Ponadto w ciągłej sprzedaży:

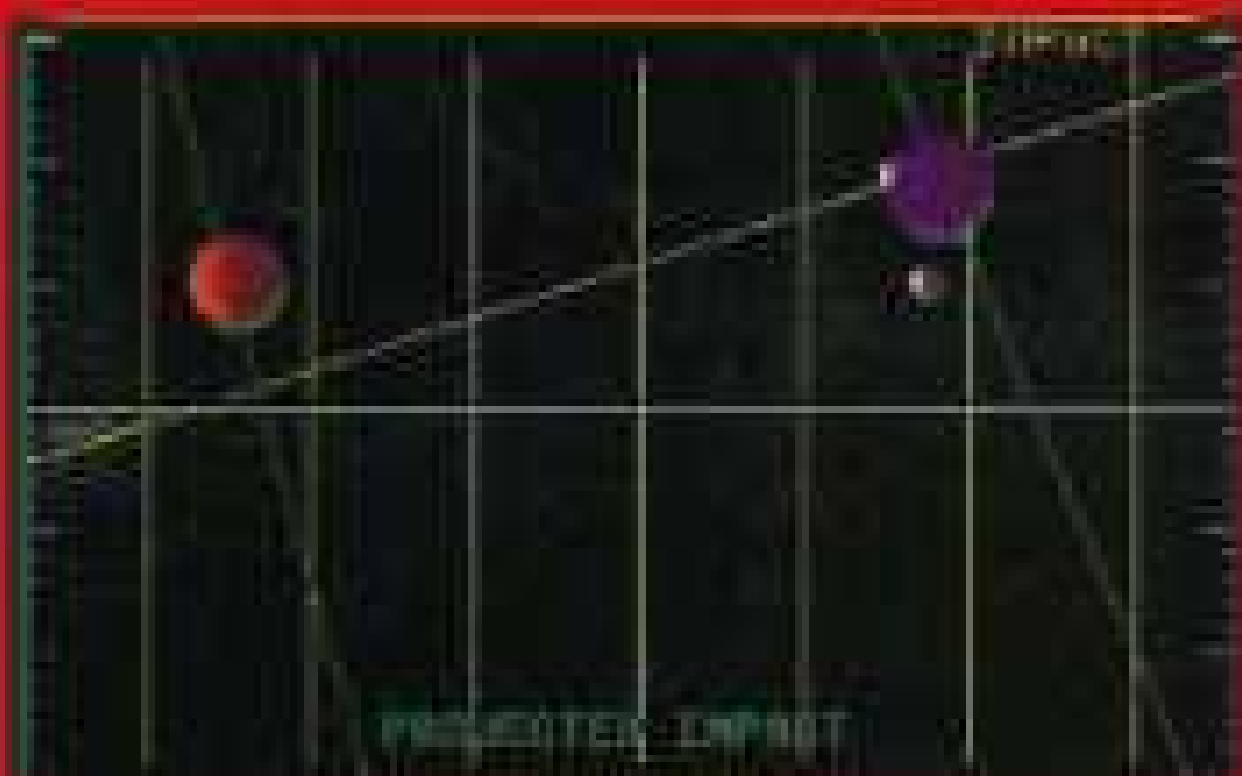
- napędy CD-ROM firm Sony i Panasonic
- karty dźwiękowe SoundBlaster i Gravis Ultrasound
- Głośniki do kart dźwiękowych



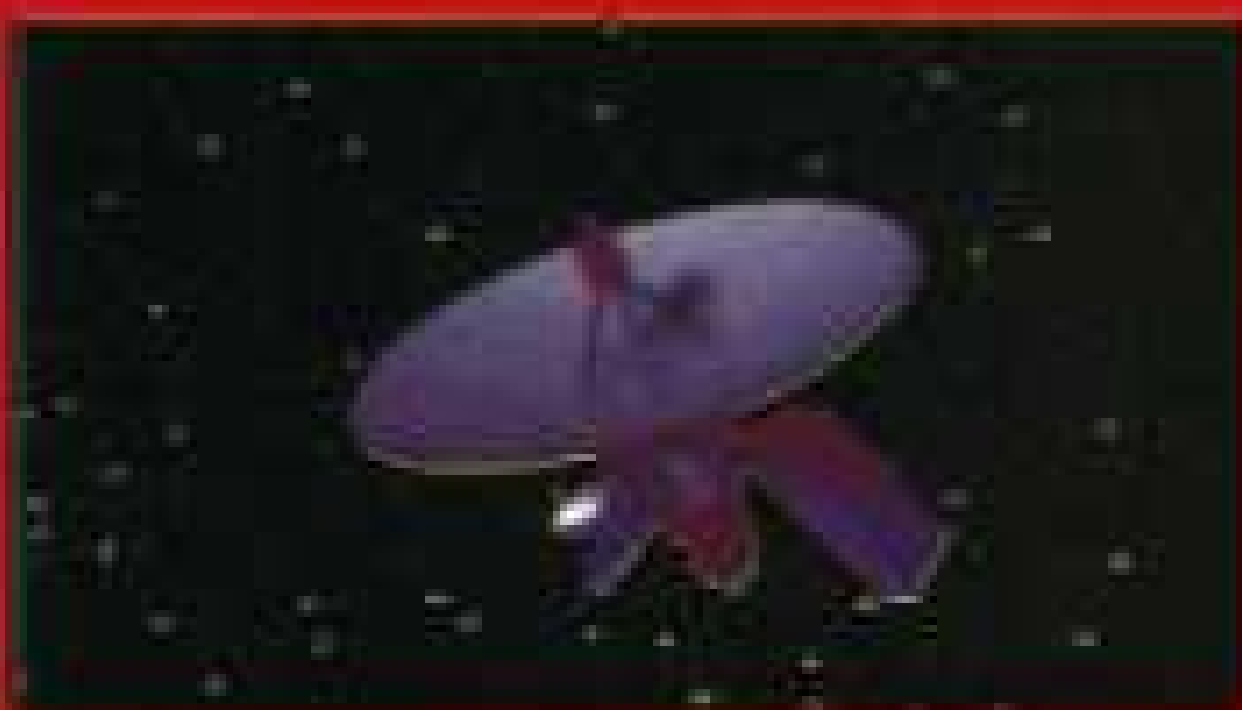
Ziemia. Kolombka ludzkiej cywilizacji. Od milionów lat daje schronienie niezliczonym formom życia.



Ale teraz nadeszła chwila, która musiała kiedyś nadejść. Rodzaj ludzki został postawiony przed dramatyczną alternatywą: opuścić Ziemię aby próbować przetrwać poza nią, albo zginąć w straszliwym kataklizmie.



Obliczenia wykazały, że Ziemię zagraża fatalna w skutkach zderzenie z przybyłym spoza Układu Słonecznego ułazymem asteroidem.



Z powodu dużego prawdopodobieństwa wystąpienia podobnych zdarzeń na innych planetach Układu Słonecznego, zaplanowano opuszczenie go. Wystrzelono sondy w celu poszukiwania planet krążących wokół gwiazd sąsiadujących ze Słońcem.

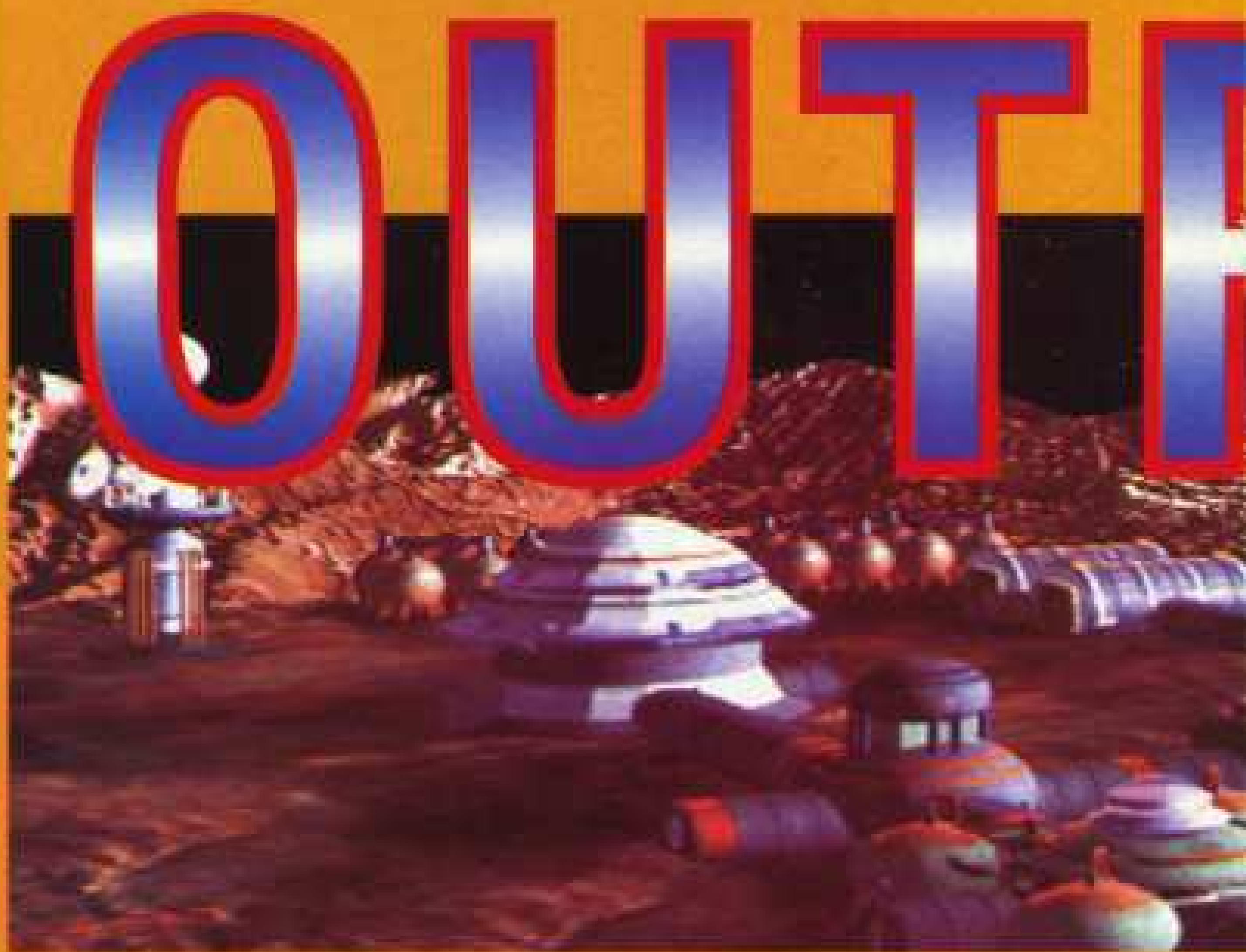


Niedawno w ofertach firm importujących oprogramowanie na dyskach kompaktowych pojawił się od dawna zapowiadany produkt firmy Sierra On Line – „Outpost”. Jest to gra z gatunku strategiczno-ekonomicznych, przypomina nieco „Sim City”, ale jest osadzona w przyszłości i zupełnie odmiennym środowisku.

W tej grze wcielasz się w osobę dowódcy statku kosmicznego wysłanego z Ziemi w stronę jednej z sąsiednich gwiazd w poszukiwaniu planety nadającej się do skolonizowania. Twoim zadaniem jest wskazanie na podstawie danych dostarczonych przez sondy kosmiczne, która gwiazda będzie celem wyprawy, a następnie wybór

wstrzymasz tej tendencji (budując sekcje mieszkalne i inne instalacje wpływające dodatnio na samopoczucie ludzi) to rozpoczną się ucieczki do zbuntowanej kolonii. Wkrótce zostaniesz sam w opustoszałym miasteczku. Jeżeli będziesz za bardzo dbał o warunki życiowe, to wszyscy rebelianci szybko wrócą do Ciebie i będziesz musiał borykać się z przeludnieniem kolonii.

Drugim podstawowym problemem są zasoby naturalne planety. W miarę eksploatacji, kopalnie wyczerpują się i po pewnym czasie zaczyna brakować surowców zapewniających normalne funkcjonowanie kolonii. Aby temu zaradzić, musisz



planety do zasiedlenia. Jeżeli poszukiwania planety nadającej się do zamieszkania zakończą się sukcesem, wraz z kolonistami opuszczasz statek, aby budować nową cywilizację.

Po wylądowaniu zostajesz głównodowodzącym kolonii i w tym momencie „zaczynają się schody”. Na początku, dowiadujesz się, że pięćdziesięciu ludzi zbuntowało się. Wykradli część zapasów i postanowili założyć drugą kolonię. Poza tym pozostali podwładni nie doceniają Twoich wysiłków przy budowie ważnych instalacji przemysłowych, wyżej cenią wygodne kwatery mieszkalne. Morale kolonistów szybko zaczyna spadać i jeżeli nie po-

prowadzić w swoich laboratoriach badania naukowe. Jeżeli zdążyłeś przestudować określone dziedziny, uniezależnisz się od surowców naturalnych lub będziesz mógł sprowadzić je z kosmosu. Poza tym, Twojej kolonii mogą się przydarzyć inne przypadłości, o których nie warto nawet wspominać (na przykład trzęsienie ziemi, upadek meteorytu czy wybuch wulkanu).

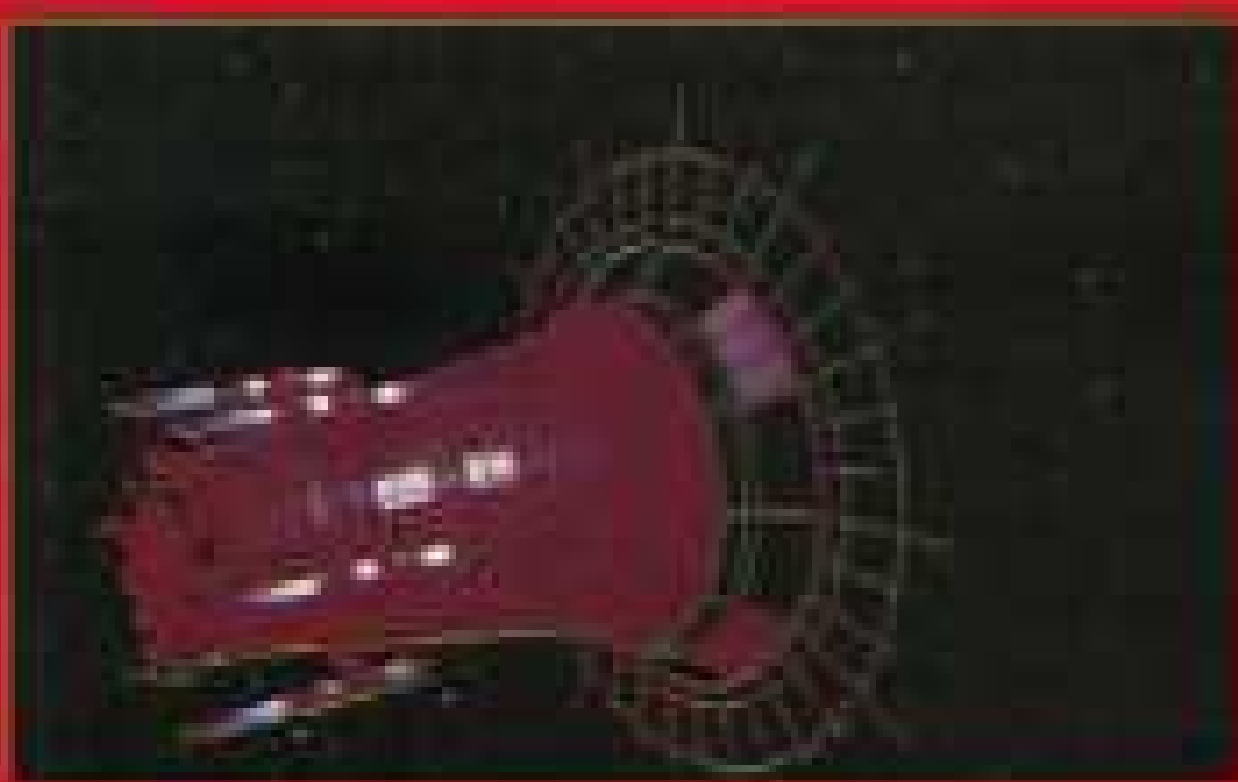
Gra ta nie wymaga szczególnej zręczności i refleksu. Tu liczy się przede wszystkim zdroworozsądkowe myślenie. Nie trzeba się nawet spieszyć; gdy wszystkie dyspozycje są już wydane, wprowadzamy je w czyn uruchamiając upływ czasu o jedną lub więcej jednostek.



Na orbicie okołoziemskiej w pośpiechu zbudowano statek kosmiczny – ostatnią nadzieję na przetrwanie ludzkości. Nie było nawet czasu na dokładne przetestowanie jego termojądrowego napędu. Ładowność statku jest niewielka; pozwala na zabranie w podróż tylko 200 ludzi i niezbędnych zapasów.



Gdy budowa statku dobiegła końca, właśnie Ty zostałeś jego dowódcą. Z tego pomieszczenia za pośrednictwem komputera pokładowego możesz kierować losem Twoich podwładnych.



Gdy na statku znalazła się cała załoga i ładunek, opuścili on Ziemię przy użyciu konwencjonalnego napędu raketowego.



Na orbicie Jowisza została założona kosmiczna stacja paliwowa. Jej zadaniem było pozyskanie z lutejszej atmosfery wodoru, który posłużył dla napędu statku. Tutaj też zostały umocowane na kadłubie statku i napełnione paliwem olbrzymie zbiorniki.



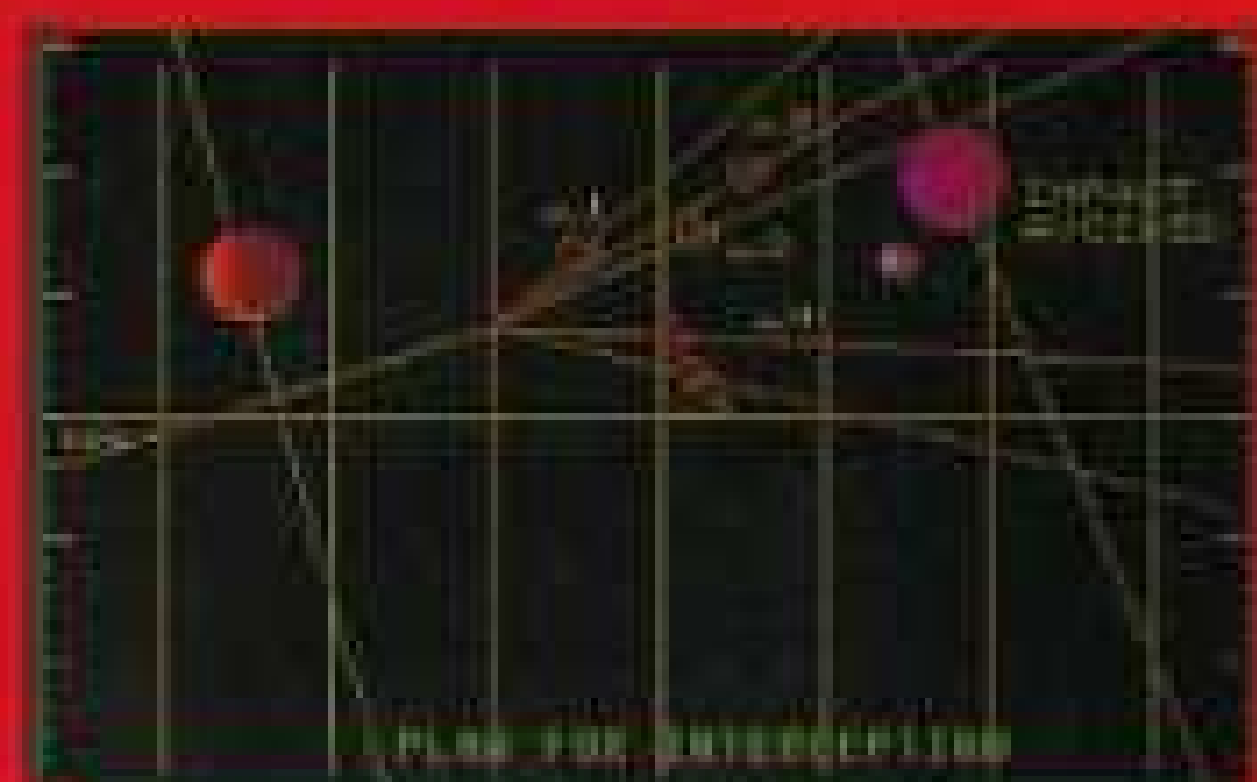
Wystrelono stąd drugą serię sond kosmicznych. Dzięki temu uzyska się dokładniejsze informacje na temat warunków panujących na planetach krążących wokół gwiazdy obranej za cel podróży.



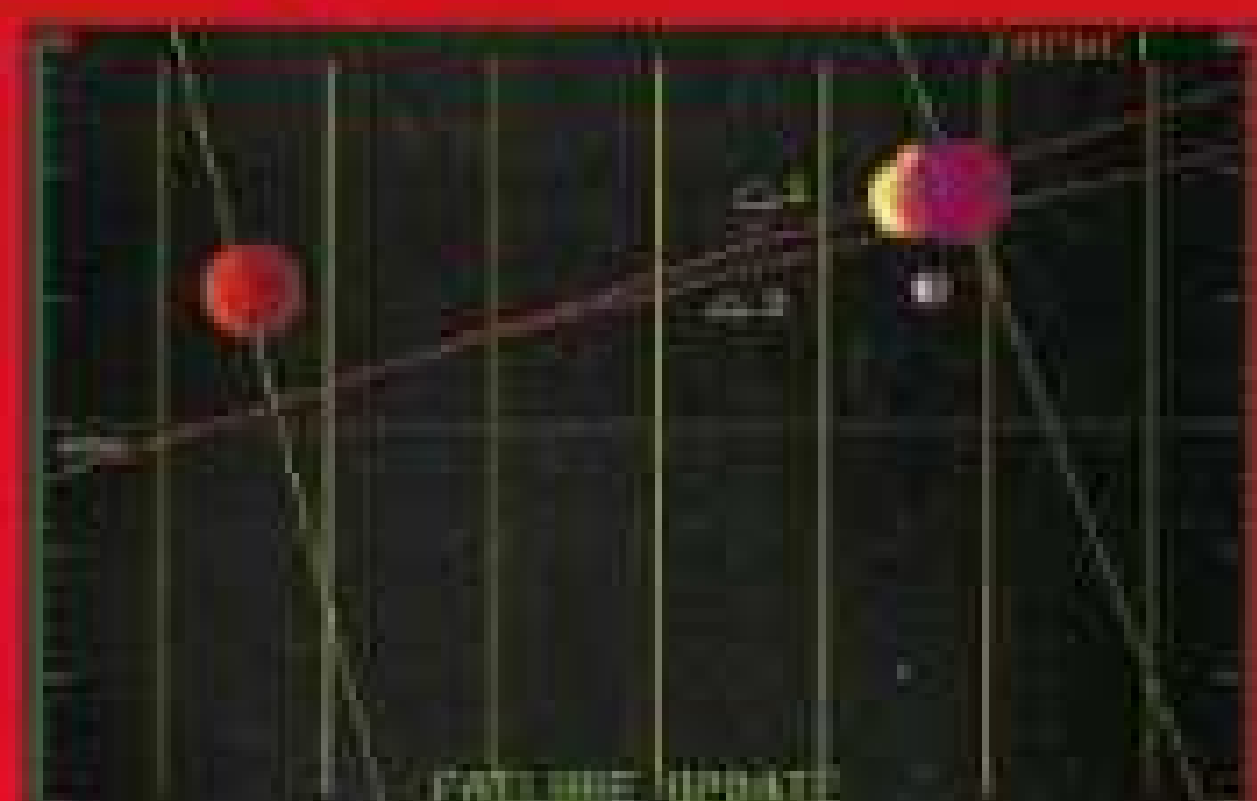
A teraz kilka słów o stronie technicznej. W pudełku znajdujemy ładnie wydaną instrukcję obsługi o średniej objętości. Wyjaśnia ona przystępnie sposób instalacji gry i wprowadza w jej tematykę. Oprócz instrukcji jest także dyskietka (niezbędna przy instalacji) i oczywiście płytka CD-ROM. Jako ciekawostkę dodam, że na płycie jest także kilkuminutowa ścieżka dźwiękowa gry, którą można odtworzyć na zwykłym gramofonie CD. Do wyboru mamy dwa sposoby instalacji: oszczędny (2 MB na twardym dysku) i normalny (36 MB). Osobiście polecam ten drugi sposób, ponieważ program chodzi wtedy znacznie szybciej (kłania się transmisja z CD-ROM) i jeżeli zrozyczy się z animowanych wstawek i efektów dźwiękowych to krążek CD jest niepotrzebny. Moją stroną programu jest grafika; na życzenie można obejrzeć efektowne intro trwające ładnych kilka minut. W trakcie gry wszystkie budynki i instalacje kolonii mrugają światłami iluminatorów, widać obracające się paraboliczne anteny, maszyny budowlane poruszają

się na swoich obszarach roboczych. Gra jest przeznaczona dla środowiska MS-Windows, więc jest w miarę niezależna od karty graficznej, ale dla najlepszego efektu konieczna jest SVGA z 512 KB pamięci RAM. Efekty dźwiękowe nie pozostają w tyle (oczywiście niezbędna jest karta dźwiękowa); należy odnotować fakt, że wszystkie teksty pomocy można także przesłuchać i podszlifować swoją dykcję w języku angielskim. Podsumowując, śmiało twierdzić, że gracze „w gorącej wodzie kąpani” nie wytrwają zbyt długo przy tej grze. Jest to gra dla koneserów na długie zimowe wieczory i nieprzespane noce. I wbrew temu, co twierdzą małkontanci, „Outpost” jest po prostu świetny, ale faktycznie nie musi się wszystkim podobać.

