

# Gry Komputerowe

numer 6-7/94 (7/8) ★ INDEX 324329 ★ ISSN 1230-9044 ★ CENA 15.000 zł

**COMPUTER  
STUDIO**

## CRITICAL PATH

STARRING  
EILEEN WEISINGER  
AS KAT

**W CO GRAĆ**

**JAK GRAĆ**

ISHAR 2

LARRY 6

1869

REBEL ASSAULT

STRIKE COMMANDER

FURY OF FURRIES

**NOWOŚCI**

**ZAPOWIEDZI**

WINDOWS  
CD-ROM

MEDIA



VISION

MÉCHADEUS

**CZEŚĆCI!** Wtem jak zwykle bardzo gorąco – wakacje. Tradycyjnie każdy numer ma coś nowego i tak jest tym razem. W tym wydaniu „GK” znacjonalizujemy z rubryki – „Kramik z grafiką CD”. Tak duża dawka CD była dla większości Czytelników nie do strawienia, zatem znacznie ograniczyliśmy opisy na CD, ale ostatecznie z nich nie zrezygnowaliśmy. Na talońki posiadaczom CD-ROMów mogą zbierać, że nie zapomnieli o Was i już w następnym numerze czeka Was miła niespodzianka.

Niestety w tym numerze nie zmieścił się także artykuł z tytułu „Komputery kontra konsole”. Przygotowaliśmy wiele dodatków ze świata gier wideo – opisy nowych maszynek do gier i programów do nich, ale to wszystko znajdzie się w następnym numerze. Bardzo dziękujemy użytkownikom konsoli 3DO, którzy czynnie włączyli się do wzbogacenia naszej rubryki o informacje o tej nowej maszynie.

Z innych spraw, warto wspomnieć o konkursach, które z braku miejsca, tym razem zostały gdzieś upchnięte między tekstami, ale poczekajcie się zawsze trudna. Konkursy na stałe już zagospodarujemy na naszych łamach, a zaoferujemy na to, że nagrody będą coraz bardziej atrakcyjne. Zachęcamy więc do wspólnej zabawy.

Marek Suchocki

Tester Bullfroga Alex Trowers przy swoim warsztacie pracy.



Lubisz grać? Głupie pytanie – jasne, że lubisz. Gdyby tylko nie te ciągłe boje o prawo zasiedzenia przy komputerze: „odrób lekcje, posprzątaj, zrób przerwę, bo popsujesz sobie oczy...” Prawie każdy gracz musi wysłuchiwać na okrągło podobnych tekstów. Więc wyobraź sobie teraz sytuację, kiedy nikt nie przeszkadza Ci w zabawie. Przeciwnie, masz swobodny dostęp do komputera i przez kilka godzin dziennie nic, tylko grasz, grasz i grasz. A na dodatek dostajesz jeszcze za to pieniądze! Niemożliwe? Możliwe, jak najbardziej, ale... No tak, zawsze musi być jakieś „ale”, cudów przecież nie ma (a może są).

**Po co szukać „buraka”?**

Najpierw wyjaśnijmy sobie pojęcie „buraka” – właśnie tego w cudzysłowie. Przede wszystkim „burak” nie należy mylić z buractwem jako takim; jedyne, co łączy oba pojęcia, to fakt, że zarówno z buractwem, jak i z „burakami” należy walczyć. Komputerowy „burak” to taki chochlik, drobny błąd w programie, który nie został w porę zauważony przez programistów i kiedy gra znajdzie się na rynku, może się okazać, że właśnie ten jeden drobiazg psuje całą zabawę. Dotyczy to nie tylko nabywców programu, ale także (może nawet bardziej) jego autorów, którzy po wielu miesiącach pracy dowiadują się, że w ich grze są jakieś usterki. Sam fakt, że jakiś program ma błędy, nie jest jeszcze katastrofą. Niemal we wszystkich programach tkwią jakieś błędy, cała rzecz w tym, żeby je wyłapać i zlikwidować, zanim program zostanie skierowany do sprzedaży. Dlatego też firmy software'owe, przygotowując do wydania nową grę, dużo czasu poświęcają na jej dokładne przetestowanie, chcąc upewnić się, że nie ocalał w niej ani jeden „burak”. A cóż to znaczy dokładnie przetestować grę? To znaczy mniej więcej tyle, że trzeba w nią grać, grać i grać... Do oporu!

W dzisiejszych czasach testowanie gier kom-

puterowych staje się powoli normalnym zawodem, choć testersa gier trudno uznać za normalnego gracza, ale jeszcze do tego wrócimy.

Firmy software'owe rozwiązują tę sprawę na różne sposoby: w US Gold zatrudnionych jest na stałe aż dwunastu testerów, do tego dochodzi duża liczba osób spoza firmy, którzy dorywczo zajmują się testowaniem gier. Firma Codemasters zatrudnia tylko dwóch testerów na pełnych etatach, pozostali to młodzi sympatycy, członkowie Klubu Dizzy'ego, którzy wspierają firmę w testowaniu nowych gier. Jeszcze inaczej zrobiono w Digital Integration, tam nie ma nikogo na stałym etacie, testerami są dosłownie wszyscy pracownicy firmy, od programistów, po personel administracyjny. Trudno w tej dziedzinie o idealne rozwiązanie. W miarę jak gry stają się coraz bardziej złożone, coraz pilniejsza jest potrzeba profesjonalnego ich sprawdzania. Tylko skąd wytrzasnąć zawodowego testera? Jasne, prawie każdy chłopak natychmiast zgodziłby się na taką posadę, ale przecież nikt nie zatrudni na ośmiogodzinny

**SPIS TREŚCI**

• *„Kramik z grafiką CD”* ..... 2  
 • *„Kramik z grafiką CD”* ..... 4  
 • *„Kramik z grafiką CD”* ..... 6  
 • FORMULA 1  
 • MR. NUTZ  
 • RAPTOR  
 • THEME PARK  
 • DODULIS  
 • ARMOURGEDDON 2  
 • GENGHIS KHAN 2  
 • PUCCSY  
 • PERIHELION  
 • SETTLERS  
 • ELEMANIA  
 • XARGON  
 • THERDIT  
 • LEGACY OF SORASIL  
 • C.I.T.Y. 2000  
 • REDHELL  
 • REUNION  
 • BATTLEISLE 2  
 • *„Kramik z grafiką CD”* ..... 15  
 • FRANKO  
 • PHOBOS '99  
 • TETRIS  
 • *„Kramik z grafiką CD”* ..... 16  
 • REBEL ASSAULT  
 • LARRY 6  
 • 1869  
 • STRIKE COMMANDER  
 • ISHAR 2  
 • FURRY OFFURRIES  
 • *„Kramik z grafiką CD”* ..... 30

ISSN 1230-9044  
INDEX 324329

**wydawca**

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

**redakcja**

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

**współpraca**

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

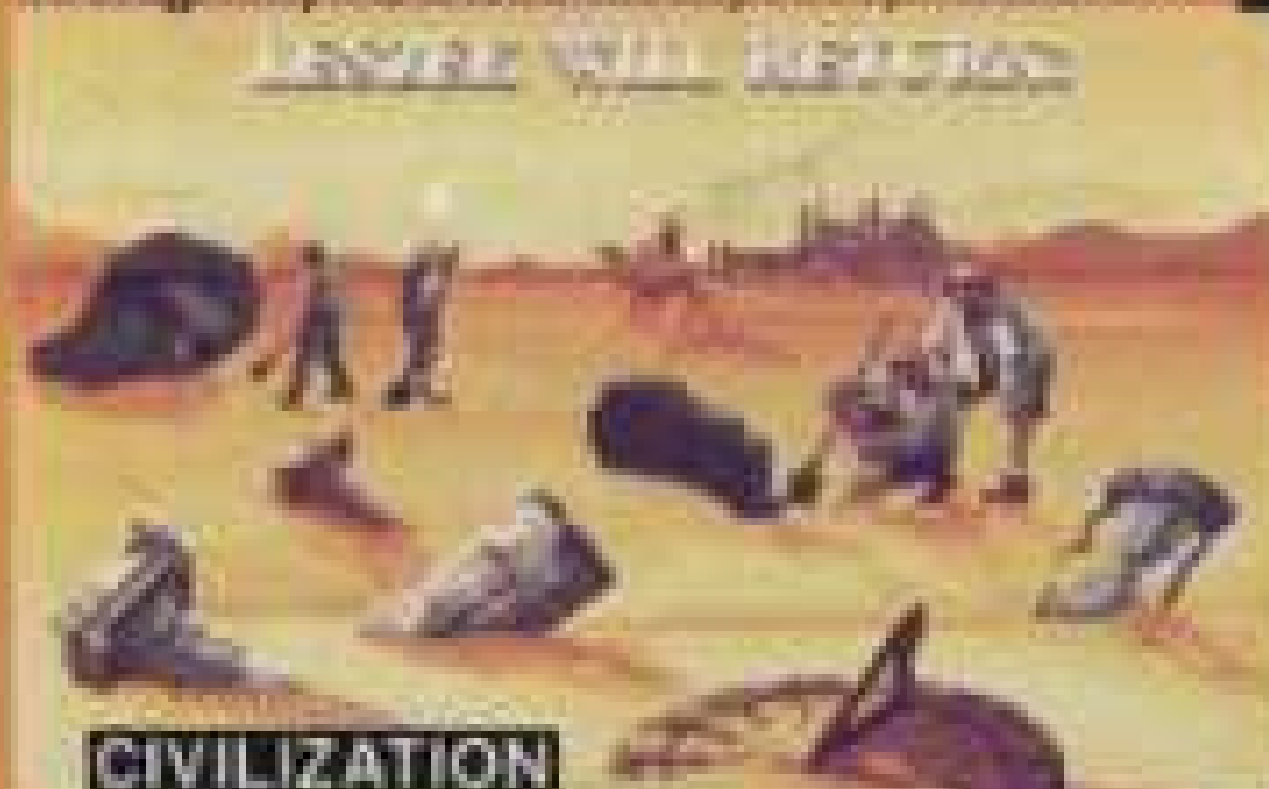
**korekta**

Michalina Nowakowska

**łamanie**

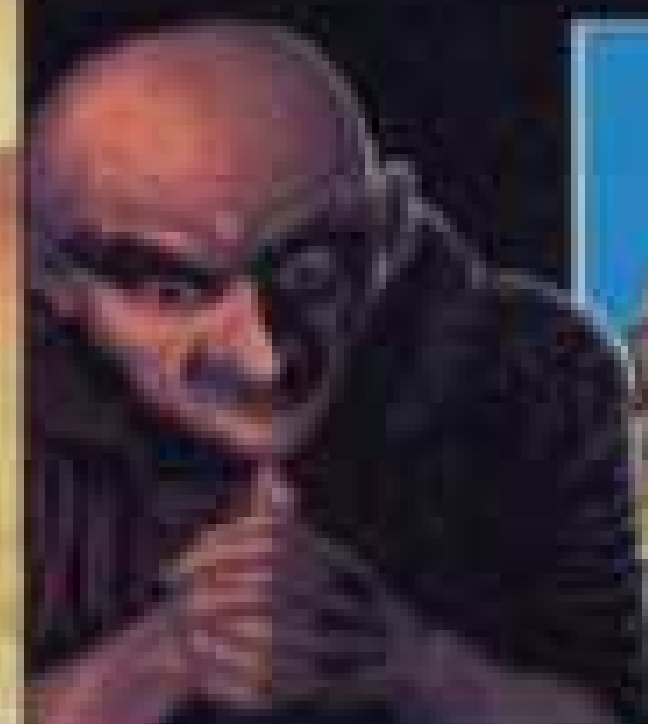
Computer Graphics Studio  
Bom Vinga's 2002 for www.zetrazedem.makii.pl  
**druk**  
VEGA

Nie mają łatwego życia testerzy gier strategicznych, ekonomicznych i symulatorów.



CIVILIZATION

With my glasses, you may be able to assist me in completing this task, little planet.



DUNA



# „LWYCY „BURAKÓW”

czyli, jak  
zawodowo

**bawić się  
grami**



Podstawowe narzędzie pracy  
każdego łowcy „buraków”

etat ucznia z podstawówki czy liceum. Z kolei osoby dorosłe rzadko decydują się na taki zawód, przez wielu uznawany za kompletnie niepoważny. Utrzymywać się z kwana joystickiem? Bez sensu! Dlatego też firmy software'owe próbują różnych pośrednich rozwiązań, jak firma Codemasters. Jednak bliski już jest czas, kiedy testowanie gier powszechnie stanie się profesjonalnym zajęciem.

#### Jak szukać „buraka”?

Skoro stwierdziłem, że testera gier trudno uznać za normalnego gracza, to wypada jakoś to udowodnić. Z tym akurat nie ma problemu, gdyż sprawdzenie, czy program działa bezbłędnie czy też nie, jest zwyczajnie ciężką pracą. Nie wystarczy pobawić się grą przez kilka godzin i powiedzieć – „wygląda na to, że wszystko jest OK” – każdy by tak chciał. A tu trzeba krok po kroku sprawdzić co się tylko da. Praca testerów dzieli się na dwa główne etapy: najpierw gra

przechodzi tzw. Test Alfa (pogłoski, jakoby to Alf wymyślił ten test nie zostały potwierdzone). Dzieje się to w momencie, gdy prace nad grą nie są jeszcze bardzo zaawansowane. Sprawdza się podstawowe funkcje – czy skille'y dobrze reagują na ruch drążka, jak działa animacja i dźwięk, czy level daje się ukończyć i tak dalej. Tu można jeszcze sporo zmienić w grze, nawet wprowadzić do niej nowe elementy. Drugim etapem jest Test Beta, czyli wyłapywanie „buraków” z całkiem już gotowej gry. Można wyodrębnić ich kilka odmian. Pospolitym „burakiem” jest błąd w programowaniu, jakiś źle napisana procedura, która wykonuje się w wyjątkowych okolicznościach i dlatego została przeoczona. W końcu jednak te okoliczności zdarzą się i będzie nieszczęście – w skrajnych przypadkach gra się wręcz zawiesi. Inny „burak” polega na złym dobraniu parametrów, na przykład w grze strategicznej czy

handlowej, przez co chwilami staje się ona zbyt trudna, zbyt łatwa lub – co najgorsze – nieograczna. Może się też przytrafić, że twórca gry nie przewidział wszystkich wariantów jej rozwoju. Częstym objawem tego „buraka” jest nagłe zglupienie programu, kiedy grający zrobi coś, czego (zdaniem autora gry) zrobić nie powinien.

