

MACINTOSH

• AMIGA • IBM PC • GRY TELEWIZYJNE I KONSOLE

84 STRONY
Gry Telewizyjne i Konsole

CZERWIEC
(6/96)

INDEX 321052
ISSN 1230-7720
CENA 3 zł 30 gr
33000 zł

SECRET SERVICE

UWAGA
SECRET SERVICE CD 36
PRZEŁOM
NA SKOSTNIAŁYM POLSKIM RYNKU

BAD MOJO • 2x STREET FIGHTER •
FANTASY GENERAL • XTREME RACING •
MANIC KARTS • POWER DOLLS • SKELETON CREW
WORMS+ • VIRTUA FIGHTER 2
i inne...



36



EARTHSIEGE 2



SILENT HUNTER



CHRONOMASTER



KINGDOM O'MAGIC

SECRET SERVICE CD 36

PLAYABLE DEMO: Aftorlife • Allied General • Azrael's Tear • Bad Mojo • Daggerfall • Dark Forces • Deadline • Fantasy General • Full Throttle • Hoxen • I have no mouth and I must scream • Penzer General • Terminator • Terra Nova • Five • Silly Putty • Mechwarrior 2 • NOWOŚCI: 1943: Super Stardust • War • 3D VCR • Pinball • The Match • Age of Rifles • Archimedes • Daggerfall • The Elder Scrolls 2 • Chaos • Blast Chamber • Armored Fleet 2 • Overkill 3 • Callahan's Cyberstorm • Citizens • Dungeon • Dark Forces 2: Jedi • Gearheads • Down in the Dumps • Jackrabbit 2 • JetFighter 2 • Lemmings • Gathering • Megarace 2 • M.I.A. • MotoX • Kit • Pray • Quake • Rama • Realms of Muppet Island • Myn • Baron 2 • Quake • Rama • Realms of Muppet Island • Myn • Super Heroes • Sandworms • Three Skulls of the Toltecs • S.W.I.T.C.H. • X-Win

Wyszukiwanie materiałów tylko za zgodą wydawcy

Assassins • Ball • Comanche • Salon • Knight • Maximum • Keeper • Dea • Grand Theft • Lost Files

Grafika: Virtua Fighter 2 - © SEGA (Pegaz Art)

SZYBKOŚĆ...

ZWINNOŚĆ...

ZASKOCZENIE...

A.T.F.

ADVANCED TACTICAL FIGHTERS™

Jane's®

C.M. IT SIMULATIONS



- Możliwość gry poprzez modem i w sieci.
- Całkowicie nowe kampanie zawierające 80 misji bazujących na informacjach wywiadowczych Jane's Information Group.
- Przewodnik po wydawnictwach miesięcznych Jane's All the World.
- Zaprojektuj własne misje dla pojedynczych graczy lub misje wieloosobowe.
- Wiele rodzajów uszkodzeń wszystkich samolotów.
- Zaawansowana grafika.
- Całkowicie nowe, w pełni teksturalne odwzorowanie terenu.
- Nowe maszyny przeciwników, z Eurofighter i Mirage 2000 włącznie.
- Świetnie zdigitalizowany dźwięk, od eksplozji po zakłócenia radiowe.



NASTĘPCA PRZEBOJOWEGO U.S. NAVY FIGHTERS™

Wszelkich informacji, udziela wyłączny dystrybutor – firmie IPS COMPUTER GROUP Sp. z o.o., ul. Okrężna 3, 02-916 Warszawa. Tel. (0-22) 642 27 66 lub 642 27 68. Fax: (0-22) 642 27 69, oraz filia w Zabrze: 1-800 Zabrze, ul. Wolności 262, tel./fax (0-3) 175 39 72
Nasza strona w Internecie: <http://www.ipscg.waw.pl>



ELECTRONIC ARTS®

Software © 1996 Electronic Arts. Advanced Tactical Fighters is a trademark of Electronic Arts. All rights reserved. References work from Jane's Library. Copyright 1996 Jane's Information Group Limited. Jane's is a registered trademark of Jane's Information Group Ltd. Electronic Arts is a registered trademark of Electronic Arts.



Bez reguł, bez ograniczeń, bez chwili wytchnienia, ciągle naprzód! Kolizje, taranowanie przeciwników, wyścig z czasem, mistrzowskie władanie kierownicą. Wspaniała taktyka uników, fascynujące trasy wyścigów, walka z elitą zawodników... Weź udział w rozgrywkach ligowych, możesz współzawodniczyć ze swymi kolegami! Zwycięży najlepszy! - to wszystko i o wiele więcej we wspaniałej grze:



CENA 119 zł

DESTRUCTION DERBY

wipeout



WipeOut jest szybki.



Pulsujące na najwyższych obrotach wyścigowe statki powietrzne o super opływowych kształtach.

Jaśniejące połacie ziemi 3D znikają za horyzontem.

Tory, które kręcą się i zakręcają jak w twoim najgorszym nocnym koszmarze.

Twoi przeciwnicy zostawiają Cię w tyle razem z kurzem...?

Ale ze składzikiem broni jaki masz pod maską i silnikami które pokonują siłę grawitacji nie będziesz miał czasu żeby się tym przejść. Lecisz prosto w następny zakręt i kierujesz swe oczy w przyszłość.

Niedoścignione bestie. Pełne kolorów niebo. Tyle adrenaliny, że możesz jej skosztować...

Pościgowo-wyścigowy thriller który dla wielu graczy zmiata drogę i wszystko co się na niej znajduje. Po prostu bądź gotów na WipeOut...

CENA 119 zł



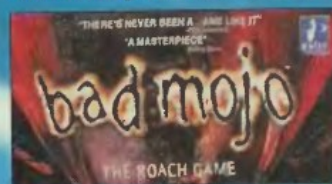
Wylączna dystrybucja w Polsce
CD PROJEKT
 ul. Marszałkowska 7/3, 00-626 Warszawa
 tel./ fax (0-22) 25 07 03, 25 82 02, 25 71 51

**LISTA PUNKTÓW SPRZEDAŻY NA STRONIE 74
 ZAPRASZAMY DO WSPÓŁPRACY ODBIORCÓW HURTOWYCH**

NEWS



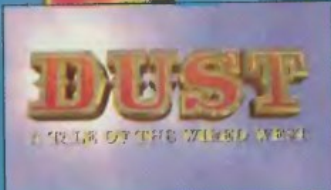
2xStreet Fighter 224



Bad Mojo.....42



Bastion.....57
Chronomaster cz. 244



Dust.....60



Earthsiege 238
Fantasy General.....58
Fields of Battle.....52



Indiana Desktop Adventures..31
Iron Blood.....32



Kingdom O'Magic40
Leading Lap.....20



Manic Karts30
Mega Tripak.....34
Megapack 534



Penguins.....26



Power Dolls58



Red Ghost.....54
Riddle of Master Lu cz.2.....48



Ring Cycle32
Rise and Rule
of Ancient Empires55



Sea Legends.....52



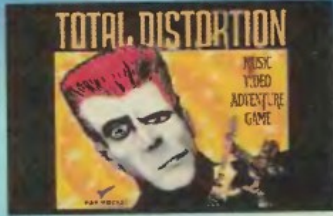
Shockwave Assault31



Silent Hunter36



Skeleton Crew20
Soccer Stars 96.....27
T-Racer26



Total Distortion33
Tracksuit Manager 224
Valhalla cz. 222



Vikings56
Virtua Fighter 228
Virtual Snooker30
Worms Reinforcements25



XTreme Racing.....21
Zephyr.....33
Zork Nemesis47

Gry TV i konsole62
Agile Warrior F-111X, Atari
Karts, Bubby, Crest, Criticom,
Demons's Crest, International
Superstar Soccer, Itchy &
Scratchy, Flashback, Magic
Carpet, Robotica, Shinobi-X,
Striker'96, The Need For Speed
Hardware69
Kombat Korner.....28
Manga Room81
Rzut Okiem - ECTS'966

Wydawca
ProScript Sp. z o.o.
jest członkiem OGÓLNOPOLSKIEGO
STOWARZYSZENIA WYDAWCÓW

Redaktor naczelny
Marcin Przasnyski
Z-ca red. nac.
Waldemar Nowak

Zespół redakcyjny:
Andrzej Owaliński, Dariusz Góralski,
Marcin Kamil Górecki, Paweł Jankowski,
Lech Kalwas, Robert Korzeniewski,
Piotr Mankowski, Jacek Marczewski,
Kamil Metrak, Maciej Ogiński,
Piotr Pawlak, Paweł Sikora,
Bogdan Wiciński

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

Druk
UNIPROM, Warszawa, ul. Mińska 67/69
Nakład 142.000 egz.

Adres redakcji
ul. Wronia 35/37
00-846 Warszawa
tel. (0-22) 620-1261 w. 550 (godz. 9⁰⁰-16⁰⁰)
fax (0-22) 620-9309
e-mail: secserv@polbox.com.pl

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

Ogary poszły w las, sezon 1996 rozpoczął się na dobre. Pierwsze miesiące roku stanowiły jak zwykle okres naznaczony premierami sporej ilości drugoligowych gier. Lecz już z nadejściem wiosny rozpoczął się wzmoczony ruch w interesie, który swe apogeum osiągnie w czerwcu.

Żeby zrozumieć procesy, jakie dzieją się w branży gier komputerowych, trzeba przytoczyć nieco danych. Na przykład – ile tak naprawdę kosztuje wyprodukowanie przeciętnej gry na PC? W przypadku wielu tytułów mówi się o wielkich sumach dolarów, WING COMMANDER 4 posiadał ponoć 9-milionowy budżet, lecz często są to jedynie chwytliwe reklamy. Oficjalne źródła podają, iż wyprodukowanie nowoczesnej gry kosztuje obecnie od 500.000 do miliona funtów, drugie tyle pochłania sprawna kampania reklamowa w prasie oraz marketing. Przyjmując średnią detaliczną cenę jednej gry na poziomie 35 funtów, producent by wyjść na swoje, musi sprzedać przynajmniej 150.000 kopii. Sposobem na ominięcie finansowego ryzyka jest wypuszczanie tytułów niskobudżetowych, ale podanych

oczywiście w takiej formie, by wyglądały jak poważne produkcje.

BULLFROG dopiero niedawno przyznał, że HI-OCTANE powstał w trzy tygodnie i relatywny zysk, uwzględniający ilość włożonej pracy był z niego ogromny. Na szczęście sito w postaci fachowej prasy odsiewa takie wybryki natury, jak EXPECT NO MERCY, bo gdyby zdać się na samą ich reklamę, klienci szturmowałoby sklepy.



nia wyprzedzającego Europę rynku USA uczą, iż wkrótce i Stary Kontynent dotkną trzy procesy: spadek cen, zalew słabych produkcji oraz przeciążenie kanałów dystrybucyjnych. Wiele firm produkujących dotychczas jeden tytuł raz na cztery lata może, na zawsze zniknąć. W zeszłym roku ową przepaść widać było w wynikach sprzedaży największych hitów: wśród około 8 milionów kompaktów z grami, jakie się sprzedały, znajduje się grupka tytułów z bardzo wysokimi nakładami, a potem przepaść. Brakuje średniaków, którzy wydawaliby solidne, na stałym poziomie produkcje. Dlatego póki co, próbuje się znaleźć rozwiązania poprzez globalne współdziałanie.

Obecnie największy rynek w Europie stanowią Niemcy. Sprzedaje się tam około 30% wszystkich kompaktów z grami. Firmy widząc to wykonują stosowne posunięcia: ORIGIN ogłasza się, iż poszukuje coraz to nowych tłumaczy niemieckich, którzy lokalizowaliby tam kolejne gry; SIERRA materiały prasowe wydaje w wersjach angielskiej i niemieckiej; niemieckie magazyny uzyskują często wyjątkowe wywiady z zachodnimi gwiazdami. Jako ciekawostkę można przytoczyć, że najpopularniejszą grą 1995 za naszą zachodnią granicą okazał się JAGGED ALLIANCE, wyprzedzając COMMAND & CONQUER.

Na drugim miejscu plasuje się Francja (19%), na trzecim zaś Wielka Brytania (15%). My, wraz z innymi państwami Europy Wschodniej nie przekraczamy 5%, co i tak jest relatywnie niezłym wynikiem, zważywszy że taki sam udział w sprzedaży mają kraje Beneluxu, gdzie gracze nienawidzą do piractwa przyswajają już z mlekiem matki. Wyznacznikiem zadowalającej się powoli w Polsce normalności jest fakt, iż znakomita większość opisanych poniżej gier będzie miała u nas premiery równoległe z zachodnimi.

Na koniec oficjalne dane dotyczące frekwencji na targach. Według organizatorów, wiosenny ECTS odwiedziło ponad 9800 osób (wpuszcza się tylko osoby powyżej 18. roku życia), czyli ponad 22% więcej niż rok wcześniej. Kolejne liczby potwierdzają nasze obserwacje – dystrybutorów było o 47% więcej, producentów – o 56% więcej, zaś sprzedawców tylko o 17% więcej. Następną edycja targów odbędzie się w dniach 8–10 września 1996 r. w tym samym miejscu.

Piotr Mańkowski

Źródła: Computer Trade Weekly, Research Supplement for ECTS Spring 1996, Barrington-Harvey ECTS Issue Posts96



Konkurencja i idący w ślad za nią nawał tytułów spowodował, iż podaż w wielu miejscach przekroczyła popyt. Na przykład ELECTRONIC ARTS zmuszony został tą sytuacją do zwiększenia budżetów swoich produktów, po to tylko by utrzymać swą pozycję lidera sprzedaży. W tej chwili fizycznie nie istnieje więc możliwość, żeby znikąd pojawili się ludzie wchodzący od razu przebojem na rynek. Czasy, gdy Eric Chai czy Chris Roberts w pojedynkę robili swe gry, już się dawno skończyły.

Oba wspomniane zjawiska implikują trzecie, najważniejsze. A mianowicie, na wszystkich płaszczyznach widać solidarne łączenie sił. Pisaliśmy już o tym już miesiąc temu; dość powiedzieć iż faktycznie nie kończy się to li tylko na spektakularnym wchłanianiu jednych firm przez drugie, tak jak to się stało z SIERRĄ i CUC International. Doświadcze-

BLAM! MACHINEHEAD

CORE DESIGN

Fabula BLAM! MACHINEHEAD stanowi istny rodzynek. Zaczyna się od tego, że pewien naukowiec prowadzi badania nad mechanicznymi mikroorganizmami (!?), które wyrwawszy się spod kontroli, kolonizują najpierw jego ciało, potem z braku zajęć zabierają się za podbój Ziemi. Rozprzestrzeniają się szybciej niż wszystkie znane dotąd wirusy. Najpierw trzeba zlikwidować źródło infekcji, czyli naukowca, potem wyrwać z korzeniami to, co już się rozlało.



Gracz występując w roli „ostatniej nadziei Ziemi” musi przebrnąć przez 15 misji rozgrywających się głównie na pustynnych terenach. Firma trochę wcześniej wydała niezły graficznie THUNDERHAWK 2, teraz więc ko-

rzysta z gotowych procedur 3D w swojej nowej grze. BLAM! MACHINEHEAD to strzelanina nieco mniej wyrafinowana od EARTH-SIEGE 2, jednak na podobnym poziomie wykonania.



BLOOD & MAGIC

INTERPLAY

SSI zrezygnowało z usług firmy TSR rozporządzającej prawami do światów Dungeons & Dragons. Jej działkę przejął INTERPLAY, zakupując licencję na zrobienie gry opartej o moduł Forgotten Realms. Tyle że za tym sztafetażem klasycznego RPG kryje się strategia w stylu COMMAND & CONQUER czy WARCRAFT.



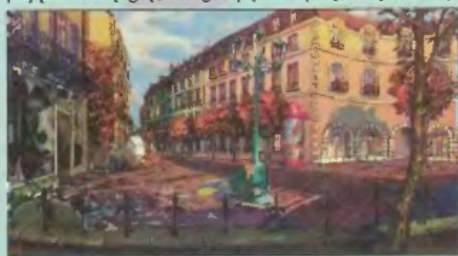
Ani Tiberium, ani drewno czy trawa dla krów, lecz mana będzie stanowić źródło dochodów. Dzięki niej możliwe stanie się produkowanie jednostek wojennych (zombi, gargulce, strzygi, paladyni) i stawianie budowli. Istnieje nieprzekraczalny poziom pozyskiwania mana. Ciekawe, iż każdy potwór na czas walki ulega przeobrażeniu, zaś inaczej wygląda na przykład spokojnie sobie wędrując. Rdzeń gry składa się z 15 scenariuszy indywidualnych oraz pięciu kampanii, z których każda oznacza kilka pomniejszych misji. Twoje imperium nazywa się Basal Golems, zaś siły przeciwnika grupują się pod szyldem Bloodforge.

BROKEN SWORD

REVOLUTION/VIRGIN INTERACTIVE

Przedstawiciele VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT pojawili się w Londynie nieoficjalnie, przynosząc tragiczne wieści, iż HEART OF DARKNESS najprawdopodobniej nie ukaże się na PC, a jedynie na Sega Saturn. Stoją za tym zakulisowe interesy, o szczegółach których zapewne nigdy się nie dowiemy. Lecz „Show must go on” – pod patronatem VIRGIN ukaże się inna wielka gwiazda, BROKEN SWORD.

Należy się wyjaśnienie, iż jest to jedyna w tym zestawie gra bezpośrednio nie prezentowana na targach; jednak mówi się o niej coraz więcej. BROKEN SWORD: THE SHADOW OF THE TEMPLARS stanowi trzeci w historii po znakomitych LURE OF THE TEMPTRESS oraz BENEATH A STEEL SKY projekt brytyjskiej firmy REVOLUTION. Ich wypowiedzi brzmią jednoznacznie: „Przygodówki wykorzystujące FMV albo te w rodzaju FULL THROTTLE nas nie interesują” czy „Czujemy głęboką odpowiedzialność, by gracz kupując naszą grę, mógł spędzić przy niej co naj-



mniej 40 godzin, mając urozmaiconą zabawę”. Nie są to jedynie jałowe slogany, o czym przekonaliśmy się w dwóch ich poprzednich grach.

Podczas wakacji w Paryżu Amerykanin George Stobbart odkrywa ślady tajemnicy sprzed kilkuset



lat. Osnuta jest ona wokół zakonu templariuszy, do tego dodany został wątek związany z podrózkami w czasie (REVOLUTION zaczęli pracować nad tym projektem znacznie wcześniej niż INFOGRADES nad TIME GATE!). BROKEN SWORD gwarantuje logiczne zagadki i dużo grania. Biorąc pod uwagę, jak bardzo poważnie REVOLUTION traktuje swoją pracę, a więc i zarazem graczy, życzymy BROKEN SWORD światowych sukcesów. Jako datę jego premiery podaje się czerwiec.

DEADLINE

MILLENIUM INTERACTIVE

Intro DEADLINE rozpoczyna się scenką, gdy grupka uzbrojonych terrorystów bunkruje się w budynku, obezwładniając zakładniczeki. Za moment na miejsce z piskiem opon przyjeżdża oddział „komiarnikowców”. Kiziorom nie przysługuje prawo gospodarza – najpierw są raczeni zapewnieniami, by nie strzelać, potem z najbliższej odległości otrzymują ołów prosto między oczy. Komandosi odjeżdżają w blasku zachodzącego słońca!

Po niemiłym POLICE QUEST: SWAT pojawi się więc kolejna gra dotycząca funkcjonowania służb specjalnych. Tym razem jednak o innej strukturze, kojarzącej się z JAGGED ALLIANCE i SYNDI-



CATE. Prowadząc oddział antyterrorystyczny, wybierasz jedną z 18 misji i ruszasz w teren. Akcje obejmują najbardziej spektakularne wypadki terrorystów na ambasady i lotniska. Co bardzo ważne, DEADLINE zawiera potężną bibliotekę danych, obejmującą informacje o rodzajach używanych broni, katalogi twarzy – część z tego jest autentyczna, część zaś została stworzona dla potrzeb gry.

DIABLO

BLIZZARD ENTERTAINMENT

Na początku rozgrywki wybiera się postać spośród trzech typów: wojownika, łuczniczki lub maga. Zstępuje się do dominium ukrytego głęboko w kata-



kumbach pod zbezczeszczonym przez siły zła księciem. Potem ma miejsce czołowe starcie nazwane przez twórców WARCRAFT jako DIABLO, gra role-playing z izometrycznym widokiem na pole akcji.

DIABLO wyposażony został w losowy edytor generujący coraz to nowe ustawienia komnat i korytarzy z obszernej bazy programu zawierającej mnóstwo obiektów i tekstur. Środowisko gry kreowane jest w sposób, nazwijmy to umownie, inteligentny. Na przykład w przypadku dotarcia do jakiejś pułapki program sprawdza ilość członków drużyny i jej siłę, tak dopasowując poziom trudności, by przejście pułapki wymagało współdziałania drużyny i pełnego wykorzystania posiadanych zasobów. Cokolwiek by w praktyce miał oznaczać ów losowy generator, trzeba przyznać, że sztuczna inteligencja przeciwników w WARCRAFT 2 stała na wyższym poziomie niż w COMMAND & CONQUER. Dlatego powyższe zapowiedzi należy traktować poważnie.

W DIABLO będzie można grać w sieci, co jest bodaj pierwszym takim przypadkiem w historii RPG, nie licząc tekstowych sieciówek z rodziny DUNGEONS & DRAGONS. Miesiąc temu wspominaliśmy, iż podobną cechą ma posiadać ULTIMA 9, tyle że tam gracz wcielać się będą nie tylko w członków drużyny, lecz również w kowala, wieśniaków, strażników, a nawet bestie. Oznacza to zupełnie nowy trend w komputerowym role-playing.

CITIZENS

MICROPROSE

Zszedłszy z tego świata, nie wpadasz do piekła głową przed, ani też nie odwiedzasz krainy wiecznej szczęśliwości – otrzymujesz natomiast ofertę pracy. Dostajesz od Celestial Developments posadę regulatora w miasteczku Backwater. Od te-



go momentu będziesz musiał się troszczyć o stan ducha jego obywateli. Raz trzeba będzie powodować, by stali się szczęśliwi, potem ich nieco utemperować, by generalnie panował spokój.



Nowa produkcja MICROPROSE – CITIZENS: BACKWATER AFFAIRS przypomina THEME PARK. Każdy poruszający się ulicami Backwater mieszkaniac z pomocą dymków wyraża swoje potrzeby, statystyki obejmują także poziomy emocjonalny obywateli: miłość, nienawiść, zazdrość. Wszystkie podane w SVGA, z zestawem humorystycznych ikon i mnóstwem komediowych odgłosów.

FLYING CORPS

ROWAN SOFTWARE/EMPIRE

Wszystkim słabiej znającym angielski, którzy być może rozszyfrowują już ów tytuł jako „fruujące trupy”, trzeba wyjaśnić, iż w istocie chodzi o korpusy, a nie umarłaków (ang. corpses). FLYING CORPS jest symulatorem lotniczym, czego



można się domyśleć patrząc na nazwę firmy, mającej już na koncie uznane OVERLORD,



DAWN PATROL i ostatni AIR POWER, a także NAVY STRIKE – grę zapowiadaną od dawien dawna przez MICROPROSE, a wydaną zniechacka przez EMPIRE.

FLYING CORPS dotyczy pierwszej wojny światowej i cóż więcej można o nim powiedzieć – ma być jeszcze staranniejszym wykonaniem niż poprzednicy, dodatkowo myśli się o nadaniu wydarzeniom większego realizmu, bo tego właśnie domagali się fani, nie mogący wybaczyć nazbyt zrzecznościowego charakteru poprzednich produkcji ROWAN SOFTWARE.

GENDER WARS

SALES CURVE INTERACTIVE

Kto wygra w wojnie płci? – tego rodzaju pytania stawiają tylko naiwni, nie znający danych, iż dziewczyny stanowią mniej niż pięć procent populacji graczy. W GENDER WARS stają naprzeciw sobie kobiety i mężczyźni, walki pomiędzy nimi zrealizowane zostały w konwencji znanej z CRUSADER: NO REMORSE. Zawarte zostanie łącznie 28 misji, które obejmą teren składający się z ponad tysiąca ekranów. Pomiędzy nimi do oglądania humorystyczne scenki, dowodzące iż tak naprawdę gra jest komedią z może trochę więcej niż dyskretnym smaczkim seksistowskim. Całe to halo wyłącznie po to, żeby zrobić szum wokół gry. Oczywiście nie ma w tym nic złego – SCI wybrało ów sposób reklamy już w KINGDOM O'MAGIC, teraz to kontuuuuje.



LARRY 7

SIERRA ON-LINE

W zeszłym roku ukazały się nowe części KING'S QUEST i SPACE QUEST, teraz czas na LEISURE SUIT LARRY 7: YANK HERS AWAY. Mózg całego projektu, Al Lowe powiada: „Z chęcią opowiedziałbym wam fabułę gry, sęk w tym, że wcale jej nie ma”. Zamiast fabuły będzie jeden skecz na drugim,



komputerowy Casanova rzucony w środek stada kobiet jak zwykle będzie miał gdzie wściubić swój ciękawski nos. Oprócz komiksowej grafiki zbliżonej jakością do KING'S QUEST 7 interesującą rzeczą stanowi ścieżka dźwiękowa, na której znajdują się trzy utwory samego ś.p. Milesa Davisa.



HARDWAR

GREMLIN INTERACTIVE

Dwa potencjalne hity: NORMALITY INC. oraz REALMS OF THE HAUNTING nie stanowią wszystkiego, co ma do zaoferowania GREMLIN. Przygotowuje też HARDWAR, połączenie handlowki z symulatorem. Przeprowadzając interesy, wyposażasz się w coraz lepszy pojazd, musisz jednak uważać, by nie podpaść konkurencji. W grze nie ma żadnych ograniczeń co do wyboru drogi rozwoju, do-



datkową cechą programu jest, iż wszystkie wydarzenia dzieją się w czasie rzeczywistym. Na planetach zmieniają się pory dnia, co wpływa na możliwość prowadzenia handlu. Oprócz podejmowania decyzji, ile skąd dokąd przewieźć, gracz zmuszony jest od czasu do czasu ostrzelać przeciwników przeszkadzających w interesach. Zwracają uwagę niesamowicie sugestywnie przedstawione miasta przyszłości, wszystko w przestrzeni trójwymiarowej – pomiędzy wieżowcami będzie można fruwać, także wspomniane potyczki odbywają się niczym w TERMINAL VELOCITY.

LIGHTHOUSE

SIERRA ON-LINE

W środku nocy dzwoni do ciebie doktor Jeremia Krick oznajmiając z przerażeniem, że jego jednoroczna córeczka Amanda została właśnie przeniesiona do innego wymiaru. Istota otoczona czarną aurą, dziura w przestrzeni – bełkocze doktor. Bez namysłu rzucaś się z pomocą, przenikając do innego, surrealistycznego wymiaru. Tam będziesz między innymi fruwał ornitopterem, jeździł wagonikiem po wielkiej jak labirynt kopalni. W końcu przy-



chodzić między światami, podobnych symboli wystąpi w grze więcej – większość z nich odwoływać się będzie do literatury.

MEGARACE 2

CRYO/MINDSCAPE

Ekscentryczno-zawadiacki prenter Lance Boyle w towarzystwie długonogiego króliczka znów prowadzi międzygalaktyczny show o wielkich samochodowych wyścigach. Pracy mają mnóstwo, bo tym razem MEGARACE jest znacznie większy i lepszy.



Podstawową wadą pierwotnego MEGARACE była ograniczona swoboda jazdy. To znaczy, na ekranie widać było tylko prowadzony przez siebie wóz oraz jednego znajdującego się z przodu przeciwnika. Po wyprzedzeniu go pojawiał się kolejny. Żeby było bardziej absurdalnie, nie zawsze trzeba było go wyprzedzać – nieraz wystarczyło strzelić mu w silnik z wmontowanej w nadwozie broni, by ów zmuszony został do rezygnacji z wyścigu. Zawody często kończyły się przed czasem, gdy na torze pozostawał tylko jeden wóz.

Ale teraz koniec z tym, SCREAMER i NEED FOR SPEED wyznaczyły nowe standardy wyścigów i wszystkie szanujące się firmy muszą je respektować! CRYO w MEGARACE 2 po pierwsze wprowadziło grafikę SVGA o jakości bijącej na głowę całą konkurencję. Tory wiją się niczym serpenty, przeciwnicy przepychają się, trwa autentyczna walka. Do tego można wybierać różne przejazdy, w przypadku kraksy lub zatrzymania zmienia się ujęcie kamery.



MINDWARP

MAXIS

Dla potrzeb reklamowych gry MINDWARP ukuło chwytliwy acz niejasny termin „strategia akcji”. Upraszczając sprawę powiedzmy, że mknie się tam tunelami wewnątrz mózgu pewnego delikwenta. Stylem zabawa przypomina MICRO-COSM (tam z kolei pędziło się arteriami układu krwionośnego), nie jest szczególnie wymagająca, za to relaksuje. Graficznie wygląda to nieźle, pewne wątpliwości budzi dorobiona do tego bełkotliwa ideologia o poszukiwaniu rozrzuconych fragmen-

tów osobowości. MAXIS z dumą ogłasza, że MINDWARP stanie się pierwszym przykładem ich ekspansji na inne pola niż tylko symulatory życia w miastach i na wyspach.



PREY

3D REALMS/US GOLD

PREY nie jest „kolejnym po DUKE NUKEM 3D i BLOD klonem DOOM”, to nowa jakość. ID SOFTWARE widząc aktywność konkurencji w pocie czoła dopracowuje QUAKE, tymczasem owa konkurencja również ma asa w rękawie – właśnie PREY. Bez powtarzania w kółko, jak bardzo szokująca będzie grafika PREY, podajmy fakty.



Zastosowano tzw. light sourcing, co widoczne jest w dynamicznych cieniach rzucanych przez postacie i na przykład kręcący się wentylator. Zaś podchodząc do jeziora lawy, widać odbijający się na pobliskich ścianach czerwony odcień. Programiści z 3D REALMS dopracowują swój engine, by w jak największym stopniu obejść tak dobrze znany chociażby z DOOM efekt pikselizacji przy zbliżaniu się do ścian. Ponoć w PREY uda się uniknąć owej słabej strony dotychczasowych systemów graficznych. Ta osadzona w realiach świata przyszłości gra bez najmniejszych kompleksów może stawać w szranki z QUAKE.

PINBALL CONSTRUCTION KIT

21st CENTURY

To nie jest właściwie gra, lecz program quasi-użytkowy, służący do tworzenia własnych stołów pinballowych. Jest tu cały arsenal tapek, grzybków, ramp, kart i innych elementów obowiązkowych dla rasowego stołu. Program pracuje pod Windows, a wydała go firma 21st CENTURY, która ma w swym dorobku dobre kilkanaście gier ze



słówkiem PINBALL w nazwie. Dlaczego więc postanowiła oddać do szerokiej dyspozycji swe podstawowe narzędzie pracy i źródło utrzymania?

OUTPOST 2

SIERRA ON-LINE

Wydaniu pierwszej części OUTPOST towarzyszył marketingowy niewypał. Manual nie zgadzał się z grą, która z powodu przyspieszonej premiery nie zawierała mnóstwa przypisywanych jej tam cech. SIERRA wypuszczała potem kolejne patche, jednak złe wrażenie pozostało.



Obecnie przymiarki do premiery OUTPOST 2 czynione są z wielką starannością. Do współpracy zaproszono Genry Lee, który uczestniczył w obsłudze lotów sondy Viking w kierunku Marsa oraz badającego Jowisza próbnika Galileusz. Jako inną ciekawostkę można podać, że Gentry jest współautorem powieściowego cyklu Rama, który stworzył razem z Arthurem C. Clarke. To właśnie tym kanałem udało się firmie SIERRA uzyskać od Clarka prawa do przeniesienia Ramy na komputery.

W OUTPOST 2 przygotowując się do kolonizacji jednej z 20 planet, gracz otrzyma wszystkie dotyczące jej informacje. Nie będzie już lotu w ciemno i totalnej improwizacji, jak to się działo w oryginale. Także w trakcie rozgrywki będzie można w każdej chwili sięgnąć po statystyki dotyczące rozwoju kolonii. Gra zawiera 16 różnych typów terenu (oryginał tylko 4), w zależności od miejsca lądowania natrafia się na różne warunki klimatyczne. OUTPOST miał w założeniu przemyścić do konserwatywnego gatunku strategii trochę graficznych i technologicznych nowinek, co tylko w części mu się udało. Może tym razem SIERRA przełamie niechęć rasowych strategów do tego typu eksperymentów.



RAMA

SIERRA ON-LINE

O tej przygodówce maksymalnie krótko, bo do jej ukazania się zostało jeszcze sporo czasu i do tej pory mnóstwo rzeczy może się zmienić. Scenariusz napisano w porozumieniu z Arthurem C. Clarke, będzie to typowa przygodówka z dużą ilością filmików. SIERRA jak zwykle okazuje się najzabawniejszą firmą pod słońcem, dumnie oświadczając, że w przygotowaniu znajdują się już dwie kolejne części RAMA, zaplanowane na



lata 1997 i 1998. To się nazywa ekspresowe tempo pracy!

REALMS OF THE HAUNTING

GREMLIN INTERACTIVE

Adam Randall przybywa do położonej w Wielkiej Brytanii wioski o mogącej wzbudzać podejrzenia nazwie Hellston. Zaraz po przyjeździe zjawia się u niego listonosz dostarczający przesyłkę, która zaprowadzi Adama do położonego na wyspie opactwa Saint Michel (istniejącego w rzeczywistości, podobnie jak Hellston). W podziemiach klasztoru gromadzą swe siły istoty, którym marzy się dopelnienie przepowiedni o wciąż odwołującej się apokalipsie.

Ogłaszana z wielkim hukiem produkcja GREMLIN ma wyznaczyć nowe drogi dla trójwymiarowych strzelanin. Zastosowany engine 3D to ten sam, co w NORMALITY INC., które notabene cały czas ma kłopoty z ukazaniem się. System zachowuje efekty związane z grawitacją i siłą bezwładności, poza tym bardzo realistycznie odwzorowuje ruchy wszystkich postaci.

Nowością okaże się występowanie sekwencji FMV wplecionych pomiędzy kolejne etapy, łącznie 120 minut kostiumowego filmu z udziałem kaskaderów udających potwory. Panować nad nimi mają specje pracujący wcześniej nad kinowymi produkcjami „Człowiek z Gwiazd” oraz „Koszmar z Ulicy Wązów”. Widać jak na dłoni, że hollywoodzki wirus przenika do coraz to nowych gatunków gier, po oparowaniu przygodówek i po części symulatorów zdolną zainfekować też gry DOOM’o-podobne. Screeny, które udostępnił na ECTS, nie w pełni jeszcze oddają klimat i jakość wykonania programu. Bo pomijając poprzednie złośliwości, REALMS OF THE HAUNTING wygląda na bardzo porządną grę. Będziemy obserwować pojedynek pomiędzy trzema QUAKE-PREY-ROTH.



SCORCHER

SCAVENGER

Zapamiętajcie nazwę SCAVENGER. Ta, położona w Los Angeles firma, ma ambicje stać się w przeciągu roku, góra dwóch, czołowym produ-



centem gier komputerowych. Być może to czcze przechwałki, ale po obejrzeniu krótkiej prezentacji INTO THE SHADOWS nabiera się do SCAVEN-

GER nieco szacunku. O ITS napisaliśmy już dużo. interaktywnego dema tej gry wciąż brak, zajmiemy się zatem innym z ich 20 zapowiadanych produktów – futurystycznymi wyścigami SCORCHER.

W grze siedzi się na maszynie zwanej Hyperbike, nie podejmujemy się tłumaczyć, czy są to sanka, cybernetyczny motor czy cokolwiek innego – dość powiedzieć, że potrafi to szybko mknąć tunnelami, w których rozgrywane są wyścigi. Wiją się one w górę i dół, kręcą się pętlami. Zawodnik jest otoczony barierą pola siłowego. Program posiada rozwinięte algorytmy detekcji kolizji obiektów, czego efektem stanie się większy realizm wyścigu – odbijanie się od band wygląda naturalnie. SCORCHER na Pentium pracuje w trybie HiColor przy szybkości wyświetlania obrazu do 30 klatek na sekundę. Dla porównania – w wielu nowoczesnych wyścigach samochodowych w trybie SVGA owa szybkość spada do kilkunastu klatek na sekundę. Programiści SCAVENGER składają się w dużej części ze zwerbowanych w Skandynawii niedysiejszych postaci Amigowej sceny.

SETTLERS 2

BLUE BYTE

SETTLERS stanowi godny uwagi przypadek gry strategicznej, która potrafiła zjednoczyć wokół siebie ludzi stroniących wcześniej od tego gatunku. W ślad za nią coraz bardziej uproszczone strategię zaczęło wydawać MICROPROSE, jednak żadna z ich produkcji nie przebiła popularnością hitu Niemców z BLUE BYTE. Lada chwila nowi Osadnicy ukażą się w pełnej wersji, na razie zaprezentowano obszernie demo tej superprodukcji. Niemal od nowa wykonano całą szatę graficzną programu. Nie dość, że SVGA, to jeszcze zawierająca całe mnóstwo detali w stylu powiewających liści czy bardzo dokładnie animowanych ludzików. Bar-

dziej w stosunku do pierwowzoru urozmaicony zostanie teren. Autorzy obiecują opcję umożliwiającą granie we dwójkę na jednym komputerze – ekran zostaje podzielony na dwie części. To niestety rzadko wykorzy-



RETURN TO KRONDOR

7TH LEVEL

Staruszek BETHAYAL AT KRONDOR jest jak dobre wino – im starszy, tym lepszy. Gra absolutnie nic nie straciła przez te trzy lata, jakie minęły od jej premiery. Przeciwnie, w zalewie bylejakości, gdy już nawet takie RPG jak ANVIL OF DAWN czy STONE PROPHECY przychodzi uznawać nam za bardzo dobre, BETRAYAL AT KRONDOR jawi się niekwestionowanym arcydziełem gatunku. Tę grę można konczyć wielokrotnie, za każdym razem odkrywając nowe postacie i ukryte bronie oraz wykonując niezaliczone wcześniej subquesty. A w tych dzisiejszych RPG zostało tylko samo rąbanie na osłep mieczem i szukanie iluzorycznych ścian.



Autor scenariusza BETRAYAL AT KRONDOR, Raymond E. Feist przeniósł się z DYNAMIX do firmy SEVENTH LEVEL i kilkanaście miesięcy temu rozpoczął prace nad nowym tytułem. Szef SEVENTH LEVEL mówi: „Łącząc narratorskie zdolności Raymonda z potęgą technologiczną naszej firmy, jesteśmy zdolni stworzyć niewiarygodnie bogate środowisko, które pochłonie graczy”. W RETURN TO KRONDOR grafika pozostanie na zbliżonym do poprzednika poziomie, oczywiście z większą ilością detali, ale generalnie to ten sam system 3D. Będzie się kierować poczynaniami całej drużyny, której celem stanie się odnalezienie artefaktu o nazwie Łza Bugów Kapłani i shap, którzy podczas rejsu zgubiłi ów magiczny przedmiot, zwracając się z prośbą o pomoc do księcia Arutny. Widac, że os fabuły osadzona jest stricte w powiesciowym świecie Feista, z której to serii pierwsza część zatytułowana Adept Magii ukazała się niedawno w polskich księgarniach.

Oprócz podróżowania po pięknych krajinach bohaterowie pływają również będą po morzach, tocząc bitwy na okrętach. Kolejne cechy RETURN TO KRONDOR to podział fabuły na dziewięć rozdziałów (identycznie jak w BAK), ponad 50 Non-Player Characters oraz orkiestrowa muzyka zawierająca około 50 roznych motywów. RETURN TO KRONDOR stanowi drugie obok DAGGERFALL najważniejsze wydarzenie RPG roku, na bieżąco więc będziemy pisać o wszystkich ujawnianych szczegółach tego projektu. Zapowiadana na lato premiery z pewnością trochę się przeciągnie.



stywany chwyt, a przecież znikomy procent graczy ma dostęp do sieci czy dwa komputery w domu. Oprócz tego w SETTLERS 2 wystąpi możliwość równoległego otwierania kilku okienek, z pomocą których obsługuje się na przykład kilka różnych budynków. I, co uspokoi wielu: ten znakomity produkt pracuje pod DOS!

SILENCER

SSI

Świat niczym z lubianego przez wszystkich filmowego Blade Runner, w którym rządzą potężne korporacje, stanie się areną dla SILENCER. W tej platformówce, produkcie unikalnym biorąc pod uwagę dotychczasowy zakres zainteresowań SSI, grający wciela się w postać jednego z zabójców. Engine gry stworzył programista odpowiedzialny za zeszłoroczną porażkę SSI, grę ALIEN LOGIC. Ma on jednak zawierać wyrafinowane efekty świetlne, budujące wiarygodność przedstawianego świata. Ważną cechą SILENCER stanie się możliwość przełączania perspektywy dwuwymiarowej (widok z boku jak w strzelaninach) na rzut izometryczny. W tym ostatnim produkcie SSI przypominać będzie SYNDICATE. Dużo tych obiecań i porównań, na razie jednak nikt jeszcze nie widział działającej wersji tej gry. Może się ona okazać zupełnie inna.



STAR TREK: DEEP SPACE NINE

VIACOM MEDIA

Wdarzyło się coś przedziwnego: gigantyczny koncert VIACOM, operujący na szeroko pojętym polu mediów, postanowił ostro wkroczyć w gry komputerowe, na swoje sztabowe tytuły wybierając produkcje spod szyldu STAR TREK. Ukazą się



przygodówki STAR TREK: KLINGON, STAR TREK: BORG, STAR TREK DEEP SPACE NINE: HARBINGER oraz interaktywne encyklopedie dla fanów serialu STAR TREK: THE NEXT GENERATION, STAR TREK: EPISODE GUIDES i mający premierę zaraz po ECTS – STAR TREK: OMNIPEDIA. Łącznie sześć tytułów, z czego trzy to gry. Istne szaleństwo! Posiadającej dotąd licencję na publikowanie tych kosmicznych oper firmie MICROPROSE na otarcie lez pozostawiono zaledwie STAR TREK: GENERATIONS.

Zatrzymajmy się na moment przy STAR TREK DEEP SPACE NINE: HARBINGER (nie pogubiliście się już w tych tytułach?). W fabule dzieje się sporo: atak obcych, zagrożenie planet Federacji totalną anihilacją, plazmowe sztormy. Poza tym VIACOM serwuje głodne kawałki w stylu, iż jest to pierwsza w historii filmowa gra przygodowa, i temu podobne. Prawda jest taka, że wraz z załogą Deep Space Nine gnije się na mostku kapitańskim rozwiązując problemy nawigacyjne, potem zaś na moment lądje na jakiejś planecie – trekkies poczują się wniebowzięci, zaś reszta towarzystwa zniszczona psychicznie. Zamiast zranego już w Gwiezdnych Wojnach „May the force be with you”, w grze pojawi się nowa formuła: „May the the prophets walk with you”.

VIACOM ma również na warsztacie przygodówkę THE MARTIAN CHRONICLES opartą na twórczości mistrza sf Raya Bradbury'ego. Pokazuje to, że po pierwszej awangardowej fali (Pratchett, Ellison) gry komputerowe zaczynają czerpać z korzeni science fiction: wspomniany przy okazji RAMY Clarke i Bradbury postrzegani są jako niekwestionowani klasycy literatury fantastycznej. Obecność ich na zwisk wpływa pozytywnie na cały przemysł gier.



TIR NA NOG

PSYGNOSIS

W 1985 nieznaną wcześniej nikomu firma GARGOYLE GAMES zaatakowała rynek swoim TIR NA NOG, który sprzedał się w oszłamiającym jak na ówczesne czasy nakładzie 35.000 kopii. Jeszcze w tym samym roku światło dzienne ujrzały również legendarne DUN DARACH oraz MARSPORT. Stanowiło to rewolucję w grach przygodowych. Potem z owych autorów nagle uszło powietrze i dłuższy czas przeleżeli pod kamieniem.



Teraz powracają. Przygarbiony heros Cuchulainn ponownie zawita do innego wymiaru, krainy



dusz Tir na Nog, by odnaleźć pieczęć Caluma. Czekaj tu na niego wciąż niepokonany bóg zła Sidhe. Świat gry oparty zostanie oczywiście na wierzeniach ludu zamieszkującego tereny Europy w pierwszym tysiącleciu p.n.e. Typowy repertuar przygodówki zostanie wzbogacony okazańszą niż zwykle porcją łamigłówek: zagadki słowne, ustawianie odpowiednich sekwencji symboli oraz rozszyfrowywanie zakodowanych w cyfrach wiadomości. Tworząc grafikę, autorzy co prawda korzystają z zeskanowanych krajobrazów, jednak są one poddawane obróbce, by nie wyglądały jak z podłej jakości interactive movie, lecz przypominały ilustracje z dobrej bajki. Sama postać Cuchulainna będzie dość dużych rozmiarów – według autorów cztery razy większa niż standardowy bohater gry przygodowej.

jest niestety strzelać do zwierząt; wszystkie potwory zbudowane zostały z dużej ilości wielokątów i w ogóle nie wyglądają „kanciascie”. Słowem – graficznie TOMB RAIDER wydaje się lepszy od FADE TO BLACK, natomiast wciąż nie wiadomo, jak będzie z dynamiką oraz fabułą.



TOMB RAIDER

CORE DESIGN

W FADE TO BLACK ruchoma kamera podąża śladami Conrada Harta, w pracującym w wysokiej rozdzielczości TOMB RAIDER śledzi w podobny sposób poczynania Lary Croft. Jej animacja składa się z ponad 2000 klatek. Lokacje nie są płaskie, jak w grze DELPHINE – Lara może po schodach wbiegać na wyższe poziomy. Oprócz tego akcja nie rozgrywa się wyłącznie w sterylnych korytarzach, lecz w przestronnych jaskiniach, a jeśli już w korytarzach, to są one cieniowane w bardzo naturalny sposób. Lara zmuszona

TOTAL MAYHEM

DOMARK/SPECTRUM HOLOBYTE

W TOTAL MAYHEM dowodzi się elitarną grupą cyborgów mających do wykonania mokrą robotę. Znienawidzonymi przeciwnikami są w tym przypadku zawodnicy z organizacji Interplanetarny Resource Control. Ludzkość została przez nich zepchnięta do roli niewolnika.



Ważnymi cechami gry są: możliwość stosowania opcji Zoom, tereny na których toczyć się będą starcia obejmują dżunglę, pustynię oraz wnętrza budynków. Walczy się przy pomocy asortymentu składającego się z laserowych dubeltówek i poręcznych wyrzutni rakiet. Podczas pojedynku gracz kontroluje naraz do sześciu cyborgów. Doświadczenie każdego z nich stopniowo wzrasta. Ponad 20 misji można wykonywać grając nawet w ósemkę w sieci. Program najbliższy jest CRUSADER: NO REMORSE, na pewno zawierać będzie więcej rodzajów przeciwników (65), za to graficznie prezentuje się bardziej ubogo.



WARHAMMER 40.000: DARK CRUSADERS

GAMES WORKSHOP/MINDSCAPE

Czyż nie będziecie zdziwieni, jeśli się dowiecie, że nowa odsłona WARHAMMER nie będzie wojenną strategią lecz trójwymiarową strzelaniną? Przypominamy, że istnieją dwa rodzaje światów Warhammer: fantasy oraz futurystyczny, którego akcja oraz występujące postacie mogą się trochę kojarzyć ze Space Hulk. Krótko mówiąc, z terminatorami i robotami walczy się jak we wszystkich grach DOOM'o-podobnych. Gracz prowadzi szwadron Mrocznych Aniołów, by w systemie Satis Prime zapanować nad sła-

mi chaosu. Asortyment broni okaże się wyjątkowo bogaty: miotacze ognia, pistolety plazmowe, samoróbki oraz oczywiście zminiaturyzowane wyrzutnie rakiet. Autorzy myślą o wprowadzeniu nieco bardziej rozbudowanej fabuły, co śladem CYBERMAGE miałyby urozmaicić rzeźnię. Ha-



śło reklamowe DARK CRUSADERS brzmi: W mroku odległej przyszłości liczy się tylko jedna rzecz – wojna!



WIZARDRY NEMESIS

SIR-TECH

Uporządkujmy informacje dotyczące stynącej z produkcji dobrych gier RPG oraz przygodowych firmy SIR-TECH. Ukazał się wreszcie działający pod Windows 95 rodzynek WIZARDRY GOLD, czyli odświeżona wersja WIZARDRY 7: CRUSA-



DERS OF THE DARK SAVANT. Potem uderzą dwie kolejne produkcje, najpierw SHADOWS OVER RIVA, które okazało się po prostu kolejną, trzecią już częścią (po BLADE OF DESTINY i STAR TRAIL) z cyklu Realms of Arkania. Nieco podrasowana grafika, poza tym to samo, co w poprzednich utworach tego cyklu.

W następnej kolejności pojawi się znacznie ciekawsza produkcja WIZARDRY NEMESIS. Będzie to mieszanka RPG z przygodówką, z klasycznym widokiem z oczu bohatera. W przeciwieństwie do serii WIZARDRY walka odbywa się w nim w czasie rzeczywistym, do tego dochodzi przygotowany z poszanowaniem najdrobniejszych detali świat fantasy. Na sam koniec wreszcie SIR-TECH szykuje WIZARDRY 8, oczekiwaną przez fanów od 1992 roku bezpośrednią kontynuację superprzeboju. Ciekawe, czy David Bradley, dawny autor CRUSADERS OF THE DARK SAVANT porzuci ORIGIN, by móc pracować nad kolejną częścią WIZARDRY?

ZOMBIEVILLE

PSYGNOSIS

Kuba Rozpruwacz, który podobno był chirurgiem, posługiwał się skalpelem, zombi jako istotom samowystarczalnym niepotrzebne są tak przaśne akcesoria – mordują gołymi rękami. Gdy jako reporter Washington Daily przybędziesz do zaplutej amerykańskiej miejsciny, wpadniesz w sam środek orgii żywych trupów. To zaledwie początek ZOMBIEVILLE, nowego produktu łączącego makabrę z humorem. Trudno na tym etapie powstawania projektu rozszyfrować prawdziwy sens gry, na pewno pojawi się mnóstwo famigtówek oraz renderowanych scenek pokazujących zombi w akcji. Poza tym mamy nadzieję, iż ZOMBIEVILLE będzie się zasadniczo różnić od wyeksploatowanego już do granic możliwości THE SEVENTH GUEST.



Gry pokazywane na targowych stanowiskach stanowią jedną stronę medalu, o powstawaniu innych dowiedzieliśmy się dopiero z materiałów prasowych. W przypadku wielu z nich jest jeszcze zbyt wcześnie, by pojawiły się pierwsze screeny. Generalnie zapanowała zasada, iż jeśli gra nie

ma się ukazać w przeciągu kilku miesięcy, nie prezentuje się screenów ani tym bardziej dem. Niektóre firmy dostarczając nam materiały zastrzegają, co z tego możemy publikować, a z czym tylko się zapoznać. Każdy się po prostu obawia, by nie wystąpiła przepaść pomiędzy ujawnionymi wcześniej screenami a wersją końcową gry.

Okazuje się natomiast, że tak naprawdę gracze z największą niecierpliwością oczekują na kontynuacje znanych już przebojów. Czyli z jednej strony narzekamy, że brakuje nowych pomysłów, zaś z drugiej koniecznie chcemy zobaczyć nieznacznie tylko ulepszone wersje ulubionych gier. STONEKEEP 2 optymistycznie zapowiadany jest już za półtora roku. Zaczynamy zatem odliczanie: na pobicie czeka rekord siedmiu lat opóźnienia! Oto oficjalnie podawane przez producentów daty premier najważniejszych sekweli, pozwalające zorientować się, jakich rodzynek i kiedy mamy się spodziewać.

BIOFORGE 2 (WIN 95)	- IV KWARTAŁ 1996
COMMAND & CONQUER: RED ALERT	- SIERPIEŃ 1996
COMMAND & CONQUER 2: TIBERIAN SUN (WIN 95)	- 3 KWARTAŁ 1996
CRUSADER NO REMORSE 2 (WIN 95)	- LISTOPAD 1996
DRAGON LORE 2 (WIN 95)	- II KWARTAŁ 1996
THE ELDER SCROLLS: DAGGERFALL	- 15 SIERPNIA 1996
DARK FORCES 2: JEDI KNIGHT (WIN 95)	- III KWARTAŁ 1996
LANDS OF LORE 2: GUARDIANS OF DESTINY	- CZERWIEC 1996
LEISURE SUIT LARRY 7 (WIN 95)	- PAŹDZIERNIK 1996
MYST 2 (WIN 95)	- SIERPIEŃ 1996
PANDORA DIRECTIVE	- CZERWIEC 1996
PHANTASMAGORIA 2: PUZZLE OF FLESH (WIN 95)	- PAŹDZIERNIK 1996
STAR TREK: GENERATIONS (WIN 95)	- I LISTOPADA 1996
STONEKEEP 2 (WIN 95)	- IV KWARTAŁ 1997
THEME HOSPITAL	- CZERWIEC 1996
TIME COMMANDO (WIN 95)	- CZERWIEC 1996
X-COM 3: THE APOCALYPSE (WIN 95)	- III KWARTAŁ 1996
WARCRAFT 3 (WIN 95)	- I KWARTAŁ 1997
WING COMMANDER 5 (WIN 95)	- GRUDZIEŃ 1996
WIZARDRY 8 (WIN 95)	- I KWARTAŁ 1997

Nowości z kraju...

MIRAGE

Po spokojnym początku roku MIRAGE zaczyna ostro przyspieszać. Do końca trzeciego kwartału planuje wydać sporą liczbę tytułów, które prezentują się całkiem obiecująco.

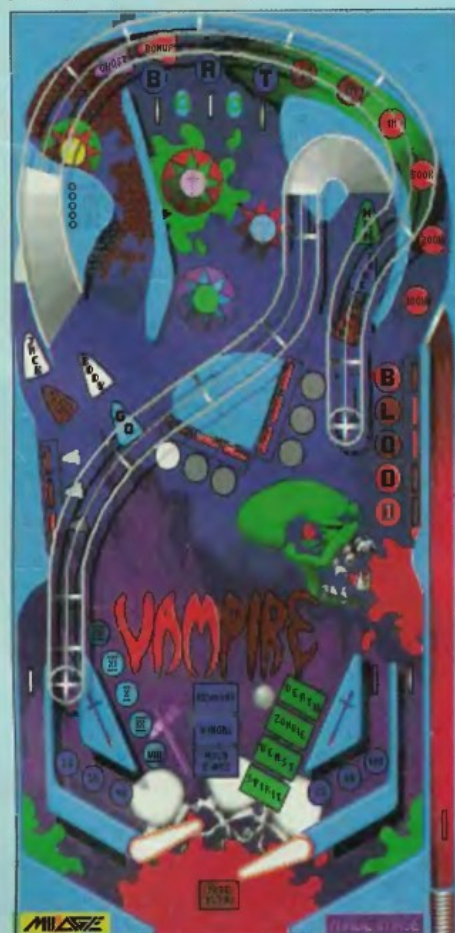
ROCKSTAR – manager gwiazd rocka, o którym wspominaliśmy w poprzednich numerach.



MISTRZ POLSKI MANAGER'96 – również zapowiadany przez nas manager piłkarski „nowej generacji”.



PINBALL HAZARD – niezły pinball, o którym pisaliśmy, gdy nie miał jeszcze nazwy. Posiada już trzy stoły i kilka ciekawych rozwiązań.



SUPER TEKWONDO MASTER – właśnie wydane ambitne mordobicie, znacznie lepsze od poprzedniczki.



INTERCALARIS – strzelanina DOOM'o-wata, po ponad roku ujrzała światło dzienne. Ma szybki engine, pracujący na wszystkich Amigach.

JOY OF KILLING – ma działać na wszystkich Amigach i zajmować sporo dyskietek, przypomina BANSHEE z bogatą szatą graficzną i efektownymi wybuchami.

COLONY FALL – strategia w stylu DUNE 2, obecnie ukończona jest grafika

SWITCHWORLD – gra powstająca połączonymi siłami UNION SYSTEMS i MIRAGE, DOOM'o-podobna, ma zdeklasować całą konkurencję.

L.K. AVALON

BRYDŻ – kompletny program brydżowy na jednej dyskietce, wiele wariantów rozgrywki, zagłębienie przeciwnikowi w karty, gra z kolegami jak i z komputerem.

RAJD PRZEZ POLSKĘ – firma zapowiada wydanie wyścigu samochodowego, w którym będziesz mógł zaszuwać po bezdrożach całej Polski tak wspianą maszyną jaką niewątpliwie jest kaszlak.

...ze świata

CHARLIE J COOL (NRC SOFTWARE, AGA i ECS, 2 dyski) – bardzo znana platformówka, wydana w dwóch wersjach na AGA i ECS. Ja jednak nie potrafiłem przekonać się do tej gry, odrzucała mnie uboga grafika i mało dynamiczne ruchy bohatera.

TOTAL FOOTBALL (DOMARK, AMIGA 500/1200) – nie ujrzał jeszcze światła dziennego manager CHAMPIONSHIP MANAGER 2, a firma DOMARK wydała zręcznościową piłkę nożną. TOTAL FOOTBALL charakteryzuje się izometrycznym widokiem, podobnym do FIFA SOCCER. Zawiera cztery rodzaje rozgrywek, w których uczestniczyć może jedna z 50 dostępnych drużyn. Grać można w jedną lub dwie osoby na sześciu rodzajach murawy. Grafika wyświetlana jest w ponad 1700 klatkach animacji.

PRIMAL RAGE (WARNER, Amiga 1200, 4 dyski) – plastelinowe dinozaury zawyły wreszcie na Amigach 1200. Długo musieliśmy na nie czekać. Pierwsze wrażenie to niedopracowanie techniczne – coś tu nie gra, czegoś tu brakuje. Żeby jednak nie zapeszać, wstrzymamy się z ostateczną oceną.



HUMANS 3 (GAMETEK, Amiga 1200, 4 dyski) – już są kolejne poziomy tamania głowy



polegające na ratowaniu z opresji jaskiniowców. Tym razem akcja dzieje się w klimatach futurystycznych.



ELITE 3 (GAMETEK) – handlowka rozgrywająca się w przestrzeni kosmicznej po raz trzeci zagości na naszych Amigach. Przewidziano sporo zmian w postaci 32-bitowego kodu, teksturowanych obiektów podnoszących walory wzrokowe



gry, nowych statków, nowych misji i wygodniejszego panelu sterowania.



RAIDEN (IMAGITEC DESIGN) – pionowe strzelaniny w stylu SWIV zawsze elektryzowały fanów mocnej wyżywy. Kilku koleś jest w trakcie konwertowania na Amigę znanej z automatów superstrzelanki, która zasłużone triumfy święciła parę lat temu. Wersja beta ma ładną grafikę, szybką akcję i mnóstwo obiektów do demokli.



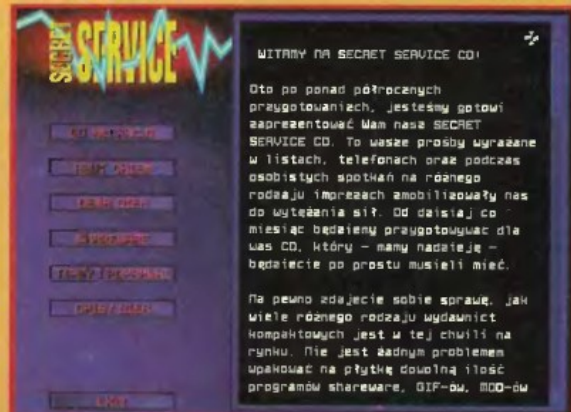


Cykl produkcyjny CD jest bardzo krótki, przez co może się zdarzyć, że na CD będą informacje jeszcze nowsze i jeszcze świeższe niż w numerze. Nasza zasada jest taka: maksimum informacji i maksimum grania.

Na CD'36 znajdują się zapowiedzi i screeny do kilkudziesięciu tytułów, a często z nich próżno szukać nawet w zachodniej prasie – po prostu jesteśmy szybsi. Na CD'36 znajdują też przede wszystkim dema najlepszych zachodnich produkcji, zarówno super-nowych jak i hitów wybranych z ostatnich kilku miesięcy. Jest też bardzo interesujący dział cheatów (czyli nieśmiertelności i innego rodzaju ułatwień) oraz niezwykle cenny dział patchy, które są oryginalnymi poprawkami do oryginalnych gier. Nie sposób również przejść obojętnie obok opisów tak dokładnych, że z najtrudniejszych gier wyciskają najdrobniejsze szczegóły. Na deser można skosztować czegoś z działu shareware, gdzie zawsze znajdują się przyjemne i przydatne programiki użytkowe.

Na płytce jest dodatkowo kilka artykułów redakcyjnych, które nie znalazły się w numerze. Część tę będziemy rozbudowywać z numeru na numer.

Możemy was zapewnić, że zawartość SECRET SERVICE CD zawsze będzie równie bogata i unikalna – to dzięki temu, że nad płytką pracuje spora grupa osób, których jedynym zadaniem jest wyduszanie od producentów najświeższych informacji i dem, a także przeszukiwanie najgłębszych zakamarków Internetu.



SS CD wita artykułem wstępnym, który wyjaśnia co i jak. Guziki po lewej aż zachęcają by je wcisnąć...

Przedstawiamy nasze nowe wydawnictwo – SECRET SERVICE CD. Jest to cykliczna edycja kompaktowa, która jest czymś więcej niż typowe kompaktki dołączane do czasopism.

Zgodnie z wcześniejszą zapowiedzią, CD będzie ukazywał się co miesiąc równo z papierowym wydaniem, a numery kolejne wydań będą ze sobą korespondować. Zawartość dobierana jest tak, aby wzajemnie się uzupełniać – to, czego z przyczyn objętościowych nie sposób zamieścić w numerze (setki screenów, dema i inne), jest na płytce.

Wystarczy jeden click i... demo Bad Mojo jest gotowe do zainstalowania. Potem można już tylko grać.



Dla potrzeb SECRET SERVICE CD został opracowany unikalny okienkowy system menu, który może być obsługiwany myszą i z klawiatury. System ten ma dwa poziomy – ogólny i szczegółowy. Na poziomie ogólnym wybiera się sekcję, którą chce się przejrzeć lub przeczytać. Następnie z podanego spisu wybiera się jedną z pozycji, co powoduje przejście na poziom szczegółowy. Tam możliwe jest przeczytanie artykułu, przejrzanie screenów, zainstalowanie i uruchomienie dema, wydruk opisu na drukarce itp.

Mamy nadzieję, że SECRET SERVICE CD zaspokoi w pełni wasze oczekiwania. Jesteśmy otwarci na wszelkie sugestie, uwagi i życzenia – dla was zrobimy wszystko!

Jak to zwykle bywa z nowościami, a szczególnie z wybitnie interesującymi nowościami, rodzą się pytania. Oto garść wyjaśnień i odpowiedzi na pytania najczęściej pojawiające się w rozmowach telefonicznych i listach.