■ Truszek



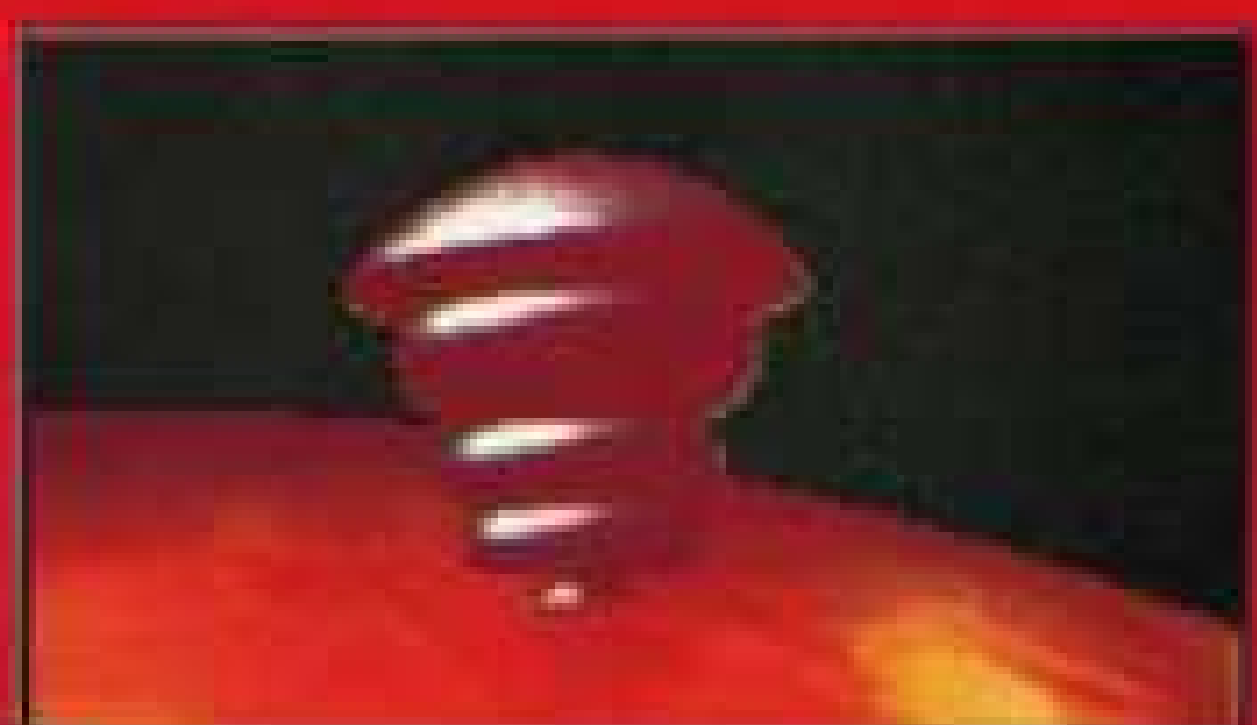
Mieszkańcy Ziemi podjęli rozpaczliwą próbę rozbitcia asteroidy na mniejsze kawałki za pomocą dużego ładunku nuklearnego. Gdyby akcja się powiodła i odłamki ominęłyby Ziemię, załoga statku mogłaby powrócić do domu.



Co prawda wybuch zdołał rozbić asteroidę na dwie części, ale nie zmienił trajektorii ich ruchu na tyle, aby chociaż jeden z nich ominął Ziemię...



Teraz masz całkowitą władzę nad statkiem kosmicznym i los ludzkości spoczywa w Twoich rękach.



TYTUL OUTPOST

SIERRA ON LINE '94

GRA STRATEGICZNA

PC

SPRZEDAŻ

MASTER S.C.

WYMAGANIA SPRZĘTOWE PC:
min. 386/25MHz, 4MB RAM, 20 MB na HDD dla wersji dyiskowej lub 5MB na HDD dla wersji CD.

9
OCENA
Z WYKŁADU

Gry Komputerowe

25

„Virtual Reality”, w skrócie VR, to dół, obok przymiotnika „multimedialny” jedno z najmłodszych określeń-wytrychów w świecie mitotyków komputeryzacji. A określenia-wytrychy mają to do siebie, że mało kto rozumie i analizuje ich sens – używa ich, bo tak nakazuje moda.

Młodzi anglosaszy półinteligenci twierdzą, że sama idea VR wyległa się w 1984 r. w głowie Williama Gibsona, autora powieści „Neuromancer” i ojca nurtu literatury cyberpunkowej. Dlaczego młodzi? Bo tylko młodym wydaje się, że świat zaczął istnieć w latach 80. XX wieku. Dlaczego anglosaszy? Bo Anglosasom wydaje się, że poza kręgiem kultury angielskojęzycznej powstał jedynie Mur Chiński i „Anna Karenina”. A dlaczego półinteligenci? Bo tylko oni mogą w to bezdurno szczerze wierzyć.

Sam Gibson nigdy nie twierdził, że to on wynalazł „cyberprzestrzeń”. Już Stanisław Lem w swych „Bajkach robotów” korzystał z pomysłu rzeczywistości zastępczej, a w „Samma Technologae” (1964) dogłębnie przeanalizował możliwości stworzenia takiej rzeczywistości, jak i wszystkie psychologiczne, technologiczne i społeczne implikacje tego faktu. Tyle że Lem nazywał to „fantomatyką” i też nie uważał się za pierwszego zajmującego się tą tematyką. Bo literackie opowieści o rzeczywistym bohaterze osadzonym w „sztucznej rzeczywistości” są stare jak historia literatury – znajdziemy je i w „Bajkach z 1001 Nocy”, i w mitach greckich, i w Biblii, a jakby dobrze postukać, to pewnie coś na ten temat znalazłoby się również na tabliczkach sumeryjskich! Tylko że wtedy ta „sztuczna rzeczywistość” nie była generowana przez komputer (bo sam komputer przekraczał granice najśmielszej fantazy), ale w cudowny i tajemniczy sposób wytwarzana była przez boga, czarodzieja, maga lub nawet zwykłego człowieka, mającego odpowiednie zaklęcia.

Ludność od najdawniejszych czasów dążyła również do takiego stworzenia takiej „rzeczywistości zastępczej”. Czymże innym jest np. nasza „Panorama Racławicka”? Nam dzisiaj zdanie wywierane przez to dzieło może wydawać się mało przekonujące, ale spójrzmy na nie okiem człowieka z początku XX w. Przecież, gdy pod koniec 1895 r. bracia Lumiere (tak, tak, w przyszłym roku kino skończy 100 lat) wyświetlali swój film „Przyjazd pociągu na stację La Grotte”, to wielu widzów w przetrzęsieniu uciekało z sali. Dla ówczesnych ludzi zdanie rzeczywistości w tym prymitywnym filmiku było tak doskonałe! A krytyk dziennika „Le Radical” pisał 30 grudnia 1895 r. o pierwszych scenach filmowych: „...dowolna scena (...) pokazana w naturalnej wielkości, w kolorach, z perspektywą, dalekim niebem, ulicami i całym złudzeniem prawdziwego życia”. Czy to nie brzmi jak współczesna reklama „Virtual Reality”? Jak widać pierwsze próby tworzenia „rzeczywistości zastępczej” nie miały nic wspólnego z komputerami. Próby takie ciągle mają miejsce i zachwycające rezultaty osiąga się w rozmaity sposób. Na przykład stereoskop wynaleziono jeszcze w XIX w., a efekt stereoskopowy w połączeniu z techniką filmową daje wspaniałe rezultaty w tzw. filmach trójwymiarowych. Nawet sam Michael Jackson zrealizował jeden ze swych teledysków tą techniką („Captain Jack”). Inną próbą umieszczenia człowieka w trójwymiarowej przestrzeni są eksperymenty z tzw. Oktooramą, gdzie widz otoczony jest ze wszystkich stron ekranami, na których specjalnie zsynchronizowane projektory wyświetlają film. Dział nadzieje wiązać też można z techniką hologramową.

Na tym nie aktualna osiągnięcia techniki „Virtual Reality” wyglądają dosyć blade. Jedynym elementem, który przemawia na korzyść komputerowej techniki VR jest interaktywność tego środowiska. Po raz pierwszy w historii człowiek jest nie tylko biernym odbiorcą kreowanej rzeczywistości, ale ma na nią również pewien wpływ. Może poruszać się w tej sztucznej, trójwymiarowej przestrzeni w dowolnie wybranym kierunku, każdy przedmiot obejrzeć ze wszystkich stron, a niektóre z nich dowolnie przemieszczać. Tylko jakoś tak wykreowanego „świata wirtualnego” pozostawia jeszcze bardzo dużo do życzenia.

Gdy kilka lat temu pojawiły się pierwsze sprzątańce sprzętowe techniki VR, to można było odnieść wrażenie, że jest to sztuka dla sztuki – piklesnie droga elektroniczna zabawka i niemal całkowity brak oprogramowania. Minęło jednak kilka lat i wszystko powoli ulega poprawie. Pojawia się na rynkach zachodnich dość dużo rozwiązań sprzętowych o stosunkowo niskich cenach. Także oprogramowania jest coraz więcej. Można więc wrócić nadejście moment, że i u nas „Virtual

Reality” trafi pod strzechy. Warto w tym miejscu jednak wspomnieć o jednym, zdrowotnym aspekcie korzystania ze sprzętu VR. Stanisław Lem w „Samma Technologae” przewidział wiele zagrożeń dla zdrowia psychicznego, związanych z rozwojem fantomatyki. Na obecnym etapie rozwoju tej techniki można się ich jednak nie obawiać. Tylko kompletny ślepiec mógłby dziś wpaść symulowaną rzeczywistość za świat realny. Natomiast ciągle trwają badania nad wpływem długotrwałego korzystania z VR na zdolność postrzegania głębi obrazu. W technice VR oczy są bowiem „oszukiwane”. Pożornie widzimy trójwymiarowy świat o ogromnej głębi, a tak naprawdę to oczy patrzą sobie w ten sam punkt, oddalony od nich o kilka centymetrów. Na wszelki wypadek twórcy zarządzania VR do zastosowań domowych zalecają więc, aby co 30 minut zrobić sobie przerwę i popatrzeć chwilę na różne odległe przedmioty. Ale wróćmy do tematu. Co aktualnie ma nam do zaoferowania rynek

ginalny projekt firmy VPL Research nie był nigdy całkowicie dopracowany. W końcu przejął go koncern zabawkowy Mattel (Barbie) i wykorzystał przy produkcji Mattel PowerGlove przeznaczonej do współpracy z Nintendo Entertainment System.

Większość sprzętu dla domowego VR trafiła obecnie wyłącznie na rynek USA, ale w najbliższym czasie planowana jest większa ekspansja na rynki europejskie.

● Logitech Cyberman – pierwsze dobre, współpracujące z niemal dowolnym oprogramowaniem, urządzenie do wskazywania obiektów w przestrzeni trójwymiarowej. Dzięki swej niskiej cenie ma szansę trafić do masowej sprzedaży. Urządzenie zawiera kilka interesujących sztuk technicznych. Jeśli np. gracz zostanie trafiony lub uderzy w jakąś przeszkodę, wówczas uruchamia się specjalny brzęczyk powodujący drżenie wskaźnika. Urządzenie dostarczane jest łącznie z grami takim jak „Doom”, „Terminator Rampage”, „Body Adventure” i „Shadow Caster”.

● CyberMaxx – to nowy specjalny „helm”, który jako pierwszy produkt VR ma szansę na sta-

VIRTUAL

szowy zbyć. Kosztuje niespełna 400 funtów, waży poniżej pół kilograma, a wyposażony jest w słuchawki stereofoniczne oraz dwa ciekrykrytaliczne wyświetlacze o rozdzielczości 120 tys. pikseli. Podłączony jest do normalnej karty VGA. Obecnie dostępnych jest 12 gier współpracujących z tym urządzeniem, a około 50 producentów oprogramowania wyraziło już zainteresowanie projektowaniem gier wykorzystujących ten helm.



szprzętu VR? Wbrew ludzemu zapowiedziom – niewiele. Jeden ze standardowych symboli VR – specjalna rękawica DataGlove – tak naprawdę w ogóle nie istnieje! Ory-





REALITY

Jak wiadomo nowoczesnych urządzeń tego typu. CyberMaxx pozwala na dostosowanie rozstawu wyświetlaczy do rozstawu oczu użytkownika oraz na regulację ostrości dla każdego z oczu osobno. Pole widzenia to 62 stopnie, co pozwala uzyskać efekt podobny do ekranu kinowego. Swoboda ruchów w góre i w dol to 45 stopni i oczywiście 360 stopni w poziomie. Urządzenie wymaga PC 386, karty VGA i stereofonicznej karty dźwiękowej. W cenę urządzenia wliczone są trzy programy: gra, sztuczny świat do zbadania oraz program projektowania nowych światów.

● Forte VFX1 – to z kolei najdroższy, ale także najbardziej znany „helm” VR. To właśnie to urządzenie spotyka się najczęściej na różnego rodzaju reklamówkach „Virtual Reality”. Jego cechą charakterystyczną jest uniesiona „przyłbica” z wyświetlaczami. Dzięki temu użytkownik może sobie zrobić krótką przerwę w seansie bez zdejmowania helmu z głowy. W skład urządzenia wchodzi dwa ciekłokrystaliczne wyświetlacze o matrycy 426x244 piksele (104,432 piksele) oraz słuchawki stereofoniczne podłączone do własnej 8-bitowej karty ISA, która z kolei łączona jest z kartą VGA komputera. Pole widzenia to 46 stopni w poziomie i 35 w pionie (a więc mniej niż w CyberMaxx), natomiast swoboda ruchów to 70 stopni w góre i w dol (a więc znacznie więcej niż w CyberMaxx) oraz oczywiście 360 stopni w poziomie. Regulacja ostrości i rozstawu wyświetlaczy jest tu analogiczna jak w CyberMaxx. Wymagania sprzętowe również są podobne – PC 386, karta VGA i stereofoniczna karta dźwiękowa. Dla uzyskania w pełni trójwymiarowej symulacji niezbędną jest karta Gravis Ultrasound.

Urządzenie sprzedawane jest łącznie z Cyberpuck – sterownikiem umożliwiającym wskazywanie obiektów w przestrzeni trójwymiarowej. Pełny zestaw, czyli „helm”, Cyberpuck, karta PC, ocm-

gramowanie i dokumentacja kosztuje jednak aż 2800 dolarów!

● Aura Interactor VR Vest – to jeden z pierwszych produktów VR zaprojektowanych z myślą o wykorzystaniu w grach wideo. Jest to kamizelka wyposażona w 30 W wzmocniacz i dwa głośniczki. Ale główną jej cechą jest to, że jest ona zdolna wywierać punktowy nacisk, zsynchronizowany z stroną tocącą się na ekranie, na różne miejsca kamizelki. Jeśli więc gracz zostanie trafiony pociskiem, to nie zobaczy tego, ale odczucie uderzenia. Oczywiście możliwe są też najsłabsze drgania i wibracje kamizelki. Użytkownik ma możliwość regulacji intensywności dotykań od delikatnych masażów, aż do dość silnych uderzeń. Istnieje również możliwość takiego podłączenia urządzenia, aby muzyka była nie tylko słyszalna, ale również przetwarzana na odpowiednie wibracje kamizelki. Na razie jednak jedynym oprogramowaniem współpracującym z kamizelką jest „Theatre of Time” w automatach Aury.

Jak widać, teraźniejszość VR nie wygląda wcale słodko. A co z przyszłością? Projektanci sprzętu nie bardzo pałą się do tworzenia nowych urządzeń, bo kto kupi wspaniałe „helmy” czy „pucki”, jeśli brak jest do nich oprogramowania. A twórcy oprogramowania nie tworzą programów VR, bo rynek jest zbyt wąski, a w dodatku trudno dział przewidzieć, które z rozwiązań sprzętowych stanie się standardem. Na przykład Bullfrog chętnie zgodził się, aby jego przyszłe programy mogły współpracować z VFX1. Natomiast projektanci Bullfroga nawet słyszeć nie chcą o tworzeniu gier przeznaczonych specjalnie dla tego urządzenia. Wszystko na co się zgodzają, to dodatkowa opcja VFX1 w grach typu „Magic Carpet”. Podobnie stanie mają fachowcy z ID Software („Doom”). Na rozpowszechnienie się technik VR przyjdzie więc nam jednak jeszcze poczekać.

■ LSK

SŁOWNICZEK VIRTUAL REALITY

● **Artificial reality** – sztuczna rzeczywistość. Tego określenia użył jeden z pionierów VR Myron Kruegger dla opisanego „środowiska wrażliwego na sterowanie komputerowe”. Później pojawiło się dopiero określenie „Virtual Reality”. Taka nazwa co prawda mniej jest zgodna z rzeczywistym charakterem generowanego świata, ale za to brzmi dużo nowocześniej i lepiej się sprzedaje.

● **Cybernetyka** – określenie wymyślone w 1948 roku przez Norberta Wienera dla opisanego badań nad działaniem systemów komputerowych i układu nerwowego istot żywych. I stąd się wzięło całe cybernetycznictwo.

● **Cyberprzestrzeń (Cyberspace)** – określenie spopularyzowane w 1984 roku przez Williama Gibsona w książce s-f „Neuromancer” do opisanego fikcyjnego środowiska wirtualnego, do którego dostęp ma równocześnie wielu użytkowników. Dane z cyberprzestrzeni są widzialne, słyszalne oraz odczuwane dotykiem.

● **DataGlove** – urządzenie rozpoznające ruchy dłoni wynalezione w VPL Research. Technika ta została później wykorzystana w PowerGlove firmy Mattel.

● **Forceball** – sterownik typu 6DOF (6 Directions Of Force) pozwalający z pojedynczego urządzenia sterującego uzyskać ruch w sześciu podstawowych kierunkach przestrzeni trójwymiarowej.

● **HMD (Head Mount Display)** – skrót określający monitor lub zestaw monitorów zakładany bezpośrednio na głowę użytkownika. Najczęściej ma on postać „helmu” z wyświetlaczami LCD umieszczonymi przed oczami użytkownika.

● **Position Tracker** – urządzenie wykrywające ruchy ciała i transmitujące sam ruch i jego kierunek do komputera, w celu odpowiedniego przetworzenia sygnałów wyjściowych.

● **Shutter Glasses** – okulary migawkowe – okulary ze szklami ciekłokrystalicznymi. Pozwala to na bardzo szybkie włączanie i wyłączanie ich przezroczystości. Dzięki odpowiedniej synchronizacji można w ten sposób uzyskać złudzenie trójwymiarowości na ekranie zwykłego monitora.

● **Tactile Feedback** – urządzenia wyjścia, które przekazują siłę pozwalając wzbogacić odczuwanie VR o zmysł dotyku.

● **Virtual Reality** – technika, która realizuje wizualizację danych w postaci trójwymiarowego środowiska, do którego możesz „wejść” i poruszać się po nim w dowolnie wybranym kierunku. Na razie osiągnięcia Virtual Reality mają niewiele wspólnego z cyberprzestrzenią, na którą tak chętnie powołują się fani VR.

OKRĘTY

gra planszowa

Komputerowa
wersja
zamiast
"stałków"



AGENT CZ



platformowa

Współczesny wyścig na czółnie "Agent" Należy sobie uważać na niebezpieczeństwa...

ALIEN TARGET



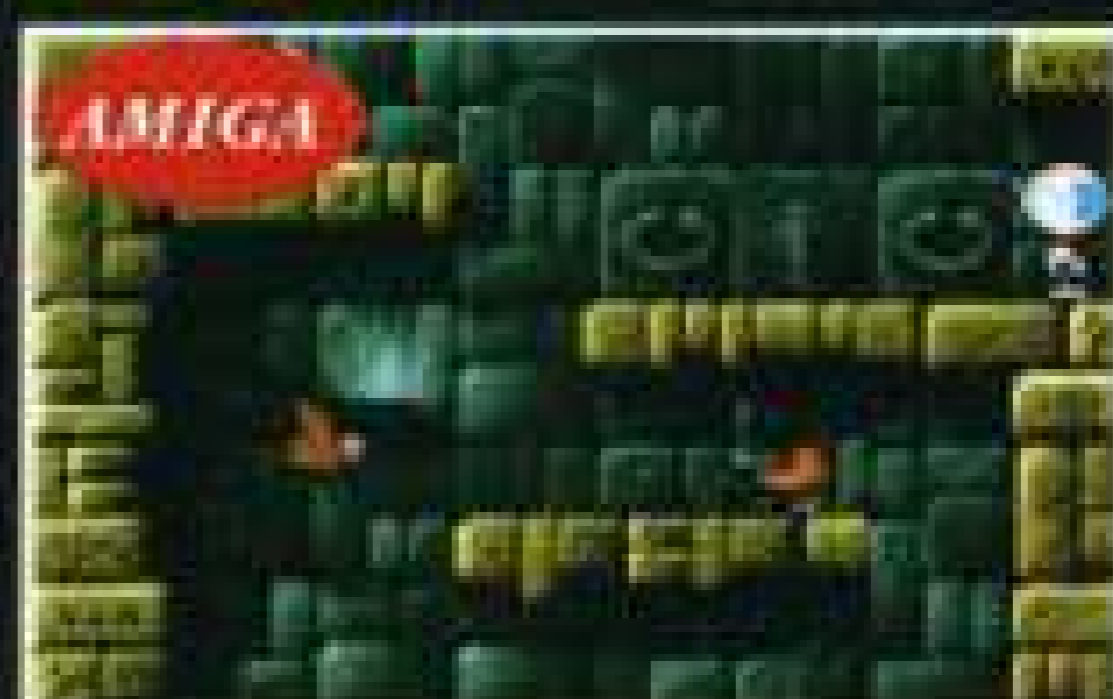
strzelnicza

Oleona Zima przed napadnięciem na planetę alienów. Ale tutaj nie ma już miejsca na błąd.

DISCER

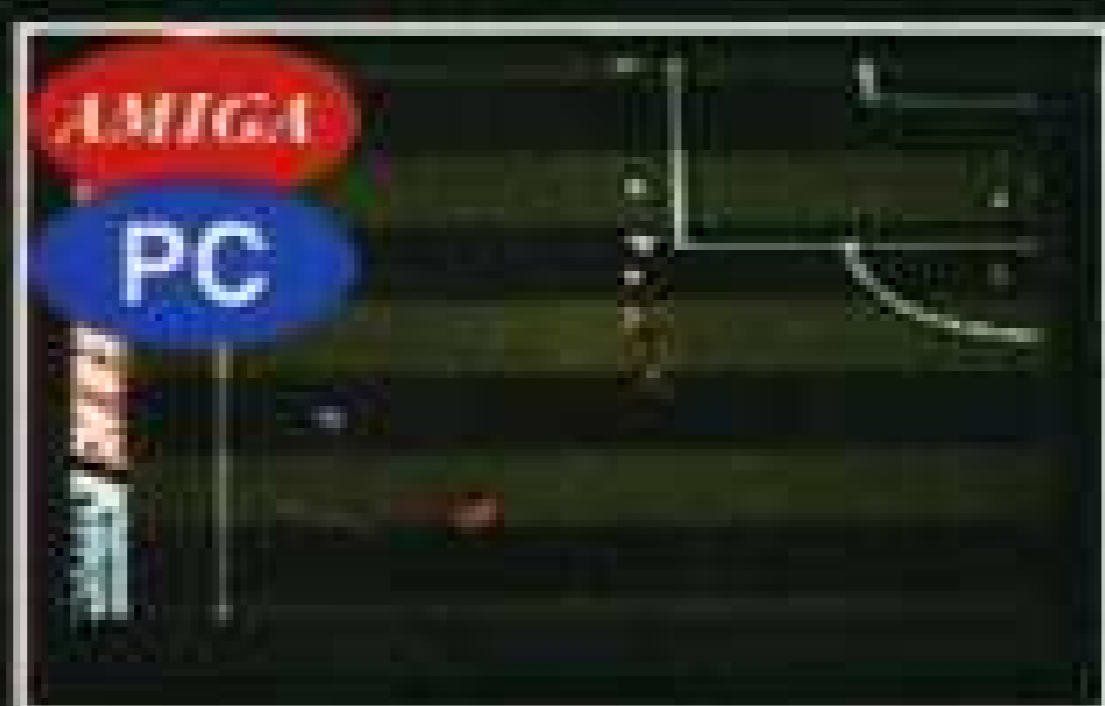
platformowa

Ładnie to nie maś, podziwiał. Długo. Cyber Intellekt w zamieszaniu i niebezpieczeństwach.



SOCCER

gra
sportowa
Północna
i dobra
rozwinięta
graficznie



CYBER KICK



platformowa

Zupełnie znowelizowane i aktualizowane. Należy zwrócić uwagę na wypracowane. Cyber Kick to nie jest zwykły cykl gier sportowych. To jest...

ARNIE II



strzelnicza

Ma przysłać na kontrakt. Nie ma już miejsca na błąd. Cyber Intellekt to nie jest zwykły cykl gier sportowych. To jest...

SPY MASTER

platformowa

Wspaniałe
grafiki,
rozległa
ambicja, tryb
egzotyczny
podróżny.
Zabawa na
wiele godzin



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

L. K. AVALON

skr. poczt. 66, 35-959 Rzeszów 2

Pełny spis oferowanych przez nas gier można uzyskać przysyłając opłaconą kopertę zwrotną z dopiskiem CGS. Informacje na temat cen oraz składanie zamówień: tel. (017) 627471 wew. 274, 275



KOMPUTERY KONTRA KONSOLE

Z kolei w poprzednim numerze wspomnieliśmy, że w 1991 roku Atari stała się częścią firmy Hasbro. W tym numerze dowiedzieliśmy się, że Atari nie ma już swojej marki. W tym numerze dowiedzieliśmy się, że Atari nie ma już swojej marki. W tym numerze dowiedzieliśmy się, że Atari nie ma już swojej marki.

Mamy nadzieję, że już od przyszłego numeru, nasz nowy dział niewątpliwie rozkwitnie. Znajdziecie tam więcej recenzji nowych gier na Sega, Game Boya, CD32. Ponad to przetestujemy inne, nowe maszyny do gier. Zapraszamy do współredagowania naszego działu wszystkich fanatyków gier wideo.

JAGUAR czy... Alfa Romeo

Jeszcze niedawno symboliczne ilości „Jaguarów”, w jakie zaopatrywane były zachodnioeuropejskie sklepy, sprzedawały się jak świeże bułeczki (o przepraszam – jak najnowszy numer „Gier Komputerowych”). Przed renomowanymi marketami, jak „Dixons” czy „Comet” ustawiają się kilometrowe kolejki fanów komputerowego szalerstwa (no proszę, jak w naszych polskich kioskach). Obecnie emocje trochę opadły, gdyż Amerykanie obkupiili się trochę w „Jaguarcy” i wreszcie nadszedł czas na Europę. Teraz kolejek już nie ma, a „Jaguarcy” widać dosłownie wszędzie. Znosi się na istic „Jaguarowię” rewolucję.

Powodów takiego stanu rzeczy jest kilka. Pierwszy, zasadniczy, to oczywiście cena. A jest ona w rzeczy samej nie byle jaka. Powiem więcej – nie do odrzucenia. No, pomyślcie przez chwilę – co może kupić sobie przeciętny obywatel Wielkiej Brytanii za te skromne 229 funtów? Ha, możliwości jest naprawdę sporo. Z bardziej obrazowych wymienię tylko 300 galonów bawarskiego piwa lub tygodniową wycieczkę na słoneczne Karaiby. Wprost świetnie! Podczas gdy większość Anglosasów wybiera to pierwsze, ich spracowane rodziny – drugie, to wcale niemiała część społeczności porywa się na zgoła inny zakup. Jest nim naturalnie konsola do gier. Aby inwestycja się opłacała, tzn. zaowocowała sporą dawką dobrej zabawy, sprzęt musi być dobrej jakości i renomy. Wszyscy wiedzą, że na tym polu rządzą Japończycy, czyli Nintendo i Sega. Do nich też należy większość wpływów ze sprzedaży różnorodnych maszynek tego typu. Ostatnio jednak jesteśmy świadkami mniej lub bardziej udanych prób wejścia innych firm na ten dosyć ciasny rynek, w którym wszystkie miejsca są już zajęte.

Przykładem może być konsola w standardzie 3DO lub... no właśnie – atarowski „Jaguar”. A jest to, krótko mówiąc coś wyjątkowego, czego do tej pory świat nie miał okazji oglądać. Wyśmienite zaplecze techniczne pozwala tworzyć programy, o których po prostu nam się nie śniło. Jest jednak małe „ale” stawiające przyszłość tej maszyny pod znakiem zapytania. Mam tu na myśli oprogramowanie. Każdy przecież wie, że sprzęt bez odpowiedniego softu jest jak CD-ROM bez kompaktu (o raaaany, znów te krążki...). Wprowadzenie na rynek nowej maszyny z pewnością wiąże się ze sporymi kosztami, lecz... to nie wszystko. Sukces czy klęska? O tym zdecyduje późniejsza kampania reklamowa, stosunek firmy do klienta i dostępność oprogramowania odpowiedniej jakości. Nie po to ludziska kupują „Jaguara”, by zanosić go do chaty, rozkrę-

cać i podziwiać piękno bebechów wykonanych w technice montażu powierzchniowego. Nie po to, by stać na półce i kurzył się. Tak postępują tylko nieprzeciętnie ciekawscy elektronicy-zapaletcy, snoby i sklerotyicy, którzy po przyniesieniu sprzętu do domu nagle zapominają po co go kupili.