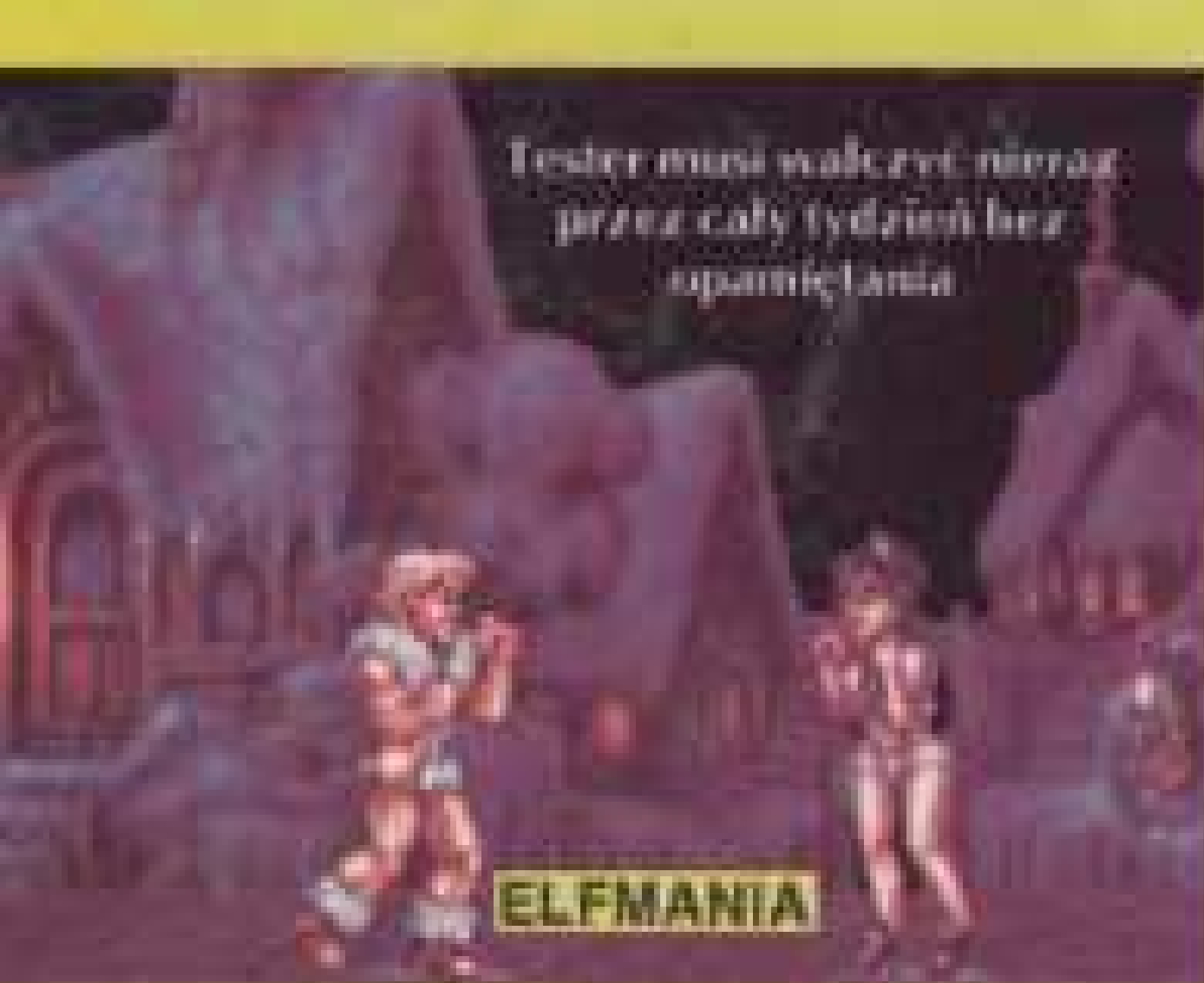
Jedynym skutecznym

sposobem na upewnienie się, że gra jest wolna od takich usterek, jest męczenie jej na wszelkie sposoby. Pete Smith, jeden z testerów pracujących dla US Gold, przez wiele tygodni, dzień w dzień, po kilka godzin testował na komputerze PC „Street Fightera 2”. Gra była szykowana jako wielki przebój i nie mogło być mowy o wypuszczeniu jej z jakimiś ukrytymi wadami. Po takiej dawce karate można poczuć na długo obrzydzenie do jakiegokolwiek gier. Jakby tego było mało, trzeba przetestować tę samą grę w jej wersjach na wszystkie komputery. Tu nie ma klanowego podziału – „Ja testuję na Pececie, ty na Amidze”. Pete Smith po zakończeniu pracy nad pecetowską wersją „Street Fightera 2”, przesadził się na Amigę, potem Atari ST i zaczął zabawę(?) od nowa. A przecież możliwych formatów jest jeszcze więcej. Apple, Sega, Nintendo, żeby wymienić najpopularniejsze. Zawód testera „demokratyzuje” rynek komputerów – do gry na każdą maszynę trzeba podejść z jednakową skrupulatnością i nie ma tu mowy o jakieś szowinizmach i uprzedzeniach do konkretnych typów komputerów.

#### Jak znaleźć „buraka”?

Jeśli dotąd sądziłeś, że zajęcie testera gier jest czystą rozrywką, to myślę, że teraz nieco





Tester musi walczyć nimranem przez cały tydzień bez upamiętniania

ELFMANIA

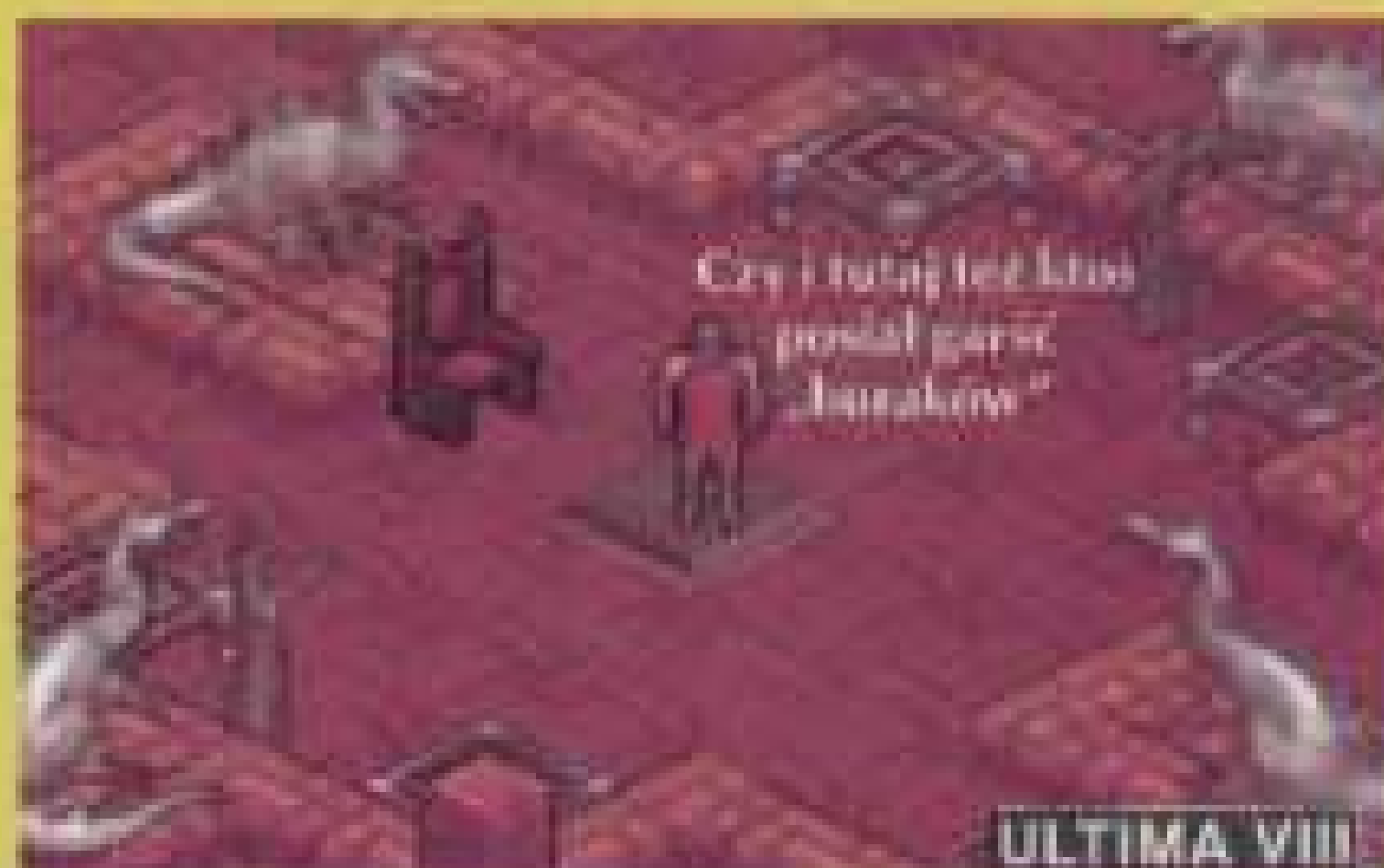
zrewidować swój pogląd. Ale też nie należy popadać w skrajności. Osoby pracujące w charakterze testerów, jak Pete Smith i Ravi Chopra z US Gold, czy Russell Alock z Digital Integration twierdzą, że to wspaniałe móc zamknąć się grami komputerowymi, nawet jeśli jest to czasem monotonne i trochę... męczące. Mają wgląd w inne projekty swojej firmy, odpowiadają też za kontakty z klientami, a niektórzy z nich stają się sławni, np. Ravi Chopra występuje w programie „Games World”, nadawanym przez stację Sky ONE (następną w ubiegłym roku zakodowaną). Może wyda się to zaskakujące, ale żeby zostać dobrym testerem gier komputerowych, nie wystarczy po prostu lubić grać.

Potrzebny jest jeszcze... talent do wyszukiwania „buraków” portyślowość w sprawdzaniu gry. Oto jak Martin Smith, pracujący dla US Gold, opowiada o swojej pracy nad słynną grą „Legend of Valour”. „Wybrałem się na łowy po mieście; polowałem na ptaki, które latały wszędzie dokoła. Kiedy natapałem ich już dużo, zanośiłem je do pokoju hotelowego, gdzie byłem zameldowany. W końcu po pokoju fruwało jakieś 30 czy 40 ptaków. Wtedy okazało się, że jeśli w tym pomieszczeniu podniesiesz jakiś przedmiot, a następnie porzucisz go, przedmiot ten zwyczajnie zniknie – z powodu jakiegoś błędu. Nikt nie potrafił dojść, dlatego tak się dzieje, ale zauważyłem, że być może zależy to od ilości ptaków w pokoju. W grze każdy z nich był tylko jeszcze jednym przedmiotem, jak sól, skała, czy cokolwiek. Okazało się że gdy w jednym miejscu znajdzie się bardzo wiele obiektów, program zaczyna je gubić”. Jak widać, testując grę, trzeba być bardzo dociekliwym i robić różne dziwne rzeczy, które normalnemu graczowi nie powinny przyjść do głowy. Z drugiej strony zwykle te najdziwniejsze rzeczy wymyślają właśnie gracze – z czystej ciekawości, albo żeby przechrzcić program. W ten sposób mogą wyjść nawet najdrobniejsze błędy w grze, trzeba się więc przed nimi uchronić na ile to możliwe. Jedynym sposobem dowiedzenia się, czy symulator lotu nie ma wad, jest wykonanie każdej misji po kilkanaście razy, na różne sposoby. Rozbudowane gry przygodowe wymagają wielokrotnego sprawdzania różnych wariantów „co będzie, jeśli zrobię tak zamiast tak”. Nie mają łatwego życia testerzy gier strategicznych, handlowych, a nawet zręcznościowych, czego dowodzi przykład „Street Fighters 2”. Jeśli wziąć pod uwagę, że obecne tworzone gry wykazują coraz wyższy stopień komplikacji, to testowanie programów należy traktować jako zawód z dużą przyszłością. Mimo wielotygo-

dniowego „prania” gry i sprawdzania każdego szczegółu, może się chyba zdarzyć, że gdzieś tam jakiś „burak” zostanie i da o sobie znać podczas zabawy? Oczywiście, że tak – nobody's perfect. Tyle, że w polskich realiach polowanie na „buraki” jest utrudnione z bardzo prostego powodu. Otóż większość gier komputerowych w naszym kraju to najwyoczaniejsze „praty”. Jeśli więc używamy złamanej gry, to może ona mieć usterek spowodowane przez hackera, a nie programistę. Mówi tego, niektóre firmy z powodzeniem zastawiają na piratów pułapki, sprawiając, że pozornie „prawidłowo” ukradzioną grę, nie nadaje się do dłuższej zabawy. Celuje w tym zwłaszcza firma MicroPro, ale i inne potrafią wystrychnąć piratów na dudka. Korzystający z „praty” – „Railroad Tycoon” mogą sobie grać normalnie, ale jeśli idzie o pociąg, to często i często zdarza się, że są tylko dwa składy. Dlaczego? Odpowiedź sobie sam. Wniosek – w miarę możliwości korzystaj z legalnych kopii, ale to też nie stanowi gwarancji poprawności działania programu, choć w „oryginałach” też można znaleźć jakiegoś „buraka”. Grą, która ma bez wątpienia sporo „firmowych buraków” jest słynny „Kick Off 2”. Najbardziej widoczny błąd znalazł się w wersji „The Final Whistle” gdzie autorzy zdecydowali się na wprowadzenie przepisu o spalonym. Zrobił to tak nieudolnie, że spalony z „The Final Whistle” nie ma nic wspólnego z prawdziwym przepisem – przy odpowiednio ostrej taktyce jest odgryzany nawet po podaniu z rzutu rżniętego. Drugi, raczej śmieszny błąd, może przytrafić się podczas gry w „KQ2” na słabiej nawierzchni, zdarzyło mi się widzieć jak bramkarz, chwyciwszy piłkę, wyjeżdża z nią poza pole karne, po czym... wraca spokojnie pod bramkę i gra toczy się dalej jakby nigdy nic. Innych „buraków” poszukajcie sobie sami. Trzeba do tego niemałej wytrwałości w graniu, to prawda. No i nikt Wam grozić (centa?) nie zapłaci za dobrze odwaloną robotę. Ale co to za przyjemność poczuć się choć na krótko profesjonalnym testerem gier – nieprawdaż?