SECRET SERVICE CD w pytaniach i odpowiedziach

Co to jest SECRET SERVICE CD? – jest to zupełnie nowe zjawisko wydawnicze, czyli w sumie nowe czasopismo wydawane na kompaktce, poświęcone supernowościom rynku gier, pełniące rolę gorącego towaru, w tym spora część nadaje się do pogrania (playable demo + shareware)!

Co się stało z coverami? – znaleźliśmy się w trudnej sytuacji, ponieważ w ciągu kilku miesięcy zaprzestano produkcji dem dyskietykowych.

Czy SECRET SERVICE CD i dawny Cover CD to to samo? – zdecydowanie NIE! SS CD powstał zamiast kulejącej inicjatywy „Cover”, która podupadła nie z naszej winy, a za sprawą zmian polityki wydawniczej producentów gier, którzy już prawie nic nie piszą dla dyskietykowców.

Czy żeby kupić SS CD muszą zostać prenumeratorem? – nie jest to konieczne, ponieważ czynimy starania aby SS CD był dostępny w jak najszers-

SPRZEDAŻ SECRET SERVICE CD PROWADZĄ SKLEPY

Białystok
AMIKOM, ul. Piłsudskiego 38

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

Dąbrowa Górnicza
GIALLO, ul. 3-go Maja 4

Gdańsk
AMI-COMM, ul. Kartuska 245
ARTICA, ul. Matejki 6

Gdynia
OK, ul. Starowiejska 45

Kalisz
ULISSES, ul. Fabryczna 1

Katowice
BASTA, ul. Drozdów 13b

Kielce
ASCOM, ul. Mała 6

Koszalin
TIM SOFT, ul. Kościuszkowców 8

Kraków
USER, ul. Rzemieślnicza 31
GIGA, ul. Wiślicko 10
WAREZ, ul. Karmelicka 32a

Lębork
OK, ul. Czołgistów 5

Lublin
XYZ, ul. Okopowa 6
DELTA, ul. Staszica 1

Olsztyn
MIKRO-FAN, Pl. Wolności 2/3

szej sieci dobrych sklepów z grami – tam jest jego miejsce, a nie w „zaśmieconych” kioskach. Trzeba jednak wiedzieć, że proces ten nieco potrwa. Zwracamy jednak uwagę, że w prenumeracie obowiązują atrakcyjne zniżki – przy zamówieniu sześciu płyt jedna jest gratis.

Jeżeli w mojej okolicy nie ma sklepów z grami, to co? – wystarczy zaprenumerować.

Jeżeli w moim sklepie z grami nie ma SS CD to co? – to proste, wystarczy zmobilizować sprzedawcę żeby skontaktował się z jednym z podanych niżej sklepów lub z nami.

Jestem prenumeratorem SS z coverem, co mam zrobić? – na razie nic, ponieważ dwa najbliższe wydania SS CD otrzymasz od nas bez ponoszenia jakichkolwiek opłat, jako rekompensatę za niewykorzystaną coverową część prenumeraty. Wkrótce każdy z prenumeratorów coverowych otrzyma od nas informację co powinien zrobić, aby dalej bez zakłóceń otrzymywać jednocześnie SS i SS CD, oczywiście jeśli będzie chciał oba jednocześnie.

(cytat z rozmowy telefonicznej) **O rany... to zamiast tych kilku demek, które miałem otrzymać dostanę ich kilkadziesiąt!!! Chłopaki, kocham was!!!** – to prawda, dlatego mamy nadzieję, że prenumeratorki coverowi będą wyjątkowo usatysfakcjonowani ponieważ za swoje pieniądze dostaną od nas kilkadziesiąt razy więcej niż się spodziewali. Zamiast sześciu obiecanych cover dyskietek (8,64 MB) otrzymacie 2 wydania SS CD (1300 MB) czyli 150 razy więcej danych.

Uważamy, że wartość rynkowa SS CD jest tak duża, że nikt nie będzie się czuł pokrzywdzony. Jeżeli natomiast przywiązanie do starych coverów jest zbyt silne, to „kasa zwraca pieniądze”.

Pokazaliśmy SS CD na zamkniętych pokazach dla kilkudziesięcioosobowej grupy graczy i znawców tematu – wszyscy byli zgodni co do tego, że takiej płytki, tak wyczerpującej temat, tak pełnej nowości, tak wzbogaconej innymi wyselekcjonowanymi materiałami i tak oryginalnej i łatwej w obsłudze nie mieli jeszcze nigdy w rękę. Każda z osób zapytanych czy chciała by nabyć ten produkt, bez wahania odpowiedziała, że TAK!!!

Co dobrego na talerzu?

RZUT OKIEM

- 1943: European Air War
- 3D VCR Pinball
- Adidas Match
- Age of Rifles
- Archimedian Dynasty
- The Elder Scrolls 2 — Daggerfall
- Armored Fist 2
- Assassins
- Ballblazer
- Blast Chamber
- Callahan's Crosstime Saloon
- Chaos Engine 2
- Citizens
- Comanche: Maximum Overkill 3
- Command & Conquer: Red Alert
- Creation
- Cyberia 2
- Cyberstorm
- Dark Forces 2: Jedi Knight
- Deadline
- Deathtrap Dungeon
- Down in the Dumps
- Dungeon Keeper
- Exhumed
- F1
- Firo & Klawd
- Gearheads
- Gender Wars
- GeneWars
- Grand Theft Auto
- Hyperball
- Jazz the Jackrabbit 2
- JetFighter 3
- Lemmings 2D
- Lighthouse
- Lost Files Of Sherlock Holmes 2
- Magic the Gathering
- Megarace 2
- M.I.A.
- MotoX
- Muppet Island
- Myth Adventure
- Outlaws
- Pinball Construction Kit
- Prey
- Quake
- Rama
- Realms of Arkania 3: Shadows over Riva
- Realms of the Haunting
- Red Baron 2
- Return Fire
- Sandworms
- Sato City
- Sentient
- Star Trader
- Star Trek: Generations
- Super Heroes
- Supersonic Racers
- Syndicate Wars
- Theme Hospital
- Three Skulls of the Toltecs
- Total Mayhem
- Warhammer: Dark Crusade
- Witchaven 2
- X-Wing versus Tie Fighter
- Zombie

PLAYABLE DEMO

- Afterlife
- Allied General
- Assault Rigs
- Azrael's Tear
- Bad Mojo
- Dark Forces
- Fantasy General
- Hexen
- The Hive
- I have no mouth and I must scream
- Mechwarrior 2
- Orion Burger
- Panzer General
- Putty Squad
- Super Stardust 96
- Terminator: Future Shock
- Terra Nova

OPISY - SOLUTIONS

- 7th Guest
- Alien Odyssey
- Bad Mojo
- Bermuda Syndrome
- Chronicles of the Sword
- Chronomaster
- Cyberia
- Cyberia 2
- Dark Eye
- D
- Ripper
- Spycraft: The Great Game
- Teenagent
- Terminator: Future Shock
- Torin's Passage
- Zork Nemesis

CHEATY

- Alien Legacy
- Alone In The Dark 2
- Elder Scrolls: Arena
- Baryon
- Betrayal At Kronodor
- Black Thorne
- Blood Bowl
- Cannon Fodder
- Civilization
- Civilization 2
- Command & Conquer
- Cyclones
- Dark Sun
- Darklands
- Desert Strike
- Dune 2
- Dungeon Master
- Eye Of The Beholder
- Eye Of The Beholder 2
- Eye Of The Beholder 3
- Epic Pinball
- Fury Of The Furies
- Gods
- Heroes
- Heroes Of Might & Magic
- Hocus Pocus
- Indianapolis 500
- Jagged Alliance
- Lands Of Lore
- Lemmin's 3D

- Little Big Adventure
- NBA Live '95
- Spiderman
- Tie Fighter
- UFO
- Ultima 8: Pagan

PATCHE

- Absolute Zero
- Advanced Civilization
- Allied General
- Amazon Guardians
- Anvil Of Dawn
- Apache '95
- Battle Drome
- BattleGround Gettysburg
- Blade Of Destiny
- Caesar
- Civil War
- Civilization 2
- CivNet
- Clouds Of Xeen
- Comanche
- Day Of The Tentacle
- Descent
- Discworld
- Drugwars
- Duke Nukem 3D
- Dungeon Master 2
- Dune 2
- EF 2000
- Empire 2
- Entomorph
- FIFA Soccer
- Fighter Duel
- Flight Unlimited
- Frontier: Elite 2
- Gabriel Knight 2
- Grand Prix Manager
- Great Naval Battles
- HardBall 5
- Harpoon
- Harpoon 2
- Hexen
- Hi-Octane
- Indiana Jones 5
- Inherit The Earth
- Jagged Alliance
- Last Dynasty
- Lion King
- Locus
- Mad Dog
- Mantis
- More Vegas Games
- Nascar Racing
- Navy Strike
- NHL '96
- PBA Bowling
- Perfect General 2
- PGA Tour Golf
- Pro Pinball: The Web
- Quest For Glory 3
- Quest For Glory 4
- Ripper
- Slipstream 5000
- Star Trail
- Stars
- Steel Panthers
- StoneKeep
- Super Street Fighter 2
- Tank Commander
- Tekwar
- Terminator:Future Shock
- Terra Nova
- The Need For Speed
- ThunderScope
- Topgun
- Torin's Passage
- Under A Killing Moon
- Unnecessary Roughness
- Wetlands
- Wing Commander 4
- Wings Of Glory
- Wizardry 7
- Worms
- Zone Raiders

oraz materiały redakcyjne

SPRZEDAŻ SECRET SERVICE CD PROWADZĄ SKLEPY

Piotrków Trybunalski

OMEGA, Pl. Kościuszki 8

Poznań

- ARK, ul. Gromadzka 14; ul. Głogowska 98
- BETA, ul. Pułaskiego 24/2
- BI&K COMPUTER, ul. Wierzbicie 37
- DEMAX-COMPUTER'S, ul. Św. Marcin 29
- KME COMPUTER, ul. Poznańska 68

Sosnowiec

TRISTAR, ul. Modrzewowska 12

Szczecin

BILANG, Pl. Rodła 8

Wrocław

STUDIO KOMPUTEROWE, ul. Klaczki 4/1
OKW ELEKTRONIKA, ul. Św. Mikolaja 56/57

Zielona Góra

VADIM, ul. Kupiecka 58
CNT ELEKTRONIK, ul. Kupiecka 13

Zabrze

IPS ZABRZE, ul. Wolności 262

Wejherowo

OK, ul. Sobieskiego 255

Wrocław

NATALIASOFT, ul. Witosa 4

Warszawa

- AVAX, Stanów Zjednoczonych 65 paw. A2
- CLOCK-2 JUPITER, Towarowa róg Pańskiej
- COMAT, ul. Krucza 50 (DT SMYK)
- COMAT, Dworzec Centralny paw. 12
- CD PROJEKT, ul. Indyjska 25a
- DMG, ul. Grzybowska 39
- MIRAGE, ul. Gen. Abrahama 4
- MULTIMEDIALNE GRY, Al. Jerozolimskie 2
- OKW ELEKTRONIKA, ul. Mokotowska 51/53
- OKW ELEKTRONIKA, ul. Targowa 61

Od Redakcji...

1 czerwca to Dzień Dziecka, więc w czerwcowym numerze SECRET SERVICE czekają was same niespodzianki. Po pierwsze obszerna i wyczerpująca relacja z ECTS'96, który nie był tak bogaty jak dawniej, ale i tak materiału zebrano się nad podziw dużo. Po drugie, niesamowicie szybka i aktualna relacja z największych na świecie targów gier komputerowych E3, które zakończyły się 18 maja w Los Angeles - sami przyznacie, że potrafimy działać z szybkością ponad-

dźwiękową. Trzecia atrakcja to opis najlepszego jak dotąd trójwymiarowego mordobicia VIRTUA FIGHTER 2, które znajdziecie w KOMBAT KORNER. Spośród pozostałych materiałów, oprócz oczywiście opisów kilkudziesięciu nowych gier, można polecić test specjalnych symulatorowych joysticków, opis trzech kart rodziny Sound Blaster PnP.

Z gier na szczególną uwagę zasługuje DUST - bardzo ciekawa i niebanalna przygodówka rozgrywająca się na Dzi-

kim Zachodzie, o której do momentu wydania prawie nie było słychać. I zapewne nie będzie, bo w dzisiejszych czasach nawet najlepsza gra nie poparta agresywną reklamą ma nikłe szanse by zaistnieć tylko dzięki swojej jakości.



W dniach 10-12 maja na warszawskim Torwarze odbyły się II Targi Gier Komputerowych, którym patronował miesięcznik „Gambler”. Na targach wystawiano się wielu producentów i dystrybutorów, którzy sprzedawali gry znajdujące się w ich ofercie handlowej. Bardzo silnie reprezentowana była SEGA, której stoisko było centralnym punktem targów, swoją obecność zaznaczyło również PlayStation. Odbyło się kilka premier, m.in. poinformowano o utworzeniu nowej firmy dystrybucyjnej - PSX Projekt, która będzie zajmować się produktami dla SONY PlayStation. W jej ofercie jest już ponad 40 tytułów. Warto było również zwiedzić stoisko wielkiej trójcy IPS-Licomp-Mirage, a także największe po firmie CD Projekt stoisko firmy Bobmark.



...ale wszystkie te niespodzianki są tylko przygrywką do SECRET SERVICE CD 36! Złożona przed miesiącem obietnica nie była spóźnionym żartem primaaprilisowym. Szczegółowy opis zawartości CD'36 znajduje się na str. 14, tu natomiast można powiedzieć kilka rzeczy ogólnych. Przede wszystkim nasz kompakt jest wydawnictwem szczególnym, nie ma bowiem wiele wspólnego z żadnym innym, znanym chociażby z rynku zachodniego. SECRET SERVICE CD jest wydawnictwem niezależnym - wręcz osobnym czasopiśmem wydawanym na kompacie, na którym znajduje się kilkanaście dem najnowszych i najlepszych zachodnich produkcji, a także mnóstwo materiałów redakcyjnych dotyczących m.in. zapowiedzi nowych gier. Są tam też materiały, których próżno szukać w jakimkolwiek czasopiśmie tradycyjnym, a mianowicie nieśmiertelności/ulatwienia do gier oraz całe mnóstwo firmowych patchy, czyli poprawek „łatających” błędy w znajdujących się na rynku grach. Wszystko to ułożone jest w przejrzysty system, wygodny do czytania materiałów i uruchamiania dem. Więcej informacji znajduje się na str. 14, a także na samej płytce. Koniecznie musicie ją zdobyć.

Lektura czerwcowego numeru na pewno wystarczy wam na długo, jednak już teraz możemy zdradzić, że niedługo będzie jeszcze więcej czytania. Chodzą słuchy, że wraca KGB, ale... cicho sza.

Na koniec z przyjemnością pragniemy poinformować o powstaniu pierwszego sklepu, w którym będzie można kupić wszystkie wydawnictwa spod znaku SECRET SERVICE - numery archiwalne i aktualne, Kompendium Wiedzy, a także SS CD.

Adres sklepu: WAREZ COMPUTERS - Kraków, ul. Karmelicka 32a.

Redakcja

Gawędy bez fai

Targi E3 - największy gierkowy show na planecie, zmusił PC-towców do spojżenia na konsole i odwrotnie. Jeden i drugi biznes zaczynają się przenikać, i właściwie trudno już dzisiaj znaleźć grę, która przypisana byłaby tylko do jednego sprzętu. Przy okazji dobra wiadomość: najgłośniejsza obecnie gra na PlayStation - RESIDENT EVIL, jest właśnie przenoszona na PC. Już w intro występuje zombie, któremu wklejono zeskanowane oko martwego człowieka.

Wracając do tematu - jaką przewagę mają PC nad konsolami? Mają więcej pamięci, twarde dyski, na które można zapisywać rozmaite dane, osobne monitory o wiele lepszej jako-

ści niż zwykły telewizor, podłączenie do Internetu, sieć. Wszystko to powoduje, że na PC jest mnóstwo programów użytkowych (więc bez problemu można na nim grać, uczyć się, i pisać książki) i "głębokich" gier (strategiczne, symulatory, itd.). Dla odmiany konsole są o wiele tańsze (choć przyznać trzeba, że jest to nieco złudne, ponieważ ceny gier są znacznie wyższe niż na PC i po kilkunastu tytułach się wszystko wyrównuje), mają wyspecjalizowane układy graficzne, są bezproblemowe w użyciu, podłącza się je do zwykłego telewizora, co paradoksalnie stwarza złudzenie dobrej jakości gier.

Który ze sprzętów ma przyszłość? Nie będę wdawał się w woj-

nę hardware'ową, bo to temat rzeka (tak jak kiedyś słynna rzeź między Spectrumowcami a Commodore'owcami). Podam tylko jedną ciekawostkę: na E3 jedna z firm zaprezentowała nowy model PC. Cały jest czarny, w zestawie jest monitortelewizor (31 cali, prawdziwy potwór), ma takie parametry, że Windows'95 chodzi na nim jak burza. Jednym słowem, ciepło i prostota domowej konsoli plus potęga i uniwersalizm PC-ta. Wygląda to tak dobrze, że aż chce się smarować z obu stron.

A gdyby ktoś mnie zapytał, co ja bym wybrał, odpowiedź mam prostą: Pentium 166 na biurku, PlayStation

i Saturn przy telewizorze. Proste jak wypełnianie PIT-u.

Adrian Chmielarz

P.S. Moją ostatnią gawędę, opowiadającą o wpadkach żurnalistów, pisałem z niespecjalnie oryginalną myślą, iż „prawdziwa cnota krytyk się nie boi”. Nieco się pomyliłem, lecz postanowiłem już nigdy to tego nie wracać. Aż tu nagle dwa dni temu przeczytałem recenzję nowej gry firmy 3D Realms, o wdzięcznej nazwie BLOOD. Problem w tym, że gra się jeszcze nie ukazała i długo nie ukaze... Nieważne - obiecuję, że będę już pisał tylko o ciekawych rzeczach, bo tu potrzeba misjonarza, a nie zachora.

Autor jest szefem firmy programistycznej i reprezentuje tutaj samego siebie, zaś jego poglądy prezentowane w rubryce „Gawędy...” są całkowicie niezależne i w żaden sposób nie związane z poglądami redakcji, nawet jeżeli się pokrywają.

PRENUMERATA

Wariant 1: SECRET SERVICE + SS CD

(cena detaliczna: 0 / 23,20 = 119,70)

119,70
(1.197.000,- starych zł)

6

wydań

w tym 1 gratis (płacisz tylko za 5)



Prenumerata naszego pisma może być dokonana w jednym z czterech wariantów:

1. SECRET SERVICE + SS CD zapewni automatyczne otrzymywanie co miesiąc numeru wraz z SS CD. Z przyczyn technicznych zastrzegamy sobie

możliwość osobnego wysyłania czasopisma i kompaktu.

2. SS CD przeznaczony jest dla osób, które chcą prenumerować tylko i wyłącznie kompakt (w przypadku jeżeli mają np. wykupioną wcześniej prenumeratę lub kupują pismo w kiosku).

3, 4. SECRET SERVICE – prenumerata na 6 lub 12 numerów, przy czym bez kompaktu. Warianty 3 i 4 przeznaczone są dla osób, które nie chcą otrzymywać SS CD.

Wariant 2: SS CD

(cena detaliczna: 0 / 19,90 = 99,90)

99,90
(999.000,- starych zł)

6

wydań

w tym 1 gratis (płacisz tylko za 5)



Aby dokonać prenumeraty, należy prawidłowo wypełnić przekaz i przesłać pod adresem redakcji. Należy zaznaczyć wariant prenumeraty.

Wpłaty należy dokonywać na „czerwonym” przekazie pieniężnym, dostępnym w każdym Urzędzie Pocztowym.

UWAGA! Wpłaty dokonane DO 15 DNIA MIESIĄCA gwarantują otrzymanie najbliższego numeru. Wpłaty dokonane później przechodzą do realizacji w miesiącu następnym. Decyduje data stempla pocztowego.

Prosimy o wyraźne i czytelne podanie własnego adresu na wszystkich trzech odcinkach przekazu. W przeciwnym razie mogą wystąpić kłopoty w docieraniu prenumeraty. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności z tytułu wynikłych w ten sposób opóźnień.

Wszelkie reklamacje przyjmowane są w redakcji pod numerami telefonów (0-22) 620-12-61 w. 550 i (0-22) 24-91-47 w dni powszednie w godz. 9.00–16.00.

UWAGA! Wszyscy dotychczasowi odbiorcy prenumeraty „z Coverem”, otrzymali już pierwszy i otrzymają drugi kompakt w ramach trwającej umowy. Za dwa miesiące prześlemy stosowną ulotkę informującą o sposobie przedłużenia prenumeraty na SS CD.

Prenumerując SECRET SERVICE CD nie tylko zapewnisz sobie comiesięczny dostęp do ok. 650

MB zawierających m.in. najnowsze demo gier. Oszczędzasz przy tym ok. 15% ceny! Cena zawiera koszty przesyłki pocztowej.

Kompakty będą także dostępne w wyznaczonych punktach sprzedaży na terenie kraju, w cenie detalicznej 19,90 zł. Lista sklepów na str. 14.

Wariant 3: SECRET SERVICE

12

numerów

39,60
(396.000,- starych zł)

Wariant 4: SECRET SERVICE

6

numerów

19,80
(198.000,- starych zł)

Przekazy prosimy kierować pod adresem:

ProScript Sp. z o.o.

00-846 Warszawa, ul. Wronia 35/37

WPLATY NA NUMER LIPCOWY DO 15 CZERWCA!

ARCHIWALIA

Przyjmujemy zamówienia na archiwalne numery SECRET SERVICE. Dostępne są tylko numery podane w poniższej tabelce.

Aby dokonać zamówienia na numery archiwalne, należy wypisać na odwrocie przekazu pocztowego listę zamawianych numerów. Następnie należy uważnie obliczyć należną kwotę sumując ceny numerów i KONIECZNIE DODAC KOSZTY PRZESYŁKI. Otrzymałą kwotę wpisać w przedniej „czerwonej” stronie przekazu. Tak wypełniony przekaz należy wysłać pod adresem redakcji, wpisując na wszystkich trzech częściach swój dokładny adres z kodem pocztowym i ulicą.

Nr	cena	Nr	cena	Nr	cena	Nr	cena
6	80 gr	13	1,20 zł	22	1,80 zł	29	2,20 zł
7	80 gr	14	1,20 zł	23	1,80 zł	30	2,20 zł
8	1,20 zł	15	1,20 zł	24	1,80 zł	31	2,20 zł
9	1,20 zł	16	1,60 zł	25	1,80 zł	32	2,20 zł
10	1,20 zł	17	1,60 zł	26	1,80 zł	33	2,20 zł
12	1,20 zł	18	1,60 zł	27	1,80 zł	34	3,00 zł
11	1,20 zł	20	1,60 zł	28	1,80 zł		

1-5 brak!

19 brak!

21 brak!

KONIECZNIE DODAC KOSZTY PRZESYŁKI POCZTOWEJ!

od 1 do 2 szt.	- 1 zł	od 9 do 13 szt.	- 1,80 zł
od 3 do 4 szt.	- 1,20 zł	od 14 do 18 szt.	- 2,60 zł
od 5 do 8 szt.	- 1,50 zł	powyżej 18 szt.	- 5,20 zł

UWAGA! OFERTA SPECJALNA!

PAKIET 100% (numery od 6 do 34 bez 19 i 21)

40,- zł + 5,20 zł koszty przesyłki = 45,20 zł

Aloha! Internet!

W dzisiejszym kąciku dwie rzeczy, o które najczęściej prosicie: rozwinięcie podjętego miesiąca temu tematu MUD oraz spora lista adresów WWW i FTP dotyczących anime/manga. O MUD'zie napisali dla nas gościnnie Xionc i Raven, których można bardzo często spotkać w Dungeonie.

Jeszcze dwa słowa do autorów listów: przede wszystkim bardzo dziękujemy za wszystkie e-maile, które zawsze dokładnie czytamy. Na 90% z nich od razu odpowiadamy, jeśli jednak trafią się pytania wymagające jakichś badań (techniczne, prenumera itp.), to na odpowiedź trzeba zwykle kilka dni poczekać. Mamy jednak sygnały, że nie każda odpowiedź dociera do adresata – powodem jest to, że czasowo niedostępny jest serwer, bądź e-mail został nadany z tzw. internet cafe (jeden adres dla wszystkich użytkowników), lub też słabo skonfigurowane mailery modyfikują adres nadawcy po drodze. W takich przypadkach automat przez pięć dni próbuje dostarczyć nasz list, a następnie rezygnuje.

PO KOLANA W MUD'ZIE

Jak już zapewne wiecie, MUD to skrót od „Multi User Dungeons”, czyli w wolnym tłumaczeniu „Lochy pełne Userów”. Jest to gra sieciowa, jeden ze zwiastunów wykluwającej się rewolucji gier typu multi-player, którą

na Zachodzie zachylają się już wszyscy.

Trzeba od razu powiedzieć, że istnieje wiele rodzajów MUD, z których najbardziej popularny wydaje się Merc 2.2, o którym warto powiedzieć trochę więcej.

Każdy MUD łączy w sobie cechy systemu Magia i Miecz z internetowym IRC. Tak więc gra odbywa się w czasie rzeczywistym i bierze w niej udział wielu użytkowników. Tutaj można poznać nowych ludzi, a nawet się zakochać na śmierć i życie (jak Gloom i Luna). Gra jest tylko i wyłącznie tekstowa, i dzięki temu

nasza wyobraźnia jest zupełnie nieskrępowana...

Gra polega na... zabijaniu, za co zdobywa się punkty doświadczenia (EXP), z kolei z odpowiednią liczbą EXP osiąga się kolejny level. Co level otrzymuje się dodatkowe punkty zdrowia (HP), punkty energii magicznej (MN), punkty ruchu (MV) oraz doświadczenia (PRA). Celem gry jest zostanie nieśmiertelnym, co następuje po przejściu odpowiedniej liczby leveli.

Aby rozpocząć rozgrywkę, należy:
1. połączyć się telnetem z dowolnym serwerem Merc MUD'a. Takie

MUD'y w Polsce to np.

cygnus.et.put.poznan.pl 4000
(150.254.113.11 4000).

2. w czołówce MUD'a odpowiedzieć na kilka pytań: podać imię, hasło, wybrać pleć i klasę, a następnie wcisnąć ENTER i oto już jesteś w grze.

Podstawową funkcją jest CHAT, służące do porozumiewania się z innymi graczami. Jeśli chcesz nauczyć się różnych tricków, a przede wszystkim podstawowych komend, poproś o pomoc kogoś z graczy.

To tyle na początek – temat rozwiniemy w następnym odcinku. MUD to ogromne przedsięwzięcie, którego nie da się opanować „z marszu”. Jednak przy odrobinie chęci po ok. 100 godzinach gry wszystko będzie jasne.

Adres naszej strony MUD'owej:

www.et.put.poznan.pl/~mud

Raven (raven@pc1.xlo.torun.pl)

Xionc (mandrzej@cygnus.et.put.poznan.pl)

Adresy ftp anime/manga

ftp://atbmac1.larc.nasa.gov/pub/anime
ftp://azathoth.sura.net/pub/anime/original/
ftp://bongo.cc.utexas.edu/
ftp://brownvm.brown.edu/
ftp://burgundy.nectar.cs.cmu.edu/
ftp://busop.cit.wayne.edu/pub/anime/
ftp://cs.dal.ca/
ftp://f.ms.uky.edu/
ftp://fishtank.stanford.edu/Anime
ftp://ftp.emn.fr/pub/anime
ftp://ftp.ics.uci.edu/pub/anime/
ftp://ftp.std.com/archives/anime-fan-works/
ftp://ftp.sunet.se/pub/pictures/anime-manga/
ftp://ftp.tcp.com/pub/anime
ftp://ftp.white.toronto.edu/pub/anime/
ftp://gateway.control.com/
ftp://isfs.kuis.hyoto-u.ac.jp/
ftp://nic.stolaf.edu/
ftp://plains.nodak.edu/
ftp://rahul.net/pub/harlock/

ftp://remus.rutgers.edu/
ftp://romulus.rutgers.edu/
ftp://wiretap.spies.com/Library/Media/Anime
ftp://toklab.ics.osaka-u.ac.jp/
ftp://wuarchive.wustl.edu/

Adresy www

www.tcp.com/pub/anime/manga/magazines/
animedia92/
www.tcp.com/anime-manga/sorted
venice.tcp.com/pub/anime-manga/sorted/
MaisonIkko/Manga/
sps.csc.cuhk.hk/~st/anime-list.html
homepage.seas.upenn.edu/~jlearn/anime.html
www.sainet.or.jp/~toko/gallery/anime1.html
susanooh.anime.net/~Manga/shoujulist3.html
www-users.informatik.rwth-aachen.de/~rochow/
mangamen.html
www.essi.fr/~constant/anime.html
www.manga.com/manga/ghost/ghost.html
grimmy.cndr.org/stone/Comics/GITS/
hollywood.com/movies/ghost/director/mgghost.html

help

Galina radzi zbląkanym

Rubryka cieszyła się zawsze ogromnym zainteresowaniem – widać nigdy nie brakowało problemów w przechodzeniu gier. W ostatnim okresie struktura nadsyłanych pytań na tyle się zmieniła, że musieliśmy na pewien czas zawiesić rubrykę. Teraz jednak wraca, wraz z zapowiadaniem może nawet na za miesiąc KGB.

W niniejszym „symbolicznym” wydaniu znajdziecie starannie wybrane i dokładnie opracowane odpowiedzi, spośród tych, które najczęściej się powtarzały i sprawiły największy kłopot. Pod czujnym okiem Galiny HELPY prowadził będzie Bamse.

KAJKO I KOKOSZ

Po raz ostatni w Helpie ukażą się odpowiedzi do pytań na temat tej gry. Potem koniec. KONIEC! W starym

HELPIE sprawa tej gry była już kilkakrotnie poruszana, ale pod naciskiem czytelników postanowiliśmy ponownie omówić problemy sprawiające największą kłopotów. Traktujemy to również jako erratę, ponieważ w naszym opisie (SS'22) było kilka niedomówień, a poza tym gra została zrobiona tak, że nie wszystkie przedmioty są widoczne.

– Czym rozwalić miotłę?

Toporem.

– Czym strącić hubę z drzewa w krainie borostworów?

Nie polanem, a kijem od miotły.

– Dlaczego rękawica siły nie działa wtedy, kiedy powinna?

Na rynek wypuszczono partię egzemplarzy zawierających błąd, który objawia się właśnie w ten sposób. Jedynym rozwiązaniem jest kontakt z producentem gry – SEVEN STARS, tel. (0-58) 416-746.

– Jak znieść miód z korzeń-snem?

Użyć korzeń-snu na miodzie położonym wcześniej na ziemi.

– Czym przywiązać kłodę?

Groszkiem zielonym.

– Jakie są składniki owocu przemiany i jak je zdobyć (gdzie są)?

Kurka – rośnie na polanie z wodospadem; Jagody – obok Dziada Borowego; Prawdziwek – rośnie po lewej stronie drzewa, przy którym wyładowała kłoda; Szyszka – wisi na choince obok Dziada Borowego. Aby ją strącić, zmontuj procę (drewnienko leży na ziemi na tej samej polanie, co szyszka, a za gumkę posłuży kwiatek o podobnej nazwie), załaduj ją kamieniem (leży przy wodospadzie, dokładnie między norą kreta, a wilczymi jagodami).

TEENAGENT

W helpie z SS'29 jest błąd. Aby zdobyć plastikowe jabłko, nie trzeba wywoływać babci z domu, tylko zamienić je na orzech.

HAND OF FATE

– Co to jest „Okno Trytona”?

Wypróbuj Krokodyla Łzę.

DISCWORLD

– Wykonuje wszystko, co jest napisane w opisie w SS'26. Otóż piszecie: „Idź w Cieniach na koniec ulicy do klubu i porozmawiaj z kobietą z prawej”. Dalej piszecie, że bym dał jej

worek maki, jajko oraz mleko kokosowe. Gdy chce jej to dać, odpowiada mi: „Hej, zaczekaj” i nie przyjmuje oferty.

Zapomniałeś przeczytać grafitti w kiblu.

GOBLINS 2

– Doszedłem do komnaty z wielkim jaskiniowcem. W opisie (SS'20) napisaliście, że gobliny walczą kamień z trzeciej półki skalnej. Napiszcie szerzej o co chodzi.

Jeden Goblin staje o poziom wyżej od drugiego, a ten niżej chwytka kamień. Gdy go już trzyma, stojący wyżej przejmuje skalę.

PHANTASMAGORIA — dzień 7

– Sypię Donowi proszkem w oczy i biegnę na górę. Tajnym przejściem staram się dotrzeć do teatru, ale Don mnie łapie w korytarzu. Weale nie czeka (jak napisaliście) w teatrze w peruce ze skalpu Harriett! Co jest nie tak?

Przed wszystkim wykonuj wszystkie czynności 7 dnia z prędkością światła. Z „trudnej” sytuacji zawsze jest wyjście – dobrze obserwuj, czy twój ruch spowoduje jakiś postęp w ucieczce. Jeśli nie, zostaniesz cofnięty o jeden ruch – w ten sposób możesz sobie utrwalić kolejność czynności. Uwaga! dzień siódmy możesz skończyć na kilka sposobów!



Wiosna była w tym roku wyjątkowo łaskawa. Ledwo skończył się ECTS oraz trzy polskie imprezy targowe, w Los Angeles rozpoczęła się największy na świecie show poświęcony grom. Odważyliśmy się tam pojechać by godnie reprezentować Polskę... a oto pierwsza część relacji.

ELECTRONIC ENTERTAINMENT



Po powrocie z targów E3 mogłem tylko powiedzieć „Uffff” i zanurzyć głowę do wiadra z zimną wodą. Ponad czterystu wystawców i ponad 1700 nowych produktów, a to wszystko w pięciu olbrzymich halach centrum wystawowego w Los Angeles – 18 tys. kilometrów od domu. Wielki kraj i wielki rynek, a targi tak ogromne, że trzy dni w dniach 16-18 maja przeszły jak z bicza strzelili.

z grubsza przez tych samych potentatów, jak ELECTRONIC ARTS, ACCLAIM, GT INTERACTIVE czy stojące bardzo mocno na nogach VIRGIN. Swoim rozmachem zadziwiają prawie nie znane w Europie japońskie giganty NAMCO i KONAMI, można też znaleźć wiele dziesiątków firm, które w Europie nie pokazują się w ogóle.

CES. Wniosek płynie stąd taki: europejskie oddziały amerykańskich koncernów są osobnymi firmami i działają samodzielnie, a ich niepowodzenia czy też przejście przez inne firmy nie są w żadnym wypadku odbiciem sytuacji firm macierzystych.

W sektorze konsol idą duże zmiany. Piłka rozgrywana jest obecnie przez dwie drużyny – SEGA i SONY, na ławce rezerwowych czeka natomiast NINTENDO. Na E3 wyjaśniło się, że szala ostatecznie przechyliła się na korzyść SEGI. Drugiego dnia targów obie firmy ogłosiły obniżkę cen na PLAYSTATION i SATURNA do 199 dolarów. PSX jest jednak jedynym produktem SONY, zaś SEGA ma na rynku MEGADRIVE, GAME GEAR i 32X, a lada chwila wprowadza nową

produktem mającym ponad rok na koncie, stawia na ilość, a to dzięki umowom z producentami gier, którzy obecnie prawie wszystkie przygotowywane na PC tytuły wydają też na PLAYSTATION. Gdzieś tam w cieniu czeka NINTENDO, którego konsola NINTENDO 64 (dawniej ULTRA 64) ma ukazać się w sklepie 30 września, jednak nawet o tym nie mówi się z pełnym przekonaniem. Jedyne, co może uratować NINTENDO to SUPER MARIO 64 – przygotowana specjalnie na pierwszy ogień gra robiąca tak wspaniałe wrażenie, że wiele osób właśnie dla niej kupi tę konsolę, która ma kosztować 249 dolarów. Wszystkie podane ceny dotyczą wyłącznie rynku USA; w Europie mogą być wyższe nawet o 50% (stosunek kursu funta do dolara). Będzie dobrze, jeżeli w Polsce za sprawą cel i podatków ceny te nie przekroczą 100%.

Mam nadzieję, że te informacje daty chociaż namiastkę tego, co działo się na E3. Do następnego numeru przygotowujemy największą w naszej historii relację, w której przeczytacie m.in. o tak elektryzujących grach jak np. CITY OF LOST CHILDREN, KING'S QUEST 8, ULTIMA ON-LINE, ECSTASICA 2, SCREAMER 2, DESTRUCTION DERBY 2, obejrzyście uzyskane przez nas niemal na wyłączność screeny z INTO THE SHADOWS, TERMINUS, NOIR, BEOWULF, PRIVATEER 2. Większość tych materiałów umieścimy też na CD'37. Dowiedzie się również zakulisowych wieści, np.: QUAKE przesunięty na 1997 rok, TAKE 2 przeszedł do ACCLAIM, ukazał się dwie różne gry MAGIC THE GATHERING, pod koniec roku do kin wejdzie pełnometrażowy BEAVIS & BUTT-HEAD, a w przyszłym roku ukaze się nowa przygodówka B&B.

Jeżeli producenci chociaż w 50% zrealizują swe zapowiedzi, to do końca roku codziennie ukazywać się będą średnio dwie nowe gry. A jest na co czekać.

Marcin Przasnyski

Wejście do jednej z pięciu hal wystawowych – West Hall. Już za kilkadziesiąt minut będzie tu tłum.



SECRET SERVICE swą nazwą budził postrach wśród Amerykanów... czyżby ten niepozorny gość miał licencję to Kill?



Electronic Entertainment Exposition (E3) to największe na świecie targi elektronicznej rozrywki. Zalicza się do niej automaty, gry konsolowe i komputerowe, a wśród nich także wszelkiego rodzaju oprogramowanie edukacyjne i pokrewne. Tegorocznym wydaniem E3 wkroczyło w drugi rok swej działalności, po wyodrębnieniu z odbywającego się od wielu lat Consumer Electronic Show (CES), która to wystawa poświęcona była również sprzętowi audio-video, moto, AGD itp. Okazuje się jednak, że hale Los Angeles już teraz są zbyt małe, by pomieścić wystawców lawinowo rozwijającego się rynku gier – całą powierzchnia była zarezerwowana już w listopadzie '95.

Rozmiar E3 skłania do zastanowienia nad amerykańskim rynkiem gier. Ocenia się, że co trzecia rodzina spośród 250-milionowej populacji Stanów Zjednoczonych Ameryki Północnej ma w domu komputer PC. Jest to największy i zarazem najzamożniejszy światowy rynek zbytu, na którym obowiązuje jeden język, jedno prawo i przepisy, jeden rząd i z grubsza jednakowe (niskie) podatki. To dlatego w Ameryce zlokalizowana jest przeważająca większość firm produkujących gry, a sumaryczne obroty wszystkich firm za rok 1995 przekroczyły 10 mld dolarów. Jest zrozumiałe, że Europa jako całość może być najwyżej na drugim miejscu.

Wędrowka po targach jest doskonałą okazją do porównań. Okazuje się, że w Ameryce występuje zupełnie inny układ sił i podział stref wpływów. Pozycje liderów obstawione są

Do pouczających wniosków prowadzi również obserwacja działań poszczególnych firm w porównaniu z ich sytuacją europejską. Jak powiedziałem, bardzo silny jest VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT, który ma ambicję do 1998 roku stać się najsilniejszą firmą świata; ELECTRONIC ARTS nie wypada aż tak byśszczo, ale silnie zaznacza swą pozycję; GT INTERACTIVE, INTERPLAY, ACCLAIM, MINDSCAPE to firmy również duże i równie skuteczne. Dużo ciekawiej jest w drugiej lidze – okazuje się na przykład, że bardzo mocno stoi PSYGNOSIS, który ma chyba najciekawszą ofertę tytułów na PC. Natomiast w krytycznej sytuacji jest MICROPROSE, o którym mówi się, że oprócz CIVILIZATION 2 nie wydał od ponad roku dobrego tytułu. Zerwanie z branżą gier ogłosiły SANCTUARY WOODS i SPECTRUM HOLOBYTE, jako powód podając straty finansowe. Na krawędzi stoi również LUCASARTS, który stracił już chyba całą dobrą opinię, a ich ostatnią dobrą grą było DARK FOR-

wersję SATURNA przystosowanego do pracy z Internetem. W sferze produktów SEGA jest również z przodu – druga generacja gier na SATURNA dystansuje jakościowo wszelką konkurencję, poza tym SEGA produkuje przecież automaty, a prezentacja VIRTUA FIGHTER 3 robiła bezsprzecznie największe wrażenie na całych targach. SONY nie mając zaplecza technicznego i dysponując

Wielkie stoisko SEGI. Wzawdzie nie wolno było fotografować... ale sami rozumiecie - musieli!





Od czasów F1GP wydanego przez MICROPROSE nie mieliśmy na Amigdzie wyścigu opartego na wektorach i systemie zmiennych kamer. Dopiero BLACK LEGEND postanowiło wypełnić lukę publikując LEADING LAP. Wyścig ten zapowiadany był w wersji na wszystkie Amigi. Ponieważ możliwości pięćsetki odbiegają od A1200, z obawą uruchamiałem grę.

Rozpocząłem sezon od wyboru kierowcy i jednego z trzech samochodów. Do dyspozycji jest bolid formuły pierwszej, samochód osobowy i opływowa maszynka przypominająca Lamborghini. Pierwsze torry okazały się igraszka, nie zawierały dużej ilości zakrętów i przeszkód. Dopiero

LEADING LAP

dalej trasy zaczęły być bardziej urozmaicone i kręte. W międzyczasie następowały zmiany pór dnia, uwzględniono nawet wyścigi nocą, przy ograniczonej widoczności.

Gdy znudziła mi się jazda przy zastosowaniu kamery przedstawiającej tor z kabiny kierowcy, postanowiłem pobawić się trochę klawiszami funkcyjnymi. Dawały one kilkanaście kombinacji rzutów na rozpędzony samochód z uwzględnieniem efektownych, płynnych przejść z kabiny do widoku z lecącego nad torami śmigłowca. Tak wyglądają mordercze zmagania na torze wyścigowym.

Jeśli macie odpowiedni kabelek, to mo-

żecie połączyć dwie Amigi i z jeszcze większą rozkoszą żyłować maszyny. Polecam jednak granie z odrobiną FAST RAM lub najlepiej kartą turbo, bowiem można wtedy włączyć większą ilość detali. Na gołej A1200 preferowane jest granie przy najmniejszym poziomie szcze-



względu na możliwości procesora. Kwestia muzyczna jest ciekawa, szczególnie ostry gitarowy riff i uwagi podekscytowanego komentatora przy osiągnięciu najlepszych czasów w danym okrążeniu. Przyczepić się muszę do efektów dźwiękowych, szczególnie pisku opon przy wchodzeniu w zakręt i ryku silnika podczas zmiany biegów. Po kilku godzinach stają się one zbyt drażniące.

Dla konesera wyścigów LEADING LAP może być ciekawą odmianą od SKID MARKS, WHEEL SPIN i innych małych błaskających się po ekranie. W tej grze mamy przynajmniej namiastkę dobrej symulacji.

Witzik



głów. Osiągamy wtedy dużą płynność animacji. Jedynym mankamentem gry jest ubogi panel opcji i płaskie torry. Aż prosi się o zastosowanie górki i nierówności. Na płaskim torze przy grafice 3D i widoku z kabiny mamy bardzo zawężoną widoczność i zdarza się, że przy dużej prędkości wpadamy na maruderów. Powoduje to utratę cennych sekund i ewentualne wypadnięcie z toru. Zoszczędzono nam za to dylematu nad wyborem skrzyni biegów. Możemy korzystać tylko z automatu.

Grafika jest dość staranna – wektory specjalnie nie przeroźnięte, ze

Black Legend'95

AMIGA 500/1200 2 dyskietki, 2 MB HD

Komentarz: świetne wyścigi z wektorową grafiką



nik. Najlepiej z całą m uzbrojeniem, dzięki swej po-

dzie wyznaczać kierunek, w którym akurat zatrzymało się działko. Granaty uaktywniane są trzecim przyciskiem i wyrzucane tam, gdzie skierowana jest akurat sylwetka wojaka.

Całość składa się z sześciu bardzo urozmaiconych poziomów. Każdy z nich po-

ty ze zmieniającą się płaszczyzną rozgrywanej akcji. Z reguły w innych grach były to wielkie i płaskie jak placek potacie, których widok po osiemnastym kilometrze łażenia przyprawiał o mdłość.

Wszystko wykonane zostało należycie i wyraźnie. Troszeczkę szkoda, że w palecie tylko 32 kolory. Na CD32 można było wykozystać ich zdecydowanie więcej. Jeszcze lepsza jest muzyka, która po prostu kosi. Wyrąbane w kosmos motywy i beats zespolone ze sobą w jednym kawałku genialnie pasują do mrocznej atmosfery. Granie połączone z namiętnym wsłuchiwanem się w muzykę przenosi bezpośrednio na plac z psychogenicznymi mutantami. Daje się odczuć ponoszącą nas w specyficznym rytmie dzidzie. Właśnie to mi się podoba – umiejętność wciągnięcia gracza przez audiotracki prosto do gry.

Witzik

SKELETON CREW

Tylko Ekipa Szkieleta jest w stanie pokonać wszystkie monstra mrowiące się w korytarzach smutku. Twoim zadaniem jest wybór jednej z trojga cybermegaistot i tak pokierować jej losami, aby żywy nie pozostał nikt. Jeśli masz u boku znudzonego kumpla to zaprosz go do siebie i w duecie dokonajcie tego, co jest wam pisane.

Akcja gry odbywa się w świetnie wykonanym futurystycznym świecie o daleko posuniętym stadium abstrakcji. Pokazana jest w izometrycznym rzucie 3D, świetnie się tu sprawdzającym. Wszystko dobrze widać, postacie są duże, a giwery sięją potężne zniszczenie. Każdy z bohaterów ma dwa rodzaje broni: szybkostrzelną splotwę i granat-

teżnej posturze prezentuje się Joint, mój osobisty faworyt. Ten gigantyczny pacjent potrafi udźwignąć tony żelastwa i tak siać amunicją, że nic nie jest w stanie przeżyć.

Bombowo rozwiązany został system strzelania, sprawiający zwykle wiele problemów. Strzelanie uaktywniane jest z dwóch przycisków. Jeden wywołuje ciągły ogień i kręcenie się postaci wokół własnej osi zgodnie ze wskazówkami zegara, a drugi w przeciwnym kierunku. Tak więc bez konieczności ruszania postacią możemy siać potężnym strumieniem ognia w dowolnym kierunku. Jeśli wciśniemy dwa przyciski, to linia strzału bę-



siada wiele zakamarków, przejść po rampach, niespodzianek i niestandardowych pułapek. Na końcu każdego etapu czeka niezmordowany bonzo, dość trudny do załatwienia. Bardzo mi się podobały paten-



care'95

AMIGA 1200 3 dyskietki

CD32

Autostronowy komputer

Milwina (1019)

Milwina (1032)

Za: gra, muzyka, świetna grafika

Przeciw: małe miejsce na pulawie, innym miejscu za trudna



Nieznaną dotąd scenowa grupa SILTUNA SOFTWARE wyznaczyła nową jakość wyścigów na Amigę. Stare techniki kodowania charakterystyczne dla LOTUSA odchodzą powoli w niepamięć. Ich miejsce zajmują nowe, czego najlepszym świadectwem jest XTREME RACING – wyścigi z teksturowaną grafiką i wieloma niespotykanymi dotychczas cechami.

Zasadą gry jest pokonanie przeciwników w czterech dostępnych trybach. Pierwszym jest pojedynczy wyścig, który posłużyć może do zapoznania się z trasami, samochodami i opcjami. Drugim są trzy rodzaje zawodów odbywających się w systemie pucharowym. Różnią się one poziomem trudności i rodzajem torów. Wyższy poziom obfituje w większą liczbę przeszkód i coraz bardziej pokręcone trasy.

Kolejnym trybem są mistrzostwa polegające na przejechaniu wszystkich dwunastu tras i skompletowaniu jak największej ilości punktów decydujących o klasyfikacji generalnej. Dodatkowo przewidziano możliwość zbierania porozrzucanej na trasie mamony w celu rozbudowy samochodu. Ostatni i zarazem najbardziej kozacki jest tzw. DEATH MATCH. Jak sama nazwa wskazuje, musisz w tym trybie ukatrupić jak najwięcej istot dwunożnych, łącznie z beztrąsko hasającymi



Dwanaście tras to jeszcze nie wszystko. Przy dobrych wynikach i po zainkasowaniu kilku konkretnych elementów będziemy mogli pościgać się na kilku ukrytych, bonusowych torach. Wszystkie, łącznie z bonusowymi i z „pojedynku śmierci” posiadają rewelacyjną grafikę i wykonanie. Różnią się kolorystycznie, rodzajem nawierzchni, stopniem trudności i przede wszystkim sceneriami. Ich zróżnicowanie jest wręcz fenomenalne. Wyobraź sobie, że zaczynasz na drogach pośród łąk i z widniejącym

XTREME RACING



Wynika stąd, że przed naszym okiem nic nie jest w stanie się ukryć. Teksturowana grafika 3D uczyniła w sprawnych rękach cuda.

Program działa tylko na Amigach z kośćcami AGA, czyli na A1200 i A4000. Golotka A1200 kiepsko radzi sobie z tak bogatą grafiką i nie potrafi wyświetlić jej w całej okazałości. Jeśli już tego dokona to szybkość działania programu będzie szwankować. Sprawdziłem program na kilka możliwości. Szybkość działania gry i jakość grafiki zadowolili mnie w stu procentach dopiero po zaaplikowaniu komputerowi niezłej karty turbo. Ale spokojnie! Zwykła pamięć fast też wystarcza.

mi po trasie lemmingami, lub rozwalając inne samochody!!! Wybór należy do ciebie.

W każdym z trybów przewidziano opcję grania aż w 8 osób. Po 4 na jedną Amigę, które połączone muszą być ze sobą przez kabelek lub przez modem. Wówczas ekran dzieli się na cztery części. Jeśli będziemy grać w dwie osoby, to będzie on oczywiście podzielony na pół. Podczas morderczych wyścigów, w których nie ma żadnych ograniczeń, zbiera się mnóstwo ciekawostek w postaci dopałek, broni, bomb, czy wrednych owiec-kamikadze. Najlepsze w tym wszystkim jest to, że nigdy nie wiadomo co akurat zebraliśmy, ponieważ najpierw musimy najechać na pole ze znakiem zapytania. Dopiero wtedy komputer losowo przydzieli nam zdobycz. Oddzielnie potraktowano systemy turbosów, gdzie samochód dostaje przysłowiowych skrzydeł po przejechaniu prostokątka ze strzałką.

w oddali miastem, następnie wjeżdżasz na archipelag wysp w klimacie zwrotnikowym, a kończysz w cybernetycznej, dusznej i ciemnej kolorystyce wielkomiejskiego przemysłu z okalającymi cię zbiornikami żrącego kwasu.

Panel konfiguracyjny zaszokował mnie możliwością dostosowania gry do najbardziej wybrednych preferencji. Połapanie się w nim zajmuje sporo czasu. Wybiera się rodzaj zawodów, ścieżkę dźwiękową (techno, dance, rave, rock), jeden z ośmiu samochodów (Ferrari F40, Lotus, Pick UP, Garbus) i tryby wyświetlanej grafiki. Przy trybach trzeba się nieźle napocić, gdyż złe skonfigurowanie przy słabej mocy sprzętu będzie oznaczać anemiczne działanie programu. Nie martwcie się. Każdy optymalnie dopasuje możliwości programu do sprzętu. Można tu ustalić wielkość wyświetlanych pikseli, włączyć tła, detale w postaci tumanów kurzu i zrywanej trawy przy ruszaniu z piaskiem opon. Po ustawieniu najmniejszych pikseli, pełnego ekranu i włączeniu szczegółów na maksa oniemiałem z zachwytu. Wszystko wyglądało ślicznie! Najbardziej jednak spodobała mi się możliwość zmieniania kamer podczas jazdy oraz obniżenie lub podwyższenie punktu widzenia toru.



Uwaga, uwaga, uwaga!!! Wiadomość z ostatniej chwili. Prawdopodobnie w trakcie drukowania numeru ukaże się na rynku UPGRADE do starej wersji czyniącej zeń XRv2.0. Przeglądałem wersję demonstracyjną i muszę przyznać, że poczyniono tam sporo zmian. Przede wszystkim przyspieszono engine 3D, wyeliminowano błędy, dodano 20 nowych tras, zainstalowano potrzebne wskaźniki i liczniki, zmieniono parametry samochodów.

Wicik

Black Legend'96

AMIGA 1200/4000 3 dyskietki, 2,5 MB HD

Autoryzowany dystrybutor

MarkSoft (Amiga)

61 zł

Komentarz: świetne wyścigi dla kilku osób, totalna wyżywka

W poprzednim miesiącu opisałem dwa poziomy tej ciekawej przygodówki – dziś dokończenie.

THE GALLERY (BOMAL)

Weź klucz i leżący na prawo worek z cementem. Ponad nim jest charakterystyczny fragment podłogi. Zerwij go i podnieś pudełko zapalek. Z pokoju wyżej przywłaszcz sobie TOY BLOCK oraz znajdującą się pod posadzką flaszeczkę życiodajnego eliksiru, a z pokoju obok kluczyk do skrzyni. U stóp trumny znajduje się skrawek zapisanego papieru. W pomieszczeniu poniżej otwórz drzwi wystającą ze ściany dźwignią i wrzuć worek z cementem do betoniarki.

Otwórz dźwignią kolejne wrota i weź stertę kamieni z za skrzyni. Teraz w dół. Obok taśmociągu jest grobowiec pana Arsona Molara. Niech zniknie na nim pudełko zapalek. Poniżej taśmociągu spod posadzki wydobądź dźwignienkę. Idź na dół i przekrocz fioletową plamę. Weź lornetkę i flaszeczkę z eliksirem życia. Małym kluczykiem otwórz skrzynię. Znalazioną w niej rynienkę umieść pomiędzy betoniarką a zbiornikiem. Napelnij betoniarkę wodą. Teraz udaj się do pokoju gdzie zaczynałeś poziom i zmiel na piasek kamienie. Wrzuć je do cementowej ciapy i zabełtaj. Powstała zaprawa idealnie pasuje do rozwalonego fragmentu posadzki w pomieszczeniu, gdzie zaczynałeś.

Śmiało otwórz kluczem z czachą drzwi na lewo i podnieś flaszeczkę z życiodajnym płynem, a potem przeczytaj książkę o zombi. Kilka kroków niżej umieść w ścianie dźwignienkę i otwórz drzwi. Z pomieszczenia weź pułapkę na duchy oraz leżący za odkurzaczem kawałek drewna. Na dole pod posadzką znajdziesz kolejny karteluszek z napisem WHERE IS M? Wróć do skrzyni na zabawkę (obok trumny z wampirem). Postaw przed drzwiami na lewo pułapkę na duchy i wrzuć do skrzyni TOY BLOCK. Schowaj do kieszeni złapanego ducha i wydobądź spod posadzki muchę.

Złóż na grobowcu Brahmisa Seeformilexa lornetkę, podnieś kurzo jajko i opuść dźwignię wystającą ze ściany. Udaj się jak najdalej w dół aż dojdiesz do maszyny przechodzącej duchy. Uwięź w niej ducha i zachowaj pustą pułapkę. Włóż do gniazda (jest obok magnetofonu) znalezione jajko i poczekaj aż zacznie jej wysiadywać kura. Dzięki temu manowroci możesz teraz śmiało wydobyc z posadzki butelczynę z życiodajnym płynem. Wrzuć na palec czynę (tam gdzie zaczynałeś poziom) muchę i weź pająka, którego z kolei zamień w fioletowej maszynie stojącej obok mumii na mały kluczyk. Otwórz nim skrzynię znajdującą się obok magnetofonu. Twoimi oczami ukazał się dźwignia, którą zaraz wykorzystasz.

Najpierw ujdź drzwiami w lewym dolnym rogu pokoju, gdzie zaczynałeś poziom. Gdy dojdiesz do rozlewiska smierdzącej substancji, wybierz drogę na prawo. Teraz znalazioną dźwignią otwórz drzwi i podnieś znajomą butelczynę. Dwa kroki niżej jest wniosek. Na stojącej tam tokanie obróć prostokątny kawałek drewna, który stanie się kolkiem. Na dole korytarza jest dziura w posadzce. Zerwij ten fragment i powiększ swą kolekcję o kolejną butelczynę. Jeszcze niżej otwórz drzwi przy pomocy dźwigni w ścianie. Powinieneś znaleźć się w komnacie z odkurzaczem.

Udaj się do trumny z wampirem i daj mu zastrzony kolek. W zamian otrzy-

masz sztuczną szczękę, której przeznaczeniem jest krypta Arsona. Weź z niej napój odwagi i wypij go przed obliczem zombiego. Przeczytaj karteluszek z PLEASE MOVE i udaj się na lewo. Weź mosiężny dzwonek i idź cały czas na dół do miejsca, gdzie leży partytura. Na lewo jest dźwignia, po opuszczeniu której otworzysz drzwi do komnaty z odkurzaczem. Na krypcie Brahmisa zamień partyturę na klucz. Z komnaty gdzie startowałaś pójź do skrzyżowania języków fioletowej cieczy. Obierz drogę na lewo, otwórz drzwi kluczem i weź kasetę magnetofonową oraz butelkę. Pomiedzy ducha i telefon postaw



pułapkę i skorzystaj z drugiego telefonu. Zapakuj do inwentarza złapanego ducha. Z prawego górnego rogu pomieszczenia wygrzeb z podłogi tuk oraz weź stojący za nim mosiężny dzwonek. Na krańcu korytarza jest książka. Połóż na niej karteczkę z niedokończonym napisem, a zamieni się ona w pełnowartościową informację.

Na krypcie Doctora Love pozbądź się tuku. Odpal kasetę w magnetofonie i weź powstały z kury pierzasty puch. Pozbądź się ducha z pułapki i zostaw pustą na później. Potem stań przed zombim i spytaj go WHERE IS MESTOPHILES? Kolej otworzy ci wrota. Podnieś karteczkę z napisem IS ANYBODY HERE? Przejdź parę metrów w lewo i na stoliku obok mumii połóż dwa miedziane dzwonki. Następnie podnieś czapkę Sw. Mikołaja i otwórz kolejne wrota dźwignią wystającą ze ściany. Udaj się po rakietę tenisową.

Przez podłogę znajdziesz kolejną flaszeczkę życiodajnego płynu. Tam gdzie załatwiłeś ducha, połóż na krypcie Nicholasa Kissa czapkę Mikołaja, zaś u Martiny Bronte rakiety tenisową. Udaj się do taśmociągu i połóż na ziemi pierzasty puch. Potem opuść dźwignię w ścianie. Teraz podnieś szkło. Udaj się z nim do komnaty ponad tą z odkurzaczem. Znajduje się tam stół z dwoma odpowiedziami – YES i NO. Połóż szkło i przeczytaj karteczkę z pytaniem IS ANYBODY THERE? Zgarnij stetoskop i torebkę. Torebkę wsadź do odkurzacza, a stetoskop do krypty Doctora Love. Trzeci miedziany dzwonek zamies na ostatni wolny stolik obok mumii i odpal muzykę przez opuszczenie dźwigni za twoimi plecami. Szczęśliwa mumia obdaruje cię kluczykiem, który otwiera złote drzwi z lewej strony.

Wszedłeś teraz do labiryntu, w którym musisz znaleźć srebrny klucz.

Uważaj na poziom energii. Otwórz kluczykiem drzwi znajdujące się poniżej wampira pilnującego kalendarza. Weź kwiatek i udaj się do wyjścia w prawym górnym rogu. Otwórz wrota, nad którymi przebywa duch i z sąsiedniego pokoju przywłaszcz sobie karteczkę z napisem KANSAS oraz kieliszek. Napelnij go markową brandy w dystrybutorze w komnacie, gdzie ostatnio kombinowałeś ze szkłem. Uspokój nalewką zszokowaną mumię, od której otrzymasz miksturę złodziejstwa. Wychleptaj ją przed obliczem



miksturę sprawiedliwości i wygarnij zombiesowi HE'S INNOCENT. Podnieś z ziemi jego pysk i smignij do MESTOPHILESA. Na stole stojącym przed jego obliczem zamień pysk na książkę. Książkę zmień w antenę telewizyjną przy pomocy krypty Martiny Bronte.

Pomiędzy ostatnim duchem a telewizorem postaw pułapkę. Na odborniku umieść antenę. Zgarnij blokowany przez niego klucz. Niedobrego ducha zutilizuj w pochłaniarce na zjawy. Przepelniona maszyna zrani cię. Podnieś z podłogi własną krew i skieruj się do MESTOPHILESA. Otwórz kluczem drzwi w lewym dolnym rogu. W paszczy monstrem dokonaj zamiany krwi we własną duszę. Duszę połóż na stoliku przed obliczem MESTOPHILESA. Spowoduje to otwarcie wrot. Idź tam, a znajdziesz się w ostatnim poziomie.

KING'S CHAMBER (SAMOL)

Podnieś żarówkę i od razu po wyjściu spod posadzki wydobądź wieniec laurowy. Niedaleko ukryte jest jeszcze jabłko. Za drzwiami po lewej leży książka, a pod nią kolejny fragment posadzki do zerwania, kryjący czar wygnania. W lewym krańcu korytarza siedzi brodaty diabeł. Zgarnij mu ze stołu cukierka. Skieruj się teraz w dół w celu zdobycia książki mikstur. Skręć znowu w lewo i po otwarciu drzwi weź z lewego górnego rogu komnaty PRISMATIC



ORB. Połóż go na dowolnym z ołtarzy mających w swym wizerunku piorun.

Wróć do pomieszczenia ze stołem, na którym stoi lampa. Połóż u stóp królewskiego rycerza czar wygnania i wkręć żarówkę w lampę. Pozwoli ci to wziąć blokowaną przez wojska karteczkę. Przeczytaj ją mnichowi i skorzystaj z jego buteleczki z życiodajną miksturą oraz jabłka. Nadszedł czas na przekroczenie pasma niebieskiej cieczy. Gdy będziesz przez nią przechodził uważaj, aby w odpowiednim momencie uzupełnić swoją energię. Na grobowcu połóż wieniec laurowy i kwiatek, po czym weź buteleczkę z życiodajną miksturą i klucz. Kluczem otwórz drzwi po prawicy tysięcącego

Kluczem otwórz drzwi znajdujące się po prawej stronie od pianina. W pomieszczeniu wydłub z posadzki ciastko kremowe, które zamień na krypcie rycerza FAWKES ECLAIR na wyszczuplającą miksturę. Z nią udaj się do komnaty z wagą. Opróżnij flakonik i stań pomiędzy dwoma skrzyniami. Z otwartych skrzyń weź kij i zapisany kawałek papieru. Udaj się korytarzem w prawo, do samego końca, gdzie zrób pożytek z kija wtykając go w ścianę. W komnacie zerwij posadzkę w celu powiększenia ekwipunku o czar wygnania. Słowika zamień w apteczce na pastylkę od bólu gardła. Udaj się kilka kroków w lewo, podnieś miksturę bezpieczeństwa,

niesienia mu berła obdaruje cię aparatem słuchowym. Z wdzięczności za aparat słuchowy niedosłyszający dworzaniń da ci miksturę ciszy.