Tak oto dochodzimy do punktu, w którym trzeba sobie uświadomić, że dalsze losy „Jaguarka” nie leżą tylko i wyłącznie w rękach Atari, które co miało zrobić – zrobiło. Zrobiło na piątkę z plusem, i chwala mu za to. Resztą zajmą się obrotni producenci oprogramowania i klienci, którzy albo zaakceptują nowy produkt, albo zaczną wykrzywiać ryjki w różnych śmiesznych grymasach i... odrzucą przeszczerp.

Tym niemniej koncert Atari to nie sierotka. Doskonale wie, w co się pakuje. Być może, że w niezłą kabałę. Wkracza bowiem na obszar zdominowany przez „żółtków”, a tych jak wiadomo, wykurzyć z rynku jest niezwykle trudno. Nie chodzi tu tylko o wspomniane Nintendo czy Sega,

też Philips, Matsushita, AT&T (tak, tak – ci od telefonów) i kupka innych. Konkurencja jest tak silna, jak nigdzie na świecie. Gdyby więc Atari nie miało odpowiednich środków na walkę z tymi

gigantami, po prostu nie wchodziłoby na rynek ze swoją konsolą. A jest o co walczyć. Dla Atari, niegdyśjszego potentata, jest to „być albo nie być” – straty firmy w 1992 r. sięgnęły 74 milionów dolarów. Gdyby „Jaguar” przyniósł klęskę, ani chybił podzieliła by losy Commodora.

Wtajemniczeni twierdzą, iż najsłabszym punktem „Jaguara” nie jest jakiś tam skalak czy brak napędu CD (ten zaprezentowano na ostatnim CES w Chicago), lecz... sam producent. Nie chodzi o wytwórcę (jest nim IBM), a producenta – Atari. Otóż, firmie tej zarzuca się dziwaczne oraz częściej, niż rzadziej mało skuteczne kampanie reklamowe. Atari, powiedzmy otwarcie, nie ma większego doświadczenia jeśli chodzi o konsole. Klęska „Lynxa” udowodniła, że mimo iż Atari zaczynało od stacjonarnych konsoli do gier (coin up), to jednak na tym rynku panują już zupełnie inne warunki. Konfrontacja z bardziej zaprawionymi w bojach może okazać się wyjątkowo niebezpieczna, a jej skutki – niepomysłne.

Sprawa wyjątkowo niskiej ceny, może wydawać się niektórym niezwykle podejrzana. Sprzęt bardzo drogi ma prawo wyglądać podejrzanie, lecz jeszcze bardziej podejrzany jest ten podejrzanie tani. Zwłaszcza ludzie przywiązani do maszyn innych producentów mogą kręcić nosami.



No więc wybierz sobie Drogi Czytelniku, że doświadczyć Ci na giełdzie Alfa Romeo 164 – 200 kmi mechanicznych, wzmacniany podwozie z zestawem ceramicznych turbosprężarek. Podchodzisz i układkiem zapędzasz do trojaka: nieprzebrana opłótność miękkiej skórzanej tapicerki i wstawek z prawdziwego drewna. Wskakujesz za kierownicę i rozciągasz się w fotelu sterowanym za pomocą ośmiu elektrycznych silniczków. Eleganckie tarcze zegarów, skromny daszek słoneczny, opadający łagodnie nad konsolą centralną i ta zaskakująca wszędzie przestrzeń. Przekręcasz kluczyk w stacyjce i... i nic! Co jest u licha? Gdzie ten silnik do cholery?! W tym momencie właściciel Alfy delikatnie łapie Cię za rękaw. Jest człowiekiem

tylko dlatego pięć razy niższa od tej prawdziwej, skoro wózek jest kompletną nowką na 4-letniej gwarancji? Facet, to wyłącznie Twoje smartwienie – albo bullisz albo nie.

Kapujecie? Dokładnie tak samo jest z „Jaguarem”. Niby gwarancja, niby nowka, niby... a jednak coś w tym jest. Chociaż „nowe” nie musi znaczyć „niepewne”.

Tymczasem Atari zabiega o twórców przyszłego oprogramowania dla swej konsoli. Z dobrze poinformowanych źródeł wiemy, iż firm z którymi podpisano kontrakty jest już blisko 150. Wśród nich są m.in. Anco, Krisalis, Maxis, Ocean i US Gold (tylko wielki Psygnosis odmówił współpracy, podobno „Jaguar” nie robi na nim

gace pobierać z cartridge dane skompresowane wcześniej nawet w proporcji 40:1. Oczywiście znajduje to swe odbicie w jakości grafiki czy dźwięku, można jednak ustalić optymalną wartość kompresji. Tak właśnie uczynili programiści z Rebellion Software w swej gierce pt. „Aliens vs Predator” (coś na styl „Dooma”), skompresowanej w stopniu 7:1 bez jakiegokolwiek utraty jakości. Program zajmuje około 14 MB na cartridge’u mogącym pomieścić teoretycznie 2 MB. Dodam tylko, że firma ma zamiar zastosować podobną metodę kompresji w swym nowym, lecz już teraz zapowiadającym „Checkered Flag 2” (wyścigi Formuły 1).

Tymczasem programiści projektujący soft dla „Jaguara” cieszą się jak dzieci, są po prostu wniebowzięci. A to znaczy już bardzo wiele. Rozpira ich niepohamowana ciekawość i chęć tworzenia nowych gier wykorzystujących możliwości 64-bitowego „Jaguara”. No i o to przecież chodzi!

(mowa o „Cybermorph” autorstwa Attention to Detail) to jeden z kilku elementów sprzedawanego zestawu. Otóż zespół programistów z Attention to Detail testował „Jaguara” jeszcze na długo zanim trafił do seryjnej produkcji. Chodziło oczywiście o wyłapanie większych niedociągnięć czy błędów. Fajnie, że producent dogadał się jakoś z projektantami oprogramowania – to bardzo ważne.

Jak już wspominałem, w kręgach programistycznych „Jaguar” jest bardzo ceniony i podziwiany. Podoba się zwłaszcza architektura wnętrza, tj. fakt wyposażenia go w kilka różnych specjalizowanych procesorów. Ponieważ każdy z nich zajmuje się czym innym (i do tego w inny sposób), to programista starający przed rozwiązaniem jakiegoś problemu ma do wyboru więcej niż jedno możliwe wyjście. Dostępnych sposobów jest przez to znacznie, znacznie więcej.

Jakby i tego było mało, procesory te mają własną pamięć podręczną, którą które nie muszą odwoływać się do pamięci głównej. Nie muszą chyba dodawać, jak duży czynnik prędkości działania zostaje przez to uzyskany. Dotyczy to zwłaszcza grafiki, a w szczególności animacji – najmocniejszej strony „Jaguara”.

Zastosowany blitter potrafi przesuwac, skalować i obracać obiekty w czasie rzeczywistym. Posiada sprzętową obsługę cieniowania opartą na popularnym algorytmie Gourauda oraz tzw. „Z-buffering”, pozwalający na wnikanie różnym obiektom w inne obiekty, w czasie rzeczywistym, ma się rozumieć. Takich oraz wielu innych efektów można znaleźć na pęczki we wspomnianym „Cybermorphie”.

Dzięki takim rozwiązaniom, „Jaguar” naprawdę nie ma równych sobie. Jeśli chcielibyśmy porównywać jego moc obliczeniową z mocą np. PC – ta, to... ho, ho... 486DX2 z szybką kartą Local Bus może przymierzać się do „golej” (bez cieniowania Gourauda) animacji w czasie rzeczywistym.



dobrze wychowanym, sugeruje więc, że ewentualna przejażdżka naturalnie wchodzi w grę, ale prowadzącym będzie on sam. Dobra. Czemu nie...

No to gaz do dechy. Jedyneczka, dwójeczka, trójeczka – poprawnie zastopniowana skrzynia biegów daje sporo podjary przy rozpędzaniu tej 3,5 litrowej rakiety. I co? I nic! Kurczę, chyba ktoś naprawdę ukradł ten silnik! No, ale nieważne, dobrze, że jakoś jedziemy. Nagle kierowca wyjmując ze schowka jakiś kompakt (o kurdeeeee – znów te głupie krążki!!!) i wsuwa go do odtwarzacza. Nareszcie przekonujesz się, dlaczego Kurt (rest in peace friend...) śpiewa (o) śpiewa, śpiewa – 300 wotów kolumienki to jest to!), że coś „Smells like Teen Spirit” – włączyła się klima. Czego? Bo komputer pokładowy wykrył nieprzyjemny zapach w kabinie. Jaki znowu zapach? No, nie świruj stary, każdy jest człowiekiem. Spójrz na swoje rękawki, są przecież całkiem mokre – chyba żeś się lekko spocił. Cóż, trudno – za sprawą wzorowo działającej klimy (bez freonu) krępujący smrodek znika już po kilku sekundach.

Nieśmiało pytasz kierowcę, czy mógłby zaprezentować Ci walory trakcyjne pojazdu. „No problemo, dude!” – odpowiada nadziany twardej i kieruje samochód na świetną drogę A2 (autostrada Kraków – Katowice). Tu dopiero się zaczyna! Oto dochodzicie dumnego posiadacza Mercedesa 600 S, który widząc, że go wyprzedzacie, nieoczekiwanie zajadza wam drogę. Twój człowiek ratuje się, dając szybko we wspomaganie serwowym hamulcem. Tymczasem Ty robisz się błędy. Nic to. Za chwilę zwieleniejesz, widząc próby zmierzające do wyprzedzenia niesformego Merca. Przy okazji sprawdzasz przyspieszenia powyżej 120 km/h. Silacz spod maski (uuuu, czyżby więc jednak tam był?), obojętny na obciążenia, ciągnie strzałką prędkościomierza równym tempem pod górę.

Zrezygnowany kierowca Merola ustępuje pola dopiero przy 150, a Ty wreszcie przekonujesz się o istnieniu tego 280-konnego napędu. Przy 170 km/h do Twoich szanownych uszu dochodzą jakieś łagodne bulgoty, ani chybi – silnik. Rzeczywiście. Czegoś takiego jeszcze nie widziałeś, ale lepiej późno niż wcale.

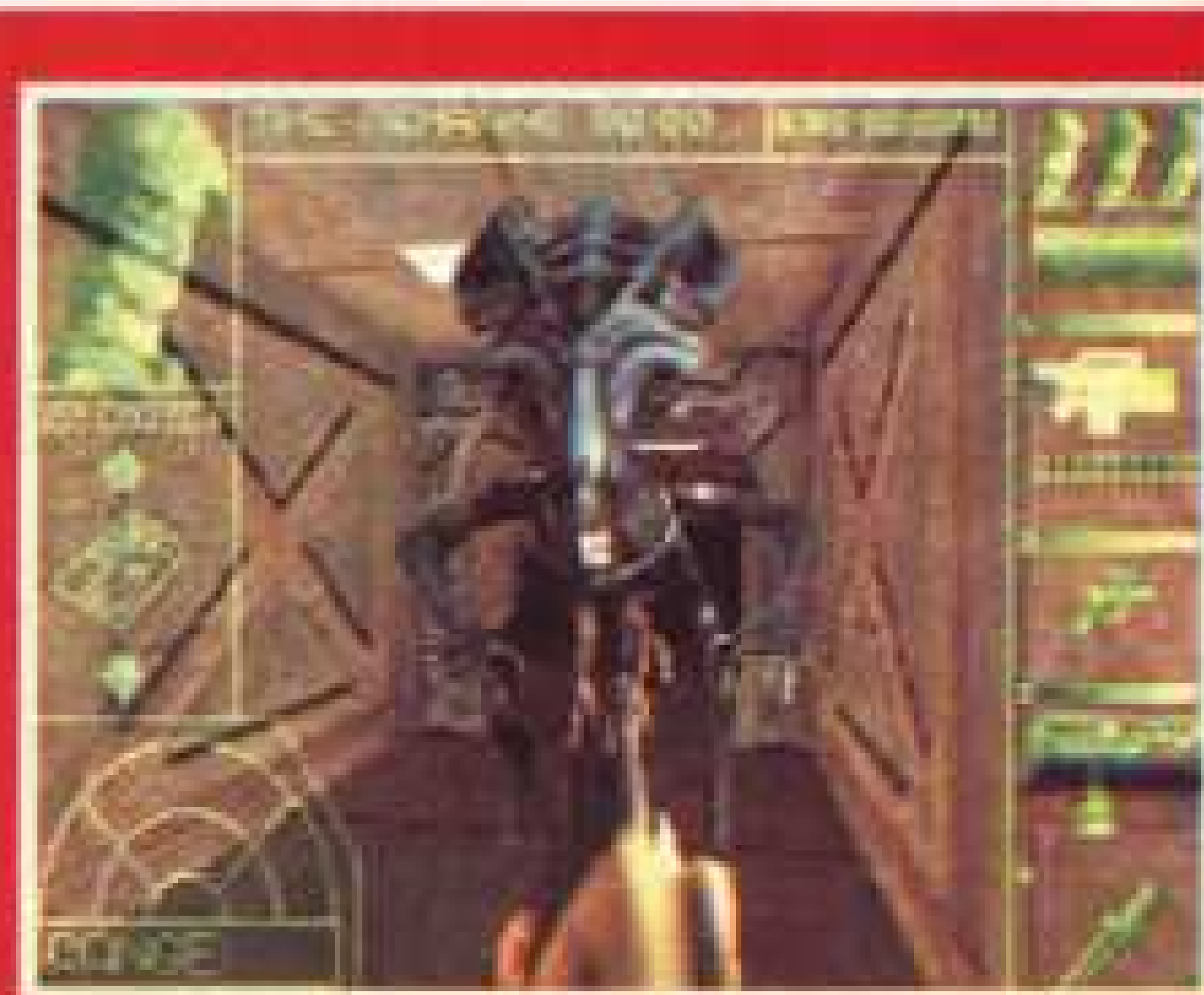
Zastanawia Cię tylko cena, jaką ośmielił się zakrzyknąć właściciel Alfy. Jest ona (cena, ma się rozumieć) niewiarygodnie wysoka. Ciekawe

żadnego wrażenia). Nieźle, tylko trochę kiepsko... bo jak na razie tylko obiecanki cacanki, a na CES-ie i ECTS-ie (obszerne relacje w poprzednich numerach) niczego nowego właściwie nie zaprezentowano. Widać z tego, że zbyt duża dawka nudnych reklam nie często wychodzi na dobre (o tak – Lanza, Bryza, pasta Colgate /na pierwszym miejscu w walce z próchnicą/ i Fiat 126p z Autołak już mi się przejadły...). Tak, przede wszystkim – marketing. Dopiero potem tłumy klientów i pełne konto w banku.

Z drugiej jednak strony, „Jaguar” nie ma równych sobie. Ta konsola przebiła dosłownie wszystko, co dotychczas w tej materii mogła zaoferować konkurencja. Inne 64-bitowe maszyny mają dopiero powerca i to hen w dalszej przyszłości, a „Jaguar” już tu jest i jeśli zadomoczą się na dobre na rynku, to może nie będzie już potrzeby wypuszczania 64-bitowych 3DO, Segi czy Nintendo. A na to liczy właśnie Jack Tramiel (szeryf Atari, nawiasem mówiąc, urodzony w Polsce).

Spójrzmy teraz ocenić tę maszynkę ze strony bardziej technicznej. Oto kolejne czarowanie – brak napędu CD. Producent tłumaczy się tu większą szybkością transferu informacji z cartridge niż CD. Oczywiście, jest to prawda. W większej jednak mierze chodzi tu o coś zupełnie innego. Otóż zastosowanie takiego, a nie innego nośnika informacji pozwoliło na zaszufiadkowanie „Jaguara” do kategorii maszyn „cartridge’owych”. Tak oto sztucznie „zbito” cenę, gdyż napęd CD podwyższyłby znacznie koszty produkcji, a co za tym idzie – końcową cenę maszyny. W rezultacie, „Jaguar” jest bardziej konsolą „cartridge’ową” o zawyżonej cenie niż CD-ROM’ową o zaniżonej, którą mogłoby być równie dobrze. Z dalszego tropu zbija fakt, że od niedawna dostępny jest zewnętrzny napęd CD w cenie równej konsoli. Takie kruczki i sztuczki mogą wydać się dziwne, lecz z pewnością służą dobrej sprawie (czytaj: zyskowi firmy Atari).

Tak więc zdania co do sprawy nośnika informacji są podzielone; jedni mówią to, inni mówią sio. Natomiast za sprawą cartridge przemawia (oprócz bardzo szybkiego transferu) jeszcze jedno – „Jaguar” wyposażony jest w układy mo-



Najnowsza gra na JAGUARA – „Alien vs. Predator”

wistym, ale dwuwymiarowej „Jaguar” natomiast animuje w 16,7 milionach kolorów, no i w trójwymiarze. A to już coś zupełnie innego.

Kolejnym konikiem nowej konsoli jest obsługa różnorodnych map struktur. Pojęcie to nie jest z pewnością obce miłośnikom programów graficznych używających ray-tracingu, np. „3D Studio” (PC) czy „Imagine” (Amiga). Mniej wtajemniczonym wyjaśnię to tak: mapy struktury są jak tapety – obraz jest „namalowywany” na powierzchni danego obiektu. Gdy chcesz etykiety na butelce lub ceglanej ścianie czy kominka, uży-

li uniknięcia złożonej geometrii. Tym wszystkim zajmuje się taktowany zegarem 26,6 MHz układ o wdzięcznej nazwie Tom (taki sobie Tomek, atomek).

A jak przedstawia się sprawa dźwięku? Ha, wprost świetnie! (zastanówcie się przez chwilę: czy mogłoby być inaczej?). Generowaniem kryształicznie czystej oprawy dźwiękowej zajmuje się ktoś nazwana Jerry. Jest ona wyjątkowo efektywna, a jej możliwości wręcz zadziwiające. Nie ma tu żadnych ograniczeń co do liczby grających jednocześnie kanałów. A to można już potraktować jako zapowiedź nowej ery.

Początkowo częstotliwość taktowania miała wynosić 40 MHz. Napotkano jednak na kilka poważnych problemów, których dostatecznie szybkie rozwiązanie okazało się niemożliwe. Poza tym, tak skomplikowane chipy byłyby po prostu zbyt drogie. Uchylę tylko rąbka tajemnicy i mruknę, że procesory następcy „Jaguara” (Atari cały czas nad nim pracuje) będą taktowane zegarami, co najmniej 60 MHz.

„Jaguar” będzie jeszcze maszyną 64-bitową? Nie wiem... Jego premiera przewidziana jest na rok 1996, czyli całkiem niedługo (oho, wszystko stało się jasne jak słońce – wtedy to Nintendo ma zaprezentować swój Project Reality czyt. Ultra 64). To jednak dopiero przed nami. Na razie „Jaguar” dostępny jest niemalże we wszystkich marketach Europy Zachodniej – wgłapia się na swoich potencjalnych użytkowników „szeroko rozwartymi oczami” i kusi niską ceną, choć w każdym kraju inną. Tak więc w Anglii jest najtańszy – ok. 230 funtów, a w Niemczech najdroższy – prawie 600 DM. W Polsce ma być dostępny przed „gwiazdką”, a przewidywana cena, to 8-10 mln. zł.

Więcej ciekawostek o „Jaguarze” i o jego ewentualnym następcy, znajdziecie w następ-

my nadzieję, że wreszcie uda nam się zrecenzować kilka nowych gier na „Jaguara”, których premiery są wciąż odwołane.

Tam także znajdziecie informacje na temat największego konkurenta „Jaguara”, konsoli 3DO i projekcie „Bulldog”.

■ Sandey

3DO ATAKUJE

Zgodnie z obietnicą złożoną w poprzednim numerze „Gier Komputerowych”, przedstawiamy dzisiaj najpoważniejszego konkurenta „Jaguara” na rynku konsol do gier, a mianowicie 3DO.

4 września 1994 to data oficjalnej premiery konsoli Panasonic FZ-1 na rynku europejskim. Jest to pierwszy model konsol systemu 3DO, o którym po całym świecie krążyły od jakiegoś czasu rozmaite legendy (zależne od tego czy tworzyli je zwolennicy, czy też przeciwnicy tego systemu). A czym tak naprawdę jest system 3DO? Sama firma 3DO została zarejestrowana w USA we wrześniu 1991 przez Tripa Hawkinsa i miała na celu opracowanie nowoczesnej techno-

logii multimedialnej dla gier wideo. Od współpracy zrywką zostały wciągnięte takie firmy jak Matsushita, Time Warner, Electronic Arts (do niedawna Trip Hawkins był jej prezesem), MCA czy AT&T. Prace konstrukcyjne oraz programowo biegły coraz szybciej i w październiku 1993 z pierwszą egzemplarzem FZ-1 Multiplayer trafiły do amerykańskich sklepów (pewnie dlatego powstała legenda, że 3DO to system stworzony przez Panasonic). Już wtedy dostępnych było na tę konsolę 21 tytułów gier, a ponad 200 było w trakcie opracowywania. W marcu 1994 konsola 3DO trafiła na rynek japoński, gdzie odniosła błyskotliwy sukces, a obecnie pojawia się również pierwsza wersja dla rynku europejskiego. Aktualnie dostępnych jest 38 tytułów gier na 3DO, a ponad 500 firm software'owych na całym świecie pracuje nad kolejnymi tytułami. Zainteresowanie tym systemem ze strony wytwórców sprzętu jest również ogromne. Dla przykładu, już w połowie 1993 r. Atari i American Laser Games zaczęły wykorzystywać elementy technologii 3DO w swych automatach do gier. W tym roku AT&T opracował specjalny moduł dla systemu 3DO, Creative Technology z Singapuru przystąpił do prac nad kartą umożliwiającą współpracę konsol 3DO z komputerami PC, a Toshiba rozpoczęła konstruowanie własnej, konsoli 3DO.

Konsola FZ-1 jest 32-bitowym systemem RISC-owym przystosowanym do odczytu płyt

CD. Zawiera procesor ARM60 12,5 MHz – zdolny do wykonania 6 milionów operacji na sekundę, 2 równoległe procesory obsługujące animację – umożliwiające przesunięcie 64 milionów pikseli w ciągu sekundy, 3 Mb RAM, 1 Mb ROM, specjalny 16-bitowy procesor DSP oraz czytnik CD-ROM podwójnej prędkości. Konsolę można podłączyć do monitora dzięki wyjściom Composite Video i S-Video albo do zwykłego telewizora PAL przez wyjście RF (kanał 21). Generowany obraz ma rozdzielczość 640x480 i może mieć do 16,7 miliona kolorów (standardowo 32,000).

3DO został zaprojektowany jako system otwarty, co pozwoli na tworzenie różnego rodzaju przystawek. Już dziś konsola nie jest wyłącznie maszynką do gier. Wbudowany czytnik CD może odczytywać zarówno programy komputerowe, jak i normalne płytki CD z muzyką, płyty Kodak PhotoCD oraz płyty z filmami nagranyymi w standardzie CinePak. Po dokupieniu specjalnej przystawki możliwe będzie również odtwarzanie zapisu wizyjnego w standardzie MPEG1.

Jakość gier oferowanych na konsolę 3DO normalnie zwala z nóg. Muzyka, grafika, totalny oddźwięk. Czasami proste gierki np. strzelanki, przesycone są porównywalnymi sekwencjami wideo z udziałem aktorów, co sprawia naprawdę dobre wrażenie całości. Żeby jeszcze przytrafił się peseciarzom, dodam, że sekwencje wideo są wyświetlane jako całoekranowe (jeśli nie liczyć prostokątnej ramki w której dzieje się akcja, która zajmuje nie więcej niż ok. 10% ekranu), nie zaś w niewielkich rameczkach wcisniętych gdzieś w kąt ekranu. Wprowadzie wybór gier jest jeszcze trochę ograniczony i nie każda z nich musi być od razu hitem, ale można już wybierać z ponad setki tytułów. Jak to ma się w stosunku do „Jaguara”?

Przyszłość tej konstrukcji zapowiada się jeszcze bardziej rewelacyjnie. Pod presją rynku, 3DO prowadzi zaawansowane prace nad konstrukcją konsoli „Bulldog”, która ma trafić do sklepów pod koniec 1995 roku. Ma być ona w pełni kompatybilna z obecnymi konsolami 3DO, ale będzie to konsola z procesorem 64-bitowym 66 MHz! Ma być wyposażona w rewelacyjne procesory graficzne pozwalające na przesunięcie 100 milionów pikseli w ciągu sekundy oraz wygenerowanie 250 tysięcy teksturyzowanych wieloboków i 150 tysięcy trójkątów (osobny ge-



nerator trójkątów!) na sekundę. Ma mieć już również wbudowany system MPEG1, z możliwością rozbudowy o MPEG2. Czytnik CD pozostaje bez zmian, ale konsola zostanie uzupełniona o hardware'owy dekompresor danych zgodny ze standardem PK.Zip. W 1996 roku konsola ma zostać rozbudowana o czytnik nowego standardu DVD CD pozwalającego na odczyt z ośmiokrotną prędkością! Rewelacyjnie przedstawia się planowana cena nowej konsoli. „Bulldog” ma bowiem kosztować od 250 do 400 dolarów (skąd ten rozrzut)! Tak rewelacyjna zapowiedź mogłaby mocno obniżyć zainteresowanie klientów aktualnie dostępnymi konsolami 3DO. Aby temu zapobiec, firma zapowiada, że posiadacze wcześniejszych wersji 3DO będą mogli podłączyć do nich specjalny cartridge o cenie nie przekraczającej 100 dolarów, który przekształci ich maszynki w pełnowartościowego „Bulldoga”.

■ LSK

GRY NA KONSOLE

Dziękujemy za wiele ciepłych listów w których chwalcie nas za pomysł podjęcia tematyki przynależnych konsoli do gier. Domagacie się już nie o same opisy urządzeń, ale o recenzje gier na różnego rodzaju konsole – „Game Boya”, „Lynxa”, Sega, CD-32, Nintendo i inne. No cóż, jesteśmy po to, aby Wam służyć. Dość lania wody, zaczynamy!

CHECKERED FLAG (Lynx)

Złośliwi twierdzą, że to ilość i jakość gier dostępnych na „Lynxa” jest główną przyczyną małej popularności na świecie tej sympatycznej konsoli. Jedynie w krajach Beneluxu, „Lynx” zyskał sporą popularność, a to dzięki łatwemu dostępowi do oprogramowania. Tam po prostu można wymieniać cartridge w wypożyczalniach kaset wideo. Niestety produkcja oprogramowania niemalże w całości została zmonopolizowana przez Atari Corporation. Stąd dostępnych tytułów było niezbyt wiele, a w pewnym momencie w ogóle odpuszczono sobie ten temat. Teraz przy okazji wejścia na rynek „Jaguara”, ponownie „wskrzyszono” konsolę „Lynx”. Ruszyła produkcja nowych gier i wspólnie z „Jaguarem” promuje się go jako tańszego „brata”.