Z moich obserwacji wynika, że chyba dość kiepsko sprawują się testerzy z Origin. W oryginalnej wersji gry „Ultima VII – The Black Gate” jest „buraczysko”, które wręcz uniemożliwia ukończenie gry, ale cóż to za przeszkoda dla prawdziwych miłośników „Ultim” – wystarczy, sobie znanymi sposobami, ściągnąć „praty” ze Stanów (koniecznie stamtąd) i grękę da się bez problemów ukończyć. A swoją drogą, czy to nie zakrawa na kpinę, że po wielu latach rozpasanego piractwa, gdy wreszcie „znormalniało”, za ciężkie pieniądze nabywamy „oryginały” i okazuje się, że są one „zaburzone”.

■ Bilbo



Czy i tutaj też ktoś ponosił porażkę „buraków”

ULTIMA VIII

THE NEW DISC & MAGAZINE PACKAGE 10

# AMIGA CD

## Welcome to world of games

PLAY 16 hot CD<sup>32</sup> demos!  
BUY half-price CD<sup>32</sup> games  
WIN every CD<sup>32</sup> 1994 title!

Dość opornie i powoli, ale jednak, na rynkach zachodnich Amiga CD32 zdobywa sobie coraz większą popularność. Te stosunkowo nowe konsole zostały dostrzeżone przez wydawców prasy komputerowej już dość dawno i stąd w ramach Amigowskich firm niemal przeważa się dość często. Jednak ostatnio na rynku brytyjskim odżyły się aż trzy nowe tytuły z których każdy poświęcony jest w całości tylko CD32. Świadczą to ostatecznie o sukcesie i ugruntowaniu się nowej maszyny na rynku gier video.

Dzięki uprzejmości firmy „Hogarth Computing” miałem możliwość zapoznać się z pierwszym numerem pisma zatytułowanego po prostu „Amiga CD32”. Przyjemnie szalenie, że sama konsole CD32, którą mam okazję testować wchodzi na obcość na inne dobre wydania. Cóż, przestał mówić o otwartej jakiej „maszynki do grania” słowo

- Standard 3DO, dotychczas reprezentowany na rynku jedynie przez konsole firmy Panasonic FZ-1 REAL, tak naprawdę jest technologią licencyjną. Prawo do produkcji urządzeń korzystających z tego standardu mają, oprócz Panasonica, również tacy potentaci jak Sanyo, AT & T, Goldstar i Samsung. Niewykluczone, że w krótkim czasie trafią na rynek alternatywne modele 3DO.

- Europejska premiera konsoli 3DO została na razie przesunięta na wrzesień. Początkowo planowano inaugurację europejską na wiosnę, ale okazało się to dla producenta planem zbyt ambitnym. Na razie całe siły firmy Panasonic poświęcają się podbojowi rynku japońskiego i amerykańskiego. 3DO i Creative Labs prowadzą obecnie prace wstępne nad wewnętrzna kartą 3DO do IBM PC. Dotychczas w Europie dostępne są jedynie modele „amerykańskie” pracujące w standardzie NTSC.

- Europejska premiera konsoli „Jaguar” firmy Atari została na razie przesunięta na wrzesień. Początkowo planowano inaugurację europejską na wiosnę, ale okazało się to dla producenta planem zbyt ambitnym. Na razie całe siły firmy poświęcają się na nasytanie rynku amerykańskiego. Cała produkcja do lipca została sprzedana na privo. Atari i IBM prowadzą obecnie prace wstępne nad wewnętrzną kartą „Jaguar” do IBM PC.



# NOWOŚCI

IBM PC ★ AMIGA

## CZY WIECIE ŻE...

- Strategic Simulations Inc. (SSI) i TSR Inc. ogłosiły, że TSR nie przedłuży umowy na wyłączność z SSI. Szef SSI, Joel Billings oznajmił przy tym, że SSI ma już zespół doświadczonych autorów i zamierza mocniej wejść w rynek gier Role-Playing. Z kolei Willard Martin, szef TSR wyjaśnił, że jego zespół programistów zacznie wydawać nowe tytuły, już pod etykietą TSR, w 1995 r.

Umowa nie przestaje jednak działać natychmiast. Firma TSR zobowiązała się, że w 1994 r. opracuje dla SSI jeszcze kilka gier AD&D (Advanced Dungeons & Dragons). Są to „Ravenloft: Strahd's Possession”, „Al-Qadim: The Genie's Curse”, „Dark Sun II: Wake of Ravager” oraz „Manzoberranzan”. Niektóre z tych tytułów już się ukazały, a inne są dopiero zapowiadane.

- Activision ogłosiła, że zamierza zacząć produkcję i wydawanie interaktywnych dreszczowców szpiegowskich, przy ścisłej współpracy z Williamem Colby, byłym dyrektorem CIA. Na początku przyszłego roku powinny ukazać się pierwsze tytuły z tego cyklu, równocześnie w wersjach na PC-CD ROM i Macintosh. Jak twierdzą w tajemniczeni, nowa seria gier ma mieć wszystkie cechy charakterystyczne dla dobrego filmu, profesjonalnych aktorów, dobrą muzykę filmową oraz ciekawe scenariusze pisane przez znanych scenarzystów filmowych.

- Mikołnikom „Betrayal at Krondor” długo jeszcze przyjdzie poczekać na następną grę z tego cyklu. Prace nad następcą „Krondora” – „Thief of Dreams” zostały obecnie przerwane, gdyż zdaniem kierownictwa Dynamix nie rokowały powtórzenia sukcesu „Krondora”.

- W najbliższym czasie na rynek trafi nowy produkt firmy SSG – „Warlords 2 – Scenario Builder”. Pozwoli on na dowolne projektowanie grafiki do „Warlords 2”, włącznie ze zmianą wyglądu wszystkich jednostek bojowych i miast, a także zmianą ustawienia wielu parametrów gry. Drugim takim pakietem tej samej firmy jest „Carriers At War – Construction Kit”. Nabycie tych pakietów ma jeszcze jedną zaletę, po ich zainstalowaniu posiadana przez nas wersja gry oryginalnej zostaje automatycznie zaktualizowana do najnowszej wersji (w przypadku „Warlords 2” będzie to wersja 1.02a).

- Cryo Ltd, znana choćby z gry „DUNE”, pracuje obecnie na zlecenie Virgin Games nad nową grą przygodowo-strategiczną. Roboczy tytuł gry to „Lost Eden” (Raj utracony). Akcja łączy się w za-



## FORMULA 1

Nieoczekiwanie i bez wielkiego rozgłosu pojawił się mały programik grupy Dornak Group Ltd. Jest to kolejny „symulator” formuły 1. Z racji swojej objętości – 3 MB – nie jest to gra na miarę naszych oczekiwań, może jednak wciągnąć na krótki okres czasu, powiedzmy półtorej godziny, ale co potem? W tej kategorii programów w dalszym ciągu faworytem jest oczywiście „Formula One Grand Prix” opracowana przez MicroProse.

Wymagania sprzętowe:  
PC 386, 2 MB RAM, VGA



Na Planecie Orzeszków Ziemiowych wylądowała ekspedycja Kurczaków-Robotów. Ale planeta nie jest bezbronna! Dysponuje jedną tajną bronią, a jest nią Super Wiewiórka Ziemia (daleki kuzyn Chipa i Dale'a) – Mr. Nutz, która natychmiast rusza do walki z najeźdźcami z kosmosu.

## MR. NUTZ

Taka jest w skrócie fabuła najnowszej gry platformowej firmy Ocean. Wprawdzie w początkowej fazie gry można odnieść mylne wrażenie, że nie mamy do czynienia z platformówką, a z jakąś prościutką gierką adventure adresowaną do dzieci. Jednak w miarę postępów w grze akcja zmienia się radykalnie i nie mamy już wątpliwości, że to klasyczna platformówka.

Bohater gry jest niezwykle sympatyczny, a jego przeciwnicy też nie wyglądają zbyt niebezpiecznie. Sterowanie Wiewiórką ogranicza się do biegów i skoków nie jest więc zbyt skomplikowane. Do zniszczenia przeciwnika wystarczy wiskoczyć mu na głowę. Natomiast Mr. Nutz ma wbudowany pewien rodzaj „nieśmiertelności”. Rozwiązano to bardzo dowcipnie. Gdy bohater otrzyma trafienie, to spada jedna z umieszczonych u góry ekranu wiewiórczych główek symbolizujących liczbę „żyć” bohatera. Ale utrata ta nie jest ostateczna, główka jeszcze przez jakiś czas podskakuje

po ekranie. Jeśli nasz bohater zdąży ją złapać, zanim ostatecznie zniknie z ekranu, to główka grzecznie wraca na swoje miejsce, a bohater nie traci „życia”. Całe ryzyko polega na tym, że podczas pogoni za podskakującą główką bohater może otrzymać kolejne trafienia...

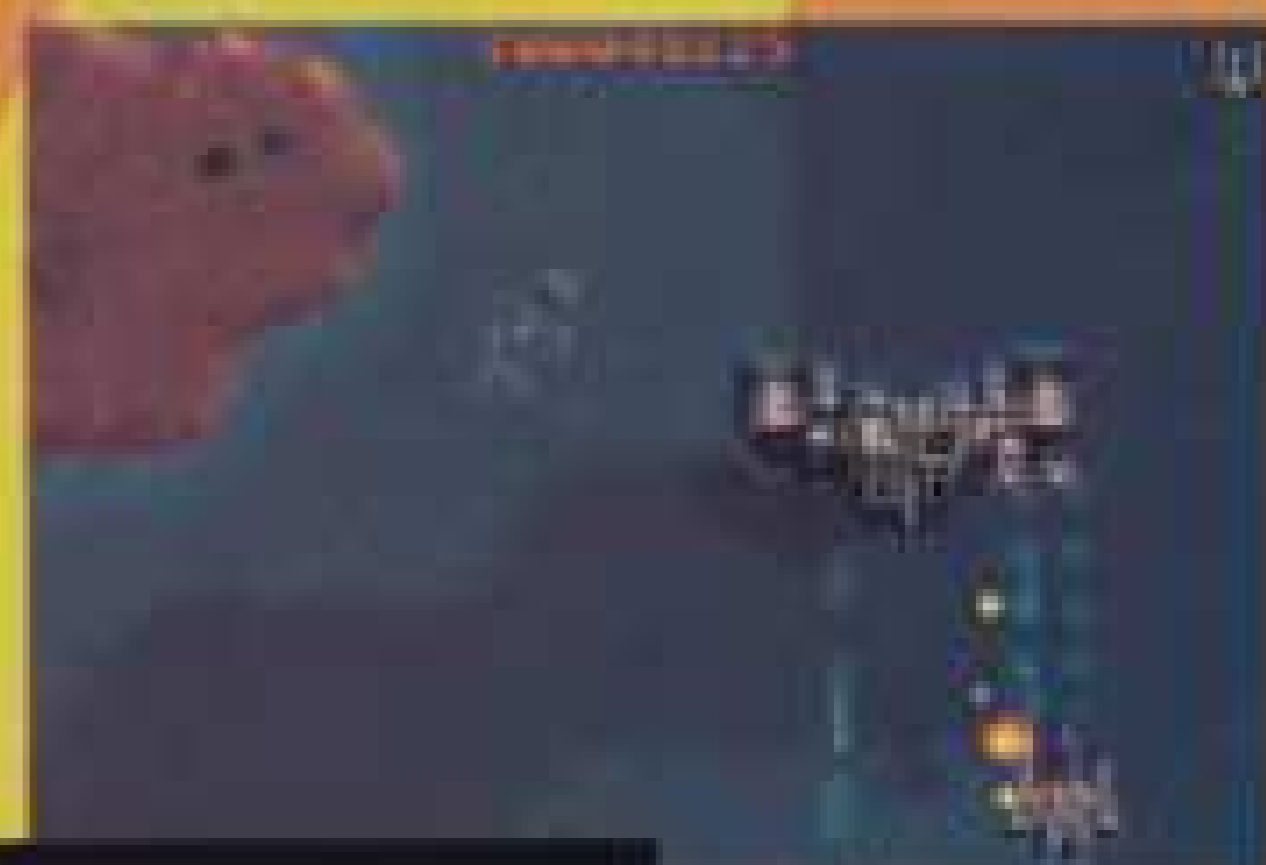
Gra jest sympatyczna i nieźle wykonana, a jej największą zaletą jest to, że praktycznie można uruchomić ją na każdym modelu Amigi.



Od dawien dawna nie było na PCeta żadnej porządnej strzelaninki. Już powoli zacząłem zastanawiać się nad kupnem Amigi... gdy nagle zbawienie spadło prosto z nieba. Tak, wybawieniem dla mnie był Raptor. Jest to taka fajna gra, w której jest jeden określony cel: rozwalić wszystko, co stanie Ci na drodze. Czyli jak to mówią, lecisz i strzelasz. Typowa strzelaninka w której Twoim jedynym celem jest rozwalenie wszystkiego i dotarcie do następnego levelu. Kolejny produkt firmy Apogee software podkreśla jej wysoką pozycję na rynku gier znaczących. Gra utrzymana jest w stylu legendarnego już „Siv” na Amige.