Tam gdzie zamieniłeś słowika na pastylkę, otwórz skrzynię małutkim kluczykiem. Wyjmij z niej pędzel i połóż go na krypcie pana QUASI DA VINCI. Stań przed obliczem piszczącego dworzani. Wypij miksturę ciszy, po czym przeczytaj i LOVE YOU. Otworzą się drzwi. Wejdź do środka. Z podłogi podnieś obrazek i otwórz drzwi. Na fontannie przeciwstawień (tam gdzie leży apteczka) zamień obrazek na szmaragd. Korytarzem w lewo od tego pomieszczenia dojdiesz do pudełeczka na biżuterię i rycerza zakutego w zbroję. Przed wojskiem połóż czar wygnania, zaś do pudełeczka biżuterię. Droga wolna, więc z podestu możesz teraz wziąć miksturę skruchy (etykieta C). Wolne miejsce na podeście aż prosi się o szmaragd. Gdy kolejna przeszkoda zostanie zneutralizowana, podnieś miksturę zmieniającą ego (etykieta B). Przed osobą mnicha stojącego obok króla wypij miksturę skruchy, następnie popatrz na niego. Udostępni ci on ze skrzyni królika, którego przeznaczeniem jest oczy-

egipskiej fontannie ANKH w szmaragd. Drogocenny kamień połóż na podeście, który blokował ci dojsie do drugiego obrazka. Obrazek zamień na krypcie jęgomocia QUASI DA VINCI w czar wygnania. Po lewej stronie od komnaty królowej są zamknięte drzwi i ścienne dzwonek. Pod drzwiami połóż czar wygnania i zadryndaj. Wejdź teraz śmiało do zostawionej otworem komnaty i zabur w roztworze cyjanku czekoladę, na barometrze przemień parasolkę w szmaragd. Poczestuj tak spreparowaną czekoladą królową. Nieżywa biedaczka zostawi tobie karteczkę z czterema cyframi. Drogocenny kamień tak jak poprzednie połóż na pragnącym tego podeście.

Wreszcie będziesz mógł przystąpić do splądrowania kolejnego miejsca. Twoim łupem musi paść mikstura z etykietą F i czar wygnania ukryte w podłodze oraz bateria. Przeczytaj mnichowi strzegącemu dwóch skrzyń karteczkę z cyframi. Udostępni ci on ich zawartość w postaci sztuki ciała niebieskiego i świętego ducha. Idź do pomieszczenia wypełnionego ołtarzami z symbolami piorunów i połóż na dowolnym ciele niebieskie. Następnie świętego ducha pozostaw na ojcowskiej fontannie, zaś baterię naładuj w ładowarce. Załadowaną baterię włóż do silniczka napędzającego model ciuchci. Po przejechaniu przez nią kilku metrów będziesz mógł przywłaszczyć sobie miksturę z etykietą G. Wypij ją stojąc u nóg łóżeczka z królewskim potomkiem. Teraz śmiało weź symbol słońca i zneutralizuj go w ojcowskiej fontannie.

Wejdź w górne drzwi, po wypiciu mikstury z etykietą F przeczytaj mnichowi kombinację cyfr z karteczki. Dwie skrzynie stoją teraz otworem. Opróżnij je z ciała niebieskiego i kielicha. Powróć do pomieszczenia z modelem kolejki i postaw przed rycerzem czar wygnania. Napelnij kielonek płynem zawartym w beczce. Gdy spragniony rycerz zniknie, weź pilnowany przez niego klucz do skrzyni. Otwórz nim skrzynię w pokoju małego księcia. Następnie przeczytaj zależoną tam książkę i zamień ją przy fontannie Einsteina w miksturę z etykietą A. Wypij ją i rozwiąż napotkany wcześniej na swej drodze test na inteligencję. Z otwartej, dzięki twemu genialnemu wynikowi skrzyni weź superklej. Idź jeszcze raz do komnaty przepelnionej podestami z piorunującymi symbolami i połóż gdzie trzeba ciało niebieskie, zegarek na przystosowanym do tego stanowisku, a superklej przed stanowiskiem. Do tuby umieszczonej w ścianie przeczytaj I'VE FOUND YOUR WATCH. Król przyklei się do kleju. Tobie nie pozostaje nic innego jak włączyć kondensator i patrzeć, jak jego wysokość smaży się i skwierczą na patelni jak skwareczka!

Wicik

VALHALLA

BEFORE THE WAR

mnicha. Pogadaj z dworzaniem, potem sprzątnij mu ze stołu cukierka. Przy wyjściu z pokoju obok pianina jest wystający fragment posadzki. Wydobądź spod niego sztuczne ognie. Podobnej operacji dokonaj po przejściu kilku kroków w prawo (rózaniec). Na FOUNTAIN of CONFESSION dokonaj wymiany różańca na modlitewnik. Z kolei na krypcie EVE HOLLYWORDSA wymień modlitewnik i jabłko na kij. Kijek wsuń w dziurę znajdującą się w ścianie w przeciwnym kierunku korytarza z pianinem. Otwórz wrota i wyciągnij ukryty w posadzce balon oraz miecz Excalibura. Miecz złóż na ręce Pani Jeziora, weź czar wygnania i opuść dzwignię wystającą ze ściany. Przed obliczem królewskiego rycerza połóż czar wygnania, zaś do stoika z cukierkami cukierek. Teraz przywłaszcz sobie blokowaną przez niego kartkę oraz zegarek spod podłogi.

Balon napelnij powietrzem korzystając z urządzenia z wizerunkiem dmuchającego pyska. Potem połóż napompowany balon przed dworzaniem cierpiącym na czkawkę. Uleczysz go dostaniem w nagrodę obrazek. Zamień go na FOUNTAIN OF GEMINI na butelczynę z nalepką K jak wódka. Zagłęb się w korytarz odchodzący w dół od pianina. Obciągnij wódeczkę i porusz dzwignią z lewej strony. Z pokoju ze śpiącym królewicem weź tabliczkę czekolady, a spod podłogi karteczkę z napisem BABY'S CRYING. W komnacie niżej jest mnich i róża. Weź różę, potem leżący niedaleko klucz. Na sam koniec pogadaj z dworzaniem. Po gadce weź jeszcze ze stołu słowika. Wróć do komnaty z mnichem i królem i skieruj się w prawo w celu otwarcia drzwi przy pomocy dzwigni wystającej ze ściany. Przekrocz zabójczy strumyk i spod posadzki wyciągnij kawałek papieru z napisem YOUR TANNY'S BROKEN. Na krypcie rycerza FAWKES ECLAIR połóż sztuczne ognie.

otwórz wrota, wypij miksturę w celu bezpiecznego wzięcia kondensatora. Daj tabletkę dworzaniowi, który stracił głos. Otrzymaś w zamian karteczkę z zapisem nutowym.



W pokoju z kilkoma ołtarzami znajduje się laser. Włóż doń kondensator. W pomieszczeniu, gdzie spoczywa wiecznym snem FAWKES ECLAIR jest kwadratowa decha z gwoździami. Podziurkuj nimi karteczkę z zapisem nutowym. Tak spreparowaną połóż na pianoli w celu odegrania muzyki. Z otwartej skrzyni weź miksturę tworzącą z zapijającego głosu cudowny sopran. Szczęśliwy pomknij do dworzaniina żądającego abys wyspiewał mu hasło. Wypij tę miksturę i przeczytaj karteczkę z napisem I LOVE YOU. Kolejne okaże się sodomita, ale za to otworzy ci wrota. W środku utnij sobie pogawędkę z mnichem. Obok, pod podłogą leży klucz do skrzyni. Poniżej mnicha siedzi na stołku królowa. Pogadaj z nią, weź biżuterię. I daj jej różę w zamian za list. List połóż na stole przed królem, który po rezkacie przy-

wieście czarodziejski kapelus. Magia spowoduje, że będziesz mógł obciążyć swe kieszenie miksturą czyniącą z ciebie strzelca wyborowego (etykieta I) oraz sztuką ciała niebieskiego. Ciało niebieskie pozostaw na jednym z kilku ołtarzy z symbolami piorunów.

W pomieszczeniu gdzie dziurkowałaś kartkę wypij miksturę zmieniającą ego i pogadaj z mnichem. Weź ze skrzyni berło w celu wręczenia go królowi. Otrzymaś za to królewską monetę. Wróć do komnaty gdzie mnich udostępnił ci herło. Wypij miksturę z etykietą I i strzel z muszkietu. Wejdź do pomieszczenia gdzie przed chwilą otworzyły się drzwi. Spod posadzki wydobądź parasolkę, a na końcu korytarza na lewo od torowiska otwórz wrota.

Na królewskiej fontannie (powyżej pianoli) zamień królewską monetę w ANKH. W pokoju królowej zamień na





większych sukcesów na arenie krajowej i międzynarodowej. Możesz zacząć od dowolnej ligi lub wystartować od razu zespołem z Premier League. Lepsza liga wyznaczać będzie automatycznie stopień trudności zabawy.

Rozgrywki prowadzisz na pięciu płaszczyznach, tzn. zasadniczo wy-

transferowym lub skorzystać z graczy zagranicznych. Uwzględniono tu wszystkie liczące się kraje europejskie łącznie z Polską. Nazwiska wszystkich graczy w większości pokrywają się z rzeczywistością. Drugą metodą pozyskiwania piłkarzy jest zlecenie wyszukania interesującego cię piłkarza przez wyspecjalizowanych do tego łowców talentów. Służą do tego odpowiednie wskaźniki określające co taki koleś powinien trafić, ile ma mieć lat, itp. Gdy trafisz na odpowiedni nary-

wartości liczbowych na korzyść przejrzystych słów. Do dyspozycji mamy kilkanaście wariantów taktycznych, ustawień, sposobów krycia, podań, wślizgów określających sposób gry zespołu. Sam mecz odbywa się w otoczeniu dźwięków wydobywających się z ust dwóch komentatorów i minimalnego boiska z przesuwanym się po nim jaśniejszym pasem, który pokazuje gdzie akurat znajduje się piłka. W trakcie meczu mamy możliwość zmiany taktyki i ustawienia, bez konieczności czekania na koniec pierwszej połowy.

Wszystkie dostępne opcje są przedstawione w systemie dobrze

narysowanych ikon. W tle większości z nich znajdują się digitalizowane zdjęcia z ciekawszych meczów Premier League. Dźwięk za to jest nawet jak u manager ubogi.

Wicik

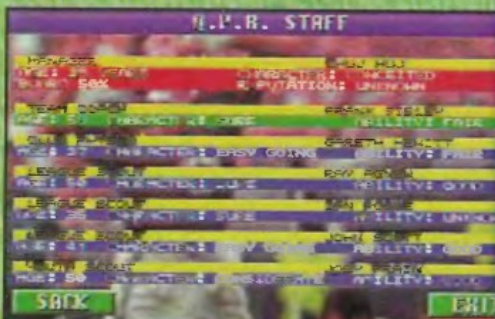
TRACKSUIT MANAGER 2

stępujesz w lidze angielskiej, dodatkowo bierzesz udział w pucharze ligi i pucharze Coca-Coli. Zajęcie pierwszego miejsca w lidze lub wywalczenie jednego z krajowych pucharów jest premiowane możliwością uczestnictwa w europejskich pucharach.

Nie jesteś obciążony koniecznością zdobywania funduszy na działalność klubu i drużyny, nie masz na głowie stadionu, słowem – forsa sama się organizuje i uzależniona jest jedynie od wyników drużyny. Położono za to większy nacisk na inne aspekty futbolu. Pierwszym jest oryginalne potraktowanie sprawy nabywania zawodników. Można tego dokonać na krajowym rynku

lub odpowiednio go oszlifujesz, to po kilku sezonach, a czasem od razu możesz spodziewać się zbudowania świetnej drużyny. Jest to idealne rozwiązanie gdy zaczynasz w niższej klasie i nie stać cię na zakupienie kilku dobrych zawodników.

Każdy gracz jest traktowany indywidualnie, ze względu na różne charaktery, charyzmę i wartości czysto piłkarskie. O każdym kopaczu dowiadujesz się z przebogatych statystyk, pozbawionych na szczęście



Nie jest dziwne, że producenci szukają nowych metod i pomysłów na przyciągnięcie graczy do managerów piłkarskich. Jedni starają się traktować tę dziedzinę obszernie, inni przekrojowo, skupiając się na pewnym wyinku problemu. Poszukiwania te nie przyniosły jednak żadnych konkretnych rozwiązań, bowiem to gracze po ukazaniu się tytułu decydują – kupować czy nie kupować. Do tego trendu zalicza się również najnowsze dzieło ALTERNATIVE SOFTWARE, które charakteryzuje się położeniem większego nacisku na pewne aspekty kosztem pominięcia innych, często spotykanych w managerach.

Twoim zadaniem jest osiągnięcie jedną z drużyn angielskich jak naj-

Alternative '96

AMIGA 500/1200

3 dyskiety

Wskazywacz: prostota obsługi + bogate statystyki = koniec narzekania na brak dobrych gier managerskich

Zupełnie niespodziewanie zaskoczeni zostaliśmy aż dwoma nowymi wersjami STREET FIGHTERA na

Amigę, wydany samodzielnie przez dwie niezależne od siebie firmy. Różnice pomiędzy

tymi tytułami są zasadnicze, chociaż dotyczą bardzo popularnego ostatnio mordobicia.

SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO ANIMATED EDITION

STREET FIGHTER powstał wiele lat temu w japońskiej firmie CAP-

sza TURBO zarządził na całym świecie. Pisał o tym zresztą Gulash w KOMPENDIUM WIEDZY.

Od prawie roku dostępna jest oczywiście jej wersja na PC, a teraz doczekaliśmy zastużonej konwersji wykonanej tak wzorowo, że jej poziomem zaskoczony był sam mistrz.

Gametek '95

AMIGA 1200 11 dyskietek, 14 MB HD

Za: grafika, animacja, ciosy

Przeci: mało sampli

2 x STREET FIGHTER 2

SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO + THE NEW CHALLENGERS

COM jako zupełnie prozaiczne mordobicie z lat osiemdziesiątych. Dopiero wersja 2 i późniejsza SUPER oraz jeszcze później-

Uwagę zwraca piękna i kolorowa grafika, wykorzystująca pełnię możliwości drzemających w kościach AGA, będąca niemalże idealną kopią z automatów. Problem sterowania został również pokonany wzorowo, bowiem można albo podłączyć pad od CD32, albo korzystać z tandemu joy+klawiatura. Ponadto dzięki specjalnym opcjom, gra daje się skonfigurować do możliwości sprzętu, na jakim została uruchomiona.

Dzięki perfekcyjnej konwersji grę można śmiało zarekomendować wszystkim miłośnikom mordobicia. Właśnie tak powinny działać gry na

Amigę – szybko, płynnie, bez zawieszania się. SSF2TAM to zupełnie nowa jakość, po stokroć lepsza od Amigowskiej wersji wszystkich Mortali razem wziętych.

Działają wszystkie ciosy oraz combos (SS'25/26). Gorąco polecam Świętego Ulicznego Wojownika 2!

Konwersja: HUMAN SOFT

SUPER STREET FIGHTER 2 THE NEW CHALLENGERS

Dziwna to w sumie wersja i dziwny tytuł, którego próżno szukać wśród jakichkolwiek wydań na inne komputery i na automaty. W porównaniu do SSF2T sygnowanego przez GAMETEK, wersja wydana przez U.S.GOLD ogromnie się różni graficznie i w ogóle stylem wyko-



Screeny z filmu Street Fighter



„To co dobre jest wieczne” – głosi stare przysłowie, które niestety nie sprawdza się na twardym i bezkompromisowym rynku gier. Pamiętacie DOOM? Był to przecież wielki hit, jednak dziś uznawany jest za relikw przeszłości, co najwyżej za pierwo-



wzór dzisiejszych produkcji. Co prawda ID SOFT uderza (za rok) z jeszcze nie stworzoną, ale już legendarną QUAKE, ale to już temat na zupełnie inną historię... Cały komputerowy software gna do przodu, najbardziej liczą się teraz filmiki FULL-MOTION-VIDEO, a na początku tego „pościgu” pojawiły się one – WORMS.

Gra, mimo sporej ilości animowanych „ajcarskich” filmów, uznana została z początku za jakąś pomyłkę, produkcję zbyt archaiczną. Ta teza upadła bardzo szybko. „Robale” (no bo jak inaczej przetłumaczyć WORMS?!) przez bardzo długi czas królowały na topie zachodnich list przebojów, zdobyły też nagrodę targów ECTS za najbardziej oryginalny nowy tytuł. Co tu dużo mówić: wszędzie rzadziły WORMS, miliony osób

rechotały widząc pokraczne robaki operujące miotaczami ognia, karabinami maszynowymi i tego typu wspaniałościami. Mówię „rzadziły”, gdyż obecnie potęgą tej gry chyli się mocno ku upadkowi.

Tu koło się zapętlą. Jak się okazuje, to co dobre NIE jest wieczne. Prawa rynku są twarde i bezwzględne. Jak widać, chłopaki z OCEAN i TEAM 17 wiedzieli to już wcześniej. Próbując zapewnić przyszłość swemu najbardziej po ALIENS udanemu „dziecku”, wydali ostatnio sequel przewspaniałych WORMS, gierkę pod nieco przydługim tytułem: WORMS REINFORCEMENTS

A.K.A WORMS PLUS. W tym miejscu czeka mnie najtrudniejsza część: powiniennem w miarę obiektywnie napisać o grze, rozważyć jej pluse i minusy, powiedzieć czy warto ją kupić i tak dalej.

Jest to w przypadku WORMS PLUS zgoła trudne, jeżeli nie niemożliwe.

Od czasu wydania pierwszej części nie grałem w równie szaloną

WORMS REINFORCEMENTS

grę! Gra w sequel przynosi jeszcze więcej radochy niż granie w pierwotną wersję gierki. WORMS

PLUS jest tym dla WORMS, czym było CANNON FODDER 2 dla CANNON FODDER (Pamiętacie? „WAR! Never been so much fun! Go to yer brother, kill him with yer gun...”), tyle, że z cudownym efektem. Gracze, którzy spodziewają się czegoś zupełnie innego w stosunku do WORMS mogą poczuć się jednak zawiedzeni WORMS PLUS poprawiono co prawda grafikę, wpleciono więcej filmików i dodano możliwość tworzenia własnych sampli (tego, co mówią Glisty). Oprócz piskliwych głosików jakimi robale dysponowały w pierwszej części, autorzy dodali teksty po francusku, nordecku itp. Teraz uwaga! Do gry wbudowano ponadto sample na podstawie znanego serialu animowanego BEAVIS AND BUTTHEAD!!! Pytacie – co jeszcze? Nowe tereny walki, nowe bronie (m. in. MINIGUN) oraz coś na kształt KAMPANII. Zgrupowane misje typu: „To jest JAMES BROWN, to jest BAZOOKA. Wiesz co robić.” UFF!

Złośliwi powiedzą, że WORMS REINFORCEMENTS... to po prostu pakiet dodatkowych misji. W pewnym sensie muszę się z tym zgodzić, jednak jak już to wcześniej mó-

Ocean'96

PC DOS 1 CD
386DX/33 = 8 MB RAM = 22 MB HDD
VGA = SB 16 = SB AWE = GUS = MIDI
AMIGA 500/1200 2 dyskietki
CD32, Macintosh, Playstation, Saturn

Autoryzowany dystrybutor
Mirage (PC CD)

67 zł

Komentarz: gra ma w sobie wszystko, co zrzępczo-słówa mieć powinna, w tym odrobinkę strategii



wilem i nadal gorąco obstaję przy tej tezie. WORMS PLUS to nie tylko kontynuacja, jak miało to miejsce przy legendarnym DOOM, ale coś nowego. Gra ta wytycza nowe ścieżki, mimo wszechobecnego archaizmu pełna jest nowinek, co bardzo cieszy.

Cóż mogę powiedzieć na koniec? Z całkowitą odpowiedzialnością polecić mogę WORMS PLUS wszystkim. Wszystkim! Od lubiących się w krwi obficie spływającej z monitora, poprzez ludzi lubiących myśleć – przeprowadzać ofensywy lub działać w partyzantce, poprzez miłośników mitycznych LEMMINGS, aż do osób nie lubiących gry na komputerze (w obie części WORMS grała moja mama i twierdzi, że wrażenia są mocne, a ona grywa zawsze w karty pod Windows). WORMS to gra zrobiona przede wszystkim dla szarych graczy, którzy nie dysponują obłędnym sprzętem i grają dla czystej frajdy. A WORMS PLUS to zapewnia. I to się liczy.

■ ■ ■

„... Gdzie jest brygada Gagrda? Radiostację rozwalilo... Ostatni radiogram: Trzymajcie się, brygada Gagrda jest blisko... Papierosa... i zawiadom sztab, że osiemnasty samodzielnny przestał istnieć. (...)”

A. i B. Strugaccy, „Przyjaciel z Pieka” – wydawnictwo S.R., Warszawa, 1995



nania. Można powiedzieć, że jest czymś pośrednim pomiędzy starym SF2, a nowym, autorem SSF2T, być może nawet jest rozwinięciem nie-



SSF2 Turbo



SSF2 Turbo

zależnie wersją swej starszej siostry.

Różnice pomiędzy THE NEW CHALLENGERS a linią SUPER są dwie – w grafice i sterowaniu. Grafika jest wyraźnie gorsza, są inne, dużo brzydsze tła oraz nie wiedzieć czemu zmniejszone postacie. Jedynym sensownym wytłumaczeniem jest kompatybilność z modelem A500.

Sterowanie uległo diametralnej zmianie i to zarówno pod względem ciosów, jak i combosów. Działają zupełnie inne kombinacje, poza tym sposób zadawania ciosów uległ zmianie z sze-



SSF2 The New Challengers

ścioprzyciskowego na czteroprzyciskowy. Tradycyjnie najlepiej gra się przy użyciu pada od CD32. Miłośnościowo ta wersja ustępuje poprzednikowi, chociaż gra się w nią dość przyjemnie i dobrze.

Konwersja: PRESTYGE

Gordon

U.S. Gold'95

AMIGA 500/1200 7 dyskietek, 5 MB HD

Za: animacja, oprawa dźwiękowa
Przeciw: male i koślawe postacie



Sporo było ostatnimi czasy gier logicznych na Amigę. Tę tematykę upodobały sobie głównie niewielkie firmy, piszące gry niejako „na próbę”. Jednym z takich produktów jest PENGUINS, który zapewne zwróci uwagę amatorów łamania głowy. Gra ma ładną oprawę graficzną i wesołe kolory. Uruchamia się tylko na komputerach z kośćmi AGA. Drugą cechą jest bardzo dobre i przejrzyste rozplanowanie ekranu. Dzięki niemu jesteśmy w stanie dojrzeć wszystko, pomimo

PENGUINS

sporego terenu działań. Pomocne w tym są duże postacie i opcja podglądu planszy za pośrednictwem mapy. Dzięki temu łatwiej i wygodniej zrealizować cel gry – doprowadzenie opornych pingwinów do wyjścia.

Zagadki i problemy logiczne polegają na odpowiednim operowaniu dźwigniami otwierającymi przejścia, wysadzaniu przeszkód i zabezpieczeniu sobie drogi. Brzmi to może banalnie, lecz zapewniam was, że tak cukierkowo wyglądają tylko początkowe plansze. Dalej poziom trudności stopniowo się podnosi, aż do niezwykle trudnych kombinacji. Ich zgłębienie zajmuje czasem nawet godzinę.

Zwykle im więcej się nad daną planszą zastanawiamy, tym większa przyjemność



Software Underground '95

AMIGA 1200

3 dyskiety

Komentarz: przyjemna gra logiczna

z jej ukończenia. Wszystko okrasza miły dźwięk i muzyka. Takie gierczydła logiczne z przyjemnością się odpala w przerwie między wyrwanym sercem i zdobytym trójakiem z faulem!

Witzik



prawdopodobne ilości wrogich obiektów latających, powolne dozbrajanie się i anemiczne poruszanie stateczku.

Zbierana amunicja i broń może urosnąć do nieprawdopodobnych rozmiarów. W pew-

twego pancerza, niewidzialności, uzbrojeniu i energii informują trzy wskaźniki znajdujące się u dołu ekranu. Braki uzupełnia się poprzez bardzo precyzyjne strzelanie. Najlepiej jest niszczyć całe eskadry, bo one dają najwięcej bonusów.

Gra zbudowana jest z sześciu piekielnie długich i trudnych odcinków, podzielonych jeszcze

Virtual Dreams '95

AMIGA 500/1200

2 dyskiety

Komentarz: superstrzelanina — szkoda, że taka trudna

Poziom graficzny wszystkich poziomów jest bardzo wysoki. Pomimo tego, że gra działa na wszystkich Amigach, wyświetla sporo kolorów. Tak na oko coś około 256! Każdy poziom jest zróżnicowany wizualnie. Gama scenarii zaczyna się od gór i cudownie zrobionego nieba aż do kosmosu z charakterystycznymi rojami meteorytów. Różnorodność scenarii zamyka nie mniej bogata garść wrogich obiektów latających, efektownych wybuchów i zestawu sampli wypowiedzianych przez niezłą łaskę (wrażenie słuchowe). Gorąco polecam tę strzelaninę wszystkim kochającym szybką i konkretną rozrywkę.

Wicki

T-RACER

Włoska grupa VIRTUAL DREAMS zaistniała na rynku dopiero po wydaniu BREATHLESS (opis w SS'35). Według mnie zasługiwała na to już po spreparowaniu bardzo dobrej strzelaniny T-RACER, podobnej do sławnej gry PROJECT X.

Do wyboru masz jeden stateczek i trzy poziomy trudności. Już przejście najłatwiejszego wymaga od ciebie nieprawdopodobnych wręcz umiejętności strzeleckich. Dalsze przeznaczone są dla arcystrzelców, którym nawet SWIV nie sprawiał problemów. Na tak wysoki poziom trudności składa się kilka czynników – bardzo szybkie tempo rozgrywki, nie-

nym momencie siła rażenia mieszczą się z wrogimi pociskami i tworzy na ekranie niekończącą się kanonadę wybuchów. O sile

każde bezkolizyjne wyminięcie przeszkody zdobywamy dodatkowe punkty.



na dwa etapy. Po przejściu każdego odcinka masz szansę podreperować punktowne zdobywcze zaliczając kolejne bonusowe levele. Polegają one na omijaniu w tunelu ścian z wycieczkami. Za



Kick Off 3

Select Squad

Blackburn		3-5-2				
1	KPR	AGL	PAS	SFT	***	
2	DEF	PCE	AGL	TKL	***	
3	DEF	PCE	AGL	FLR	***	
4	MID	PCE	AGL	PAS	***	
5	DEF	TKL			***	
6	DEF	PCE	AGL	TKL	***	
7	MID	PCE	FLR	PAS	***	
8	MID	PAS	VSN		***	
9	FWD	PCE	AGL	FLR	***	
10	FWD	PCE	AGL	FLR	***	
11	MID	PCE	AGL	FLR	***	

On the Ball

Yellow card (1) for Linighan (Arsenal)
Free kick for a foul for Arsenal
Distance from goal 27 yard
Taker: ParLOUR
Run up...shot cleared
Follow up shot ParLOUR

Salerno Villa	0:2
Queens Park Rangers	
Chelsea	1:0
Blackburn Rovers	
Liverpool	1:0
Sheffield Wednesday	

Stare dobre tytuły na zawsze pozostają w sercach prawdziwych graczy. Dlatego też wiele firm decyduje się na wydawanie zestawów, inaczej nazywanych „bundles” albo „packs”, w których za cenę jednej nowej gry znajduje się kilka już leżących. Dla osób, które chcą uzupełnić swoje zbiory, lub też przedkładają ilość nad jakością, jest to znakomita propozycja.

W przypadku SOCCER STARS'96 mamy do czynienia z czterema grami piłkarskimi – dwoma managerami i dwiema zręcznościowymi. Wszystkie mają po dwa lata na karku. Jednak ich wartość jest ponadczasowa, bo wychowały się na nich miliony fanatyków piłkarskiego szaleństwa.

KICK OFF 3 — EUROPEAN CHALLENGE

W KICK OFF grali wszyscy! Dino Dini zarządził swego czasu genialną gierką, w którą skatowałem na Amidze niejednego joya. Pierwsze dwa „rzuty wolne” były widzianą od góry dynamiczną piłeczką. W trzeciej edycji genialny Włoch zrezygnował z tego widoku na korzyść izometrycznego, bardzo podobnego do FIFA SOCCER. Osiągnięto w ten sposób efekt większej przestrzeni widocznego boiska. Pociągnięto to za sobą zmianę sposobu sterowania. Naszym sprzymierzeńcem przestał być skaner, tylko taktyka, wyrachowanie i precyzja potrzebna przy podaniach otwierających drogę do bramki. Gra pozostała dalej dy-

namiczna przy ustawieniu najszybszego trybu. Tym razem oferuje wiele rozrywki, odtwarza najważniejsze imprezy piłkarskie z terenu Europy i roz-

aby wewnątrz teamu wszystko działało jak w szwajcarskim zegarku. Zadanie to jest w sumie dosyć trudne, ale za to daje zdecydowanie większą sa-

tnościowej wersji Amigowskiej. Scrolling ekranu i same animacje są jakby bardziej płynne i mniej przez to sztuczne. Dostępność rozgrywek jest standar-

SOCCER STARS'96

grywki ligowe poszczególnych krajów. Mamy do dyspozycji standardowe taktyki i ustawienia zawodników.

Poziom graficzny to pikselowy kunstl roku 1994. Jak na te czasy jest on bardzo dobry. Strona dźwiękowa to standardowa muzyczka i zestaw sampli kopniętej piłki i podnieconej publiki.

ON THE BALL

Znudzony amatorzy managerów mają olbrzymie pole do popisu, ponieważ w tej grze położono olbrzymi nacisk na tzw. czynnik ludzki. Standardowe ustawienia składu, dobranie odpowiedniej taktyki przestały odgrywać tu pierwszorzędą rolę. Teraz zaczęła się liczyć przede wszystkim jednostka, ponieważ każdy piłkarz oprócz umiejętności czysto piłkarskich w postaci techniki i cech motorycznych posiada charakterystyczne uwarunkowania psychiczne.

Wiadomo, że ludzie są różni i jedni zgrzywają wielkich gwiazdorów, zaś inni pozostają skromni pomimo swej klasy. Twoim zadaniem jest tak wytęnować całą drużynę aby nie było w niej żadnych scysji, wzajemnych animozji, antypatii. Musisz tak operować narzędziem trenerskim i słowem,

tylsfakcję niż w standardowych managerach.

Twoim zadaniem jest tam pokierować jedną z drużyn angielskiej Premier League, by zdobyć jak najwięcej trofeów na arenie krajowej i europejskich pucharów przez okres 10 lat.

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

FIFA była zwiastunem nowej jakości rewolucjonizującej nurt piłek kopanych. Charakteryzuje się ona świetnym izometrycznym widokiem i przebijająco po dziś dzień grafiką. Niestety gorzej prezentuje się w niej sama miodność i adaptacja tematu. Czuje się brak europejskiej czy latynoamerykańskiej duszy prawdziwego znawcy dziedziny. Podczas grania odnosi się wrażenie jakby zawodnicy ślizgali się po boisku jak łyżwiarze. Dodatkowo razą pewne niedopracowania merytoryczne w postaci np. możliwości zablokowania wybięcia piłki przez bramkarza w obrębie pola karnego. Wynagradzają to bardzo widowiskowe zagrania i niestępną komantarz wydożywający się z ust jakiegoś dziadki. Amigowcy niestety muszą się obejść smakiem, bo ich wersja dyskietkowa jest tego pozbawiona. Odnoszę jednak wrażenie pewnej wyższości tech-

dowa, obejmuje ona najważniejsze imprezy ustalone przez FIFA.

PREMIER MANAGER 3

Firma GREMLIN na przełomie niepełna dwóch lat wydała aż trzy managera z tej samej serii. Ostatni przez wielu znawców futbolu uważany jest za najlepszy. Ta opinia podkrotowana jest dobrą szatą graficzną i oczywiście perfekcyjną adaptacją tematyki. Stopień trudności prowadzenia drużyny stoi na wysokim poziomie. Wpływają na niego olbrzymia szczegółowość i zakres obsługiwanych opcji. Możesz sobie oczywiście ułatwić pracę poprzez zlecenie poszczególnych prac wyspecjalizowanym od tego ludziom, jednak nie od początku.

Zakres twoich obowiązków obejmuje trenowanie drużyny, troskę o obsługę techniczną zespołu i klubu i oczywiście wybór składu i taktyki. Praktycznie cały czas masz wpływ na boiskowe wydarzenia. Twoja praca obejmuje bardzo szczegółowe i wnikliwe ustawianie zawodników, przedzielanie im odpowiednich zadań. Przy pomocy odpowiednich wskaźników i statystyk meczowych ustalasz nawet kto kogo ma kryć i jak grać.

Wicik

Empire'96

PC IBM 1 CD
486DX/33 = 4 MB RAM
VGA = SB 16 = SB AWE

AMIGA 500/1200 komplet dyskietek
Autoryzowany dystrybutor
MarkSoft (Amiga) 89 zł
MarkSoft (PC CD) 110 zł

Na obłokach screen z FIFA'96.
W zestawie znajduje się wersja o rok starsza.

BRA 0
POL 0
1 01:38

Premier Manager 3

MORTMOUTH VICTI 6
NORTHMOUTH VICTI 6
SOUTHMOUTH VICTI 6
WESTMOUTH VICTI 6
EASTMOUTH VICTI 6
CENTRALMOUTH VICTI 6
NORTHMOUTH VICTI 6
SOUTHMOUTH VICTI 6
WESTMOUTH VICTI 6
EASTMOUTH VICTI 6
CENTRALMOUTH VICTI 6

RUNCORN
SOUTHMOUTH VICTI 6
NORTHMOUTH VICTI 6
WESTMOUTH VICTI 6
EASTMOUTH VICTI 6
CENTRALMOUTH VICTI 6



Najpierw były trzy części gry, potem film kinowy. Prawdziwym Kombatantem jednak wciąż było mało. Na wyraźne życzenie widzów zrealizowano animowany film MORTAL KOMBAT, o podtytułe POCZĄTEK WYPRAWY, w którym wyjaśnia się część niejasności. Dzięki sprawnemu działaniu firmy IMP



Poland, rozmieszczanymi na ciele sensorami przekazującymi dane do potężnych stacji roboczych; potem zaś budowane są trójwymiarowe obiekty wojowników, którym przyporządkowuje



Ladies and Gentlemen... it's showtime!!! Witam w KOMBAT KORNER wszystkich miłośników prawdziwej rozrywki. Po pierwsze, animowany MORTAL KOMBAT. Po drugie, VIRTUA FIGHTER 2. Po trzecie, sprawy organizacyjne i KONKURS!!! Obiecuję recenzję STREET FIGHTER ALPHA, ale zdecydowałem się jednak na VF2 – grę uważaną za najlepsze mordobicie świata. Czy tak jest w istocie? Przekonacie się... ale teraz – animowany film MK!

dystributora filmu, można już go znaleźć w rodzimych wypożyczalniach bądź też kupić do własnej wideołki. Turniej MORTAL KOMBAT ponownie się rozpoczyna!!!



się wcześniej zapamiętane ruchy postaci). Efekt możecie ocenić sami, zaś

MORTAL KOMBAT

POCZĄTEK WYPRAWY



MORTAL KOMBAT: POCZĄTEK WYPRAWY zaczyna się na statku, na pokładzie którego Sonya Blade, Johnny Cage i Liu Kang wyruszają ku przeznaczeniu. Podobnie jak w kinowym filmie każde z nich przybywa na turniej w innym celu. Sonya szuka Kano, Cage pragnie udowodnić światu, że naprawdę umie się bić, Liu ptylnie by z woli kapłanów Świątyni Świata reprezentować ją w MORTAL KOMBAT. Nasza trójka zostaje zaatakowana przez dwóch wojowników NINJA – Sub-Zero i Scorpiona. Niespodziewanie pojawia się Raiden, który ratując ich z opresji wyjaśnia prawdziwy cel wyprawy – wygrana w dziesiątym z kolei turnieju musi stać się udziałem Ziemi, w przeciwnym razie armie Zaświatów opanują niebieską planetę.

Nasza wesola trójka trafia wreszcie na wyspę, gdzie po przeróżnych perypetiach rozpoczyna słuszną walkę dobra ze złem. Film kończy się w momencie rozpoczęcia turnieju, pozostawiając widzów w nie-



pełności. Nic prostszego niż wziąć sprawy w swoje, pełne odcisków ręce i raz na zawsze rozprawić się z Shangiem i innymi złymi suckerami, którzy ciągle tylko zakłócają innym sen. Odpal MORTALA i walcz!!!

Esencją filmu są opowieści Raidena, z których dowiadujemy się wiele o historii turnieju i postaci biorących

według mnie jest to jedna z najlepszych komputerowych animacji jakie dane mi było widzieć. Z filmu można się dowiedzieć o ostatniej walce Sub-



Zero i Scorpiona, skąd się wziął Goro, dlaczego Shang-Tsung jest mistrzem turnieju i czym przodkiem był Kung Lao.

OCENA: 75%

Za: sekwencje walk 3D, dodatki w pudełku z filmem, temat!

Przeciw: słaba animacja dwuwymiarowa

KONKURS!!!

Dzięki uprzejmości firmy IMP Poland mam dla was trzy kasety z filmem oraz dziesięć plakatów. Wystarczy odpowiedzieć na dwa pytania:

1. Czym przodkiem jest KUNG LAO?
2. Jak ma na imię reżyser kinowego MORTAL KOMBAT?

Odpowiedzi tylko na kartkach pocztowych! Powodzenia.



w nim udział. Podczas każdego z opowiadań obserwujemy trójwymiarowe animacje walk – są doskonałe, realizowane technologią MOTION CAPTURE (najpierw walczą prawdziwi mistrzowie z po-



MORTAL KOMBAT

PLAYER SELECT 19

PROFILE

Name Akira Yuki
Country Japan
Birthday September 25, 1968
Sex Male
Job Karate instructor
Blood type A
Hobby Karate



AKIRA



jej konwersja na konsolę SATURN była chyba najbardziej oczekiwaną grą wszech czasów! Nareszcie jest. Przybyła, aby skopać tyłki i rządzić. Królować.

Co w VIRTUA FIGHTER 2 kopie po twarzy do nieprzytomności???

Po pierwsze – postacie. W walce bierze udział dziesięć postaci (i boss DURAL) walczących całkowicie odmiennymi stylami. Po raz pierwszy dane mi było widzieć tak totalne zróżnicowanie technik walki, obecnych

co najmniej 3-4 godziny, przez miesiąc. 10 postaci... ludzie, macie rok z głowy!!!

Po drugie, inteligencja komputerowych przeciwników. Uczą się twoich technik, odpowiednio na nie reagują. Każda kolejna walka będzie inna i przez to lepsza. To najtrudniejsze mordobicie z jakim miałem przyjemność obcować.

Tu wszystko się liczy, spróbujcie na wyższych poziomach powtórzyć dwa razy ten sam cios... VIRTUA FIGHTER 2 to nie jest gra, w którą można wskoczyć i po kilku godzinach swobodnie wymiatać. Jej trzeba się uczyć całymi dniami, godzina po godzinie. I to jest piękne.

Po trzecie, wykonanie. Nie lubię się powtarzać, ale grafika i animacja to mistrzostwo świata. Gra pracuje dwa razy szybciej niż słynny automat, dając niemożliwego wprost do opisanie kopa.

I po czwarte, sterowanie. Trzyprzyciskowy (choć możliwe jest zdefiniowanie sześciu przycisków) system w praktyce sprawdza się perfekcyjnie, pozwalając na całkowitą swobodę ruchów postaci. Jednak opanowanie wszystkich ciosów graniczy niemal z cudem, albo totalnym mistrzostwem.

Nie będę ukrywał, że to najlepsze mordobicie w jakie grałem. Ta gra posiada duszę, nie znudzi się przez dobry rok, ma najlepszą grafikę ze wszystkich trójwymiarowych gier. Jedyne jej wady to zbyt delikatny jak na mój gust COMBO-SYSTEM i za krótki ring, na którym odbywają się pojedynki (można łatwo wypaść). Poza tym, króluje w pełnej krasie.



VIRTUA FIGHTER 2

w jednej grze. Postacie w VF2 po prostu koszą, prezentując autentyczne style: PIJANY MISTRZ, KARATE, AIKIDO, NINJITSU, KUNG-FU, JEET-KU-



Oto gra, która podbiła serca wielu graczy na całym świecie. Oto gra, która pobila wszelkie rekordy popularności w Japonii, deklasując nawet TEKKENA, serię STREET FIGHTER, a nawet nieśmiertelny MORTAL KOMBAT. Z niekłamną przyjemnością pragnę przedstawić grę, która uważana jest przez wielu za najlepsze mordobicie wszech czasów. Oto VIRTUA FIGHTER 2.

SEGA (bijąc się wściekle z NAMCO) przez wiele lat była firmą wiodącą na światowym rynku automatów. Zresztą jest nią przez cały czas, wprowadzając na rynek coraz to nowe automaty dające rozrywkę spragnionym wyzywy młodym ludziom. SEGA po raz pierwszy wprowadziła do salonów gier trójwymiarowe mordobicie. Był to VIRTUA FIGHTER.

Świat oszalał na punkcie tej gry. Jak na tamte czasy (1991 r.) gra posiadała miążdząco szybką trójwymiarową grafikę. Często zmieniały się kamery, obraz ani przez chwilę nie stał w miejscu. SEGA wprowadziła także niesłychanie wygodny, trójprzyciskowy (BLOK, RĘKA i NOGA) system sterowania, który

bardzo się spodobał. Nie wspomnę

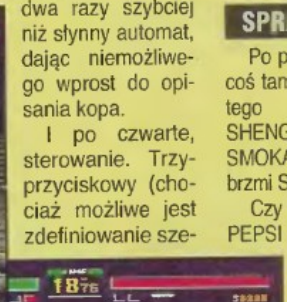
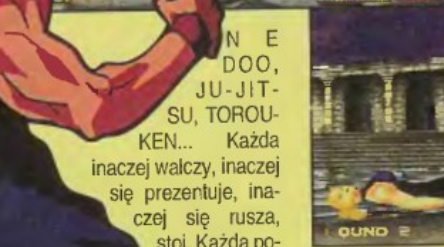


Zabójcza dwójka - Akira i Pai

Gdy ponad rok temu SEGA wprowadziła do salonów gier drugą część tej gry, wszyscy oniemieli. Czegoś takiego nie widział nikt i jeszcze długo nie zobaczy (aż nadejdzie triumfalnie VF3...). Dość o wiedzieć, że

sów. 200 razy 10 daje 2000. TAK, NAPRAWDĘ DWA TYSIĄCE CIOSÓW DO OPANOWANIA!!!

Podczas pobytu w Londynie spędziłem w salonie gier Trocadero wiele godzin, ucząc się technik od mistrzów lub po prostu rozmawiając z nimi. Stwierdziłem, że aby dobrze grać jedną z postaci należy grać codziennie,



Jeszcze jedno. TEKKEN i VF2 to całkowicie różne gry. W TEKKENIE trzeba nawalać, bić, kopać i do przodu... w VF2 trzeba planować, blokować, odpowiednio odpowiadać na ciosy. TEKKEN 2 już jest, a czy okaże się równie dobry? Zobaczymy...

Na koniec jedno, niesłychanie ważne zdanie. Pamiętajcie, że rzadko coś sugeruję, dopiero wtedy gdy jestem tego całkowicie pewien. Uwaga: VIRTUA FIGHTER 2 to gra, dla której warto mieć konsolę SEGA SATURN.

SPRAWY ORGANIZACYJNE

Po pierwsze, miesiąc temu korekta coś tam pozmięniała w KK i w wyniku tego nastąpiło nieporozumienie. SHENG LONG to oczywiście PIĘŚĆ SMOKA po CHIŃSKU, po japońsku to brzmi ShoRyuKen. A teraz...

Czy COCA COLA jest lepsza od PEPSI (litości...), LIVE EXPERIENCE (ze zremixowaną BELINDĄ) rządzi, CARL COX ssie, SO-NYU – masz 50% racji (wszystko wymyśliłem SAM, napisz!), YAVEN – dzięki, stary. Już ze mną O.K. Rydz – na targach Playbox miałem kaca i w ogóle... a poza tym konsole to przyszłość. Kluby – postarajcie się trochę!!! Wszyscy klubowicze – napiszcie jeszcze raz i podajcie ADRES KLUBU, NA-

ZWĘ KLUBU i PLAN!!! Wyróżnij jeden z klubów i opublikuj adres, ale postarajcie się lepiej!!! A tak poza tym, to jeszcze przed MORTAL KOMBAT 4 będzie ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3, szczegóły za miesiąc...

Gulash





to i nawet więcej posiada VIRTUAL SNOOKER. Zawarto nawet filmowy tutorial, który pokazuje np. jak połączyć się modemem z kolegą lub nawet jak obsługiwać program konfiguracyjny! Jest i rozpoczynające grę intro z samym Mistrzem w roli głównej!

dy gry. Słowo o trójwymiarowej przestrzeni odwzorowanej w VS.

Możliwe jest ustawienie kamery w dowolnym miejscu sali, przybliżenie, oddalenie, przekręcanie i odwracanie, słowem wszystko... jeśli masz ochotę, możesz nawet rozegrać całą partię stojąc na głowie! Pełna swoboda ruchów została zachowana podobnie jak



w przypadku VIRTUAL POOL.

W VIRTUAL SNOOKER doda-

wilejowany był tylko DIAMOND STEALTH). Algorytmy są jakby szybsze i wszystko pracuje płynniej. Pozostawiono także wszystkie opcje „multiplayer”, czyli możliwość gry w sieci, przez kabel i modem.

Po raz drugi mistrz świata w snooker'a – STEVE DAVIS firmuje swoim nazwiskiem grę komputerową. Za pierwszym razem był to doskonały VIRTUAL POOL (opis w SS'26), teraz zachęcony powodzeniem poprzedniego przedsięwzięcia firma INTERPLAY wydała VIRTUAL SNOOKER.

I tym razem proponuję na początku obejrzeć znakomicie zrealizowane filmy wprowadzające w świat bilardzistów. Historia, zasady, triki... wszystko

Po tym wszystkim pozostaje już tylko wziąć kij do ręki...

no nowe drivery obsługi-

VIRTUAL SNOOKER

Interplay'96

PC DOS 1 CD
486DX/33 = 8 MB RAM = 2 MB HDD
SVGA = SB 16 = SB AWE = GUS

Autoryzowany dystrybutor zapowiedź: czerwiec
CD Projekt (PC 7)

Na wielkim, zielonym stole zmieniały się nieco zasady gry. Teraz trzeba wbijać małe czerwone bile na przemian z kolorowymi, odpowiednio punktowanymi. Wszystkich zainteresowanych odsyłam do obszernej pomocy, jaką udostępniła firma. Wyjaśnione są zarówno wszystkie klawisze sterujące, jak i zasa-

jące karty graficzne. Poza standardowymi rozdzielczościami 320x200 i 640x480, można już na zwykłej karcie S3 grać w rozdzielczości 1024x768, tego brakowało w VIRTUAL POOL (uprzy-

Przyznam, że spodziewałem się większego kroku naprzód (proszę spojrzeć chociażby na drogę od SUPER KARTS do MANIC KARTS). Śmiało jednak polecam VIRTUAL SNOOKER wszystkim miłośnikom takich gier.

Gulash



MANIC KARTS to od dawna zapowiadana, druga część gry SUPER KARTS (opis SS'26). Od wydania SUPER KARTS minął mniej więcej rok, rok pełen wylężonej pracy autorów doskonalących swoje dzieło. Programiści posłuchali wszystkich zarzutów i odwalili

należące do ścisłej czołówki tego typu produkcji na PeCeta.

Gracz ściga się kartami w jednej z trzech klas silnikowych po 16 trasach rozmieszczonych w ośmiu krajach. Między wyścigami można rozszerzać możliwości pojazdu, dokupując nowy silnik czy też opony. Na trasach, w ukrytych uliczkach, porozmieszcza-

Virgin'96

PC DOS 1 CD

486DX/33 = 8 MB RAM
VGA/SVGA = SB 16 = SB AWE = GUS

Autoryzowany dystrybutor zapowiedź: czerwiec
IPS Computer Group (PC CD)

kwatych, uśmiechniętych mordek zawodników. Nie ma już wesołej, powykrzywianej grafiki i pociesznych pisków dobiegających z głośnika. W MANIC KARTS wszystko przypomina rzeczywistość katingowych wyścigów, na których toczy się walka o niemałe pieniądze i prestiż. Rzeczywiście, zarówno autorzy gry jak i potencjalni klienci są o rok starsi.

Po drugie, poprawiono grafikę i dodano opcję gry w wysokiej rozdzielczości. Grafika SVGA posiada jeden z najszybszych engine 3D (oczywiście na PENTIUM), wyciągający do 60 klatek animacji na sekundę. W praktyce, na P90 w wysokiej rozdzielczości gra się doskonale i płynnie.

I po trzecie, dźwięk. Digitalizowane odgłosy i muzyka odgrywająca się z płyty CD w niczym nie przypominają odgłosów z SK. Są o wiele lepsze. Tak to już jest, kolejny rok i kolejne standardy. Już widzę w 1998 roku MEGA KARTS frunące w rozdzielczości 800x600, a w 1999 KILLER KARTS w 1024x768 na moim 986/500 MHz.

Gulash

MANIC KARTS

kawał dobrej roboty dopieszczając MANIC KARTS prawie do perfekcji. Jednocześnie uczynili z nich wyścigi

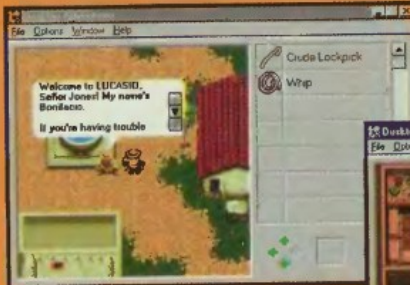
ne są dodatkowe power-up'y, takie jak NITRO dopalający na maksa przez pięć sekund czy też SUPER GRIP dający na chwilę niesamowitą zwrotność. O takich drobiazgach jak zmiana kamery nie warto nawet wspominać. Gra obsługuje wszystkie helmy VR i sieć lokalną, pozwalając na wspólny wyścig ośmiu graczy. Wszystko to już było w SUPER KARTS. Co zatem jest nowego w MANIC KARTS?

Po pierwsze, gra została zrobiona „na poważnie”. Nie ma już głup-



Lata trzydzieste. Indiana Jones, profesor archeologii razem ze swoim przyjacielem Marcusem Brody wyruszają na ekspedycję do Ameryki Środkowej. Ich celem jest zabezpieczenie i zbadanie kompleksu świątyni, skatalogowanego jako Site R. Indy i Marcus zatrzymują się w pobliskim miasteczku Lucasio, gdzie obserwują straszne wydarzenia. Wszędzie widzą złodziei, nazywających się często naukowcami, kradnących dzieła sztuki dla swoich własnych potrzeb. Indy zostaje jedyną osobą, mogącą odnaleźć starożytne artefakty zanim wpadną one w łapy nieodpowiednich ludzi. Na jego drodze stają m.in. dr. Victor Van Loon i nazistowski generał Anton Schlossberg (Nazis... i hate those guys!).

Kierując ruchami Indy'ego na początku każdej przygody należy udać się do Marcusa, który wytłumaczy zadanie i zaopatrzy Indianę w pierw-



Indy, Indy pokaz rogi, dam ci sera na pierogi...



szy przedmiot. W Lucasio wszyscy są bardzo przyjaźni i często udzielają rad i wskazówek. Szczególnie stary Bonifacio siedzący na brzegu font-

wiona filmików i digitalizowanej mowy gierka jest... fajna! Zabawna, malutka,

pościutka i przyjemna. Doskonale posługuje się jako przerywnik przy pracy, czy też odmiana od długasnej, „dorosłej” przygodówki lub krwawego mordobicia. Każda gra jest generowana losowo, niemal niemożliwe jest powtórzenie się świata czy też zadania. Można ustawić wielkość generowanego świata, poziom trudności, szybkość gry. Producent informuje o 6 MILIONACH nie powtarzających się misji. To powinno wystarczyć na długo każdemu, a przecież to tylko jedna mała miodna dyskietka.

Gulash

P.S. Podobno kręcą INDIANĘ 4, z Harrisonem. Cooooo!

Lucasarts'96

PC WINDOWS 1 dyskietka
486DX/33 = 8 MB RAM = 6 MB HDD
SVGA = SB 16 = SB AWE = GUS

Autoryzowany dystrybutor zapowiedź: Ilpice
IPS Computer Group (PC CD)

Za: mała, miodna gierka na wiele godzin
Przeciw: jak na Lucasarts to dziełko wlecia wątle

INDIANA JONES DESKTOP ADVENTURES

tanny na rynku. Przed opuszczeniem osady nie zapomnij zabrać bąta ze swojej kwatery oraz apteczki z domu Marcusa!

Jeśli w 1996 roku taka firma jak LUCASARTS decyduje się na wy-

danie gry zajmującej jedną (!) dyskietkę, to musi coś to znaczyć. Może stary slogan reklamowy firmy TEAM 17 (100% Gameplay, 0% Bullshit) znajduje tu swoje zastosowanie? W rzeczy samej, pozba-



Srebrna płytka z SHOCKWAVE ASSAULT to dwie operacje, INVASION EARTH i OPERATION JUMP GATE. Są to zupełnie oddzielne gry, w IE jak łatwo domyślić bronimy Ziemię przed najazdem Obcych, zaś w OJ Ziemia kontratakuję starając się zniszczyć wrogie bazy w kosmosie. Całkowitej eksterminacji wrogich sił dokonujemy szybciej supernowoczesnym myśliwcem etc. etc. czyli nic nowego pod

że leci się pewnym określonym korytarzem powietrznym.

Jeśli chodzi o grafikę, gra jest w pełni konfigurowalna i można wybierać spośród 10 trybów graficznych. Nie jest chyba niespodzianką, że granie na 486 DX2/66 w rozdzielczości większej niż 320x200 w 256 kolorach mija się z celem – jest za wolno. Z drugiej strony, przy



SHOCKWAVE ASSAULT

ELECTRONIC ARTS to firma, której nie trzeba przedstawiać. Z ich laboratoriów wypelzają na światło dzienne największe hity, gry szokujące grafiką, dźwiękiem i wykonaniem. ELECTRONIC ARTS wydaje także gry takich killerów jak ORIGIN czy BULLFROG. Warto jeszcze dodać, że w 1995 roku firma ELECTRONIC ARTS sprzedała najwięcej gier komputerowych i konsolowych ze wszystkich firm zajmujących się tym jakże miłym tematem, zarabiając jednocześnie najwięcej pieniędzy i spychając poprzedni numer jeden – VIRGIN – na drugą pozycję. FIFA SOCCER'96 do dziś utrzymuje się w czołówce sprzedaży, zarówno na konsole jak i PC.

słońcem. Mimo to fabuła jest doskonale przedstawiona i wciąga na dobre. Pojazd pilotuje się lekko i przyjemnie, ma on pełną swobodę ruchów mimo,



i przypomnienie sobie STRIKE COMMANDER na 386.

Dziś, kiedy królują DESCENT 2 i WIPEOUT, grafika SHOCKWAVE wydaje się przestarzała. Poza samym terenem występuje niewielka ilość obiektów naziemnych i praktycznie ma się wrażenie wszechobecnej pustki.

Gulash

P.S. Lada dzieł na konsolę 3DO ukaże się sequel zatytułowany SHOCKWAVE 2, w którym autorzy obiecują lepszą grafikę, więcej broni, lepsze wstawki filmowe pomiędzy misjami. Miejmy nadzieję, że nie trzeba będzie czekać dwa lata na wersję PC.



wolniejszym Pentium (jakim niewątpliwie jest P90) opcja 640x480 w 32 tysiącach kolorów powoduje sięgnięcie pamięcią wstecz

szjami. Miejmy nadzieję, że nie trzeba będzie czekać dwa lata na wersję PC.

Electronic Arts'95

PC WINDOWS 1 CD
486DX2/66 = 8 MB RAM = 10 MB HDD
SVGA = SB 16 = SB AWE

Playstation, 3DO
Autoryzowany dystrybutor
IPS Computer Group © C CD, 79 zł

Za: hi-color, ładne filmy
Przeciw: trupa grafika

SECRET SERVICE #36



ładniejsza niż w LOM. Wszystkie elementy krajobrazu są naprawdę śliczne, a postacie poruszają się dużo lepiej niż w LOM. Niestety algorytmy nie są dopracowane do końca i w trakcie

to we wszelkiego rodzaju budowlach i jaskiniach, gdzie wymagana jest precyzja ruchów, jest to niezmiernie trudne i denerwujące.

Drugą męczącą rzeczą są rozmowy z bohaterami niezależnymi. Autorzy zapomnieli wbudować możliwość zmiany czasu wyświetlania odpowiedzi i dialogi dłużej się w nie skończoność. Poza tym, aby spy-



nia też nie znamy i musimy je odszukać na jednym z kamieni!

Równie słabo rozwiązana jest walka z napotykanymi potworami i przeciwnikami, gdyż cały pojedynek sprowadza się do klikania myszą i rzucania czarów. Jeszcze gorzej jest w walce na miecze – po wyzwaniu kogoś na pojedynek kontrolę nad bohaterem przejmuje komputer i nie mamy wpływu na przebieg walki.

W sumie RING CYCLE nie wnosi nic nowego do świata gier RPG. Mike Singleton wyraźnie nie wyciągnął wniosków z klapy LORDS OF MIDNIGHT i zrobił drugi, prawie identyczny roleplaying z nieco lepszą szatą graficzną.

C(w)alinezka

RING CYCLE

Po rezygnacji z prac nad LORDS OF MIDNIGHT (opis w SS'30) i przejściu do PSYGNOSIS Mike Singleton mógł wreszcie rozpocząć realizację własnego pomysłu. Efektem jego pracy jest RING CYCLE – gra bardzo podobna do wspomnianego LORDS OF MIDNIGHT i niestety tylko trochę od niej lepsza.

Największe zmiany dotyczą szaty graficznej, która jest znacznie

zbliżona się do przedmiotu robi się on coraz bardziej „ziarnisty” i kanciasty. Poza tym nie doszlifowano również chodzenia po zboczach gór i w trakcie takiego marszu praktycznie nic nie widać. W sumie szata graficzna, mimo że znacznie ładniejsza, w dalszym ciągu pozostawia wiele do życzenia.

Wszystkie widoczne i niewidoczne zalety RING CYCLE są niwelowane przez fatalny interfejs użytkownika. Z jakiegoś, im tylko znanego powodu, autorzy zrezygnowali z klawiatury i bohaterem można sterować wyłącznie przy pomocy myszy. O ile na terenie otwartym jest to jeszcze do wykonania,



tać o jakąś konkretną sprawę trzeba najpierw znaleźć odpowiedni kamień runiczny, gdyż bez niego nie znamy właściwych słów. Żeby było śmieszniej, własnego imie-



Psygnosis'95

PC DOS 1 CD

486DX/33 = 8 MB RAM

VGA = SB 16 = SB AWE = GUS = MIDI

Autoryzowany dystrybutor zapowiedź: Ilpiec
CD Produkt (PC CD)

Za: dobry temat i scenariusz
Przeciw: fatalne i karygodne wykonanie



dawno wyszła spod spocynych dłoni programistów – IRON BLOOD stoi oczko wyżej od opisywanej niedawno w KRUSTY KLUBIE gierki IMPACT, jednak takiej rado-



dawało

prawym ramieniu uszkodzona, sprawdzam giwerę. Jedyne ona wygląda tak jak powinna. Lufa błyszczą złowieszczą, pociski cisną się do wyjścia. Biegnę. Nagle, z przewodu wentylacyjnego ciągnącego się pod sufitem wyskakuje android mierząc we mnie swym laserowym okiem. Strzela, ja uchylam



okiem. Strzela, ja uchylam

IRON BLOOD

granie w EARTHWORM JIM lub choćby COMIX ZONE nie zapewnią. „Biegnę przez niemilosierne długie korytarze. Komputer informuje mnie o krytycznym stanie pancerza. Tarcza na

się przed pędzącą wiązką protonów, trenowanym ruchem kieruję w jego stronę mą broń. Dwa razy naciskam spust. Androidem szarpie dwa razy...”

Taką sytuację przedstawia platformówka IRON BLOOD. Pilo-

Microforum'96

PC DOS 1 CD

486DX/33 = 4 MB RAM = 10 MB HDD

VGA = SB 16 = SB AWE

Autoryzowany dystrybutor zapowiedź: czerwiec
Produkt (PC CD)

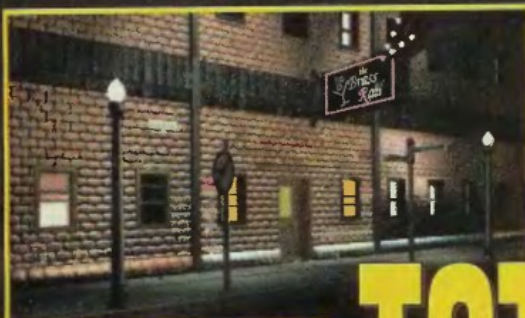
Za: wartka akcja, dobre odgłosy
Przeciw: średnia grafika, ogólna suita

owanie jednego z dwóch robotów bojowych najnowszej generacji to zadanie jakie stawia przed tobą ta gra. Leć, niszczyć, spać, ograb, zgwałć, wysadź... nic dodać nic ująć. IB to luzująca gra mogąca spodobać się każdemu, kto ma choć odrobinę wyobraźni. Posiada czar, rytm i tempo, muzyka towarzysząca eksterminacji jeszcze bardziej pobudza inwencję, eksplozje zrealizowane są ładnie, czasem zbyt subtelnie, ale ładnie. Bez problemu poleciał ją można zarówno zatwardziałym biznesmenom jak i młod-



szemu bratu (lub siostrze).