Na rynku gier do „Lynxa” dominują gry starsze, a jest wśród nich wiele zapomnianych już hitów i czasami, aż miło do nich wrócić. Tak jest w przypadku „Checkered Flag”.

Wścigi samochodowe cieszą się u graczy



wciąż niesłabnącą popularnością. Jednym z takich „rasowych” wścigów Formuły 1 jest „Checkered Flag”. Użytkownicy Atari ST pamiętają zapewne jeszcze tę grę datowaną na 1991 r. Jednak upływ czasu w tym konkretnym przypadku, nie wpłynął na obniżenie jej atrakcyjności. Gra posiada wszystkie cechy jakim powinien odpowiadać współczesny symulator wścigów samochodowych: wybór toru na którym chcemy się ścigać (18), wybór samochodu (8), możliwość współzawodniczenia z partnerem (tylko przez kabel „Comlynx”), wybór rodzaju skrzyni biegów – automatyczna, 4. biegowa lub 7. biegowa. „Checkered Flag” posiada fajną grafikę, płynną animację, duże możliwości wyboru wariantu gry. Czegoż można jeszcze wymagać od wścigów samochodowych? Pozostaje tylko GRAĆ!

SUPER SMASH TV (Sega)

Gra ta została wypuszczona przez firmę Flying Edge. Jest to typowa strzelanka-nawałanka z akcją widzianą z góry.

Akcja gry toczy się w roku 1999, kiedy to najpopularniejszą rozrywką są gry telewizyjne w których stawką jest życie ich uczestników. Zasady są proste – „Ty zabijesz lub sam zostaniesz zabity”.

Uczestnik samotnie



lub w parze staje na specjalnej arenie i zabija wszystko, co mu się nawinie pod rękę. Zbiera również wszelkie pieniądze i łupy rzeczowe, które stają się jego własnością po zakończeniu każdego etapu. Możesz zdobyć 6 futurystycznych rodzajów broni i używać ich w walkach z hordami cyborgów, różnej maści mutantów i innego rodzaju dzwoliągami nie wyłączając 30 tonowego cybermana!

W sumie jest to niezły program i da się w niego pograć.

THE BEAVERS (Amiga CD32)

Żył sobie szczęśliwie pewien bóbr imieniem Jethro. Miał narzeczoną, a że była nad wyraz powabna, więc zainteresował się nią pewien Królik (ostatecznie też gryzoń). Przy pierwszej nadarzającej się okazji, Królik porwał śliczną bobrzycę i zamknął w swej norze. Sam Królik, choć wyjątkowo duży, silny i złośliwy, to dla Jethra byłaby pestka. Ale Królik otoczony jest całą masą „krewnych i przyjaciół Królika”, którzy uważają za całkiem naturalny jego związek z bobrzycą. A biedny Jethro może liczyć jedynie na swą zręczność i spryt. Prawdę powiedziawszy pomocą mu chętnie również bobrzyca, ale jak to dzieci – szybko tracą zainteresowanie pomocą i trzeba je przekupywać czapkami ze skóry szopa.

W grze przyjmujesz rolę Jethra, który ma za zadanie wyratować swą ukochaną. Musisz przechodzić przez kolejne etapy gry, a po drodze pokonywać najrozmaitsze przeszkody i przedostawać się na rozliczne platformy. Aby życie nie było zbyt łatwe, to musisz również unikać spotkań z różnymi sojusznikami Królika.

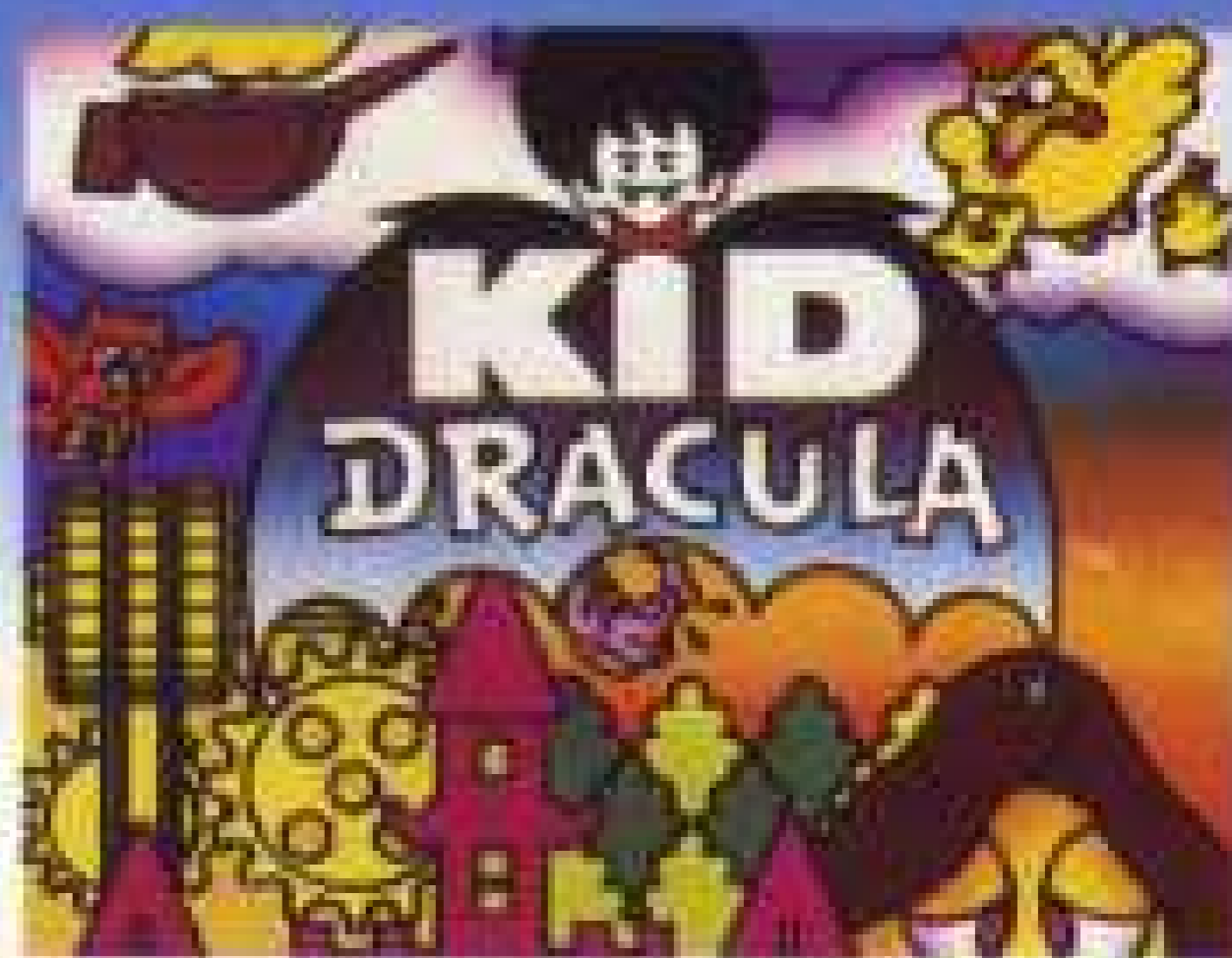
Gra składa się z 6 odrębnych poziomów (leveli). Po zakończeniu każdego z poziomów zostaje Ci podany kod, dzięki któremu będziesz mógł w przyszłości rozpocząć rozgrywkę od tego właśnie miejsca. Ale uwaga, w przypadku rozpoczęcia gry przez „wskoczenie” na wyższy poziom, Królik zadba, aby nasze zadanie nie było zbyt łatwe – na „dzień dobry” wyśle przeciw nam swych najsilniejszych i najzjadlejszych sojuszników.

Jak widać z powyższego, gra jest niezłą platformówką, przeznaczoną głównie dla dzieci. Ale nie tylko! Rozrywka toczy się w dość



szybkim tempie, a pokonywanie kolejnych przeszkód wymaga oprócz zręczności również odrobiny pomysłowości. Grafika gry jest na bardzo dobrym poziomie, a animacja postaci ładna i płynna.

Wersja na CD32 nie różni się w zasadzie od tej działającej na A500 i A600, a szkoda



KID DRACULA (Game Boy)

Ta najpopularniejsza na świecie przenośna konsola do gier zdobyła tak szaloną popularność dzięki przemyślanej strategii odnośnie produkcji oprogramowania. Nastawiono się na tworzenie gier mało skomplikowanych o wysokim stopniu „playability” – grywalności. „Kid Dracula” to kolejna prosta – co nie znaczy łatwa do skończenia – platformówka. Składa się z 8 pomysłowych poziomów naszpikowanych różnymi przeróżnymi niebezpieczeństwami. W swej długiej wędrówce, nasz sympatyczny bohater będący skrzyżowaniem małego wampirka z małym Batmankiem spotyka różne dziwne stwory i osoby. Nie jest bezbronny gdyż oprócz możliwości przepoczwarzania się w nietoperza, sam może rzucać tymi stworzonkami na przemian z ognistymi kulami. Doprawdy pomysłowość autorów gry w wymyślaniu różnych sztuczek jest tutaj godna podziwu. Poważnym minusem „Kid Dracula” jest niesamowicie szybka akcja gry. Trzeba być szybkim jak błyskawica, żeby dotrzeć choćby do połowy gry, a co z resztą? Doprawdy mówię Wam, nawet wytrawny łamacz joya posadzone z „Game Boyem” w rękę, może się nabawić kompleksów grając w tę sympatyczną gierkę. Ale w końcu „Game Boy” to konsola dla najlepszych?!

Za udostępnienie gier: KID DRACULA (Game Boy), SUPER SMASH TV (Sega), SHADOW OF THE BEAST (Sega), BEAVERS (CD32) dziękujemy firmie

DISCOMP z Warszawy tel. 090 635806 (g. 9-16)

CHECKERED FLAG (Lynx) udostępniła firma ATAR SYSTEM z Wrocławia tel. (071) 556460.



MULTIMEDIA

MAGAZYN

UWAGA! UWAGA!

Nowy miesięcznik „MULTIMEDIA MAGAZYN” ukáže się jeszcze w tym roku!

Będzie to pierwsze w Polsce czasopismo poświęcone wszystkiemu, co związane jest z techniką multimedialną.

Tak więc, będziecie mogli znaleźć tam m.in. recenzje gier i programów użytkowych na krążkach CD, testy CD-ROM-ów, kart dźwiękowych, opinie użytkowników, a także wywiady, opinie, sprawozdania z imprez, nowinki ze świata, zapowiedzi, konkursy i wiele innych atrakcji. To wszystko już wkrótce w „MULTIMEDIA MAGAZYN”.

Czekamy na zgłoszenia producentów, firm handlowych i sklepów, które chcą podjąć z naszą redakcją stałą współpracę – pragną zaprezentować szerokiej publiczności swoje produkty: krążki CD, sprzęt, akcesoria, itp.

Przyjmujemy już także zamówienia na ogłoszenia reklamowe w „MULTIMEDIA MAGAZYN”. Firmy zainteresowane tą formą promocji informujemy, że na reklamy zgłoszone do trzech pierwszych numerów naszego nowego magazynu obowiązują ceny PROMOCYJNE.

Zapraszamy do współpracy.



BEETHOVEN SUPERSONIC

Po latach dominacji na komputerowym rynku kart muzycznych standardu Sound Blaster, ostatnio niedługo namieszały karty Gravis. Nasz rynek komputerowy od samego początku był lekko nienormalny i tak niestety zostało do dziś. Już wydawało się, że nastąpiła era rodziny Gravis Ultrasound, gdy nagle karty te zupełnie zniknęły z liczących punktów sprzedaży. Ktoś namieszał, były i już ich nie ma. Nikt nie wie dlaczego i kiedy będą... jak będą. Paranoja! Czy jednak jest czegoż żałować? Czy rzeczywiście są one tak doskonałe? Już wkrótce na te oraz na inne pytania postaramy się szczegółowo odpowiedzieć na łamach czasopisma „Multimedia Magazyn”. Teraz zapowiadając powstanie tego miesięcznika, pragniemy zasygnalizować pojawienie się na naszym rynku nowej rodziny kart dźwiękowych „Beethoven”.

Po zwiastunie pisma „Multimedia Magazyn” w „Grzech Komputerowych”, nasza redakcja otrzymała sporo akcesoriów związanych z szeroko pojętą tematyką multimedialną. Tak oto weszliśmy w posiadanie trzech kart dźwiękowych Beethoven – wersja podstawowa Classic 16, karta ADSP 16 (która w powszechnej opinii stanowi poważną konkurencję dla Gravis) oraz specjalny Multipack.

Zestaw „Beethoven Supersonic Multimedia Upgrade Kit” jest produkowany przez znaną firmę

Wearnes (jednego z twórców „Sound Galaxy”). W skład zestawu wchodzi: napęd CD Double Speed, 16-bitowa karta dźwiękowa wraz z interfejsem, dwa głośniczki i pakiet odpowiedniego oprogramowania na krążku CD.

Zainstalowanie zestawu wprowadzić nie jest zbyt proste, ale jeśli użytkownik przedsięwzięcie w przez procedury instalacyjne, to stwierdzi, że zestaw ten oferuje wiele interesujących możliwości. Poza programami obsługi dźwięku, na krążku znajduje się także multimedialny program prezentacyjny „Microsoft Bookshelf” i zestaw dem z najnowszych gier.

Karta dźwiękowa ADSP-16, poza doskonałym emulowaniem kart AdLib i Sound Blaster, obsługuje również wiele innych formatów (w tym Q-Sound będący bardzo dobrą podróbką prawdziwego dźwięku 3D) oraz dekodery audio formatu MPEG.

Publiczny test karty dźwiękowej z rodziny Beethoven wykazuje, że jest to sprzęt wysokiej klasy i może stanowić poważną konkurencję dla innych standardów.

Więcej informacji o tych nowych kartach i nie tylko, znajdziecie już w najbliższym numerze nowego czasopisma „Multimedia Magazyn”.

Zachęcamy innych producentów sprzętu, akcesoriów i oprogramowania, którzy są zainteresowani promocją swoich produktów w naszym magazynie o kontakt z redakcją.

NOWOŚĆ !!!

INTERFEJSY do CD-32

– interfejs do CD-32 umożliwiający podłączenie dowolnej Amigi w sieć celem wymiany informacji
cena: 650 tys.

– interfejs do CD-32 umożliwiający podłączenie klawiatury do PC
cena: 520 tys.

Kupując komplet płacisz tylko 1 050 tys.

Sprzedaj również za zaliczeniem pocztowym.

„MAGUREX”

05-820 PIASTÓW

ul. Mickiewicza 45

tel. (0-2) 723-75-05

HEGATAR COMPUTING

01-360 WARSZAWA, ul. Cielichowska 25

HALA TARGOWA „WOLA”

zapraszamy do pon. do piat.

w godz. 10 - 19 tel. (02) 631-1209

a także Giełda Komputerowa, ul. Grzybowska -

stanowisko nr 10 (obok banku)

POLECAMY NOWE TYTUŁY BRITYSKICH CZASOPISM

*Najnowsze CD w pulserze! Cena 180.000 - 250.000 zł (08/94)

PC HOME CD
PC ZONE CD
PC TODAY CD
PC PLUS CD
PC FORMAT CD
PC POWER CD
CD ROM TODAY
CD ROM USER

MULTIMEDIA & CD ROM
AMIGA USER CD32
AMIGA CD32 GAMER
AMIGA FUTURE CD32
MAC FORMAT CD
FUTURE MUSIC CD
MEGA POWER CD (SEGA)
CD POWERPLAY

Cie zabłądził? Zdobądź się za darmo 1 dysk CD średnicę 500MB z nowymi programami do trial!
Dostępna forma zniżki - odbiór osobisty.
Ceny mogą ulec zmianie kiedy wyjdą się do druku do cen aktualnych

CD
EXPLOSION!

MSS

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

Programy Oryginalne, Shareware i PD

AMIGA
COMMODORE 64/128
IBM PC XT/AT

Katalogi gratis po przesłaniu koperty zwrotnej + znaczka 5000 zł

Uwaga! Podaj typ posiadanego sprzętu

Sprzedaj wysyłkowa za zaliczeniem pocztowym

STUDIO KOMPUTEROWE MSS
ul. Grochowska 172/48
04-357 WARSZAWA

SETTLERS

W poprzednim numerze „Gier Komputerowych” zamieściliśmy pierwszą część cyfrowego opisu do wspaniałej gry „Settlers”. Najwyższy czas, aby dokonać, to co zaczęliśmy, co niestety czynimy.

DRAMATIS PERSONAE

czyli Obsada

W chwili rozpoczęcia rozgrywki w naszym Zamku Centralnym jest już kilku robotników oraz pewna liczba wolnych ludzi (niezakończonych konia ze znakiem szpilem). W Zamku magazynowana jest bezprawnie broń (składowe bronie) i narzędzia. W czasie rozpoczęcia rozgrywki bardzo ważną rolę odgrywa status zasobów ludzkiej (materiałnych), co od tego czasu będzie taktyką decydującą. W tym przedstawiciele pozostałych zawodów są bowiem tworzeni w miarę powstających potrzeb, ale tylko wtedy, gdy w Zamku (lub później w którymś ze Składow) znajdują się ludzie bez przydziału zawodowego oraz odpowiednie narzędzia, niezbędne do wykonywania zawodu. Co gorsza, w grze „Settlers” zawód jest obierany raz na zawsze, jeśli więc któryś z mieszkańców przestanie być potrzebny, to wróci do Zamku, ale nie będzie się mógł przekwalifikować, ani wrócić do magazynu narzędziowej pracy. A na przykład Młotek jest niezbędny w kilku różnych zawodach. Jeśli więc na początku gry wszystkie Młotki zużyjemy na stworzenie Ściegów, to później nie będziemy mogli stworzyć ani Budowniczych, ani Piekarzy, ani nawet Kowali, którzy mogliby wyprodukować następne młotki.

Zasoby Zamku lub Składu można sprawdzić bardzo prosto. Wystarczy kliknąć LMB na tej budowli, aby ustawić tam znacznik, a potem wcisnąć RMB i kliknąć LMB. Otworzy się okno podające dokładny stan zasobów materiałowych budynku. Kliknięcie na strzałce w prawym dolnym rogu ukazuje nam dokładną liczbę ludzi poszczególnych profesji, którzy aktualnie znajdują się w budynku. Kolejne kliknięcie na strzałce otwiera trzecie okno informacyjne, w którym widzimy status tego budynku. Są w nim dwie grupy trzech ikon. Grupa górna określa zachowanie ludzi:

- górna ikonka – wchodzić do budynku
 - środkowa ikonka – nie wchodzić i nie wychodzić
 - dolna ikonka – wychodzić z budynku.
- Grupa górna określa status towarów:
- górna ikonka – wnieść towary
 - środkowa ikonka – nie wnieść i nie wynieść
 - dolna ikonka – wynieść towary.

Z ikonki tych korzysta się bardzo rzadko, ale czasami zachodzi taka potrzeba. Najczęściej dzieje się tak, gdy wybudujemy nowy Skład. Jest on wtedy kompletnie pusty. Jeśli więc na jakiś czas nakazemy, by z Zamku Centralnego wynoszono towary i wychodzili z niego ludzie, to nadmiar zasobów zostanie przeniesiony do tego nowego Składu.

Ale wróćmy do naszych baranów, czyli do tworzenia pracowników. W większości zawodów nowi pracownicy są tworzeni wtedy, gdy zostanie wybudowany budynek będący ich siedzibą. Nowy pracownik zostaje utworzony tylko wtedy, gdy na składzie jest odpowiednie dla niego narzędzie. Dlatego w dalszym opisie każdemu z zawodów przyporządkowałem odpowiedni budynek (wraz z niezbędną do jego powstania ilością materiałów budowlanych) oraz narzędzie.

• **Tragarz** – bez narzędzi – bez nakrycia głowy. W miarę budowy dróg pojawiają się na nich Tragarze, będący podstawowym środkiem transportu w grze. Na każdym odcinku drogi zamkniętym z obu stron chorągiewkami powinien znajdować się co najmniej jeden Tragarz. W przeciwnym razie droga nie będzie funkcjonować. Dopóki więc nie mamy odpowiedniego nadmiaru Tragarzy lub ludzi bez przydziału, nie warto jest budować nowych dróg, czy chociażby stawiać dodatkowych chorągiewek.

• **Przewoźnik** – łódka. Na terenach bogatych w duże zbiorniki wodne, Przewoźnicy pozwolą nam znacznie usprawnić przewóz towarów. Trasę linii promowej na wodzie wyznaczamy dokładnie tak samo, jak drogę na lądzie. Linia promowa musi więc zaczynać się i kończyć na chorągiewce stojącej bezpośrednio na brzegu. Ale istnieje tu jedno poważne ograniczenie. Przewoźnik nie może przewozić ludzi. Do obu chorągiewek wyznaczających linię promową musi więc być również doprowadzona ner-

malna droga, w przeciwnym razie nie dotrą tam ani Tragarze, ani Budowniczy!

• **Kopacz** – łopata. Bezdomny. Jeśli po wybraniu miejsca na budowę jakiegoś budynku pojawi się tam znak „X”, to oznacza, że teren jest zbyt nierówny, by móc rozpocząć budowę. Wtedy na miejsce zostaje wysłany Kopacz, aby odpowiednio wyrównał teren. Po wykonaniu pracy Kopacz wraca do Zamku Centralnego lub najbliższego Składu, a jego miejsce zajmuje Budowniczy.

• **Budowniczy** – młotek. Bezdomny. Jego funkcja polega na budowaniu wszelkich obiektów. Aby mógł rozpocząć pracę, do obiektu musi być doprowadzona droga i teren musi być odpowiednio równy. Następnie Tragarze muszą dostarczyć odpowiednią ilość materiałów budowlanych.

• **Żołnierze** – miecz i tarcza. Pięć rodzajów żołnierzy omówię osobno w dalszej części tekstu.

• **Drwal** – siekiera. Mieszka w chałcie, do wybudowania której potrzebne są 2 ładunki desek. Drwal stanowi jedyne źródło pozyskania drewna. Równocześnie, dzięki karczowaniu drzew, umożliwia powstawanie nowych terenów budowlanych.

• **Tracz** – piła. Do wybudowania tartaku potrzeba 3 ładunki desek i 2 ładunki kamienia. Tracz przetwarza bryle surowego drewna, uzyskane od Drwala, na deski niezbędne jako materiał budowlany, a także jako surowiec dla Szkutnika i Kowala. Tartak najlepiej jest więc wybudować w pobliżu siedzib Drwali i Zamku Centralnego lub Składu. Doświadczenie wskazuje bowiem, że w tej grze desek nigdy nie ma za dużo, do brzeje więc produkować na zapas.

• **Złotnik** – bez narzędzi. Pracuje w piętrowej willi, do wybudowania której potrzeba aż 4 ładunki desek i 1 ładunku kamienia. Złotnik zajmuje się wytopem sztab złota, a do pracy jest mu niezbędna ruda złota i węgiel. Z jednego



SUROWCE, NARZĘDZIA I WYROBY:

Drewno	Łopata	Miecz
Deski	Młotek	Tarcza
Łódka	Siekiera	Ryba
Kamień	Piła	Świnia
Węgiel	Kosa	Szynka
Ruda żelaza	Kilof	Złoto
Stal	Szczypce	Mąka
Ruda złota	Tasak	Chleb
Złoto	Wędka	

ładunku rudy i jednego ładunku węgla powstaje jedna sztaba żelaza. Żelazo jest zaś w grze głównym elementem służącym podniesieniu morale wojska.

- **Hutnik** – bez narzędzi. To ten sam osobnik, który wykonuje funkcje Złotnika, tyle że pracuje w znacznie skromniejszym, parterowym domku (3 ładunki desek i 1 ładunek kamienia). Hutnik zajmuje się wytopem sztab żelaza z rudy żelaza i węgla. Sztaby żelaza stanowią surowiec dla Platnerza i Kowala.

- **Kamieniarz** – kilof. Mieszka w chacie z 2 ładunków desek. Kamieniarz stanowi także i bardzo wydajne źródło pozyskiwania kamienia budowlanego. Pozwala przy tym oczyścić teren na cele rolnicze lub pod zabudowę. Chatę kamieniarza stawiamy więc w pobliżu szarych skał, a w krótkim czasie przarobi je on na cenny materiał budowlany.

- **Gajowy** – bez narzędzi. Mieszka w gajówce, zbudowanej z 2 ładunków desek. Jego jedynym zajęciem jest sadzenie drzew. Nie zawsze warto budować Gajówki w pobliżu domków Drwali. W grze jest wiele rzek i jezusiaków, głównie położonych na zboczach wzgórz. Tereny te nie nadają się ani pod uprawę, ani pod budowę większych obiektów. Warto więc wybudować na nich Gajówkę, a gdy wyrosną tam porośli las, dobrać do postawic chatę Drwali. Mamy wtedy zapewniony stały dopływ drewna do Tartaku.

- **Górnik** – kilof. Górnicy, co oczywiste, pracują w Kopalniach. Przy czym rodzaj Kopalni nie ma dla nich znaczenia. Górnicy, który zaś wydobycie złota, jako może zająć się wydobyciem węgla. Do budowy każdej Kopalni potrzeba aż 5 ładunków desek. Wyjątkiem jest tu Kopalnia Kamienia, której wystarczy 4 ładunki desek, ale niezbędny jest też 1 ładunek kamienia. Do pracy jest Górnika w niezbędna żywność (ryby, chleb, szynki). Kopalnie stawiać należy wyłącznie w miejscach wyznaczonych przez Geologów i zadbać przy tym trzeba, aby rodzaj kopalni ściśle odpowiadał rodzajowi skały. Jeśli Kopalnię postawimy na terenie nie zawierającym tego minerału, to Górnik będzie w niej pracował i zużywał żywność, ale nic nie będzie wydobywał. Jeśli surowiec w Kopalni zostanie wyczerpany, to gracz zostanie o tym poinformowany osobnym komunikatem („THIS MINE HAS NO MORE RAW MATERIALS”). Należy wtedy bezzwłocznie zniszczyć całą Kopalnię! W przeciwnym razie będzie ona nadal pracować na „biegu jałowym”, a program nie będzie nam więcej o tym przypominał.

- **Szkutnik** – młotek. Mieszka w chacie o charakterystycznym kształcie, do której wybudowania potrzeba 3 ładunków desek. Szkutnik produkuje z desek łodzie. Jego obecność nie na żadnej mapie gry jest konieczna. Dom Szkutnika warto budować tylko wtedy, gdy teren rozgrywki zawiera dużą ilość wody. Pó wyprodukowaniu odpowiedniej liczby łodzi lepiej jest przebudować siedzibę Szkutnika na coś bardziej korzystnego, bo nie warto marnować cennych desek

na budowę niepotrzebnych łodzi. Dom Szkutnika najlepiej postawić w pobliżu Tartaku – bliskość wody nie jest tu potrzebna, gdyż wyprodukowane łodzie tak muszą najpierw trafić do Składu lub Zamku Centralnego.

- **Kowal** – młotek i piła. Pracuje w olbrzymiej kuźni (3 ładunki desek, 3 ładunki kamienia) i zajmuje się produkcją wszelkich narzędzi. W grze wystarcza najczęściej postawienie jednej Kuźni, warto jednak często sterować profilem

potrzebny ładunek desek i 3 ładunki kamienia). Szwarcz buduje bryki, będące bardzo surowcem dla Rzeźnika. Do łodzi potrzebuje jednak dużych ilości żelaza od Platnerza. Dom Szkutnika najlepiej więc wybudować pomiędzy domem Rzeźnika a Masarnią.