Wymagania sprzętowe:  
PC 386, 2 MB RAM, VGA

## RAPTOR



# THEME PARK

bowaleń być bogiem, to teraz spróbuj czegoś łatwiejszego" zdaje się mówić Molyneux. I zaproponował graczom coś, o czym chyba każdy marzył w

swych dziecięcych latach – „Zostań kierownikiem lunaparku”. Jeśli wydaje Wam się to łatwe, to proszę bardzo, zagrajcie w „Theme Park”.

W tej grze trzeba zaprojektować, wybudować i utrzymać w ruchu „Wesołe Miasteczko”. Grafika i animacja gry odwołuje się do słodkich w stylu obrazków dla dzieci, ale sama gra wcale nie jest dziecinnie prosta. Nie wystarczy naustawiać karuzel, kolejek górskich, kas biletowych i ustalić ceny biletów, aby osiągnąć sukces. Trzeba zapewnić odpowiednie ścieżki dla gości, w wielu przypadkach rozdzielić wejścia i wyjścia, a nawet wygospodarować i zaprojektować odpowiednie miejsce na ustawienie się kolejki chętnych do najbardziej atrakcyjnych urządzeń. To wszystko? Jeśli ograniczycie się do tego, to zbankrutujecie w szybkim czasie. Szybko bowiem stwierdzicie, że mimo masy atrakcji, odwiedzający opuszczają Wasz lunapark już po godzinie. Dlaczego? Ano trzeba było pomyśleć wcześniej nie tylko o karuzelach – ludzie chętnie by coś zjedli i wypili, a poza tym każdy chętnie odsapnie od skwaru i ścisłu przysiadając na ocienionej ławeczce. Niestety, o tych prozaicznych sprawach także musi pomyśleć kierownik lunaparku. Budki z hamburgerami i napojami produkują masę odpadów. Tak się składa, że każdy ich klient chętnie śmieci, ale później nikt nie lubi bawić się wśród odpadków – musisz więc odpowiednio zorganizować sprzątanie terenu. Samo zaprojektowanie kolejki górskiej może być bardzo skomplikowane. Gra nie stawia tu praktycznie żadnych ograniczeń, ale trzeba dobrze wyczuć tę granicę, która dzieli jazdę emocjonującą od horroru. Horror każdy chętnie obejrzy, ale mało kto zechce wziąć w nim udział. Trzeba również pamiętać o zapewnieniu odpowiedniej konserwacji wszystkich urządzeń i o odpowiednim opłaceniu, odpowiedniej liczby pracowników. Jak widać, bycie szefem lunaparku wcale nie musi być łatwiejsze od bycia bogiem. Myślę więc, że „Theme Park” zainteresuje nie tylko najmłodszych, ale i tych nieco bardziej dojrzałych graczy.

Komputery: Amiga, PC, Mcintosh

Chyba każdy miłośnik gier słyszał kiedyś o firmie Bullfrog i jej szefie Peterze Molyneux. To oni byli twórcami słynnego „Populous” – gry, która każdemu dawała szansę wcielenia się w boga. „Trudno być bogiem” twierdzili bracia Strugaccy, a „Populous” jedynie potwierdził tę prawdę. Dlatego tym razem Bullfrog postanowił nieco obniżyć ambicje gracza. „Jeśli pró-



# NOWOŚCI

IBM PC ★ AMIGA

► mierzkiej przeszłości, u samego zarania rodzaju ludzkiego. Ziemią władają dinozaury, którym nie chciało się wyginać w odpowiednim czasie. Zamiast tego ewoluowały i obecnie dysponują czymś w rodzaju cywilizacji. Dinozaury dzielą się na grupę osiadłych roślinożerców oraz różnorodnych drapieżników. Gracz wciela się w postać Adama – mieszkańca Edenu. Ludzie oczywiście wolą przestawać z roślinożercami, a prawdę powiedziawszy robią już pierwsze próby zniewolenia tych legodnych jaszczurów. Natomiast Drapieżcy myślą tylko o jedzeniu i jest im dość obojętne czy zjadają ludzi, czy swych pobratymców. Gra ma stanowić połączenie najlepszych elementów „Diuny”, „Sim City” i „Civilization”, niestety na razie planowana jest wyłącznie w wersji na CD-ROM.

• Firma Westwood Studios wprowadza właśnie na rynek grę „Lands of Lore II”. Główną zaletą nowej gry jest bardzo precyzyjne „upłynnienie” animacji oraz niesamowita wręcz oprawa graficzna całości. Jeśli pamiętacie pierwszą część gry, to zapewne wiecie, że grafika zrealizowana została tam już na bardzo wysokim poziomie. W jaki sposób ulepszyć jeszcze coś, co już jest świetne. Okazuje się, że można, ale to kosztuje i to dużo. Jeśli nie posiadacie czytnika dysków CD, a jesteście fanami „Lands of Lore”, to sami policzcie ile wyniesie Was ten zakup i oczywiście dodajcie cenę krążka CD, gdyż tylko w planach firmy Westwood Studios istnieje jak na razie realizacja gry wyłącznie w wersji CD.

• Na lato zapowiedziana jest premiera nowego filmu rysunkowego Dona Blutha „Calineczka”. A co to ma wspólnego z grami komputerowymi? Wbrew pozorom bardzo dużo. Spice Multimedia Inc. podpisała bowiem umowę z wytwórną filmu, dzięki której przygody Calineczki będą dostępne również w wersji filmu interaktywnego i to równoległe w wersjach na PC CD-ROM, Macintosh CD i Phillips CD-I. Wersja interaktywna ma trafić na rynek wczesną jesienią.

• Jeśli wydawało się nam, że pojemność dyskietki CD-ROM jest olbrzymia, to czas zmienić poglądy. Naukowcy z IBM zaprezentowali publicznie pierwsze wielowarstwowe dyski optyczne. Każda warstwa takiego dysku ma pojemność normalnego CD-ROM, dotychczas bez problemu odczytuje się dane z dysków 6-warstwowych, ale nic nie stoi na przeszkodzie, aby liczba warstw była o wiele większa. Urządzenia do odczytu nowych dysków mogą bez problemu czytać normalne dyski CD, natomiast współczesne stacje CD-ROM nie będą mogły odczytywać dysków wielowarstwowych. Może więc warto wstrzymać się z kupnem CD-ROM?

# DOOFUS



Oto kolejna gra zręcznościowa, których ostatnio dawniej dużo zaczęło się pojawiać na PC. Tym razem nie walczymy z jakimiś tam potworami z kosmosu ani też nie pilotujemy żadnego opancerzonego pojazdu. Tutaj chwila odprężenia i relaksu. Przenosisz się w świat bajek, gdzie razem ze swoim małym pieskiem Doofusem zwiedzasz kolejne zakamarki tej dziwnej krainy. Typowa gra platformowa, adresowana głównie do młodszych odbiorców.

Trochę demotujący jest ten pies, który ciągle płacze Ci się pod nogami. Musisz na niego uważać, gdyż jeżeli jemu się dostanie, to musisz zacząć etap od początku. Pomocne jest wciąganie na maszt chorągiewek, gdyż wtedy zaczynasz etap od ostatniej wciągniętej chorągiewki. Zbieraj pieniądze, gdyż za nie możesz w sklepie kupić wiele ciekawych rzeczy. Gra w stylu „Nicky Baum”. Na koniec warto wspomnieć, że grę wydała firma Prestige.

Wymagania: PC 386 VGA 1 MB na HD

Cdą kilka lat temu pojawiła się gra „Armourgeddon”, to była rewolucja. Firma Pygmalion zaprezentowała jedną z pierwszych gier strategiczno-zupełniczych, czyli takich, w których gracz najpierw projektuje strategiczny plan bitwy, a następnie zasiada za sterami jednego z pojazdów bojowych. Wszystko to było ilustrowane całkiem przystojną grafiką wektorową, więc gra z miejsca zdobyła sobie dużą popularność. Powoli jednak zaczęły do firmy docierać głosy krytyczne, szczególnie z USA. Dotyczyły to głównie wersji na Amigę. Sami autorzy przyznają, że gra pierwotnie powstała na Atari ST, na którym działała przystojnie. Jej konwersja na Amigę została jednak nieco „skopana”, co w efekcie dawało znacznie spowolnienie. Autorzy przystąpili więc do usprawniania pierwszej gry, planując szybkie wydanie tzw. „updatu”. Ale winowajca okazało się, że nowych pomysłów jest tyle, że podjęli decyzję, aby nie ograniczać się do wprowadza-



## ARMOURGEDDON 2

nie drobnych poprawek, tylko od nowa napisać całkowicie inną grę. Autorzy zadali przy tym, aby tę większą grę można było odegrać nawet na Atari, czyli wciąż najpopularniejszym modelu Amigi. Okazało się, że przy odpowiedniej pracy programisty, nawet pięćdziesiątka kryje w sobie możliwości. Na przykład w pierwotnej wersji „Armourgeddona” płaszczyzna zamulowywana była przez procesor, a teraz został do tego zatrudniony pliter, co znacznie przyspiesza ten proces i w dodatku uwolnił procesor do innych zadań. W nowej wersji graczy dysponuje tą samą liczbą pojazdów, co w oryginale, natomiast znacznemu powiększeniu uległa mapa terenu. Objemuje ona teraz niemal dziesięćkrotnie większą powierzchnię, niż poprzednio. Wprowadzono też nowe rodzaje broni i nowe misje. Ogólnie rzecz biorąc, nie jest to jakaś zupełnie nowa jakość, ale gra się teraz w „Armourgeddon” o wiele przyjemniej.

Komputery: Amiga, PC



## GENGHIS KHAN II

Dla odmiany coś z innej beczki. Zapewne dobrze wiecie kim był Genghis Khan. Jeżeli nie, to warto wiedzieć, że był on jednym z naj-

lepszych polityków o największych ambicjach. Tak naprawdę to nazywał się on Tamudżyn, a dopiero później przybrał przydomek Genghis-Khan. W 1206 zjednoczył on wszystkie plemiona Mongolskie i rozpoczął podboje na wielką skalę. Jego państwo sięgało Chin północnych po Kaukaz i Morze Kaspijskie. Zawsze mu było mało i mało, aż w końcu..... Sami wiecie. No, ale nie będziemy tutaj opisywać jego biografii, a raczej nową grę strategiczną zatytułowaną „Genghis Khan II”. Dlaczego „II”? Myślę, że wśród Czytelników jest wielu weteranów komputerowego szaleństwa, którzy pamiętają jeszcze pierwszą część tej gry. Na Amigę powstała nawet wersja spolszczona. Tak więc, jeśli była „jedyńka” teraz siłą rzeczy musi być „dwójka”.

Coż można rzec o tym nowym produkcie. Otóż wcielasz się tutaj w jednego z władców państwa i musisz podbijać nowe tereny, zdobywać coraz większą władzę i posłuch. Cała akcja gry rozgrywa się oczywiście w okolicach Mongolii. Gra pracuje w trybie SVGA, ale za to w 16 kolorach. W sumie „Genghis Khan II” stanowi niezły kąsek dla wszystkich miłośników strategii. Wydawcą gry jest w końcu nikt inny jak KOEI. Ta japońska firma wyrobiła sobie już znaczącą pozycję na rynku gier strategicznych. Niedługo dokładny opis.

Wymagania:

PC, 386, VGA, zajmuje 5 MB RAM.



## PUGGSY

W tym tygodniu mamy dla Was grę, która może być dla Was zaskoczeniem. Jest to bowiem gra strategiczna, a nie przygodowa, jak mogłoby się wydawać. W grze Puggsy, którą wyprodukowała firma Pygmalion, wcielamy się w rolę króla państwa Puggsy. Naszym zadaniem jest podbijać nowe tereny, zdobywać coraz większą władzę i posłuch. Cała akcja gry rozgrywa się oczywiście w okolicach Mongolii. Gra pracuje w trybie SVGA, ale za to w 16 kolorach. W sumie „Puggsy” stanowi niezły kąsek dla wszystkich miłośników strategii. Wydawcą gry jest w końcu nikt inny jak KOEI. Ta japońska firma wyrobiła sobie już znaczącą pozycję na rynku gier strategicznych. Niedługo dokładny opis.