Mamut



dał o przyszłości virtual reality i nadziejach związanych z promocją QUEST FOR FAME, produktu pionierskiego,

czych „wirtualnych krainach”, złożonych z serii statycznych obrazków: labiryntów, jaskiń i studiów nagraniowych. Wszystko po to, by dotrzeć do królów Rock and Rolla. Po drodze czekają agresywni gitarowi wojownicy, z którymi trzeba stoczyć muzyczne pojedynki polegające na błyskawicznym odgry-



TOTAL DISTORTION



Wiecie, że w grze QUEST FOR FAME firmy IBM można występować razem z zespołem Aerosmith? A wiecie, że już ponad rok temu Prince wydał na CD-ROM interaktywny „spacer” po swojej twórczości? Oba produkty spowodowały nagłośnienie tematyki gier komputerowych w szerszym środowisku – mimo że oba nie są w pełnym znaczeniu grammi. Przyczyniały się do tego reklamy w MTV, w których wokalista Aerosmith opowia-

starającego się stworzyć nowe podejście do gier komputerowych. Również wypuszczony przez ambitną firmę POP ROCKET – TOTAL DISTORTION obliczony został na podbicie szerszej publiczności, niż tylko stuprocentowi gracze. Na pułku tego enigmatycznego produktu napisano: „Music, Video, Adventure Game”. Sprawdźmy zatem, co się za tym kryje?

Program działa pod Windows. Posiada prosty interfejs point-and-click. Poruszamy się po tajemni-

waniu odpowiednich akordów. Natrafimy też na tamigłówki, których rozwiązanie otworzy dalsze przejścia. Posiadane akcesoria to kamera video, prowiant, gitara i trochę pomniejszych rzeczy, wliczając klucze. Bohater posiada wskaźniki życiowe, które po kolejnych pojedynkach ulegają redukcji.

I to w zasadzie wszystko. Następującym po sobie wydarzeniom towarzyszą krótkie rockowe kawałki, które obok zabawnych scenek stanowią najważniejsze plusy TOTAL DISTORTION. Wady to zredukowana do minimum swoboda grającego, toporny interfejs i denerwująca konieczność oglądania wciąż tych samych sekwencji podczas pojedynków. Dziwne, że gra jest dość trudna, bo przecież chodziło

chyba o przyciągnięcie audytorium spoza grona rasowych graczy? Ale to już troska autorów – do uczciwego recenzenta należy wyrażenie przestrogi, iż TOTAL DISTORTION przeznaczony jest dla bardzo specyficznego grona odbiorców. Jeśli ktoś słucha na okrągło muzyki i kocha związane z nią okolice, to tak. Dla fanów przegodówek – stanowczo nie. Sporą tu jest „Music, Video”, ze słodowym jedynie dodatkiem „Adventure Game”.

Micz



Pop Rocket '96

PC Windows 1 CD

486DX/33 ■ 4 MB RAM
SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS

Zob. spec. i ok. w. i muzyki
Przebieg interakcyjny, poziom: Justiniowy



Walka rozgrywa się na ośmiu bardzo różnych graficznie arenach, od miasta przez lasy i ocean aż do kosmosu. Niestety, poza grafiką poziomą zbyt mało się różnią od siebie, aby uczynić grę interesującą. Sterowanie także nie pomaga jej polubić, bolid wol-

nie reaguje na polecenia i często następują niespodzianki. Gracz ogląda widok z kabiny pojazdu i lawirując pomiędzy krętymi alejami kolejnych poziomów stara się wytropić i zniszczyć kolej-

nych przeciwników, zanim zrobią to oni. Określoną liczbę punktów można otrzymać także za obrócenie w pył odpowiednio porzastawianych celów.

Niedawno ukazały się utrzymane w tej konwencji WIPEOUT, CYBERSPEED i ZONE RAIDERS. Czy ZEPHYR przejmie palmę pierwszeństwa od WIPEOUT? Raczej nic na to nie wskazuje. Jednak

produkt, który miałby same wady nigdy nie ujrzałby światła dziennego. ZEPHYR zatem ma swoje zalety, w całkiem okazałej liczbie trzech.

Po pierwsze, gra jest szybka i płynna nawet na wolniejszych komputerach (choć w sumie za specjalnie skomplikowanych obiektów nie posiada). Także

znakomity dźwięk o doskonałej jakości – to jest jego wielką zaletą. Trzecią zaletą ZEPHYRA jest fakt jego współpracy

New World Computing '95

PC DOS 6 dyskiety, 2 CD

486DX2/66 ■ 8 MB RAM ■ 1 MB HDD
SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS

Autoryzowany dystrybutor
Migawka (PC CD) 86 zł

Zob. superdźwięk, obłędna szybkość i trójklatkowy mały poziom miotu

z popularnymi (?) helmami VR (VFX-1 i CyberMAXX).

ZEPHYR jest prostą strzelaniną, której można poświęcić kilka godzin. Jeśli jednak nie lubisz tego typu gier, ZEPHYRA także nie polubisz. Stały temat sportów przyszłości staje się powoli nużący, z uwagi na wzajemne powielanie się pomysłów kolejnych gier.

Gulash



ZEPHYR wbija cię w kabinę opancerzonego i dysponującego pokaznym arsenałem pojazdu. Stajesz się kolejnym zawodnikiem jeszcze jednego sportu przyszłości, który polega jedynie na unieruchomieniu wszystkich przeciwników. Możesz wybrać, której z ogromnych korporacji oddasz swe usługi, każda w zamian oferuje co innego (np. lepszy pancerz albo broń).





Cyclemania



Thunderscape

W SS'33 zamieściliśmy recenzje pakietów MEGAPACK 3 i 4. W naszych oczach MEGAPACK'i to doskonała oferta dla graczy, co potwierdza się ich znakomitą sprzeda-

żą na świecie. Idąc za ciosem, firma MEGAMEDIA wydała pierwszy MEGATRIPAK, w którym znajdują się trzy pełne gry. Podobno będą następne, więc otrzymał on numer 1. Co znajdziemy w środku?

MEGA TRIPAK

CYCLEMANIA – z warsztatów firmy ACCOLADE znanej ze swoich sportowych produkcji zaopatrzona jest w pełną, liczącą 78 stron instrukcję w języku polskim. Szczegółowo opisane są zasady i sposób uruchamiania każdej z gier, więc nawet największy laik nie powinien mieć już więcej problemów. A oto co znajduje się w pudełku (w nawiasie podane wymagania pamięciowe).

MEGAPACK 5

Kolejny, piąty już MEGAPACK przynosi dziesięć gier na dziesięciu płytkach CD, będąc jednocześnie najlepszą składanką jaką widział świat. Dodatkowo, po raz pierwszy kompilacja zaopatrzona jest w pełną, liczącą 78 stron instrukcję w języku polskim. Szczegółowo opisane są zasady i sposób uruchamiania każdej z gier, więc nawet największy laik nie powinien mieć już więcej problemów. A oto co znajduje się w pudełku (w nawiasie podane wymagania pamięciowe).

FLIGHT UNLIMITED – niestety okrojona (1 samolot + 1 lokacja) wersja znakomitego symulatora lotniczego, z bezsprzecznie najlepszą trójwymiarową, teksturowaną grafiką. Aby w pełni rozkoszować się grą, potrzeba PENTIUM (ale warto). Opis w SS'28 (8 MB). **Ocena: 80%**

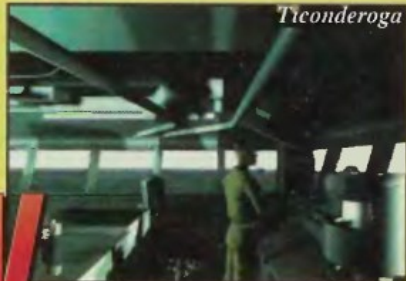
FX-FIGHTER – Pierwsze i jedyne na razie trójwymiarowe mordobicie na PeCeta. Ośmiu wojowników walczy w wielkim, międzygalaktycznym turnieju. Niespotykane na PeCecie wirujące kamery i wspólnie teksturowane postacie. Pełen opis w SS'27 (4 MB). **Ocena: 85%**

PRIMAL RAGE – mordobicie, w którym walczy się dinozaurami! Filmowane kamerą plastelinowe potwory w cudowny sposób ożywają na ekranie, gryząc i szarpiąc się aż do krwi. Trzy wersje gry (zależne od posiadanej pamięci). Pełen opis w SS'28/29 (4 MB). **Ocena: 75%**

JAGGED ALLIANCE – strategia w starym, dobrym stylu LASER SQUAD czy UFO. 60 najemników, 2000 klatek animacji, 50 misji i 4000 linii czytanych

bardzo wskazany, recenzja w SS'23. **Ocena: 75%**

THUNDERSCAPE – typowa gra RPG, rozgrywająca się w świecie ADEN. Znana ze swych gier firma SSI nie za-



Ticonderoga

wiodła i tym razem. Pełna swoboda ruchów, drużyna śmiarków gotowa stawić czoła niebezpieczeństwu, magia i miecz. Pełna kompaktowa wersja z mówionymi dialogami i animacjami, dodatkowo demo gry ENTOMORPH. Opis w SS'34. **Ocena: 70%**

U.S.S. TICONDEROGA – morską strategią w połączeniu z symulatorem krążownika. Dobra grafika

i dźwięk, dużo renderowanych animacji. Program występuje w dwóch wersjach na osobnych krążkach, dla DOS i Windows'95. W pudełku znajdują się obie wersje gry, jednak ta pod Win'95 jest zabójczo wolna. Opis w SS'27. **Ocena: 60%**

Mamy więc trzy dobre gry (cztery kompakty), każdą z innego gatunku. W sprzedaży znajduje się również MEGAPACK 5, o którym poniżej.

Ash

Dystrybutor: CD Projekt
Cena: 69 zł



Flight Unlimited



FX Fighter



Primal Rage



Jagged Alliance



Pool Champion

dialogów. Jedną z lepszych gier strategicznych minionego roku. Pełen opis w SS'27 (4 MB). **Ocena: 80%**

POOL CHAMPION – utrzymany na wysokim poziomie symulator gry w bilard amerykański. Grając w klubach pnie się po szczeblach kariery, aż do turnieju o mistrzostwo w Las Vegas. Trójwymiarowa grafika, doskonały dźwięk. **Ocena: 70%**

WARLORDS 2 DELUXE – reedycja znanej miłośnikom fantazy gry strategicznej. Wersja DELUXE różni się rozszerzeniem ilości misji, poprawionymi błędami i lepszym edytorem planów. Grafika SVGA. Szerzej w SS'17 (4 MB). **Ocena: 75%**

GREAT NAVAL BATTLES 4 – od razu czwarta, najnowsza część morskiej strategii której akcja rozgrywa się podczas drugiej wojny światowej. Wspaniałe statki: Bismark, Król Jerzy 5, Dunkierka. Do wyboru wszystkie liczące się na świecie floty. Nieco więcej w SS'32 (8 MB). **Ocena: 70%**

TERMINAL VELOCITY – bardzo dobra trójwymiarowa strzelanina z elementami symulacji. Pełna wersja kompaktowa z filmkami, digitalizowaną mową i opcją gry w wysokiej rozdzielczości. Można grać przez sieć, kabel, modem. Pełen opis w SS'26 (4 MB). **Ocena: 80%**

PINBALL FANTASIES DELUXE – jeden z najbardziej znanych flipperów firmy 21ST CENTURY w pełnej kompaktowej wersji DELUXE. Dodane cztery nowe stoły (w sumie 8) i animowane przerywniki. Opis w SS'33 (4 MB). **Ocena: 75%**

ENTOMORPH – pierwsza gra RPG rozgrywająca się w świecie ADEN znanej miłośnikom gatunku firmy SSI. Mnóstwo questów, doskonała grafika SVGA i kom-

paktowy dźwięk. Więcej w SS'31 (8 MB). **Ocena: 70%**

Wow! Grać, grać, grać... Palmę pierwszeństwa może odebrać jedynie MEGAPACK 6, o którym jeszcze nic nie wiadomo. Chociaż...

Gulash

Dystrybutor: CD Projekt
Cena: 159 zł



JUŻ JEST!

Dystrybucja, sprzedaż hurtowa:

MIRAGE MEDIA

03-928 Warszawa, ul. Rogalskiego 1E
tel. (22) 671 1551, tel./fax (22) 671 1555
e-mail: mirage@ikp.atm.com.pl

Sprzedaż detaliczna, wysyłkowa:

MIRAGE SOFTWARE

03-982 Warszawa, ul. Gen. Abrahama 4
tel. (22) 671 7777, fax (22) 671 7622

Sprzedaż detaliczna:

AGNUS

00-026 Warszawa, ul. Widok 19
tel. (22) 27 07 09, fax (22) 25 49 86

CENA DETALICZNA

130 zł

DUKE NUKEM

3D

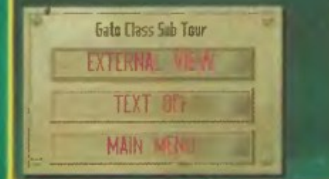
**3D
REALMS**

© 1996 3D REALMS, FORMGEN, APOGEE, US GOLD

MIRAGE

Jeśli pomyśleć o zmaganiach amerykańskich łodzi podwodnych na Pacyfiku, od razu przychodzi na myśl tytuł: SILENT SERVICE i jego druga część. Można sobie wes-

na Pearl Harbour do końca wojny. Pierwsze wrażenie po uruchomieniu gry to uderzające podobieństwo do ACES OF THE DEEP wydanej przez DYNAMIX.



Podobieństwo zarówno w układzie poszczególnych menu, jak i wyglądzie większości ekranów symulacji. Zastanawiające, czy nie podpada to pod prawa autorskie. Jak dotychczas, takiego podobieństwa między żadnymi gramami nie było. Złośliwi mogli by się pokusić o stwierdzenie, że osoby grające uprzednio w Asy nie będą potrzebowały instrukcji. Oczywiście to lekka przesada, są różnice.

SILENT HUNTER to bardzo dobra gra. Zarówno biorąc pod uwagę opracowanie graficzne, jak i realizm. Ale po kolei. Gra pracuje w trybie podwyższonej rozdzielczości i śmiało można rzec, że jest jednym z najładniejszych symula-

tchną „Ach, to były symulatory”. Co prawda więcej w tym wstęchnieniu nostalgii za dawnymi czasami komputerowego szaleństwa, niż rzeczowego porównania z dzisiejszymi tytułami, ale faktem jest, że dawniej grało się trochę inaczej. Dłużej, z większym zapamiętaniem, zaangażowaniem. W dzisiejszym zalewie rynku trudno przyzwyczaić się, polubić jakiś tytuł. Na półce czeka bowiem kilka kolejnych pozycji z danego gatunku. No cóż, żyje się coraz szybciej. SILENT HUNTER z pewnością nie przebije kultowej pozycji SILENT SERVICE, ale może dostarczyć wielu równie wysublimowanych atrakcji.

Akcja SILENT HUNTER rozgrywa się na Pacyfiku, od ataku



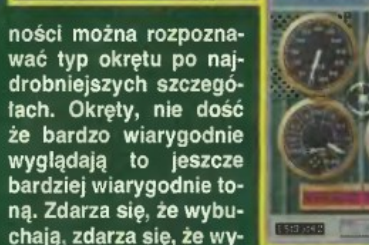
torów łodzi podwodnej z okresu II Wojny. Warunki pogodowe są odwzorowane bajecznie. Możesz płynąć podczas fantastycznej, można by rzec sielskiej

kie okręty wykonano bardzo realistycznie. Autorzy, wykorzystując doświadczenia w opracowaniu modeli 3D stworzyli wyjątkowo sugestywne sylwetki okrętów przeciwnika. Przy dobrej widocz-

SILENT HUNTER

pogody, podczas której ocean majestatycznie faluje, zaś na niebie nie ma najmniejszej chmurki. Zdarza się, że swoje łowy prowadzisz podczas burzy czy sztormu, gdy wokół ciebie przelewają się setki ton wody, zaś widoczność jest ograniczona do minimum. Za dnia po niebie wędruje słońce, zaś w nocy księżyc porusza się po pieczołowicie odwzorowanym nieboskronie rozświetlając nieco mroki nocy. Walka niemalże za każdym razem wygląda inaczej – swoje zmagania możesz toczyć w pierwszych blaskach poranka, w pełnym słońcu dnia, o zmroku lub też podczas co jaśniejszych nocy. Konwoje możesz śledzić nawet przez kilka dni, czekając na dogodny moment do ataku. W SILENT HUNTER są nawet porty! Możesz atakować stojące na redzie statki. Trzeba uściwić przyznać, że tego jeszcze nie było. W nocy zaś, jeśli podpłyniesz blisko, widzisz światła portowych miast.

Co tu dużo mówić, krajobraz opracowany jest prześlicznie – to trzeba zobaczyć. Także wszyst-



ności można rozpoznać typ okrętu po najdrobniejszych szczegółach. Okręty, nie dość że bardzo wiarygodnie wyglądają to jeszcze bardziej wiarygodnie toną. Zdarza się, że wybuchają, zdarza się, że wypalają się trzymając się na powierzchni, toną powoli albo przełamują się i błyskawicznie pogrążają w otchłani. Oczywiście pomyślano o wybuchach, fontannach tryskającej wody, smolistym dymie z uszkodzonych jednostek, płamach ropy na morzu, ostrzałach z dział, itd. Całej akcji towarzyszą różnorodne odgłosy. Od szczególnie nieprzyjemnych trzasków uszkodzonego kabłuba łodzi podwodnej do o wiele bardziej ciekawszych głuchych wybuchów trafiających torped. Większość twoich rozkazów potwierdzają „żołnierskim” głosem członkowie załogi, chociaż niekiedy przydałoby się włożyć więcej zaangażowania w samplowane



komunikaty. Amerykanie to twarde chłopaki, ale spokojny głos mówiący o śmiertelnych uszkodzeniach to lekka przesada.

Pod względem realizmu gra jest równie dobrze zrobiona. Odwzorowano dokładnie warunki pogodowe, a co za tym idzie ich wpływ na walkę. Zupełnie inaczej wykrywa się okręty podczas dnia niż w nocy, odmiennie działają torpedy na spokojnych wodach, niż w szalejącej kipieli. Wprowadzono sonary, a w późniejszym okresie wojny radary. W miarę dokładnie odwzorowano możliwości uszkodzeń – nie które okręty idą pięknie na dno po jednym trafieniu, inne wytrzymują nawet kilkukrotne trafienia. Równie realistycznie rozwala się twój okręt. Zapewne podczas walki będziesz się zastanawiał w jaki sposób można mieć uszkodzonych tyle podzespołów. Zdarzy się też pewnie opuszczenie okrętu.



Miódność gry podwyższa praca TDC (TORPEDO DATA COMPUTER) – kompleksowego systemu zarządzającego wystrzeliwanymi torpedami. Dzięki niemu możesz



opracowywać różnorakie śmiałe manewry pokazujące skośnookim twoją klasę. Na ekranie TDC wybierasz rodzaj i tryb pracy torpedy, określasz jej głębokość i prędkość, kąt wyprzedzenia, kurs... Na początek radzę korzystać z automatycznego systemu prowadzenia ognia. Dopiero gdy zatopisz ostateczną konwoju eksperymentuj z ręcznymi ustawieniami. Po uważnej lekturze podręcznika i paru ćwiczeniach szybko staniesz się torpedowym wirtuozem. Realizm rozgrywki możesz określić w rozbudowanym menu. Radzę powtórzyć sobie niespodzianki w stylu „torpedy niewypały” (pola z krzyżkami) i ewentualnie zmieniać wskaźnik COMBAT LEVEL. Przygotuj się na łatwiejszym poziomie, ale będziesz przyzwyczajony do różnych „wojennych” sytuacji.

Słowa pochwały należą się za opracowanie symulacji, która ofe-

ruje wysoki poziom realizmu, ale zarazem jest bardzo łatwa w obsłudze. Całą akcję można w zasadzie kontrolować za pomocą myszki, choć nie jest to za wygodne. Jednak wystarczy nauczyć się zaledwie kilku klawiszy, by można było bardzo sprawnie zarządzać wszystkimi podzespołami łodzi. Z początku zapewne trudno ci będzie zapamiętać jaki ekran kontroluje, ale zapewniam, że bardzo szybko wpada się w rutynę. Bardzo ciekawym pomysłem jest możliwość zmieniania zawartości menu pod peryskopem i lornetą – duże ułatwienie.

Nad całościowym obrazem gry (i przede wszystkim jej realizmem) czuwał „oryginalny” amerykański kapitan łodzi podwodnej z okresu II Wojny – William P. „Bud” Gruner. Dzięki niemu gra ma też nieco edukacyjny charakter – na płytce zamieszczone są zdjęcia i filmy opisujące poszczególne pomieszczenia i urzędników łodzi oraz informacje o taktyce. Warto nieco czasu poświęcić na wysłuchanie rad starego morskogo wilka – podczas walki może się przydać.

Gracz może (znów uderzające podobieństwo do Asów) wziąć udział w dowolnej, określonej przez siebie misji – ataki na konwoje, okręty przeciwnika, patrole, czy misje ratunkowe to normalka dla kapitana łodzi podwodnej. Możesz też wcielić się w rolę określonego kapitana i wziąć udział w sytuacji, która miała miejsce pół wieku temu. Do twojej dyspozycji są praktycznie wszystkie podstawowe typy amerykańskich łodzi: S-boat, Barracuda, Narwhal, P Class, Salmon, T Class, Gato, Balato, Tench. Najciekawszą opcją gry jest oczywiście kariera – określasz tylko czas rozpoczęcia misji i przystępujesz do wojny. Warto rozpocząć od najwcześniejszego okresu – przejdziesz wszystkie stopnie tajemniczenia. Przez cały okres zmagania z Japończykami będziesz wykonywał różnorakie patrole bojowe, zaś na koniec, jeśli przeżyjesz, zostaniesz pięknie podsumowany i otrzymasz zapewne laurkę z Dowództwa Floty. Pamiętaj, by przed rozpoczęciem kariery potrenować nieco pojedyncze misje, gdyż permanentne porażki mogą zbić cię z tropu.

Tradycyjnym pozdrowieniem „tylu wynurzeń ilu zanurzeń” zapraszam do gry. Wciąga, jest fajna, ładna i realistyczna.

KaYteck

SSI'96
 PC DOS CD
 486DX/66 = 4 MB RAM = 12 MB HDD
 SVGA = 60 = 60 AWE = GUS
 Aut. systemowy dystrybutor
 Digital Multimedia Group (P.C. CD) 185 zł

BELL & BELL Sp. z o.o.

ul. Wronia 29/31, 00-846 Warszawa
 tel. (0-22) 633-55-22 w. 530 do 535

PRACUJEMY PON/PIĄTEK
 w godzinach
 8.00 – 21.00

KOMPUTERY BELL
 dla uczniów, studentów
 i invalidów I i II grupy
2% rabat!

Jeżeli **CHCESZ** mieć **DOBRY** i **SZYBK**Y KOMPUTER lub już go **MASZ** i stwierdzasz, że jest **ZŁY**, **WOLNY**, a **NIE MASZ PIENIĘDZY** na jego rozbudowę – wymienną **ZADZWOŃ** do nas. **POMOŻEMY** Tobie **POZBYĆ** się tego **KŁOPOTU**.

Amiga 500, 600, CDTV, 1200, CD32, C-64, Atari XE i ST, PC-386 i 486 SX/DX, Monitor, RAM-y, Hard Dyski itp. a łączną wartość przyjmujemy jako pierwszą wpłatę gotówkową.

– Bank udzieli Tobie kredytu **BEZ ZYRANTÓW**.

– **JEDYNE** wymaganie to pierwsza wpłata minimum **20%** wartości sprzętu.

CENY CIĄGŁE SPADAJĄ!!! ZADZWOŃ

***RATY NA CAŁĄ POLSKĘ**
***PRZYJMUJEMY W ROZLICZENIU UŻYWANE KOMPUTERY**
***DOSTAWY SPRZĘTU PC I AMIGA 1200 DO DOMU KLIENTA ZA DARMO. CAŁY KRAJ!**
KUP RAZ A DOBRZE!

BELL
 Komputer z procesorem 686-133 MHz
 za **149,-!**
 z VAT-em

W skład każdego zestawu komputera BELL wchodzi: Monitor kolor 14" LR, Pamięć RAM Magistrala PCI, Karta Graficzna SVGA PCI 1 MB, Floppy 3.5" 1.44 MB, Sterownik PCI, Klawiatura 101 klawiszy, Obudowa Mini Tower, Mysz z Podkładką, Obudowa Green Mini Tower LUX, kieszeń wymienna dysku twardego.

Komputery nie są plombowane! Można zmieniać konfigurację zgodnie z warunkami gwarancji. Opcjonalnie: Głośniki oraz Oprogramowanie Systemowe. Gwarancja 12 miesięcy. Pozostałe podzespoły wg tabeli.

BELL	RATA* x24 mies.	1 wpłata 20%	Cena z VAT	CD-ROM	Monitor	HDD MB	RAM MB	Karta muz.
41	486DX 4-100 MHz	149,-	598,-	2990,-	x4	kolor 14" LR	530	4 +
58	586 -133 MHz	159,-	638,-	3190,-	x4	kolor 14" LR	530	4 +
75	Pentium 75 MHz	179,-	718,-	3590,-	x4	kolor 14" LR	530	4 +
100	Pentium 100 MHz	189,-	758,-	3790,-	x4	kolor 14" LR	850	8 +
120	Pentium 120 MHz	199,-	899,-	4090,-	x4	kolor 14" LR	850	8 +
133	Pentium 133 MHz	214,-	859,-	4290,-	x4	kolor 14" LR	850	8 +
Dopl. Płyta INTEL TRITON	7,-	29,-	149,-					
150	Pentium 150 MHz	244,-	979,-	4890,-	x4	kolor 14" LR	850	8 +
166	Pentium 166 MHz	279	1120,-	5590,-	x4	kolor 14" LR	850	8 +

Amiga	RATA	1 wpłata 20%	CENA
CD32	34,-	136,-	680,-
ProModule CD-32	40,-	158,-	790,-
Klawiatura CD-32	5,-	22,-	110,-
CD-32-ProModule + Klawiatura	75,-	299,-	1490,-
A-1200 Escom	88,-	356,-	1750,-
A 1200 Escom -520 HDD	114,-	458,-	2250,-
A 1200 Escom -830 HDD	119,-	479,-	2350,-
A 1200#	75,-	299,-	1490,-
A 1200# - 520 HDD	101,-	400,-	1990,-
A 1200# - 830 HDD	106,-	420,-	2090,-
A 600#	39,-	157,-	780,-
A 500 - 1MB#	33,-	131,-	650,-
Modulator A 500#	4,-	16,-	80,-
Monitor Kolor 4 do Amigi	22,-	91,-	450,-
Commodore lub Philips	29,-	120,-	590,-

Ceny zawierają 22% VAT

Można wpłacić kwotę większą niż wymagane minimum 20%

Kredyt można spłacić przed terminem (mniejsze odsetki)

Posiadamy duży wybór bardzo dobrych, tanich stolików pod komputer

W skład każdego zestawu Komputera OPTIMUS z Procesorem INTEL Pentium wchodzi: Monitor 14" LR, Pamięć RAM, CD-ROM x4, Oprogramowanie Systemowe, Magistrala PCI, Karta Graficzna SVGA PCI 1 MB, Floppy 3.5" 1.44 MB, Sterownik PCI, Klawiatura 101 klawiszy, Obudowa Mini Tower, Mysz z Podkładką, Twardy Dysk w Wymiennej Ramce, Program „Pierwszy Krok”, Program do Automatycznej Konfiguracji OPTILEXE, Podręcznik Użytkownika w jęz. polskim, 24 miesiące Gwarancji. Pozostałe podzespoły wg tabeli.

Optimus	RATA* x24 mies.	1 wpłata 20%	Cena z VAT	Monitor	HDD	RAM MB	Programy
5P75	Pentium 75 Mhz	205,-	822,-	4110,-	x4	kolor 14" LR	855 8 MB
5P90	Pentium 90 Mhz	218,-	879,-	4360,-	x4	kolor 14" LR	850 8 MB
5P120	Pentium 120 Mhz	239,-	957,-	4780,-	x4	kolor 14" LR	1,080 8 MB
5P133	Pentium 133 Mhz	254,-	1019,-	5090,-	x4	kolor 14" LR	1,080 16 MB
5P150	Pentium 150 Mhz	304,-	1219,-	6090,-	x4	kolor 14" LR	1,080 16 MB
5P166	Pentium 166 Mhz	335,-	1341,-	6700,-	x4	kolor 14" LR	1,080 16 MB
5P200	Pentium 200 Mhz	359,-	1440,-	7190,-	x4	kolor 14" LR	1,080 16 MB

WINDOWS'95 PL na CD dopłata 89,- Rezygnacja z Monitora Kolor 14" LRNI – 790,-

Komputery HARVARD do nabycia po SPECJALNYCH CENACH dla Młodzieży za okazaniem Legitymacji Szkolnej lub Studenckiej. W skład każdego zestawu Komputera HARVARD wchodzi: Monitor 14" LR NI, Pamięć RAM, Karta Graficzna SVGA PCI 1 MB, Flopp 3.5" 1.44 MB, Sterownik, Klawiatura 101 klawiszy, Obudowa Mini Tower, Twardy Dysk, Podręcznik użytkownika po Polsku. Opcjonalnie oprogramowanie, Mysz z podkładką. Gwarancja 24 Miesiące. Pozostałe podzespoły wg tabeli.

HARVARD	RATA x24 mies.	1 wpłata 20%	Cena z VAT	Monitor	HDD	RAM MB
4H 133	AMD 586 133 MHz	146,-	584,-	2920,-	kolor 14" LR NI	528 4 MB
5P60	Pentium 60 MHz	148,-	594,-	2970,-	kolor 14" LR NI	528 8 MB
5P75	Pentium 75 MHz	172,-	690,-	3450,-	kolor 14" LR NI	850 8 MB
5P120	Pentium 120 MHz	192,-	771,-	3850,-	kolor 14" LR NI	850 8 MB
5P 133	Pentium 133 MHz	210,-	844,-	4210,-	kolor 14" LR NI	850 8 MB



CO SIĘ DZIEJE?

Wiadomo – Matka Ziemia w niebezpieczeństwie. Znowu Obcy konkwistadorzy mają chrapkę na niebieską planetę. Ale nie ma tak łatwo – Ziemskie Siły Obronne stają do walki. Obce Imperium Cybrid założyło bazę wypadową na ciemnej stronie księżycy. Stamtąd kolejne transporty zaatakowały rozmaite części globu. Obcym udało się założyć trzy zasadnicze przyczółki. Rozpoczyna się bezlitosna walka. Czekają cię zmagania na lądzie i w powietrzu. W rozmaitych strefach klimatycznych i w różnych warunkach pogodowych. Chociaż jeśli o warunkach pogodowych mowa to trzeba przyznać, że autorzy mogliby się do tego bardziej przyłożyć. Praktycznie w danym klimacie pogoda jest zawsze taka sama, nie ma też misji nocnych. Imperium Cybrid dysponuje bardzo podobnymi robotami bojowymi – dlatego też obrońcy mogą nawiązać równorzędną walkę z najeźdźcą.

WALKA, WALKA, WALKA

To co roboty lubią najbardziej to oczywiście bój. Najlepiej jak najostrejszy i jak najtrudniejszy. Przed każdą misją czeka się odprawa, wzbogacona jakimś filmikiem, a potem już przystępujesz do wykonywania zadań. Przed tobą rozmaite misje. Będziesz uczestniczył w wielkich bitwach robotów, będziesz też brał udział w małych potyczkach i niespodziewanych bojach spotkaniowych. Będziesz wykonywał rajdy na umocnienia przeciwnika i będziesz obronił własnych baz. Do ciebie będzie należała ochrona konwojów, przed tobą misje zwiadowcze i ratownicze. Jednym słowem nudno nie będzie – wojna to nie przelewki i czekają cię nie lada atrakcje.

Walka wygląda nadzwyczaj widowiskowo. Wybuchy, ogień, wyładowania

doskonale opancerzonych i zabójczo uzbrojonych. Jest nawet wersja latająca. HERCEM steruje się nadzwyczaj prosto – każdy robot ma dwa ruchome moduły. Pierwszy moduł to element kroczący – tzw. nogi, dzięki którym robot może się poruszać. Drugi moduł to wieżyczka z kokpitem. Zawieszona na specjalnych stabilizatorach umożliwia dokładne ostrzeliwanie nawet szybko poruszających się celów. Wieżyczka ma jeden zasadniczy mankament – zakres jej ruchu w poziomie to 180 stopni. Gdy ktoś podejdziesz cię od tyłu, jesteś ugotowany.

Robotem steruje jeden człowiek nazywany tradycyjnie pilotem, który siedzi w przeszklonym kokpicie. Z uwagi na łatwość obsługi każdy robot dysponuje bardzo podobnymi systemami pokładowymi. Zmieniając typ HERCA zauważysz jedynie zmianę kokpitu. Elektronika pozostaje ta sama. Z początku wydaje się, że podzespoły elektroniczne są bardzo skomplikowane, jednak z czasem okazuje się, że tak naprawdę korzysta się z dwóch, góra trzech typów. Najważniejszy jest radar (F4). Dzięki sensorom pasywnym i aktywnym emiterom możesz wykrywać wrogie roboty i zabudowania. Odpowiednie wykorzystanie radaru to połowa sukcesu, na szczęście radar jest bardzo prosty w obsłudze – określasz jedynie zasięg i tryb działania. Poza radarem często korzysta się z mapy (F7) i panelu komunikacyjnego (F2). Reszta wyświetlaczy to różne panele informacyjne, których przydatność, szczególnie podczas walki, jest dosyć wątpliwa.

– I pamiętajcie – kończył odprawę dowódca szwadronu – Walcie po nogach. Odmaszerować!

Piloci szybko wspięli się po drabinach do kokpitów. Pancerne szyby zamkały się z hydraulicznym sykiem. Sprawnie wykonywana procedura startowa budziła kolejne stalowe potwory do życia. Jako pierwszy opuścił hangar dowódca. Jego robot majestatycznie wyszedł z hangaru wprost w poranne słońce. Dość szybko cały zespół uderzeniowy stworzył formację marszową i roboty bojowe pomaszerowały wyznaczoną trasą. Czekala je bezlitosna walka z podobnymi kolosami...

STALOWE SERCE

HERC to olbrzymi robot bojowy przeznaczony do bezpośredniej walki na średnich i małych dystansach. Wykorzystywane we wszystkich konfliktach zbrojnych szybko stał się podstawowym uzbrojeniem. Biura konstrukcyjne przygotowały dla armii różnorakie rodzaje robotów. Począwszy od małych, zwinnych i szybkich roboczków zwiadowczych, do olbrzymich kilkusettonowych potworów



mych części. Podczas walki możesz odstrzelić praktycznie każdą część przeciwnego robota. Najlepiej odstrzelić mu stalowe nogi... Roboty likwiduje się na wiele efektywnych sposobów – znikają w olbrzymich wybuchach po trafieniu w generator atomowy lub długo dopalają się stojąc na osmalonych nogach, czy też rozpadają się na wiele kawałków. Jak wiadomo profesjonalizm ukryty jest w szczegółach, a różnych fajnych smaczków nie brakuje. Na przykład: jeśli zniszczysz robota stojącego na wzgórzu, jego szczątki powoli będą staczały się po stromym zboczu; uszkodzony robot może stać i cię ostrzeliwać jeszcze bardzo długo; możesz odpo-



wiednio celować i odstrzelić przeciwnikowi całe uzbrojenie...

Walka składa się z dwóch etapów. W pierwszych roboty ostrzeliwiają się z rakiet, zaś drugi to po prostu walka manewrowa, w której wykorzystuje się całe dostępne uzbrojenie. Pamiętaj, że większość robotów ma z tyłu martwą strefę – jeśli podejdziesz „od zosłej” praktycznie od razu zostaniesz zwycięzcą. Podczas walki wykorzystaj możliwość przenoszenia energii do poszczególnych osłon. Nigdy nie stawaj, zawsze bądź w ruchu. Wykorzystaj komputer celowniczy, gdyż samodzielne celowanie w ferworze walki na ogół nie zdaje egzaminu.

KUPĄ MOŚCI PANOWIE

Z początku będziesz sam. Ale kiedy wyprodukujesz kolejnego HERCA będziesz mógł zabierać podwładnych. Na polu walki możesz dowodzić naraz trzema robotami. Trzeba przyznać, że taki team to bardzo zabójcza eskadra. Twoi podwładni mogą wykrywać przeciwników, mogą nawiązywać walkę z konkretnym, wyznaczonym przez ciebie celem, lub też mogą po prostu atakować wszystko co się rusza i wygląda na Cybrida. Wprawdzie nie masz aż tak dużych możliwości dowodzenia jak w TERRA NOVA (opis w SS'35), ale i tak odpowiednie wykorzystanie podwładnych może zapewnić ci łatwy sukces.

MYŚLENIE W BAZIE

Oprócz samej walki gra zawiera też istotny wątek decyzyjny. Mianowicie po każdej misji pojawia się menu bazy. W bazie możesz wykonywać kilka operacji:

Opcja REPAIR pozwala na reperowanie uszkodzonych podczas walki HERCÓW – dzięki temu możesz znacznie przedłużyć żywot swojego parku maszynowego. Nie ma co oszczędzać – po każdej misji reperuj dokładnie wszystko.

W BUILD budujesz nowe roboty. Co jakiś czas inżyn-

elektryczne, urywane komunikaty radio... Krótko mówiąc bardzo przyjemny i, co ważniejsze, sugestywny klimat. Gra pracuje w trybie SVGA i trzeba przyznać, że grafika opracowana jest bardzo starannie. Każdy robot ma mnóstwo rozmaitych rucho-

Sierra'96

PC WINDOWS 1 CD
486DX2/66 = 8 MB RAM = 13 MB HDD
SVGA = SB 16 = SB AWE = GUS

Autoryzowany dystrybutor zapowiedź: czerwiec
IPS Computer Group (PC CD)

Za: najlepsze jak dotąd walki robotów
Przeci: duże wymagania sprzętowe, słaby krajobraz

nierownie będą opracowywać kolejny model – pod koniec gry będziesz miał naprawdę spory wybór robotów bojowych. Na polu walki liczy się głównie siła ognia – radzę budować jak największe roboty. Małe giną bardzo szybko. Pamiętaj by mieć jednego robota latającego i jednego szybkiego robocika do misji zwiadowczych.



EARTH SIEGE 2

WEAPONS to kompleksowy system zarządzania uzbrojeniem. Każdy robot ma określoną liczbę podwieszonych, na których przenosi różnorakie środki bojowe. Asortyment urządzeń do zabijania jest bardzo bogaty. Są karabiny, działa laserowe, różne bronie elektromagnetyczne, rakiety, działa plazmowe, bronie energetyczne... Wszystko o różnych mocach i kalibrach. Wybór uzbrojenia to przede wszystkim rozsądna konfiguracja broni konwencjonalnych (o określonej ilości amunicji) i energetycznych (korzystających z systemów energetycznych robota). Oprócz uzbrojenia będziesz mógł wyposażać swoje HERCE w różne przydatne urządzenia wspomagające.

Gdy zabraknie ci uzbrojenia będziesz musiał skorzystać z opcji ARMOUR. Tutaj możesz budować wszystkie dostępne ci systemy bojowe. Zaznaczasz co ma być skonstruowane i po jednej misji masz do dyspozycji gotowy nowiutki sprzęt do wykańczania bliźnich. Naraz możesz produkować jedynie pięć rzeczy.

Podjęcie decyzji w bazie mile urozmaica rozgrywkę, jednak nie przesłania sedna gry, czyli akcji. Zarządzanie HERCAMI i uzbrojeniem odbywa się

w bardzo łatwy do opanowania sposób, zaś całością rządzić dosyć proste reguły.

CZASEM SĄ UPADKI I WZLOTY

Od pewnego czasu mówi się o firmie SIERRA więcej złego niż dobrego. A przecież nie tak dawno była to firma niemalże kultowa, uwielbiana co prawda przez miłośników przygodówek, ale od wchłonięcia DYNAMIXU znana także na rynku symulatorów. Jednak na szczęście zostali jeszcze ludzie z pomysłami. EARTH SIEGE 2 to gra bardzo dobra. Gra, w której profesjonalizm znany z innych produktów SIERRY połączono z niewątpliwie niezłym pomysłem. Wspaniały wciągający klimat, walki odbywające się w bardzo ładnie opracowanym krajobrazie,

fantastycznie przygotowane roboty, widowiskowa walka to niewątpliwie plusy gry. Być może teren mógłby być nieco mniej „kanciasty”.

A tak nawiasem mówiąc, to walki robotów, gry z pogranicza klimatu symulato-

ra i strzelaniny, powoli stają się odrębnym gatunkiem. Tytuły takie jak MECHWARRIOR 2 (SS'28) czy STRIKE FORCE CENTAURI (SS'35) są na to żelaznym dowodem. I dobrze, że tak się dzieje. Bo zięjące ogniem kolosy są „po prostu Coolio”.

KaTeck



WIELKIE KRÓLESTWO

Świat KINGDOM O'MAGIC szokuje. Środowisko gry składa się z ponad stu renderowanych scen:

lasy w których z drzew spadają liście, strumyki z szemrzącą wodą, a przede wszystkim miasta. Rozgrywcę nie towarzyszy ścieżka muzyczna, za to słyszymy rozbudowane efekty dźwiękowe. Występuje podział na dzień i noc, co oznacza, iż co pewien czas widzimy, gdy ogromna zawieszona na łańcuchu kula rozbija szyby nocy i wówczas robi się dzień. Na noc wsta-

KING

wiana jest nowa szyba. Zmiana pór dnia powoduje, że niektóre rasy, na przykład orki, dopiero po zapadnięciu zmierzchu opuszczają swe jaskinie i wychodzą na drogi łupić przypadkowych turystów.

Po drogach, lasach i miastach poruszają się niezależnie od nas inne postacie. Możemy z każdą z nich porozmawiać, wykonywać ich zlecenia, bądź po prostu, jeśli dany delikwent nie jest nieśmiertelny, walczyć. Bohater posiada pewny zasób energii, możliwy do uzupełnienia po odpoczynku w tawernie, a za to z kolei trzeba płacić, do życia potrzebne jest więc i złoto. W przelotnym WIZARDRY 7: CRUSADERS OF THE DARK SAVANT po raz pierwszy w historii pojawiły się niezależne postacie przemieszczające się z miejsca na miejsce, dodatkowo wykonujące własne misje i jednoczące się w stronnictwa oraz sojusze. W KINGDOM O'MAGIC co prawda nikt się w nic nie jednoczy, jednak już sam pomysł wprowadzenia stuprocentowych Non-Player Character godzin jest pochwalać. Jako ciekawostkę można podać, że jedną z postaci jest Angelo z filmu „The Lawnmower Man” – skorzystało ze zworka użytego w grze CYBERWAR – to przecież ta sama firma!

Inną interesującą rzeczą jest interfejs użytkownika. Przypomina ten znany z RETURN TO ZORK, gdyż po kliknięciu na dany obiekt na ekranie pojawia się koło z zaznaczonymi wszystkimi



dostępny w tym przypadku opcjami (rozmowa to na przykład mikrofon). Eliminuje to wszelkie próby wykonywania niepotrzebnych czynności. Wszystkie



Drogi dzieci, dziś będzie bajka o tym, jak Shah-Ron Stone postanowiła zostać gwiazdą w Holly-Shit-Wood

DLERS. THE LAWNMOWER MAN oraz CYBERWAR. Jest to firma jeszcze niezbyt doświadczona i dopiero bieżący rok ma stać się przełomem w jej działalności.

Zaczęło się od omawianego KINGDOM O'MAGIC, w momencie gdy to czytacie, ukazać się już powinien GENDER WARS, zaś nieco później XS. Plany to niebanalne i jeśli wszystkie zapowiedane gry zostaną odpowiednio rozreklamowane oraz poparte dobrymi wynikami sprzedaży, SCI stanie się siliwym członkiem klanu producentów gier.

Wydany na dwóch płytkach KINGDOM O'MAGIC przygotowany został z dużą dbałością o dobre pierwsze wrażenie. Po pierwsze nietypowe, rzucające się w oczy pudełko, po drugie zaś – dobrze opracowany manual, nie ograniczający się jak w wielu innych przypadkach do skrótowych informacji. Dowiemy się z niego o występujących w grze postaciach oraz samym Królestwie Magii, zobaczymy jego mapę z zaznaczonymi wszystkimi ważnymi miejscami. Tak powinna wyglądać instrukcja, nie będąca grubą księgą, ale jednocześnie dająca graczowi od razu na starcie kilka cennych uwag.

Na pierwszym kompakcie znajdują się scenariusze, w których bohaterem jest zielony mutant Thidney, zaś na drugim Shah-Ron, panienska o potężnych pierogach. Każde z nich ma do wyboru trzy misje: „Tradycyjny i zarazem nieco staroświecki”, „Lekko zwariowany” oraz „Wspaniały 7-11”. W pierwszym z nich jako główne zadanie postawione jest uwolnienie smoka, w drugim odnalezienie zaginionego artefaktu, zaś w ostatnim – zwerbowanie grupy śmiałków gotowych do obrony miasta, w którym zaczyna się cała akcja (Flake Town). Grając dowolną z postaci, prze-



Hello, you're a water elemental aren't you? My, what rippling muscles you've got...
speak cut.

mierza się te same lokacje, inne są natomiast teksty dialogowe oraz komentarze dotyczące znajdujących przedmiotów. Żeby nie utrudniać klientom życia – program zrobiono w taki sposób, że nie można grać Shah-Ron nie posiadając pierwszego kompaktu.

Od wielu miesięcy obserwujemy zjawisko mieszania się gatunków. Kiedyś nie było to częste, tymczasem obecnie coraz więcej gier reklamowanych jest w dość egzotyczny sposób. Pojawiające się slogany reklamowe w typie: RPG/mordobicie (INTO THE SHADOWS), RPG/strategia (U.S.S. TICONDEROGA) niektórych jeszcze mogą szokować. Znacznie bardziej naturalne wydaje się, stające się powoli standardem, połączenie gatunku gier przygodowych z RPG. Opisywaliśmy kilka gier mocno czerpiących z obu tych gatunków naraz. O nowej produkcji w tym stylu, KINGDOM O'MAGIC jest bardzo dużo do powiedzenia, zaczniemy zatem zgodnie z dziennikarskim abecadłem od trzech najważniejszych konkretnych.

KTO, CO I JAK?

KINGDOM O'MAGIC zrobiony został przez programistów z SALES CURVE INTERACTIVE. Firma nie ma jak dotąd na swoim koncie zbyt wielu tytułów, najsławniejsze z nich to TROD-



Artyści to szajbysy! A ten co się pomalował na szklanno był nawet przystojny, szkoda tylko, że ciągle przeświływał i było widać co ostatnio jadł. Szklanny niestety okazał się prawdziwy i jak dostał w pysk za natręctwo to się potłukł.

Żeby zostać prawdziwą gwiazdą, najpierw potrzebny jest reżyser, który gwiazdę wylansuje...



...zgodnie z zasadą „im paskudniej szty chłop tym lepiej lansuje”



Shah-Ron była zdecydowana na wszystko. Nie przeszkadzał jej nawet podejzanie niezdrowy kolor cery protektora, zresztą to i tak było bez znaczenia gdy zobaczyła jego dom.



obiekty na ekranie są oznaczone. Konieczne do pomysłnego zakończenia misji czynności można wykonywać w dowolnej kolejności.

SZKOŁA NIE PRZEGRYWANIA

- Bardzo szybko odnajduje się telefon komórkowy i wystarczy wówczas wykręcić numer 01703631826, aby uzyskać podpowiedź, co w danej planszy należy zrobić. Kosztuje to jedną sztukę złota. ale można dzięki uprzedniemu nagraniu gry na dysk poznać podpowiedź za darmo.

- Na pytanie, skąd brać pieniądze i nowe czary, odpowiedź brzmi: wystarczy czekać. Przemierzające Królestwo Magii postacie walczą ze sobą i wiele

PC DOS 2 CD
486DX/33 = 8 MB RAM = 6 MB HDD
VGA = SB 16 = SB AWE = GUS = MIDI

Autoryzowany dystrybutor
Digital Multimedia Group (PC CD) 165 zł

Za: przebogaty świat gry, ciekawe misje, postacie
 Przeciw: humor momentami ciężkawy

mu się na wojnę. On potem pomoże odkryć boczne wejście do jaskini smoka, wcześniej obejrzyj tam lewy filar.

- W Minar Tragedy wygrywa się w tańcu zabawkę, którą trzeba dać ubranemu na niebiesko magowi, ten z kolei da mikrofon potrzebny posągowi z Flake Town.

- Bujającą się na krześle babunię trzeba odpowiednio zagadać (gdy się

znaczona przez zachodnich cenzorów.

Stosowny dopisek w instrukcji informuje, iż prawa autorskie do przeniesienia gry na ekran kinowy są wciąż dostępne.

Strażnik w mieście Edam, gdzie panuje wieczny mrok, dowiadując się, że stoi tu już wieki, powiada: „Myślałem, że to tylko dłuższa warta!”. Jeden z budynków przepelniony jest listami, gdzie indziej odkrywamy grób winowajcy: tu leży Jim „Błyskawica” Loftus, najszybszy listonosz w tych stronach. Mag w trakcie pojedynku musi wyjść do toalety, gobliny parady w maskach zawodników futbolu amerykańskiego, malutki niczym ważka mag przeobraża się w silacza, dającego z miejsca fangę w nos – w KINGDOM O’MAGIC możliwe jest prawie wszystko.

Od powiedzmy sobie za-

tem na najważniejsze pytanie: jak się w to gra? Paradoksalnie najsłabszą stroną KINGDOM O’MAGIC stanowią występujące w dialogach teksty. Na początku śmieją, potem jednak nie po raz kolejny zakapturzonego jegomościa krzyczącego: „piersiennie. gdzie są pierścienie”, staje się męczące. Zresztą parodię Tolkiena jest w grze więcej. Jedno z miast nazywa się Rivendull (tolkienowskie Rivendell; dull to po angielsku nudny). Starożytny las Lothlorien przemianowany został na De-Lorean, w którym młode elfy umawiają się na schadzki. Nie najlepiej zostały dobrane głosy dwójki bohaterów: ironicznego do znużenia Thidney’a i zachowującej się niczym panienska z „Beverly Hills 90210” Shah-Ron.

W KINGDOM O’MAGIC nie da się grać miesiącami, jak to przedstawiano w reklamach; da się grać znacznie krócej, ale za to bardzo dobrze. To ważna gra, pod względem wykonania stojąca na wysokim poziomie. Wcale nie przeszkadza fakt, iż grafika pozostała na poziomie VGA, jedynie postacie są lekko „postrzępione”, reszta zaś prezentuje się przekonująco. Wielką zaletę gry stanowią wspomniane niezależne postacie, aż dziw bierze, że nie jest to standardem we wszystkich klasycznych produkcjach role-playing. Czyta-

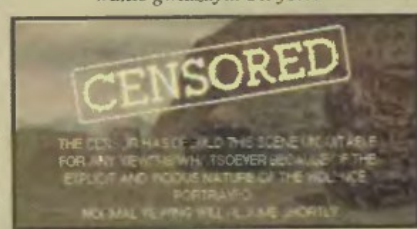
Gospodarz okazał się jednak być dużym dzieckiem kochającym zabawę w chowanego...



... potem pokazał Shah-Ron magicznej kibel, w którym zamiast srajałmy używa się wody pod ciśnieniem do głębokiej penetracji – ostatni krzyk mody wśród zachodnich higienistów



... a potem, potem odbyło się lansowanie gwiazdy... Oh ye!!!



jący fantasy będą się bawili szczególnie dobrze, odszukując odwołania do wielu pozycji tej literatury. KINGDOM O’MAGIC to wreszcie gra wyjątkowa, niemożliwa do zestawienia z żadnym tytułem. Troszkę przypomina DRAGON LORE, ale jest od niej o wiele bardziej złożona. Mimo humoru, który nie każdemu przypadnie do gustu, natomiast wyznacza nową gałąź gier z pogranicza przygodówek i RPG.

Mic

... a potem, potem, potem Shah-Ron została gwiazdą... „Jednej Nocy”, reżyserowi odpadł ogon na skutek zarażenia się wstydliwą jednostką chorobową, a scenarzyście wymyślającemu te bzdury odbito i przeszedł na szatanizm.

KINGDOM O'MAGIC

z nich z biegiem czasu ginie. Pojawia się wtedy nagrobek, z którego po przyjrzeniu się można wydobyc wszystkie przedmioty, które postać niosła. Walczyć można samemu na przykład z orkami w grocie. Zdobywa się przy tym sporo kasy.

- W scenariuszu standardowym Thidney'a, żeby przepłynąć promem na drugą stronę jeziora, musisz skorzystać z leżącej obok samochodu korbki. Aby wejść do miasta Edam, trzeba rzucić strażnikom zatrute mięso z misy psa. Z psem najpierw trzeba porozmawiać, dopiero po pewnym czasie w jego misie pojawi się to, czego potrzeba.

- Na dyskotekę wpuszczają dopiero po zakupieniu w sklepie ubrania. Na miejscu można wygrać buty, które należy podarować krasnoludowi wybierając-

nazwie ją wiedźmą, kwituje to „Wychodzę z gry!”. Można wówczas wziąć dziecko w klatce, by następnie popłynąć łódką do osadzonego na jeziorze domu. Tam uwolnione dziecko szybko rozprawi się z agresywnymi ciasteczkami.

SCI prowadzi bardzo dobrą stronę internetową WWW (sci.co.uk). Można tam uzyskać inne, na bieżąco aktualizowane podpowiedzi do gry. Firma rozegrała to bardzo sensownie – po premierze KINGDOM O’MAGIC nie podała od razu gotowego rozwiązania, lecz rozpoczęła od wskazówek dla początkujących, stopniowo zwiększając poziom trudności rozwiązywanych problemów. Im dalej od dnia ukazania się gry, tym więcej można się dowiedzieć, jak wykonać coraz to bardziej skomplikowane czynności. Tak powinna wyglądać rynekowa obsługa każdej szanującej się gry.

STO LAT ŚMIECHU

Już pierwsza strona manualu sugeruje, jaki czynnik dominuje w KINGDOM O’MAGIC. Cała gra naladowana jest... czym? Oczywiście humorem. Miejscami ciężkawym, mocno nasyconym erotyką, a przede wszystkim niewybrednym. Znający i lubiący cykl „Świat Dysku” Terry’ego Pratchetta poczują się jak u siebie w domu z tym, że humor Mistrza jest oczywiście lepszej próby – mniej nachalny i bardziej aluzyjny. W tym miejscu należy się skądinąd banalne wyjaśnienie, że co innego śmiechy dwudziestotrzylatka, a co innego piętnastolatka, bo taka jest dolna granica dostępności gry wy-





ki, które zgiotylnują szczura. Właśnie o tak przyziemnych sprawach traktuje BAD MOJO.

Bohater ma w tej grze wymiary mniej więcej 2x1 cm przy pełnej rozpiętości nóżek. To dość skromne gabaryty w porównaniu z takimi gigantami jak Ben Throttle. Te rozmiary nie przeszkadzają, a wręcz ułatwiają karaluchowi swobodne penetrowanie zakamarków mieszkania. Widzimy go zawsze z góry. Jeśli wdrapuje się po stołowej nodze na blat, automatycznie zmienia się ujęcie.

Grafika składa się z fotorealistycznych nieruchomych obrazków. Sam karaluch i jego niezależnie poruszający się po mieszkaniu bracia i siostry animowani są znakomicie. W przypadku wejścia do wody owad szybko przebiera nóżkami, stojąc w miejscu porusza czułkami, idąc po rurze może ją okrążyć. Akcji towarzyszą przerywnikowe, nakręcone kamerą scenki, nie najlepszej niestety jakości, ilustrujące dziejące się równolegle wydarzenia: na przykład gdy delikwent po wypiciu piwa z proszkami nasennymi pada jak trup na tożę.

Klasyfikując BAD MOJO gatunkowo, należy włączyć go do szacownej kategorii Action Adventure. Na rozwiązanie czeka tu kilka łamigłówek, w wielu miejscach trzeba wykonać pewną czynność i następnie czekać na jej efekt gdzie indziej. Do dyspozycji pozostają cztery życia, możliwe do stracenia w różnoraki sposób: będąc schrupanym przez szczura, przyklejonym do resztek jedzenia czy farby, możliwe jest nawet podłączenie się do sieci wysokiego napięcia. Zasadniczą trudność gry stanowi szukanie drogi w tym rozległym świecie. Dana lokacja, czy to kuchnia czy łazienka, składa się z kilkudziesięciu ekranów. Nie mając wskaźówek, co robić, można się niemal nabiegać, próbując szukać przedmiotów, z którymi coś można zrobić. Mimo bowiem że przemierza się lokacje wypelnione mnóstwem obiektów, stanowią one dekorację, zaś przedmioty, na które można oddziaływać, występują w znacznej mniejszości, za to niekiedy są przemysłnie ukryte.

Jaką cenzurkę wystawić BAD MOJO? Oczywiście, gra otrzymuje najwyższe



jego zapachu już dawno się przyzwyczaiłem. DDT? Stosowali to zaraz po wojnie, ale podobno struła więcej ludzi niż nas. Zwykła woda? Próbujał tego, ale na ich nieszczęście nauczyłem się pływać. Rozumiem wiele rzeczy z tego ogromnego świata, w którym przyszło mi żyć, bo kiedyś sam byłem człowiekiem. A wszystko zaczęło się od przypadkowego uwolnienia złych mocy. To właśnie dlatego zmuszony jestem teraz przedstawić się wam jako karaluch. Tup, tup, tup...

ZYCIE CODZIENNE KARAKANA

Pamiętne BATTLE BUGS (SS'18) z SIERRY po raz pierwszy na większą skalę pokazało w grach komputerowych świat owadów. Okazało się, że potrafią one być sympatyczne, mają czyste ludzkie problemy, a jedyną różniącą je od ludzi rzeczą jest fakt, iż ich życie to-

czy się na trochę innej płaszczyźnie. Również BAD MOJO z rozwijającą się w dzikim tempie firmy ACCLAIM jest grą komiczną, lecz nie blażeńską.

Historia zaczyna się od tego, że mieszkający w podłej dzielnicy miasta nieudacznik i oszust, przez przypadek zostaje przemieniony w karalucha. Będzie musiał odszukać odpowiedzialny za przemianę medalion, po drodze wykonując kilka dodatkowych misji – w świecie ludzi odbieranych jako pechowcy zbiegi okoliczności, a nie świadomą działalność istoty rozumnej.

Kilka zawartych w BAD MOJO pomysłów zasługuje na miano oryginalnych. Widzieliście bowiem kiedyś karalucha, który potrafi włączyć pilotem telewizor, albo spowodować pożar w łazience? Oczywiście, aby wykonać jakąkolwiek rzecz, musi się posługiwać sztuczkami, bo generalnie realizm został zachowany i owad nie może na przykład przesunąć ciężkich przedmiotów, a jedynie lekkie (kapsle, papierosy). Z bardziej wyrafinowanych czynności, potrafi na przykład poprzez wykorzystanie własnego ciężaru włączyć przycisk. A przypuścmy, że był to przycisk uruchamiający ksero – ono z kolei drukuje zwój papieru, po którym można zejść na podłogę, by po ścianie wejść na szafkę położoną nad szczurzą norą. Stamtąd można zrzucić na dół żyłek-

Tup, tup, tup... Chciecie się dowiedzieć czegoś o świecie, na który patrzycie z góry, ale o którym nie macie pojęcia? Zjemy razem ale to wy okazujecie względem nas bezsensowną agresję. Myślicie, że łatwo jest się nas pozbyć. A niby czym? Prusakolep? Nie wiercie w te bzdety, że jest w stanie przykleić moje zwinne nóżki do ziemi. Raid? Co najwyżej może zabić na śmierć przez rozśmieszenie, bo do



Gdy już wszystko zostanie wytrute, przetrwają tylko one – OWADY



pochwały za grafikę. Oczywiście, gra otrzymuje również wysokie noty za scenariusz, który choć nie jest odkryciem Ameryki, opiera się na zasadach dobrego humoru. Gra jest autentycznie śmieszna dlatego, że nie stara się za wszelką ceną taką być (vide przypadek TOUCHÉ), a jedynie czyni to niejako przy okazji. Wadę BAD MOJO stanowi niewielka liczba zagadek, co powoduje skrócony czas grania – dużo się trzeba nachodzić, zaś znacznie mniej



Na biurku trzeba przeprowadzić manewr oskrzydłający: najpierw dostać się na blat, przechodząc następnie po kablu od odkurzacza. Potem

BAD MOJO



kombinować. Pozostaje kilka godzin dobrej zabawy, którą można śmiało polecić początkującym graczom i co ważne, nie muszą oni być wcale fanami przygodówek. Zobaczą sporo i z pewnością nie natrafiają na zagadki, które nie dają się rozwiązać normalnymi sposobami. Masochistom (czytaj: wiernym fanom) lubiącym te ostatnie, polecam CHRONOMASTER, najtrudniejszą od czasu DISCWORLD grę przygodową.

W UMYWALCE I NA STOLE

Pierwszą i ostatnią rzeczą, którą musisz posiadać, to dobry zmysł orientacji. Z wielu miejsc widać perspektywę całej lokacji, w której się aktualnie przebywa, co bardzo pomaga, by się nie zgubić.

Wskoczywszy w rurę, dotrzesz do chodnika. Z dwóch stron zalewa go woda, a że pływać umiesz tylko na płyciźnie, trzymaj się od niej (od wody) z daleka. W lewym górnym rogu znajduje się wejście do kuchenki. Strzeże go garnizon karaluchów, ale zdostasz się przedostać. Idź w prawo, potem skręć po nodze kuchenki. Gdy dotrzesz do pajęczyny, będziesz musiał przesunąć rozżarzony papieros, by przypalić tyłek mordercy karaluchów i muszek. Kawałek dalej znajduje się pudełko, pod które wejdziesz, przechodząc potem po martwych ciałach karaluchów, w ostatniej kolumnie ustawiając sobie pomost poprzez przesunięcie zwłok.

zejść trochę niżej do miejsca, gdzie zwisa luźny kawałek kabla. Ostrożnie wdrap się na niego, tak by zanurzył się w farbie – spowoduje to śpięcie. Możesz wrócić na górę i po węźle, a następnie kablu przedostać się na drugi stolik. Dużo na nim farb; po przedostaniu się przez pędzel szukaj dziury w stole. Przechodząc nią dalej, znajdziesz kolejną, by wreszcie dotrzeć do wyjścia z tego terenu. Prowadzi ono do tablicy rozdzielczej.

Są tu cztery galki, zaś nieco wyżej umieszczone zostały odpowiadające im wskaźniki. Przystawiaj galki tak, żeby wskaźniki pokazały w kolejności od lewej cyfry 7, 6, 5, 8, co spowoduje niegroźne śpięcie. Potem zmierzaj w kierunku miotły. Zszedłszy po kijku na podłogę, maszeruj aż do łóżkowej nogi. Zasuwał na górę, musisz na tyle dobrze obszukać łóżko, żeby odnaleźć resztki jedzenia. W pobliżu stoi radio, niezbyt nowy model, ale wciąż potrafiący grać. Po wdrapaniu się na jego tyły dobrać się do wnętrza mechanizmu i dotknij drutu.

W sąsiedztwie pojawiła się puszką piwa, warto by coś do niej dodać. Po ponownym wdrapaniu się na szczyt odbiornika pchnij tył buteleczki z pigułkami nasennymi. Teraz trzeba przesunąć wypadłą pigułkę w stronę przegrody radia, a potem lekko ją pchnąć – wpadnie wprost do piwa, to zaś zostanie za moment wlane do gardła grubasa. Złaz na podłogę i pod łóżkiem szukaj pudełka z cygarami. Dostawisz się do niego, odkryjesz nowy pokój.