- **Rzeźnik** – kosa. Do wybudowania domu Rzeźnika potrzeba odpowiednio nie masarnię, potrzebna 2 ładunki desek i 1 ładunek kamienia. Dla Rzeźnika surowcem są bryki wyprodukowane



OSOBY:

Tragarz	Drwal	Rybak
Przewoźnik	Tracz	Świniarz
Kopacz	Hutnik, Złotnik	Rzeźnik
Budowniczy	Kamieniarz	Rolnik
Rycerz	Gajowy	Młynarz
Centurion	Górnik	Piekarz
Gal	Szkutnik	Geolog
Wiking	Kowal	Bezrobotny
Knechta	Platnerz	

jej produkcji. Do wyprodukowania każdego narzędzia Kowal potrzebuje jednej sztaby żelaza i jednego ładunku desek.

- **Platnerz** – młotek i szczypce. Pracuje w swojej kuźni (2 ładunki desek, 1 ładunek kamienia), ale zajmuje się wyłącznie produkcją uzbrojenia. Do produkcji niezbędne są mu sztaby żelaza i węgiel. Z każdego ładunku żelaza i węgla produkuje aż dwa produkty – miecz i falcę – na przemian. Jest to jeden z kluczowych zakładów produkcyjnych gry, który powinien być stawiany jak najbliżej Zamku Centralnego lub Składu. W miarę możliwości warto stawiać kolejne warsztaty platnerskie, bo bronie nigdy nie ma za dużo.

- **Rybak** – wędka. Na chatę Rybaka potrzeba 2 ładunków desek. Lokować je trzeba oczywiście jak najbliżej jeziora. Rybak jest jedynym bezpośrednim producentem żywności w grze, ale łowi tak mało ryb, że jest to również źródło najmniej pewne.

- **Świniarz** – bez narzędzi. Mieszka w domu bardzo podobnym do domu Rolnika (do jego wybudowania również

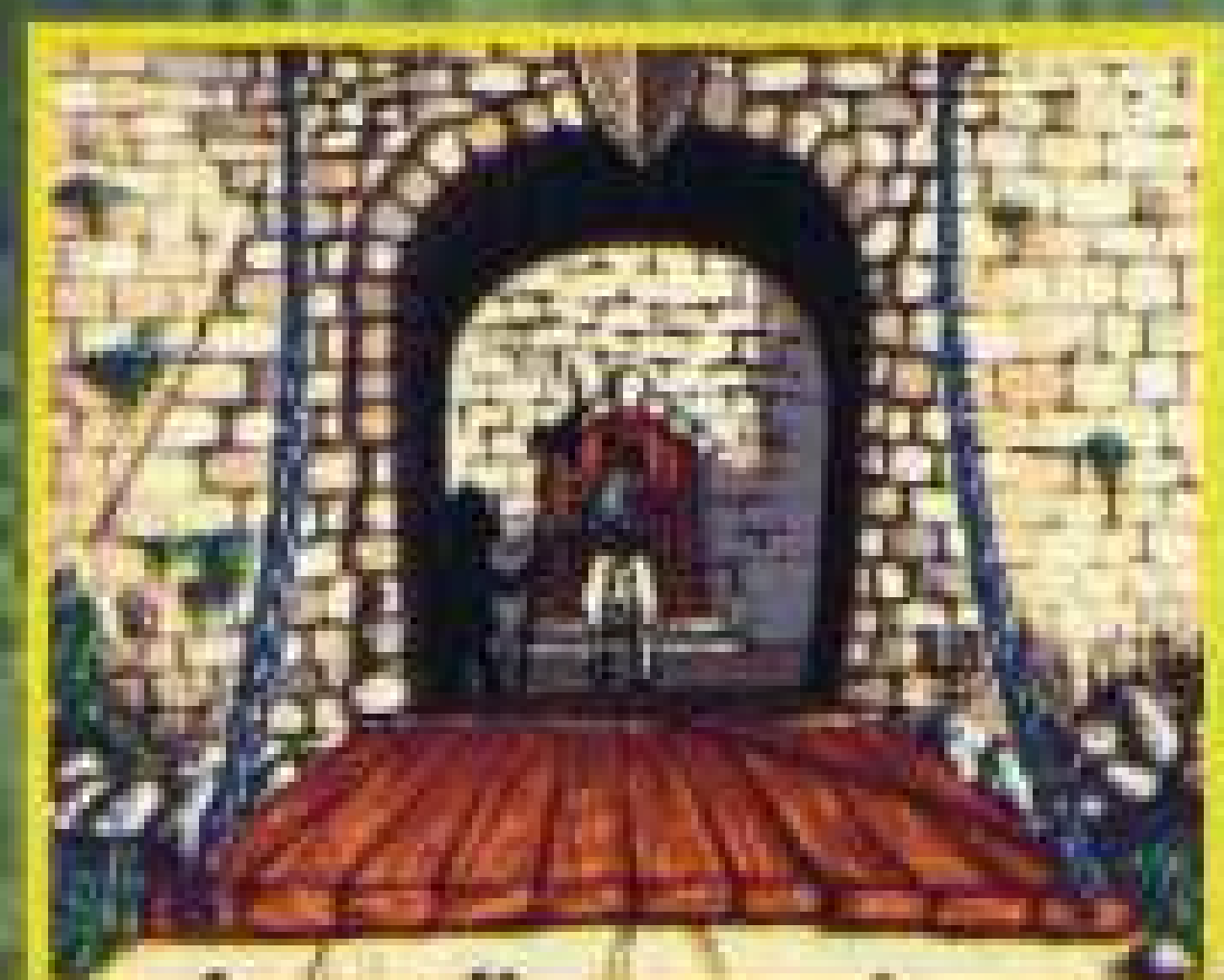
przez Świniarza, a jego produktem są szynki, będące źródłem żywności dla Górników. Z oczywistych względów najlepiej jest budować jego siedzibę pomiędzy domem Świniarza a Kopalniami.

- **Rolnik** – kosa. Do wybudowania domu Rolnika potrzeba 4 ładunków desek i 1 ładunku kamienia. Dom Rolnika najlepiej budować na płaskim, rozległym terenie. Rolnik zasiewa okrągłe polejka zboża, które później dorasta. Produktem pracy Rolnika są snopy zboża, będące surowcem dla Młynarza i Świniarza.

- **Młynarz** – bez narzędzi. Urządza w Wiatraku, do którego budowy potrzeba 3 ładunków desek i 1 ładunku kamienia. Dla Młynarza surowcem są snopy od Rolnika, a produktem – warki maki. Potrzebna Platnerzowi. Wiatrak najlepiej budować więc między domem Rolnika a Piekarnią. Jeden wiatrak wystarczy do przetłoki snopów od średnio dwóch Rolników.

- **Piekarz** – bez narzędzi. Mieszka i pracuje w Piekarni, zbudowanej z 2 ładunków desek i 1 ładunku kamienia. Przetwarza maki od Młynarza na chleby, będące źródłem żywności dla Górników. Piekarnię warto więc budować między Wiatrakami a Kopalniami.

- **Geolog** – młotek. Bezrobotny Geolog spełnia w grze bardzo istotną funkcję, poszukuje bowiem surowców mineralnych w wyznaczonym przez gracza rejonie. Swym młotkiem ostukuje próbki skał i jeśli coś znajdzie, to sygnalizuje to radośnym fikołkiem. Miejsce znaleziska oznacza tabliczką. Kolor punktu na tabliczce oznacza znaleziony minerał: żółty – złoto, czerwony – żelazo.





1. Skład
2. Wieża
3. Strażnica
4. Warownia

1. Kuźnia
2. Tartak
3. Warsztat Płatnerza
4. Chata Kamieniarza
5. Chata Szkutnika
6. Chata Gajowego
7. Chata Drwala



złoty, czarny – węgiel, a biały – kamień. Bogactwo złoża wskazywane jest wielkością punktu. Dokładnie na miejscu tabliczki należy budować Kopalnię odpowiedniego typu. Wysłanie Geologa w teren jest bardzo proste. Należy w interesującym nas rejonie postawić Chorągiewkę, połączyć ją Droga z inną Chorągiewką, a potem wcisnąć na niej RMB i kliknąć LMB. Otworzy się okno z wizerunkiem chorągiewki i podobizną Geologa. Teraz wystarczy kliknąć LMB na tej podobiznie, aby Geolog ruszył tam na badania.

DROGI

To chyba najważniejszy z elementów gry. Po drogach odbywa się cały transport i niemal całe przemysłowe życie ludzkie. Wybudowanie dróg jest bardzo proste, ale pamiętać trzeba, że droga zawsze MUSI zaczynać się i kończyć na chorągiewce. Budowę drogi rozpoczynamy od kliknięcia na wybranej chorągiewce, a potem należy kliknąć na ikonie Budowa Drogi. Przy chorągiewce pojawi się wówczas charakterystyczny wskaźnik, składający się z 6 prostokątów. Każdy z tych prostokątów symbolizuje jeden z możliwych kierunków biegu drogi. Uzyskujemy tu całą masę informacji. Odległość prostokąta od centrum wyznacza długość danego odcinka drogi. Kąt nachylenia rysunku w prostokącie symbolizuje pochylenie terenu. Oczywiście najlepiej jest budować drogi zupełnie płaskie, gdyż transport drogą pochyłą musi zająć więcej czasu. Dodatkową informację daje nam barwa rysunku wewnątrz prostokąta. Teren o łagodnym nachyleniu oznaczony jest kolorem zielonym, lekka stromizna – kolorem żółtym, a teren bardzo stromy – kolorem czerwonym. Prostokąt zakreślony na żółto-czerwono oznacza niemożność budowy drogi w tym kierunku (najczęściej z powodu przeszkód terenowych). Gdy już zdecydujemy, w którą stronę chcemy pójść następny odcinek drogi, to klikamy na odpowiadającym mu prostokącie. Odcinek zostaje zbudowany i pojawia się znacznik dla następnego odcinka. Oczywiście zawsze może się zdarzyć, że jakiś odcinek wybudujemy omyłkowo, wtedy dla jego likwidacji

wystarczy kliknąć na prostokątku z napisem UNDO. Wbrew pozorom nie należy starać się budować za wszelką cenę dróg biegnących płasko. Znacznie lepiej jest budować drogi maksymalnie proste.

Nierozłącznie związane z drogami są chorągiewki. Jak już wspomniałem, każda droga musi zaczynać się i kończyć na chorągiewce. Ale później, w trakcie rozgrywki, będziemy mogli stawiać dodatkowe chorągiewki na już istniejącej drodze. Dzięki temu na drogę zostanie skierowanych więcej Tragarzy, z których każdy będzie miał krótszy odcinek do przebycia – jak łatwo się domyślić, szalenie przyspiesza to transport ładunków. Ale kryje się w tym również pułapka! Po dostawieniu nowej chorągiewki, na obsługę fragmentu drogi, który do tej pory obsługiwał jeden Tragarz, będzie potrzebnych teraz dwóch Tragarzy (po jednym na każdy odcinek). Droga będzie więc faktycznie zablokowana, dopóki na nowy odcinek nie dojrze nowy Tragarz. A to niestety może nieco potrwać, szczególnie na początku gry, gdy mamy niewielu ludzi do dyspozycji. Chorągiewka na drodze stanowi miejsce składowania i pobierania ładunków przez Tragarzy, a poza tym, każda chorągiewka może stanowić początek nowej drogi i stać się węzłem drogowym.

Niepotrzebną drogę zawsze można usunąć przez kliknięcie na wybranym odcinku drogi, a potem kliknięcie na ikonie Usunięcia Drogi. Likwidację dodatkowej chorągiewki wykonuje się analogicznie do niszczenia niepotrzebnych budynków (kliknięcie na ikonie Równy).

BUDYNKI

Pierwszym budynkiem, jaki musimy postawić w każdej rozgrywce jest Zamek Centralny. W pierwszych 9 miesiącach możemy niemal dowolnie wybrać umiejscowienie tego Zamku – później komputer sam wyznacza nam jego lokalizację. Zamek spełnia w grze funkcję centrum dyspozycyjnego oraz przechowalni ludzi i towarów. Co ciekawsze, utrata Zamku Centralnego nie jest w grze równoznaczna z przegraną! Budowę Zamku Centralnego nie pochłania żadnych kosztów i nie zużywa surowców.

Budowa wszystkich innych budynków, poza Zamkiem Centralnym, jest już dokonywana w sposób odmienny. Przede wszystkim warto się zorientować, co i gdzie można budować. Służy do tego ikonka Budowa. Jeśli wskażemy tę ikonkę, wcisniemy prawy przycisk myszy i trzymając go wcisnięty klikniemy lewym przyciskiem, to ekran pokryje się żółtymi symbolami budynków. Są to wszystkie, aktualnie dostępne, miejsca pod zabudowę, przy czym każdy z symboli co innego oznacza. Warto jednak pamiętać, że możliwości zabudowy nie są w grze rzeczą stałą. Pomijam już fakt, że wybudowanie jakiegokolwiek budynku (nawet Chorągiewki) zmienia natychmiast możliwość zabudowy jego otoczenia. Ale wyróżnięcie nowego drzewa lub łanu zboża również umożliwia postawienie tam budynku. Z drugiej strony, w miarę karczowania drzew, zniw i rozłupywania skałek przez Kamieniarza, pojawiać się będą nowe możliwości zabudowy.

• Domek – w tym miejscu można postawić drobniejsze budynki, te które pojawiają się w pierwszym okienku wyboru budynku. Są to chaty Kamieniarza, Drwala, Gajowego, Rybaka i Szkutnika, Wiatrak oraz Strażnica.

• Zamek – tu możemy postawić każdy z poprzednich budynków lub dowolny duży budynek (z kolejnych okienek wyboru budynku), czyli warsztaty Rzeźnika, Płatnerza, Hutnika, Trzcina, Piókarza, Złotnika i Kowala, zabudowania Rolnika i Świniarza, Skład, Wieżę strażniczą i Warownię.

• Kopalnia – tutaj, i tylko tutaj, możemy pobudować jeden z czterech typów kopalni. W tym miejscu nie można jednak wybudować żadnego innego rodzaju budynku.

• Chorągiewka – jak łatwo się domyślić, możemy tu postawić chorągiewkę, ale chorągiewkę możemy również postawić w miejscu dowolnego z powyższych budynków (włącznie z kopalniami).

Większość budynków omówiłem już przy opisie zawodów ich użytkowników, teraz nadchodzi czas, by coś wspomnieć o pozostałych budynkach.

• Skład – do jego budowy potrzeba 4 ładunków desek i 3 kamienia. Skład



1. Kopalnia Kamienia
2. Kopalnia Węgla
3. Kopalnia Rudy Żelaza
4. Kopalnia Rudy Żłota
5. Huta
6. Dom Złotnika

1. Dom Świniarza
2. Dom Rolnika
3. Chata Rybaka
4. Rzeźnia
5. Wiatrak
6. Piekarnia



pełni funkcję analogiczną do Zamku Centralnego, tyle że w najmniejszym stopniu nie jest budowlą obronną (mimo groźnego wyglądu). Składy warto budować wtedy, gdy nasze państewko się nieco rozrośnie. Skróci to wydatnie drogę transportu ładunków, przyspieszy dotarcie na miejsce potrzebnych ludzi, a poza tym zabezpieczy nas przed klęską w przypadku utraty Zamku Centralnego!

- **Strażnica** – do jej budowy wystarczy ładunek desek i 1 ładunek kamienia. W strażnicy może przebywać do trzech żołnierzy i mieszczą się dwie sztaby złota. W początkowym okresie gry strażnice stanowią główny element systemu fortyfikacyjnego naszego państewka.

- **Wieża** – wymaga 2 ładunków desek i 3 ładunków kamienia. Mieści do 6 żołnierzy i cztery sztaby złota.

- **Warownia** – wymaga 5 ładunków desek i 5 ładunków kamienia. Może pomieścić do 12 żołnierzy i 8 sztab złota.

W taki sposób dotarliśmy do militarnych aspektów gry.

MILITARIA

W grze podbój jest zdobywany w sposób zachepniony z wierzchołkami krzyżaków. Na skraju naszego terytorium należy wybudować wieżę lub wieżę i warownię. Gdy wkroczą do niej nasze pierwsze żołnierze z naszego terytorium i w pełni odpowiedniemu naszerzeniu, więc będziemy mogli wybudować następną wieżę na jego skraju itd. Tak można być nieskończoność, ale niestety, przeciwnicy robią dokładnie to samo i w pewnym momencie kolejna z naszych wież stanie naprzeciwko wieży przeciwnika.

Do sygnalizacji statusu wieży służą umieszczone przy nich flagi. Brak flagi oznacza, że wieża jest na razie nie zajęta. Wraz z wejściem do wieży pierwszego żołnierza pojawia się flaga u dołu maszty. Wraz z uzupełnieniem obsady wieży flaga stopniowo się wznosi. Flaga u szczytu maszty oznacza pełną obsadę wieży. Ważny jest także symbol przedstawiony na flagie. Jest on powiązany ze stopniem zagrożenia wieży przez przeciwników. Z

czym wspominałem przy omawianiu platu ikony sterującej.

Cieniutki krzyżyk na flagie oznacza, że twierdza ma bezpośredni dostęp do granicy, ale za tą granicą jest „ziemia nieczyja”.

Jeśli twierdza stoi w normalnej odległości od granicy między dwoma państwami, to krzyżyk na flagie ma średnią grubość.

Bardzo gruby jest natomiast krzyżyk w twierdzy stojącej bezpośrednio przy granicy państwowej. Takie położenie jest możliwe tylko wtedy, gdy w bezpośredniej bliskości granicy stoi również twierdza przeciwnika.

Jeśli natomiast twierdza stoi bezpiecznie wewnątrz naszego terytorium, to flaga jest jednolicie biała. Bezpośrednio zagrożone atakiem są oczywiście tylko twierdze z grubym i średnim krzyżykiem.

Wielkość twierdzy nie ma początkowo większego znaczenia (każdy z rodzajów twierdz daje taką samą zdobycz terytorialną). Co więcej, budowę większych twierdz trzeba podejmować z wielką ostrożnością.

Po pierwsze, ich wybudowanie trwa odpowiednio dłużej. Zanim my wybudujemy Warownię, to przeciwnik zdąży wybudować dwie lub trzy kolejne Strażnice, więc uzyska znacznie większą ekspansję terytorialną.

Po drugie, budowa Wieży i Warowni pochłania masę materiałów budowlanych, których najczęściej brak jest na początku gry. I często okaże się, że gdy nasza Warownia jest już bliska ukończenia, to przeciwnik wybudował obok niej zwykłą Strażnicę i obsadził ją załogą. Nasza Warownia planie i efektem takiej budowy jest jedynie zmarnowanie czasu i masy materiału.

A po trzecie, Warownię warto budować jedynie wtedy, gdy jesteśmy w stanie zapewnić jej pełną i wysoko kwalifikowaną załogę. Bardzo przykry jest moment, gdy wybudujemy Warownię, wędznie do niej jedną lub dwóch Knechtów, przeciwnik ją zaatakuje, zdobędzie i szybko obsadzi silną załogą. Wtedy nagle okazuje się, że budując tę Warownię działaliśmy właściwie na rzecz przeciwnika. Po co więc w ogóle budować Wieże i Warownie? Z

prostego powodu. W pełni obsadzona załogą Warownia jest czterokrotnie trudniejsza do zdobycia niż Strażnica. Po prostu przeciwnik do jej zajęcia potrzebuje pokonać 12 ludzi zamiast trzech. A to daje nam czas na zorganizowanie jakichś form podłuczny.

Wielkość twierdzy spełniają również ważną rolę w działaniach obronnych. W grze „The Settlers” działania obronne mogą bowiem prowadzić jedynie ci żołnierze, którzy zakwaterowani są w twierdzy. To dlatego, jeśli nie wybudowaliśmy jeszcze żadnej Strażnicy, to nie możemy zaatakować twierdzy przeciwnika, nawet jeśli w Zamku Centralnym mamy 100 rycerzy.

Technika ataku na twierdzę przeciwnika jest prosta. Wystarczy najechać znaczkiem na wybraną twierdzę przeciwnika, wcisnąć BMB i kliknąć LMB. Otwiera się okienko informujące o naszych możliwościach zaatakowania tej twierdzy. Widzimy w nim cztery wizerunki Rycerzy, a pod każdym z nich jakąś liczbę. Wizerunki te, to żołnierze z naszych twierdz, którzy mogą zaatakować tę twierdzę przeciwnika. Licząc od lewej są to żołnierze z twierdz bezpośrednio sąsiadujących z tą placówką, a potem kolejno z twierdz coraz bardziej oddalonych. Poniżej tego znajduje się pole z jeszcze jedną liczbą. Jest to liczba żołnierzy proponowanych przez program do zaatakowania tej twierdzy. Liczbę tę możemy zwiększyć (klikając na przycisku „plus”) lub zmniejszyć (przyciskiem „minus”) oczywiście w ramach łącznej liczby żołnierzy gotowych do ataku. Jeśli liczba atakujących żołnierzy będzie mniejsza od łącznej sumy żołnierzy gotowych, to w pierwszej kolejności do ataku pójdą żołnierze z twierdz położonych najbliżej. Gdy ustalimy już liczbę żołnierzy wysłanych do ataku, to klikamy na „Done” z dwoma skrzyżowanymi mieczami, rozpoczynając atak. Możemy jednak zrezygnować z ataku, klikając na EXIT.

Sam atak na twierdzę, to seria pojedynków, w których możemy być jedynie biernymi obserwatorami.

W przypadku zaatakowania naszej twierdzy przez przeciwnika nie mamy praktycznie żadnego wpływu na jej



towni pozbawionej złota. Dlatego warto jak najszybciej zająć się produkcją i dystrybucją tego metalu.

Zgodnie ze wszystkimi regułami nowoczesnej gry strategicznej, o wyniku pojedynku dwóch żołnierzy nie decyduje wyłączenie porównanie ich siły bojowej, ale także przypadek. Zawsze może się więc zdarzyć, że byle Knecht pokona naszego dopórnego Rycerza, choć prawdopodobieństwo takiego wydarzenia jest stosunkowo niewielkie.

PORADY PRAKTYCZNE

W ten sposób omówiłem chyba wszystkie podstawowe aspekty gry „The Settlers”. Opis nie omawia wszystkich szczegółów (bo wymagałby wiedzy z zakresu co najmniej dwa pełne numery „GK”), ale mam nadzieję, że znacznie ułatwi Czytelnikom zrozumienie podstaw sterowania grą. Na zakończenie chciałbym jeszcze dodać kilka porad.

- Warto sobie dobrze zaplanować kolejność budowy i rozmieszczenie poszczególnych budynków, szczególnie wtedy, gdy mamy duży niedobór surowców. Łatwo może się bowiem zdarzyć taka sytuacja, że po wybudowaniu kilku Strażnic oraz Chał Drwal Kamieniarzy zabraknie nam surowca na budowę Tartaku!

- Osobnicy raz przydzieleni do jakiegoś zawodu zostają już w nim dożywotnie! Mniejsza z tym, że Zamek zabierze się nam może dalekożej, ale dokonywane są w ten sposób narzędzia związane z wykonywaniem tych zawodów. Jeśli więc stworzymy tylko kilku Kamieniarzy, to szybko zabraknie nam młotów dla Górników. Geologowie tworzą się łatwo, ale zabierają młotki niezbędne w kilku innych zawodach.

- Nie warto rozpoczynać zbyt wielu budowal naraz. Szybko może bowiem doprowadzić do sytuacji, w której będziemy mieli rozgrzebanych kilkadziesiąt placów budowy i całkowity brak materiałów budowlanych. Program stale się rozprzeczka materiały budowlane w miarę sprawiedliwie, ale całkowicie bezsensownie z punktu widzenia efektywności. Na przykład do rozpoczęcia budowy kilku kopalń obok siebie, kolejno ładunki desek będą trać na kolejne place budowy. Znacznie rozsądniej więc będzie rozpocząć budowę jednej kopalni, a po jej zakończeniu uruchomienie następnego.

- Jeśli nieopatrznie zadźgniemy zbyt wiele budowal, to można jeszcze zaradzić złu. Wystarczy zlikwidować drogę prowadzącą do tej budowy, która może podjechać. Jeśli uczynimy to odpo-

wiednio wcześniej, to budowa będzie formalnie rozpoczęta, ale nie będzie zajmować nam Budowniczy, ani „zomagał się” materiałów budowlanych.

- Nie warto budować zbyt wielkiej węzłów drogowych, tzn. węzłów, w których od Chorągiewki odchodzą pięć czy sześć dróg. Podstawowym ograniczeniem ruchu ludzików w grze jest to, że w określonej chwili do Chorągiewki może podchodzić tylko jeden człowiek. Z tych samych względów warto unikać sytuacji, gdy Chorągiewka przed budynkiem jest jednocześnie węzłem drogowym. Może się wtedy zdarzyć, że z powodu dużego ruchu na węzle właściciel budynku nie będzie mógł wynieść swego produktu!

- Drogi bardzo łatwo się „zatykają”. Dlatego trzeba jak najrzadziej powodować sytuacje, w których duża liczba ludzi musi się nimi przemieszczać. A dzieje się tak, gdy wydamy polecenie „zmiany warty” (ikona pigła) lub zbyt wielu żołnierzy wyślemy do ataku na strażnicę przeciwnika. Żołnierze idący do ataku nie korzystają z dróg, tylko idą na miejsce najkrótszą trasą. Ale ich brak w strażnicach uzupełniany jest natychmiast rezerwowymi żołnierzami z Zamku lub Składow – ci poruszają się już wyłącznie drogami. Po zdobyciu strażnicy do jej wnętrza wchodzi tylko tyłu żołnierzy, nie wynosi charakterystyczna dla danej strażnicy obsada, a reszta wraca do najbliższego Składu (lub Zamku) – tym razem jednak korzystając z Dróg.

- Korki drogowe można również wykorzystać strategicznie, do dezorganizacji transportu u przeciwnika. Zniszczenie przeciwnikowi Składu powoduje tylko likwidację zgromadzonych tam materiałów, wszyscy ludzie wychodzą małomiast z pogorzeliska i udają się do najbliższego własnego Składu. Takim tłum potrafi dość skutecznie zablokować wszystkie drogi przeciwnika.

- Przy wybieraniu obiektów do ataku warto posilić się mapą poligonu i dążyć do rozczłonkowania atakowanego państwa. Oderwane enklawy, które nie mają własnego Składu i górną produkcję, nie są w stanie samodzielnie się rozwijać. Ludzie, do których się po nich kręca, coś produkują, ale w efekcie dość szybko następuje zaniechanie wyrobami wszystkich węzłów drogowych enklawy.

© LSK

ozono. Jeśli w Składach lub Zamku Centralnym istnieją jacyś rezerwowi żołnierze, to go śmierci któregoś z obrońców twierdzy zostanie tam wysłany JEDEN żołnierz – dla uzupełnienia stanu liczbowego załogi twierdzy. Taka niemobilność podążenia z odsieczą jest moim zdaniem jedną z głównych wad gry.

ZOŁNIERZE

Warto jeszcze kilka słów poświęcić pięciu rodzajom żołnierzy występujących w grze. Nadałem im robocze nazwy, które oczywiście nie są obowiązujące, ale łatwiej pozwalają zidentyfikować poszczególnych wojowników.

- Knecht – to ten żołnierz w glądki szarym kasku. Stanowi łak zwane „mięso armatnie”. Jego siła bojowa jest niewielka.