Wymagania: Amiga





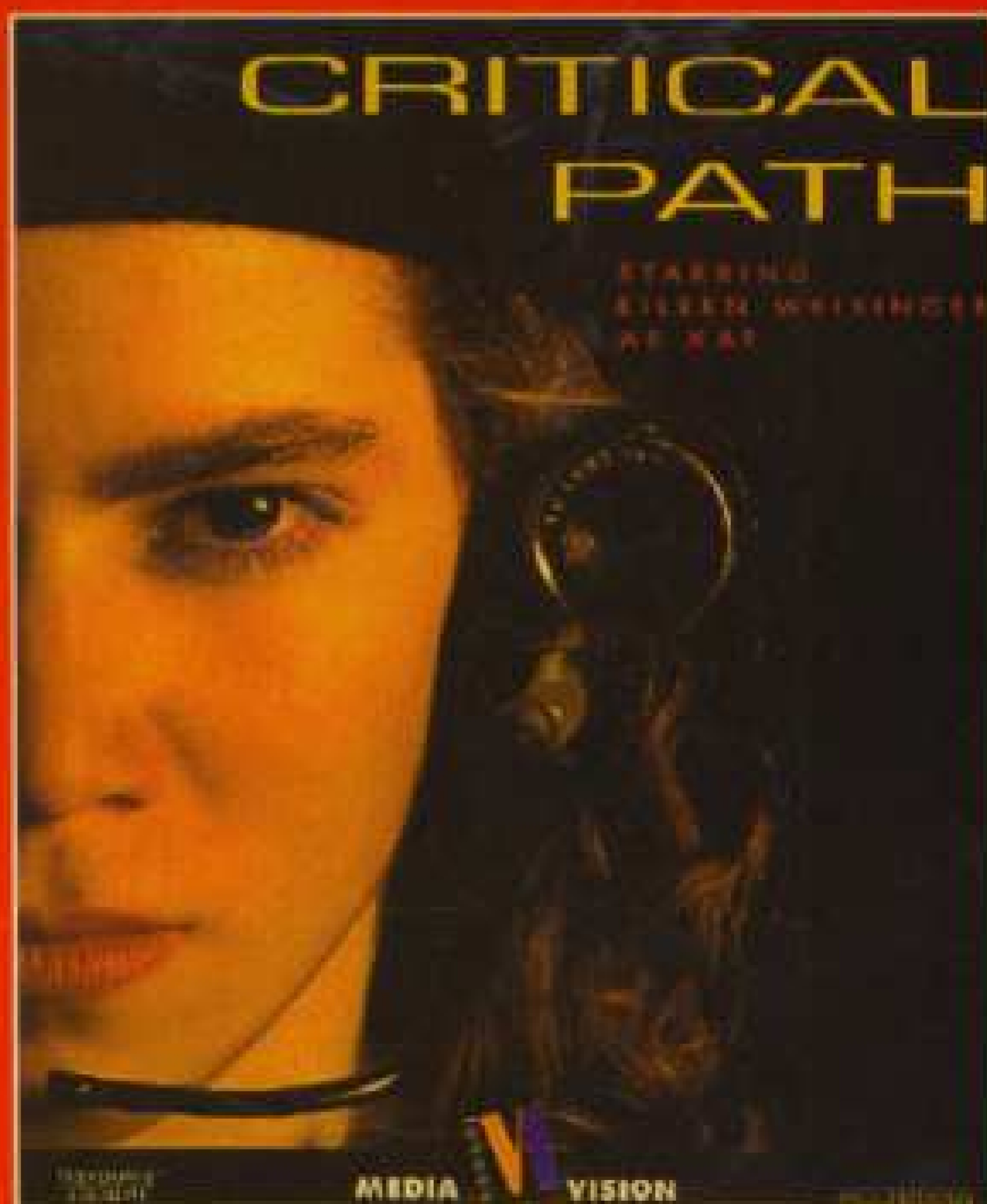
**CD** Świat przetrwały jest w zniszczeniu. Wypał tylko zabijacz. To wybuch... planetarna wojna z... nuklear... od... trzy... całej populacji ludzkiej... z... Wśród nich... którym... się... z... jego... katibami... wywołanego... z... ze... jest... szalencom. Na... z... ich system... przedstawia... obr... me... W... bezmyślnie... jedynie... W... są... dzięki... żyją... nie są... na... ty... ze... się... Jed... z... "normalnych"... jak... Ty... i... druga... im... Z... się... w... w... pewny... aby... helikoptera... do... decyzji... na... wyspie... do... Generala... Mo... udało... Ty... z... im... z... jedynie... im... Ty... z... d... nat... na... w... w... który... nie... Wy... był... że... z... na... a... Ty... obrazem.

Na szczęście udało Ci się zahaczyć z helikoptera komunikator i przedostać się do pomieszczenia kontrolnego fabryki, na dachu której wyładowałeś.

Twoje zadanie polega na tym, aby używając komunikatora i urządzeń znajdujących się w pomieszczeniu kontrolnym, przeprowadzić kłótnię z wrogiem fabryki, że na dachu fabryki, gdzie będzie mogła pomóc Ci naprawić Theoprego Acioche i wyostać się z tej pleknie wyspy.

Tak praktycznie przedstawia się fabuła gry „Critical Path” firmy Media Vision. Muzycy stworzyli rozciągającą się wzdłuż zawodowych fabryczny... którzy... do... że... im... w... Aut... programu... portali.

Przeżywać w pomieszczeniu kontrolnym możesz jedynie obserwując, przycinając kłótnię na małym monitorze, który jest sprzężony zależnie od sytuacji albo z kamerą, którą dźwigasz na umocowanej na głowie, albo z kamerami zamontowanymi w



fabryce. Porozumiewać się z nią możesz za pomocą komunikatora naciskając odpowiednie przyciski (w przód, w tył, w lewo, w prawo, tak dla bezpieczeństwa). Pomocną bywa też kłótnia, sterująca maszynami w fabryce (czyż jest coś przyjemniejszego niż otworzyć piec hutniczy i wylać roztopiony metal na wszystkich w pobliżu), demontator... z... z...



# MULTIMEDIA

w sprzedaży kilkaset tytułów na CD-ROM

- NAUKA, WIEDZA, ENCYKLOPEDIA**  
 Adventure  
 Art History Encyclopedia  
 Bible and Religion  
 Cameron's Fine Art Poster Catalog  
 CD-ROM  
 Complete Interactive Enc. 34  
 Dictionaries & Language  
 Encyclopedic MM  
 Grolier Enc. 40  
 Heart Day's Night  
 Holy Bible  
 Jets & Props 2 Discs  
 Macart  
 National Geographic Multimedia  
 National Park  
 Photography Teacher  
 Summer Fashion Show 1994  
 Tropic Access Plus  
 The Beauty of San Francisco  
 Travel to Space  
 Word Atlas - Why Maps is Missing
- GRY**  
 Adventure of Willy Darnier  
 Betwixt at Kender

- Chess Continuum  
 Chess Master 4000  
 Conan the Barbarian  
 Conspiracy  
 Critical Path  
 Cyber Race  
 Cyborgs: Ranger  
 Dagger of Amun Ra  
 Day of Tentacle - DEN  
 Day of the Tentacle  
 Deathstar Arcade Battles  
 Dinosaur Space Adventure  
 Duke  
 Ecopart  
 Eric the Unready  
 F-16 Strike Eagle III  
 Gabriel Knight  
 Guardianship 2000  
 Guy Spy  
 Hugin's House of Horrors  
 INCA  
 Indiana Jones & Fate of Hell  
 Jim Hall  
 Jones in the Fast Lane  
 Jubilee  
 King Quest V

- Legend of Kyandia  
 Leon  
 Lool in Time  
 MicroPhone Collection  
 Mad Dog Mores  
 Magic Death  
 Mania  
 Mega Race  
 Microroom  
 MVP's Game Jamboree  
 Myst  
 PC Karaoke  
 Peter and the Wolf  
 Put Put Joins the Parade  
 Quantum Gate  
 Quiktoon  
 Rebel Assault  
 Return to Zork  
 Soft Kill  
 Space Quest IV  
 Star Trek Collectibles  
 The 7-in Guest  
 The Night of the Living Death  
 Who Killed Ben Ripert  
 Who Shot Johnny Race?  
 Wrath of the Demon

sprzedaż hurtowa i detaliczna

**MASTER S.C.**  
 ul. Cybisa 4  
 02-784 Warszawa

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

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

Ponadto w ciągłej sprzedaży:

- napędy CD-ROM firm Mitsumi i Panasonic
- karty dźwiękowe SoundBlaster i Gravis Ultrasound

**UWAGA: WAKACYJNA OBNIŻKA CEN !!!**

pułapki i gadzety (niestety najpierw musisz zgadnąć właściwy kod), a także pamiętnik Generala, gdyż zawiera szereg ciekawych sugestii i odpowiedzi. Do Ciebie należy wykorzystanie tych możliwości, które masz w odpowiednim czasie – jeśli spóźnisz się np. z zatrzymaniem tasmociągu, to Kat spadnie prosto do pieca, a jeśli potem za późno go uruchomisz – żołnierz stojący na nim zdąży zastrzelić Twoją partnerkę.

Gra podzielona jest na 15 scen, do przejścia których Kat ma przeznaczone 9 żyć. Przejście etapu polega z reguły na wykonaniu jednej, właściwej czynności w odpowiednim czasie. Najczęściej nie jest zbyt trudno wykombinować, co należy zrobić w danej chwili i jest to według mnie główną wadą tej gry. W zasadzie doświadczony gracz – „stary wyjadacz” – jest w stanie skończyć „Critical Path”, jeżeli nie za pierwszym, to na pewno już za drugim razem.

Uważam, że gra powinna być znacznie bardziej rozbudowana, zwłaszcza, że od strony technicznej opracowana jest bardzo dobrze. Grafika i animacja są na wysokim poziomie, a całość akcji ten przejście Kat przez wszystkie poziomy, aż na dach ogląda się jak dobry film sensacyjny. Nie też nie można zarzucić digitalizacji dźwięku – wrzaski żołnierzy i samej Kat, brzmią naprawdę bardzo realistycznie. Stawianie gry nie nastęca specjalnych trudności. Obsługa urządzeń w fabryce i komunikatora polega tylko na kliknięciu na właściwym przełączniku. Problem w tym, aby zdążyć ustawić kursor na odpowiednim miejscu, gdy akcja staje się szybsza.

„Critical Path” jest grą w miarę dobrą, opartą na ciekawym pomysle i starannie opracowaną, ale może nie zadowolić bardziej wymagających, „nalogowych” graczy. Polecałabym ją tym wszystkim, którzy dysponują dobrym komputerem (486, 8MB,

Firma: Media Vision  
Rok prod.: 1991  
Wymagania: 386, 33 MHz, SVGA (256 kolorów), 4 MB RAM, ok. 6-8 MB miejsca na twardym dysku, AdLib, Roland, Sound Blaster, CD-ROM (single speed, kompatybilny z MPC11, Windows 3.1), klawiatura, mysz  
sprzedaż: MASTER



SVGA z akceleratorem) i chcieliby obejrzeć grę stworzoną specjalnie z myślą o użytkownikach CD-ROMów, gdyż jak na razie istnieje wersja tylko na CD.

■ Patrycja



## PERIHELION

Jedną z nowszych gier filmowanych przez Psygnosis jest „Perihelion – the Prophecy”. Została ona wykonana przez zespół programistów o nazwie Media Vision na stałe związany z Psygnosis. W specyficznym klimacie programu wprowadza nas świetne demko początkowe (screeny obok). Całość utrzymana jest w literatystycznym stylu cyberpunk, ale zasady gry nawiązują do klasycznych rozwiązań znanych z RPG. Także fabuła oparta jest na kinowadzi role-playing czyli odwłoczonej walce Dobra ze Złem.

Sily Zła reprezentowane są tutaj przez Nieznadaneego jaszczkę łazę. Mieszkańcy planety Perihelion wiedzieli jednak, że Zło przybędzie i byli przygotowani na tę ewentualność. Gdy na planecie Perihelion spadły straszliwe monstra o niewyobrażalnej sile, którym żadna armia nie poradziła się oprzeć, nadszedł czas na wprowadzenie w życie projektu „Awakening” (Przebudzenie). Akiż to miały się przebudzić. Ano właśnie tu dotykamy sedna sprawy. Dawno, dawno temu szafi naukowców skonstruował zastęp wronowików, najnowszej generacji. Twoim zadaniem gracza będzie wybór spośród nich i przeciwstawienie się sile Zła. Gra jest dobrze zrealizowana pod względem graficznym i dźwiękowym, jeśli zaś idzie o jej złożoność, i stopień komplikowania to jest tak pomysłowo, że potrafi przykuć na długo uwagę nawet manualnych graczy.

Niebawem zamieścimy bardziej szczegółowy opis.

Komputery: Amiga, PC



Wystarczy jedno zdanie: Settlersi są już na PC! Ta gierka zrobiła szaloną furorę na Amidze. PeCetowcy czekali, czekali, aż się doczekali. Warto było! Gra tak wciąga, że nie można się od niej oderwać, aż do jej ukończenia. Wszystko wygląda tak samo jak na Amidze. Małe stworki wielkości lemingów rozbudowują swoje państwo. Ta strategiczna gra przepelniona humorem ma, wspaniałą grafikę. Widzimy np. jak drwal rzeczywiście ścina drzewa, a rybak łowi ryby. Nie owijając w bawełnę mamy

# SETTLERS

przed sobą kolejny doskonały produkt firmy Blue Byte.

Wprowadzcie opisy tej gry znalazły się już niemal we wszystkich polskich pismach poświęconych grom komputerowym, ale wydaje mi się, że fantazja i wyobraźnia autorów znacznie przewyższyła ich wiedzę na temat zasad rozgrywki. Zatem w jednym z najbliższych numerów „CS” powinien znaleźć się dokładny opis tej świetnej gierki.

Wymagania: PC 386, VGA, 1 MB, zajmuje 3 dyskiety.



# ELFMANIA

Nowa gra dla miłośników waleczki po bie i nie tylko. Pod niewinnym tytułem „Elfmania” kryje się naprawdę dobra nawałanka. Urzeka przede wszystkim wspaniała komiksowo-cukierskowa grafika i dobra animacja postaci, które są dość duże i wyraziste. Także sterowanie ekranem jest także płynne i nie ma tu mowy o jakimś szarpaniu ekranu, a krajobrazy stanowiące tło walk są wręcz cudowne. Zresztą scenarii jest wiele i cieszą oko zioznicowaniem i dopiętym dopracowaniem. Grafika i animacja są największymi atutami „Elfmania”. Reszta to klasyczna nawałanka. Jest pięć różnych postaci z których każda walczy w swojej dla siebie sposób. Niektóre z nich dysponują bronią, jak miecz czy topór, innym pozostała pięść i nogi. Oczywiście możesz walczyć z komputerem lub przeciwnikiem (musisz wtedy podłączyć dług joysticki). Jeśli ktoś lubi tego typu programy to zabawa jest przednia.

Ostatnio głośno było o innym mordobiciu, a mianowicie „Mortal Kombat”. „Elfmania” zupełnie odznajduje się od rozlewów krwi, łapania kregosłupów, wyrywania serca przeciwnikowi. Jest więc całkowitym zaprzeczeniem „Mortal Kombat” i opisanego nieco dalej „Franko”. Owszem po każdym celnym ciosie, pojawia się nowy element na ekranie, ale nie jest to bynajmniej kałuża krwi, lecz niewielki pieniążek. Im jesteś bardziej skuteczny w walce, tym więcej tony zbierasz – jak nie przemoc, to hazard. Też dobrze!