Dopadnij do pojemnika z papierem, włóż do jego wnętrza. Pchnąwszy przełącznik spowodujesz, iż w kierunku ziemi popłynie zwój papieru. Możesz po nim zejść. Warto, byś odnalazł okolice szkurzej jamy. Gry-

zoń poluje na karaluchy, będziesz miał okazję pomścić pobratymców. Wchodź na ścianę ponad jamą, dotarłszy do umywalki, wejź w dziurę w zbitym lustrze. Celem jest pchnięcie śruby na żyłkę, aby te spadły na dół. Możesz teraz swobodnie powrócić na dół i wejść do niedostępnej wcześniej jamy.

Następną stacją twojej wędrówki będzie kuchnia. Pełnij rurę, potem pod podłogę w lewo, aż do miotły. Wędrówka ku górze doprowadzi cię do kuchenki. Wchodząc do dziury, wyłącz palnik. Niebanalnym zadaniem będzie odszukanie drogi do uwięzionego wśród kleistej substancji karalucha-juniora. Musisz podejść do niego od dołu, a wówczas on wskoczy ci na grzbiet. Wróć do zlewu i następnie pakuj się do dziury odpływu wody.

Po kijku baseballowym przedostaniesz się na drugą stronę. Przeplątny na łupinie orzecha. To miejsce służy do przyrządzania upojnych trunków. Ażby uzyskać właściwy przepis, czyli Bad Mojo, będziesz musiał pochodzić w tę i z powrotem. Gdy już się on ukáže, możesz powrócić na drugą stronę baru, gdzie stoją butelki. Zgodnie z przepisem trzeba kolejno wchodzić na szyjki butelek: syropu z owocu granatu, curacau, brandy, a na koniec wódki.

W nowym pokoju po pierwsze trzeba dotrzeć do wiatraczki. Przystąpienie po kablach spowoduje zwanie papierów, a to umożliwi ci podejście do faksu i subtelne wciśnięcie przycisku Copy. Dość powiedziec, że liczyła się ilość, a nie jakość – możesz po ster-

zapisanych kartek zeskoczyć niżej. Warto teraz zaopiekować się pilotem do telewizora. Zaczynij od przesunięcia papierosa, by ten nie blokował diody podczerwieni. W dalszej kolejności włącz pilota, potem przesiądź się na oczekującego w pobliżu motyla, odbędziesz na nim podniebny lot. Teraz w lewo w kierunku akwarium. Po kablu zejdziesz na dół. Wydostaniesz się przez kratę wentylacyjną umieszczoną nad słodem, na którym przeprowadzano doświadczenia biologiczne.

Wybranie dobrego wejścia to klucz do sukcesu: ciebie interesuje łazienka. Dokonaj wspinaczki na sedes, skąd na ziemię strąć papieros. Zszedłszy w ślad za nim, przesunij żarzący się jeszcze niedopałek bliżej papieru toaletowego. Wróć do pokoju, w którym ty jako człowiek leżysz na ziemi i odszukaj spoczywający w pobliżu głowy amulet. Jeśli ów maraton wykonany zostanie w dobrym tempie, zdostasz się ocknąć i uciec przed pożarem na ulicę. Koniec pięknego życia!

Micz

Acclaim'96

PC WINDOWS 1 CD
486DX/33 ■ 8 MB RAM ■ 20 MB HDD
SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS ■ MIDI

Autoryzowany dystrybutor
CD Projekt (PC CD) 119 zł

Za: karaluch bohaterem gry! co za wspaniały świat!
Przecht: za mała grania!



Dedicated
to the
memory of
ROGER
ZELTZOV



Moje nazwisko – Rene Korda – zapewne nic wam nie mówi, bo i nie powinno. Z zawodu jestem fizykiem, zaś z wyboru – płatnym mordercą. Formalnie figuruję na liście płac Przedstawicielstwa Ziemi, co nie znaczy, że mam tam etatową posadę, po prostu wykonuję objęte klauzulą tajności zadania. Jestem facetem czyszczącym brudy, o istnieniu których społeczeństwo nie powinno się nigdy dowiedzieć.

Zanim otrzymałem od przełożonych jednoznacznie brzmiący rozkaz, słyszałem już to i owo o wydarzeniach ostatnich dni. Wiedziałem, że w dwóch kieszonkowych wszechświatach nastąpiło nagłe zatrzymanie czasu. Takie wszechświata tworzone mogą być w dowolnej ilości, lecz jest to dość kosztowna zabawa. Istnieje umotywowane podejrzenie, że za całą draką stoi grupa piratów, którzy kilkadziesiąt lat temu dokonali słynnej zagłady planety Pasqua. Zginęły wówczas miliony niewinnych ludzi. Teraz piraci uciekają przed sprawiedliwością, ja zaś mam do nich dotrzeć. Mogę wykorzystywać wszelkie dostępne metody, a gdy już delikwentów rozpracuję, zgodnie z trzecim paragrafem mojego kontraktu mam prawo strzelać bez ostrzeżenia.

BLĄSZANY OLBRYM

Wyruszyłem więc z moją wierną Jester na podbój światów. One czekały na mnie spokojnie, rozrzucone w nie-



zmierzonej przestrzeni. Gdzieś tam ukryte w ich cieniu znajdowały się osoby, których szukałem. Myślałem o nich, gdy nagle na ekranie mojego pojazdu pojawiły się sylwetki Charliego Bella i Nizzima Rochtara, pogadałem z nimi nie dowiadując się niczego konkretnego. Wybrałem kurs na wszechświat Urbs. Wcześniej znałem go tylko z opowieści. Przyjechałem do ogrodu, gdzie stał ogromny ożywiony posąg. Porozmawiałem z nim, przy okazji podniosłem leżący na trawie kamień.

Następnie nadeszła kolej na odwiedzenie miasta Ground Zero. To wielka metropolia pełna wysokich, lśniących wieżowców. Od razu po lądowaniu znalazłem tom i kawałek szmatki. W tym podniebnym mieście znajdowało się muzeum, strażnik spał, zabrałem więc świeczkę pudełko i bez problemu dobrałem się łomem do skrzyni, z której wydobylem starożytną tarczę. Zabawiłem się w majsterkownicza – połączone zostały szmatka z pudełkiem, a następnie z tarczą. Teraz dopiero mogłem w drugim rogu sali muzeum użyć tego na polu siłowym. Odznaki generalskie aż się prosiły, by je zabrać.

Wróciłem do Jestera i obrałem kurs na fort. Ze zwłok zdjąłem kombinezon, użyłem czasu w butelce (BOTTLED TIME) na wyrzutni rakiety, wcisnąłem przycisk. Dzięki umieszczonemu na pobożniku panelowi przesunąłem lufę, czerwony przycisk odpalił laserową wiązkę. Po powrocie do ogrodu okazało się, że olbrzym został zmieciony, co pozwoliło użyć w tym miejscu skanera (RESONANCE TRACER), tego przedmiotu umieszczonego w inwentarzu na lewo od czasu w butelkach i PDA.

Udałem się z powrotem do fortu. Do kombinezonu doczepiłem odznaki, dzięki czemu przedostałem się do wnętrza zabudowań. Żeby uniknąć strażów plutonu egzekucyjnego, skorzystałem z tarczy. Więźniowi zdradziłem całą prawdę, zapoznałem się z zawartością koperty. Idąc dalej natrafiłem na windę, dzięki użyciu PDA na skanerze zdołałem do niej wtargnąć. Podjąwszy decyzję o zniszczeniu tego wszechświata, musiałem jeszcze rozwiązać zagadkę, a następnie w obliczu Rady Mądrych blefować i zaraz

potem okazać im szacunek. To zakończyło moją wizytę w Urbs.

PALĄC NA PIASKU

Przybyłem na pustynię Aurans, na magnetyczną północ. Po podniesieniu butelki pojawiła się zgraja dżinów, musiałem przelecieć na ich dywanie i wziąć wszystkie przedmioty, a następnie metodą prób i błędów wręczyć każdemu z nich odpowiedni owoc. Po załatwieniu sprawy wzbogaciłem się o dywan i butelkę. W kanionie uważnie omijałem ruchome piaski. Nad jeziorem stała bestia, której na razie tylko się przyjrzałem. Wszedłszy do grotty, ruszyłem naprzód po szkielecie jakiegoś dużego bydłaka. Podniosłem piórkę.

Po powrocie do Jester polecieliśmy w kierunku jaskiń. Wewnątrz używałem magicznej różdżki na każdej z pajęczyn, następnie znaleziony tu kamień potłukłem na pył młotkiem i posypałem nim każdą sieć. Po bezpiecznym przejściu pajęczyn zmuszony byłem odszukać drogę w nieskomplikowanym labiryncie, dotarłem do miejsca mieniącego się blaskiem kryształów. Mogłbym tu zostać na wieczność.

Nad jeziorem zobaczyłem maga, który natychmiast zniknął, zostawiając po sobie kawałek tkaniny – wziąłem go i skąpałem w wodzie. Przetarcie nim symbolu świata w sąsiedniej jaskini spowodowało, iż otworzyło się przejście. Przed udaniem się dalej przyjrzałem się symbolowi świata Aurans, co później miało mi się przydać. Znalazłem się w obozie nomadów, porozmawiałem z kucharzem, używając piórka na ognisku. Podarowany mi został bukłak. Napelnilem go wodą, tą samą, którą pił widziany wcześniej mag. Po pociągnięciu jednego lyka i ja się zdematerializowałem.

Bestii z kanionu rzuciłem znalezione wcześniej razem z owocami trupa, zaprawionego jedną porcją czasu w butelce. Wziąłem mozaikę. Następnie poleciawszy na płaskowyż, udałem się na lewo od pojazdu, gdzie nad jeziorkiem zastałem poruszającą się do tyłu bestię. Nabarałem stąd trochę wody do bukłaka, po czym na pustyni nie opodal kanionu odnalazłem rozplywający się na horyzoncie obraz pałacu.

Wypiłem płyn z bukłaka, dzięki czemu dotarłem pod pałacowe mury. Odwiedziłem basen, w którym płał się miejscowy wielmoża. Wrzuciłem czas w butelkę do wody, co dość brutalnie przerwało mu kąpiel. Używszy mozaiki na dnie basenu, zobaczyłem wizerunek twarzy – to Dwistor, maestro tego świata, jednocześnie jeden z poszukiwanych przeze mnie piratów. W sali ze skarbami pchnąłem piedestał, na którym eksponowany był rubin, odsunąłem gobelin i na koniec przesunąłem

plytę ze stojącym na niej szmaragdowym wielbłądem. Poprzez tunel w ścianie przedostałem się do haremu. Na miejscu zagadnąłem miłątką kurtyzanę, po czym podarowałem jej moją posiadającą magiczną moc butelkę. Zagadka, którą mi nakazano rozwiązać, polegała na ułożeniu symbolu Aurans. Potem mogłem wrócić do Jester i ustawić koordynaty nowego wszechświata.

FORTUNA

Kasyno składało się z czterech poziomów, pomiędzy którymi mogłem się poruszać windą. Zawodowy morderca, na którego trop naprowadził mnie Alchara, musiał się tu gdzieś zadekować. Z baru wziąłem aparat fotograficzny, wróciwszy na górę porozmawiałem z pilnującym statku oficerem i sфотографowałem go. Dwa poziomy niżej grał band mutantów, porozmawiałem z ich liderem, okazało się, że zabrał im gościa grającego na instrumentach o dziwnej nazwie glifnod. Przeszedłem w lewo, gdzie napotkałem jednego z szulerów – okazał się on po-



szukiwanym muzykiem. Poprosił mnie o odzyskanie instrumentu. Na stojącej przy biurku strażniczce użyłem PDA, a gdy sobie poszła, przyciskiem otworzyłem schowek i wyjąłem z niego glifnod, który oddałem szulerowi. Podniosłem pozostawioną przez niego odznakę i potraktowałem ją sterownikiem prawdopodobieństwa. Muzycy z kompletnego już teraz bandu w trakcie rozmowy zdradzili mi, gdzie może znajdować się poszukiwana osoba.

Zjechałszy na sam dół kasyna, pogawędziłem z żebrakiem, na wejściu do metra użyłem fotografii. Trudno się było tego spodziewać, ale trafiłem na Dziłki Zachod. Wewnątrz lokalu przywłaszczyłem sobie leżący na pianinie pistolet paralizujący. W sali obok grali karciarze. Dołożyłem do puli własne żetony i szybko wycofałem się z rozgrywki. Już na odchodnym użyłem tu skanera, co chwilę później miał się okazać niezwykle ważne.

Wróciłem do kasyna, powlokłem się na prawo od bandu. Strażniczka leżała już martwa na ziemi, zabita przez kogoś, kto właśnie tędy przechodził. To musiał być on! Otworzyłem drzwi i wsze-



CH



dłem w korytarz. Idąc przed siebie, podniosłem kubek z farbą, otworzyłem panel i po drabinie zszedłem niżej. Tam otworzyłem kłapę w ziemi, skąd wydobyłem spowalniacz. Dalej zauważyłem ukryte przejście po prawej. Wewnątrz zastałem grupę obcych: dużemu okazowi zmuszony byłem pokazać swoją odznakę. Żeby oswobodzić skrepowanych, przesunąłem najpierw kubek, potem rozwiązałem im więzy.

Podniosłem dekodery, porozmawiałem z obcymi. Zostały wcisnięte wszystkie przyciski, co uaktywniło wizję na ekranach. Zobaczyłem ubranego na czerwono mężczyznę wchodzącego do statku sabotażystów, jednak nie zdołałem usłyszeć hasła, które wymówił. Dopiero użycie sterownika prawdopodobieństwa na ekranie

Greer, posępny demurg mieszkający w wysokiej wieży. Jako miejsce pierwszego lądowania wybrałem okolice chaty wiedźmy. Odpowiedzią na jej zagadkę były następujące słowa: „Avalon Greer keeps his heart in an egg”. Mogłem przejść do chaty.

Z ogródka wziąłem trochę ziemi, podniosłem wiadro i konewkę, przelałem wodę z jednego do drugiego. Wewnątrz budynku znalazłem nóż oraz muszlę. Do wiadra nabrałem gotującej się na ogniu potrawy. Wodą z konewki polałem kota, z półki pobrałem obie książki oraz magiczny pergamin. Na-

sem. Ożył, zdradził mi swą tajemnicę i odfrunął w przestworza. Kawalek dalej spotkałem grupę leśnych duszków. Porozmawiałem z dwojgiem z nich, z tym po lewej dwukrotnie, aż dokonaliśmy wymiany czarów. Od choinki oderwałem dwa kryształy – stukłem je młotkiem.

Planeta Forge była zamieszkała przez krasnoludy. Strażnik podarował klucz otwierający wrota kopalni dopiero po uraczeniu go porcją potrawy z wiadra. Zdjąłem latarnię wiszącą nad wejściem. Przecho-

nięcia. Potem rzuciłem kolejną inkantację, dzięki potraktowaniu błogosławionego piórka fokusem. Wziąłem oko, rurki od króla użyłem na sobie, co pozwoliło wlecieć w górę.

Gdy tylko podniosłem z szuflady różę, zbudziła się królowa. Po rozmowie podałem jej oko, a ona je pocałowała. Okazało się, że wewnątrz ukryte było serce – serce władcy, który pragnął być bezlitosny. Wypadło odwiedzić wieżę Avalona i stanąć przed jego obliczem. Wspominałem o odnalezieniu serca, on wówczas pozwolił się aresztować. Na odchodnym zapoznałem się z treścią pozostawionej obok tronu korespondencji.

Ostatnią stacją mojego pobytu na Cabal była ponownie chatka wiedźmy. Różę posadziłem w ogródku, podlałem ją konewką, po czym wyjąłem nasiono. Naciąłem je, po czym uderzyłem w nie młotkiem. Dopiero wtedy posadziłem nasiono w ogródku...

Wewnątrz łupiny wydobyłem ze ściany żółto-zielony kryształ, stukłem go przy pomocy młotka. Kawalek drewna położyłem pod kotłem, podniosłem tyżkę i zapaliłem ogień. Do kotła wlałem

wodę, wypadły z ogniska niedopalek wsadziłem również. Minerale z kopalni krasnoludów użyłem na piórku, potraktowałem to fokusem, po czym skorzystałem z gotowego czaru na kotle. W ten sposób wywołałem wiatr – trzeci niezgod-

ny składnik wywaru. Zamieszałem substancję tyżką. Na koniec dodałem skruszony żółto-zielony kryształ. Po ponownym zamieszaniu napilem się wywaru. Czas na Cabal uległ zatrzymaniu. Nie miałem tu już nic więcej do roboty.

ŚWIAT MARZEŃ

Drugi pobliski wszechświat nosił nazwę Verdry. Różnił się w zasadniczy sposób od wszystkich, które wcześniej widziałem z tym, że wszystko było w nim jakieś nierzeczywiste.

Po wzięciu liścia użyłem zakrzywacza rzeczywistości na roślinie, dzięki czemu mogłem porozmawiać ze wszystkimi. Jedną z roślin wyrwałem z korzeniami, gdy zobaczyłem, że ma zamiar mnie okraść. Przyjrzawszy się

RONOMASTER

z pojazdem umożliwiło detekcję głosu: Pasqua Wipeout.

Na samej górze kasyna użyłem PDA na małym droidzie reperującym. Dzięki zasłyszанemu hasłu zdołałem wewnątrz otworzyć skrytkę. Wziąłem wytrych, który następnie dwukrotnie wyjąłem młotkiem. Pchnąłem dźwignię i powróciłem do korytarza na dole. Po dotarciu do windy użyłem dekodera, stanąłem przed zamkniętymi drzwiami.

To tutaj skrył się Milo, terrorysta, który zatrzymał czas w dwu odwiedzonych przeze mnie wszechświatach. Otworłem drzwi przy pomocy wytrycha. Choć miałem świadomość, iż mogę zostać powitany gnatem, po wejściu zacząłem od razu rozmawiać z Milo. Zgodziłem się go nie aresztować i spokojnie wysłuchałem jego opowieści. Okazało się, że Milo był niewinny, jako jedyny przetrwał zagładę Pasqua i teraz szukał zemsty na odpowiedzialnych za tę apokalipsę. Postanowiliśmy połączyć siły i od tego momentu zaczęliśmy współpracować.

Zagadka, jaką mi przedstawiono, polegała na dotykaniu w odpowiedniej kolejności fragmentów trójkąta. Zabłysł jeden – wciskałem go. Błyskał on i następny – wciskałem je w takiej kolejności. Potem sekwencja składała się z trzech elementów i tak dalej. Po pomyslnym przebrnięciu tej przeszkody wróciłem do statku. Czekał tu na mnie Milo, wymieniliśmy kilka słów, po czym użyłem czasu w butelce na farbie i podarowałem do strażnikowi. Zostawiliśmy za sobą ten przekięty świat szulerów i ciemnych interesów.

UKRYTE SERCE AVALONA

Postanowiliśmy się rozdzielić. Milo poleciał ponownie na Urbs i Aurans, ja tymczasem miałem spenetrować Cabal. Władcą tego świata był Avalon

tychmiast zapoznałem się z treścią znalezionych. Przed wyjściem użyłem w chacie skanera. Nożem odciąłem wiszący na uschniętym drzewie przed domem wosk.

Jester zawiozła mnie na planetę Glass, do świątyni walebnego Feniksa. Porozmawiałem z mnichami, zdradziłem im całą prawdę. Nauczylili mnie czaru władzy. Podniosłem pióra i wszedłem w progę świątyni. Odezwał się do kapłana, ten nakazał mi klęknąć. Potraktowany magicznym fokusem pergamin uaktywnił czar, którego użyłem na Feniksie. Położyłem na ołtarzu pióra, odważyłem się wypowiedzieć do bóstwa swe słowa. Mogłem zabrać błogosławione już pióra. Na koniec mojego pobytu w tym świętym miejscu skorzystałem ze skanera.

Na planecie Gem panowała zima. Wśród zmrożonych drzew stał wyrzeźbiony w lodzie posąg jednorozca, podzierałem na niego magicznym foku-





Od historii przechodzimy do teraźniejszości. Powyższy wstęp mogłyby oczywiście zastąpić impresje w stylu: „Gry przygodowe to popularny

O wydanej w połowie lat osiemdziesiątych trylogii gier tekstowych spod znaku Zork można mówić długo. Młodszych czytelników warto uświadomić, że w ówczesnych czasach gry przygodowe poza nielicznymi wyjątkami nie posługiwały się grafiką, lecz jedynie tekstem. Jeśli pojawiały się w nich grafika, to najwyżej w postaci obrazków stanowiących dodatek do tekstu. Z klawiatury wpisywało się polecenia, gdzie bohater ma iść i co robić, po wejściu do nowej lokacji otrzymy-

wało się pół ekranu tekstu opisującego, gdzie się znalazł. Miało to swój urok, jednak wszystko musi umrzeć i tak się stało w naszym przypadku – w y d a n y w 1988 r. ZORK ZERO był już ledwo trzymającym się na nogach dinozaurem.

Firma INFOCOM, z której wywodzą się późniejsi założyciele LEGEND ENTERTAINMENT oraz członkowie LUCASARTS, słynęła jako potentat w dziedzinie gier tekstowych. Na swoim koncie ma PLANETFALL (rok temu miała powstać jej odświeżona wersja, ale zmieniono plany), HITCHHIKER'S GUIDE TO THE GALAXY, LEATHER GODDESSESS OF PHOBOS (wydano jej odświeżoną wersję), STATIONFALL, czy wspomnianą trylogię ZORK. W 1993 r. ukazał się RETURN TO ZORK, najbardziej udana próba wydania po tak długim okresie gry wiernej oryginałowi. Choć część graczy pozostała wobec niego w opozycji, to i tak ów program sprzedał się na świecie w ponad milionie kopii.



obecnie gatunek” czy „Dawno, dawno temu i bardzo daleko stąd istniała sobie kraina Zork”, ale patent na takie teksty posiadają inni. Jeden fakt pozostaje niepodważalny: ukazał się właśnie ZORK NEMESIS! W czołówce gry występuje jedynie logo ACTIVISION, z czego wynika, że oprócz wydania gry owa firma jest również jej producentem.

Fabula ZORK NEMESIS rozpoczyna się od tego, iż dusze czterech Alchemików Zorku zostały uwiecznione w wyizolowanych wymiarach. Wszystkiemu winna jest posiadająca ponadnaturalną moc istota Nemesis, stylem bycia i rechotliwym śmiechem przypominająca Morphiusa z RETURN TO ZORK. Gdy gracz wkracza do akcji, dociera do świątyni, skąd musi przedostać się w inne wymiary, gdzie więzieni są Alchemicy i uwolnić ich. Łącznie do zwiedzenia pozostaje pięć zróżnicowanych graficznie światów.

Po każdym z nich poruszasz się w interesujący sposób. Po wybraniu jednego z kierunków przeskakuje się do następnej lokacji, czyli kolejnego ładnie wyrenderowanego obrazka, znany to z MYST czy LABYRINT OF TIME. W ZORK NEMESIS jest jednak coś więcej – stojąc

w miejscu, można kręcić głową! Przesuw ekranu na szybkich procesorach prezentuje się ultrapłynnie, tak że momentami w ogóle nie czuje się braku pełnego 3D. Grafika jest rzeczywiście przepiękna. Od dłuższego czasu nie było przygodówki z tak wiernie odtworzonym środowiskiem gry. Chodząc po starożytnej świątyni odczuwa się drżące w niej stulecia. Przebywając w leżącej wśród śniegów bazie, wśród szarych ścian i grubych żelaznych drzwi, również czuje się specyficzny klimat. Niestety, poruszasz się cały czas po pustych wnętrzach. Krótkie filmiki z postaciami pojawiają się tylko w przypadku rozwiązania jakiegoś szczególnego problemu. Autorzy ów brak ożywionych elementów środowiska gry starali się zastąpić efektami dźwiękowymi: niemal wszędzie pojawiają się echa, szurmy, plusk wody z fontanny, niby oddalone głosy. Wszystko to zgrabnie buduje atmosferę. ZORK NEMESIS wymaga 16-bitowej karty muzycznej, oferując doskonałej jakości dźwięk.

Jak jest z zagadkami? W grze prawie nie występują przedmioty,

zaś sam sens grania sprowadza się do rozwiązywania kolejnych łamigłówek. Wiecie, jak to jest – gdzieś się zobaczy sekwencję symboli, gdzie indziej trzeba z niej skorzystać. W jednym miejscu zobaczysz przez lunetę pałac, potem musisz spośród różnych szkiców wybrać właśnie go. Nie mówię wcale, że to gorszy rodzaj gry, przeciwnie – jeśli łamigłówki nie są absurdalne i istnieją ślady pomagające znaleźć rozwiązanie, to można się bezstresowo pobawić. Taki był MYST, taki jest teraz ZORK NEMESIS. Choć przygodówek ostatnio wydano sporo, ma on wśród nich pozycję wyjątkową. Będzie rządzić do czasu, gdy ukaże się PANDORA DIRECTIVE, na którą z nadzieją czekam.

Micz

Activision'96

PC DOS 1 CD
486DX/33 ■ 8 MB RAM ■ 20 MB HDD
SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS

Autoryzowany dystrybutor

Technad (PC CD)

179 zł

Za: Intrygująca fabuła, świetny dźwięk i grafika
Przebu: łamigłówki, łamigłówki... MYST?





Przez moment wydawało ci się, że zbiegniesz przed pościgiem. Kto jednak zna lepiej pustynię od zamieszkujących ją Beduinów. A japoński mocodawca wynajmuje tylko faworców. Zabrali ci sakwę ze zdobyczami, tego właśnie szukali. Jeden już naciskał cyngiel, ale wtedy odezwał się głos bezkresnych piaszków. Przemówiła olbrzymia kamienna figura. Powiecie, że to tylko wiatr, ale przecież niedoszli mordercy uciekli. Wierzcie lub nie!

NOWY JORK

Jak to dobrze wrócić do domu i do Odditorium. Drzwi muzeum są otwarte, czyżby coś się stało? Na zapleczu dostrzeżasz związanego współnika. Feng Li broni się przed jadowitą kobrą. Nie potniesz jej mieczem samurajskim, bo zniszczysz cenny eksponat. A może i sam miecz. Poskrom lepiej węzła specjalnym chwytakiem, który zostawili uciekający pośpiesznie włamywacze. Teraz do biura Posh Express.

PEIPING

Na miejscu wymień trochę dolarów na lokalną walutę. Na końcu głównej ulicy znajduje się zniszczona kuźnia. Za nią znajdziesz koło od wozu. Spróbuj je zabrać. Koło się rozleci z trzaskiem, co zwróci uwagę wścibskiego żebraka. Uważaj bo doniesie władzom, że kradniesz. Zbierz z ziemi szprychy. Porozmawiaj z żebrakiem. Obok niego w kupce złomu dostrzeżesz błysk amuletu. Zapłać, a będziesz miał dobry eksponat.

Żebrak idzie za tobą jak cień. Jeśli masz ochotę pokonać mur, musisz się go pozbyć. Porozmawiaj z babunią karmiącą ptaszki. Trzyma ziarno w metalowym hełmie. Daj babci swoją fotografię jeszcze z czasów wojny. Wzruszona kobieta węczy ci

helm. Wrzuć go na zadaszenie kuźni, tam gdzie żebrak nie dosięgnie.

Pora wprosić się za mur. Nie masz stosownej przepustki, więc musisz zastosować wybieg. Jeśli dobrze spojrzysz, zobaczysz w murze regularnie rozmieszczone dziury. Wybierz wygodne miejsce i włóż w nie szprychy. Wejść po tej prowizorycznej drabinie do góry.

HALL OF CLASSICS

Już po drugiej stronie muru usłyszysz metaliczny brzęk. W jednej z dziur znajduje się srebrny motyl. Dobrze się będzie prezentował w Odditorium. Po chwili dołączy do ciebie partnerka w wyprawie, Mei Ching. Podejdźcie do świątyni, w której przechowywana jest tabliczka Mistrza Lu. Wejścia pilnuje roślakolita, który zdaje się przechodzi właśnie próbę milczenia. Chwyć za drewniany młot i uderz nim w gong. Na spotkanie wyjdzie wam kapłan. Rozmowa będzie krótka i konkretna.

DANZIG

Wolne miasto Gdańsk jest nam jakby znajome. Pojeżdż do zamku barona von Seltsam.



Wszystko w tej posesji jest podporządkowane motywowi asa pik. Porozmawiaj z ogrodnikiem. Może on za odpowiednią opłatą powiezieć ci coś ciekawego. Ale nie daj się bez końca naciągać. Idź do grobowca rodziny Seltsam. Przy pomocy drabiny spojrz przez wywietrznik. Stary baron zainstalował system przeciwdziałający przedwczesnemu pogrzebaniu. W trumnie jest dziura, w której tkwi sznurek dołączony drugim końcem do dzwonka. Przez te kilka lat spoczynku barona w grobie nie okazał się potrzebny.

Pójdź na zamek. Porozmawiaj z młodszym von Seltsamem. Wskaże ci wszystkie zakamarki, które mają związek ze sprawą. Gdy tylko wyjdzie z sali przyjęć, zanurkuj pod kanapę. Jest tam stary banknot niemiecki – obecnie bez wartości, ale jaki świetny eksponat. Udaj się do sali bilardowej.

W obrębie tego pomieszczenia jest tajne przejście do laboratorium chemicznego. Tylko nikt nie wie gdzie ono się znajduje. Otwórz biurko i jego wewnętrzną szufladę. Zabierz klucze i list. Na stole bilardowym leży jedyna kula, jest ci potrzebna. Otwórz kluczem szafkę graczy. Na półeczce znajdziesz talię kart. Zwróć uwagę, że brakuje asa pik. Poddaj oględzinom ścianę obok portretu neptuna. Tapeta ma wzorek złożony z asów pik. Pod jednym z nich jest przełącznik otwierający wnękę za obrazem. Otwórz pudełko z cygarami i weź jedno z nich. Wciśnij guzik by włączyć wiatraczek. Otwórz kratę. Wrzuć kulę bilardową do okrągłego otworu. Odwróć się do środka sali i podnieś wieko stołu bilardowego. Pod nim znajdują się schody.

Na dole jest stół ze szkłem laboratoryjnym i innymi dziwnymi przedmiotami. Na dnie olbrzymiego stoja tkwi szmaragd Romanowów. Wyjmij wszystkie przedmioty z szuflady. Umieść uchwyty na pompie. Połącz rurką wystające ze stołu wyloty. Zdejmij z kranu klucz i użyj go na zaworze powietrza. Na ścianie po lewej stronie wisi długi metalowy przedmiot. Połóż go na stole, by przykrył tłok. Na tablicy ogłoszeń po prawej znajdziesz plakat z układem okresowym pierwiastków. Wepchnij go do dużego stoja. Upewnij się, że zawór jest zamknięty. Napompuj powietrza sprężarką,



potem zwolnij zawór. Ciśnienie gazu wprawi w ruch tłok, który przy pomocy dźwigni i koła zębatego obróci uchwyt ze stojem. Szmaragd jest twój. Tylko jak się stąd teraz wydostać?

Wyjmij szmaragdową spinkę z korka. Ostрым końcem poluzuj stalowy uchwyt opinający stół. To pozwoli ci go zabrać. Z pompy wyjmij pręt i podważ nim leżącą na stole dźwignię. Podwiesz dźwignię na uchwycie wystającym z sufitu. Zatkaj wszystkie dziury w stoju przy pomocy korka, gumowej zatyczki oraz uchwytu do pompy. Uszczelniony

stół połóż na dźwigni. Ze zlewu wykręć kranik i podepnij go do gumowego węzła. Taką konstrukcję podłącz do stoja, a drugą jej stroną przez rękę do zlewu. Włóż na miejsce klucz od kranu i włącz dopływ wody. Wlewając się ciecz przeważy dźwignię, która wciśnie trzon tłoka. Odpowiadający mu tłok na dole otworzy pancerną skrytkę.

W środku są koła szczyrowe i mikroskop. Przyjrzyj się szmaragdowi w powiększeniu. Na spince są wygrawerowane litery Ti oraz Xe. Sprawdź pierwiastki tytan i ksenon w układzie okresowym pierwiastków. Odpowiadają im liczby atomowe 22 i 54. Kiedy przeczytasz litery pierwiastków odwrótnie otrzymasz napis eXIT. A więc cyfry szczyru też trzeba podać „od tyłu”. Ustaw na kołach szczyrowych liczbę 4522. Mechanizm otworzy stalowe drzwi.

Musisz przedostać się do grobowca barona. Weź łopatkę i porusz się dzwonek z boku grobowca. Ogrodnik przybiegnie, ale po chwili zmyśla cię za profanowanie cmentarza. Będziesz musiał to zrobić sprytniej. Wymagać to będzie podróży do Nowego Jorku. W drugiej sali wystawowej Odditorium znajduje się żółw należący do Feng Li. Nie zapomnij zabrać z szuflady jego ulubionych smakolików. Teraz możesz zorganizować swój mały żarcik.

Na placu przed zamkiem stoi krzew, dopiero co przystrzyżony przez Wolfa. Narób tu trochę bałaganu, żeby ogrodnik miał przez jakiś czas zajęcie z dala od cmentarza. Podejść do niego i powiedz o karygodnym zaniedbanu. Sam weź łopatkę oraz drewnianą sztabę. Sztabę połóż w poprzek na dwóch umach przed wejściem do grobowca. Wejść na nią i otwórz kratę wywietrznika. Do ziejącego otworu włóż przysmaki. Wepchnij je nieco dalej przy pomocy łopatki. Dopiero teraz wprowadź tam żółwia. Masz pół minuty zanim uruchomi on dzwonek. Wróć i połóż narzędzia na miejsce, żeby Wolf nie podejrzewał oszustwa. Do grobowca pobiegniecie razem. Ogrodnik otworzy drzwi i ucieknie przerażony. Ty będziesz mógł przeczytać zapiski barona. Jest tu też maska z otworami niezbędną do odcyfrowania tabliczki Mistrza Lu.

PERU

Twoja wizyta w Peru ograniczy się do biura Posh Express. W końcu nie znasz tu nikogo i mógłbyś się zgubić. Biuro jest pełne wypchanych ptaków, przyjrzyj się im. Ciekawy jest również zegar na koutuarze. Na-



szkicuj w swoim dzienniku inskrypcje z kamiennej tablicy stojącej w rogu. Chwilowo nic tu więcej nie zdiatasz, więc rusz na Wyspę Wielkanocną.

WYSPA WIELKANOCNA

Porozmawiaj z dr. Twelvrees. Zabierze cię do starej kobiety, modlącej się przy przewróconym posągu Światowida. Spytaj się czy możesz w czymś pomóc. Następnie przeszukaj plażę. Jest tu mały pieńek oraz kawałek drewna w kształcie ptaka. Wróć do kamiennej figury, którą widziałeś po drodze. Spróbuj wyjąć przedmiot z oczodołu. Kamień nagrzał się na słońcu i jest bardzo gorący. Idź do wykopalisk. Zabierz rękawek wiszący na słupku oraz sam stupek. Przeczytaj notkę przybitą na domku. Twelvrees pojechała do miasta po zakupy. Skorzystaj z okazji i zobacz



naczynie wodą i wylej ją na glinę. Teraz kamień zsunie się jak po maśle odsłaniając skrytkę. Wewnątrz niej jest stara tabliczka rongorongo.

Twelvrees pewnie chętnie by ci powiedziała co jest na niej napisane, ale związali ją dwaj jaapońscy agenci. Musisz ich wymanewrować. Wejź do szopy przez okno. Na generatorze leży klucz od świece zapłonowych. Poluzuj nim mocowania zbiornika paliwa. Przywiąż linkę startową do drutu przy drzwiach i zaczej ją o zbiornik. Odkręć nakrętkę wlewu paliwa. Zapal



niezłym cwaniakiem. Odkup od niego skurczoną głowę, ale dobrze się potarguj. Będziesz potrzebował jego łopaty i drabiny. Odda ci je z radością w zamian za pechowy szmaragd. Zanim wejdziesz na wieżę wydobądź jeszcze z piasku starodawną zabawkę na kółkach. Cennych eksponatów nigdy za wiele.

Wdrap się na szczyt wieży. Przywiąż linkę do drabiny, a drabinę połóż na ziemi. Przesuń nań postument. Teraz możesz zejść na dół. Z wnętrza wydobądź kryształową czaszkę. W drodze do obserwatorium nie zapomnij zabrać liny.

Drzwi do obserwatorium są zamknięte na archaiczny mechanizm szyfrowy. Zerknij do zapisków w dzienniku. Jeśli skrętnie notowałeś informacje, na kamiennych tablicach wyłoni ci się pewien schemat. Zapamiętaj kolejność piktogramów. Górny piktogram ustaw na ten przypominający oko z powiekami. Dalej ustawiaj piktogramy zgodnie z kierunkiem wskazówek zegara w zapamiętanej kolejności. Wewnątrz umieść czaszkę na szyi posążka. Wciśnij łopatę w dziurę kabestanu i pchnij ją by obrócić kopułę. Gdy tylko pierwszy promień słońca przejdzie przez kryształową czaszkę, na przeciwległej ścianie pojawi się wzór. Przerysuj go do dziennika. Wychodząc zabierz czaszkę. Pamiętaj: eksponaty przede wszystkim.

SIKKIM

W rogu biura Posh Express znajduje się walec modlitewny. Opis tych urządzeń znajdziesz w ulotce na

stole. Po lekturze udaj się do świątyni. Przy wejściu stoi rosły mnich, który wpuszcza tylko członków sekty. Zauważ, że ma na palcu dziwny pierścień. Zdejmij z cygara papierową opaskę i włóż ją na palec. Na szczęście strażnik jest krótkowidzem.

Wzdłuż ścian świątyni rozmieszczone są boksy, w których zamknięci mnisi odmawiają znane modły i uczą się nowych. Ktoś pozamieniał walce modlitewne. Jeśli chcesz wkraść się w łaski mnichów, przywróć porządek. Powinno to wyglądać tak: 4 – WISDOM, 6 – SERENITY, 9 – PEACE, 12 – INSIGHT, 15 – TRUTH. Tajne przejście wewnątrz świątyni może otworzyć mnich z najdłuższym stażem. Po odpytaniu wszystkich i rozwiązaniu zadania logicznego dojdiesz do wniosku, że jest to mnich numer 9. Wejście jest tam, gdzie poprzednio był pusty boks.

Znajdziesz się w środku labiryntu. Pociągając za odpowiedni sznur zwisający z sufitu możesz otwierać kolejne drzwi. Przygotuj się na długą i znużającą drogę. W labiryncie możesz znaleźć dwa nowe eksponaty do Odditorium.

Zgodnie z obietnicą podaję wbudowany przez programistę chwyt do obejścia całego tego kluczenia. Będąc w pierwszej komnacie wciśnij klawisz CTRL i wpisz LEE. Zostaniesz przeteleportowany do wyjścia.

Pod sufitem wisi jakaś machina. Gdy pociągniesz za odpowiednią linę, rozwinie się w dół drabina. W górnej komnacie spoczywa manuskrypt Mistrza Lu.

THE RIDDLE OF MASTER LU

część 2

co się dzieje w szopie. Kryje ona stary generator spalinowy. Odwiąż linkę startową i wróć do figury.

Owiń rękę w kawałek materiału i weź z oczodołu obsydianowy dysk. To brakujące oko Światowida. Na plaży umieść pieńek w większym otworze w zastęglej ławie. Wykorzystaj patyk jako dźwignię, podpierając go na pieńku, by obrócić posąg. Wręcz kobiecie oko. Nadal będzie narzekała, że czegoś brakuje.

Udaj się do biura Posh Express w Peru. Porozmawiaj z urzędnikiem. Jego chory syn uwlebia ptaki. Daj mu naturalną drewnianą figurkę. W zamian dostaniesz zegar, w rzeczywistości jest to druga część oka bóstwa. Gdy dasz go kobiecie, narzeczcie będzie zadowolona.

Pochwal się dr. Twelvrees dobrym uczynkiem. Oboje pójdziecie sprawdzić skalną wnękę, uprzednio zakrytą przez posąg. Jest tu mapa złożona z muszelek oraz wydrążona oś wieloryba, taka prymitywna piszczałka. Kiedy pani doktor odejdzie, podnieś upuszczoną przez nią zapalniczkę. Oddasz jej później, zresztą i tak palenie jest niezdrowe. Wybierz się do kamieniołomu. Prowadzi tam ścieżka od figury w lewo.

Zgodnie ze wskazówkami na mapie odszukaj duży czerwony kamień, przed którym leży mały szary. Spróbuj przesunąć mniejszy kamień. Ani drgnie, ale leży na pokładzie gliny. To nasuwa ci pewną myśl. Idź na plażę. Zatkaj jeden koniec piszczałki uchwytem linki startowej. Napelnij

zapalniczkę i połóż ją tuż przy zbiorniku. Pułapka jest gotowa, trzeba tylko zważyć ofiary. Pociągnij kabel dostarczający prąd, tak by ci na zewnątrz zauważyli ruch. Zwiewaj przez okno.

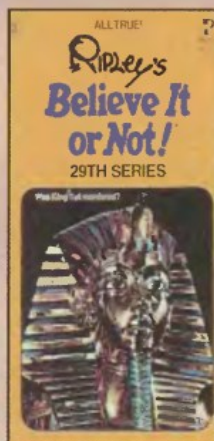
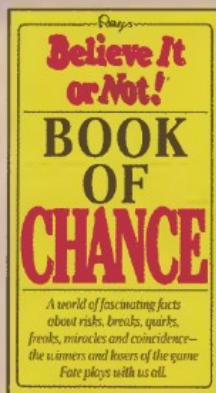
Po efektywnej eksplozji Twelvrees wyjaśni ci co jest napisane na tabliczce. Następnym twoim celem jest zaginione miasto Mocha Moche.

MOCHA MOCHE

Przejdź po drzewie na drugą stronę przepaści. Nie zważaj na razie na kąpiącego dół osobnika i wdrap się na taras. Zbudowano tam wieżę. Na ścianie narysowany jest olbrzymi szkielet. Tam gdzie powinna być głowa, jest wnęka. Łatwo to sprawdzisz wchodząc na półpiętro wieży. Niestety kłapa jest zamknięta. Zejźdź na dół. Narysuj w dzienniku wzory z kamiennej tablicy i pójźdź do figurki pająka przy przepaści.

Przywiąż obie liny osobno do figurki. Rzuć oba końce na drugą stronę, po czym sam przejdź po zwałonym drzewie. Odwiąż sznur od drzewa, na jego miejsce przywiąż obie liny. Wróć do pająka. Odwiąż zeń drugi koniec liny i zabierz ją ze sobą.

Zagadnij kąpiącego dotek. Facet nazywa się Menendez i jest



Wielki podróżnik Robert Ripley i dwie z jego setek książek. O Ripleyu pisaliśmy w SS'35.



PEIPING

Razem z Mei Ching idź do kapłana, by zgodnie z umową obeerzeć tablicę Mistrza Lu. Wpadniecie w ręce japońskich agentów. Jeden zabierze twoje notatki i wyjdzie, by nie patrzeć jak drugi zacznie was masakrować. Mei celnym kopniakiem wytrąci drabowi z ręki rewolwer. Rozpocznie się walka wręcz. Jeśli szybko czegoś nie wymyślisz facet w końcu rozszarpie Mei i zabierze się za ciebie. Wyjdź na zewnątrz, weź gong i drewniany młotek. Z powrotem na miejscu przykryj gongiem palenisko. Podejdź do tablic z prawej strony. Gdy Mei powali oponenta na ziemię, pchnij tablicę z brzegu. Reszta złoży się jak domino.

Sanctuary Woods '95

PC DOS 1 CD

486DX/33 ■ 8 MB RAM

SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS

Autoryzowany dystrybutor

Mirage (PC CD)

146 zł

Stosując drewniany młotek wydobądź spod gruzu swój dziennik. Leżącym obok paleniska węgielkiem zdostasz od stworzyć rysunki, które się znajdowały na wyrwanej stronie.

Taksówka wysadzi was przy farmie niedaleko wejścia do grobowca. Pod chatą zauważysz kawałki rozbitej ceramiki. Spytaj o to chłopca. Zapłać mu za łopatę i jeźdź do ziemianki. Tu jest tunel, który wiedzie do grobowca pierwszego władcy Chin.

GROBOWIEC

Przejdź dowolnym z pięciu korytarzy do następnej komnaty. Są w niej zamknięte drzwi. Sposób otwarcia wynika z notatek w twoim dzienniku. W korytarzach są wojownicy z ubraniami w różnych kolorach. Odszukaj czerwonych i pchnij piątego wojownika. Potem idź do niebieskich i pociągnij pierwszego. Z sali zabierz drewnianą podpórkę oraz tarcze dwóch wojowników przy drzwiach. W najdalszym korytarzu pod ścianą jest drewniana belka. Zanim wejdziesz przez drzwi, idź do żółtych wojowników i wytocz z korytarza rydwan.

Za drzwiami znajduje się śmiertelnie niebezpieczny korytarz. Przekonał się o tym nafaszerowany strzałami japoński agent. Na ścianie jest mechanizm, weź z niego rączkę. Idąc przez korytarz pchaj przed sobą rydwan, który będzie urucha-

niał wszystkie pułapki. Na końcu korytarza drzwi zatrzasną ci się przed nosem. Włóż rączkę w mechanizm i podkręć drzwi do góry. Zablokuj rączkę podpórką. Pod drzwi w suficie podłóż belkę. Zanim wkroczysz dalej, zabierz rączkę.

W komnacie jest zdradliwy most. Pokręć kołem aż zobaczysz otwór w drugim końcu mostu. Włóż weń łopatę i jeszcze raz pchnij kołem, by trzonek łopaty wyrównał się z ziemią po twojej stronie. Poproś Mei by przeszła na drugą stronę. Podnieś trochę most, wyjmij łopatę i ustaw go w stanie pierwotnym. Rzuc rączkę do Mei, żeby zablokowała most mechanizmem.

Wnętrze grobowca jest niesamowite. Jakby ktoś umieścił tu całe Chiny w miniaturze. Drogę do ko-

mory z Pieczęcią blokuje jezioro z rてci. Rてć wypiera przedmioty silniej niż woda, dlatego będziesz w stanie przejść na drugą stronę po tarczach. Na końcu czeka cię ostatnia niespodzianka. Tajemniczy ktoś wkroczy z pistoletem i zabierze ci zdobycz. Ale na pewno sobie z nim poradzisz. Uwierz w to.

User Jama

PS. Pierwotna wersja gry (sprzedawana również w Polsce) zawiera błędy, które uniemożliwiają skończenie gry. Już w gdańskim laboratorium nie można odszukać niektórych przedmiotów. Dostępna jest poprawka (ang. patch), która naprawia sytuację. Można ją znaleźć na Internecie pod adresem <http://www.sanctuary.com> oraz na naszym następnym kompaktcie – CD'37.



WYPOŻYCZALNIA GIER NA KONSOLE

SNES · GAMEBOY · JAGUAR · SEGA

CENTRUM MUZYCZNO ROZRYWKOWE

DIGITAL

🍏 KOSZT WYPOŻYCZENIA 6 zł.

🍏 BOGATA OFERTA

🍏 NOWOŚCI

🍏 PREZENTACJA

NA 3 TELEWIZORACH 28"

WARSZAWA AL. JEROZOLIMSKIE 2

TEL. (022) 27-87-73

OTWARTE PON. – SOB. 8-20, NIEDZ. 10-17



SKLEP Z GRAMI

PC · AMIGA · SONY · JAGUAR · SNES

🍏 DORADZIMY W WYBORZE

🍏 POMOŻEMY ZAINSTALOWAĆ

🍏 NOWOŚCI ŚWIATOWEGO RYNKU GIER

🍏 KOMPLETNA OFERTA

POLSKICH DYSTRYBUTORÓW

🍏 AKCESORIA



SPECJALNA OFERTA!!!
NA DZIEŃ DZIECKA

Na niebie Korei, Kazachstanu i Afganistanu
ciemna sylwetka Mi-24 zawsze zwiastowała poważne kłopoty...

- Trzy urozmaicone scenariusze i dziesiątki misji.
- Niezwykle wierne odwzorowanie realiów lotu.
- Sieciowa współpraca z „Di Apache Longbow”.
- Gigantyczny wybór broni.



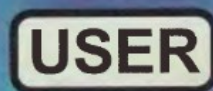
Zapowiada się Symulator Roku!

W sprzedaży od czerwca '96! Premiera polska równoległe ze światową!



Program można zamawiać listownie, faksem lub telefonicznie:

Hurtownia Oprogramowania „USER”,
30-403 Kraków, ul. Rzemieślnicza 31,
tel./fax (0-12) 66-88-54, 66-69-22.





Przycmiona sławą swej następczyni, pierwsza wojna będąca końcem XIX wieku, doświadczałym poligonem dla nowych broni i schematów organizacyjnych oraz taktyki – odeszła w niepamięć.

Czasami, z rzadka, ten moment wymuszonej zmiany mundurów i broni, staje się tematem gier wojennych. I przyznać należy, że stworzone produkty obejmujące działania na szczeblu taktycznym, tj. HISTORY LINE (SS'7) czy TANKS (SS'16) – jako jeden ze scenariuszy – nie sprawdziły się. Symulowane w nich zdarzenia nijak się miały do rzeczywistości,



Bevelstone'95

PC WINDOWS 5 dyskietek
386DX/33 = 4 MB RAM = 7 MB HDD
VGA = SB 16 = SB AWE

Komentarz: nie dziwny się tej grze, wszak co mogą o wojnie wiedzieć Duncezy?

a miódność dla prawdziwego konesera i łowcy autentyczności pozostawiała wiele do życzenia.

Wydawało się więc, że wystarczy sięgnąć po wypróbowany schemat gry na podobieństwo RISK czy innej towarzyskiej zabawy, by uczynić tę epokę bardziej strawną i przyciągnąć uwagę graczy. Poziom strategiczny dział, możliwość gry wieloosobowej, a więc rozbudowy pozahardwarowej dyplomacji stały się niewątpliwymi plusami stworzonej w 1995 r. przez BEVELSTONE PRODUCTION gry FIELDS OF BATTLE, działającej w środowisku Windows.

W zabawie może brać udział do sześciu graczy, z których każdy może dysponować finansami i jednostkami wybranego państwa (GERMANY, ENGLAND/France, AUSTRO-HUNGARY, RUSSIA, TURKEY, AFRICA – ?) lub państw, wystawić nowe armie, budować koleje, twierdze, fabryki. Mimo prymitywnej grafiki i prostej konstrukcji gry, rozgrywka wciąga i zmusza do niezłego wysiłku umysłowego. Dla mniej wytrawnych autorzy stworzyli 9 różnych kampanii, które różnią się od siebie komplikacją roz-

grywki i ilością różnego rodzaju jednostek wojskowych.

Obsługa gry nie stwarza najmniejszych trudności i polega przede wszystkim na przeciąganiu myszą oddziałów z jednego okienka do drugiego. Gracz dysponuje kilkoma tablicami, w których może znaleźć skuteczność wszelkiego rodzaju wojsk, zarówno w ataku jak i w obronie. Od tego będzie zależał wybór momentu ataku, ilości i rodzaju gromadzonych sił. Warto również zająć się tym, by usta-



wić w nieograniczonych obszarach wsparcie dla obszarów frontowych. Wtedy jednostki z tyłów przyjdą z pomocą tym na froncie.

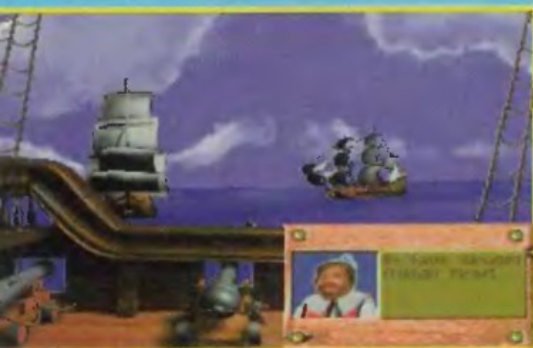
Strategia samej gry polega na delikatnym sterowaniu zarówno środkami militarnymi jak i finansowymi. Warto zainwestować w roz-

wój poszczególnych obszarów – będziemy mieli wówczas więcej pieniędzy (ale nie od razu tylko za kilka tygodni). Dobrze jest także położyć tory kolejowe, nasze dzielne oddziały będą mogły przemieszczać się o jeden obszar dalej. Każde natarcie zaś powinno być poprzedzone rozpoznaniem

FIELDS OF BATTLE

i obliczeniem sił obu stron. Udany atak, który wykrwawi za bardzo atakującego, może doprowadzić do odbicia zdobytej prowincji i straty własnej, ledwo obsadzonej. Nie opłaca się więc jechać na resztkach paliwa.

Zadziwiające, że tak prosta gra zrealizowana w sumie prymitywnymi środkami, ze słabym HELP'em potrafi jednak rozpalic namiętności. Ale tak właśnie ma się rzecz z grami wieloosobowymi, gdy do stawki dorzucamy własne mózgi.



Tak się jakoś porobiło, że SEA LEGENDS, gra rosyjskich autorów z MIR DIALOGUE, przeszła na Zachodzie niemal bez echa. Zapewne ze względu na mniemanie, że jest to tylko kosmetyczna przeróbka PIRATES SIDA MEIERA. A nieprawda! SEA LEGENDS nawiązuje co prawda tematyką do gry PIRATES ale przy tym pod wieloma względami ją przerasta.

SEA LEGENDS to gra trudna w klasyfikacji. Podobnie jak wspomniane dzieło SIDA MEIERA zawiera w sobie elementy różnych gatunków. Mamy tu sferę przygodową, strate-

giczne bitwy a także obowiązkowe walki na szpady. Mimo wszystko gra bliższa jest strategii. Umiejętne sterowanie własnym okrętem i rozgrywanie bitew morskich, a także zdrowy rozsądek to umiejętności, którymi będziesz musiał wykazać się najczęściej.

BITWA

Szczerze mówiąc, bitwy morskie są w tej grze elementem, w którym można się zakochać. Są po prostu genialne i każdy wielbiciel morskiej strategii powinien je zobaczyć. Ich realizm nie jest może wielki, ale wystarczający do napinającej każdy



nerw rozgrywki. Własnym okrętem dowodzisz osobiście, reszcie okrętów możesz wydawać rozkazy, co najwyżej modlą się o ich jak najszybsze wykonanie. Rozkazów tych jest całkiem sporo i raczej żadnego nie brakuje. Masz tu atak, abordaż, ucieczkę, a nawet takie rozróżnienie jak walkę przeciw wszystkim przeciw wybranemu okrętowi wroga (FIGHTING PRIORITY) oraz walkę tylko przeciw temu okrętowi (FIGHT-AGAINST).

W walce może brać udział do dziesięciu okrętów po jednej stronie. Niby niewiele ale w bitwie jest to ścisk straszliwy. O ile własnym okrętem możesz manewrować dość ostro. To jednak musisz uważać na swoje pozostałe okręty. W zamęcie bitwy twoje rozkazy nie zawsze będą wykonywane natychmiast – a czasami w ogóle!

Okręt który szczególnie chcesz zdobyć, atakuj własnoręcznie. Poślanie do abordażu któregoś z kapitanów często kończy się jedynie strzelaniną i zatopieniem wrogiego okrętu, zamiast jego zdobycia. Niestety, od wielu zadań nikt cię nie wyręczy. Oswój się z myślą, że jesteś tu najlepszy. Na

podległych ci kapitanach możesz polegać tylko w prostych sytuacjach.

Gdy atakujesz silniejszego przeciwnika, manewrem który może ci zapewnić zwycięstwo jest abordaż najsilniejszego okrętu wroga, pobicie go, a następnie przeniesienie się z całą załogą (i działami jeśli trzeba) na jego pokład! Niby oczywiste, ale przy okazji nie zapomnij wziąć ze sobą amunicji oraz pałaszy i muszkietów dla marynarzy, abyś mógł sam się obronić przed abordażem.

SOLUTION? TYLKO NIE TO!

Niestety, bardzo mnie zmartwiło, że SEA LEGENDS są skonstruowane jak gra przygodowa i sposób jej ukończenia to przejście przez ustalony z góry kolejność wydarzeń. Całe szczęście jest w niej mnóstwo miejsca na swobodne pływanie i topienie wrogich okrętów.

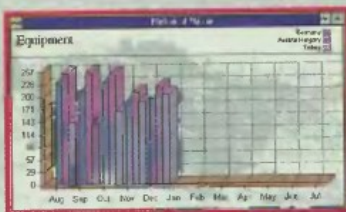
Twoje pierwsze zadanie to rejs na Barbados, by spotkać się z gubernatorem Archibaldem i własnym, niemal ci jednak nieznanym stryjcem Davidem Gray. Spotykasz tu jeszcze jego córkę Annę oraz Miguela, demonicznego karla. Od gubernatora dostajesz rozkaz wypłynięcia do Nevis. Skacowany gubernator Nevis ostrzega cię przed

niebezpieczeństwem, ale jako odważny oficer Jej Królewskiej Mości postanawiasz zapłować na terroryzującą okolicę pirata. Natykniesz się nań niedaleko portu – walka jest krótka, jego okręt nie jest żadnym przeciwnikiem dla twojej fregaty.

Po powrocie na Barbados dowiadujesz się, że sir Ar-



Dla porządku jednak trzeba się odnieść do jednego aspektu gry – do jej historyczności. Ważne to jest szczególnie dla młodszych graczy, jak również z powodu słabego obeznania lu-



F BATTLE

dzi z tą epoką. Otóż gra razi tym, że roi się w niej od czołgów, samolotów, zeppelinów, chmur gazów bojowych, balonów, artylerii, szpiegów i innych. To co było tylko dodatkiem dla masy piechoty, tu odgrywa pierwsze skrzypce i to od początku wojny. Nie pokuszono się o głębszą analizę epoki – a można w równie prosty sposób przedstawić esencję zmagania lat 1914-1918. Te dziwactwa nie



przeszkadzają, ale trzeba pamiętać, że mimo

historycznego sztafazu gry jednak w fantasy.

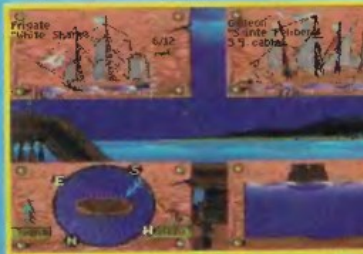
Berger



chibał przynosi się na Jamajkę. Masz zapewnić mu eskortę, lecz najpierw musisz znaleźć dowódcę okrętu gubernatora kapitana Johna. Starego wiarusa odnajdujesz w tańernie. Niestety nie potrafisz oprzeć się jego zaproszeniu do osuszenia butelki rumu. Budzisz się nad ra-

chwili stałeś już na pokładzie okrętu. Kapitan Baal okazał się poddanym angielskim i odstawił cię do Nevis. Tu natykasz się znieścacka na kapitana Johna, który zabiera cię do Port Royal na Jamajce. Udajesz się do Sir Archibalda. Ten daje ci jeszcze jedną szansę: patent korsarski i nie-

żadnych zagadek. Niepotrzebny będzie ci pełny solution, gdyż nie tu leży trudność gry. Problemem nie jest tu rozwikłanie fabuły lecz zmaganie się z materią: zdobywanie pieniędzy na opłacenie załóg, nowych statków, umiejętne topienie okrętów różnych państw by, pozostawać w dobrych stosunkach z krajem, którego port trzeba właśnie odwiedzić. Dodatkową trudnością są sekwencje zręcznościowe, czyli pojedynki na szpady. Nie licz tu na walkę jeden na jeden: dwóch skrytobójców w Port Royal czy trzech hiszpańskich strażników w Maracibo to naprawdę twardy orzech do zgryzienia.



PODSUMOWANIE

SEA LEGENDS nawiązują swoim klimatem jak i przedstawianą w grze epoką do słynnej gry Sida Meiera PIRATES. Tym razem jednak uczniowie rzeczywiście przerosli mistrza. Chociaż obie gry są warte zagrania to jednak SEA LEGENDS jest tak samo satysfakcjonująca w sferze przygody, a znacznie bardziej w sferze strategii. Symulator zagłowca i rozgrywanie potyczek jest wymarzoną elementem dla miłośników morskich bitew.

Pejott

SEA LEGENDS

nem, z niepokojącym uczuciem straty – ktoś ukradł ci złoty kolczyk, rodzinną pamiątkę. Wracasz do gubernatora i po otrzymaniu reprimendy za pijaństwo wyruszasz na Jamajkę. Po drodze atakują was dwa pirackie okręty, ale twoje dwudziestoczołgowe powinny szybko ostudzić ich zapędy. Po powrocie na Barbados, stryj wyśle cię z listem do jednego z pobliskich francuskich portów. W drodze powrotnej spotka cię jednak tragedia. Przeciwno trzem, atakującym znieścacka, okrętom hiszpańskim nie będziesz w stanie nic poradzić. Jedyne co możesz zrobić to uniknąć abordażu i pójść na dno z dumnie powiewającą banderą.

Gdy ostatkiem sił czepiałeś się unoszonej na falach belki – pozostałości po twojej dumnej fregacie – czyjes ręce wyciągnęły cię z wody i po

wielką ilość gotówki (pożyczka!) na zakup okrętu.

W tym miejscu najlepiej zapisać grę, gdyż nie ma sensu powtarzać w kółko opisanych wyżej czynności. Od tego momentu gra staje się tysiąc-kroć ciekawsza, gdyż nareszcie możesz pokierować akcją według własnego widzimisię. Oczywiście czeka cię dalsza część przygodówki, ale kolejne czynności możesz wykonywać w dość dowolnych odstępach czasu.

Sfera przygodowa gry jest całkowicie liniowa i nie zawiera niemal

Ocean'96

PC DOS 486DX/66 = 8 MB RAM
VGA/SVGA = SB 16 = SB AWE = GUS

Autoryzowany dystrybutor
Orange (PC CD) 151/ zł

Do świetne bitwy
Najlepsze brzo zdecydowania: przygodówki czy strategia?





pełne tabelek, umiejętności i inwentarza), po ustawieniu kto będzie strzelcem, kto kierownicą,



Red Ghost to międzynarodowa organizacja przestępcza utworzona przy cichej aprobacie byłego ZSRR. Zrzesza wszystko: od IRA, poprzez brutalny HEZBOLLAH oraz BRO-



multimedialnych filmików przetykanych średnimi misjami. Postępować trzeba prawie zawsze tak samo: ustalić skład poszczególnych TEAM'ów, desant w kilku punktach naraz, zniszczenie (lub zajęcie) radaru czy innego punktu mogącego zwrócić uwagę, wykonywanie kolejnych zadań.... Kluczem do sukcesu jest zawsze KOORDYNACJA WSZYSTKICH JEDNOSTEK.