- Wiking – żołnierz w hełmie z charakterystycznymi rogami. O klasę sprawniejszy od Knechty, choć w dalszym ciągu reprezentuje niską wartość bojową.

- Gal – żołnierz w hełmie z dwoma białymi piórami, przypominającym hełm Asterixa (stad proponowana nazwa). To pierwszy wojownik z pławidłowego zdarzenia, przeważnie dokonujący Knechtów i Wikingów.

- Centurion – żołnierz w hełmie z charakterystyczną żółtą kłosa, przypominającą grzywe zrebaka lub tryzurę Iroka. To bardzo silny wojownik, który często jest w stanie pokonać Rycerza.

- Rycerz – żołnierz ze złocistym okropuszeniem. Najsilniejszy z wojowników w grze.

Nowo powstający żołnierz jest zawsze Knechtą. Jeśli nasycenie naszej armii Knechtami jest już wystarczające (sprawdzić to można pod czwartą ikoną sterującą w ikonce nr 3), to żołnierzy z Knechtów stają się Wikingami. Przy odpowiednim nasyceniu armii Wikingami, tworzą się z nich Galowie, i tak dalej. Awans żołnierzy znacznie przyśpiesza złoto umieszczone w wartowniach (to taki katalizator awansu). Dodatkowo, a w zasadzie przede wszystkim, złoto powoduje poprawę wartości bojowej żołnierzy (pewnie czują, że ich trud jest doceniany). Knechta z wartowni zaopatrzonej w złoto może być niebezpiecznym przeciwnikiem nawet dla Rycerza z war-



PRENUMERATA

Wiemy, że czasami macie problemy ze zdobyciem nowych numerów „Gier Komputerowych”. Lekarstwem na to, może być stała prenumerata naszego czasopisma. Można ją zrealizować na dwa sposoby:

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

Należność (18.000 zł x 3) za numery styczniowy, lutowy i marcowy '95 można już wpłacać do oddziałów „Ruch” właściwych dla miejsca zamieszkania prenumeratora.

Uwaga! „Ruch” NIE przyjmuje już zamówień na numery listopadowy i grudniowy. Aby zamówić je na drodze prenumeraty, należy złożyć zamówienie w redakcji i to jest właśnie ten drugi sposób.

2. W redakcji przyjmujemy zamówienia na 6 lub 12 kolejnych numerów „GK” poczynając od numeru następnego tj. 11/94.

Cena 1 egz. w prenumeracie wynosi 18.000 zł.

Zamawiający prenumeratę nie ponosi kosztów pocztowych związanych z wysyłką czasopism, a także nie ponosi skutków ewentualnych zmian cenowych.

Zamówienia na prenumeratę przyjmujemy na blankietach zamieszczonych poniżej, ale jeśli ktoś nie chce niszczyć pisma i wycinać blankietu można przesłać jego kserokopię lub

odpowiednio wypełnić zwykły przekaz pocztowy.

Jak zapewne zauważyliście na blankiecie poza tytułem „Gry Komputerowe” widnieją także: „Computer Studio” i „Wydanie Specjalne Computer Studio”. Można więc korzystając z tego jednego blankietu zamówić prenumeratę wymienionych wcześniej tytułów.

Przyjmujemy zamówienia na 3 lub 6 kolejnych numerów „Computer Studio” i 3 lub 6 kolejnych „Wydawni Specjalnych Computer Studio”.

Uwaga! Okienka z wybranymi pozycjami należy ZAKREŚLIĆ – czyli można postawić krzyżyk, „v”, kółko, lub zamalować. Pozostałych okienek NIE SKREŚLAĆ.

JAK ZAMAWIAĆ ARCHIWALNE NUMERY:

Jeśli chcesz otrzymać któryś z poprzednich numerów „Gier Komputerowych”, „Computer Studio” lub „Wyd. Spec. Computer Studio” należy skorzystać z tego samego blankietu i w ten sam sposób, jak opisano wyżej, zaznaczyć wyraźnie, które pozycje zamawiamy. Wykaz zawartości poszczególnych numerów czasopism znajdziecie na stronie 41.

ZESTAWY ARCHIWALIÓW TANIEJ!

Decydując się na zakup zestawu ZESTAWU numerów naszych czasopism możesz uzyskać znaczne oszczędności. Uwaga, nie można do-

wolnie mieszać numerów z poszczególnych zestawów. Zniżki dotyczą więc wyłącznie zestawów wyszczególnionych poniżej.

GRY KOMPUTEROWE

Zestaw I – wszystkie 8 numerów – tylko 55.000 zł + 10.000 koszty przesyłki

Zestaw II – nr 3, 4, 5 – tylko 30.000 zł + 6.000 koszty przesyłki

Zestaw III – nr 6, 7, 8 – tylko 40.000 zł + 6.000 koszty przesyłki

COMPUTER STUDIO

Zestaw I – nr 11, 12, 13, 14, 15 – tylko 50.000 zł + 10.000 koszty przesyłki

WYDANIE SPECJALNE COMPUTER STUDIO

Zestaw I – 3/93, 4/93, 5/93 – tylko 20.000 zł + 7.500 koszty przesyłki

Zestaw II – 1/94, 2/94, 3/94 – tylko 30.000 zł + 10.000 koszty przesyłki

Jakby nie liczyć, to i tak się opłaca! Wykaz zawartości poszczególnych numerów i ich zawartości, znajdziecie na stronie 41. Pamiętaj, że zamawiając zestaw archiwaliów, napisz na blankiecie w miejscu „Uwagi” – ZESTAW.

Czytelnie wypełniony blankiet, nadaj w urzędzie pocztowym. Zachowaj odcinek dla wpłacającego na wypadek ewentualnej reklamacji.

Świadczenia dodatkowe	Opłata	Odciенок dla adresata	Starannie przechowywać <small>Dowód nadania przekazu pocztowego (pozałatwienie)</small>
Nadawca (imię i nazwisko – nazwa) □ □ □ □ ulica, nr domu, nr mieszkania, miejscowość poczta		ulica, nr domu, nr mieszkania ozn. kodowe poczta	Nadawca (imię i nazwisko – nazwa) ulica, nr domu, nr mieszkania ozn. kodowe poczta
PRZEKAZ POCZTOWY na zł _____ słownie złotych _____		ADRESAT CGS – Computer Studio Imię i nazwisko (nazwa) ul. Marsa 6 04 – 202 Warszawa	CGS – Computer Studio Adresat (imię i nazwisko – nazwa) ul. Marsa 6 ulica, nr domu, nr mieszkania Warszawa ozn. kodowe poczta
Adresat CGS – Computer Studio ul. Marsa 6 04 202 Warszawa			
Nr nadania Stempel okręgowy _____ □		Dzień nadania ○	Dzień nadania ○
_____ podpis przyjm.		_____ podpis kontr.	_____ podpis przyjm.
			Opłata nadania zł _____

KONKURSY

Liczne konkursy weszły już na stałe do głównego menu serwowanego w „Grach Komputerowych”. Ostatnio tak nam się tego namnożyło, że nieźle namąciliśmy w poprzednim numerze nie zamieszczając trzeciego kuponu konkursowego. Za to niedopatrznie serdecznie przepraszamy. Dziś naprawiamy ten błąd i jednocześnie pragniemy uspokoić wszystkich, którzy przysłali do nas kartki pocztowe z dwoma kuponami i trzecim „zastępczym”, że wszystkie karty wezmą udział w losowaniu nagród. Ostateczny termin nadsyłania kartek pocztowych z kuponami mija 15 GRUDNIA 94 r., zaś wyniki opublikowane zostaną w numerze styczniowym.

Wszystkich nowych Czytelników zainteresowanych naszym konkursem informujemy, że aby wziąć udział w losowaniu jednej z pięciu nagród:

- CD - ROM MITSUMI FX - 001D
- LYNX - przenośna konsola do gier
- MYST - jedna z najlepszych gier przygodowych CD
- HEARTLIGHT - gra na PC wersja dyskowa
- ROOSTER - gra na Amigę

wystarczy skompletować trzy kupony konkursowe które wydrukowane były w numerach 6-7/94, 8-9/94, 11/94. Te kupony należy nakleić na kartę pocztową, a obok podać swój adres i napisać, którą z wyżej wymienionych nagród chcecie otrzymać w przypadku wylosowania Waszej karty. Tak

przygotowaną kartę należy wysłać na adres:

CGS - Computer Graphics Studio, 04 - 202 Warszawa, ul. Marsa 6.

Uwaga! Wszystkie numery „GK” w których znajdują się poprzednie kupony, są jeszcze do nabycia w redakcji lub można je zakupić wysyłkowo.

KONKURS II (Trzy pytania)

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

Oto pytania konkursowe:

1. Podaj imię głównego bohatera gry „Mentor”
2. Co oznacza skrót VR
3. Jaka firma opracowała grę „Outpost”

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

Nagrodami w konkursie są gry:

- MENTOR (Amiga)
- MAGICZNA KSIĘGA (Amiga)
- SPY MASTER (PC)
- BEAVER (AMIGA CD32)
- EDD THE DUG (C - 64 DYSK)

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

Na odpowiedzi czekamy do 15 grudnia '94

NAGRODY, NAGRODY, NAGRODY...

Rozwiązanie konkursu z „Gier Komputerowych” nr. 8-9/94. Oto prawidłowe odpowiedzi:

1. American Laser Games
2. Kajko i Kokosz
3. Gwiazdne Wojny (Star Wars)

Nagrody otrzymują:

1. MAREK HAREZA z Bielska-Białej; otrzymuje grę „Helmdall 2” ufundowaną przez Mirage Software
2. LESZEK DOBRON z Pionek; otrzymuje grę „Sink or Swim” ufundowaną przez L.K. Avalon
3. BARTEK STOLARCZYK z Jaworzna; otrzymuje grę „Fliper” ufundowaną przez X - Land
4. SYLWIA PIETRZKIEWICZ z Drawna; otrzymuje grę „Electro Body” ufundowaną przez X - Land
5. JAROSŁAW JĘDRYSZCZAK z Nysy; otrzymuje grę „Arnie” ufundowaną przez L.K. Avalon
6. KAROL SZTUKOWSKI z Suwałk; otrzymuje grę „Internacional Truck Racing” ufundowaną przez L.K. Avalon

Gratulujemy! Nagrody wyślemy pocztą.

Fundatorzy nagród:

L.K. AVALON, Rzeszów, skr. poczt. 66

X-LAND, Kraków, ul. Cystersów 16

MIRAGE, Warszawa, ul. Abrahama 4, tel. 643-81-21

NUMERY ARCHIWALNE

Zamawiam Computer Studio 2/34 5/6/7 8 9 10 11 12

Zamawiam Wydanie Specjalne CS 13 14 15 16 17 18 19

Zamawiam Gry Komputerowe 2/92 2/93 3/93 4/93 5/93 1/94 2/94 3/94

Zamawiam Gry Komputerowe 1 2 3 4 5 6 7 8 9

PRENUMERATA

Chcę prenumerować:

CS 3 6 9 12 15 18 21 24 27 30 33 36 39 42 45 48 51 54 57 60 63 66 69 72 75 78 81 84 87 90 93 96 99

WS 3 6 9 12 15 18 21 24 27 30 33 36 39 42 45 48 51 54 57 60 63 66 69 72 75 78 81 84 87 90 93 96 99

GK 6 12 18 24 30 36 42 48 54 60 66 72 78 84 90 96

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

NUMERY ARCHIWALNE

Zamawiam Computer Studio 2/34 5/6/7 8 9 10 11 12

Zamawiam Wydanie Specjalne CS 13 14 15 16 17 18 19

Zamawiam Gry Komputerowe 2/92 2/93 3/93 4/93 5/93 1/94 2/94 3/94

Zamawiam Gry Komputerowe 1 2 3 4 5 6 7 8 9

PRENUMERATA

Chcę prenumerować:

CS 3 6 9 12 15 18 21 24 27 30 33 36 39 42 45 48 51 54 57 60 63 66 69 72 75 78 81 84 87 90 93 96 99

WS 3 6 9 12 15 18 21 24 27 30 33 36 39 42 45 48 51 54 57 60 63 66 69 72 75 78 81 84 87 90 93 96 99

GK 6 12 18 24 30 36 42 48 54 60 66 72 78 84 90 96

UWAGA!

Amizowano

data _____ 19__ r.

podpis _____

Sumę wymienioną na odwrocie otrzymajęm

Przełano na rachunek _____

dnia _____ 19__ r.

Podpis odbiorcy albo nr r - ku bankowego _____

Zmiana dowodu tożsamości

Nr _____

rodzaj dowodu _____

wydany przez _____

miejsce i data wydania _____

19__ r.

podpis wypłac _____

Nr księgi wył _____

przekazów _____

Doten wypłaty

data _____ 19__ r.

podpis wypłac _____

Nr karty (arty) porządek _____

Notacja doręczyciela _____

COMPUTER STUDIO



► BETRAYAL AT KRONDOR
► TIE FIGHTER
► LANDS OF LORE
► MASTER OF ORION

► DETROIT
► HEIMDALL 2

Gry Komputerowe

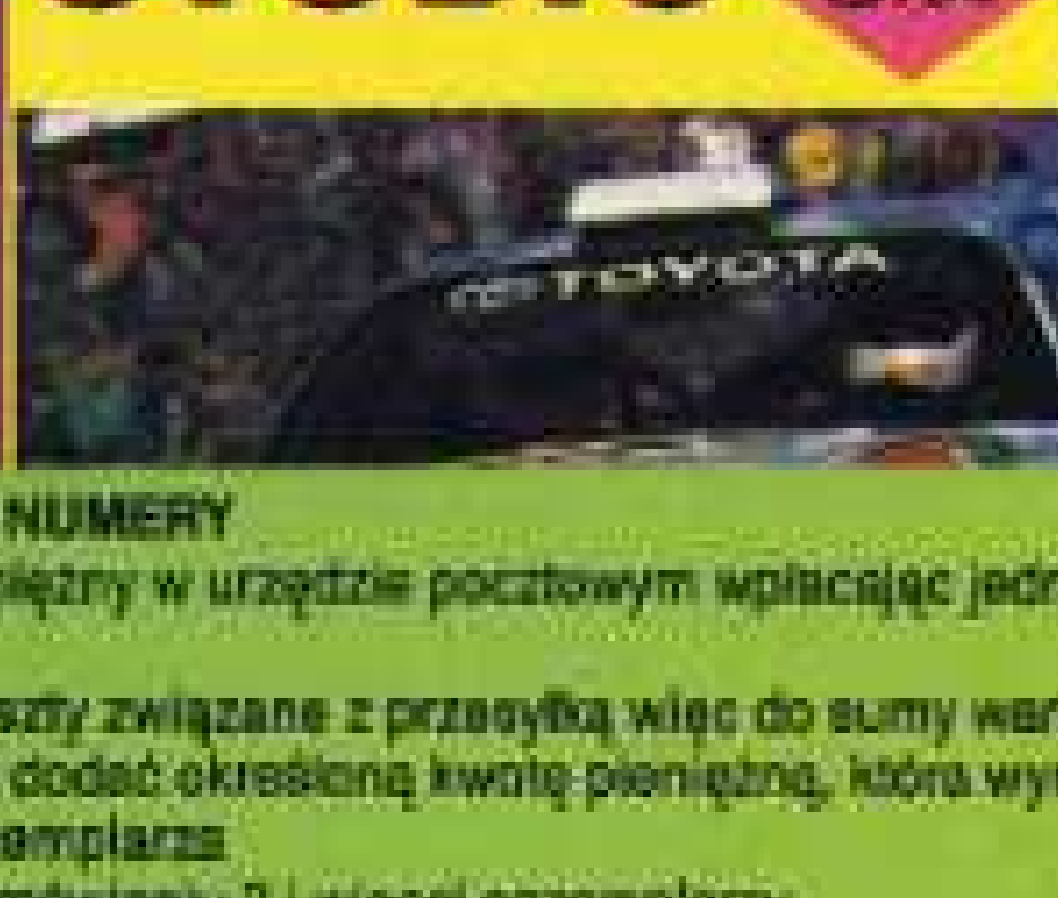


10/94

ISHAR 3

UNIVERSE SETTLERS

COMPUTER STUDIO



CZY WIESZ, ŻE MOŻESZ JESZCZE NABYĆ INNE WYDAWNICTWA „CGS – COMPUTER STUDIO”?

JAK ZAMAWIAĆ ARCHIWALNE NUMERY

Wypełnij blankiet na przekaz pieniężny w urzędzie pocztowym wpłacając jednocześnie określoną kwotę.
UWAGA! Zamawiający ponosi koszty związane z przesyłką więc do sumy wartości poszczególnych numerów należy dodać określoną kwotę pieniężną, która wynosi:
 + 5000 zł przy zamówieniu 1 egzemplarza
 + 8000 zł przy jednorazowym zamówieniu 2 i więcej egzemplarzy.
 Przykładowo zamawiasz 3 egz. piśmie, wtedy powinieneś nadać sumę równą: 3 x 10000 + 8000 (koszty) = 38000 zł.
 Na odwrocie blankietu (w miejscu na korespondencję, napisz które numery zamawiasz).

Przekaz wydaj na adres redakcji:
CGS – COMPUTER STUDIO
 ul. MARSA 6
 04-202 WARSZAWA

COMPUTER STUDIO – zawiera szczegółowe instrukcje do popularnych gier na Amigę, PC i Atari ST.

Składanka 2-3-4 cena 20000 zł
 Zawiera 18 opłat z pierwszych numerów „CS”: COLORADO, MAYA, ELVIRA 1, F-29, EYE OF THE BEHOLDER 1 cz.1, MONKEY ISLAND 1, LARRY 1, TIME MACHINE, CRUISE FOR A CORPSE, THUNDERHAWK, F-19, RAILROAD TYCOON cz.1, SILENT SERVICE II...

Składanka 5-6-7 cena 20000 zł
 Zawiera 15 opłat z wcześniejszych numerów „CS”: POPULOUS 2, LIVE & DEATH, WARLORDS, FORMULA 1 GRAND PRIX, CHAOS STRIKES BACK, MONKEY ISLAND 2, NARCO POLICE, MIDWINTER 2, LURE OF TEMPTREES, RAILROAD TYCOON cz.1, F-29 RETALIATOR, EYE OF THE BEHOLDER 1 cz.2 i 3, ANOTHER WORLD...

CS 3/93 (11) cena 15000 zł
 FIRST SAMURAI cz.2, CADWHER cz.2, SHERLOCK HOLMES, SPACE QUEST 5, GREAT NAVAL BATTLES, RISE OF THE DRAGON, ELVIRA 2 cz.2, FIRE FORCE, AMAZON.

CS 4/93 (12) cena 15000 zł
 ULTIMA UNDERWORLD 1, FASCINATION, FREDDY PHARKAS, PEPPER'S ADVENTURE, ECO QUEST 2, PUTT PUTT, HEIMDALL, KGB.

CS 5/93 (13) cena 15000 zł
 MANIAC MANSION 2, PRINCE OF PERSIA 2 cz.1, BLACK CRYPT, X-WING cz.1, EYE OF THE BEHOLDER 2 cz.1.

CS 6/93 (14) cena 15000 zł
 WEEN, RETURN OF THE PHANTOM, SHADOW OF THE COMET, X-WING cz.2, GUNSHIP 2000 cz.1, PRINCE 2 cz.2, BEHOLDER 2 cz.2.

CS 7/93 (15) cena 15000 zł
 SYNDICATE, SIMON THE SORCERER, HERO QUEST 3, BEHOLDER 2 cz.3, PRINCE 2 cz.3.

CS 1/94 (16) cena 15000 zł
 LEGACY, CAESAR cz.1, SAM & MAX, TFX, PRINCE 2 cz.4, BEHOLDER 2 cz.4, GUNSHIP 2000 cz.2.

CS 2/94 (17) cena 15000 zł
 CAMPAIGN 2, CAESAR, KYRANDIA 2, LEGACY, PRINCE 2, BEHOLDER 2, ALONE 2.

CS 3/94 (18) cena 15000 zł
 ARENA, DELTA V, GREAT NAVAL BATTLE 2, CARRIERS AT WAR, PIRATES! GOLD, BEHOLDER 2, X-WING TOUR OF DUTY IV, DRAGONSPHERE.

CS 4/94 (19) cena 15000 zł
 INFERNO! ARNIE, MASTER OF ORION, PERIHELION, CYBER RACE, FIELDS OF GLORY, BETRAYAL AT KRONDOR, B-WING, BEHOLDER 2, ULTIMA 2 UNDERWORLD.

CS 5/94 (20) cena 15000 zł
 PATRIOT, DETROIT, MASTER OF ORION, TIE-FIGHTER, BETRAYAL AT KRONDOR, HEIMDALL 2, LANDS OF LORE.

WYDANIA SPECJALNE COMPUTER STUDIO – zawiera szczegółowe instrukcje do trudniejszych gier symulacyjnych, strategicznych i przygodowych. Poszczególne numery mają temat przewodni.

WS 2/92 cena 10000 zł
 FIGHTER BOMBER, GUNSHIP, POWERMONGER, SIM CITY, LARRY 3.

WS 3/93 cena 10000 zł
 PORTS OF CALL, MILLENIUM, STORMMASTER, OIL BARONS, WAXWORKS, CIVILIZATION cz.2.

WS 4/93 cena 10000 zł
 RED BARON, F15 II, MIG 29, INTRUDER cz.1, FALCON cz.1, ROBIN OF THE LONGBOW, CIVILIZATION cz.3.

WS 5/93 cena 10000 zł
 SPACE HULK, BIRDS OF PREY cz.1, THUNDERHAWK, INTRUDER cz.2, FALCON cz.2, CIVILIZATION cz.4.

WS 1/94 cena 10000 zł
 BATTLE CHESS 2, HERO'S QUEST I, KILLING CLOUD, HARPOON cz.1, BIRDS OF PREY cz.2, INTRUDER cz.3, FALCON cz.3, CIVILIZATION cz.5.

WS 2/94 cena 15000 zł
 FALCON, INTRUDER, HARPOON, DUNE, DUNE2, DOGFIGHT, CIVILIZATION, 3D CONSTRUCTION KIT cz.2, GRAFIKA 4D cz.2.

WS 3/94 cena 15000 zł
 COMBAT AIR PATROL, AV-8B, PERFECT GENERAL, ELF, FALCON (5), CIVILIZATION (6), INTRUDER (5), DUNA II (1), SUPREMACY, SUPERMEMO, 3D CONSTRUCTION KIT (3), WORDPERFECT FOR AMIGA, A HARD DAY'S NIGHT.

COMPUTER STUDIO PROFESSIONAL – pismo zajmujące się popularyzacją wiedzy informatycznej bez podziału na sprzęt, w zakresie oprogramowania, sprzętu i literatury. Ukazał się jeden numer.

CSP 1/93 cena 15000 zł.
 AMIGA KONTRA PC, EDYTORZY TEKSTU, WORDPERFECT 5.1, JAK PISAĆ, GRAFIKA 4D cz.1, 3D CONSTRUCTION KIT cz.1, DTP – ELEKTRONICZNE PRZETWARZANIE OBRAZU, BBS – CO TO JEST?, KOMPRESJA I ARCHIWIZACJA PLIKÓW, REX NEBULAR.

GRY KOMPUTEROWE – Zawierają mnóstwo recenzji, krótkich opisów, podpowiedzi i tipsów.

GK 1/93 cena 15000 zł
 „Dwunastu gniewnych ludzi” – dowcipna charakterystyka graczy komputerowych;
 *Recenzje – ALONE IN THE DARK 2, WING COMMANDER ACADEMY, STARLORD, DEEP CORE, MORPH, ENTITY, FREDDY PHARKAS, Id.
 *Tipsy – X-WING, F-117A (Kławiatury), SUPERFROG
 *Jak Grać – CHUCK ROCK 2, DESERT STRIKE, ZOO, BLUE FORCE, THE LOST VIKING cz.1.
 *Mapy – DARKSEED

GK 1/94 cena 15000 zł
 Virtual Reality – przyszłość gier komputerowych.
 *Recenzje – ULTIMA VIII, ELITE 2, SUBWAR 2050,

TURRICAN 3, STRIKE COMMANDER 2, LEGEND OF KYRANDIA 2, i wiele innych.

*Lista Przebojów
 *Jak Grać – LOST IN TIME cz.1, HIRED GUNS, PLAN 8, GOBLINS 3 cz.1, THE LOST VIKING cz.2.

GK 2/94 cena 15000 zł
 „Komputerowe pichoenie czyli o grach od kuchni”
 *Recenzje – REBEL ASSAULT, AMERICAN REVOLT, TERMINATOR RAMPAGE, BLACK SECT, BUBBA'N'STIX, GENESIA, CAMPAIGN 2, BLOODNET, DENNIS, MERCHANT PRINCE, CANNON FODDER, DARK SUN i inne.
 *Jak Grać – DOOM, PUTT PUTT 2, LOST IN TIME, TAJEMNICA STATUETKI, GOBLINS 3 cz.2, GABRIEL KNIGHT, THE LOST VIKINGS cz.3.

GK 3/94 cena 15000 zł
 „CD-ROM wymóg nowych czasów”
 *Nowości-recenzje – UFO, UNNATURAL SELECTION, 1942 PACIFIC AIR WAR, ACES OVER EUROPE, OUTPOST, DUNGEON HACK, THE SETTLERS, TORNADO, ROOSTER, MORTAL COMBAT i inne.
 *Jak Grać – ALONE 2, RINGWORLD, GABRIEL KNIGHT, AMERICAN REVOLT, GOBLINS 3, SPACE HULK, THE LOST VIKINGS, KYRANDIA 2 mapy.

GK 4/94 cena 15000 zł
 „CD-ROMowy zawrót głowy”
 *Recenzje CD – DESERT STORM, KGB-CIA, MAD DOG McCREE, PSYCHO KILLER
 *Nowości-zapowiedzi – NOCTROPOLIS, WEREWOLF KA-50, CONSPIRACY, MANGAI, UNDER KILLING MOON, BIOFORGE
 *„Komputery kontra Konsola”
 *Jak Grać – ECO QUEST, GABRIEL KNIGHT, GOBLINS 3, HERO QUEST, SPACE CRUSADE, QUEST FOR GLORY 4.

GK 5/94 cena 15000 zł
 Na pomoc CD: „Karta ReelMagic”
 *Recenzje CD – DEMONSGATE, MANIAC MANSION 2, SHERLOCK HOLMES VOL. 1, DUNE, MICROCOSM, MYST
 *Jak Grać – WHO SHOT JOHNNY ROCK?, HERO QUEST DATA DISK, LAURA BOW 2, AMERICAN REVOLT (3), DOOM (4), POLICE QUEST 4, CANNON FODDER, FURRY OF FURRIES
 *„Komputery kontra Konsola”

GK 6-7/94 cena 15000 zł
 „Lowcy buraków”
 *Recenzje – C.I.T.Y.2000, REUNION, ELFMANIA, SETTLERS, PERIHELION, BATTLE ISLE 2, FRANKO, PHOBOS'88, XARGON, RAPTOR, RED HELL
 *Jak Grać – LARRY 6, 1869, STRIKE COMMANDER, ISHAR 2, FURRY OF FURRIES, REBEL ASSAULT

GK 8-9/94 cena 15000 zł
 *Nowości – K-240, KAJKO I KOKOSZ, SINK OR SWIM, HEIMDALL 2, FLIPPER
 *Jak grać – MAD DOG 2, LANDS OF LORE, ISHAR 2, ULTIMA 8 – PAGAN.