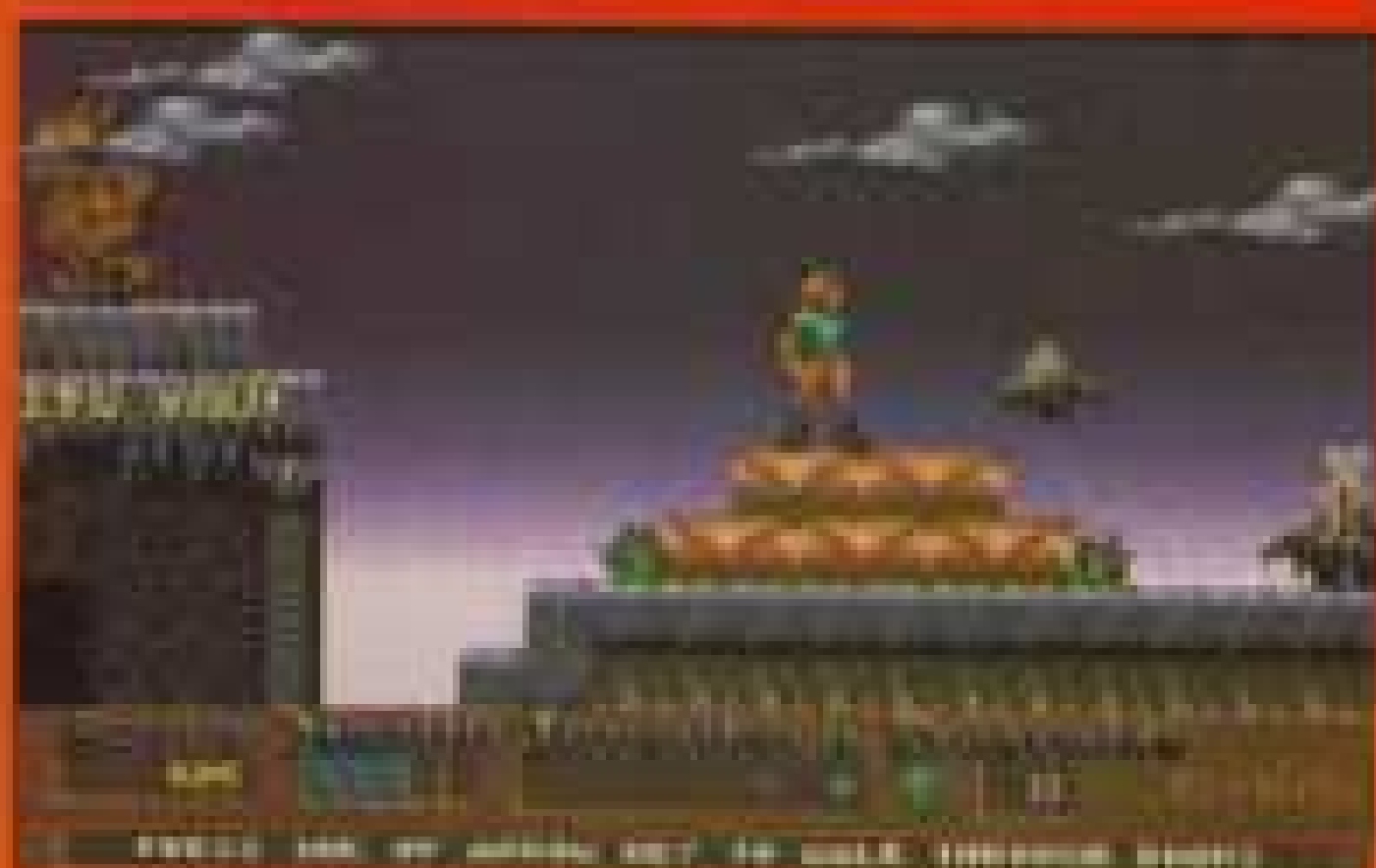
Komputery: Amiga



# XARGON

Zręcznościówek na PC tyle co kot napłakał. Ogromną lukę uzupełniają jakieś kiepawe, idiotyczne, debilne platformówki, których pochodzenia trudno się domyślić. „Xargon Fury” jest kolejną platformówką jednak nie tak cienką jak by się mogło na pierwszy rzut oka wydawać. Wydała ją firma Epic, a ona w końcu nie jest na samym końcu. Otóż chodzisz sobie małym herosem (niepotrzebne skreślić) po wielkiej mapie i od czasu do czasu natrafisz na ni, to zamek nie pałac. Tam etap zręcznościowy, podczas którego musisz najczęściej znaleźć jakiś klucz, aby przedostać się przez bramę do dalszej części krainy. Gra składa się z trzech etapów. Na końcu każdego musisz rozwalić reaktor, co spowoduje przeniesienie Cię do kolejnej misji. Ta klasyczna platformówka polecana jest raczej młodszym osobnikom, gdyż inni mogliby się nieco zdenerwować.

Wymagania: PC 386, 2 MB, VGA, 5 MB HD.



## ITHERDIT QUEST FOR THE ORB

No i kolejny Quest. Tym razem nie z Sierry, ale New World Computing. Jak się zapewne domyślacie jest to rasiowa przygodówka, ale nie taka całkiem zwykła. Wprowadzile wiele programów z gatunku adventure przenosi nas w infantylny świat bajek i nas dorosłych jakoś to nie razi. I tym razem nie jest inaczej. Wspinała komiksowa grafika, typowo baśniowa sceneria – zwierzęta gadające ludzkim głosem, śpiewające drzewa, strumień udziela rad niczym telefon zaufania – żyć nie umierać. Do tej bajkowej krainy ma przybyć jakiś ORB. Ty wcielasz się w postać lisa i musisz odnaleźć to coś, albo kogoś. Za obstawę masz dzika i losia. Jeżeli nie znajdziesz Orba Twoi goryle mają za zadanie Cię zlikwidować, delikatnie mówiąc. Gra ma bardzo fajną grafikę i oprawę dźwiękową, a co ciekawsze „chodzi” na Gravis.

Wymagania: PC 386, VGA, 2 MB RAM, 15 MB HD



## LEGACY OF SORASIL

Gra ta jest kontynuacją gry „Hero Quest” (nie mylić z „Hero's Quest” Sierry) i przedstawicielem trójwymiarowych gier role-playing. Jak we wszystkich grach tego typu, akcja toczy się w fantastycznym świecie pełnym magii, czarów i potworów. Skierowany przez gracza, czarnosobowy zespół przemierza kraj Sorasil w celu uwolnienia jej od Zła. Gra jest ładna graficznie i sterowana za pomocą dość przyzwoitego interfejsu. Wszystkie postacie mogą korzystać z magicznych aliksnów. Gdy jedna z postaci zostanie zabita, to nieuchronnie przez nią rzeczy jej przypadają, gracz może je rozdzielić pomiędzy pozostałe postacie.



Na charakterystykę każdej z postaci składa się pięć podstawowych cech: odporność fizyczna, zdolność do walki, wrażliwość, siła i intelekt. Przed rozpoczęciem rozgrywki można przywilegie zmienić indywidualne wartości tych cech dla każdej z postaci. Robione jest to na specjalnym ekranie graficznym, na którym płonąca świeca symbolizuje zapas punktów, które można dodać do którejkolwiek z cech.

Samo poruszanie się grupy po terenie Sorasil realizowane jest za pomocą mapy. Na mapie, umiejscowienie naszej grupy jest zaznaczone przez chorągiewkę, a miejsca, do których aktualnie może się udać grupa, zaznaczone są błyskającymi kursorami. Aby skierować grupę do któregoś z tych miejsc, wystarczy kliknąć na odpowiednim kursorze. Gdy grupa tam dotrze, wówczas gracz przejmuje ręczne sterowanie grupą. Sterować można każdą z postaci z osobna i to na dwa sposoby. Można kliknąć na miejscu, do którego ma dojść postać albo sterować nią bezpośrednio za pomocą strzałek.

Gra reprezentuje dobry profesjonalny poziom i na pewno zainteresuje wszystkich lubiących role-playing.

Komputery: Amiga, PC





Screeny z intro programu C.I.T.Y. 2000

Czy zastanawiałeś się kiedyś, jak będzie wyglądał świat w roku 2000. Nie, no to lepiej się nie zastanawiaj. Aby przenieść się w realia tej niedalekiej przyszłości wystarczy zagrać sobie w nową grę amerykańskiej firmy Aditus, zatytułowaną „City 2000”.

Jest to typowa gra przygodowa z elementami dedukcji, coś takiego jak Sherlock Holmes. Najpierw wspomniałem intro, po którym można się kapnąć o co chodzi. Następuje wymiana towaru na pieniądze, czyli narkotyków na szmałek. Ktoś był taki miły, że dał cynk policji no i wszystko się zaczyna. Bam! Bam! tu strzelają, gośćek pada w błoto drugi łapie jego torbę i w nogi. Za chwilę jakiś inny typek, o przepraszam pan policjanie, rzuca się na niego szczupakiem no i już o jednego bandytę mniej. Tym policjantem, który tak odważnie rzucił się na bandytę jesteś Ty – John Darmy. Kilka dni później odbierasz telefon z gratulacjami. Przy okazji dostajesz następne zadanie. W Londynie zaczął panoszyć się jakiś typek, a sprawa takie kłopoty, że sterroryzował całe miasto. Nazywa się Stanislav Rooster. Dziwnie znajome imię (nazwisko też). Może ma tu jakiś krewnych. Nie ważne, w każdym bądź razie Ty musisz go powstrzymać. Pakujesz się więc w pościechu i wyruszasz na odzież. Gdy dotrzesz do Londynu, pierwszą rzeczą jaką powinienś zrobić, to wydostać się z lotniska. Nie zapomnij wcześniej odebrać pieniędzy. Dalej to już długa i znużająca, choć wcale nie nudna akcja. Jeśli uda Ci się wdrożyć do ciężkiej pracy swoje szare komórki, to na pewno Twoje śledztwo zakończy się powodzeniem. Jeśli nie... no cóż są inne gry, niekoniecznie tak trudne.

„City 2000” przypomina nieco „Lost in Time”. Zdjęcia wykonane są w wysokiej rozdzielczości karty SVGA. Każdy skrawek Londynu każda ulica, plac jest dokładnie przedstawiony. Pełna realia. Tak więc oprócz zabawy możesz sobie „związać”, nie ruszając się z fotela, stolicę Anglii. To Parlament, tam Trafalgar

Skwara, Ładziarz-Big Ben – normalka, jak to w Londynie.

Ultraszyby są nieruchome, tylko gdy wykonujemy jakąś czynność pojawia się ramka, a tam jest sekwencja animowana. Wszystkich animacji jest łącznie 45 minut.

Oczywiście podczas całej gry towarzyszy nam syntezator mowy. Interesujący jest pod postacią ikonki, obrazki, których nasze poszczególne czynności. Podczas całej gry możesz odwiedzić „tylko” 1500 lokacji. Ogólnie rzecz biorąc „City 2000” to jedna z lepszych przygodówek wydana na CD. Oczywiście nie dorównuje takim

hitom jak „The 7th Guest”, ale to w końcu tylko 400 MB...

Program ten na pewno spodoba się wszystkim pragnącym poznać, jak wygląda praca tajnego agenta.

■ Adam

Producent: Aditus Inc. (Canada)  
Rok prod: 1993  
Wymagania: PC 386DX, SVGA,  
2 MB RAM, 5 MB wolnego na twarłym,  
Sound Blaster, Adlib, Roland,  
mysz, klawiatura  
CD-ROM min. 150 kłsek  
Sprzedawca: „DISCOMP”

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

CD

„Red Hell” to kolejna przygodówka duetu CastleWorks & Cyberdreams. Jest rok 2020, a Ty jesteś premierem marionetkowego rządu północnoamerykańskiego, a ponad to jesteś nieustraszoną bohaterem ruchu oporu, którego założeniem jest obalenie rządu „Czerwonych” i przywrócenie w kraju prawdziwej demokracji i ekologicznej równowagi. Ale może na początek, jak do tego doszło. Otóż scenariusz gry nawiązuje do modnego niegdyś nurtu w literaturze science fiction – alternative future (alternatywnej przyszłości). Jeśli ktoś czytał kiedyś powieść „Człowiek z wysokiego zamku” napisaną przez Phillipa K. Dick’a, to wie o czym mowa. W grze mamy sytuację taką, że punktem zwrotnym w historii (alternatywnej oczywiście), był fakt zwycięstwa przez Sovietów II Wojny Światowej. Od tego czasu losy świata potoczyły się inaczej niż w rzeczywistości. Mówiąc krótko, teraz cały świat należy do ruskich. Ty musisz przywrócić prawdziwy bieg historii... Program ma przyjemną, choć nie rewelacyjną grafikę. Z syntezą mowy mamy do czynienia na każdym kroku, a interfejs użytkownika jest dość przyjazny – ikonki u dołu ekranu.

Wymagania: PC 386, VGA, 2 MB, 25 MB wolnego na twardzielu.



# RED HELL

KRONOLOG THE NAZI PARADOX



# REUNION

Firma Grandslam do tej pory nie była zbyt popularna. Wszystko na pewno zmieni się za sprawą ich ostatniego produktu – „Reunion”. Jest to mieszanka gry strategicznej i odkrywczej.

Jest rok 2927. Życie na Nowej Ziemi jest dostatnie, wolne od konfliktów i głodu. Mieszkańcy mogą więc spokojnie poświęcić się badaniom kosmosu. Gdzieś tam, w jego głębiach, znajduje się Stara Ziemia, planeta na której ponad trzysta lat temu wybuchła gwałtowna rebelia. W trakcie walk w przestrzeń został wysłany statek, mający ocalić resztki starego systemu. Koloniści z tego statku osiedlili się na Nowej Ziemi. Nie poznali jednak nigdy ani przyczyn, ani wyników konfliktu.

Twoim celem jest ponowny podbój Układu Słonecznego no i ponowne przyłączenie Ziemi. Musisz więc budować i rozwijać nowe kolonie, rozwijać flotę kosmiczną i prowadzić badania naukowe.