Część symulatora jest bardzo przyjemną rzezią i zarazem jest bardzo łatwa w obsłudze. Polega ona głównie na zwiększaniu i zmniejszaniu ciągu oraz bardzo częstym strzelaniu. Pytasz o jakąś taktykę? Poruszaj się szybko by cię nie trafili i strzelaj do innych pojazdów. Komputer pokładowy zawsze objaśni czy dany czołg to przyjaciel czy wróg.

RED GHOST to dobry pomysł, oparty na sprawdzonych wzorcach. Wykonany niestety bez specjalnego polotu i przekonania, nudzi dłużej; małe zaangażowanie twórcze udaremniło sukces tej w gruncie rzeczy dość dobrej gry. Z pewnością nie polecam jej mało doświadczonym graczom, gdyż będzie ona dla nich zbyt trudna, jednakże prawdziwi zapaleńcy na sto procent wyduszą z niej z trochę zabawy. Jeżeli chodzi o grafikę to jest ona dość zróżnicowana. Waha się od naprawdę ładnych filmowych scen (zwróćcie uwagę na pościgi śmigłowców) poprzez średnią i dość schematyczną część strategiczną, do okropnego graficznie symulatora na poziomie sprzed kilku lat. Najmocniejszą stroną programu jest dźwięk i muzyka (szczególnie w przerywnikach filmowych). Zrealizowane są one naprawdę ładnie. Muzyka jest nastrojowa: smutna, kiedy trzeba dynamiczna i pulsująca w mózgu. Równie perfekcyjnie zrealizowany został dźwięk, co szczególnie objawia się w czasie sterowania pojazdem. Daje się rozróżnić z której strony strzela przeciwnik, eksplozje nawalają bardzo realistycznie.

Mamut

RED GHOST

a kto saperem, przystępujemy do misji. Tu największy nacisk położono na realizm. Nie chodzi mi tu o grafikę, która stoi na dość przeciętnym poziomie, ale o realia walki. Żołnierz już po jednym otrzymanym strzale jest mniej sprawny. Poza tym w RG jak w życiu: widać, że ludzie nie rosną na drzewach i że wszystko ma swoją cenę. W dodatku jak miało to miejsce w legendarnym SPACE HULK, w każdej chwili przesłać się można do dowolnej jednostki. Jednak...

Wszystkie misje RG są dość monotonne. Zniszcz bunkier, odbij więźniów, dokonaj sabotażu.... Wszystko w (prawie) realnym świecie. Może nastąpić awaria silnika, przeciwnik potrafi pozorować ofensywę na jakiś posterunek, a następnie wszystkie swe siły koncentruje w ataku na in-



THERHOOD OF NOD do RAF'u. Red Ghost uderzał już wiele razy, jednak dopiero ich ostatnia akcja na Pearl Harbour wywołała bardziej zdecydowane działania rządu.

Wreszcie zapadła długo oczekiwana decyzja o powołaniu do życia nowej grupy, której jedynym celem będzie zniszczenie organizacji Red Ghost – Special Tactical Action Group. Grupy operacyjne STAG'u tworzący mają ex-członkowie służb specjalnych różnych państw.... I to TY masz nimi dowodzić!

RedGhost rozplenił się praktycznie po całym świecie. Ostatnio, rozzuchwalony niedawnymi zwycięstwami w sektorach o dużym procencie bezrobocia, otworzył kilka nowych fabryk narkotyków. Oprócz usług popularnie zwanych „sprzątaniem gości” para się także sprzedażą broni. Twoim celem jest zniszczenie głównych baz Red Ghost, resztę załatw regularne wojsko.

RED GHOST to mówią po obcemu „Smashing-Action-Strategy”. Dlaczego? Bardzo przypomina on dwie inne produkcje – JAGGED ALIANCE i SPACE HULK. Wybieramy brygadę żołnierzy (wszystko

Empire'96

PC DOS 1 CD
486DX2/66 = 8 MB RAM = 25 MB HDD
VGA = SB 16 = SB AWE

Autoryzowany dystrybutor
MarkSoft (PC CD) 109 zł

Za: ładnie zrealizowane filmy, muzyka
Przebieg: prostota i nuda



Początki ludzkości, a szczególnie pierwsze cywilizacje przyciągają z całą mocą każdego z nas (a przynajmniej większość). Ilekroć badacze i wierni czytelnicy książek o archeologii rozpalają dzieje i początki Sumerów, Akadów, Kreteńczyków, Achajów, Egipcjan, Hetytów, ludów Shang-In, Mohendżo Daro i innych. Odkrycia fascynowały i coraz bardziej rozjaśniały mrok przeszłości. Mimo to nasi przodkowie nie zostali odarci z najważniejszego – z tajemniczości. Nie wszystkie zagadki zostały rozwiązane, co pozwala fascynować się mieszkańcami Ur czy Harappa do dzisiaj.

Trzeba przyznać, że te tęsknoty nie uwidoczniły się w grach dość wyraźnie. Ukrywał się w wielu przegodówkach pod postacią XIX-wiecznych zamków z ich eterycznymi właścicielami czy odniesień średnio-wiecznych. Młody odbiorca tak naprawdę stykał się z głęboką przeszłością w grze CIVILIZATION (oczywiście również w ostatnio wydanej nowej wersji). Ale konstrukcja i skala gry ledwie zarysowywały całe bogactwo życia i dzieła tworzenia naszych przodków.

Z OGNIEM KU PRZYSZŁOŚCI

RISE AND RULE... (w skrócie RAROAC) nie jest grą zaczynającą się od czasów homo erectus. Nie jest to też gra ilustrująca przemiany cywilizacyjne w prawdziwym tego słowa znaczeniu. Jeżeli CIVILIZATION można wiele zarzucić z punktu widzenia historii czy logiki rozwoju ludzkości, to jednak przyznać trzeba, że gra ta była wspaniałe zbudowana, miała swój wewnętrzny urok i sens.

RAROAC rozczaruje tych, którzy wyobrażali sobie, że oto jest wreszcie gra ukazująca rewolucję neolityczną ze wszystkimi jej konsekwencjami, przejście od rządów kapłanów do rządów świeckich, konflikt rolników z pasterzami, dzięki ludzi z gór itp. To w gruncie rzeczy typowa zabawa w budowanie państwa złożonego z miast, gdzie gospodarka służy budowie nowych gmachów lub jednostek wojskowych, a głównym celem jest pokonanie oponentów.

Sierra'96

PC WINDOWS 1 CD
486DX/33 = 8 MB RAM = 20 MB HDD
SVGA = SB 16 = SB AWE = GUS

Autoryzowany dystrybutor: Czerwone
iwo Campus Group (PC CD)

Wskazanie: w tej grze naprawdę nic się nie dzieje

CEGLA DO CEGŁY

Autorzy zastosowali kilka niezłych rozwiązań, które z jednej strony pozwalają na lepszy kontakt z tokiem gry, a z drugiej powodują, że gra w pewnym momencie staje się męcząca i wręcz nudna.

Gracz może bowiem wyznaczać liczbę chłopów zajmujących się produkcją żywności, wymyślaniem wynalazków, górnictwem i produkcją rzemieślniczą. Dzięki temu wiadomo co się dzieje, a w CIVILIZATION do końca nie było to zawsze jasne. Problem pojawia się w momencie posiadania 20 miast i konieczności zmian w proporcjach produkcji (same budowle można wybierać z poziomu strategicznego).

W RAROAC można wybrać wariant gry 2, 3 i 4-osobowy (w tym dowolna liczba osób i komputer). Do dyspozycji mamy 6 starożytnych ludów (wybór bardzo przypadkowy – GRECY, EGIPCIJANIE, INDUSOWIE, MEZOPOTAMCY, CHINCY, CELTOWIE) reprezentowanych przez odpowiednie ikony postaci (dobór ludów to pestka, ale konia z rżędem temu kto znajdzie klucz wyboru postaci – HOMER, NE-

ZIEMIĘ NIEZMIERZONĄ WEZ W POSIADANIE

Historia zaczyna się klasycznie. Na mapie (dość słabutki grafika) dostrzec można znajomego gościa, który rzeczywiście jest... osadnikiem. Od razu zakładamy miasto, wchodzimy doń i ustawiamy produkcję żywności na maksa (przesuwamy wskaźnik aż ukaże się żarło na czerwonym tle) oraz produkcję budowlaną (od razu budujemy domki, bo na początku nie ma co się rzucać z wojskiem – jeszcze długo nikt do nas nie zapuka).

Dużo żywności spowoduje, że przyrost ludności zaskoczyłby nawet Chińczy-

wał właściwy kierunek (czyli do wroga). Osadnik sam wskaże, że już może zbudować miścinę (ikona w oknie rozkazów).

By wszystko rośło w siłę, musimy pobrać kilka budowli i uzyskać możliwość spłodzenia filozofa i kupca. Ustanawiając dla nich drogę wymiany między miastami (superba-

Uwaga, trzeba to zrobić ostro, bo może się np. zdarzyć, że słaba załoga zdobytego miasta zostanie w nocy wyrzucona przez mieszkańców. Nie są tu oni bierną masą jak w CIVILIZATION – mało tego, jeżeli nie masz wyższego poziomu cywilizacji będzie ci trudno utrzymać zdobyty gród. Prochy wszystkich twych przeciwników wyspane z worków u twojego tronu obwieszą zwycięstwo.

ROZBIÓR GRY

SIERRA to doświadczona firma, dlatego też gracz spotyka w RAROAC świetny interfejs (cały czas dymki z podpowiedziami – o ile tak się chce). Obsługa jest intuicyjna i jedynym zgrzytem jest może łączenie i dzielenie jednostek. W dolnym pasku MENU trzeba wybrać tylko znaczek interesującej nas jednostki ze stosu i kliknąć na punkt docelowy. Ot cała filozofia. Do połączenia dochodzi natomiast przez przeciągnięcie myszą ikony jednostki na ikonę stosu.

Interfejs interfejsem – trzeba jednak przyznać, że gra jest nudna (co potęguje wrażenie pustki gdy na znacznych obszarach nie ma nic oprócz takiego sobie przedstawienia terenu), a szybko działa tylko na supermocyjnym komputerze.

RAROAC świetnie natomiast spełnia cele edukacyjne, ukazujące style budownictwa minionych cywilizacji (znakomita grafika w miastach), wygląd ludności (widok jednostek) i ich cechy specyficzne (oraz budowle specjalne – np. egipskie piramidy). Natomiast jako grę do pogrania można ją polecić tylko w przypadku posiadania kilku kolegów (służy temu szczególnie rozwinięta dyplomacja i możliwość gry przez modem). Komputer jest tu słabym partnerem, a ręczne sterowanie każdym miastem w 150. etapie przyprawia o drgawki (gracze ludzcy szybko wezmą się za bary i oszczędzą nam czasu).

Berger

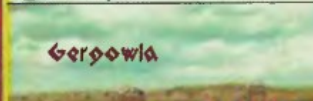
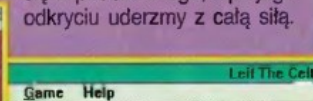
RISE AND RULE OF ANCIENT EMPIRES



FERTIRI, CHANDRA, AKKAD, GENERAL GAO, LEIF). Po wyborze ludu (każdy ma cechy i budowle specyficzne dla siebie) decydujemy, na której z map będziemy grać (5 gotowych i możliwość stworzenia nowej).

Gra rozgrywa się głównie na planie strategicznej, na której widać miasta, jednostki itp. Można wejść też w tryb miasta, gdzie podziwiamy teren i budowle, sterujemy produkcją, poznajemy stopień rozwoju.

Ponadto do dyspozycji mamy plan superstrategiczny (ikona globu) dzięki czemu wszystko co jest odkryte układa nam się w całość i możemy prowadzić politykę poznawania świata, odnajdywać zagubione jednostki własne oraz sprawdzać czy na pustych obszarach nie pojawił się jakiś wróg.



ków. Dużo ludzi to szybsze budowanie (a dużo budujemy, gdy po ruchach suwaków ukażą się młotki). Gdy mamy już ze dwie budowle, trzeba pomyśleć o wynalazczości. Stopujemy produkcję i wszyscy do księżek. Po drodze należy spłodzić kolejnego osadnika i założyć nowe miasto. Róbmy to bez oglądania się na wartość terenu, byle tylko zach-



Żelazna w strategiach tematyka Drugiej Wojny Światowej chyba się już nieco opatrzyła. Autorzy i producenci gier szukają w historii nowych tematów. Jedną z ciekawszych epok jest średniowiecze. W krótkim czasie pojawiło się kilka istotnych pozycji: BALOR OF THE EVIL EYE, HAMMER OF THE GODS, KINGDOM AT WAR, a teraz gra o jakby znanym już tytule: VIKINGS, wydana przez znaną z zupełnie innych gier firmę SIERRA.

TYSIĄC LAT WSTECZ

Słowo wiking pochodzi od skandynawskiego słowa „vik” oznaczającego zatokę, a używano go do określenia mieszkańca Skandynawii bez rozróżniania narodowości. Epoka wikingów rozpoczęła się na początku IX wieku i trwała ok. 300 lat. Pierwsze podboje to Orkady i Szetlandy, jednak już wkrótce wodzowie wikingów sięgnęli po większe zdobycze: w 859 dochodzi do pierwszych wypraw na Morze Śródziemne, w 860 rozpoczęto zasiedlanie Islandii, w 862 powstaje księstwo Ruryka w Kijowie, od 865 intensyfikują się ataki na Anglię, zakończone podbojem części jej ziem. W 911 wikingowie zasiedlają Normandię.

Mimo silnego zagrożenia jakie stanowili dla nadmorskich prowincji, wikingowie nie mieli dość siły by rzeczywiście zmienić wiele na politycznej mapie Europy. Stopniowo poradzono sobie z najazdami Skandynawów, wznosząc ufortyfikowane osiedla, przecinając szlaki wikingów (szczególnie szlaki rzeczne, chociażby przez Ruś). Trzeba zdawać sobie sprawę, że za najazdami północnych barbarzyńców kryła się zwyczajna bieda – przyciągały ich bogactwa południa. Słabość ekonomiczna i zwyczajny brak ludzi ograniczyły sukcesy i siłę wikingów w Europie.

WSZYSTKO JUŻ BYŁO?

Gra składa się generalnie z pływania, walki i zarządzania posiadaniem majątkiem. Pływanie jakbyśmy znali już

Sierra'96

PC Windows 95 1 CD

486DX/66 ■ 8 MB RAM

SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS

Autoryzowany dystrybutor zapowiedzi: czerwiec

HPS CompuLink (PC CD)

Za: cała Europa do podbięcia

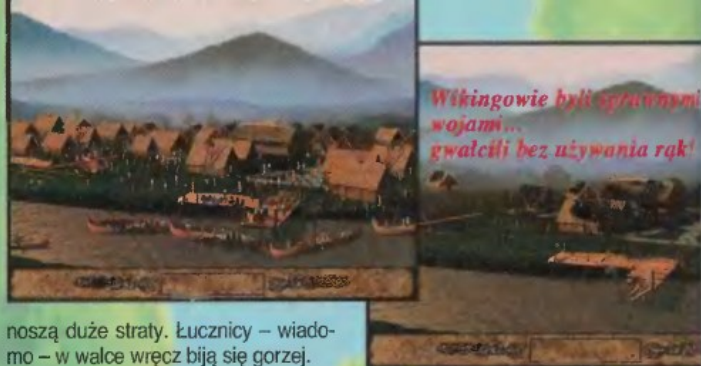
Przechr: ni to strategia ni RPG

VIKINGS

z PIRATES lub może z SEVEN CITIES OF GOLD – starego atarowskiego przeboju. Rzecz sprowadza się do sterowania statkiem klawiszami myszy. Okręt płynie cały czas, co najwyżej wolniej lub szybciej, zależnie od wiatrów jakie ci ślą nordyccy bogowie. W wąskich fiordach północy będziesz musiał przyłożyć się do steru by co chwilę nie lądować na brzegu. Procedura chodzenia po lądzie oraz rozgrywanie bitwy morskiej są podobne.

Walka w VIKINGS jest ciekawa i oryginalna, choć dla niektórych nieco irytująca. Otóż, jednostki poruszają się w czasie rzeczywistym i to dość szybko. Ponieważ nie ma czegoś takiego jak etapy, podczas których można na spokojnie wydawać wszystkim rozkazy, dowodzenie staje się dyscypliną czysto zręcznościową – zawodami w machaniu myszą.

Do wyboru masz trzy rodzaje jednostek: zwykłą piechotę (FIGHTERS), łuczników (ARCHERS) i berserków (BERSERKERS). O tym w jakie jednostki uszykujesz swoich ludzi; decydujesz przed bitwą – nie jest ci to z góry narzucone. Najbardziej wyrównaną jednostką jest piechota, berserkowie są lepsi w ataku ale zaatakowani po-



noszą duże straty. Łucznicy – wiadomo – w walce wręcz biją się gorzej.

BITWA

Początek każdej bitwy jest dość nerwowy, gdyż zwykle natychmiast atakują cię wysunięte oddziały wroga. Tu trzeba wykazać się refleksem. Gdy oczyścisz najbliższy teren, mo-

ale pamiętaj, że Północ nie była jednak ojczyzną Robin Hooda. Wikingowie nieźle strzelają do stojącego wroga, ale zupełnie nie potrafią wcelować w poruszający się oddział – nie licz więc, że będą w stanie sami



odeprzeć wrogą piechotę, są natomiast niezastąpieni w drugiej linii.

Gdy dotrzesz już do jednostki wodza przeciwnej strony własnym oddziałem, rozpoczyna się pojedynek na miecze – tylko ty i on. Ładnie przedstawiona, ale w mojej opinii najslabsza część gry. Lepiej atakować oddział wodza nie angażując własnej jednostki



w walkę. Efekt prawie ten sam. Po pokonaniu wodza (oddziału wodza) wioska się poddaje i możesz ją złupić. Jeśli zdobędziesz w ten sposób stolicę prowincji możesz ustawić w niej swojego namiestnika. Wszystkie wioski podlegające tej stolicy stają się twoimi sprzymierzeńcami.

Pieniądże możesz rozdysonować na kilka opłacalnych inwestycji: budować okręty, kupić lepszą broń lub pancerz, bądź zawrzeć kolejny sojusz – w stylu niemal amerykańskim: „chętnie zo-

Narodziny Hansa Christiana Andersena świętował cały naród Północy



stanę twoim przyjacielem jeśli tylko masz wystarczająco dużo pieniędzy". Wypełniony skarbiec nie doprowadzi cię co prawda sam do zwycięstwa, ale wydatnie je ułatwi. Trochę szkoda, że nie przewidziano w grze rozwoju ekonomicznego, ale z drugiej strony – czy jakaś tam buchalteria zainteresowała by prawdziwego wikinga?

WOJNA CZY PRZYGODA?

W VIKINGS możesz grać niemal jak w dwie różne gry: RPG i strategię. Gdy wolisz RPG, możesz skupić się na wysłuchiwanie w napotkanych karczmach najróżniejszych plotek, przepowiedni i gawęd podpiętych biesiadników. Naprowadzi cię to na trop niejednej tajemnicy nordyckiego świata.



ta. Zagubione dary bogów czekają wszak tylko na śmiatka, który odważy się wyciągnąć po nie rękę. W bitwach zechcesz z pewnością wyróżnić się w walce wręcz, zyskać tak potrzebne punkty doświadczenia. Twój bohater będzie mógł zakupić w kowala coraz potężniejsze uzbrojenie, a w wypadku niepowodzenia w bitwie – wyleczyć się u miejscowej znachorki.

Gdy wolisz strategię, możesz skupić się na drugiej stronie gry. Przede wszystkim na wyprawach wojennych. Napady na wioski, grabież, walka to będzie twój żywioł. Dla odważnego Wikinga otworem stoi cały świat (a przynajmniej Europa, bo dalej mieszkają smoki). Podbój kolejnych księstw, tworzenie dynastii, dyplomacja, rozbudowa floty – to twoja strefa działania.

VIKINGS oferują niebanalną i na pewno nie zbyt krótką rozgrywkę. Gra w życie wikinga wciąga, chociaż po pewnym czasie okazuje się być trochę monotonna. Świat w jakim się poruszasz jest zbyt statyczny – wszyscy czekają tylko abyś ich podbił. I nawet zajęcie Rzymu czy Konstantynopola nic nie zmienia, zupełnie jakby były to zwykłe wiochy, a nie stolice chrześcijańskiego świata.

Pejot!

„Przybyli ulani pod okienko“...



Gra BASTION wyprodukowana przez znaną polską firmę L.K. AVALON rozpoczyna się ilustrowaną historią prosto z „Władcy Pierścieni”. Cóż, cała gra jest właśnie podobna do czegoś, ale brak jej samodzielnego rysu. Niezły interfejs (ślizne ikonki, obsługa intuicyjna, nic niepotrzebnego) niszczy konieczność wielokrotnego klikania oraz pojawianie się obskurnych tablic informacyjnych.

Ciekawie rozwiązane mapy z ładną bądź co bądź grafiką, obrazają wręcz wyobrażenia jednostek wojskowych – coś z cztery czy pięć standardowych, niczym wydartych z gazety figurek, lub rysowanych dziecięcą ręką. Otóż to właśnie, ta gra czyni wrażenie szkolnej wprawki po przeczytaniu książki (stąd cytaty na początku). Któż z nas nie starał się coś narysować lub skonstruować po emocjach związanych z niezwykłą powieścią...

Trzeba wszakże oddać sprawiedliwość w dwóch kwestiach. BASTION nie odbiega od innych tego typu gier wydawanych masowo na Zachodzie, a nawet je przewyższa. Poza tym dla



każdego, kto grał w planszową grę BITWA NA POLACH PELENNORU mile będzie wspomnienie minionych lat.

Wielu czytelników domyśla się już, że BASTION opowiada o latach walki sił Dobra z Ciemnością. Niestety, gracz musi grać stroną Dobra, broniąc lub zdobywając umocnienia, rozgrywając bitwy. Kawaleria pancerna, lekka, łucznicy, kusznicy, topornicy, orkowie, ludzie, elfy, krasnoludy i inni – swym bogactwem przytłaczają. Niestety, ten nadmiar powoduje,



że bardzo ciężko jest wyczuć walory poszczególnych jednostek; dość dziwnie rozwiązano też kwestie sterowania.

grania dwunastu gotowych scenariuszy, ale także stworzenia własnych. Co prawda zawieszisz się każdy, kto wymarzy sobie w tym

momencie edytor na miarę WARLORDS 2 czy TANKS!. Trzeba przejść gehennę mozołnej dębaniary by uzyskać jakies rezultaty.

Porywający temat, niezła grafika i w sumie rzetelnie odtworzona

BASTION

Wszystko zaczęło się gdy pewien cieć wykuł magiczną klepsydrę, a pewien listonosz ją zgubił, a prezydent się wkurzył, a na ziemi polskie przybyli Indianie...



Nie można zaznaczyć kilku

oddziałów, by wydać im wspólne rozkazy. Ciężka jest także zmiana szyku, ponieważ wyczerpuje to nasz ruch, natomiast przeciwnik podąża w naszym kierunku (a my ścieśniamy linie). Żle rozwiązano podgląd stanu oddziału – nie pojawia się po wskazaniu oddziału, ale trzeba dwukrotnie wałnąć myszą by uzyskać jakies informacje.

Te trudności nie powinny jednak maniakom utrudnić nie tylko roze-



walka zainteresują przede wszystkim nowych graczy, młodszych weteranów oraz tych, którzy po prostu lubią Tolkiena czy też planszówki. Być może w przyszłości doczekamy się kolejnej takiej gry, która nie będzie miała niedociągnięć BASTIONU.

Berger

L.K.Avalon'96

PC DOS/WINDOWS 6 dyskietek
386DX/33 ■ 4 MB RAM ■ 21 MB HDD
SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE

Autoryzowany dystrybutor
L.K.Avalon (PC) 49 zł

Komentarz: Tolkien umarł już dawno... ale jego pomysły jak widać ciągle żyją





SSI wyczerpał prawie całą tematykę II Wojny Światowej w swej znanej dwuczęściowej serii gier składającej się z PANZER (SS'23) i ALLIED GENERAL (SS'33). Tak uznanego systemu gry, odkrytych i wypróbowanych rozwiązań nie odkłada się do lamusa. Dziedzina, w której zdaniem autorów można było odnieść kolejny sukces, był świat fantasy. Ta pojemna kraina przyjęła bowiem każde udziwienie i płody fantazji projektantów.

Ale przy opisywaniu gry FANTASY GENERAL przypisać trzeba, że światy fantasy takie jakie znamy z Tolkiena i innych ksiąg zostały odtworzone całkiem solidnie i dzięki temu czytając dziś jakkolwiek pozycję, możemy sobie od razu przelożyć strony na opis prawdziwej bitwy.

KLASYCZNE ROZDANIE

Wybór scenariuszy w porównaniu z pierwowzorem nieco się zmienił. Gotowych scenariuszy jest pięć, ale ponadto do wyboru mamy 62 mapy (możemy również zdać się na RANDOM MAP), na których rozgrywać można dowolne bitwy –

określając przy tym ilość etapów, ilość gotówki i prestiżu, procentowy udział strat brany pod uwagę przy zakończeniu gry itp. Można samodzielnie wybierać armie lub zdać się na komputer. Tak naprawdę sprawia to, że mamy tu do czynienia z popularnymi dziś edytorami gier (choć w formie zawołowanej).

Każdą armią dowodzi general, czarodziejka, mag, barbarus czy inne dziwo o określonych cechach i zdolnościach. Wszystko to ma wpływ na wygląd i możliwości jego oddziałów. Dla miłośników fantasy to prawdziwa uczta. Możliwe jest bowiem skonstruowanie armii orków i ogrów, zjaw i stworów, szczerurów i nosorożców, szkieletorów, ludzi, czarodziej lub mechanicznych potworów. Do-

słownie pychota (zupełnie inną sprawą jest sam system gry).

Poza tworzeniem armii i rozgrywaniem dowolnych scenariuszy podstawą gry jest oczywiście kampania, którą można przejść dowodząc armią jednego z czterech wielkich wodzów (KNIGHT MARSHAL CALIS, SORCESS MORDRA, ARCHMAGE KRELL, LORD MARCAS).

CICHE WYSEPKI

Naszym zadaniem jest zniszczenie panowania sił

zła w krainie wysp. Podbijając kolejne wyspy zdobywamy doświadczenie i pieniądze. Równocześnie z walką i wystawianiem nowych jednostek należy łączyć na badania naukowe tak, by zdobywać możliwość unowocześniania posiadanych jednostek (taką bowiem nowość wprowadzili autorzy – słuszne to bowiem w grach o II Wojnie; wiadomo było kiedy i jakie sprzęty weszły do użytku). Jeżeli to nie nastąpi bardzo szybko poniesiemy klęskę. Przeciwnik bowiem z każdą wyspą jest coraz lepiej przygotowany.

Każdy bohater posiada inny zestaw jednostek, również wrodzy dowódcy mają swoje specyficzne upodobania.

Trzeba więc sobie przypomnieć wiele zasad sztuki wojennej by móc wygrać w FANTASY GENERAL. A rzeczy nie idą tu łatwo nawet na poziomie EASY.

Ilość możliwych do wystawienia



Lubicie klimaty walki w COMMAND & CONQUER (SS'30), TANKS (SS'16) czy DUNE 2 (SS'9)? Wzajemnie wybijanie sprzętu, walki małych figurek z dużymi gunami? Oni mają 156 czołgów AdvancedAbrams, my – cztery SuperExtra Wielozadaniowe Roboty Bojowe klasy „Kubuś Puchatek”! Mamy przewagę, więc do ataku!!! Jeśli trafia to do ciebie to nie obawiaj się sięgnąć po POWER DOLLS. Ta gra nadaje na podobnych falach.

POWER... CO?

DOLLS to skrót od Detachment of Limited Line Service, a co to znaczy wiedzą zapewne tylko niedouczeni w angielskim Japończycy. Nic

nie szkodzi. Wdzięk i uroda panienek, z jakich składa się ten oddział, przemawiają w języku uniwersalnym.

Akcja gry rozgrywa się na Nowej Ziemi. To taka planeta. Nie miała ona szczęścia w przeszłości – hordy najeźdźców zmieniły ją w zrytą promieniami laserów pustynię. Twój przeciwnik to wojska bandyckiej organizacji: UNITED NATIONS (po polsku: Organizacja Narodów Zjednoczonych – oj, Berger by się cieszył! Szczerze!) W kolejnych misjach do jakich rzuci cię komputer, będziesz zwalczał(a) ich oddziały w najróżniejszych sytuacjach. Może to być atak na tamę, rozpaczliwa obrona przemyku w górach czy misja ratunkowa w nieznanym terenie.

Twój oddział wyposażony jest w wiele ciekawych instrumentów walki. Najciekawszym są bojowe roboty. Jest ich kilka rodzajów, o różnych

parametrach (pancerz, szybkość, sensory itp.). Do każdego robota możesz podwieść w odpowiednich miejscach morder-

POWER



cze uzbrojenie. Rakiety przeciwpancerne, przeciwlotnicze, granaty dymne, miny, raketowe moździerzce, oraz zwyczajne działa i karabiny maszynowe. Część oddziału przeznaczona jest do działań pomocniczych: jedne dziewczyny zajmują się prowadzeniem samolotów (myśliwców i transportowców), inne obsługują potężnej artylerii wsparcia. W trakcie walki napotkasz

wienia jednostek oszołamia, ale najważniejsze jest by armia nie składała się z jednego rodzaju wojsk. Wtedy kłeska jest mrowiana, ponieważ komputer przewiduje naszą słabość i wystawia bardzo zróżnicowane i dostosowane do naszej jałowości siły.

Podobnie jak w dwóch poprzednich grach, możemy wystawić lotnictwo bombowe i myśliwskie (latające fortece, balony, smoki, gryfy i inne ślicznotki), broń szybką (ciężka i lekka kawaleria), od-

po bokach. Tuż za piechotą maszerują łucznicy lub strzelcy, którzy w obronie wspierają ją swym ogniem. Za nimi maszerują bombardy i katalupy w razie, gdyby trzeba było coś zdobywać.

Nad całym tym wojskiem unosić się powinny maszyny lub zwierzęta latające gotowe wesprzeć atak lub obronę z powietrza. Nie można też nie wspomnieć o czarodziejach i magach, którzy służą niektórym dowódcom radą i pomocą.



FANTASY GENERAL

PERŁA W KORONIE

FANTASY GENERAL to gra z klasą. W stosunku do poprzednich gier tej serii, pojawiły się elementy nowe i poszerzające stare rozwiązania. Ładne obrazki zastępujące ikony przy szczegółowym opisie oddziału umożliwiają w banalny sposób zmianę nazwy, możemy także zapoznać się z liczbą ran zadanych oddziałowi. Najważniejszą zmianą jest to, że oddziały mają już swoje morale. Mogą zostać zdeorganizowane, rozbite, ulec panice, rozyspać się lub dostać bitewnego szalu. Niektóre z jednostek lub magów dysponują też czarami oddziaływującymi na przeciwnika lub siły własne.

Patrząc na tę grę odnosi się wrażenie, jakby cały ten system gry został stworzony dla świata fantasy. Nie razi tu nikogo, że nie wiadomo czy ikona przedstawia brygadę czy dywizję itp. Również system tworzenia własnych bitewek (PLAY IN THE ARENA) jest bardzo elastyczny i długo nie pozwala nudzić się grą. Nie mówiąc już o tym, że podniesiona poprzeczka komputera już od czasów ALLIED GENERAL nie pozwala się nudzić.

Berger

SSI'96

PC DOS 1 CD
486DX/33 ■ 8 MB RAM ■ 16 MB HDD
SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS

Autoryzowany dystrybutor
CD Projekt (PC CD) 138 zł

Komentarz: najdłuższa jak dotąd gra z serii FIVE STAR



działy rozpoznawcze i obłąkane, piechotę lekką i ciężką, łuczników i proczary. Czasami dołączają do nas wolontariusze urzeczonymi głoszonymi ideami wojny narodowo-wyzwoleńczej.

Każdy rodzaj wojska ma swoje miejsce w szyku. Wojska rozpoznawcze przepatrują teren w poszukiwaniu wroga. Piechota jako solidny acz niezbyt ruchawy trzon armii idzie kupą w środku, a kawaleria

W trakcie walk należy przede wszystkim trzymać wojsko w kupie i miażdżyć przeciwnika masą.

W tej grze zasadą prawdziwą jak nigdzie indziej jest, że dobry przeciwnik to martwy przeciwnik. Oddziały stojące w miejscu odrabiają straty w sile, dlatego też należy dążyć do zniszczenia przeciwnika. W przeciwnym wypadku odrodzi się samorzutnie po jakimś czasie jak feniks z popiołów.

Cały też czas między walkami na poszczególnych wyspach pamiętać należy o wynalazczości, pozostawiając jednak około 35% środków nie przydzielonych. Zapewni to nam większy limit oddziałów przy przejściu z operacji do operacji podczas kampanii.

mrowie jednostek wroga: od zwykłych czołgów i transportów po niemal takie same roboty jak twoje.

DOLLS

DOLLS, DOLLS, DOLLS

Tytułowe „dolls” narysowane są w znanym stylu manga. Manga gra grafika występuje tylko w paru miejscach i nie są to jakieś fajewerki, tym niemniej panienki są wystarczająco „kawaii” by zacześć na nich oko.

Megatech '94
PC DOS 1 CD
486DX/33 ■ 4 MB RAM ■ 4 MB HDD
VGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS ■ MIDI
Komentarz: Śmierć i śmierć roboty i piękne panienki — moje ulubione combo

Sens gry nie sprowadza się do podziwiania ładnych buziek. Ta gra to strategia pierwszej próby. Trzeba się tu nieźle napocić by osiągnąć jakies rezultaty. Wrogów zwykle są setki, własnych wojsk jak na lekarstwo. Trzeba mieć więc pomysł a nie opierać się tylko na „brute force”. W sumie: gierka z sensem, ładnie opracowana, oferująca sporą dawkę zabawy. Ale gdy piękne DOLLS giną, robi się człowiekowi trochę smutno...

Pejot

WEAPON:	AP: 100	ACC: 70%	SP: 100	AP: 100
WEAPON:	AP: 100	ACC: 70%	SP: 100	AP: 100
RIGHT HAND:	AP: 100	ACC: 70%	SP: 100	AP: 100
LEFT HAND:	AP: 100	ACC: 70%	SP: 100	AP: 100
X3A PLD	Durability: 60	Land defense: 40	Air def.: 30	Scan-RNG: 6
Combat:	40	Scan-POU: 2		



dą się oni borykać. Zostaniesz okrzyknięty szeryfem, będziesz szukał żyty srebra, rozwiązywał zagadkę opuszczonej Misji, a nawet zmierzysz się z groźnym przestępcą – Dzieciakiem. A więc atrakcji ile dusza zapagnie.

Kilka lat temu zaczęto mówić o temacie stworzenia realistycznego świata przedstawionego w grach. Miało się czuć obecność przypadkowych przechodniów, żyjących własnymi sprawami, a nie tylko wszechotaczającą pustką i to bardzo często w wielkich miastach. Cała sprawa była często nagłaśniana, np. przy wydaniu w 1992 roku przez firmę REVOLUTION gry LURE OF THE TEMPTRESS, ale tytuły, które były wypuszczane na rynek były dalekie od ideału. Dopiero teraz, firmie CYBERFLIX specjalizującej się raczej w zręcznościówkach, udało się na tym polu osiągnąć pewien sukces.

Miasteczka małe, takie jak Diamondback, dotychczas były kompletnie wyludnione, tzn. oprócz bohatera i może dwóch ważnych postaci nie było w ogóle zamieszkałe. A tu poza kilkoma sklepikarzami i innymi fachowcami prowadzącymi jakiś biznes, po ulicach kręcą się traperzy, pani burmistrz, a nawet miejscowy gitarzysta. Co jakiś czas ryknie krowa, parsknie koń, a w nocy udaje mi się wpaść na prosiaka. I to wszystko żyje... Mieszkańcy spacerują, rozmawiają ze sobą, a im bliżej podejdziesz do konia, tym jego rzenie będzie wyraźniejsze i głośniejsze. Postacie posiadają własne charaktery! Każdy reaguje inaczej – jeden ospale, drugi spontanicznie; lepiej im nie podpadać, bo nie będą chętni do współpracy. Czasem ktoś coś podpowie, inny puści w obieg plotkę, a jeszcze inny skłamię! Takiego realizmu w grach komputerowych jeszcze nie mieliśmy. Jest to głównie zasługa Annie Chang, odpowiedzialnej za stworzenie tej części oprawy programu.

Grafika to również mocna strona gry. Na Diamondback składa się dwadzieścia wyrenderowanych budynków. Rozgrywka przeplatana jest treningami na strzelniczy, „zarobkowymi” partyjkami pokera w salonie i rozmowami, podczas których widzimy bezpośrednio fizjonomię rozmówcy (na animację twarzy składa się



Do you like the Cactus Bed?

Tell me about your business.

Would you like something...?

I'm about ready to go.

DUST

kilka klatek zwykłych fotografii). Czasami oglądamy krótkie filmiki odtwarzane z plików w formacie .mov, zupełnie przyzwyczajając się w całości. Widok mamy „z oczu” bohatera, ale poruszamy się „skokami”. System ten można by śmiało porównać do LOST IN TIME (SS'11), a całość wygląda trochę jak połączenie dwóch wymienionych programów i PANIC IN THE PARK (SS'30).

Wspomniałem o rozmowach. Tu znowu daje się zauważyć wielki realizm, choć posunięty chyba kawałek za daleko. Postacie mówią amerykańską gwara, często z meksykańskim akcentem, niestety często zbyt szybko i strasznie niewyraźnie. Jedyнным wyjściem jest włączenie opcji wyświetlania tekstu.

Muzyka jest OK. Cały czas leżą kawałki typowo westernowe, co pomaga wczuć się w klimat, a przy wykonywaniu różnych czynności, jak np. otwieranie drzwi, słychać bardzo realistyczne dźwięki. O przybliżaniu i oddalaniu źródła dźwięku już wspominałem.



Z wpadek można by wymienić tylko drobne niedociągnięcia, jak np. widok nocą słońca przez okno, czy „przenikanie” postaci przez siebie, ale to już chyba tylko zwykłe czepianie się, które nie jest w stanie przyćmić pozytywnej oceny tej gry.

Gra jest trudna (może nawet bardzo trudna), a większość podpowiedzi do zagadek można wynieść z rozmów. Kolejnym dużym plusem jest nieliniowość scenariusza – czynności można wykonywać na różne sposoby.

Jak widać, gry o Dzikim Zachodzie to ciągle słabo eksploatowany temat, za to bardzo wdzięczny. Produkty SIERRY: GOLDRUSH i FREDDY PHARKAS były też prawie genialne. Tylko dlaczego jest ich tak mało?

Bamse

Cyberflix'95

PC WINDOWS 1 CD
486DX/33 ■ 8 MB RAM ■ 18 MB HDD
SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS

Autoryzowany dystrybutor
Tuchland (PC CD) 145 zł

Zac: świetna, wspaniała, doskonała!!!
Przebieg: wymaga co najmniej First Certificate



nie zajmowały miejsca, a nagrać na dysk te z „nocną”.

Jest rok 1882. Przybywasz do małego miasteczka Diamondback w Nowym Meksyku. Zastajesz niezbyt zaludnioną miejscinę, której mieszkańcy są raczej nieprzyjaźnie nastawieni do „nowych”. Twoim pierwszym celem jest przetrwanie, znalezienie pukawki i jakiegoś prochu do niej. W ciągu pięciu dni, jakie spędzisz w Diamondback, poznasz historię tego zaścianka, tubylców, aż w końcu angażujesz się duchowo i fizycznie w mniej lub bardziej codzienne problemy, z jakimi be-




PO PROSTU NAJLEPSZE!



* do końca czerwca w cenie konsoli - gra Daytona USA !!!



 SEGA SATURN™

Dystrybucja w Polsce:

Bobmark International

ul. Smocza 18

01-034 Warszawa

tel. (0-22) 381-653

fax (0-22) 380-502

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER

Firma KONAMI, znana głównie z automatów, wydaje również rewelacyjne gry na SNES. Ich nie najnowsza piłka nożna do dziś elektryzuje

graczy za sprawą świetnego, izometrycznego

KONAMI'94, 1 gracz, ocena: 85%



go rzutu i bardzo ładnej grafiki. Jeśli dodać do tego 26 drużyn dostępnych dla jednej lub dwóch osób, z czego każda posiada zróżnicowane umiejętności techniczne i taktyczne, to możesz sobie wyobrazić jak radosna i

twórcza zarazem będzie twa boiskowa kopanina.

Oprócz wyboru drużyny można ustawić sposób gry (od defensywnego do ofensywnego) każdej formacji oraz taktykę dla całej drużyny. Wyobraźcie sobie, że da się wybrać nawet grę na spalone! Chylę w tym momencie czoła, ponieważ brakowało mi tego elementu w wielu piłkach kopanych. Mnogość wariantów taktycznych idealnie pokrywa się z tym, czego można dokonać na wycinku ogromnego boiska widzianego w danej chwili. Biegający po nim piłkarze narysowani zostali z zachowaniem odpowiednich proporcji. Aby wygodniej było nam polepać się co jest grane, wyświetlany jest mały

skaner całości boiska. Meczowi towarzyszy żywiołowa publiczność i zdawkowe komentarze spikera wypowiedziane przy statych fragmentach gry. Spotkania sędziowane są rzetelnie, arbitrzy odgrywają wszystkie przewinienia. Ingerencję sędziego da się zmniejszyć poprzez ustawienie odpowiednich parametrów w panelu opcji. Niestety, nazwiska graczy zostały wzięte prosto z kosmosu. Z pewnością wam się to nie

Gry dostarczył autoryzowany dystrybutor - AMERICAN COMPUTERS & GAMES

ITCHY & SCRATCHY

THE SIMPSONS to mój ulubiony serial animowany zeszłego roku. Pamiętam, jak wspólnie z kumplami zrywaliśmy boki podczas niesamowitych przygód Barta i Homera. Najbardziej

jednak utkwił mi w pamięci miniseriał w serialu, o cudownym tytule „Zdrapek i Pocharatka”.

Tytułowymi bohaterami filmiku są mysz i kot, których wzajemne antagonizmy przejawiają się próbami przeniesienia wroga na tamten świat. Rewelacyjny pomysł, pod którym podpisał się wielki MATT GROENING znalazł teraz swoją drugą świeżość na konsoli SNES. Wypada przypomnieć, że firma ta wydała już kilka podobnych gier, np. KRUSTY SUPER FUN HOUSE. We wszystkich publikacjach stara się jak najbardziej trzymać fenomenalnego pierwowzoru, nieznacznie zmieniając szatę graficzną. I tak, mysz z kotem mają śmieszne, sadystycznie powyrzywane miny z zębami wystającymi jak u psa chorego na parodontozę. Sylwetki zwierzków również karykaturalnie zniekształcono.

Najbardziej ucierpiał chyba na tym Zdrapek... Ty zaś wcielasz się w postać myszy Pocharatki.

Twoim zadaniem jest zrobienie z kotka ścierki do butów lub przygotowanie go na materiał do wypchania. Możesz postugować się śmierciounym sprzętem o specyfice i sile rażenia tak pokaznej, że też przy samym ognie odpada. Jest maczuga, gigantyczny młotek, kość, topór, którymi wymierzasz bezpośrednie ciosy w czerep. W przypadku łuku, bumerangu, napalmu ciśskasz wprost w pragnąc kontaktu z ogniem futerko. Nic dodać nic ująć, tylko stwierdzić - rewelacyjne kompendium sadyzmu.

O wytrzymałości fizycznej twojej i Zdrapka informują cię wskaźniki. Zmniejszają się one po każdym celnym trafieniu. Celne trafienie wywołuje bardzo śmieszny okrzyk ofiary - wywołany oczywiście bólem. Kotkowi pomagają, na twoje nieszczęście, hordy malutkich kociaków i tysiące przeskadzajek. Na każdej planzsy są one inne, z reguły coraz bardziej namolne. Załatwie-

ACCLAIM'94, 1 gracz, ocena: 85%



DEMON'S CREST

Wow! - krzyknąłem, gdy odpaliłem tę gierkę! Jaki kozioł! Wciąga jak wir na Wiśle! Wyobraźcie sobie, że wcielacie się w postać prawdziwego demona, obdarzonego przez naturę skrzydłami, z zakrzywionymi jak u węża nogami, ziejącego z pyska prawdziwym ogniem. Żeby było wese-

przeszkody z baranka i nie tylko. Potrafi to tylko po to, aby ocalić świat przed zagładą. Konkretniej - przed diabłem, w którego ręce dostało się 6 magicznych kryształów obdarowujących posiadacza różnymi mocami. Jeśli szef

lej to bestia potrafi biegać, skakać, fruwać, niszczyć

rzyski by... światu... prowadzić... Zaczyna się walkę od... tyczny... roz... sów, wilkołaków, gigantycznych... troni, zmutowanych... to lepiej sami. Na każde... się... cy się zawsze schematycznymi ruchami.



CAPCOM'94, 1 gracz, ocena: 90%

W sumie masz do eksploracji aż 25 urozmaiconych poziomów i tyleż samo odmian monstrów-bambrow. Poziomy pokonujesz sześcioma sposobami. Najczęściej spotykanym jest zwykłe chodzenie w prawo i w lewo z możliwością krótkich lotów i uciepienia się szponami pionowej ściany. Kolejnym jest latanie w poziomie. Najciekawszy jest jednak lot przez siebie z widokiem zza ciebie. Wymaga on umiejętności symulacyjnego oblatywania, najlepiej operujesz joyem jak drążkiem

Wszystkie scenarie posiadają fenomenalną szatę graficzną, utrzymaną w ciemnej, grobowej konwencji, która idealnie odpowiada spotykanym postaciom. Wytworzonemu nastrojowi gry świetnie pomaga muzyka. Wydaje mi się, że jej twórcą został zainspirowany fugami Bacha, gdyż twórcy tego pana odcisnęły na mojej psychice podobne piętno. Pomimo wyjątkowo dobrej gry ta jest nadal pozycją... zrecenzji... zrecenzji...

Wicik



spodoba. Wynagradzają to doskonale animowane wślizgi, strzały głową, przewrotki. Wszystko da się wykonać przy pomocy czterech przycisków fire, inaczej reagujących w obronie i ataku.

W tej grze przyciąga jeszcze uwagę aż siedem rodzajów rozgrywek z bombową opcją treningową. Trening obejmuje wszystkie podstawowe warianty wyszkolenia techniczno-taktycznego drużyny. Odbyna się ono przy pomocy wciągającego systemu opartego na punktowaniu dobrze wykonanego zadania. Przypomina to z grubsza oddzielną gierkę.

Wicik



nie Zdrapka wynagradzane jest przejściem do następnej planszy, trudniejszej i piękniejszej. Wszystkie scenerie są ładne, trzymają klimat filmu i świetnie się uzupełniają z dźwiękiem. Wiadomość dla miłośników The Simpsons – na początku jest bombowa scena, gdy mysz i kot okładają się po głowach maczugami w takt muzyki.

Wicik

gry & tv konsole

WITAJCIE W ŚWIECIE KONSOL

Witam w konsolowym świecie. Prawie znudziło mi się to powtarzać, ale jest coraz lepiej! Nie tylko na światowym rynku, ale i w naszym kraju cały czas rośnie zainteresowania konsolami. Na JAGUARA pokazała się druga generacja oprogramowania – gry nowe, lepsze, wnoszące powiew świeżości – ATARI KARTS, FEVER PITCH SOCCER, MISSILE COMMAND 3D i wiele wiele innych...

Po drugie, największy polski dystrybutor gier, firma IPS, rozpoczyna grami NEED FOR SPEED i MAGIC CARPET sprzedaż oprogramowania dla PSX. Natomiast

sama konsola będzie już wkrótce dostępna w sieci sklepów firmowych SONY na terenie całego kraju.

Po trzecie – wiadomość miesiąca, czyli ogłoszenie promocji konsoli SEGA SATURN w cenie 999 zł! Wielkie brawa dla dystrybutora – firmy BOBMARK.

Zapraszam do działów, gdzie jak zwykle przedstawiamy nasze propozycje na bieżący miesiąc. Miłośników SATURNA zapraszam dodatkowo do rubryki KOMBAT KORNER, do opisu VIRTUA FIGHTER 2.

Gulash

KILKA CHEATÓW...

AGILE WARRIOR (PSX)

Kody do kolejnych misji: 5433, 0007, 1213, 1224, 7154
Nietykalność: spauzuj grę, wciskaj: LEWO, 4xKWADRAT, GÓRA, 3xTRÓJKĄT, PRAWO, KÓŁKO, DÓŁ, X, 3xTROJKĄT, KWADRAT

Max Broni i amunicji: spauzuj grę, wciskaj: LEWO, 4xKWADRAT, GÓRA, 3xTRÓJKĄT, PRAWO, KÓŁKO, DÓŁ, X, 4xR1, 4xL1, 3xR1, 4xL1.

CRITICOM (PSX)

Kody dające wyższy poziom postaci: DAYTON – sier, eter ; DELARA – phan, king DEMONICA – gone, worl; EXENE – spe, wing; GORM – cham, marv; SID – odth, batm ; SONORK – play, chro; YENJL – spid, star.

NEED FOR SPEED (PSX)

Dodatkowa trasa, Lost Vegas: hasło TSYBNS. Wybierając trasę trzymaj L1 i R1 wciśnięte - spokoj-

na autostrada zmieni się w rajdową trasę (przy RUSTY SPRINGS będzie to kompletnie nowa oaza). Podobnie gdy wybierasz samochód, trzymaj wciśnięte L1 i R1 – będziesz mógł prowadzić doskonały nowy prototyp WARRIOR.

ZERO DIVIDE (PSX)

Ukryta gra PHALANX będąca kompletną adaptacją strzelanki z SUPER NINTENDO. Bootując konsolę należy trzymać wciśnięty START i SELECT w kontrolerze znajdującym się w porcie drugim.

TWISTED METAL (PSX)

Dodatkowe ekstra poziomy, kody:
Helicopter: KÓŁKO, KÓŁKO, TRÓJKĄT, X
Fight for your life: KWADRAT, TRÓJKĄT, KÓŁKO, KWADRAT, KWADRAT

WARHAWK (PSX)

Nietykalność, wstukaj kod: KÓŁKO, KÓŁKO, KÓŁKO, X, TRÓJKĄT, X, X

CZY WIESZ, ŻE...

● ALIEN TRILOGY, supernówka na PLAYSTATION po dwóch dniach sprzedaży w Anglii wspięła się na pierwsze miejsce listy. Przez dwa dni sprzedało się jej ponad dwa razy tyle, co CIVILIZATION 2 na PC (drugie miejsce). I co tu tworzy światowy rynek?

● DUKE NUKEM 3D na PC CD jeszcze przed oficjalną datą rozpoczęcia sprzedaży (17 maja 1996) zebrało w Europie zamówienia na ponad 200 tysięcy egzemplarzy.

● Dwa ośmio- i szesnastobitowe megahicjory, INTERNATIONAL KARATE i LAST NINJA, powrócą dzięki umowie zawartej między firmami SYSTEM 3 i PHILIPS. IK zmienia nazwę na BLOODLUST, zaś w nowej adaptacji THE LAST NINJA znajdują się wszystkie części tej doskonałej trylogii. PC CD na gwiazdkę, PLAYSTATION w styczniu.

● Samych WORMS sprzedało się już w Europie 250 tys. egzemplarzy. Grę zrobił pewien facio, który zdecydował się ją komuś pokazać i tak się zaczęło... Teraz dostał 20 podkomendnych i pracuje nad WORMS 2. Gra za półtora roku.

● THEME PARK napisany przez BULLFROG to największy niesportowy przebój wydany przez ELECTRONIC ARTS. Dwa i pół miliona sprzedanych kopii na wszystkie systemy (SNES, MEGADRIVE, PC, AMIGA, PLAYSTATION).

● Najpopularniejszą na świecie konsolą jest... GAMEBOY. Sprzedano ponad 50 milionów egzemplarzy tejsze maszyny, w samej Anglii 3 miliony. U nas znajduje się podobno ponad 30 tys. egzemplarzy tej jakże fajnej konsolki.

● Będzie nowy GAMEBOY! 32-bitowy, z procesorami RISC i kolorowym wyświetlaczem. Ma działać na jednej zmianie baterii przez 30 godzin i na 100 procent będzie to niesamowity hit!!!

Nintendo niedługo poda więcej szczegółów, o których nie omieszkamy was poinformować.

● 17 maja SONY i SEGA ogłosiły obniżkę cen swoich konsol na 199 dolarów (w USA). Nintendo 64, które ma wejść do sklepów 30 września, ma kosztować 249 dolarów (też w USA).

● Najlepiej sprzedające się kompaktki w maju:

1. ALIEN TRILOGY (PSX)
2. CIVILIZATION 2 (PC CD)
3. NEED FOR SPEED (PSX)
4. ACTUA SOCCER (PSX)
5. MAGIC CARPET (PSX)

● Najlepiej sprzedające się cart'y w maju:

1. TOY STORY (MegaDrive)
2. FIFA SOCCER '96 (MD, SNES, Gameboy, GameGear)
3. KILLER INSTINCT (SNES, Gameboy)
4. SONIC 2 (MegaDrive, GameGear)
5. PRIMAL RAGE (MegaDrive, SNES)

CRITICOM

jedynie w naturalne uzbrojenie.

Gra przypomina nieco TOSHINDENA. Można uskakiwać na boki turlając się po arenie, co daje najbardziej trójwymiarowe mordobicie opatrzone całkiem niegłupią legendą. Wystarczy powiedzieć, że walka toczy się o pewien kryształ dający właścicielowi coś na kształt wielkiej mocy... ten kto go zdobędzie, będzie rządzić światem.

Na początku do walki staje ośmioro wojowników z różnych zakątków wszechświata. Każdy z nich w wyniku nabierania doświadczenia i wygrywania kolejnych pojedynków przechodzi transformację, dostaje nowe ciosy specjalne i techniki walki. W sumie daje to 24 postacie, co jest już znaczącą liczbą. Niektóre z postaci posiadają rozmaite bronie, inne walczą wyposażone



Nic bardziej mylnego! Im bardziej się zagłębam w tę grę, tym bardziej mi się podoba. Nie jest to może TEKKEN, ale CRITICOM to kawał solidnego mordobicia.

Gulash



VIC TOKAP'96, 1/2 graczy, Memory Card, ocena: 80%



wszystkie ciosy, a szczególnie te trafione. Na początku CRITICOM może wydawać się nieco wolny.



CRITICOM i AGILE WARRIOR - DISCOMP, STRIKER'96 - LANSEK, NEED FOR SPEED i MAGIC CARPET - IPS CG.

THE NEED FOR SPEED

kim grafika i szybkość; grafika w pełnej, 16-bitowej paletce 32 tysięcy kolorów wygląda po prostu doskonale, a przy tym gra jest fenomenalnie szybka i płynna.

Ścigać się można z upływającym czasem, komputerowym przeciwnikiem lub drugim graczem na kilku bardzo długich, wieloetapowych tra-



Co nowego w stosunku do wersji PeCetowej? Dodano opcję gry w dwie osoby na jednym ekranie, supermiódzio (ekran na pół, trzy widoki dla każdego z graczy), a także widok pełnoekranowy a'la RIDGE RACER (bez kierownicy, sama droga).

Najlepszą zabawą w NEED FOR SPEED są niesamowite wypadki, np. zderzenie czołowe przy prędkości 240 km/h i efektowne bączki, przy których samochód zostawia ślady palonej gumy na asfalcie (patrz screeny). W swojej kategorii N4S rządzi!

Gulash



Playstationowa wersja NEED FOR SPEED (SS'30) jest w tej chwili najlepszą wersją tej gry. Od PeCetowej różni ją przede wszyst-



EA'96, 1/2 graczy, Memory Card, ocena: 90%

sach, w trzech porach dnia (świt, dzień, noc) najszybszymi samochodami świata. Do wyboru LAMBORGHINI DIABLO, PORSCHE 911, TOYOTA SUPRA TURBO, ACURA NSX i kilka innych miażdżących wózków. Pełno także filmowych wstawek pokazujących możliwości tychże samochodów.



AGILE WARRIOR F-111X



WARRIOR to fikcyjny myśliwiec szturmowy F-111X. Nieważne. Ważna jest jego destrukcyjna siła, a także potworna ilość wszelkiego rodzaju pocisków które zabiera na każdą z misji.

Misji jest 10 i są trudne. Przed każdą z nich pułkownik Pickett odprawia szczegółowy briefing, łącznie z pokazaniem wszystkich celów w postaci filmików. Każda z misji dzieje się w innej części świata, co wpływa na zróżnicowany graficznie i kolorystycznie krajobraz.

Bardzo ważnym dodatkiem jest możliwość gry w dwie osoby. Podczas gdy pierwszy gracz będąc pilotem prowadzi samolot, druga osoba kieruje systemami naprowadzania broni (inaczej mówiąc grzeje ostro ze wszystkiego).

MAVERICK naprowadzając je na cel. To nowość w symulacjach, dwóch graczy na jednej maszynie.



VIRGIN'96, 1/2 graczy, Memory Card, ocena: 80%

Grafika jest szybka i płynna, zarówno teksturowana jak i cieniowana. Miłym dodatkiem są „przyjemne” wybuchy (np. napalm nad ciuchą wioską). Muzyka – jak zwykle ostre hardrockowe riffy na gitarkach. Jeśli szukasz symulatora strzelaniny, nie mogłeś lepiej trafić.

Gulash



To trzeci symulator na Playstation (po AIR COMBAT i THUNDERHAWK 2), choć właściwie to bardziej strzelanina (i o to chodzi!). AGILE



MAGIC CARPET (SS'21) w przeciwieństwie do NEED FOR SPEED nie bardzo różni się od swojego PcCetowego odpowiednika. Graficznie wygląda podobnie, jeśli nawet nie

MAGIC CARPET

tak samo. Jedyne odpowiednio dobrano i usprawniono interfejs obsługi gry, dostosowując ją do PlayStationowego joypada.

Historia młodego adepta sztuki magicznej, walczącego w pojedynkę z siłami ciemności wyda się bardziej zrozumiała, gdy przeniesiemy ją na daleki wschód, do krainy dżinów i czarodziejskich lamp. I oczywiście latających dywanów, bo MAGIC CARPET to właśnie symulator latającego dywanu. Fruwając na dywanie musisz walczyć z podstępny

czarodziejami próbującymi wykorzystać chwilowe zakłócenia równowagi Mocy do swoich niecznych celów. Będziesz budować własne zamki i niszczyć cudze, palić wioski i zabijać smoki... MAGIC CARPET to zabawa na długie wieczory. To cały czas ten sam MAGIC CARPET, wybrany na Londyńskich targach ECTS grą roku 1995. Warto chociaż zobaczyć słynny trójwymiarowy engine firmy BULLFROG, engine, na którym budo-

wane są co najmniej cztery ich nowe produkcje.

Gulash



EA'95, 1 gracz, Memory Card, ocena: 80%

STRIKER '96

To pierwsza piłka nożna wydana na Grajstację, jeszcze przed GOAL STORM i FIFA '96. Można grać w turnieju i meczach towarzyskich, i, co warto zauważyć, zarówno na boisku jak i w hali. O ile na boisku mecz ma coś wspólnego z taktyką, w hali całość polega jedynie na podejściu jak najbliższej goalkeepera i wkopaniu piłki w przeciwny róg bramki.

Graficznie STRIKER prezentuje się nieźle, z bardzo szybką i płynną animacją zarówno postaci jak i boiska. Położono też znaczny nacisk na detale biorących udział w grze zawodników. Dodatkowo do rzucono trochę filmików z sekwencjami z prawdziwych meczy, które na szczęście można wyłączyć (w przeciwieństwie do tych z FIFA).

Dźwiękowo jest bardzo nie-

źle, szkoda tylko, że komentator odzywa się tak rzadko. Zwracam uwagę na hymny każdego z państw. O ile FIFA jest grą bardziej taktyczną, a GOAL STORM zręcznościową, STRIKER lokuje się gdzieś pośrodku.

Gulash



RAGE'95, 1/4 graczy, Memory Card, ocena: 70%

FLASHBACK

Ta gra już od dobrych trzech lat znajduje wciąż nowych zwolenników zarówno wśród PeCetowców jak i Amigantów. DELPHINE SOFTWARE zdecydowało się wydać ją także na Jaguara, zapewne uradowując miłośników gier przygodowo-zręcznościowych.

nięcie ziemią. Podczas szaleńczego pościgu Conrad zostaje ranny i budzi się kompletnie oglupiały – nic nie pamięta. Dopiero stopniowo odkrywa wszystkie części układanki, którą jest jego pamięć.

Gra jest stara, ale jara. Mimo że grafika i animacja w 1996 roku nie są niczym nowym i nie rzucają na kolana jak trzy lata temu, cały czas zasługują na miano doskonałej. Pełna filmowej jakości (24 klatki na sekundę) animacja sprawia niezwykle wrażenie, zaś animowane wstawki dodają smaku. Sposób upchnięcia tego wszystkiego na CARTA pozostanie zapewne tajemnicą.

John

W FLASHBACK: QUEST FOR IDENTITY gracz wciela się w postać superagenta Conrada B. Harta, który odkrywa spisak Obcych mający na celu zawiad-

Dystrybutor: MIRAGE

BUBSY

Bubsy, rozkoszne rude kocisko o sławie międzynarodowego bohatera, zostaje poproszony o interwencję w pewnej nie cierpiącej zwłoki sprawie. W świecie bajek ktoś narozrabiał i pokreślił,

mieszając ze sobą przeróżne opowieści. Kidsy na całym świecie są w niebezpieczeństwie (mogą dostać kręčka). Niewiele myśląc, Bubsy otworzył magiczną księgę, otrzepał futro i wskoczył między jej ciężkie karty.

Do przebrnięcia jest 15 pełnych niespodzianek rozdziałów ściśle związanych z bajkami. Czy będzie to wibrzymia łowcy fasoli, czy też podróż w bańce powietrza 20 000 mil pod wodą, czy w końcu spotkanie z Ali Babą na pustyni – do celu wiedzie tylko jedna droga. Do przodu Bubsy tuważaj na pięciotenowe sępy i... stusy!

Ta platformówka posiada bajecznie kolorową grafikę, płynną animację i skoczną, radosną muzykę. Przeznaczona jest przede wszystkim dla młodszych miłośników platformówek, choć

gra jest wykonana tak przyjemnie, że i stary wyjadacz może tu coś dla siebie uszczknąć. W każdym razie, długie godziny dobrej zabawy zapewnione.

John

ATARI'95, 1/2 graczy, ocena: 70%

ATARI KARTS

ATARI KARTS to wyścigi kartów, miniaturowych bolidów potrafiących jednak osiągać przyzwoitą prędkość. Do wyboru kilku kierowców – bardzo fajne, miłe potworki różniące się od siebie techniką i stylem jazdy. Do przejechania kilkadziesiąt tras porozmieszczonych w dziesięciu światach. Każdy ze światów posiada pewne cechy charakterystyczne, oraz całkowicie odmienną grafikę. Gra posiada cztery poziomy trudności, dostęp do wyższego otrzymuje się po wygraniu wszystkich wyścigów na poprzednim. Na torach porozmieszczane są różne dodatki, po których należy przejechać trzymając wciśnięty przycisk C. Po drodze będą jeszcze różne puchary, turnieje...