GK 10/94 cena 18000 zł
 *W co Grać – LOST EDEN, FATTY BEAR'S, LAWNMOWERMAN
 *Jak Grać – ISHAR 3, FURRY OF FURRIES, UNIVERSE, SETTLERS, ULTIMA 8.

„I am the prince of Valhalla. I have sad story to tell...” – mówi śmieśzny, mały facecik i już czujesz, że wpadłeś w tę przygodę po uszy.

Nie ma co, kiedy zamiast czytać bezimienną legendę słuchasz zwierzeń małej postaci na ekranie, czujesz się zobligowany do rozwikłania jej problemów...

Ten facet to ksiązę Valhalli. Kiedyś mieszkał sobie razem z ojcem-królem, matką-królową i resztą załogi w pięknym zamku. Spokój ten zburzył Lord Infinity, młodszy brat króla: napadł on na zamek, zabił monarchę i ogłosił się nowym władcą. Młodemu księciu udało się uciec. Infinity zamienił piękny zamek w mroczną twierdzę, a całą Valhallę w, nie przymierzając, Pragę Północ.

Teraz ksiązę Valhalli, który zgodnie z prawem powinien zostać nowym królem, po-

wanie się bohatera, niektóre jego odzywki), ładna animacja postaci oraz poziom trudności. Trzeba bowiem przyznać, że gra do najłatwiejszych nie należy i stanowi nie lada wyzwanie nawet dla zaprawionych w opukiwaniu ścian i „próbowaniu wszystkiego na wszystkim”. Jedli więc łatwo się zniechęcasz, z powodu kompleksu niższości szukasz na Amigę jedynie gier z wystrzałową grafiką, nie panimujesz po angielsku, a do tego jeszcze nie lubisz tematyki fantasy – na pewno nie jest to gra dla Ciebie. Na szczęście są ludzie nie spełniający tych warunków i uważam, że gra znajdzie rzeszę amatorów oraz elitarną garstkę fanatyków.

EKRAN GRY I OPCJE

Po napisach początkowych na środek ekranu wchodzi ksiązę Valhalli, zadziera głowę do góry, wlepia w Ciebie wzrok i opowia-

Największą część ekranu zajmuje oczywiście okno akcji. Jak już pisałem jest to widok z góry. Ksiąciem kierujemy za pomocą joysticka. Sterowanie jest intuicyjne, więc nie ma co się na ten temat rozpisywać.

Trzecią część ekranu uaktywniamy wciśnięciem fire. Jest to zestaw czynności, jakie możemy kazać wykonać naszemu bohaterowi. Ikony symbolizują:

- Oko – oglądanie przedmiotów, wewnątrz, czytanie znalezionych notek. Mały „rzucą okiem”, po czym dzieli się z nami swoimi spostrzeżeniami.

- Otwarta dłoń – branie rzeczy leżących na ziemi, kładzenie wybranych z ekwipunku przedmiotów, gdzie tylko nam się podoba.

- „Wskazująca” dłoń – używanie przedmiotów, np. pociągnięcie za dźwignię.

- Joystick – powrót do gry bez wykonywania jakiegokolwiek czynności.

- Dyskietka – menu techniczne, a w nim:

- R – restart gry,

- L – wgranie ostatniego stanu.

- S – zgranie stanu.

Wszystkie opcje wybieramy joystickiem. Menu wgrania/zgrwania stanu nie jest najszcześliwiej pomyślane. Dotyczy to zwłaszcza posiadaczy twardego dysku, którzy jednym nieostrożnym „fajerem” mogą się pozbawić całego dorobku w grze. Nie pomaga też to, że program zgrywa nas w jedno miejsce. Przydałoby się kilka miejsc „sejwowych”.

Bystrzejsi zawodnicy zapytają skąd nasz ksiązę wie, że ma np. obejrzeć kamień, który ma w kieszeni, a nie ścianę, przed którą stoi. Czynności na przedmiotach dokonujemy następująco:

- Wciskamy FIRE i pojawia się menu czynności.

- Teraz joy w górę i pierwszy z niesionych przez nas przedmiotów zostaje otoczony ramką.

- Joy w lewo/prawo wybiera żadaną przez nas rzecz, a „fajerem” potwierdzamy wybór.

- Potem jeszcze raz wciskamy FIRE i już normalnie wybieramy czynność.

Proste, prawda? W ten sposób właśnie czytamy fragmenty znalezionych ksiąg i do-

Valhalla

AND THE LORD OF INFINITY

wraca, aby upomnieć się o swoje, pomóc ojca, i w ogóle zrobić wreszcie porządek... „Powaaażna spraaaawa” – zakrzyknie każdy miłośnik gier przygodowych i rzuci się do komputera.

Więc przejdźmy do konkretów.

Grę wydała firma VULGAN SOFTWARE i to jest ważne bo istnieje również zupełnie inna gra zatytułowana „Valhalla” (tylko na PC) wydana przez polską firmę Opty, która zupełnie nie ma wspólnego z „Valhallą”, którą tu opisujemy.

Właściwie nie wiadomo do jakiej szuflady tę grę wrzucić: sceneria jak najbardziej fantasy, ale nie jest to klasyczny „rolpiej”, bo nie ma potworów, ani drużyny. Nie jest to także czysty adventure, ponieważ sterujemy joystickiem i teren akcji widzimy z góry. Można „Valhallę” zaliczyć do gier z cyklu „wał kubek od babci i zanieś go misiovi” (takich, jak np. „Dzizy”), ale też nie do końca, bo nie ma w niej praktycznie elementów zręcznościowych. Dodatkowo w grze słowo pisane należy do rzadkości – zamiast tego główny bohater nawija jak najęty o tym co widzi, co robi, a czasami co o tym wszystkim myśli. Wypowiedzi (w języku angielskim) są wyraźne, ale trzeba znać pewne słówka, aby „załapać ze słuchu” o co chodzi. Tłumaczenie z nosem w słowniku jest z oczywistych względów dosyć trudne.

Poza tą niewątpliwą innowacją gra prezentuje się raczej przeciętnie. Efekty specjalne są skąpe, ale lepsze to niż jakaś dziadowska melodyjka, której potem trzeba godzinami, w kółko słuchać. Grafika rozczarowuje ubogą paletą kolorów. Nasz ksiązę chodzi dość pokrętnie i wolno, co raczej nie wpływa pozytywnie na dynamikę gry, choć przyczynia się do tworzenia nastroju. Rekompensuje to częściowo humor (zach-

da swoją historię. Możesz mu przerwać, wciskając fire w joysticku. Mały trochę wtedy się denerwuje, ale to nic. Pierwsza część gry dzieje się w krypcie. Możesz wgrać sobie (jak masz) stan gry, lub zacząć od nowa.

Ekran gry składa się z trzech części. Na górze znajduje się dziewięć okienek – miejsce na przedmioty, które zbierzesz. Dziewięć miejsc to trochę mało, o czym przekonasz się po jakimś czasie – trzeba będzie pewne rzeczy wyrzucać. Proponuję składować je w jednym miejscu, gdzieś, skąd będzie wszędzie blisko (kiedy wpadnie nam nagle do głowy, że tą monetą, cośmy ją wyrzucili trzeba wrzucić do studni, biegniemy do naszego składowiska, bierzemy monetkę i gotowe!).





kumentów – gdy leżą na podłodze, mały melduje, że widzi książkę, dopiero gdy ją weźmiemy i obejrzymy ponownie, poznamy jej treść.

Jeszcze jedno: gdy wybierzemy jakiś przedmiot, w menu czynności zamiast joysticka znajdzie się kubek. Jak łatwo się domyślić, jest to opcja spożyczenia danej rzeczy (oczywiście gdy ta jest jadalna).

Dla tych, którzy będą chcieli sami ukończyć „Valhallę” spisaliśmy kilka zdań, które pojawiają się w początkowej fazie rozgrywki. Mamy nadzieję, że to pomoże w rozszyfrowaniu co mówi książkę tym mniej za-znajomionym z językiem angielskim.

SŁOWNICZEK „VALHALLI”

1. Informacje o przedmiotach, otoczeniu, itp.:

- A guardian – strażnik
- A large gem – całkiem spory klejnot
- I think it's a map – myślę, że to mapa.
- It looks like a book – wygląda jak książka.
- It's a big stone – to wielki kamień.
- It's a blood stone – to kamień krwi.
- It's a chest key – to klucz do skrzyni.
- It's a crown – to korona.
- It's a crystal – to kryształ.
- It's a dagger – to sztylet.
- It's a door key – to klucz do drzwi.
- It's a flower – to kwiatek.
- It's a gold coin – to złota moneta.
- It's a locked chest – to zamknięta skrzynia.
- It's a locked door – to zamknięte drzwi.
- It's a long way down – długa droga w dół (chodzi o dziurę w podłodze).
- It's a poison – to trucizna.
- It's a skull – to czaszka.
- It's a small rock – to mały kawałek skały.
- It's a stick – to patyk.
- It's a wall – to ściana.
- It's an altar – to ołtarz.
- It's an ornament – to ornament.
- My father's ring – pierścionek mojego ojca.
- The altar of justice – ołtarz sprawiedliwości.
- The altar of sadness – ołtarz smutku.
- There's a water here – tu jest woda.
- This is a candle – to jest świeczka.
- Wishing well – studnia życzeń.

2. Niektóre żądania czaszek (na ołtarzach):

- Bring me blood – przynieś mi krew.
- Bring me the talisman – przynieś mi talizman.

Bring me wine – przynieś mi wino.

Bring the substance of life – przynieś substancję życia.

What is the password? – podaj hasło.

What is your quest? – czego poszukujesz (jaki jest cel Twojej wędrowki)?

3. A oto refleksje małego i komentarze do naszych (nie zawsze mądrych) poleceń:

Can't see anything – nic nie widzę.

Don't be silly – nie bądź głupi (kiedy chcesz zrobić coś, co nie wyjdzie wam obu na zdrowie).

Extremely hot – bardzo gorąco.

I caaan't – nie mogę.

I can't do that – nie mogę tego zrobić.

I cannot do that – j.w.

I can't take that – nie mogę tego wziąć.

I don't understand – nie rozumiem (kiedy wydasz dziwne polecenie).

I really don't know – naprawdę nie wiem.

I want to go home – ja chcę do domu.

I'm confused – jestem zażenowany.

I'm not quite sure – nie jestem pewien.

I'm not strong enough – nie jestem taki silny (kiedy każeś podnieść zbyt ciężki dla małego przedmiot).

I'm not that strong – j.w.

I'm scared – boję się.

I'm too young to die – jestem za młody by umierać.

I've got it – mam (kiedy mały coś weźmie).

I've no more room – nie mam miejsca (kiedy wszystkie miejsca w „kieszeni” masz zajęte).

Incredible! – Niewiarygodnie!

It didn't work – nie zadziałało.

It doesn't fit – to nie pasuje (w odniesieniu do kluczy).

It won't fit in – j.w.

No chance – nie ma szans.

No way – nie ma mowy (kiedy np. chcesz wrzucić przedmiot do dziury w ziemi).

Nothing happened – nic się nie stało.

O.K., now what? – dobra co teraz?

There's nothing here – tu nic nie ma.

We've done this before – zrobiliśmy to już wcześniej.

Very funny – bardzo śmieszne.

What was that? – co to było?

■ Rafał Belke

VALHALLA and the Lord of Infinity LEVEL 1 – THE CRYPT

Przygodę jako Książkę Valhalli rozpoczynasz w pomieszczeniu nr 1. Przyjrzyj się uważnie podłodze a stwierdzisz, że jedna z płyt wyraźnie się różni od pozostałych. Porusz ją i weź kawałek mapy (MAP). Wyjdź i udaj się korytarzem na dół, skręć w prawo i podnieś Złotą Monetę (GOLD COIN). Wróć na korytarz i udaj się do HALL nr 1 gdzie

podnieś z ołtarza Talizman Życia (TALISMAN of LIFE). Złotym kluczem, wziętym z pierwszego pokoju, otwórz drzwi do sali nr 4 i wejdź do środka. Podnieś napiętny Złoty Klucz (GOLD KEY) i przejdź pod drzwi do sali nr 8. Jest to Sala Tronowa.

Obok drzwi na taborecie leży Srebrny Klucz (SILVER KEY) – weź go, schowaj do kieszeni a Złotym Kluczem otwórz drzwi. Rozejrzyj się wokół i wyjmij ukryty pod płytką w prawym dolnym rogu kolejny kawałek mapy.

Ten kawałek mapy przedstawia rozmieszczenie pułapek (dziury) w sali nr 2. Po zapoznaniu się z przeszkodami z obu map możesz je śmiało wyrzucić. Wróć teraz do HALL nr 1, przelóż dźwignię i wejdź do komnaty nr 2. Omin ostrzeżenie pułapki i podnieś Klucz do Skrzyni (CHEST KEY) oraz z taboretu Szary Kryształ (GREY CRYSTAL). Teraz przelóż dźwignię lewara w dolnej części sali (otwiera ona drzwi do sali nr 3) a następnie udaj się do niej. Wewnątrz podnieś Patyk (STICK), sprawdź co jest pod płytką podłogową – weź Złoty Pierścień (GOLDEN RING) i podejdź do Studni Życzeń. Wrzuc Złotą Monetę, a w zamian otrzymasz Klejnot (GEM). W czasie eksploracji pomieszczeń wielokrotnie znajdziesz takie Gemy – należy je kłaść na kolce odcinające wyjście z danej komnaty.

Wróć teraz do sali nr 1 – tam gdzie rozpoczęłeś swoją przygodę – zdejmij z Ołtarza książkę a w jej miejsce połóż Złoty Pierścień. Zdejmij powstały w ten sposób Pergamin (PARCHMENT), przeczytaj go i przejdź do sali nr 5. Rozmieszczenie pułapek w tej komnacie zawarte są na mapie pierwszej. Podejdź do Ołtarza Sprawiedli-

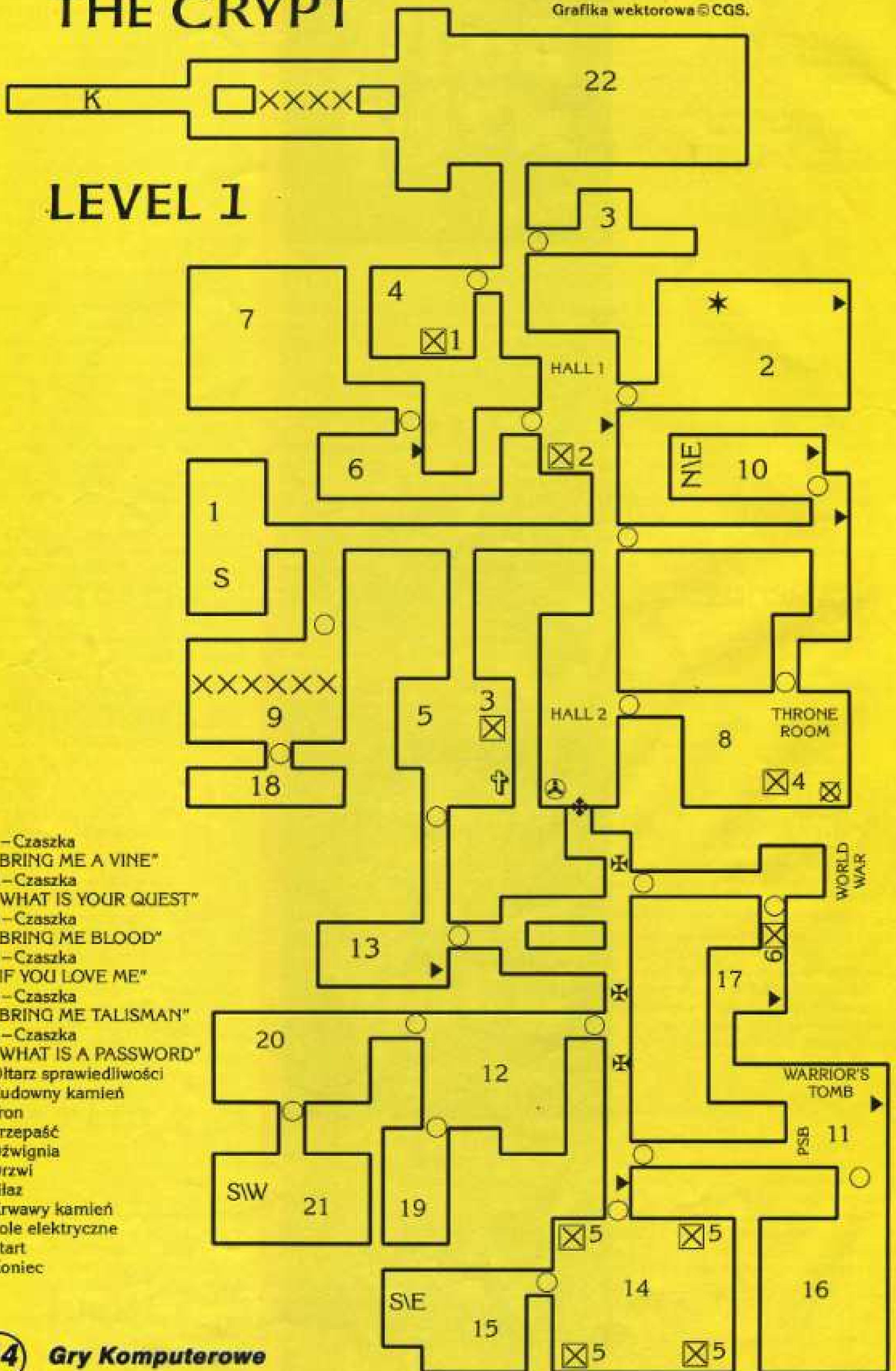


wości (ALTAR of JUSTICE), połóż Pergamin a w zamian otrzymasz Symbol Sprawiedliwości.

Przejdź teraz do HALL nr 1 i połóż ten Symbol obok czaszki, która woła „WHAT IS YOUR QUEST” – w nagrodę otworzy Ci drzwi. Wejdź do komnaty nr 8, podnieś Flaszkę z Elixirem Siły (STRENGTH OF POTION), Klucz do skrzyni (CHEST KEY) oraz weź z prawego taboretu Królewską Koronę. Przelóż dźwignię lewara i przejdź do sali nr 4. Tutaj otwórz skrzynię, wyjmij z niej Różę oraz podnieś Złoty Klucz. Pójdź do sali nr 7. Z chwilką kiedy wejdziesz do środka, z płyt wyskoczą cztery kolce blokujące powrót – wykorzystaj teraz GEM, który otrzymałeś od Studni Życzeń. Wewnątrz podnieś podest z desek i włóż Różę do wody w Ołtarzu – natychmiast odżyje.

THE CRYPT

Grafika wektorowa © CGS.



LEVEL 1

- ☒ 1 - Czaszka
"BRING ME A VINE"
- ☒ 2 - Czaszka
"WHAT IS YOUR QUEST"
- ☒ 3 - Czaszka
"BRING ME BLOOD"
- ☒ 4 - Czaszka
"IF YOU LOVE ME"
- ☒ 5 - Czaszka
"BRING ME TALISMAN"
- ☒ 6 - Czaszka
"WHAT IS A PASSWORD"
- ⚡ Ołtarz sprawiedliwości
- ★ Cudowny kamień
- ⊗ Tron
- XXXX Przepaść
- ▶ Dźwignia
- Drzwi
- ◆ Głaz
- ⊗ Krwawy kamień
- ⊗ Pole elektryczne
- S Start
- K Koniec

Weź Różę i udaj się do Sali Tronowej. Połóż Koronę na tronie, weź powstałą Tarczę Wojownika (WARRIORS SHIELD), a następnie połóż obok czaszki wołającej „DO YOU LOVE ME” Różę – otworzą się drzwi po prawej, ale nie wchodź tam jeszcze.

Przejdź teraz do sali nr 2, otwórz skrzynię i weź z niej kolejny klucz oraz Flaszkę z napojem Chroniącym od Zimna (POTION OF GOLD PROTECTION). Opuść tę komnatę i skieruj się do sali nr 9. Połóż deski na przepaść, przejdź przez nie, otwórz skrzynię i weź z niej Złoty Kielich (GOLDEN CHALICE) oraz GEM. Przejdź z powrotem (deski mogą zostać) i wejdź do Sali Tronowej. Postaw Kielich na kratce ściekowej pod kranem i odkręć kurek (TAP). Napelnięty wodą kielich przenieś do komnaty nr 2 i postaw na Ołtarzu z Cudownym Kamieniem (MIRACLE STONE) – po chwili woda zamieni się w wino. Niezła!!

Zabierz kielich, przejdź do sali nr 4 i uracz winem czaszkę proszącą o nie „BRING ME A VINE”. W podziękowaniu otrzymasz napój RUBBER SOLE. Przejdź teraz do HALL nr 2, podejź do Dużego Głazu (BIG STONE), wypij Napój Siły, podnieś głaz i połóż go na kratkę ściękową – droga wolna.

Poczekaj chwilę, aż napój przestanie działać (żółta kreseczka w butelce po lewej spadnie na dół) i wejdź do korytarza. Wypij napój RUBBER SOLE (uchroni Cię on przed działaniem prądu elektrycznego) i przejdź śmiało przez trzy elektryczne zapory. Na końcu korytarza włóż patyk w otwór lewara, przelóż nowo utworzoną dźwignię i wejdź do sali nr 11. Znalazłeś się w Krypcie Wojownika (WARRIORS TOMB). Podejź do Grobowca, weź miecz a na to miejsce połóż Tarczę. Otrzymasz informację, że pole

elektryczne zostało zneutralizowane. Wróć do sali, gdzie przenosiłeś głaz, podejź do Krwawego Kamienia (BLOOD STONE) i połóż na nim Miecz – po chwili na jego ostrzu pojawi się krew. Podnieś miecz i udaj się do sali nr 5. Połóż go obok czaszki proszącej o krew „BRING ME A BLOOD” a otworzą się drzwi po lewej do sali nr 13. Wejź do środka zabierz klucz do skrzyni, przelóż dźwignię i weź GEM.

Kroki swoje skieruj teraz do HALL 1, otwórz skrzynię i weź z niej Srebrny Klucz (SILVER KEY) oraz Lampę (CANDLE). Ten klucz otwiera drzwi do sali nr 14. Kiedy wejdiesz do środka, ujrzyś cztery Ołtarze z czaszkami proszącymi o to samo – o Talizman Życia – „BRING ME TALISMAN”. Trzy z nich są fałszywe.

Podejź do czaszki w lewym dolnym rogu pomieszczenia i daj jej Talizman. Otworzą się drzwi do sali nr 15. Wewnątrz podnieś Kartę Kredytową (CREDIT CARD) podejź do Dwukolorowego Kamienia (STONE OF TWO COLOURS) i połóż na nim swój Szary Kryształ. Kiedy zmieni kolor na żółty weź go i wróć do Krypty Wojownika. Włóż Kartę Kredytową do maszyny (PSB) i przejdź przez otwarte drzwi po lewej.

Weź z taboretu Kamień (SMALL ROCK) i klucz z Ołtarza. W miejsce klucza połóż Flaszkę z napojem chroniącym od zimna (COLD PROTECTION POTION) a zamieni się on w Napój chroniący przed ogniem (POTION OF FIRE PROTECTION).

Podnieś flaszkę, przejdź do Krypty, przelóż dźwignię i wejdź do sali nr 12. Połóż GEM na blokujących kołcach, wypij napój chroniący przed ogniem i weź z gorących węglików Oko Beholdera (EYE OF BEHOLDER). Wejź z powrotem do Krypty i zanurz Oko w Cudownej Wodzie (WATER OF

BEAUTY). Weź powstały Zielony Kryształ (GREEN CRYSTAL) i zanieś go Zielonookiemu Strażnikowi w sali nr 15. Możesz teraz wziąć ORB S/E.

Przemieść się do komnaty nr 5, otwórz skrzynię i weź jej zawartość – Słoik Nieskończoności (JUG OF INFINITY) oraz kawałek węgla (PIECE OF COAL). Napelnij słoik wodą w Sali Tronowej, a Węgiel Włóż w Kryształowy Ogień CRYSTAL FLAME) w sali nr 2. Weź powstały Żółty Kryształ z odrobiną czerni. Przejdź z powrotem do sali nr 11, podaruj ten Kryształ Wartownikowi i podejź do Ognistego Kamienia (FIRE STONE). Połóż na nim Lampę, a kiedy się zapali, przejdź z nią do sali nr 9. Zdejmij z Ołtarza książkę i połóż zapaloną Lampę. Z otwartej skrzyni wyjmij Czerwony Kryształ (RED CRYSTAL) i daj go Czerwonookiemu Strażnikowi w sali nr 13. Weź ORB N/W którego strzeż.

Wróć z powrotem do sali z przepaścią, przejdź przez deski, zabierz je ze sobą i wejdź przez otwarte drzwi do sali. Tutaj podnieś GEM i Złoty Symbol (GOLDEN SYMBOL) – wróć tą samą drogą i wejdź do Sali tronowej. Przejdź przez drzwi po prawej – pojawią się kołce. Przelóż dźwignię na końcu korytarza, podnieś Złoty Symbol i znowu przelóż dźwignię.

Wejź do górnego korytarza, połóż GEM na kołcach i udaj się do sali nr 12. Połóż dwa Symbole Złote na Ołtarzach i przejdź przez otwarte drzwi do sali nr 19. Przyjrzyj się dokładnie płytkom w prawym górnym rogu i wyjmij Sztylet (DAGGER). Postaw teraz Słoik Nieskończoności na Kamień Nieskończoności (INFINITY STONE) a otrzymasz Gem Nieskończoności (GEM OF INFINITY).

Wróć teraz do sali nr 17 i podejź do czaszki pytającej o hasło „WHAT IS A PASSWORD”. Spójrz na Gem Nieskończoności a otworzą się drzwi obok. Przejdź przez nie podnieś Patyk i połóż Sztylet na Ołtarzu WORLD WAR. Zabierz Mak (POPPY) a następnie wróć do sali nr 16. Podaruj czaszce Mak a otrzymasz Pergamin.

Wejź teraz do pomieszczenia nr 12, włóż patyk w otwór lewara, pociągnij za powstałą dźwignię i przejdź do komnaty nr 20. Połóż GEM na kołce, a na taboret Kamień (ROCK) w górnej części sali. Wejź do sali obok daj Żółty Kryształ Żółookiemu Strażnikowi i weź ORB S/W. Wróć do HALL 2 podejź do Ołtarza ALTAR OF SADNESS i połóż na nim Pergamin. Podnieś Szafir (SPHERE OF LOYALTY) i przejdź do sali nr 2 i włóż Szafir do Wody Nadziei (WATER OF HOPE). Podnieś powstały w ten sposób Niebieski Kryształ, podaruj go Niebieskookiemu Strażnikowi w pomieszczeniu nr 10 i weź kolejny, ostatni już ORB N/E.

Teraz wejdź do głównej kwatery strażników i ułóż na Ołtarzach ORBy zgodnie z kierunkami świata. Kiedy Ołtarze się zapalą, podaruj głównemu strażnikowi Gem Nieskończoności (GEM OF INFINITY) – przejdź korytarzem do góry. W tym poziomie zrobiłeś już wszystko.

Dalszy ciąg przygód dzielnego księcia znajdziecie w następnym numerze „Gier Komputerowych”.

■ Jan Doroszkiewicz

TA GRA MOŻE BYĆ TWOJA!