W sumie jest to dość udana gierka posiadająca grafikę na przyzwoitym poziomie i świetny dźwięk – na Gravisa to jest to! Miłośnicy takich gier jak „Sim City” i „Frontier: Elite 2” nie powinni czuć się zawiedzeni sięgając po „Reunion”.

Istnieje także wersja na CD.

Wymagania: PC 386, VGA, 1 MB, 22 MB HD.

# BATTLE ISLE 2

No i mamy kolejną strategię niemieckiej firmy Blue Byte. Trzeba przyznać, że od wydania pierwszej części tej gry firma zrobiła olbrzymie postępy i wydała takie hity jak: „History Line”, „Settlers”. Myślę, że „Battle Isle II” przyniesie firmie jeszcze większy rozgłos i ugnantuje na długo jej pozycję na firmamencie gwiazd wśród producentów software.

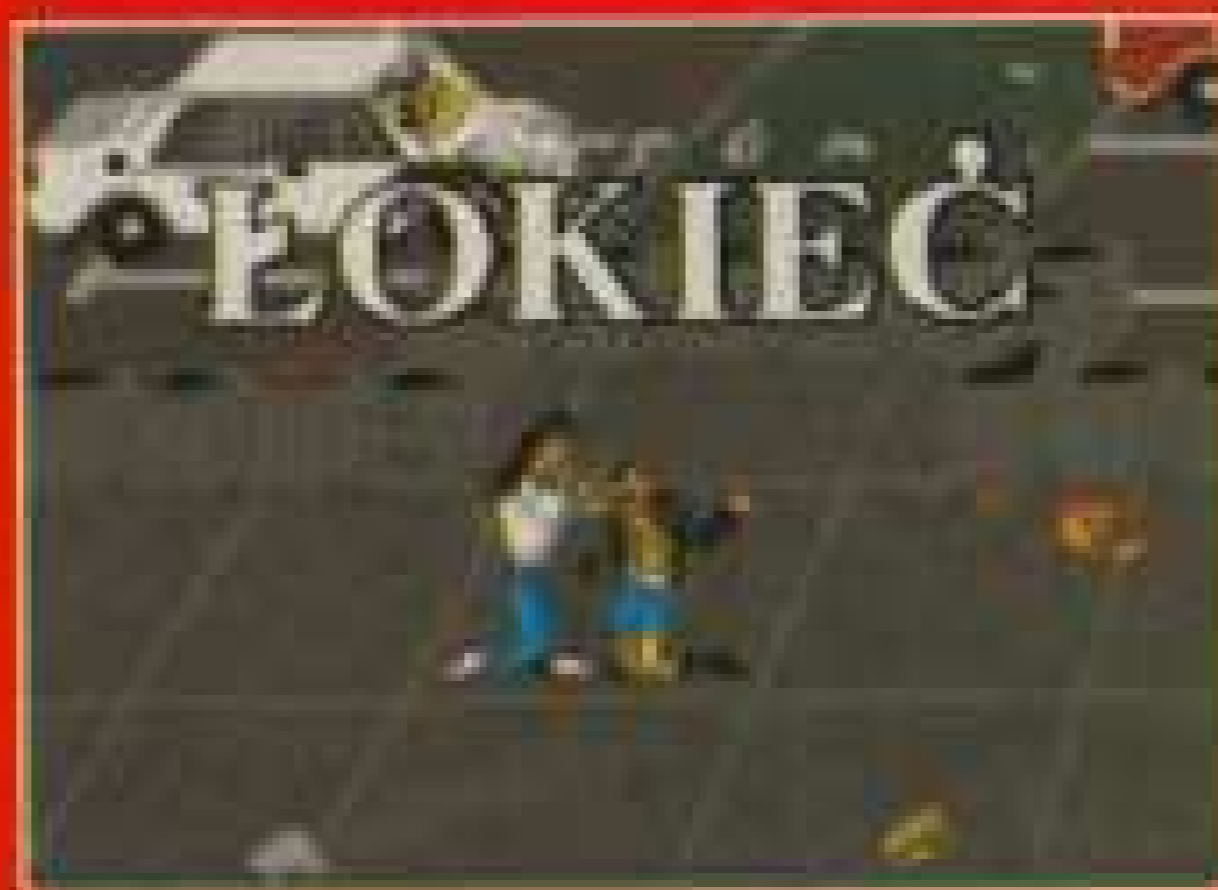
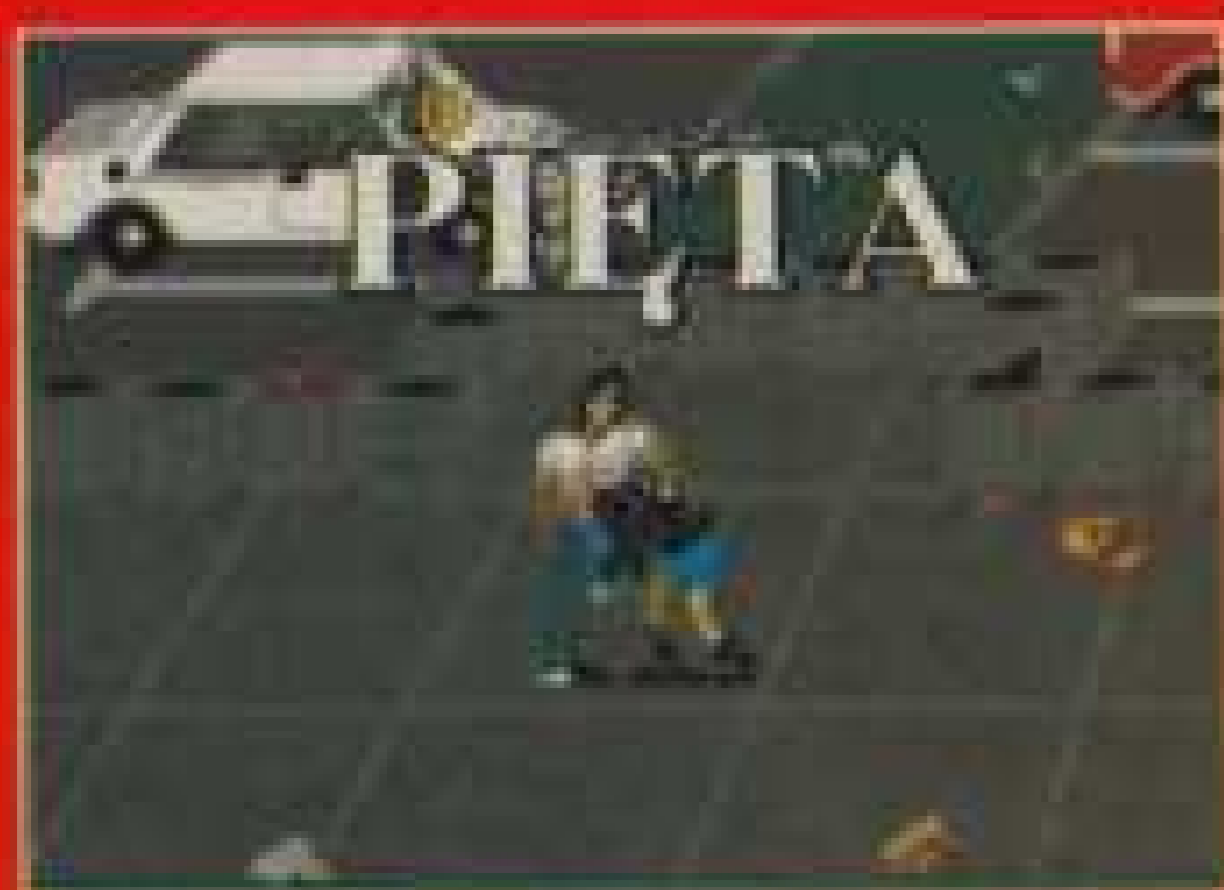
Akcja gry nawiązuje wyraźnie do wzorców z pierwszej części, choć tym razem dzieje się w czasach jeszcze bardziej nam odległych – oczywiście w przyszłości. Podobnie jak wszystkie poprzednie programy firmy Blue Byte, tak i ten zaskakuje ciekawymi pomysłami. Grafika też stoi na bardzo wysokim poziomie. Tym razem mapa zajmuje już cały ekran, nie ma też podziału na fazę: ruch i strzelanie.

Doskonała grafika (256 kolorów) świetne efekty dźwiękowe i niebanalny pomysł, to główne atuty tego programu. Jeśli dotarł jeszcze, że gra potrafi zauroczyć gracza na długie godziny, to mamy pełen obraz tej nowej i jakże wspaniałej gry strategicznej.

Istnieje już także wersja CD. Szerzej opis gry, wkrótce.

Wymagania: PC 386, 4 MB RAM, VGA, 5 MB HD.





MADE IN  
POLAND

# FRANKO

## The Crazy Revenge

Już niebawem ukaze się polska gra „Franko” adresowana do miłośników karate, walk ulicznych, czyli mówiąc krótko, mordobicia. Gra firmowana jest przez znaną warszawską firmę „Mirage”. Trzeba przyznać, że autorzy gry trzymają rękę na puli i wiedzą „co w trawie piszczy”, a właściwie w co gra się na świecie. Ostatnie tryumfy „Dooma” i „Mortal Kombat” i cała burza jaka rozpetęła się wokół tych programów – myślę tu o głosach domagających się wyeliminowania z gier scen okrutnych i przemocy – uskrzydliły autorów „Franko”. Tu krew się leje często i gęsto, czasami odnosi się wrażenie, że więcej uwagi przy realizacji gry poświęcono na efektowne brzyźdzenie krwi niż na resztę. No i dobrze – Polacy nie gęsi i swego „Mortal Kombat” mają. Wprawdzie oglądając „Franko” nie mam złudzeń, że nie odniesie on międzynarodowego sukcesu, ale może na naszym rynku trochę „zwalczy”. Sama akcja nie jest zbyt zawija i skomplikowana. Nie o to tu zresztą chodzi, żeby młocować głową, tylko joyem. Choć tak prawdę mówiąc głową też da się w inny sposób – znaleźć chyba „cios z główki”. Gra nawiązuje do starych dobrych wzorców zapoczątkowanych przez legendarną już dziś grę „Renegade”. Nie kończą się walki uliczne z wieloma przeciwnikami, mnogość ciosów – klasyka. Postacie występujące w grze są dość duże, ale co do ich animacji można mieć pewne obiekty. Nie ukrywam, że lubię czasami pograć sobie w gierki umożliwiające mi obczajenie fikcyjnemu przeciwnikowi, a że kiedyś sam czynnie uprawiałem mordobicie niekoniecznie na ulicy, stąd bardzo wyczulony jestem na animacje komputerowych karatek. Oczywiście, podoba mi się „Mortal Kombat”, „Body Blow”, ale niedościgłym wzorcem w grze i precyzją ruchów jest dla mnie stareńki „Budokan”.

Pod tym względem „Franko” pozostaje daleko w tyle, a budowa bohaterów jest trochę nieproporcjonalna. Szczególnie efektownie wykonane jest kopnięcie w bok z wyskokiem. Gdyby jakiś mistrz karate musiał w rzeczywistości wykonać taki cios, to musiałby wyłamać sobie staw biodrowy – ale są to oczywiście drobiazgi, nie mające większego wpływu na przebieg gry. Prosto czy krzywo walisz w leb ile popadnie. Im więcej tym lepiej. Każdy Twój celny cios wywołuje u przeciwnika widoczną reakcję w postaci obfitego krwawienia. Gdy facet jest już dostatecznie skatowany, pada w kałuży krwi i czasami efektownie dopetnia żywota wypompowując z siebie jeszcze litry krwi. Początkowo miałem także pewne zastrzeżenia do kolorystyki i scenerii gry. Wszystko wydawało się takie szare, smutne i obskurne. Tam jakiś napis na ścianie, tu wala się jakiś śmieciak, tam facet leje bez żenady pod ścianą. Co jest Panowia, czyżbym był w Polsce. Jazne kłóć, to krajobrazy znane doskonale z naszych ulic i podwórek... „gdzie Grochow się buci z przepicia”. Ech, żeby jeszcze mieć takiego kumpla jak Franko!

Program: „Franko The Crazy Revange”  
Rok prod. 1994

Komputery: Amiga 500/500+/600/1200, 1MB  
Dystrybucja: MIRAGE



# STARWARS REBEL ASSAULT

Zapewne wśród naszych Czytelników jest wielu, którzy rozważają możliwość kupna CD-ROMu. Czy to się opłaca? Czy na krążkach CD są gry, które zrekompensują ten nowy wydatek, wspaniałą grafiką, rewelacyjną muzyką czy też ciekawą fabułą? Te pytania i wątpliwości najczęściej towarzyszą takim rozważaniom.

Od kilku numerów „GK” systematycznie prezentujemy gry dostępne na CD, ale są to raczej krótkie recenzje. Zdajemy sobie sprawę, że niektórych to zupełnie niezadowolą.

Postanowiliśmy więc przedstawić Wam kilka zdecydowanie najlepszych programów na CD, ale w zupełnie inny sposób. Forma tej prezentacji sprowadzać się będzie do tego, że grafika będzie tu stroną dominującą zaś tekst będzie jedynie dopełnieniem całości. W przypadku gry, którą zamieszczamy poniżej, niejako przy okazji prezentacji wspaniałych screenów z poszczególnych etapów, otrzymujemy gotową instrukcję ukończenia gry. Myślę, że taka sytuacja może powtórzyć się przy okazji przedstawiania innych gier, ale czy to źle?

Dzisiaj gra, która narobiła sporo zamieszania w CD-ROMowym światku i przez długi czas nie schodziła z pierwszych miejsc list przebojów na CD – „Rebel Assault”. Jest ona jedną z pierwszych i jednocześnie najlepszych (jak na razie) gier CD-ROMowych. O samej akcji nie będę się długo rozwodził, bo jeśli oglądaliście filmy z cyklu „Gwiezdne Wojny”, to doskonale wiecie o co chodzi. Program nawiązuje do fabuły „Star Wars”, a nawet zawiera digitalizowane sekwencje z tego filmu. Jest na co popatrzeć...