Wysokiej rozdzielczości grafika jest bardzo ładna, szybka i płynna. Dźwięk także nie przeszkadza, a wręcz przeciwnie. Czyli gra została wykonana na bardzo wysokim poziomie. Oczywiście jest opcja gry dla dwóch graczy, z ekr-

nem przeciętym na pół, która przyda się wszystkim miłośnikom grupowej rozrywki. ATARI KARTS to jedna z najlepszych gier dla JAGUARA, śmiało polecam ją wszystkim miłośnikom wyścigów. Nawet, jeśli nie są to „wyścigi” w pełnym tego słowa znaczeniu, tylko taka sobie, bardzo przyjemna jazda...

Gulash

ATARI'96, 1/2 graczy, ocena: 90%

ROBOTICA

kierujesz operacją odbicia DAEDALUSA z rąk terrorystów. Do twojej dyspozycji zostaje oddany najnowocześniejszy robot bojowy, Laocorn. Rozpoczyna się walka...

ROBOTICA to klon DOOM. Przyzwyczajaliśmy się w taki sposób określać trójwymiarowe gry „first-perspective” (widziane z oczu). Po ostatnich konsolowych produkcjach tego typu widać wyraźne trendy dążące do robotyzacji, a co za tym idzie do skomplikowania

mięcej w Saturnie. Animacja potrafi zwoleńić, gdy na ekranie znajduje się zbyt wiele trójwymiarowych obiektów. Przeciwnicy nie są skomplikowanie zbudowani, są także mało inteligentni. Kilka celnych serii z działka powinno ich uciszyć na zawsze. Poza tym cała baza składa się z podobnych tekstur, co potrafi być nieco nużące. Na początku i pomiędzy misjami można obserwować doskonale trójwymiarowe animacje wprowadzające w klimat. Miłośnicy DOOM-o'watyh gier będą zapewne usatysfakcjonowani.

Gulash

SEGA'95, 1 gracz, ocena: 65%

W roku 2877 na Ziemi jest już tylko jedno państwo, w którym wszyscy są sobie równi. Panuje spokój i powszechna harmonia. Formacja WSSS pilnuje przestrzegania prawa i respektowania praw obywateli. Bazą WSSS stał się DAEDA-

LUS, struktura wybudowana na gigantycznym asteroidzie. Forteca była w pełni autonomiczna i pełniła swoją funkcję przez dobre kilkadziesiąt lat. Czasy się jednak zmieniły. Ludzie zaczęli wierzyć w DEADALUSA niczym w Boga, inni zaś zmęczeni starym porządkiem zaplanowali wznieść rewoltę. Terrorysty przeprowadzili atak na DAEDALUSA, zaskakując jego załogę i zdobywając fortecę bez większego trudu. Jako kapitan rządowych sił

systemu (robot może mieć kilka ramion, multum broni, wykonywać na raz wiele czynności). Laocorn posiada wiele bajerów takich jak wszelkiego rodzaju dopałki, bosty szybkości, stalowe szczypcy, całą kupę broni i inne bardzo fajne dodatki.

ROBOTICA to kolejna solidnie wykonana gra, która nie wykorzystuje w pełni 32-bitowej siły drze-



Dystrybutor: BOBMARK

SHINOBI-X

minutowy film karate, z ninja (yep! latającymi!) w rolach głównych.

Długa wojna wyniszczyła wszystkie klany wojowników, nadszedł czas odbudowy. Stary mistrz po długich poszukiwaniach znalazł tylko troje dzieci godnych wiedzy:

dwóch braci i własną córkę. Minęło 15 lat, starszy brat – Kazuma posiadał wszystkie techniki oprócz jednej, najniebezpiecz-

wego brata, po drodze eksterminując armię, którą zdążył zgromadzić Kazuma.

Posuwający się w prawo Sho wyposażony jest w katana (miecz) i noże, którymi może rzucać. Samych wariacji ciosów mieczem jest kilkanaście, do tego należy dodać kilka różnych rzutów nożami, różne techniki skoków, bloków itp. W sumie do opanowania jest ponad trzydzieści technik, które pomogą przebić się przez dziewięć pełnych niebezpieczeństw poziomów. Na końcu każdego levela czeka boss, na ogół twardy koleś. Trzeba umieć machać kosą.

Bardzo fajna gierka. Jedna z najlepszych 32-bitowych platformówek. Doskonała digitalizowana w pełnej paletce kolorów grafika, płynna animacja i scrolling, a poza tym dużo krwi na ekranie gwarantują wiele godzin doskonałej zabawy.

Gulash

Tym razem SEGA sięgnęła głęboko do klasyki i odgrzebała jeden ze swoich najstarszych i najbardziej chodliwych tytułów. SHINOBI pojawiło się pod koniec lat 80. w samych początkach, niedługo potem zostało skomputeryzowane na C-64 i Spectrum, a niedługo później nawet na Amigę. Ręcznie rysowane i animowane przygody samotnego ninja walczącego z potęgą świata zdobyły wielu zwolenników. Doskonale zdając sobie z tego sprawę SEGA przygotowała nową wersję hitu, tym razem w doskonałej digitalizowanej grafice.

Historia otwiera się w filmie z filmowcami z Hong Kongu. Chłopaki z SEGI nakręcili kilku-

niejszej. Stary nie chciał mu jej przekazać. W napadzie szału Kazuma porwał Ayę, córkę mistrza. Sho, młodszy z braci, posłuszny kodeksowi ninja i swojemu mistrzowi musi odbić ją z rąk niegodzi-

SEGA'96, 1 gracz, ocena: 80%



PROGRAMY DLA CIEBIE

ul. Perzyńskiego 2 01-872 WARSZAWA skr. poczt. 114 tel. (0-22) 663-93-90 fax (0-22) 663-92-98, E-mail: marksoft polbox.com.pl



30,-

HELIOSFERA



109.80,-

BATTLGROUND GETTYSBURG



79,-

PINBALL 3D-VCR

HELIOSFERA

„Heliosfera” to ogromna, dryfująca w kosmosie syntetyczna planeta, wewnątrz której krążą planetoidy-miasta. Akcja gry toczy się na jednej z nich, gdzie młody Norton Axalar rozpoczyna swoją pełną przygód kupiecką karierę. Gra przygodowo-handlowa. Interesująca grafika, doskonała zabawa. **AMIGA**

DATE GIRL

Propozycja dla dużych chłopców. - Tę dziewczynę widziałeś już wcześniej ale nie miałeś okazji by się z nią umówić czy choćby tylko porozmawiać. Teraz, dzięki „Date Girl”, masz taką szansę. Gra dla jednego, samotnego gracza. **AMIGA**

BATTLGROUND GETTYSBURG

Trzy przełomowe dni w czasie których ważyły się losy narodu amerykańskiego. „Battleground Gettysburg” to ekscytująca gra militarno-strategiczna, której kanwą jest jeden z najistotniejszych momentów Wojny Secesyjnej. Wspaniała grafika 3-D, żywe mapy i odgłosy pola walki. Wierność faktom historycznym, autentyzm umundurowania i sprzętu wojskowego. Prawdziwa atmosfera dziewiętnastowiecznego pola walki. **PC CD-ROM**

BATTLGROUND ARDENNES

Poznaj historię kampanii, która przesądziła o losach Europy. „Battleground Ardennes” to niezwykle interesująca gra strategiczna, oparta na autentycznych dokumentach pochodzących z czasów II Wojny Światowej. Starannie przygotowany materiał historyczny (96-cio stronicowy podręcznik) i ikonograficzny. Akcja gry toczy się na różnych poziomach. Począwszy od sterowania wozem bojowym lub działem artyleryjskim aż do manewrów i przemieszczania całych jednostek wojskowych. Doskonała grafika, animacje i dźwięk. Wybitne walory poznawcze. **PC CD-ROM**

PINBALL 3D-VCR

Jeden z najlepszych symulatorów bilardu elektronicznego, który dzięki wbudowanemu modułowi zapisującemu pozwala nagrać fragmenty gry, a następnie odtworzyć je z wybraną prędkością. Dziesięć kul bilardowych, cztery trójwymiarowe stoły bilardowe. Doskonała grafika, ścieżka dźwiękowa o jakości CD oraz wiele dodatkowych opcji. Ilość graczy 1-8. **PC CD-ROM**

MULTIMEDIA LANGUAGE SYSTEM

Idealny pakiet (program i mikrofon) do nauki języków obcych, przeznaczony zarówno dla osób początkujących jak i średnio zaawansowanych, dzieci oraz dorosłych. Program wykorzystując najnowszą technologię w dziedzinie rozpoznawania głosu, umożliwia interaktywną naukę i korygowanie wymowy. Duży wybór gier i zabawnych ilustracji dostarczają ponad 1000 nowych słów i wyrażeń. Pomysłowe ćwiczenia i testy opracowane przez naukowców z Syracuse University gwarantują wysoki poziom wydawnictwa. Dostępne są trzy wersje językowe: angielska, francuska, niemiecka. **PC CD-ROM**

Poszukujemy dystrybutorów na terenie całego kraju. Prowadzimy sprzedaż wysyłkową za pobraniem pocztowym. (katalogi po otrzymaniu koperty zwrotnej ze znacznikiem) Naważemy kontakt z autorami polskich programów.



28,-

DATE GIRL



109.80,-

BATTLGROUND ARDENNES



98.80,-

MULTIMEDIA LANGUAGE SYSTEM

SALON GIER KOMPUTEROWYCH

WARSZAWA UL. PERZYŃSKIEGO 2 CZYNNY W GODZ. 9-17

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
☎ 663-93-90

ZAPRASZAMY

PORADY, INFORMACJE
☎ 663-93-90



Komputerowi maniacy symulacji lotniczych pragną coraz bardziej realistycznych wrażeń. Właśnie dla nich firmy produkujące standardowe joye wdrażają wymyślne systemy sterowania symulatorami lotu. W skład kompletu najczęściej wchodzi „lotnicza” przepustnica i drążek sterowy. Jednym z takich zestawów jest PC FLIGHT FORCE.

■ Drążek

Odpowiednio profilowany, wygodny i przyjemnie pracujący drążek sprawia wrażenie bardzo wytrzymałego. Olbrzymia przysawka na spodzie sprawia, że joy niezgorzej trzyma się biurka. Testowany joy jest wersją PRO. Różni się on od zwykłego modelu dwoma elementami: pod kciukiem masz bardzo wygodny czteropozycyjny przełącznik widoków, zaś z boku wmontowany jest suwak pełniący rolę przepustnicy. Niestety przepustnica jest bardzo niewygodna w obsłudze – producenci ewidentnie chcą byś dokupił do kompletu dodatkową „dużą” przepustnicę.

Kupno całego kompletu wskazane jest też z innych względów. Po pierwsze bez przepustnicy nie możesz dowolnie programować siedmiu przycisków fire. Pracując samodzielnie drążek działa na zasadzie dwóch joyów w jednym. Nie możesz także korzystać jednocześnie z przepustnicy i kontrolera widoków. Gdy się zdecydujesz na przepustnicę, pracuje ona jako drugi joy, kiedy zaś korzystasz z kontrolera widoków musisz w grze jako sterownik wybrać „ThrustMaster”.

miejszu umieszczone są diody informujące cię o trybie pracy. Znajdziesz na niej dziewięć programowanych przycisków, z czego cztery w podkciukowym kontrolerze widoków i dwa służące do zmiany trybów. Co to znaczy programowane przyciski? Otóż dzięki podpięciu się do gniazda klawiatury przepustnica „wciwna” się w układ klawiatury – komputer. Kiedy naciśniesz przycisk na przepustnicy komputer zachowuje się tak jakbyś naciśnął przycisk na klawiaturze.

W ten sposób możesz poszczególnym przyciskom przyporządkować dowolne klawisze klawiatury. W dodatku przepustnica działa w czterech trybach, zaś w każdym może być przyporządkowany inny komplet klawiszy. Masz więc do dyspozycji 9x4=36 klawiszy, zaś jeśli podłączysz testowanego joya, uzy-

APACHE, ATF, US NAVY FIGHTERS, ADVANCED TACTICAL FIGHTERS to tylko niektóre sprawdzone tytuły. Problemy mogą wystąpić przy star-

szych tytułach, które nie potrafią obsługiwać analogowych przepustnic, ale zawsze możesz korzystać z samego drążka i programowanych klawiszy.

Jeśli jesteś wielbicielem symulacji i decydujesz się na kupno zaawanso-

PC Flight Force

Aby wykorzystywać niestandardowe możliwości drążka musisz dysponować portem obsługującym dwa joye. Na szczęście niemal wszystkie karty dźwiękowe dysponują takim portem.

■ Przepustnica

Analogowa przepustnica może być wykorzystywana z dowolnym analogowym joystickiem. Oczywiście producenci zalecają dokupienie firmowego drążka, ale nie jest to konieczne. Zainstalowanie przepustnicy jest nieco bardziej skomplikowane niż zwykłego joya. Podpinasz do niej zarówno zwykłego joya, jak i klawiaturę. Przepustnica, podobnie jak testowany drążek, także jest bardzo stabilna, choć nie sprawia już tak miłego wrażenia. W widocznym

skujesz kombinacje 64 programowanych przycisków, choć częste przełączanie trybów jest dość dezorientujące i niewygodne.

Warto wspomnieć o samym programowaniu. Procedura jest maksymalnie uproszczona, zaś jej niewątpliwym plusem jest możliwość zmiany konfiguracji nawet podczas lotu – do programowania przycisków nie jest potrzebny żaden dodatkowy program. Często korzystając z innego programowanego joya – PHOENIXA, gdy uznałem, że układ klawiszy mi nie pasuje, musiałem do przekonfigurowania wychodzić z gry. Tutaj można wszystko zrobić „w locie”. Szkoda tylko, że przepustnicy nie można przyporządkować klawiszy (tak jak było w PHOENIXIE) – zawsze pracuje w trybie analogowym.

■ Komplet

Dopiero skonfigurowanie drążka i przepustnicy pozwala rozwinąć skrzydła. 64 programowane przyciski, doskonała kontrola płatów sterowych i ciągu. Lata się bardzo fajnie – czujesz, że sterujesz samolotem. Zarówno przepustnica jak i joy spisywały się bardzo poprawnie przy różnych symulatorach. EF2000, TOPGUN,

wanych systemów sterowania, zaś twój wybór padł na PC FLIGHT FORCE, radzę ci zakupić zarówno joya jak i przepustnicę. Oba elementy są fabrycznie kompatybilne – zaoszczędzisz sobie różnych niespodzianek.

Kamil Mętrak

Zalety:

- doskonała praca z wieloma grami
- łatwość programowania
- możliwość programowania podczas gry
- doskonała kontrola lotu
- do 64 programowanych przycisków

Wady:

- brak zasad ergonomii w rozmieszczeniu niektórych przycisków
- uboga instrukcja
- dość kiepskie wykonanie niektórych elementów
- płatnina kabli

Dystrybutor: MULTI-STYK s.c.
Kossakowskiego 42
04-744 Warszawa – Międzyzlesie
tel. 15-68-44
Ceny (zawierają VAT):
PC Flight Force Pro 240 – 95,- zł
PC Flight Force Pro 241 – 135,- zł
Fire Control System – 170,- zł



Gdy na rynek wchodzi nowy produkt, mentalnie rzadną miny posiadaczom jego starszych wersji. Trudno się dziwić – ich cacko przestaje być „leading edge technology” dołączając do grona sprzętu tzw. drugiej świeżości. Wypuszczenie przez Creative Labs kart zgodnych z Plug and Play wywołało niepokój właścicieli SB16 i AWE32, i pytanie, jak bardzo zostali w tyle?

Zacznę niestandardowo: od podręczników użytkownika. Wydawać by się mogło, że Creative Labs wyciągnie wnioski po pośpiesznym wprowadzeniu na rynek pierwszej wersji karty AWE32. Przeczy temu praktyka „chodzenia na skrót” jeśli chodzi o instrukcje. Otóż produkty inne niż standardowy SB16 i AWE32, czyli seria VALUE EDITION, a nawet najnowszy SB32 są pod tym względem traktowane po macoszemu. W pudełku od SB16 VALUE EDITION znajduje się np. instrukcja do zwykłego SB16. Informacja typu „jeśli masz podstawkę to możesz później włożyć ASP” jest dla posiadacza tej karty bez sensu, bo wiadomo że podstawki nie ma i nie może mieć. Instrukcja wspomina też o gniazdku SPDIF, którego najbystrzejsze oko na płycie SB16 VALUE EDITION nie odzyska. Po wicie, że to wypadek przy pracy czy robota chochlika drukarskiego. No to zobaczymy, co się kryje w opakowaniu nowego modelu SB32. Zawiera ono instrukcję od SB AWE32! Oczywiście całe partie tekstu są nieaktualne, choćby wszystko co dotyczy Wave-Table connector i dołączania modułu Wave Blaster II. Świeżo upieczony posiadacz SB32 może przeczytać, że ma na karcie 512 KB pamięci RAM. Rozczaruje się – tak byłoby gdyby kupił AWE. Co jest grane? Być może firma doszła do wniosku, że nikt tych papierzyśk nie czyta i dołącza je pro forma, zmieniając tytuł na okładce. Chciałbym wierzyć, że to się wkrótce poprawi.

■ Co nowego?

Zmiany w nowej serii zgodnej ze standardem PnP nie są przełomowe. Użytkownicy dotychczasowych Blasterów mogą spać spokojnie. Ponieważ we wszystkich trzech przypadkach jest wiele podobieństw, omówię wspólne cechy razem.

Pierwsze novum to oczywiście możliwość automatycznej konfiguracji karty. Do każdego modelu Creative Labs dołącza oprogramowanie Plug and Play Configuration Manager i ISA Configuration Utility przeznaczone dla osób, które nie przesiadły się jeszcze na Windows'95. Im więcej sprzętu dokupimy do swojego PC tym bardziej będziemy ten fakt doceniać. Jak widać, to że karta jest zgodna z Plug and Play nie oznacza, że znikną wszystkie zworki. A szkoda.

Dodano gniazdo o nazwie Modem Connector, do którego można podłączyć Modem Blaster samego Creative Labs lub sprzęt kompatybilny. Taki tandem udostępnia zintegrowane funkcje modemowe i obróbki głosu. Jest to odpowiedź na przebijające się na rynek modemy z wbudowanymi funkcjami karty dźwiękowej. Jeden z ta-

kich modemów jest aktualnie opukiwany na redakcyjnym warsztacie.

Nowością w serii PnP jest także technologia 3D Stereo Enhancement wykorzystana przez Creative na licencji firmy SoundField. Nie jest to, jak by można sądzić, pełnowymiarowe rozszerzenie technologii QSound. Przypomnę tylko, że QSound był efektem pozwalającym umiejscowić źródło dźwięku w 180 stopniowej płaszczyźnie przed słuchaczem. QSound był niezbyt udany, żadna z gier go nie wykorzystywała, więc szybko słuch o nim zaginął. Jego miejsce zajął Creative 3D Stereo Enhancement. To tylko dumna nazwa na efekt poprawiający brzmienie dźwięku

mówiąc to nie powinno już nikogo martwić. Procesory te są w kartach rodziny Sound Blaster od dłuższego czasu i jeszcze żaden z wielkich producentów gier nie pokusił się by wykorzystać oferowane przez nie możliwości. Podobnie sam Creative Labs jak dotąd nie udostępnił nowych algorytmów, ani narzędzi które umożliwiłyby napisanie ich we własnym zakresie. Na karcie jest złącze Wave Blaster, które umożliwia rozbudowę SB16 o moduł syntezy Wave-Table, co jeśli chodzi o gry daje mu możliwości zbliżone do modeli SB 32 PnP i AWE 32 PnP.

W pudełku:

karta Sound Blaster 16 Value PnP

3 x Sound Blaster

mono i stereo w bliżej nieokreślony sposób. W instrukcji nie ma o tym oczywiście ani słowa, ale żeby rozwiązać złudne nadzieje – wbrew nazwie 3D Stereo Enhancement nie ma nic wspólnego z trójwymiarowym dźwiękiem, w rozumieniu efektu z jakim mamy do czynienia np. w systemie Dolby Surround.

■ Podsumowanie

Na początku znakiem firmowym i lokomotywą interesu był Sound Blaster. Stopniowo, wraz z wkraczaniem na coraz to nowe segmenty rynku, akcent przeniesiono na samo Creative Labs. Obecnie karty dźwiękowe są tylko małym wycinkiem działalności Creative Labs i wcale nie najważniejszym. Firma ta wprowadza na rynek wiele innych urządzeń serii Blaster: Modem Blaster, 3D Blaster, Video Blaster, jak również profesjonalne urządzenia do prowadzenia telekonferencji. Przedstawiciele Creative Labs nie ukrywają, że nacisk rozwojowy położony jest przede wszystkim na tę ostatnią grupę. Szkoda tylko że ucierpiały przez to produkty przeznaczone dla graczy.

Jacek Marczewski

SB 16 VALUE EDITION PnP

Wersja Plug and Play nie różni się zbytnio od starego SB 16 VALUE EDITION, o którym pisałem w SS'29. W oczy rzuca się nowy układ CT1749 DAQ oraz to, że jest ogólnie mniej elementów na płycie. Jak każdy VALUE EDITION, również ten nie ma w ogóle możliwości zainstalowania CSP. Szerze

kabelek RCA
2 podręczniki użytkownika
dyskietki z oprogramowaniem

SOUND BLASTER 32 PnP

Nowa karta SB 32 ma w zamierzeniach zastąpić wycofaną już z produkcji serię AWE32 VALUE EDITION. Sound Blaster 32 jest co prawda bardzo zbliżony do AWE32 w wersji IDE, ale są dosyć istotne różnice. Model SB 32 nie ma wbudowanej pamięci RAM. Na płycie są jednak wolne gniazda, które można obsadzić SIMM'ami – w sumie do 28 MB.

Zmianą na plus w SB 32 jest to, iż wykorzystano nowy chipset o nazwie Vibra. Kości Vibra wyparły stare, po-



chodzące z SB 16, a używane nadal w AWE. Dzięki temu rozwiązaniu SB 32 daje czystszy dźwięk i jest nieco tańszy w produkcji. Egzemplarz dostarczony do testu redakcyjnego miał chipset Vibra tylko na pudełku. Dlatego przed ewentualnym zakupem SB 32 radzę obejrzeć dokładnie płytę.

Nowa karta jest prawie całkowicie zgodna z oryginalnym AWE 32. Można na niej zapuszczać wszystkie programy przeznaczone na AWE. Jedynym widocznym odstępstwem jest brak regulacji tonowej (treble, bass) w mikserze, co wynika z charakterystyki układu Vibra.

O tym że różnica ta nie powoduje konfliktów niech świadczy to, iż całe oprogramowanie SB 32 jest żywcem ściągnięte z AWE. W pakie-



cie zawarto te same odgrywarki i programy konfiguracyjne co w poprzednich wydaniach. Nowością jest dodanie do każdego programu helpa. Trudno tu mówić o jakimś szczególnym rozszerzeniu, ściągawki powinny być od początku. Drivery do DOS owszem są, ale nie ma oprogramowania wspomagającego, nawet najprostszego odgrywarki.

W pudełku:
karta Sound Blaster 32 PnP
kabelek RCA

2 podręczniki użytkownika
dyskietki z oprogramowaniem

SB AWE 32 PnP

Oprócz nowości wymienionych na początku, AWE 32 PnP nie ma nic nowego do zaferowania.

Od naszego ostatniego spotkania z tą kartą wyszła na jaw drażliwa kwestia kompatybilności ze standardem General MIDI.

Sercem elektronicznego urządzenia muzycznego jest kość syntezatora,

w AWE 32 jest to EMU 8000. Jednak sama kość syntezatora może zrobić dokładnie tyle, co komputer b e z



programu – nic. Coś musi nią dyrygować: wskazywać, który

dźwięk grać, kiedy, jak głośno itd. Funkcję tę powinien pełnić oddzielny procesor. Takie rozwiązanie zastosowano zarówno w popularnych Wave Blaster II jak i Rio. Jak się okazało, AWE takiego procesora nie posiada. Wszelkim zawiaduje PC. Obniża to cenę karty, ale w wyniku tego odbiera danych wysyłanych na port MPU-401 jak inne karty General MIDI, bo sam z siebie ich po prostu nie rozumie. Dane

z portu MPU-401 przechwytyje driver o nazwie AWEUTIL lub jego odpowiednik w Windows, wykorzystując w tym celu mechanizm przerwań NMI. Następnie po przetłumaczeniu je na instrukcje dla syntezatora, wbiaja do EMU 8000. Na podobnej zasadzie działają emulatory dołączane do Gravis.

Creative Labs ze zrozumiętych względów nie chwali-



to się tym rozwiązaniem. Łatwo teraz zrozumieć dlaczego tak szybko dotarły do producen-

tów gier drivery do AWE 32. Niewidoczny dla użytkownika mechanizm emulacji MIDI nie działa w trybie chronionym procesora.

W nowszych grach trzeba więc koniecznie używać opcji AWE, bo normalny sterownik General MIDI nie zawsze będzie działał. W takim przypadku, cytując nowy wstęp z instrukcji „nadal można odgrywać muzykę używając czterooperatorowego syntezatora FM”.

W tej chwili można machnąć na to wszystko ręką. Właściwie wszystkie gry obsługują AWE bezpośrednio, a w Windows w ogóle nie ma sprawy. Jednak pewien niesmak pozostaje.

W pudełku:
karta Sound Blaster AWE 32 PnP

kabelek RCA
kabelek MIDI
mikrofon
3 podręczniki użytkownika
dyskietki z oprogramowaniem.

Dystrybutor:
ULTRAMEDIA
00-513 Warszawa
ul. Nowogrodzka 4
tel/fax (0-22) 628-80-74

Ceny (z VAT-em):
SB 16 Value Ed. – 360,- zł
SB 32 PnP – 555,- zł
SB AWE 32 PnP – 860,- zł

PnP



Amiga od dawien dawna znajduje zastosowanie w obróbce sygnału video, np. w studiach telewizyjnych sieci kablowych, gdzie przygotowywane są na niej m.in. czołówki, reklamy i przerywniki. Technika video możemy bawić się także we własnym domu, korzystając z digitizera FG24, firmy Elsat.

Digitizer dostarczany jest razem z zewnętrznym zasilaczem, kablem, dyskietką z oprogramowaniem, i instrukcją obsługi. Podłączenie jest proste i polega na podłączeniu długiego kabla 25-25 do przystawki, zaś drugiego końca do gniazda PARALLEL PORT. Sygnał video doprowadza się kablem z końcówką cinch (RCA-CVBS). Po zainstalowaniu programu i włączeniu urządzenia powinna zaświecić czerwona dioda.

Możliwości techniczne

Digitizer przetwarza sygnał w systemie PAL, SECAM i NTSC. Umożliwia łapanie pojedynczych obrazków z telewizora lub magnetowidu, a także każdego urządzenia emitującego sygnał video. Oprócz tego FG24 przetwarza animowane sekwencje. Zainstalowana pamięć dynamiczna 512 BB umożliwia wczytywanie obrazów w czasie rzeczywistym w 16.7 mln kolorów z kamery, TV, magnetowidu czy tunera TV SAT bez konieczności wykonywania stopklatki. Liczba złapanych klatek jest ograniczana wielkością pamięci.

Miłośnicy telewizji dzięki dodatkowoemu oprogramowaniu będą mogli na Amidze odbierać teletekst. Z interfejsem PCM-

CIA skompletują do 100 stron na minutę. FG24 współpracuje poprawnie z każdym modelem Amigi z Kickstartem v2.04 lub nowszym (Amiga 500+, A600, A1200, A3000, A4000, A500 /1500 /2000 z dodatkowym Kickstartem).

Konstrukcja digitizera umożliwia sprzętową kompresję danych. Wymaga ona późniejszego programowego dekodowania. Dlatego zalecane jest wyko-

rozdzielczości i palecie kolorów, jest to uzależnione od możliwości sprzętu.

Digitalizowanie sekwencji jest trudniejsze, bowiem dochodzą parametry wyboru liczby klatek, opóźnienia i przeplotu. W przypadku braku pamięci automatycznie zmniejszana jest liczba klatek. Nie ma też problemu, by złapać sekwencję video z dźwiękiem. Wystarczy dowolny sampler i format zapisu ANIM 5 + 8SVX, zamiast ANIM 5 dla sygnału tylko video.

Rezultaty

Jakości złapanych klatek i sekwencji daleko do tzw. żyłety. Powodem jest całkowicie domowy charakter urządzenia, z tego punktu widzenia jednak jest ono w zupełności zadowolające. Problemów technicznych nie sprawia żadnych. Warto nadmienić, że w zachodnioeuropejskiej prasie FG24 otrzymało bardzo wysokie noty.

Z osobistej praktyki mogę się pochwalić zmontowaniem przyjemnego filmiku, do którego dobrałem podkład muzyczny. Pracując na Amidzie 1200 z FAST RAM najlepszą jakością otrzymałem przy animacjach czarno-białych. Przy zastosowaniu programu do czołówek video i samplera stworzyłem nawet własny teledysk. Czego ta Amiga nie potrafi!?

Bogdan Wiciński



FG24

rzystywanie Amigi 1200 z pamięcią FAST, ze względu na największe możliwości wyboru trybu graficznego i moc obliczeniową sprzętu.

Digitalizacja

Dzięki prostemu w obsłudze programowi w języku polskim, proces digitalizacji nie nastęrcza trudności. Najprostsze jest złapanie pojedynczej klatki i jej dalsza obróbka. Oprócz regulacji jasności i kontrastu, do dyspozycji są m.in. dwa rodzaje dithering, 14 efektów i 54 filtry. Obróbce mogą też być poddawane zaimportowane obrazki (np. IFF/ILBM, JPEG, BMP). Klatka może zostać złapana i wyświetlona w różnej

Dystrubucja: ELSAT S.C.
00-714 Warszawa
ul. Czerniakowska 28B
tel/fax (022) 40-58-76, (02) 642-96-05
Cena: 339 zł (z VAT-em)



Bez dwóch zdań każdy gracz powinien mieć kartę dźwiękową z syntezą Wave-Table. Jedyną przeszkodą w osiągnięciu tego szczytnego celu pozostaje bariera finansowa. Kiedy nie starcza pieniędzy na hardware markowy warto zerknąć na ofertę klonów. Może się wtedy okazać, że różnica między „jakością” a „jakością” wcale nie jest tak druzgocąca.

Firma Gallant Technologies gościła już na naszych łamach z kartą dźwiękową GSC-6000. Przypomnę tylko, że produkt był udanym klonem Sound Blastera za rozsądną cenę. Od tej pory wprowadzono dwa nowe modele rodziny Gallant Sound Card (GSC) z syntezą Wave Table, których ambicją jest uszczuplić pulę rynku

fejsy CD-ROM: Enhanced IDE albo Panasonic AT Bus. Do tego dochodzą trzy różne wejścia CD-AUDIO oraz wyprowadzenia wewnętrzne sygnałów z listwy, tj. Line In, Mic In, Line Out, Speaker Out. Znajdują one zastosowanie w przypadku, gdy chcemy kartę podłączyć do porządniejszego wzmacniacza (np. EA-PRO STEREO

■ GSC-8000

Nowy Gallant niewiele różni się od poprzednika. Na dyskietkach jest ulepszony uniwersalny program instalacyjny, zapewniający drivery dla całej rodziny kart Gallant. Instalator działa wszakże tylko pod Windows lub Windows'95. Jeśli nie korzystasz z okienek to będzie kłopot. Na pudeł-

Gallanteria

kart markowych. Wbrew odmiernej numeracji, obie karty są do siebie bardzo podobne.

■ GSC-7000

Karta okupuje szerokie złącze ISA. Program instalacyjny uruchamia się z poziomu DOS. Piękno instalowania Gallanta polega na tym, że instalacja trwa parę minut i nie sprawia żadnych kłopotów. Mimo że nie jest to karta typu Plug and Play, konfiguracja wybierana jest automatycznie. Również bez ingerencji użytkownika instalowane są drivery do Windows.

Najważniejszą kwestią przy klonach jest to, co w zasadzie dane urządzenie potrafi. GSC może sprzętowo udawać: Sound Blaster Pro (wersja II), Roland MPU-401 UART (General MIDI) Adlib i Microsoft Sound System. Istotne są właściwie dwie pierwsze pozycje. Zgodność z dwoma dominującymi w świecie gier standardami (Sound Blaster, General MIDI) gwarantuje, że karta nie będzie leżała odłogiem.

GSC 7000 to połączenie poprzedniej karty serii ze zintegrowanym syntezatorem Wave-Table. Tabela próbek ma objętość 2 MB, co brzmi bardzo przyzwoicie. Na płycie są dwa inter-

SOUND), ponieważ omijają wbudowany wzmacniacz 4 W i są mniej zastrumione.

Oprogramowanie do GSC-7000 jest kompletne, chociaż skromne.



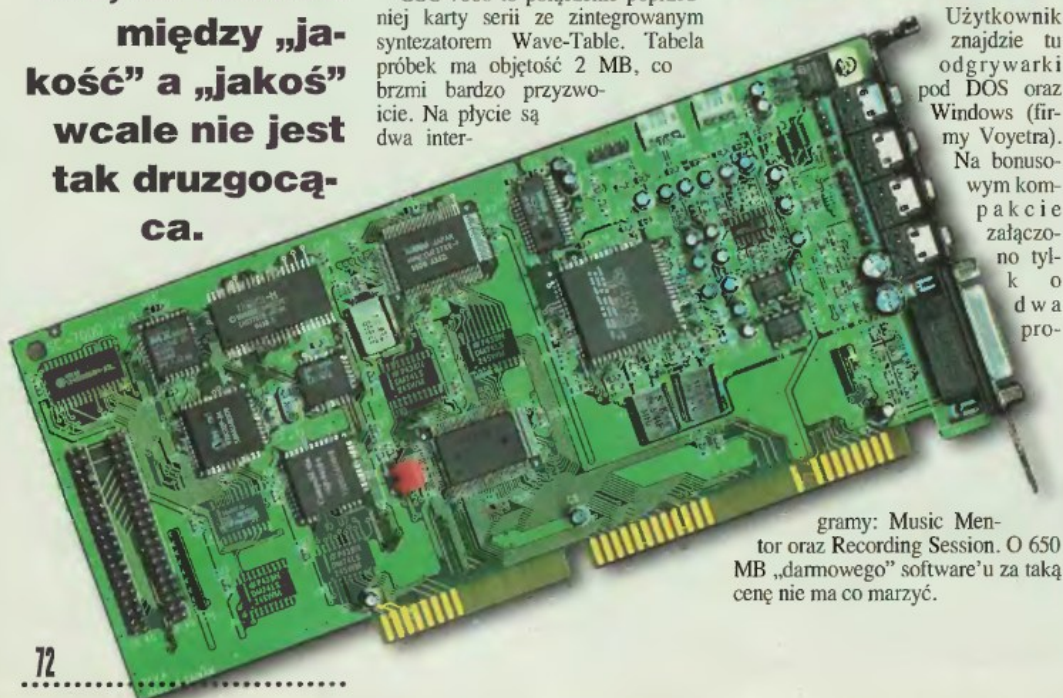
ku widnieje napis, że karta jest zgodna z Windows'95. W praktyce sprowadza się to do osobnego instalatora i nowszych wersji driverów.

Architektura karty w zasadzie się nie zmieniła. Próbkę instrumentów spakowano, dzięki czemu dało się je upchać w 1 MB ROM. Mniejsza pamięć próbek nie pogarsza w sposób rozróżnialny jakości brzmień instrumentów. Na płycie karty dodano także dodatkowe wyprowadzenie wewnętrzne złącza MIDI. O tym, że zmiany nie są rewolucyjne świadczy brak efektów typu Chorus i Reverb. Wydaje się, że to jest naturalny następny krok na drodze ewolucji GSC.

■ Podsumowanie

Niepodważalnym atutem kart serii Gallant jest prosta instalacja oraz cena, o ok. połowę niższa od markowych produktów z syntezą Wave-Table. Tabele próbek są niezłe, co owocuje dobrym jakościowo dźwiękiem, z pewnością porównywalnym z AWE32, przez co Gallanty znakomicie nadają się do gier.

Jacek Marczewski



Użytkownik znajdzie tu odgrywarki pod DOS oraz Windows (firmy Voyetra). Na bonusowym pakiecie załączono tylko dwa pro-

gramy: Music Mentor oraz Recording Session. O 650 MB „darmowego” software’u za taką cenę nie ma co marzyć.

Dystrybutor:
Przedsiębiorstwo Handlowe "AB"
50-427 Wrocław
ul. Krakowska 82
tel: (0-71) 44 60 85
w Warszawie tel: (0-22) 48 00 93

Ceny:
SC7000 – 275 zł + VAT
SC8000 – 281 zł + VAT

W pudełku:
– karta SC7000 lub SC8000
– 2 dyski 3.5" instalacyjne
– 1 kompakt z oprogramowaniem dodatkowym
– 2 instrukcje obsługi

Wymagania sprzętowe:
– 3,5 MB miejsca na twardym dysku
– CD-ROM by korzystać z bonusowego oprogramowania

ZAMIENIĆ swój przestarzały komputer PC AT lub 386 W PRAWDZIWA „RAKIETĘ”

Wymieniając w nim płytę główną na najnowszą z procesorem Pentium 60 MHz, Pentium 120 MHz, AMD 586 133 MHz lub Cyrix 6x86 120 P+.

płyta główna

cache 256kB • EIDE PCI Controller • PIO 3.4 • Multi I/O • 4xPCI, 3xISA • 4xSIMM

Z procesorem

Pentium 60

Winstone 96

399 zł

AMD 586 133

Winstone 96

499 zł

Cyrix 6x86 120P+

Winstone 96

899 zł

Pentium 120

Winstone 96

1099 zł

Wymiana jest bardzo prosta, zwłaszcza że za darmo otrzymasz KASETĘ WIDEO z filmem demonstrującym w jaki sposób dokonać wymiany płyty głównej w swoim komputerze. Koszt jest bardzo niewielki, a efekty niesamowite. Twój komputer stanie się natychmiast jednym z najnowocześniejszych na świecie. Jeśli zdecydujesz się szybko, gwarantujemy natychmiastową wysyłkę po specjalnej promocyjnej cenie wraz z roczną gwarancją i instrukcją w postaci broszury oraz na kasecie wideo.

POLECAMY RÓWNIEŻ: pamięci SIMM, pamięci do kart graficznych, karty graficzne, twarde dyski, napędy CD-ROM oraz zestawy sieciowy i muzyczny.



Przedsiębiorstwo Wielobranżowe „KARAT” Sp. z o. o. prowadzi wyłącznie sprzedaż wysyłkową. Do każdej przesyłki dołączamy **BEZPŁATNĄ KASETĘ WIDEO Z FILMEM DEMONSTRUJĄCYM** sposoby instalowania oferowanych urządzeń w komputerze.

Zamówienie na podzespoły należy, po wycięciu i wypełnieniu przestać pocztą na adres:

Przedsiębiorstwo Wielobranżowe „KARAT” Sp. z o. o.
ul. Krakowska 2
33-100 Tarnów

Wycięcie i wypełnione zamówienie można przefaksować na numer:

fax 014 22 38 59

Płatne przy odbiorze.

ZAMAWIAM NASTĘPUJĄCE PODZESPOŁY:

	cena romoc na	ilość szt.
płyta główna + procesor Pentium 60 MHz	399 zł	
płyta główna + procesor AMD 586 133 MHz	499 zł	
płyta główna + procesor Cyrix 6x86 120 P+	899 zł	
płyta główna + procesor Pentium 120 MHz	1099 zł	
pamięci SIMM 4 MB 32 bit 72 pin	159 zł	
pamięci SIMM 8 MB 32 bit 72 pin	359 zł	
pamięci SIMM 16 MB 32 bit 72 pin	759 zł	
Karta dźwiękowa 16 bit PnP + mikrofon + + czołniki + oprogramowanie dla Win 3.11 i Win95	159 zł	
ZESTAW SIECIOWY dla 2 komputerów: 2 karty sieciowe + kabel sieciowy 4 m + akcesoria	299 zł	
Twardy dysk 1 GB	499 zł	
Twardy dysk 1,36 GB	599 zł	
Twardy dysk 2 GB	799 zł	
Napęd CD-ROM 4 x speed	159 zł	
Karta graficzna S3 764 PCI 1MB DRAM	159 zł	
Pamięci do kart graficznych 2x512 kB = 1 MB	99 zł	

Zamawiam podzespoły komputerowe, przy których zaznaczyłem ilość sztuk

Przesyłkę proszę wysłać na adres:

Nazwisko i imię:
ulica, nr domu:
kod poczt. i miejscowość:

Zapłać przy odbiorze

data i podpis zamawiającego

[Wypełniają tylko firmy]

Rachunek uproszczony *) Fakturę VAT *) proszę wystawić na:

Nazwa firmy:

ulica, nr domu:

kod poczt. i miejscowość:

numer NIP

w tym miejscu można przykleić znacznik adresowy firmy

Upoważniam P.W. „KARAT” do wystawienia faktury VAT bez mojego podpisu

data i podpis osoby reprezentującej firmę

*) niepotrzebne skreślić

**sprzedaż
prowadzą
również:**

ATAPOL
ul. Sienkiewicza 1
85-037 Bydgoszcz
tel. (0-52) 45-67-36

KOMPAN
ul. Armii Krajowej 46
42-200 Częstochowa
tel. (0-34) 61-41-46

ARTICA
SALON KOMPUTEROWY
ul. Grunwaldzka 45
Gdańsk
tel. (0-58) 46-18-27

B.P. COMPUTERS
ul. Szkolna 8/2
40-006 Katowice
tel. (0-3) 153-73-23

BETA
ul. Pułaskiego 24/2
60-607 Poznań
tel. (0-61) 533-064

KOSMOGONIK
ul. Broniewskiego 13
08-110 Siedlce
tel./fax (0-25) 252-26

BIG
ul. Lotników 6
70-414 Szczecin
tel. (0-91) 33-58-65

GAMBIT
Pl. B. Głowackiego 20
39-400 Tarnobrzeg
tel./fax (0-15) 23-18-88

AVAX
Al. St. Zjednoczonych 65 paw. A2
04-028 Warszawa
tel./fax (0-22) 13-09-26

DIGITAL
Al. Jerozolimskie 2
00-375 Warszawa
tel. (0-22) 27-87-73

RED JACK's!
„CD-ROM Bunker”
przejście podziemne pod
ul. Emilii Plater, Warszawa
Dworzec Centralny paw. 7

STUDIO KOMPUTEROWE
W. Czajkowski
ul. Klaczkowski 4/1, 51-151 Wrocław
tel./fax (0-71) 25-24-58

SDH FENIKS
Szewska 75 IVp. stoisko nr.1
50-053 Wrocław

TO MIEJSCE
CZEKA
NA TWÓJ
SKLEP!

CD PROJEKT

Biuro handlowe:
ul. Marszałkowska 7/3, 00-626 Warszawa
tel. (0-22) 25-07-03, 25-82-02,
25-71-51

Czynne: poniedziałek – piątek 9⁰⁰ – 17⁰⁰

Sklep firmowy:
ul. Indyjska 25a, 03-957 Warszawa
tel. (0-22) 672-80-18, fax (0-22) 672-50-80

Czynne: poniedziałek – piątek w godz. 9⁰⁰ – 20⁰⁰
Sobota-Niedziela w godz. 10⁰⁰ – 16⁰⁰

fragment naszej oferty

GRY:			
5 ft. Ten Pak # 3	10xCD		146
5 ft. Ten Pak # 4	10xCD		146
Battles in Time	pol. instr.		95
Conquest of the New World	pol. instr.		149
Descent 2	pol. instr.		149
Dr. Drago's Madcap Chase	pol. instr.		129
Frankenstein	pol. instr.		159
Game Gun + Crime Patrol	pol. instr.		189
MegaPak vol. 3	12xCD		149
MegaPak vol. 4	11xCD		139
MegaPak vol. 5	10xCD	pol. instr.	157
Mega Tri Pak	3xCD		65
Mortal Kombat 3	pol. instr.		179
NBA Jam	pol. instr.		133
Nowy Teenagent			69
Stonekeep	pol. instr.		139
Titan's Legacy	2xCD		95
Warcraft 2	pol. instr.		145
WWF Wrestlingmania	pol. instr.		119

PROGRAMY UŻYTKOWE I EDUKACYJNE

American Concise Encyclopedia	99
DK: AMA Family Medical Guide	199
DK: American Heritage Children Diet.	119
DK: Encyclopedia of Nature	159
DK: Encyclopedia of Science	159
DK: History of the World	159
DK: Incredible Stowaway	119
DK: My First Incredible Dictionary	119
DK: P.B. Bear's Birthday Party	119
DK: The Ultimate Human Body	159
DK: The Way Things Work	159
DK: Ultimate Sex Guide	159
DK: Virtual Bird	119
DK: Virtual Cat	119
DK: World Reference Atlas	199
Euro Plus+ Pro. Pack	429
Euro Plus+ Business English	215
History through Art: Ancient Rome	59
History through Art: Renaissance	59
History through Art: Baroque	59
History through Art: Enlightenment	59
History through Art: Romanticism	59
History through Art: Pre-Modern Era	59
History through Art: XX Century	59
MS Cinematic '96	155
Mapy: Świat, Europa, Polska, Niemcy oraz wiele innych ciekawych programów	99

ceny w nowych złotych, zawierają VAT

Informacje dla odbiorców hurtowych:

- proponujemy nowy atrakcyjny system rabatów (Uwaga mali odbiorcy!)
- najkorzystniejsze warunki na rynku)
- ponad 100 tytułów w ofercie
- gwarantujemy ciągłość dostaw
- sprzedajemy produkty wysokiej jakości
- zapewniamy stabilne, niskie ceny
- działamy na najniższych marżach handlowych
- sprowadzane przez nas nowości oferujemy po przystępnych cenach

Zapraszamy do współpracy



Kilka powodów, dla których warto odwiedzić nasz sklep firmowy:

0. Już w sprzedaży Sony PlayStation a także gry na tę super konsolę.
1. Możesz u nas obejrzeć każdy sprzedawany przez nas produkt.
2. Doradzimy, oraz pomożemy wybrać odpowiednie programy.
3. Nasze ceny należą do najniższych w kraju.
4. Pomimo, iż nie znajdujemy się w centrum, to dojeżdża się do nas bardzo łatwo i szybko (zarówno autobusem jak i samochodem).
5. Dzięki nam będziesz miał kontakt z nowościami z całego świata.

...już jest!
...Bad Mojo 119
...Destruction Derby 119
...WipeOut 119
...Chronicles of the Sword (2xCD) 129
...Warcraft 2: Beyond the Dark Portal Exp.Disk 79
...wkrótce...
...D (2xCD) ...Settlers 2
...Rise 2 The Resurrection
...Batman Forever

W y ł ą c z n y d y s t r y b u t o r

Autoryzowany dystrybutor

PSYGNOSIS

Acclaim
entertainment, inc.

AMERICAN
LASER GAMES

QOP
QUANTUM QUALITY PRODUCTIONS

BILZARD
ENTERTAINMENT

Blue
Byte

Interplay

interactive

DK
Berlینگ Kinderstuy

MASZ DOSYĆ... ?

- nieustannego chodzenia po sklepach
- tłoku na giełdzie
- wypytywania sprzedawców

Napisz do nas !!!



Prowadzimy
sprzedaż wysyłkową
gier PC CD-ROM

- super atrakcyjne ceny
- szybka dostawa
- zniżki dla stałych klientów

Lubisz wygodę? Nie zwlekaj!
Jeszcze dziś zamów bezpłatny katalog!
NIE ROZCZARUJESZ SIĘ! Nasz adres:

Przedsiębiorstwo Prywatne "INCEPTO"
skr. poczt. 1745 40-874 KATOWICE

Diżur telefoniczny od poniedziałku
do piątku w godz. 14⁰⁰- 16⁰⁰
tel. (032) 154-28-87

Może masz daleko do sklepu z grami
ale na pewno blisko do poczty!

H.C. MULTISERWIS

ul. Stroma 43a 01-100 Warszawa
tel. (0-22) 36-88-11 pon.-pt. 10-18

- **wykonujemy modernizacje**
 - przy rozliczeniach skupujemy używane podzespoły
 - **sprzedajemy nowe komputery**
486 i PENTIUM (2 lata gwarancji)
 - **sprzedajemy najnowsze monitory**
firm DAEWOO, CTX od 14" do 20"
!!! (skupujemy używane monitory) !!!
 - **posiadamy drukarki firm HEWLETT PACKARD oraz EPSON,**
a także CD-RECORDERY
 - **SONY PLAYSTATION I CD-32 to nasza specjalność**
 - oferujemy komputery AMIGA od 450 zł oraz części zamienne
 - prowadzimy sprzedaż wysyłkową
 - skupujemy używane monitory PHILIPS 8833 II
 - sprzedajemy nowe oraz skupujemy używane gry na PLAYSTATION
- CHCESZ WIEDZIEĆ WIĘCEJ-ZADZWOŃ LUB NAPISZ !!!**

DOM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

SAGITA

Znowu niższe ceny!

02-903 Warszawa

Wypełnij blankiet i wyślij, a w ciągu 14 dni otrzymasz zamówione gry

ul. Powsińska 40/24

ZAMÓWIENIE

ZAMAWIAM ZAZNACZONE GRY

(imię i nazwisko)

(dokładny adres - z kodem)

(podpis rodzica)

zamówienie płatne przy odbiorze plus koszty przesyłki pocztowej

AMIGA

<input type="checkbox"/> 3D POOL	5,76	<input type="checkbox"/> E-MOTION	9,76	<input type="checkbox"/> KINGPIN	30,50	<input type="checkbox"/> ROBINSON'S REQ. A1200	59,00	<input type="checkbox"/> VITAL LIGHT	29,50
<input type="checkbox"/> ACTION FIGHTER	9,76	<input type="checkbox"/> EKSPERIMENT DELFIN	34,00	<input type="checkbox"/> KNIGHTS OF THE SKY	24,00	<input type="checkbox"/> ROBOCOD	9,76	<input type="checkbox"/> WHIZZ A500	24,40
<input type="checkbox"/> ALFABET ŚMIERCY A500	39,00	<input type="checkbox"/> EPIC	24,00	<input type="checkbox"/> KRZYTACZ	14,00	<input type="checkbox"/> ROCKSTAR	39,00	<input type="checkbox"/> WHIZZ A1200	24,40
<input type="checkbox"/> ALFABET ŚMIERCY A1200	39,00	<input type="checkbox"/> ESKADRA	23,60	<input type="checkbox"/> KUPIEC	26,50	<input type="checkbox"/> ROOSTER	14,00	<input type="checkbox"/> WILD WEST	14,00
<input type="checkbox"/> ALIEN BREED 3D A1200	99,80	<input type="checkbox"/> EXILE	48,60	<input type="checkbox"/> KWIK SNAX	14,00	<input type="checkbox"/> ROOSTER 2	18,00	<input type="checkbox"/> WINTER SUPERSPORTS	23,10
<input type="checkbox"/> ALIEN TARGET	23,60	<input type="checkbox"/> F-1 TORNAO A500	14,00	<input type="checkbox"/> LAMBORGHINI	39,00	<input type="checkbox"/> SABRE TEAM A500	36,00	<input type="checkbox"/> WISIELEC	19,50
<input type="checkbox"/> ALL TERRAIN RACING	23,60	<input type="checkbox"/> F-16 STEALTH FIGHTER	19,30	<input type="checkbox"/> LAST SOLDIER	14,00	<input type="checkbox"/> SABRE TEAM A1200	40,00	<input type="checkbox"/> WIZIO	24,00
<input type="checkbox"/> AMERICAN POKER	2,50	<input type="checkbox"/> F-19 RETALIATOR	39,00	<input type="checkbox"/> LAZARUS	23,50	<input type="checkbox"/> SAFER	14,00	<input type="checkbox"/> WOLFCHILD	19,50
<input type="checkbox"/> APIYDA	28,00	<input type="checkbox"/> FEARS A1200	59,00	<input type="checkbox"/> LEGENDS OF VALOUR	24,40	<input type="checkbox"/> SEEK AND DESTROY	28,00	<input type="checkbox"/> WORLD CUP YEAR 94	78,80
<input type="checkbox"/> ARNIE	14,00	<input type="checkbox"/> FIRST SAMURAI	28,00	<input type="checkbox"/> LEGION	40,00	<input type="checkbox"/> SEN	23,60	<input type="checkbox"/> WORLD RUGBY MANAGER	14,00
<input type="checkbox"/> ARNIE 2	19,90	<input type="checkbox"/> FIST FIGHTER	14,00	<input type="checkbox"/> LIGA POLSKA MANAGER	23,60	<input type="checkbox"/> SENSIBLE WORLD OF SOCCER	78,00	<input type="checkbox"/> WORLDS OF LEGEND	24,40
<input type="checkbox"/> ATLANTYDA	17,00	<input type="checkbox"/> FLIGHT OF AMAZON QUEEN	61,00	<input type="checkbox"/> LIGA POLSKA MANAGER'96	37,00	<input type="checkbox"/> SHADOW FIGHTER	46,00	<input type="checkbox"/> WORMS	99,00
<input type="checkbox"/> BANSHEE A1200	48,00	<input type="checkbox"/> FOOTBALL GLORY A500	39,00	<input type="checkbox"/> LINKS - GOLF	18,30	<input type="checkbox"/> SINK OR SWIM	19,90	<input type="checkbox"/> XENON 2	9,76
<input type="checkbox"/> BARBARIN	14,00	<input type="checkbox"/> FOOTBALL GLORY A1200	42,00	<input type="checkbox"/> LOST IN MINE	24,40	<input type="checkbox"/> SKARB TEMPLARZY	23,60	<input type="checkbox"/> XTREME RACING A1200	59,00
<input type="checkbox"/> BATTLESTORM	19,00	<input type="checkbox"/> FOREST DUNE	21,00	<input type="checkbox"/> DŁOWKA GŁOW	19,90	<input type="checkbox"/> SKAUT KWATERMASTRZ	23,60	<input type="checkbox"/> ZA ŻELAZNĄ BRAMĄ	29,50
<input type="checkbox"/> BIONIC COMMANDO	9,76	<input type="checkbox"/> FRANKENSTEIN A500	14,00	<input type="checkbox"/> MAGICZNA KRZEGŁA	24,00	<input type="checkbox"/> SKELETON KREW A1200	39,50	<input type="checkbox"/> ZAKŁĘTA WYSPA	24,40
<input type="checkbox"/> BLASTEROIDS	9,76	<input type="checkbox"/> FRANKO-THE CRAZY REVENGE	23,50	<input type="checkbox"/> MALOWANKI	12,80	<input type="checkbox"/> SKI SIMULATOR	9,76	<input type="checkbox"/> ZEBWOLF	49,80
<input type="checkbox"/> BODY BL.GAL. A1200	79,50	<input type="checkbox"/> FURRY OF THE FURRIES	52,40	<input type="checkbox"/> MAINHUNTER 2 SAN FRANCISCO	24,40	<input type="checkbox"/> SKY HIGH STUNTMAN	9,50	<input type="checkbox"/> ZOMBIE	14,00
<input type="checkbox"/> BOOI	11,50	<input type="checkbox"/> FUTURE WARS	24,40	<input type="checkbox"/> MEAN ARENAS	21,90	<input type="checkbox"/> SOCCER KID A500	41,00	<input type="checkbox"/> ZOOŁ	36,60
<input type="checkbox"/> BRAIN FODDER	30,50	<input type="checkbox"/> GAMEPACK 4	54,00	<input type="checkbox"/> MEGA BLAST	19,90	<input type="checkbox"/> SOCCER KID A1200	47,00	<input type="checkbox"/> ZOOŁ 2 A1200	46,36
<input type="checkbox"/> BRITAL FOOTBALL A500	29,50	<input type="checkbox"/> GEAR WORKS	14,60	<input type="checkbox"/> MENTOR	36,00	<input type="checkbox"/> SOCCER STARS '96	67,60		
<input type="checkbox"/> BRITAL FOOTBALL A1200	29,50	<input type="checkbox"/> GENESIA	52,40	<input type="checkbox"/> METAL KOMBAT	30,50	<input type="checkbox"/> SOCCER SUP. A500+600	59,78		
<input type="checkbox"/> BUDOKAN	18,30	<input type="checkbox"/> GIEŁDA ŚWIATOWA	19,50	<input type="checkbox"/> MIECZEZ WADZIRA 2	12,00	<input type="checkbox"/> SOCCER SUPERST. A1200	59,78		
<input type="checkbox"/> BUNNY BRICKS	19,00	<input type="checkbox"/> GLOOM A1200	59,00	<input type="checkbox"/> MISJA HAROLDA	42,70	<input type="checkbox"/> SPACE QUEST 1	30,50		
<input type="checkbox"/> BURNTIME	39,50	<input type="checkbox"/> GLOOM DE LUXE	61,00	<input type="checkbox"/> MISTRZ POLSKI'96	39,00	<input type="checkbox"/> SPEEDWAY MANAGER 2	22,00		
<input type="checkbox"/> CADAVER	24,40	<input type="checkbox"/> HEIMDALL 2 A500	47,00	<input type="checkbox"/> MONSTER A1200	19,90	<input type="checkbox"/> SPERIS LEGACY A1200	89,00		
<input type="checkbox"/> CALIFORNIA GAMES 2	9,76	<input type="checkbox"/> HEIMDALL 2 A1200	47,00	<input type="checkbox"/> MORPH A1200	39,00	<input type="checkbox"/> SRUBOKRECK	21,90		
<input type="checkbox"/> CAMPAIGN 2	67,00	<input type="checkbox"/> HIGH SEAS TRAD. A1200	51,20	<input type="checkbox"/> MORTAL WEAPON	16,00	<input type="checkbox"/> STARBACLE	24,00		
<input type="checkbox"/> CARRIAGE A500	14,00	<input type="checkbox"/> HIFESHL. AH-POL. AN-A500+600	21,90	<input type="checkbox"/> MR TOMATO	23,60	<input type="checkbox"/> STORM MASTER	29,00		
<input type="checkbox"/> CARRIER COMMAND	9,76	<input type="checkbox"/> HIFESHL. AH-POL. AN-A500+600	49,30	<input type="checkbox"/> MURPHY	36,00	<input type="checkbox"/> SUPER FIGHTER	59,78		
<input type="checkbox"/> CIACH BACH	12,80	<input type="checkbox"/> HOKEJ NA LODZIE	14,00	<input type="checkbox"/> ODYSSEY	47,00	<input type="checkbox"/> STREET HASSLE	9,50		
<input type="checkbox"/> CLASSIC BOARD GAMES	18,30	<input type="checkbox"/> HOVERSPOINT	14,60	<input type="checkbox"/> OKRETY	14,00	<input type="checkbox"/> STUNT CAR RACER	9,76		
<input type="checkbox"/> CO DO GROSZA	25,00	<input type="checkbox"/> HOYLE BOOK OF GAM. V1	18,30	<input type="checkbox"/> OPERATION HARRIER	9,76	<input type="checkbox"/> SUMMER CAMP	14,60		
<input type="checkbox"/> GOALA	67,60	<input type="checkbox"/> HOYLE BOOK OF GAM. V2	18,30	<input type="checkbox"/> OPERATION STEALTH	24,40	<input type="checkbox"/> SUPER STARDUST A1200	59,78		
<input type="checkbox"/> COLONEL'S BEQUEST	24,40	<input type="checkbox"/> HOYLE BOOK OF GAM. V3	18,30	<input type="checkbox"/> OSCAR A500	25,60	<input type="checkbox"/> SUPER TAEKWONDO MASTER	37,00		
<input type="checkbox"/> CRAZY CARS 2	19,00	<input type="checkbox"/> HUIJANS 2	30,50	<input type="checkbox"/> OSCAR A1200	28,00	<input type="checkbox"/> SUPER TENNIS CHAMPS	49,00		
<input type="checkbox"/> CRUISE FOR A CORPSE	24,40	<input type="checkbox"/> IMPOSSIBLE MISSION 2	9,76	<input type="checkbox"/> OVERKILL A1200	24,40	<input type="checkbox"/> SUPERKIDMA. A+A1200	39,50		
<input type="checkbox"/> CRYSTAL DRAGON	36,60	<input type="checkbox"/> INDIANA JONES ACTION	9,76	<input type="checkbox"/> PECHONY PREZENT	29,50	<input type="checkbox"/> SURF NINJAS A1200	28,00		
<input type="checkbox"/> CRYSTALS OF ARBORIA	24,00	<input type="checkbox"/> INFIERO	19,52	<input type="checkbox"/> PINBALL ILLUSIONS A1200	54,00	<input type="checkbox"/> TAEKWONDO MASTER A1200	27,00		
<input type="checkbox"/> CYBER KICK	14,00	<input type="checkbox"/> INNOCENT UNTIL CAUGHT	32,90	<input type="checkbox"/> PINOMANIA	9,50	<input type="checkbox"/> TAG TEAM WRESTLING A500	14,00		
<input type="checkbox"/> CYBERFORCE	29,50	<input type="checkbox"/> INTERCALARIS	39,00	<input type="checkbox"/> PISARZ 3.0	49,80	<input type="checkbox"/> TAG TEAM WRESTLING A500	14,00		
<input type="checkbox"/> CYTADELA	39,00	<input type="checkbox"/> INTERNATIONAL SOCCER	19,90	<input type="checkbox"/> POLE WALKI	21,00	<input type="checkbox"/> TAG TEAM WRESTLING A500	14,00		
<input type="checkbox"/> DAW WILDER	19,00	<input type="checkbox"/> INTERNATIONAL TENNIS A500	14,00	<input type="checkbox"/> POLTERGEIST	26,00	<input type="checkbox"/> TAG TEAM WRESTLING A500	14,00		
<input type="checkbox"/> DANGEROUS STREETS	28,00	<input type="checkbox"/> INTERNATIONAL TENNIS A1200	14,00	<input type="checkbox"/> PRAWO KRWI A500	35,00	<input type="checkbox"/> TAG TEAM WRESTLING A500	14,00		
<input type="checkbox"/> DAWN PATROL	61,00	<input type="checkbox"/> IMPOSSIBLE MISSION 2	9,76	<input type="checkbox"/> PRAWO KRWI A1200	35,00	<input type="checkbox"/> TAG TEAM WRESTLING A500	14,00		
<input type="checkbox"/> DEMON BLUE	14,60	<input type="checkbox"/> INDIANA JONES ACTION	9,76	<input type="checkbox"/> PRO TENNIS TOUR 2	28,00	<input type="checkbox"/> TAG TEAM WRESTLING A500	14,00		
<input type="checkbox"/> DESERT STRIKE	24,40	<input type="checkbox"/> INFIERO	19,52	<input type="checkbox"/> PROJECT BATTLEFIELD	28,00	<input type="checkbox"/> TAG TEAM WRESTLING A500	14,00		
<input type="checkbox"/> DOMAN-GRZECHY ARDANA	32,00	<input type="checkbox"/> INNOCENT UNTIL CAUGHT	32,90	<input type="checkbox"/> PROJECT X	30,50	<input type="checkbox"/> TAG TEAM WRESTLING A500	14,00		
<input type="checkbox"/> DRACULA	18,30	<input type="checkbox"/> INTERCALARIS	39,00	<input type="checkbox"/> RAJD PRZEZ POLSKI	29,00	<input type="checkbox"/> TAG TEAM WRESTLING A500	14,00		
<input type="checkbox"/> DRAGONSTONE	36,60	<input type="checkbox"/> INTERNATIONAL SOCCER	19,90	<input type="checkbox"/> RALL CH. A500+600,1200	42,00	<input type="checkbox"/> TAG TEAM WRESTLING A500	14,00		
<input type="checkbox"/> DREAM/WEB A500	48,80	<input type="checkbox"/> INTERNATIONAL TENNIS A500	14,00	<input type="checkbox"/> RICK DANGEROUS 1	9,76	<input type="checkbox"/> TAG TEAM WRESTLING A500	14,00		
<input type="checkbox"/> DREAM/WEB A1200	48,80	<input type="checkbox"/> INTERNATIONAL TENNIS A1200	14,00	<input type="checkbox"/> RICK DANGEROUS 2	18,30	<input type="checkbox"/> TAG TEAM WRESTLING A500	14,00		
<input type="checkbox"/> DUNE 2	54,00	<input type="checkbox"/> IMPOSSIBLE MISSION 2	9,76	<input type="checkbox"/> RISKY WOODS	18,30	<input type="checkbox"/> TAG TEAM WRESTLING A500	14,00		
<input type="checkbox"/> DUNGEON MASTER	18,30	<input type="checkbox"/> INDIANA JONES ACTION	9,76	<input type="checkbox"/> ROAD RASH	18,30	<input type="checkbox"/> TAG TEAM WRESTLING A500	14,00		
		<input type="checkbox"/> INFIERO	19,52	<input type="checkbox"/> ROADKILL A1200	36,60	<input type="checkbox"/> TAG TEAM WRESTLING A500	14,00		
		<input type="checkbox"/> INNOCENT UNTIL CAUGHT	32,90	<input type="checkbox"/> ROBINSON'S REQ. A500+600	52,00	<input type="checkbox"/> TAG TEAM WRESTLING A500	14,00		
		<input type="checkbox"/> INTERCALARIS	39,00			<input type="checkbox"/> TAG TEAM WRESTLING A500	14,00		
		<input type="checkbox"/> INTERNATIONAL SOCCER	19,90			<input type="checkbox"/> TAG TEAM WRESTLING A500	14,00		
		<input type="checkbox"/> INTERNATIONAL TENNIS A500	14,00			<input type="checkbox"/> TAG TEAM WRESTLING A500	14,00		
		<input type="checkbox"/> INTERNATIONAL TENNIS A1200	14,00			<input type="checkbox"/> TAG TEAM WRESTLING A500	14,00		
		<input type="checkbox"/> IMPOSSIBLE MISSION 2	9,76			<input type="checkbox"/> TAG TEAM WRESTLING A500	14,00		
		<input type="checkbox"/> INDIANA JONES ACTION	9,76			<input type="checkbox"/> TAG TEAM WRESTLING A500	14,00		
		<input type="checkbox"/> INFIERO	19,52			<input type="checkbox"/> TAG TEAM WRESTLING A500	14,00		
		<input type="checkbox"/> INNOCENT UNTIL CAUGHT	32,90			<input type="checkbox"/> TAG TEAM WRESTLING A500	14,00		
		<input type="checkbox"/> INTERCALARIS	39,00			<input type="checkbox"/> TAG TEAM WRESTLING A500	14,00		
		<input type="checkbox"/> INTERNATIONAL SOCCER	19,90			<input type="checkbox"/> TAG TEAM WRESTLING A500	14,00		
		<input type="checkbox"/> INTERNATIONAL TENNIS A500	14,00			<input type="checkbox"/> TAG TEAM WRESTLING A500	14,00		
		<input type="checkbox"/> INTERNATIONAL TENNIS A1200	14,00			<input type="checkbox"/> TAG TEAM WRESTLING A500	14,00		
		<input type="checkbox"/> IMPOSSIBLE MISSION 2	9,76			<input type="checkbox"/> TAG TEAM WRESTLING A500	14,00		
		<input type="checkbox"/> INDIANA JONES ACTION	9,76			<input type="checkbox"/> TAG TEAM WRESTLING A500	14,00		
		<input type="checkbox"/> INFIERO	19,52			<input type="checkbox"/> TAG TEAM WRESTLING A500	14,00		
		<input type="checkbox"/> INNOCENT UNTIL CAUGHT	32,90			<input type="checkbox"/> TAG TEAM WRESTLING A500	14,00		
		<input type="checkbox"/> INTERCALARIS	39,00			<input type="checkbox"/> TAG TEAM WRESTLING A500	14,00		
		<input type="checkbox"/> INTERNATIONAL SOCCER	19,90			<input type="checkbox"/> TAG TEAM WRESTLING A500	14,00		
		<input type="checkbox"/> INTERNATIONAL TENNIS A500	14,00			<input type="checkbox"/> TAG TEAM WRESTLING A500	14,00		
		<input type="checkbox"/> INTERNATIONAL TENNIS A1200	14,00			<input type="checkbox"/> TAG TEAM WRESTLING A500	14,00		
		<input type="checkbox"/> IMPOSSIBLE MISSION 2	9,76			<input type="checkbox"/> TAG TEAM WRESTLING A500	14,00		
		<input type="checkbox"/> INDIANA JONES ACTION	9,76			<input type="checkbox"/> TAG TEAM WRESTLING A500	14,00		
		<input type="checkbox"/> INFIERO	19,52			<input type="checkbox"/> TAG TEAM WRESTLING A500	14,00		
		<input type="checkbox"/> INNOCENT UNTIL CAUGHT	32,90			<input type="checkbox"/> TAG TEAM WRESTLING A500	14,00		
		<input type="checkbox"/> INTERCALARIS	39,00			<input type="checkbox"/> TAG TEAM WRESTLING A500	14,00		
		<input type="checkbox"/> INTERNATIONAL SOCCER	19,90			<input type="checkbox"/> TAG TEAM WRESTLING A500	14,00		
		<input type="checkbox"/> INTERNATIONAL TENNIS A500	14,00			<input type="checkbox"/> TAG TEAM WRESTLING A500	14,00		
		<input type="checkbox"/> INTERNATIONAL TENNIS A1200	14,00			<input type="checkbox"/> TAG TEAM WRESTLING A500	14,00		
		<input type="checkbox"/> IMPOSSIBLE MISSION 2	9,76			<input type="checkbox"/> TAG TEAM WRESTLING A500	14,00		
		<input type="checkbox"/> INDIANA JONES ACTION	9,76			<input type="checkbox"/> TAG TEAM WRESTLING A500	14,00		
		<input type="checkbox"/> INFIERO	19,52			<input type="checkbox"/> TAG TEAM WRESTLING A500	14,00		
		<input type="checkbox"/> INNOCENT UNTIL CAUGHT	32,90						

Firma Wysyłkowa

Wirtualny Świat



Skrytka Poczтовая 25, 00-956 Warszawa 10
tel. (0-22) 25-81-71

Wysyłka to nasza specjalność

Kupując u nas zyskujesz potrójnie:

- Nie płacisz dodatkowo za przesyłkę, gdyż jest ona wliczona w cenę programu
- Program otrzymujesz najpóźniej w 5 dni od złożenia zamówienia.
- Kupujesz najtaniej!