Podły „McCree” w niewytłumaczalny sposób przywrócił do życia, powrócił i to nie sam, a z całą bandą Meksykanów. Jego plan jest prosty, chce zagarnąć skarb słynący niegdyś hiszpańskim misionarzem. Czy wykona to, co zamierza, zależy wyłącznie od Twojej pewnej ręki i całego oka. Przeczyść więc spowiedź i do dzieła...



Grę ufundowała firma



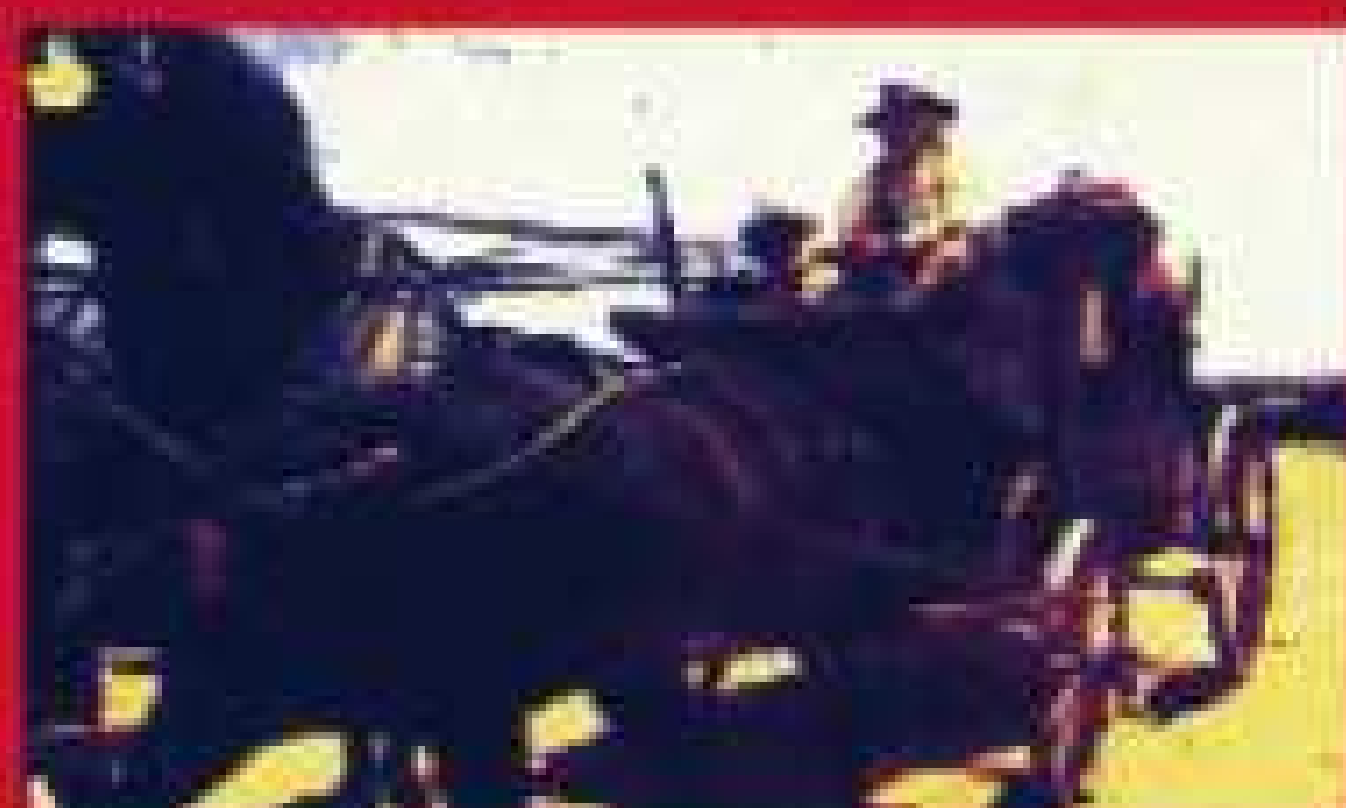
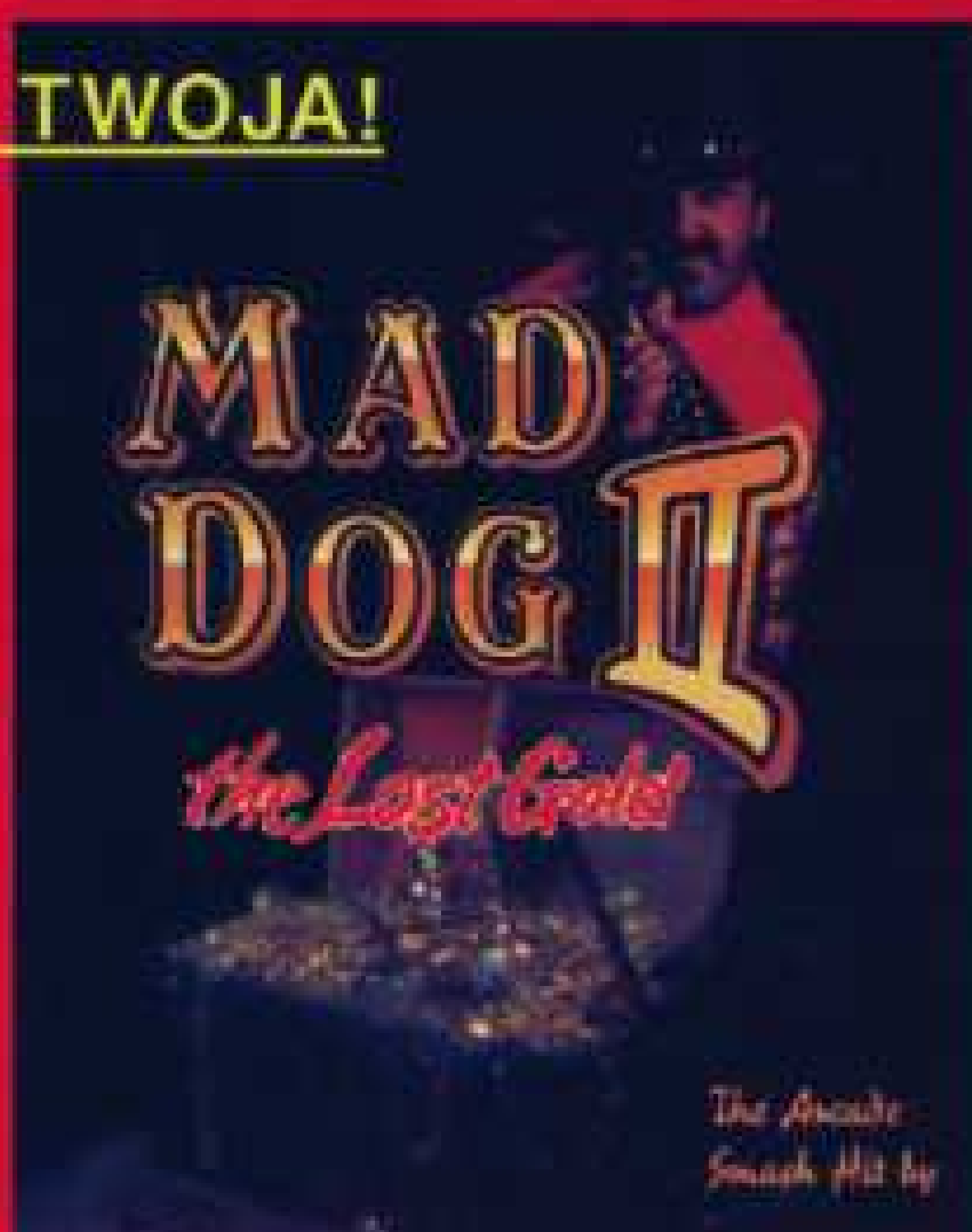
CD-PROJEKT S.A.
00-480 Warszawa
ul. Włajkowskiego 18/14
tel./fax (0)22 6214629

PROJEKT

KUPON KONKURSOWY

UWAGA! Mad Dog 2 MOŻE BYĆ TWOJ!

Wystarczy wyciąć ten kupon, nakleić go na kartę pocztową i wysłać na adres redakcji aby wziąć udział w losowaniu! Podaj swój adres.



Sklep Gier Komputerowych

Pracując od tego numeru, wprowadzamy nową, stałą rubrykę – „Sklep Gier Komputerowych”. Nie zamierzamy jednak naśladować tu innych polskich piśmie komputerowych zamieszczających długie listy programów, które można za ich pośrednictwem nabyć. W „Grach Komputerowych” ograniczymy się do kilku załadowanych tytułów, które naszym zdaniem są najlepsze i godne polecenia. Będziemy dążyć do tego, aby w każdym kolejnym numerze znalazły się inne gry, a nasza rubryka postrzegana jest jak coś na wdr. ilustrowanego katalogu. Tak więc, oprócz samego tytułu

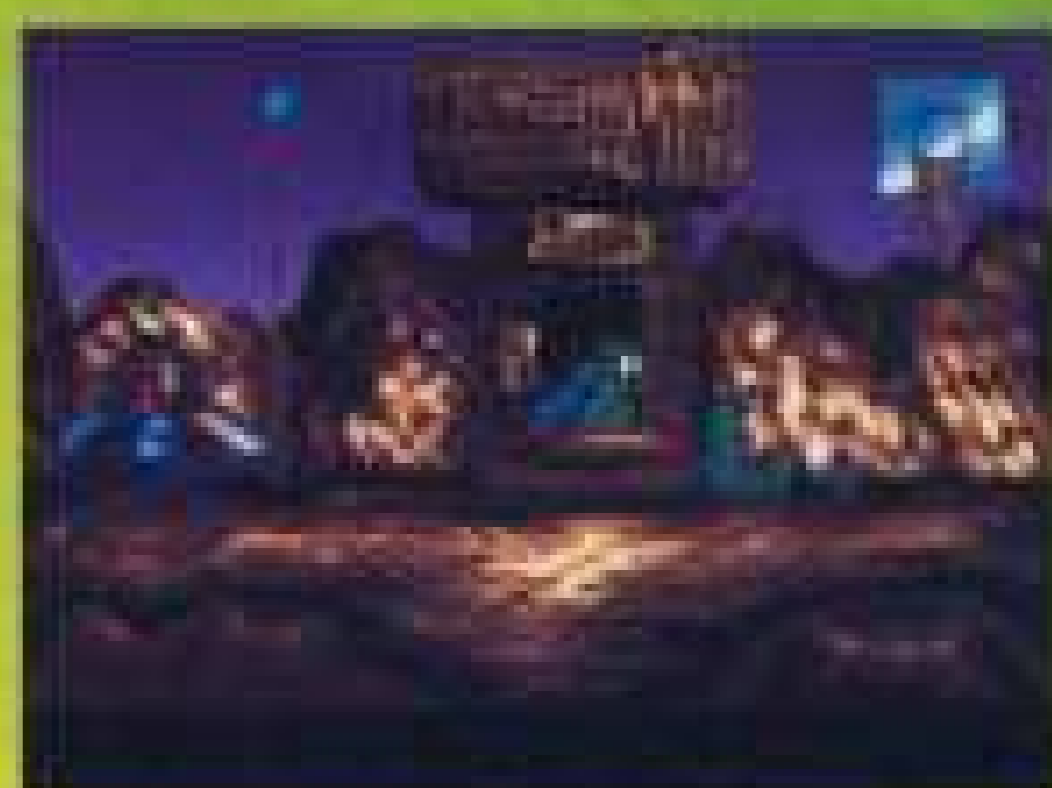
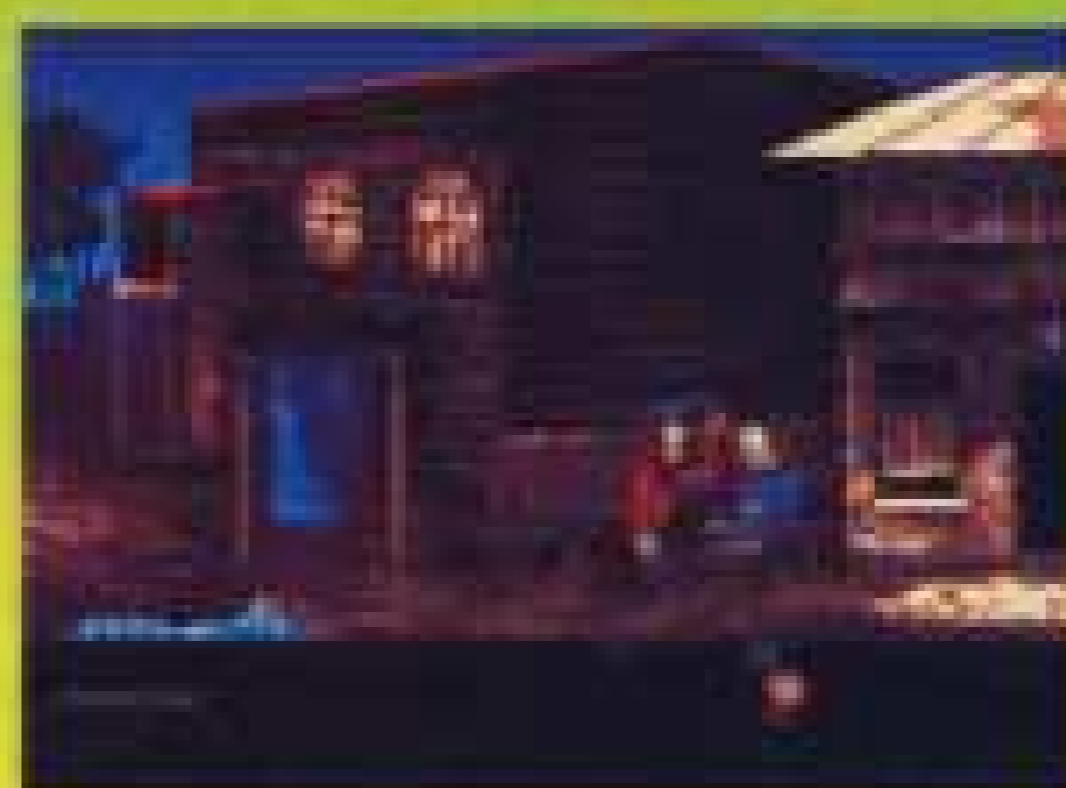
gry, będąciami mogli obejrzeć kilka screenów i przeczytać krótką notkę o tym programie. Dodatkowo postaramy się tak dobrać tytuły gier do naszego „sklepu”, aby większość z nich opisana była w danym numerze naszego czasopisma. W ten sposób nasza nowa rubryka będzie spełniała podobną rolę – po pierwsze, będzie promowała dobre programy (głównie polskie), a po drugie, ułatwi nabycie legalnych wersji tych gier.

Uwaga! Zapraszamy do współpracy firmy i autorów gier zainteresowanych taką formą sprzedaży swoich produktów.

MENTOR

Nareszcie polska przygodówka z prawdziwego zdarzenia. Zarówno strona graficzna, sam pomysł jak i wykonanie nie ustępują dobrym wzorcom zachodnim. W grze wcielasz się w postać młodego chłopca, którego największym marzeniem jest skompletowanie kapeli rockowej. Przeżywa przy tym wiele niesamowitych przygód nie wyłączając spotkania z UFO i lotem na odległą planetę. Obszerniejszy opis „Mentora” znajdziecie w tym numerze „GK” na str. 11.

komputery: AMIGA 500, 600, 1200; 1 MB RAM; 5 dyskietek.
cena: 375 tys. zł (w cenie uwzględniono koszty przesyłki)



STREET HASSLE

Nawalanka jakich mało i to nie ze względu na grafikę, ilość przeciwników czy różnorodność technik walki. Ta niezwykłość gry polega na samym pomysle, który nie dość, że oryginalny to na dodatek zdecydowanie niemoralny. Tutaj za przeciwników masz zniezdolnionych starszków, którzy jak się okazuje w walce nie są tacy zupełnie do niczego. Zdecydowanie nie podobają nam się założenia gry, chyba że będziemy rozpatrywać je w kategorii czarnego humoru. Jeśli tak, to wszystko O.K., zwłaszcza, że graficznie gra prezentuje się dość dobrze, a ponad to zajmuje tylko 1 dyskietkę i jej cena nie jest wygórowana. Gra opisana jest w tym numerze „GK”.

komputery: AMIGA 500, 600, 1200 1 MB RAM (1 dyskietka)
cena: 130 tys. (uwzględniono koszty przesyłki)



MAGICZNA KSIĘGA

Tym razem mamy do czynienia z „rasową” grą zręcznościową – pokonywaniem niezliczonych korytarzy, zbieraniem różnych przedmiotów, itp. Jednym słowem, wielka przygoda w bajkowym świecie. Nareszcie polska gra jest zrobiona naprawdę z klasą jeśli idzie o stronę graficzną. Nasz główny bohater – ludzik o nieznanym jeszcze imieniu (o tym zadecydują sami gracze w konkursie ogłoszonym przez „Mirage Software”) nie wygląda jak bezładna masa pikseli posklejanych na wzór czegośkolwiek. To postać z komputerowych „kwi i kości” poruszająca się zwinnie i sprawnie.

W tym numerze „Gier Komputerowych” też znajdziecie wzmiankę o „Magicznej Księdze”.

komputery: AMIGA 500, 600, 1200; 1 MB RAM (3 dyskietki)
cena: 250 tys. (uwzględniono koszty przesyłki)



JETS

Różnego rodzaju encyklopedie i albumy nie są niczym nadzwyczajnym na PC-CD-ROM. Dlaczego więc zdecydowaliśmy się umieścić ten program w naszym sklepie? Powód jest prosty. Ta multimedialna encyklopedia samolotów odrzutowych oprócz swej niezaprzeczalnej wartości, którą mogą docenić jedynie fani lotnictwa – a tych w Polsce nie powinno zabraknąć – rozpowszechniana jest w ramach wielkiej, światowej promocji. Otóż, kto nabeździe ten krążek do 31 XII 94 otrzyma bezpłatnie pierwszy numer multimedialnego magazynu na krążku CD firmy Medio, a jeśli wyśle do USA kupon to otrzyma \$10. „Jets” zawiera dane techniczne – plany, modele 3D, kolorowe zdjęcia i sekwencje wideo – większości liczących się modeli odrzutowców począwszy od słynnego X-15, a na Stealth Fighter kończąc. Dodatkowo dla koneserów zamieszczono pełny tekst „The X Planes” Jaya Millera i „biblię” pilotów Air Force – „Test Pilots, The legendarnego Richarda Halliona.

komputery: PC CD-ROM, 486SX, 4 MB RAM, VGA
cena: 1.250 tys. zł (uwzględniono koszty przesyłki)



JAK KORZYSTAĆ ZE SKLEPU GIER KOMPUTEROWYCH

Jeśli spodobał Ci się któryś z opisanych wyżej programów i chciałbyś go kupić, należy wykonać co następuje. Pójść na pocztę i czytelnie wypełnić standardowy blankiet na przekaz pie-

niężny. Na odwrocie tego druku tj. w miejscu na korespondencję, należy koniecznie napisać czego dotyczy zamówienie (tytuł wybranej gry), a dodatkowo jeszcze raz podać swój adres (i dopisać „Sklep Gier Komputerowych”). Następnie kwotę pieniężną – równoważność ceny gry lub gier gdy

zamawiasz ich kilka – nadać w okienku pocztowym.

Uwaga! Wpłaty należy kierować na adres:

CGS – Computer Graphics Studio
04-202 Warszawa
al. Marsa 6

CMR DIGITAL, W-WA, AL. JEROZOLIMSKIE 2, TEL. 27-87-73

DIGITAL MULTIMEDIA GROUP

00-495 W-WA, AL. JEROZOLIMSKIE 2, TEL/FAX 27-87-73

WYŁĄCZNY DYSTRYBUTOR NA POLSKĘ



CYBERWAR

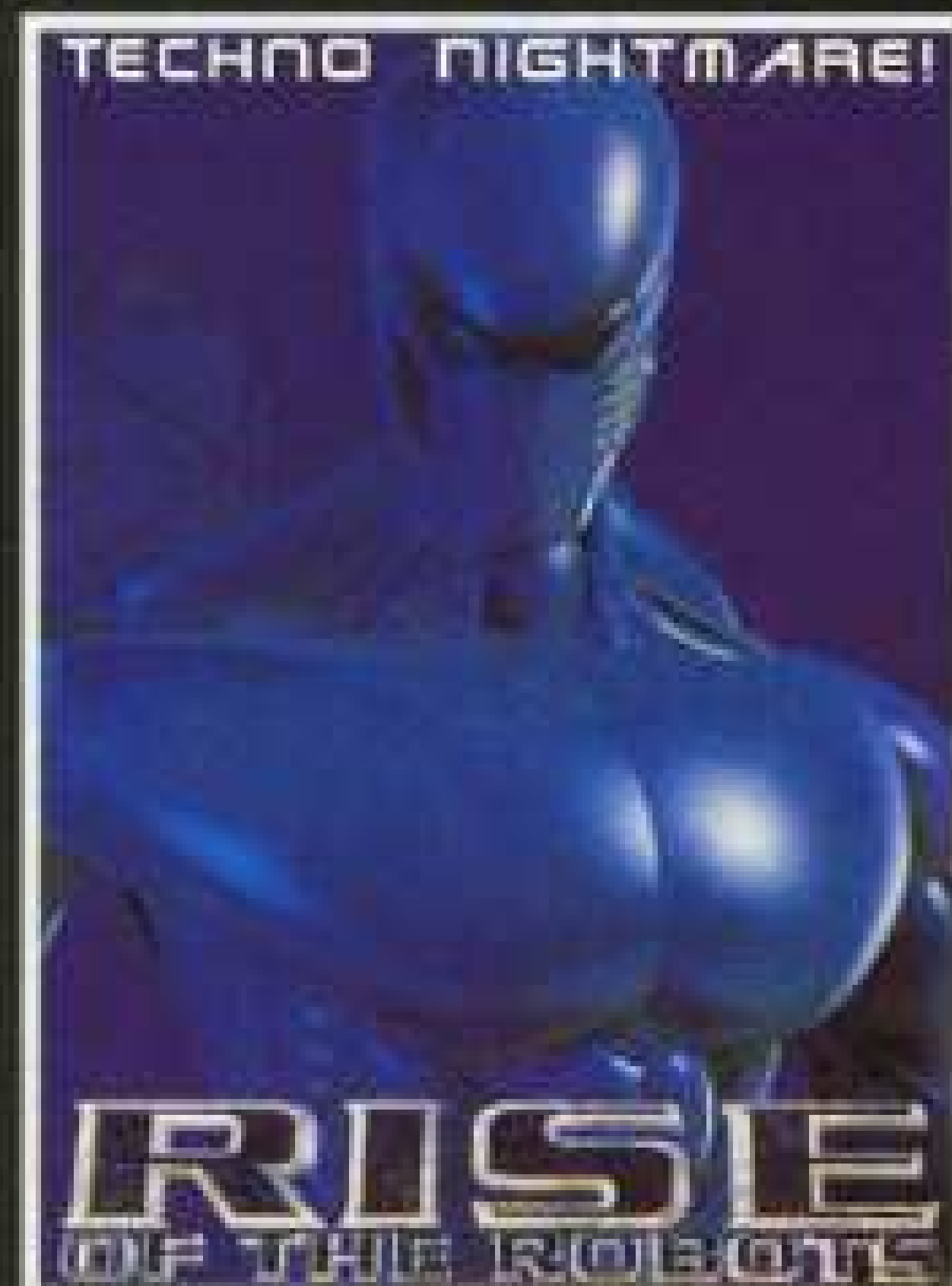
CSI Sales Curve Interactive

NAJWIĘKSZY PRZEBÓJ
RYNKU GIER 1994 ROKU.
4 CD-ROM!!!
INSTRUKCJA PO POLSKU.

RISE OF THE ROBOTS

TIME WARNER INTERACTIVE

FLAGOWY PRODUKT FIRMY
WARNER NA ROK 1994.
INSTRUKCJA PO POLSKU.



Niniejszym informujemy sklepy i hurtownie, że sprzedaż w/w produktów będzie rozpoczęta równocześnie z ich światową premierą (koniec listopada). Zamówienia przyjmuje dział dystrybucji Digital Multimedia Group W-wa Al. Jerozolimskie 2 (sprzedaż według kolejności zamówień).

Jednocześnie DMG informuje, że zgodnie z Art. 30 pkt. 3 i 116 pkt. 3 Ustawy Prawo Autorskie, kto wprowadza do obrotu w/w produkty nie pochodzące od DMG, podlega karze pozbawienia wolności od 6 miesięcy do 5 lat oraz odpowiedzialności cywilnej.

600 TYTUŁÓW
POLSKIE OPISY
PC/AMIGA/COMMODORE
200 POZYCJI CD-ROM !!!

NAJWIĘKSZY
SKLEP GIER

CMR DIGITAL, W-WA, AL. JEROZOLIMSKIE 2, TEL. 27-87-73

**przejrzałeś
na
oczy?**



**przesłysz
na
uchi...**

Karta **Sound Vision 16 Gold** to w pełni 16-bitowa karta dźwiękowa zapewniająca dźwięk o jakości odtwarzanego z CD. Można ją rozszerzyć o "Wave Table"-syntezator zawierający aż 277 instrumentów. Pełna kompatybilność z **SOUND BLASTER PRO**.

-YAMAHA YFM 262 FM, 8-bit/ 16-bit
-stereo/mono nagrywanie-odtworzenie
-SONY, PANASONIC, MITSUMI interface
-wzmacniacz 2x4W. Oprogramowanie: Audio Recorder, Mixer, Extended Recorder, Audio Clip Library, Talking Calculator, Clock, Timer.

Karta **Sound Vision 8** jest tanią ofertą dla miłośników gier i osób stawiających pierwsze kroki w multimediami. Zapewnia doskonałą jakość dźwięku. 100% kompatybilności z **SOUND BLASTER** i **ADLIB**. Dodatkowo para głośników w każdym zestawie!

-11 głosowy syntezator "YAMAHA"
-sampling 4Khz-44,1Khz, UART MIDI
-wzmacniacz 2x2 W, joystick port
-oprogramowanie: CD Studio, PC Organ, Media Karaoke, DOS & Windows software drivers.

Karta **Sound Vision AISP** jest najnowszym i najdoskonalszym produktem spośród oferowanych przez nas kart dźwiękowych. Umożliwia syntezę przestrzenną dźwięku gwarantującą jakość najlepszych cyfrowych odtwarzaczy CD.

-100% kompat. z **SOUND BLASTER PRO**
-kompresja i dekompresja w ADPCM
-20-głosowy syntezator YAMAHA YM262
-SONY, PANASONIC, MITSUMI interface
-opr.: Voyetra Multimedia, Monologue for Win., HSCInteractive, VoiceRecognition.



*Ceny zawierają podatek VAT. Nie zawierają kosztów wysyłki.

**UWAGA! PROWADZIMY SPRZEDAŻ WYSYŁKOWĄ.
ZADZWOŃ LUB NAPISZ- ZAMÓWIONĄ KARTĘ OTRZYMASZ W CIĄGU 3 DNI!**

tel.: (0-2) 720 20 32, (0-90) 21 73 18.
tel/fax: (0-22) 56 08 91, (0-22) 45 52 84.
tel/fax: (0-68) 27 07 05, (0-68) 26 56 72.

**PRO AUDIO
VISION**

02-595 Warszawa, ul. Puławska 63/5.
05-090 Raszyn, ul. Mickiewicza 14.
65-001 Zielona Góra, ul. Kupiecka 28.