Porównaj nasze ceny z konkurencją, oto fragment naszej oferty:

Megapak 5	129,-
Top Gun (2xCD)	136,-
Descent 2	137,-
NBA Live 96	121,-
Civilization 2	121,-
Gabriel Knight 2 (6xCD)	159,-
Conquest of the New World	137,-

OFERTA MIESIĄCA

MegaTriPak + Mearace	65,-
Cybermag + Microcosm	79,-

Już w sprzedaży po najniższej cenie w kraju:

DUKE NUKEM 3D 119,-

Aby dowiedzieć się o najnowszych programach sprzedawanych przez naszą firmę – sprawdź stronę nr 397 w Telegazecie

Zadzwoń lub napisz i zamów naszą pełną ofertę.

To nic nie kosztuje!

programy w wersji PC CD-ROM
cena zawiera podatek VAT
płatność przy odbiorze przesyłki

Prowadzimy wyłącznie sprzedaż detaliczną, wysyłkową.

Sprzedaż Wysyłkowa TOMsoft
Gier Komputerowych

ul. Krzywa 4
05-077 Wesoła 4
Włocławek
Termin realizacji:
TYLKO 5 DNI !!!
tel. (0-22) 7731962
tel. (0-90) 297165

OKAZJA! Czynne 7 dni w tygodniu Niska Cena

PRZEDSTAWIAMY FRAGMENT NASZEJ OFERTY:

IBM PC	Ceny w zł
Bastion	49,00
Body Slamwrestling	24,00
Dune II	53,00
High Seas Trader	56,00
Ishtar III	44,00
Kajko i Kokosz	48,00
Kik and Play PL	84,00
Liga Polska Manager '95	37,00
Pitball Illusion	68,00
Polanie	53,00
Prawo Krwi	35,00
Skatol Kwaternaster	35,00
Speedway Manager '96	40,00
Ufo: Enemy Unknown	47,00
Worms	110,00

IBM PC-CD ROM

Access of the Deep	65,00
Alone in the Dark Trilogy (I,II,III)	168,00
Angel Devid	133,00
Anvil of Dawn	158,00
Caesar II	127,00
Chronomaster	145,00
Command & Conquer - scenariusze	tel.
Concucoror A.D. 1086	127,00
Conquest of the New World	142,00
Crusader No Remorse	127,00
Cybermage	127,00
Cywilizacja II	127,00
Descent II	142,00
Duke Nukem 3D	127,00
Euro Fighter 2000	181,00
Fantasy General	139,00
Fifa Soccer '96	127,00
Football Limited	163,00
Gabriel Nights II	168,00
Grand Prix Manager	127,00
Grand Prix 2 Formula 1	tel.
Heroes of Might and Magic	151,00
Hi-Octane	30,00
Johny Bazookatone	113,00
Knight's Chase (Time Gate)	130,00
Kolejka "Sport" (Fifa, Grand Prix, GPA Golf)	103,00
Mc Kenzie (6CD)	121,00
Mortal Kombat III	171,00
NBA Live '96	127,00
Need for Speed (wznowienie sprzedaży)	129,00
Offensive	157,00
Phantasmagoria (7CD)	127,00
Psychic Detective	161,00
Rebel Assault II	127,00
Screamers	151,00
Sea Legends	151,00
Sensible World of Soccer	122,00
Shell Shock	112,00
Shivers	127,00
Silent Hunter	167,00
Soccer Stars '96	102,00
Steel Panthers	142,00
Stonkeap	133,00
Swat- Police Quest V	139,00
Tekwar ("William Sharter's")	140,00
The Dig	150,00
This Means War	127,00
Top Gun	139,00
Torin's Passage	127,00
Touche-Adventures of D-5th Musceteres	98,00
Warhammer	157,00
Warcraft II	138,00
Wayne Gretzky	131,00
Wing Commander IV	181,00
Wings of Glory	47,00
World Rally Fever	121,00
Worms	133,00
WWF Wrestlingmania	112,00

IBM PC-programy użytkowe

MS-Dos Retail Upgrade	172,00
Windows '95 PL 3,5"	498,00
Windows PL Update CD-ROM	308,00
Windows 3.11 PL 3,5"	378,00
Word 6.0 PL for Windows 3,5"	848,00
Word PL for Windows '95 3,5"	852,00
Word Translator 3.0 for Windows	143,00
Excel 5.0 PL for Windows 3,5"	848,00
Excel PL for Windows '95	852,00
Office 4.2 PL for Windows	1288,00
Office Professional 4.3 PL for Windows	1544,00

AMIGA

Alien Breed 3D (A1200)	113,00
Colonization	81,00
Desert Wolf	45,00
Eskadra	24,00
Ishtar III	41,00
Jurassic Park	52,00
Liga Polska Manager '96	37,00
Metal Kombat	35,00
Prawo Krwi	35,00
Rajd przez Polske	30,00
Sensible World of Soccer 95/96	78,00
Shadow Fighter	46,00
Skatol Kwaternaster	25,00
Soccer Stars '96	87,00
Super Skidmarks	40,00
Worms	99,00
CD-32	
Alien Breed 3D	117,00
Dragonstone	50,00
Fear's	71,00
Gloom II	71,00
Microcosm	67,00
Pirates Gold	113,00
Roadkill	80,00
Super Memo PL	78,00
Super Skidmarks	68,00
Universe	48,00
Wild Cup Soccer	39,00

Posiadamy w sprzedaży:

SONY PlayStation w formie wysyłkowej

Lista gier obejmuje między innymi (dostępne w sprzedaży wysyłkowej): Mickey's Wild Adv., Worms, Magic Carpet, Destruction Derby, Tekken, Doom, Ridge Racer, Criticom, Tekken, Warhawk, Actua Soccer, Need for Speed, Wing Commander III, "D", Gex, Fifa'96, Alone in the Dark, Galaxy Fight, Alien Trilogy, Descent i wiele innych...

Pełny katalog wysyłamy po otrzymaniu zaadresowanej koperty zwrócić ze znacznikiem (prosimy podać typ komputera) oraz dołączamy do każdej przesyłki. Podane w złotych ceny detaliczne zawierają podatek VAT. Przesyłka płatna przy odbiorze (* koszty wysyłki). W przypadku braku danego tytułu na rynku (nieobecność spowodowana np. zamówieniem) termin realizacji może się wydłużyć.

Zamówienia oraz wszelkie pytania przyjmujemy listownie, telefonicznie lub faxem pod numerem: (0-22) 773-19-82 lub (0-90) 29-71-65.

PRZEDSTAWIAMY FRAGMENT NASZEJ OFERTY. POSIADAMY WSZYSTKIE CIEKAWY PROGRAMY BĘDĄCE NA POLSKIM RYNKU. SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA Z DOLICZENIEM KOSZTÓW PRZESYŁKI. ZAMÓWIENIA TELEFONICZNE I LISTOWNE. SZCZEGÓŁOWE KATALOGI PO PRZYSŁANIU KOPERTY ZWROTNEJ I ZNACZKA Z ZAZNACZENIEM TYPU KOMPUTERA. DOGODNE WARUNKI SPRZEDAŻY HURTOWEJ TEL. 0-22 671-15-53.



MIRAGE SOFTWARE

03-962 Warszawa, Gen. Abrahama 4
tel.(22) 671 7777, fax (22) 671 7622
e-mail: mirage@ikp.atm.com.pl

PC CD ROM

AIV NETWORKS	ekonomiczna, hit!	119.00
ACES OF DEEP	symulator podwodny	67.00
ACTUA SOCCER	piłka nożna	122.00
ALONE IN THE DARK	przygodowa	43.00
ALONE IN THE DARK 2	przygodowa	73.00
ALONE IN THE DARK 3	przygodowa	97.00
ALONE TRILOGY	zestaw 3 cz. Alone	175.00
ANVIL OF DAWN	role playing	146.00
ASTERIX	planszowa-przygodowa	135.00
BURIED IN TIME	3CD, przygodowa	146.00
BURNTIME	strategiczna	48.00
CAESAR II	strategiczna	134.00
CHAOS CONTROL	strzelanina	128.00
CHRONOMASTER	przygodowa	146.00
COMANCHE vs WERWOLF	symulacja	122.00
COMBAT AIR PATROL	symulacyjna	67.00
CRUSADER - NO REMOSE		134.00
CYBERMAGE	strzelanina 3D	134.00
DEADALUS ENCOUNTER	film	134.00
DUKE NUKEM 3D	super!!!	130.00
ENCORE	3 gry, przygoda, symulacja	36.00
EUROFIGHTER 2000	symulacja	185.00
EXTREME PINBALL	flipper	109.00
FADE TO BLACK	przygodowa	85.00
FIGHTER WING	symulacyjna	69.00
FLIGHT OF AMAZON QUEEN	przyg.	90.00
FOOTBALL LTD	manager piłkarski	170.00
GABRIEL KNIGHT 2	przygod./horror	170.00
GUILTY	przygodowa	48.00
HEIMDALL 2	przygodowa 3-D	47.00
HELL	przygodowa-cyberpunk	103.00
HEROES OF MIGHT & MAGIC strat.		146.00
HI-OCTANE	zręcznościowa	48.00
INFERNO	symulacja kosmiczna	95.00
INFERNO SPEC.	+metal box, koszulka	115.00
INTERNATIONAL TENNIS OPEN		115.00
JOHNNY BAZOOKATONE	zręczn.	119.00
KASPAROW/BRIDGE	szachy+bridge	48.00
KLIK & PLAY (PL)	do robienia gier	109.00
KOSHAN CONSPIRACY	przygoda	48.00
LION	..zostałeś lwem!	146.00
LOST EDEN	przygodowa	134.00
MACHIAVELLI - KSIĄŻE	wersja PL	109.00
MAGIC CARPET 2	nowa wersja	134.00
MARCO POLO	strategia, przygoda	136.00
MEGA RACE	wyścigi	25.00
MORTAL KOMBAT 3	bijatyka, hit	179.00
NEED FOR SPEED	samochody, hit!	134.00
NEWY TEENAGENT	polska przygoda	69.00
OFFENSIVE	strategiczna	136.00
PITFALL	zręczn. Win'95	112.00
PRISONER OF ICE	przygodowa, hit!	119.00
PRIVATEER	kosmiczna	48.00
RIDDLE OF MASTER LU	przygod.	146.00
SCOTTISH OPEN	wirtualny golf	48.00
SEA LEGENDS	piraci, handel, przyg.	146.00
SHELLSHOCK	zręcznościowa czolgiem	119.00
SILENT STEEL	4CD, przygodowa	183.00
SLIPSTREAM 5000	strzelanina	85.00
STONEKEEP	role playing	139.00
STRIP POKER PRO	hazard/film od 18	135.00
TEKWAR	przygodowa 3D	146.00
TEMPEST 2000	super strzelanina	128.00
TERMINAL VELOCITY	strzel. 3-D	58.00
TFX	symulator lotniczy, super cena!	115.00
THE DIG	rysunkowa, przygodowa	158.00
THE LAST DYNASTY	przygodowa	97.00
THUNDERHAWK 2	symulacja	158.00
TIME GATE - KNIGHT CHASE		136.00
TOUCHE (PL)	przygoda muszkieterów	103.00
UNIVERSE	przygodowa	47.00
VIRTUAL CHESS	szachy WIN/WIN'95	136.00
WARCRAFT 2	rpg, strategia	145.00
WETLANDS	super strzelanina	146.00
WORLD RALLY FEVER	wyścigi	128.00
WORMS	revelacyjna strategia	146.00
WORMS REINFORCEMENTS	data dysk	67.00

AMIGA

ALFABET ŚMIERCI	przygodowa	39.00
AMERICAN POKER	karciana 18 lat	9.50
AMITEKST MINI/PRO	edytor	10.00/40.00
BATTLESTORM	strzelanina	19.00
BANSHEE	A1200, strzelanina	48.00
BOO	układanka z TV	9.50
BRUTAL FOOTBALL	sportowa	29.50
BRAIN FODDER	edukacyjny 5 dysk.	29.50
BUNNY BRICK	arkanoid A600/A1200	19.00
BURNTIME	strategiczna	39.50
CO DO GROSZA	monopoly	26.00
COLONIZATION	strategiczna	85.00
CRAZY CARS 2	wyścigi	19.00
CRYSTALS OF ARBOREA	role play.	24.00
CYBERFORCE	przygodowa	29.50
DAN WILDER	przygodowa 3-D	21.00
DOMAN	walki barbarzyńców	34.00
DRAGONSTONE	przygodowa-rpg	39.00
DUNE 2	superstrategiczna	54.00
ENERGY MOVER	logiczna	34.00
EPIC	symulator kosmiczny	24.00
F-29 RETALIATOR	symulator	39.00
FLIGHT OF AMAZON QUEEN	przyg.	63.00
FOOTBALL GLORY	piłka nożna	39.00
FRANKO	bijatyka	23.50
GATE 2 FREEDOM	przygodowa	29.50
*HEIMDALL 2	przygodowa 3-D	47.00
ISHAR 2	role playing	39.00
ISHAR 3	role playing	42.00
JAGUAR XJ220	wyścigi	24.00
JAMES POND 3	A1200, platformowa	30.00
JANOSIK	platformowa	9.50
JURA,SKI SEN	platformowa	21.00
JURASSIC PARK	zręcznościowa	54.00
KAJKO I KOKOSZ	przygodowa	39.00
KRETACZ	logiczna	14.00
KWIK SNAX	zręczn.-logiczna	14.00
LAST SOLDIER	platformowa	14.00
LEGION	strategiczna	40.00
MAGICZNA KSIĘGA	przygodowa	24.00
MISTRZ POLSKI'96	manger 4 dysk.	39.00
MORTAL WEAPON	strzelanina	16.00
ORTOGRAF	słownik ortograficzny	14.00
PECHOWY PREZENT	przygodowa	29.50
PINKIE	platformowa	30.00
PIMOMANIA	logiczna	9.50
PISAĆ KAŻDY MOŻE	maszynopisanie	27.00
POLE WALKI	strategiczna	21.00
POLTERGEIST	"mówiona" przygodowa	29.50
*PRAWO KRWI	nawalanka A600/A1200	36.00
PROJECT BATTLEFIELD	strzel. 3-D	26.00
*ROBINSON'S REQUIEM	role playing	52.00
ROCKSTAR	manager zespołu muz.	39.00
ROOSTER 1, 2	zręcznościowa	14.00/18.00
*SABRE TEAM	strategiczna	36.00
SHADOW FIGHTER	nawalanka	48.00
SKAUT KWATERMASTER	przygodowa	24.00
SKY HIGH STUNTMAN	strzelanina	9.50
SKELETON KREW	A1200, strzelanina	39.50
*SOCCER KID	zręcznościowa	41.00
SPEEDWAY MANAGER 2	manager	24.00
STARBLADE	przygodowa	24.00
STORM MASTER	strategiczna	29.50
STREET HASSLE	nawalanka	9.50
SUPER TAEKWONDO MASTER		39.00
TAEKWONDO MASTER	A1200	28.00
TEENAGENT	A500/A1200 przygodowa	49.00
THE GAMES	olimpiada	24.00
TRANSARCTICA	strateg. A600/A1200	30.00
TRAPS'N'TREASURES	platformowa	29.50
UNIVERSE	przygodowa	47.00
VITAL LIGHT	zręcznościowa	29.50
WILD CUP SOCCER	sportowa	29.50
WIZKID	platformowa	24.00
WOLFHILD	platformowa	19.00
WORMS	strategiczna	103.00
ZOO.2, PREMIER MANAGER 2, LOTUS 3, STAR CRUSADE		55.00

* program posiada specjalną wersję dla A1200

PC 3.5"

7 DNI 7 NOCY	przygodowa pol.	40.00
BASTION	strategiczna	50.00
BATTLESTORM	strzelanina	19.00
BATMAN RETURNS	zręcznościowa	48.00
BRIDGE CHALLENGE	karciana	103.00
BRUTAL FOOTBALL	sportowa	29.50
BRZDĄC	4 gry dla dzieci	25.00
BURNTIME	strategiczna	39.50
CANNON FODER 2	strzelanina	48.00
COLONIZATION	strategiczna	85.00
CRAZY CARS 2	wyścigi	19.00
CRYSTALS OF ARBOREA	role play.	24.00
DUNE 2	superstrategiczna	54.00
EPIC	symulacja kosmiczna	27.00
F-19	symulator	18.00
F-29 RETALIATOR	symulator	39.00
FIELDS OF GLORY	strategiczna	48.00
FLIGHT OF AMAZON QUEEN	przyg.	75.00
FOOTBALL GLORY	piłka nożna	51.00
FRONT LINES	strategiczna	58.00
GUILTY	przygodowa	48.00
HANNIBAL (PL)	strategiczna	39.00
HARPOON 2	strategiczna	48.00
HEIMDALL 2	przygodowa 3-D	47.00
IMPERIUM GALACTICA	strategiczna	19.50
INFERNO	symulacyjna kosmiczna	95.00
INFERNO SPEC.	+metal box, T-shirt	115.00
ISHAR 2	role playing	39.00
ISHAR 3	role playing	45.00
JANOSIK	zręcznościowa	11.00
JAZZ JACK RABBIT 1/2	zręczn.	36.00
JURASSIC PARK	zręcznościowa	54.00
KA-50 HOKUM	symulacyjna	48.00
KAJKO I KOKOSZ	przygodowa	49.50
KINGMAKER	strategiczna	48.00
KOSMOS	ekonomiczno-strategiczna	36.00
LAMBORGINI	wyścigi 1/2 graczy	39.50
LIGA POLSKA MANAGER '95	manag.	39.00
LOW BLOW	books	29.50
ORTOGRAFIA PRO	edukacyjny	19.00
PIOTRKÓW	strategiczna	42.00
POLANIE	strategiczna	55.00
RAMON'S SPELL	przygodowa	36.00
ROBBO (PL)	zręcznościowa	29.00
ROBINSON'S REQUIEM	role playing	57.00
ROOSTER	zręcznościowa	29.50
S.S.M. MANAGER PIŁKARSKI		18.50
SABRE TEAM	strategia, komandosi	39.50
SCOTTISH OPEN	wirtualny golf	57.00
SKAUT KWATERMASTER	przygod.	36.00
SOLTYS	przygodowa	36.00
STARBLADE	przygodowa	24.00
STARSHIP COMMAND ADVENTURES		50.00
STORM MASTER	strategiczna	29.50
ŚWIRUS	przygodowa, WINDOWS	40.00
TEENAGENT	przygodowa pol.	49.00
TFX	symulator lotniczy	115.00
THE GAMES	olimpiada	24.00
TYRIAN	strzelanina	36.00
UNCOVER IT	arkanoid 18 lat	23.50
UNIVERSE	przygodowa	47.00
VINYL BOGINI Z MARSA		30.00
WORMS	strategiczna	115.00
X-COM: TERROR Z GĘBIN (PL)		85.00

CD 32

ALIEN BREED 3D	"Doom", hit!	119.00
CHUCK ROCK	platformowa	19.00
DRAGONSTONE	przygodowa	39.00
FLY HARDER	strzelanina	39.00
GLOOM	strzelanina 3-D	73.00
KID CHAOS	platformowa	39.00
OVERKILL/LUNAR	2 gry trzecz.	29.00
PREMIERE	platformowa	17.00
SKELETON KREW	strzelanina	39.00
SPELERS LEGACY	role playing	109.00
UNIVERSE	przygodowa	39.00
VITAL LIGHT	zręcznościowa	24.00
WORMS	strategiczna	115.00

COMMODORE 64

BISMARCK	strategiczna	7.00
DROID	strzelanina	7.00
FANTASTIC SOCCER	piłka nożna	7.00
FOOTBALL MANAGER 3	manager	9.50
GWIEZDNY MANAGER	manager	7.00
KACPER	platformowa	7.00
KOLONY	strategiczna	7.00
LINGOS	3 gry logiczne	8.50
MANAGER PIŁKARSKI	manager	7.00
MONSTRUM	platformowa	7.00
NAJEMNIK I i II	zręcznościowe	7.00
ROCKSTAR	2 kasety, manager	8.50
SKY HIGH STUNTMAN	zręcznościowe	7.00
SPITFIRE 40	symulator	7.00
WŁADCA	strategiczna	7.00
WŁADCY CIEMNOŚCI	przygodowe	7.00
ZAMCZYSKO	przygodowe	8.50

ATARI XE

5x5	teleturniej	7.00
AROUND THE PLANET	przygodowa	7.00
ARTEFAKT PRZODKÓW	przygodowa	7.00
CENTURION	strategiczna	7.00
CRYPTS OF EGYPT	zręcznościowa	7.00
FANTASTIC SOCCER	piłka nożna	7.00
INNY ŚWIAT	role playing	7.00
KSIĄŻE	strategiczna	7.00
NAJEMNIK 1 & 2	zręcznościowe	7.00
PHANTOM	przygodowa	7.00
PIŁKARSKI POKER	manager	7.00
PYRAMID	platformowa	7.00
ROCKMAN	zręcznościowa	7.00
STARBALL	zręcznościowa	7.00
WŁADCA	strategiczna	7.00

JAGUAR

ATARI CARTS	wyścigi	225.00
BATLEMORPH-CD	strzelanina	225.00
FEVER PITCH SOCCER	piłka nożna	225.00
HIGHLANDER-CD	zręczn.-przyg.	225.00
MISSILE COMMAND 3D	strzelanina	225.00
MYST-CD	przygodowa	225.00
NBA JAM	super koszykówka	250.00
RUNNER PINBALL	flipper	225.00
SUPERCROSS 3D	wyścigi	225.00

JAGUAR

64-BIT MULTIMEDIA SYSTEM

555.- zł

Cena detaliczna zawiera podatek VAT

SUPER OFERTA

wiele nowych programów, a także:

NAPĘD CD-ROM 645.00
+ 4 kompakt

WKRÓTCE NOWOŚCI:

BALDIES, I-WAR, MUTANT PEGUINS,
POWER DRIVE RALLY. ZOOP.
PRIMAL. RAĞE-CD

Software Club

DOM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

IBM PC wybrane tytuły:

	CENA DETALICZNA
10 PAK VOL 3	10CD 146
10 PAK VOL 4	10CD 160
A4 NETWORK	B,P 128
ACROSS THE RHINE: 1944	B,P 134
ACTIA SOCCER	B,P 122
ALLIED GENERAL	2CD,B 145
BATTLE ISLE III	2CD,B,P 169
BIZNES (TRANSPORT TYKON THEME PARK)	2CD,B,P 110
BLOODWINGS	B,P 49
BURIED IN TIME	3CD,B,P 157
CAESAR II	B,P 134
CAPITALISM	B,P 122
COMMAND & CONQUER	2CD,B,P 146
COMMAND & CONQUER MISSION	B 86
CONQUEROR A.D. 1088	B,P 134
CRUSADER NO REMORSE	B,P 134
CYBERMAGE	B,P 134
DARK EYE	B,P 129
DEADALUS ENCOUNTER	3CD,B,P 134
DIG	B,P 55
DOOMSDAY	B,P 79
ECSTASY	B,P 188
EUROFIGHTER 2000-TFX 2	B,P 110
EXTREME PINBALL	B,P 134
FADE TO BLACK	B,P 98
FATAL RACING	B,P 134
FIFA 96	B,P 91
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN	B,P 134
FRONTIER FIRST ENCOUNTER	B,P 110
GABRIEL KNIGHT II	6CD,B,P 177
GAME GUN	B,P 189
GRAND PRIX MANAGER	B,P 134
GUILTY	B,P 85
HELL	B,P 104
HELL FIRE ZONE	B,P 98
KING'S QUEST VII	B,P 98
KLIK & PLAY (wersja PL)	B,P 110
KOSHAN CONSPIRACY	B,P 72
LITL DIVIL	B,P 70
LORDS OF THE REALM	B,P 79
LOST EDEN	B,P 134
MACHIAVELLI (wersja PL)	B,P 110
MAGIC CARPET 2	B,P 134
MARCO-POLO	B,P 136
MC KENZIE & CO	5CD,B 125
MEGA PAK 3	12CD,B 139
MEGA PAK 4	11CD,B 139
MEGATRIKAP	3CD,B 65
MILLENNIA	B,P 98
MORTAL KOMBAT III	B,P 179
NBA 96 LIVE	B,P 134
NBA JAM	B,P 133
NEED FOR SPEED	B,P 134
PANIC IN THE PARK	3CD,B,P 129
PHANTASMAGORIA	7CD,B,P 164
PRO PINBALL THE WEB	B,P 99
PSYCHIC DETECTIVE	3CD,B,P 134
REBEL ASSAULT II	2CD,B,P 189
RETRIBUTION	B,P 91
REVENLOFT 2	B,P 79
ROAD WARRIOR	B,P 110
SCREAMER	B,P 134
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	B,P 129
SHIVERS	B,P 134
SHOCKWAVE	B,P 134
SLIPSTREAM 5000	B,P 86
SOCCER STARS'96	B,P 110
SPACE QUEST VI	B,P 108
STONEKEEP	B,P 139
STRIP POKER PRO	B,P 136
SWAT POLICE QUEST 5	4CD,B,P 146
SYMLATORY (1942 WINGS OF GLORY,F14)	3CD,B,P 110
TEENAGENT (wersja PL)	B,P 69
TEKWAR	B,P 145
THE DAY OF DARK FORCES	B 87
THE LAST BOUNTY HUNTER	B,P 99
THE LOST DYNASTY	B,P 146
THUNDERHAWK II	B,P 158
TIME GATE-KNIGHTS CHASE	B,P 136
TOP GUN	2CD,B,P 146
TORINS PASSAGE	B,P 134
US NAVY FIGHTERS	B,P 104
US NAVY FIGHTERS GOLD	B,P 134
WAR AT SEA COLLECTION	B 89
WARCRAFT 2	B,P 145
WEREWOLF VS COMMANCHE	B,P 122
WETLANDS	B,P 145
WING COMMANDER IV	5CD,B,P 189
WITCHEVEN	B,P 145
WORMS	B,P 146
WWF WRESTLEMANIA	B 119

CD-ROM

IBM PC, AMIGA CD32, CDTV, A570
SONY PLAYSTATION

WSZYSTKIE POSZCZEGÓLNE ZAKUPY
SĄ SUMOWANE

karta BIAŁA
5% RABATU
200 zł

karta SREBRNA
10% RABATU
400 zł

karta ZŁOTA
15% RABATU
600 zł

Przejdźcie na wyższe karty odbywa się
automatycznie po przekroczeniu w/w kwot.

IBM PC NOWOŚCI : TYTUŁ:

	CENA DETALICZNA	CENY DLA CZŁONKÓW SOFTWARE CLUB
ABUSE	B,P 134	127 121 114
ACES OF THE DEEP (CD, VER)	B,P 67	64 60 57
BASTION (PL wersja)	B,P 50	48 45 43
CIVILISATION II	B,P 134	127 121 114
CONQUEST OF THE NEW WORLD	B,P 149	142 134 127
DESCENT II	B,P 149	142 134 127
DUKE NUKEM 3D	B,P 134	127 121 114
MEGAPACK 5	10CD,B,P 157	149 141 133
SPORTIFIFAS6,GOLF 486, F1 GP)	B,P 110	105 99 94
THIS MEANS WAR (PL wersja)	B,P 134	127 121 114

**JEDNORAZOWY ZAKUP POWYŻEJ
250 zł PREMIUMY PEYTA GRATIS !!!**
(dotyczy PC CD ROM w
sprzedaży wysyłkowej)

W SPRZEDAŻY RÓWNIŻ :

200 tytułów CD ROM
PC Shareware

3D ATLAS (wersja PL)	146
ARMA 2000 EOS	46
AUTO ALUMINAC 1996	88
EURO PLUS	430
SYRACUSE DEUTSH PLUS	59
SYRACUSE ENGLISH PLUS	59
SYRACUSE FRENCH PLUS	59

40 tytułów CD ROM
użytych na IBM PC itp.
50 tytułów o tematyce
winytowej na IBM PC

CZŁONKOWIE KLUBU OTRZYMUJĄ PRZESYŁKI BEZPŁATNIE

PEŁNA OFERTA
WYSYŁAMY PO
OZYSZANIU
KOSZTY ZWIĄZANE
ZE ZNACZKIEM
(możemy podać typ komputera)

ZANÓWIERA POWYŻEJ
100 zł REALIZUJEMY
NA NASZ KOSZT !!!

WSZYSTKI POSZCZEGÓLNE KARTY
RABATOWYCH CO MIESIĄC
OTRZYMUJĄ ADRESIARZY
KATALOG FOT CD ROM

AMIGA CD32 wybrane tytuły :

ALIEN BREEED 3D	B,P 119
ALL TERRAIN RACING	B,P 74
ARCADE POOL	B,P 53
DGENERATION	B,P 25
DEFENDER OF THE CROWN II	70
EXILE	B 58
FIELDS OF GLORY	B 74
GLOOM	P 73
GRANDSLAM GAMER GOLD COLL.	50
MICRO COSM	B 70
MORPH	B 31
OVERKILL & LUNAFIC	25
PINBALL ILLUSION	B 61
PROJECT X/ULTIMATE BODY BLOWS	P 51
RISE OF THE ROBOTS	B 95
SENSIBLE SOCCER	B 43
SPERIS LEGACY	B,P 96
STRIPPTOT	B,P 30
SUPER STARDUST	B,P 79
WORMS	B,P 116

AMIGA CDTV wybrane tytuły :

AMINET 7,8,9,10,11	50
AMINET SET 1,2	4CD 135
CD EXCHANGE 1	71
DZWIĘKI I MODUŁY	50
SCENA PL	P 50

SKLEP FIRMOWY

DH JUPITER CENTERUM
godziny otwarcia :
PON-PY 10.00-18.00
SOBOTA 10.00-15.00

620-42-48
wew.114

SREDENI CZAS REALIZACJI
ZAKÓWNIENIA - 4 DNI

ZAMÓWIENIA MOŻNA SKŁADAĆ :

-telefonnie lub faxem (w godz. 8.00-18.00):
(022) 35-42-65 lub (022) 620-42-48 w.114

listownie -
CLOCK BIURO HANDLOWE
WARSZAWA 01-856 ul. Perzyskiego 13/12

Wysyłki realizujemy w dniach roboczych w godzinach 8.00-18.00. W przypadku gdy
złoty przelicznik wady lub wady, w przypadku z wyjątkiem ponoszą firma CLOCK.

PRZESYŁKI WYSYŁAMY W DNIU ZAMÓWIENIA !!!

Discomp

ŚWIAT KONSOL POLECAMY NAJNOWSZE GRY NA KONSOLE

SUPER NINTENDO

KILLER INSTINCT
WWF WRESTLEMANIA
MORTAL KOMBAT 3
BOOGERMAN
EARTH WORM JIM 2
FIFA SOCCER '96
NBA LIVE '96

SEGA MEGA DRIVE

COMIX ZONE
FIFA SOCCER '96
NBA LIVE '96
PAGEMASTER
DEMOLITION MAN
BATMAN FOREVER
EARTHWORM JIM 2

GAME BOY

DONKEY KONG LAND
BATMAN FOREVER
JUDGE DREDD
ASTERIX & OBELIX
KILLER INSTINCT
MORTAL KOMBAT 3
ALADDIN

SEGA SATURN

VIRTUA FIGHTER 2
SEGA RALLY
RAYMAN
VICTORY BOXING
VIRTUA COP
FIFA SOCCER '96
PANZER DRAGON

ATARI JAGUAR

POWER DRIVE
PITFALL
RAYMAN
I WAR
MISSILE COMMAND
SUPER CROSS 3D
ULTRA VORTEX

SONY PLAYSTATION

LONE SOLDIER
KRAZY IVAN
JUPITER STRIKE
TWISTED METAL
THUNDERHAWK 2
FIFA SOCCER '96
LOADED

BIURO HANDLOWE I SPRZEDAŻ DETALICZNA

" DISCOMP "
SADY ŻOLIBORSKIE 13 A
01-772 WARSZAWA

e-mail: discomp@slip.net

TEL. 022 6690032

FAX. 022 245366



Tel. (036) 22621 w. 466
Fax (036) 24944

Tytuł	Detal z VAT	Hurt bez VAT
7.th Guest	59,90	39,92
11.th Hours	149,90	106,56
Acies of the Deep	64,90	46,24
Anvil of Dawn	143,90	112,64
Bad Mojo	145,90	103,23
Battle Isle 3	154,90	109,89
Buried in Time	109,90	79,90
Civilisation 2	133,90	86,75
Command & Conquer	149,90	106,56
Command & Conquer Mission	74,90	52,25
Creature Shock	119,90	79,90
Cyberia 2	164,90	115,52
D	154,90	109,89
Dark Force	119,90	83,23
Descent II	154,90	113,22
Earthworm Jim	154,90	109,89
EF 2000 (TFX 2)	159,90	113,22
Fantasy General	138,90	99,89
Fifa Int. Soccer '96	139,90	104,89
Formularz I Grandprix 2	119,90	83,23
Full Throttle	123,90	82,64
Gabriel Knight II	151,90	109,89
Hell	69,90	49,91
Hexen	119,90	85,99
Indy Car Race II	144,90	99,89
Ishar 3	84,90	60,40
Lion King Act. Center	149,90	103,56
LucasArts/Archive	139,90	99,89
Nlad Dog Cart (1-2)	74,90	53,25
Megapak 3	134,90	89,90
Megapak 4	131,90	86,90
Mega Trippak (USS, Cyt...)	62,90	42,65
Mortal Kombat III	159,90	109,89
Myst	104,90	73,24
NBA Live '96	132,90	88,45
Need for Speed	139,90	103,23
NHL '96	159,90	109,89
Phantasmagoria	149,90	109,22
Pocantobas Act. Center	159,90	106,56
Rebel Assault	79,90	56,58
REBEL ASSAULT II	159,90	110,56
Renegade 2	TEL. TEL.	
Ripper	154,90	109,89
Rise of the Triad	85,00	57,24
Rise of the Robots 2	TEL. TEL.	
Shannara	119,90	86,57
Settlers 2	TEL. TEL.	
Silent Hunter	133,90	89,75
Silent Steel	176,90	126,55
Sim City 2000	79,90	59,89
Tekwar	139,90	103,23
Terra Nova	134,90	89,89
The Riddle of Master Lu	119,90	79,90
This means War	119,90	86,57
The Fighter	169,90	119,89
Top Gun	142,90	96,76
Warhammer	144,90	99,99
Warland	119,90	79,90
Who shot Johnny Rock	54,90	32,46
Wing Commander IV	164,90	123,26
Zork Nemesis	164,90	113,22
X-Wing Col.	139,90	93,23
Compton 96	74,90	51,25
Corel Draw 4	134,90	96,59
Europlus+ Prof. Pack	460,00	320,00
M.S. Encarta 96	134,90	96,15
Wertiefert was?	529,90	353,65
Supermemo "Genius"	111,00	80,00
Mediashare 1-18	16,90	19,60
Adultshare 1-18	22,00	13,90
CD - Erotik	9,69	7,32
Erotik 1-15	19,90	12,00
Hot Adultshare (6 Rodzi Tytuł, 3D)	149,90	99,90
Pentium 100: Monitor Kolor 1024x1,2 GB	350,00	
Glosniki 100 Watt	149	110
ATI Video: Philips CDD 2001 (z kontroler 1 programy)	3200	2480
Pamięć PS/2 4MB	175	
Isztiba XM 6802B	300	

Ponad 600 roznych tytułow PC CD - katalog gratis

Nowe Tytuły

DUKE NUKEM 3D
154,90

Megapak 5
Terminal Velocity, Flight Unlimited
FX Fighter, Pinal Rage,.....
10 PEŁNYCH WERSJI W CENIE JEDNEJ
139,90 zł

Dungeon Keeper

Rynek 17 Box 138 44-200 Rybnik
Punkt. Sp. Begin S.C.
Krakowskie Przem. Dł. 55 20-072 Lublin

Dostaliśmy sporo listów od fanów oburzonych na telewizję Polsat, która nie pokazała dwóch ostatnich odcinków pierwszej serii Sailor Moon, w której wszystkie czarodziejki giną. Nami też to wstrząsnęło, więc będąc wciąż ciekawymi rozwoju wypadków, wygrzebaliliśmy razem w Wiliu z głębin Internetu streszczenia brakujących odcinków – oto pierwszy z nich, o numerze 45.

Odcinek rozpoczyna się migawkami telewizyjnymi z wielu przypadków katastrof. Artemis stwierdza, że Czarodziejki muszą się spieszyć. W międzyczasie Usagi stara się coś ugotować dla swojej rodzinki – niestety, jak wszystko w jej przypadku jest to tragedia... Wieczorem wszystkie dziewczyny zbierają się w świątyni Rei i kiedy księżyc ukazuje się w pełni, Czarodziejki teleportują się do Królestwa Ciemności.

Wejście do Królestwa Ciemności znajduje się na Bieguie Północnym. Mimo narzekań Sailor Moon na zimno, Czarodziejki zmierzają do bram Królestwa. Królowa Beryl przywołuje pięć najpotężniejszych demonów i kiedy szalejąca wokół bram burza opada, Sailor Moon widzi Taido wołającego o pomoc. Biegnie do niego, a koleżanki próbują ją zatrzymać mówiąc, że to co widzi to demon. Kiedy natomiast Sailor Jupiter zamierza zniszczyć demona, ten zmienia się w Motokiego, chłopaka z salonu gier, który tak się podobał Usagi i Mako. Chwila zawahania umożliwia demonowi schwytywanie jej w swoje macki i atak elektrycznymi błyskawicami. W obronie przed atakiem Sailor Jupiter przywołuje „Błyskawicę i grzmoty do pomocy”. Reakcja jednego elektrycznego ataku na drugi wywołuje wielką eksplo-

zję, która pochłania dwa demony, ale i Czarodziejkę z Jupitera. Chwilę potem leży ona na śniegu, wyszeptuje kilka słów otuchy i umiera.

Czarodziejka z Księżycza załamuje się i krzyczy w kierunku Królestwa Ciemności, że Księżycowy Kryształ jest ich. Sailor Mars i Venus starają się uspokoić będącą w hysterii Sailor Moon. Gdy ta wciąż rozpacza, delikatna jak dotąd Czarodziejka z Merkurego sprzedaje jej mocny policzek i przypomina, że Mako zginęła aby im pomóc w wykonaniu misji. Komputer Czarodziejki z Merkurego wskazuje obecność jeszcze trzech demonów, które zmierzają właśnie w ich stronę. Ta postanawia odciągnąć demony od pozostałych, aby dać

セーラー・ムーン

CZARODZIEJKĄ Z KSIĘŻYCZA STRESZCZENIE NIETYTUŁOWANEGO W POLSCE ODCINKA 45

im trochę czasu. Sailor Moon sprzeciwia się temu pomysłowi, ale Mars i Venus zabierają ją w dalszą drogę. Pozostawionej samej Sailor Mercury ukazuje się, za sprawą demona iluzji, jej chłopiec Urawa. Nagle grunt przed nią pęka, a wydostająca się ze szczeliny lawa zaczyna płynąć w jej kierunku. Mercury używa swojego ataku „Mydło Powidło” aby ją zatrzymać. Demon w wielkiej kuli energii chce pochwycić Czarodziejkę – ta używając swojego komputera lokalizuje źródło energii demonów i daje się zapać. Demony atakują ją promieniami energii. Ostatkiem sił Sailor Mercury za pomocą komputera odcina źródło energii. Wielka kula znika, a jedyne co zostaje, to leżące na lodzie ciało Czarodziejki.

Sailor Moon wyczywa śmierć towarzyszek i w szoku zaczyna krzyczeć i bić pięściami w lód. Sailor Venus zauważa, że lód pod Czarodziejką z Księżycza świeci się i odpycha ją z tego miejsca sama wpadając w pułapkę. Demon chwytając Czarodziejkę z Wenus i wciąga ją pod lód. Sailor Moon krzyczy, że odda

Kryształ, ale jej wołania pozostają niezauważone. Pod lodem Sailor Venus otwiera oczy i widzi demona tuż przed sobą. Ostatkiem sił atakuje swoim „Groch Fasola”. Eksplozja zabija ich oboje, zaś siła wybuchu wyrzuca ciało Czarodziejki z Wenus na powierzchnię. Sailor Moon woła Minako po imieniu ale Sailor Mars odciąga ją z tego miejsca.

Ostatnie dwa demony pojawiają się przed nimi. Sailor Moon błaga Marsa aby ta nie walczyła, ale ona z uśmiechem odpowiada, że jest zbyt potężna aby zginąć. Rusza do ataku, ale demon znika zanim Czarodziejka zdąży wypowiedzieć „Potęga Ognia!”. Nagle demon atakuje i zamyka ją w bryle lodu. Drugi demon zaczyna zbliżać się do Czarodziejki z Księżycza, a ta zamiera w przerażeniu. Wtem kula ognia wybija się z góry lodu i niszczy atakującego demona. Ostatni demon atakuje Czarodziejkę z Marsa.

W końcu góra lodu eksploduje ukazując demona trzymającego ciało Sailor Mars. Ta tapie jedną z macek demona i atakuje „Potęgą Ognia”, która zabija ich oboje.

Wszystkie towarzyszek Sailor Moon nie żyją, a ona siedzi zszokowana na ziemi. Zaczyna się zastanawiać jaką cenę musiała zapłacić aby dojść tak daleko. Duchy wszystkich zabitych czarodziejek pojawiają się nagle przy niej aby przypomnieć, że walka jeszcze nie jest skończona. Sailor Moon podtrzymana na duchu wstaje i biegnie na spotkanie Królestwa Ciemności i... Endymiona. Królowa Beryl już czeka.

Następny odcinek za miesiąc.

Mr. Root



■ Jak już pisaliśmy, 1 czerwca w Canal+ będzie dniem animacji. Przez cały dzień wyświetlane będą filmy animowane z całego świata, począwszy od BOLKA I LOLKA, przez WŚCIEKŁE GACIE Nicka Parka, animacje komputerowe z festiwalu Imagina'96, po kultowe filmy jak KOT FRITZ Ralpha Bakshi. Nie zabraknie też produkcji anime, która będzie reprezentowana przez AKIRA oraz MANGALOID – francuski film dokumentalny opowiadający o nurcie mangi i anime. Polecałbym również obejrzenie filmu dokumentalnego o animacji chińskiej pt. „Chiny się ożywiają”. Zapraszamy!

■ Na najbliższych kilku złotych komputerowych nasz wysłannik będzie prowadził Manga Room Live! 1 czerwca od rana przez kilka godzin będzie można

oglądać anime na party w Liceum im. Staszica w Warszawie. Przez całą dobę będzie można też oglądać anime na party w Poznaniu, organizowanym przez grupę Fighting Cows w dniach 22-23 czerwca. Wielkie anime/manga show odbędzie się także na corocznym zlocie INTEL OUTSIDE 3, na którym tym razem będą miłośnicy różnych komputerów (Amiga, PC, C-64, konsole). Datę podamy już niedługo.

■ POLSAT niewinny!!! Jak nieoficjalnie dowiedzieliśmy się, seria SAILOR MOON zakupiona przez POLSAT dotarła do Polski bez odcinków 45 i 46, których pozbawił ją zachodni dostawca.

■ Pisze, że klub KAWALI z Krakowa nie odpowiada na wasze listy. Według naszych informacji klub istnieje, lecz nie wyrabia się z powodu nawa-

łu korespondencji – trzeba trochę poczekać. Podobnie jest w przypadku firmy wysyłkowej, której telefon był podany w poprzednich numerach – trwają jeszcze negocjacje z japońskimi i amerykańskimi partnerami.

■ Wpadła nam w ręce gra na GameBoya – SAILOR MOON. Jest to typowa gra „idź, weź, użyj, porozmawiaj” i aby w nią pograć trzeba znać japoński. Screensy – patrz powyżej.

■ 15 maja w Paryżu miała miejsce europejska premiera pełnometrażowego filmu SAILOR MOON.

Do każdego komputera

Kompendium Wiedzy EXTRA

BELL

DO KOMPUTERA

ZA DARMO

CD-Rom 4xspeed

Karta muzyczna 16 bit Stereo



Do komputerów Bell z dopłatą:

- obudowa **BIG GREEN Tower**
- klawiatura **ERGO-WINDOWS'95**
- mysz **Microsoft**
- głośniki
- monitor **17" LR NI kolor**

BELL & BELL Sp. z o.o.
Warszawa, ul. Przasnyska 6A
tel. (0 22) 633 55 22

Harvard



Optimus



**PRZYJMujemy W ROZLICZENIU
UŻYWANE KOMPUTERY
RATY NA CAŁĄ POLSKĘ
DOSTAWY SPRZĘTU PC I AMIGA DO DOMU
KLIENTA ZA DARMO. CAŁY KRAJ!
KUP RAZ A DOBRZE!**

szczegóły na stronie 37

GHOST IN THE SHELL

Rok produkcji: 1996

Produkcja: Kodansha/Bandai
Visual Co. 79 min.

Dystrybucja: Kiseki

Scenariusz: Kazunori Ito,
Atsuchi Takeuchi

Reżyseria: Mamoru Oshii

Muzyka: Kenji Kawai

Chara Designer: Hiroyuki Okiura

Mecha Designer: Shoji Kawamori,
Atsuchi Tekauchi

Na podstawie mangi
Masamune Shirow

15



„Kim jesteś? Kto wślizgnął się w moje ciało i szepcze do mojego Ducha?”
Z pewnym nabożeństwem wkładam do magnetowidu kasetę GHOST IN THE SHELL. Jest to film, o którym było już głośno na wiele miesięcy przed premierą kinową na Tokijskim Festiwalu Filmów Fantastycznych 21 września



Tak mniej więcej będzie wyglądało ładowanie pamięci



nych machinacji. W NEW DOMINION (6-częściowa seria OAV) twórcy starali się oddać jak najwięcej z elementów oryginalnej mangi, lecz pod koniec i tak utracili jej klimat. Dlatego obawiałem się czy GHOST IN THE SHELL nie będzie kolejną nieudaną adaptacją genialnej historii stworzonej przez Masamune Shirow.

Moje pierwsze wrażenie to niesamowita muzyka Kenji Kawaiego. Chór żeńskich głosów śpiewających pod muzykę stworzoną na tradycyjnych ja-

GHOST

IN THE

Uwaga!!! Informacja dla zgorznych matek: screeny przedstawiają proces produkcji cyborga bojowego, który od roku 2029 nareszcie przestanie przypominać skrzyżowanie koparki z buldogiem



1995 roku. Film, w którym dzięki kooperacji wielkich koncernów japońskich: Bandai Visual (zabawki, wydawnictwa, filmy), Kodansha (największy koncern wydawniczy w Japonii) oraz Manga Entertainment udało się osiągnąć budżet nie spotykany dotąd w japońskim filmie animowanym – 40 mln dolarów. Film, który miał przyćmić swoim blaskiem takie dzieła jak AKIRA czy PATLABOR 2. Czy na pewno mu się to udało?

GHOST IN THE SHELL oryginalnie był mangą rysowaną przez jednego

z najpopularniejszych rysowników – Masamune Shirow. Poprzednie animowane adaptacje jego mang nie w pełni oddawały złożoność scenariusza i charakterystyk postaci. Pierwsza seria DOMINION (ang. Dominion Tank Police) zawierała specyficzny humor pierwowzoru, ale brakowało jej elementów politycznych zawartych w oryginale. BLACK MAGIC M-66 nie miał praktycznie żadnego związku z mangą o tym samym tytule, może za wyjątkiem podobnych postaci. W APPLESEED trudno było upakować potężną historię pełną politycz-



pońskich instrumentach spowodował, że mrówki przeszły mi po plecach już w pierwszych sekundach. Reżyser Mamoru Oshii z niesamowitym wyczuciem dojuje tę przepiękną muzykę przez cały czas trwania filmu, dzięki czemu buduje niesamowity nastrój, w który powoli zagłębia się widz. Inny wprost zniewalającym aspektem filmu jest sama animacja. Najlepszą jaką dotychczas widziałem w anime. Dzięki zastosowaniu technik cyfrowych, widz ulega iluzji filmu animowanego wyglądającego tak naturalnie. Efekty komputerowe i technika cyfrowa są tak użyte, że praktycznie się ich nie widzi, ale dzięki temu całość nabiera rzeczywistej głębi. Mamoru Oshii w wywiadzie dla japońskiego magazynu NEW TYPE powiedział, że praca tradycyjnymi „analogowymi” metodami nakłada na animatorów pewne ograniczenia. „Nie można po prostu wykonać pewnych elementarnych filmowych ujęć (...) cyfrowa animacja ułatwia tworzenie wizualnych tricków, które dają obrazowi bardziej trójwymiarowy charakter”. I tak w rzeczy samej jest. W filmie są sekwencje, jakich próżno było dotąd szukać w tego typu produkcjach. Naturalność ujęć jest taka, że chce się je dotknąć.

O czym opowiada GHOST IN THE SHELL? Jest przyszłość, świat wielkich miast opleciony jest pajęczyną sieci komputerowych a „uszlachetnieni” cybernetycznie ludzie surfują w głębinach

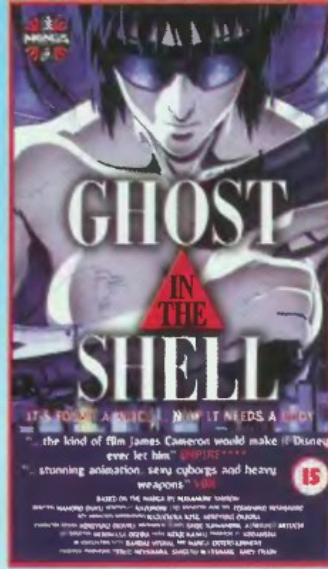
Ghost in the Shell powstał na podstawie Mangi pod tym samym tytułem. Jak widać to całkiem czadowa produkcja, ale nie pytajcie gdzie można ją kupić – najbliższy sklep jest w Mega Tokio.





Internetu. Jednak nawet ci, których ciało jest w pełni cybernetyczne posiadają coś co sprawia, że mogą się czuć ludźmi – to Dusza, ten trudny do zidentyfikowania element ludzkiej świadomości, który pozwala odróżnić żywych i świadomych od tych będących jedynie wytworem Sieci.

Major Motoko Kusanagi jest oficerem elitarniej jednostki Shell Squad, będącej częścią Sekcji 9-tej zajmującej się przestępczością sieciową i cybernetyczną. Ciało Kusanagi jest do



▲ Okładka brytyjskiego wydania video
Oryginalny japoński plakat filmowy ▶

SHELL

tego stopnia zmodyfikowane, że jedynie co zostało w niej ludzkiego to właśnie Dusza. Razem z innym agentem-cyborgiem Bateau i prawie w pełni ludzkim agentem Togusa ścigają nie-



bezpiecznego przestępcę ukrywającego się pod pseudonimem Puppet Master (pol. „Lalkarz”), którego zdolności pozwalają na wlamywanie się w umysły podłączonych do sieci ludzi i hackowanie ich Dusz. Jego ludzkie marionetki żyją w komputerowo wygenerowanej fantazji, nieświadomie dokonując różnych przestępstw na polecenie swego pana.

Po pewnym czasie tylko Kusanagi zaczyna zdawać sobie sprawę z tego kim, albo raczej czym jest Puppet Master. Zastanawiając się nad sensem swojego istnienia, Kusanagi dochodzi do wniosku, że to czego szukają nie jest człowiekiem, lub penetrującym sieć programem, ale kompletnie nową formą życia oferującą jej i jej podobnym nowy sens istnienia. W końcu udaje się mu wraz z pozostałymi agentami schwytać przestępcę. Dzięki temu podejmują ryzyko „zanurkowania” w ciało cyborga, w którym ukrywa się Puppet Master...

Zakończenie filmu jest początkiem życia i funkcjonowania nowej świadomości, świadomości elektronicznej. Kusanagi, a raczej nowa istota jaka powstała po unifikacji jej z czymś, co kiedyś było Puppet Masterem wypowiada sentencję zaczerpniętą z Biblii:

„Kiedy byłem dzieckiem, myślałem i czułem jak dziecko. Teraz kiedy jestem dorosły, muszę zapomnieć o dziecięcych sprawach” i na koniec dodaje „Sieć jest bezkresna i budzi się do życia”.

Czy GHOST IN THE SHELL będzie hitem na miarę AKIRA? To się okaże, chociaż nie jest tak oczywiste. W AKIRA jest kilka elementów przemawiających do naszej świadomości kulturowej – gangi, motory, społeczne jednostki, wielkie miasto wyglądające jak jeszcze jedna światowa metropolia. Są również bohaterowie z którymi widz, szczególnie młody, może się identyfikować. W GHOST IN THE SHELL brakuje tego typu elementów. Jest to naprawdę dorosły film animowany. Najlepiej określił to dziennikarz jednego z pism angielskich: „...to film, jaki zrobiłby James Cameron, o ile Disney kiedykolwiek by mu na to pozwolił”.

GHOST IN THE SHELL to dzieło posiadające najlepszą jak dotąd animację. Wspaniale uzupełnia ją muzyka Kenji Kawaiego – spełnia ona taką samą rolę jak muzyka Vangelisa w „Blade Runner”. Bez niej film ten nie byłby tym, czym jest. GHOST IN THE SHELL nie jest filmem łatwym w odbiorze. Reżyser Mamoru Oshii zmusza nas do przemyśleń nad sensem naszej egzystencji. Mimo kilku scen szybkiej akcji, w filmie przeważają dialogi.

Dla mnie obejrzenie go było dużym przeżyciem. Miałem okazję ujrzeć i dotknąć wręcz kamień milowy w historii animacji. Udowodnia on, że animacja nie jest jedynie czystą rozrywką dla dzieci i młodzieży. GHOST IN THE SHELL to film, który zapadł mi mocno w pamięci i o którym mogę z czystym



東京国際ファンタスティック映画祭'95ワールド・プレミア上映作品
People love machines in 2029A.D.
"Who are you? Who slips into my robot body and whispers to my ghost?"
GHOST IN THE SHELL
攻殻機動隊

原作:士郎正宗(原田正樹/ヤマト/オシイ/高橋) 監督:押井 守
制作:トランス・エンターテインメント/バンダイエンターテインメント/エコーソフト
©1995 MANGA ENTERTAINMENT/SHOGA ENTERTAINMENT



sumieniem powiedzieć, że należy do grupy określanej mianem wybitnych.

Owari

Root-San

P.S. Mamucie refleksje

Po dwukrotnym obejrzeniu GHOST... zadałem sobie pytanie jak dawno temu widziałem tak dobry film gatunku cyberpunk. GHOST... to niebanalna opowieść, a raczej niebanalna hard-and-sad-and-so-much-more opowieść nawiązująca do powieści Philipa Dicka BLADE RUNNER: CZY ANDROIDY MARZĄ O ELEKTRYCZNYCH OWCACH? Tu znowu zostaje postawiony pro-

blem ludzi jako istot słabych, uległych, nie potrafiących sprostać światu, który sami stworzyli. Nie ma sensu opowiadać nawet części filmu, powiem jedno: GHOST... to film wart



polecenia, jest w nim wszystko prócz ewentualnych bohaterów, z którymi można by się identyfikować.

Mamut



SONY



Człowieku,

wejdź w ten świat!

PlayStation Sony teleportuje Cię w XXI wiek,
w świat szalonej wirtualnej zabawy!

PlayStation to zupełnie niesamowita konsola do gier telewizyjnych najnowszej generacji. Dzięki 32-bitowej technologii możesz mieć w domu to, co do niedawna oglądałeś tylko na filmach science-fiction. Trojwymiarowa grafika w milionach kolorów, cyfrowa jakość dźwięku stereo, ogromny wybór zapierających dech w piersiach gier na płytach CD, a przede wszystkim 100% super-emocji i zero nudy!

Wejdź na orbitę PlayStation!