**Misja 1**  
Trening lotu kanionem za prowadzącym.  
Wraz z drugim rekrutem trzymaj się prowadzącego, aż do rozwidlenia. Tam skreć w prawo.

**Misja 2**  
Trening strzelania do celów.

**Misja 3**  
Trening precyzji lotu na powierzchni Caledonu.

Hasło **FALCON**



**Misja 4**  
Atak na Gwiazdny Niszczyciel.  
Aby go rozwalić trzeba najpierw zestrzelić wszystkie działka, zniszczyć generatory osłon (wielkie kule nad mostkiem dowodzenia), a następnie strzelić torpedę prosto w tenże mostek.

**Misja 5**  
Zestrzelić TIE Fighters atakujące bazę oraz atakujące wojska.

**Misja 6**  
Ucieczka przez pole asteroidów.

Hasło **ANOAT**

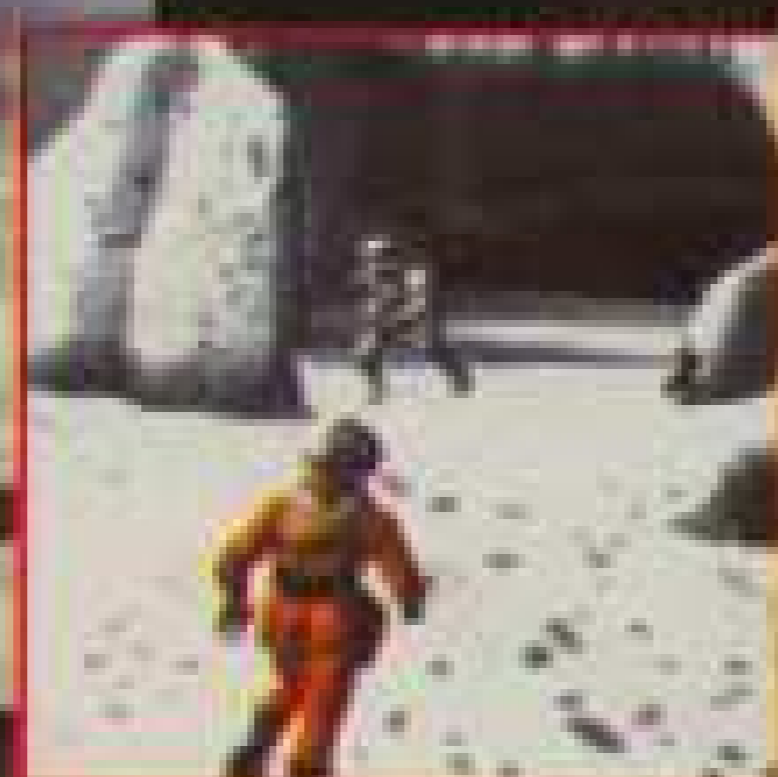
**Misja 7**  
Wykryć i zniszczyć sondę.  
W tunelu musisz zniszczyć jak najwięcej obcych robotów, na rozwidleniach skręcając kolejno w lewo, lewo, lewo, prawo, lewo i lewo.

**Misja 8**  
Zniszczyć Walkera.  
Aby to zrobić, trzeba zniszczyć wszystkie jego żywotne części (zrobi się jaśniejszy). Mamy do wyboru dwa rodzaje ataków: A i B, które wybieramy co pewien czas.

**Misja 9**  
Atak oddziałów saturnowych.  
Aby uciec dobrym X-Wingiem, należy uciekać wybierając na rozwidleniach korytarzyki w prawo.

**Misja 10**  
Ochroniać rebeliancki transportowiec.

Hasło **YUZZEM**.





**Misja 11**  
Trening przed atakiem na Gwiazdę Śmierci.

**Misja 12**  
Przebić się przez osłonę TIE Fighterów.

**Misja 13**  
Lot nad powierzchnią Gwiazdy Śmierci.

**Misja 14**  
Atak na główne działo.  
By je rozwalić należy najpierw zestrzelić wszystkie niebieskie, zewnętrzne osłony, a następnie wlecieć do środka i zestrzelić wszystkie zielone generatory. Kluczem do zwycięstwa jest tu szybkie rozwalanie TIE Fighterów.

Hasło **BRIGIA**

**Misja 15**  
Ostateczny atak.  
Najpierw należy przedrzeć się przez kilka działek, aż do momentu, gdy pojawi się Lord Vader. Wtedy nastąpi ostateczny lot. Należy przedrzeć się przez dwa pola siłowe (zestrzeliwując nisko położone generatory) pamiętając by przelatywać jak najbliżej ścian zewnętrznych, a następnie wystrzelić torpedy prosto w szyb wentylacyjny umieszczony w podłożu.

Hasło **GREEDO**

Teraz pozostaje nam już tylko oglądanie zakończenia. Radzę obejrzeć je do końca.

■ Sikoraczka alias Krwawy Stempelck

Basis Ehs, wir beginnen unseren Angriff.



# PHOBOS '99



**Wymagania:** PC 286/386, VGA, 512 KB RAM  
**Stierowanie:** mysz, joystick, klawiatura  
**Karty dźwiękowe:** Sound Blaster, Covox  
**Producent:** ZiP Soft Gliwice  
**Autor opowiadania „Phobos”:** Tomasz Mielczarski  
**Cena det.** 220.000 zł  
**Sprzedaz:** sklepy komputerowe na terenie całego kraju.

**MADE IN  
POLAND**

Do sprzedaży trafił już najnowszy program polskiej firmy ZiP Soft zatytułowany „Phobos '99”. Jest to gra łącząca w sobie elementy logiczne i zręcznościowe, a jej konstrukcja przypomina stary hit z Alan XE/XL, a mianowicie „Spindizzy”. Akcja jest zatem dość blaha, ale za to autorzy zadbał o właściwy klimat gry i stworzyli do niej fascynującą otoczkę w postaci rozbudowanej legendy utrzymanej w stylu science-fiction. Trzeba przyznać, że zrobili to ładnie i naprawdę miło. Na uwagę zasługuje też niezwykle staranne, jak na polskie warunki, wykonanie opakowania gry, a także jego wnętrza – ładnie wydany podręcznik gracza, starannie opakowane dyskiety zapatrzone w firmowe napisy. Dodatkowo w opakcie znajdują się bardzo ładnie wydrukowane na papierze wysokiej jakości zasady rejestracji programu, karta licencyjna, umowa licencyjna, a także informacje dotyczące praw autorskich w świetle nowożytności. To wszystko cieszy oko i pozwala inaczej spojrzeć na program jako taki. Żałuję więc, że gdyby ktoś otrzymał tę grę na dwóch stylizowanych dyskietkach z niechlujnie naklejonymi winietkami, na których natiszonymi byłby tytuł „Phobos '99” – a więc tak, jak bywało to na giełdach – nie zwróciłby na tę grę większej uwagi. A tak... po przeczytaniu zgrabnie skróconego opowiadania i jeżeliśmy w stanie utworzyć we wszystko. Nawet w to, że czerwona kulka, którą przysłało nam starowiec i zebrał tenki kropek (mianem się „Pac-Man”), to nie jakiś tam zwykły kulka, a naprawdę wspaniały super robot nowej generacji, który znalazł się w tajemnym laboratorium kosmicznym, a jego zadaniem jest zebranie materiałów rozszczepionych. Zresztą powłuczajcie sami... akcja rozgrywa się w 2099 roku na terenie automa-

tyzowanego laboratorium-fabryki, mieszczącej po orbicie Phobos sztucznej satelity Marsa. Laboratorium posiada swoje własne techniczne cywilizacje, która wygrywa przed tysiącami lat, zagrożeń bezpieczeństwa Ziemi. Z misją jego zniszczenia zostaje wysłany specjalizowany robot nowej generacji. Kontroluje jego ruchem i steruje konstrukcje po całej stacji materiały rozszczepiane. Po osiągnięciu masy krytycznej, eksplozję zniszczy laboratorium.

To tyle jest dzieło legendy. W tym miejscu miałbym ochotę zacytować Wam jeszcze kilka fragmentów opowiadania.

## TECTRIS

„Tectris” jest prostą, polską grą wzorowaną na słynnym „Tetrisie”. Jest on napisany przez Krystiana Serpięwa (MC Krow) i Tomasza Nowaka (T.N Soft). Dystrybutorem programu jest firma Mavis & PKTS. Nie wiem dlaczego, ale gdy sięgam po tę grę, już jestem do niej nastawiony dość sceptycznie. Mojemu nastroju na pewno nie może poprawić dość krapka odadka i odpychająca instrukcja. No cóż, zainstalowałem grę i rozpocząłem zabawę. I tuż mi się zaczęło waleć. Program ten oferuje stosunkowo staranną (choć prostą) grafikę VGA, z digitalizowanymi kawałkami, które brzmią nagle źleżono na PC-speakerze, jak na Sound Blasterze i Covoxie. Cel i zasady gry są proste, chyba każdy kto widział choć raz w życiu „Tetrisa”, wie o co chodzi. Należy tak obracać i przesuwając klocki, aby wypełnić nimi kolejne poziomye słupki. Z lewej na lewej, jest coraz trudniej. Gramy za pomocą kursorów i spacji. Gra zawiera przy-

kładem znajduje się w podręczniku gracza, ale ze względu na oszczędność miejsca, przytoczę tylko jego fragment końcowy, więc moment w którym kończy się fantazja autora, a zaczyna się rzeczywistość – realna gra.

... David wrzesel przed sobą laboratorium. Mieliczone, błyszczące, przypominało bardziej kosmiczny ośrodek wypoczynkowy, niż złowrogą maszynę wojenną.

Bob obserwował jak widoczne na monitorze laboratorium powiększa się wypełnając stopniowo cały ekran. Powoli wyłaniały się szczegóły mistycznej konstrukcji, tworzonej zapewne przez wrogi. W pewnym momencie obraz zniknął, by powrócić po kilku nastu sekundach. Robot był już w laboratorium. Bob ujął w dłoń orszak sterujący. Ostrożnie przechylił go w lewo, zwracając omijając przeszkodę. To co zobaczył na monitorze, przeszło jego najśmielsze oczekiwania.

Wprawdzie to co ja zobaczyłem na ekranie monitora nie przeszło moich najśmielszych oczekiwań, ale nie mogę powiedzieć, że bym był zawiedziony. Ot, klasyczny przykład gry logiczno-zręcznościowej z wybitnym nawiązaniem do klasyki. Całość przetrzymuje się dobrze, a gamę potrafi wciągnąć. Oczywiście nie na tym świecie nie jest idealnie, tak i w przypadku „Phobos '99” można byłoby znaleźć kilka niedociągnięć. Jednak dotyczących nie traktuję na osobę, co by mnie zasympionowało razie. Fajnym jest, że egzemplarz testowy otrzymałem nie daleko, jak na dzień przed napisaniem tego artykułu, więc być może wszystko jeszcze przede mną. Pierwsze wrażenia są jak najbardziej pozytywne i z czystym sumieniem mogę polecić tę grę wszystkim miłośnikom nierobów i komplikowanych gier logicznych. Do deklaracji na opakowaniu gry własną nagrodę – „nagrody za ukończenie gry”. Niestety nie wiem jeszcze jakie nagrody czekają na śmiełków, którym uda się dotrzeć do końca, ani nie wiem nic o zasadach tego konkursu. Myślę więc, że do tematu jeszcze powróćmy, a dokładniejszy opis tej gry znajdziecie jeszcze na łamach naszego portalu.

■ MS

między edytor plansz, prostą konfigurację i listę najlepszych wyników.

Konsumując „Tetris” jest kolejnym postrzeżeniem z klasy „Tetrisa”. Grafika i muzyka nie jest najlepsza. Ogólnie rzecz biorąc, da się pograć, zadowolony program w połączeniu z w pełni komercyjnymi produktami, nie może niczym szczególnym zaskoczyć.

Wymagania sprzętowe nie są zbyt wysokie, gdyż wystarczy 286 AT z 1 Mb pamięci i kartą VGA. Na twardej dysku zajmują około 1 Mb, ale chodzi również o dyskietki.

■ Marcin Więckowski

dyskietki: Mavis i PKTS

**MADE IN  
POLAND**





# LARRY 6

Po prawie dwóch latach marzeń z Larrym Lafferem, możesz spotykać się z nim za sprawą serialu film. Jak My wolił najpierw części jego niesamowitych przeżyć: zawiązywanego „Shape Up or Ship Out”. Tym razem historycy całego świata ścisli się na historyczną czołkę. W obserwacji z momentami ordo ciekawą grą „Larry V” napowisła dzieła firmy „Sight-On Line” napisała naprzód światła. Lafferymowa historia nie tylko miała program, ale również napoczęła interesy wydawnictwa i innych firmy i użycia i przedmiotów, także ukazuje Mowit, dzięki czemu gra się o wiele przy-

szpitalnej hollywoodzkiej historyjki. Dziewczyna stała bowiem nowego zawodnika do przesłania i niedowatracznie brzmącym tytuł „LARRY”. Po użyczeniu tej tajemniczej wiadomości, stała się powiadzi początkowo napisać wczotują się jednak, zstawał na placu boju osamotnionego Larry’ego. Coż, werbo-wiczka stwierdziła, że nie bezpasiu i zabrał smakiem, zabawa go ze sobą do studio. Na miejscu Larry dowiaduje się, że nie powiesz sobie sobie przesadnych nadziei – wyniki tamtej – stała się z góry, a jego dowcipne odpowiedzi zostały wczotkiej napisać przez telewizyjnych teleciastę. Tak czy inaczej, Lafferowi jako zwycięzcy Namer Dwa (w tej sprawie też niewiele miał do powiedzenia) telewizja funduje dwumiesięczny pobyt w luksusowej miejscowości wypoczynkowej „La Costa” (czyżby na Karaibach czy Pacyfiku, z opóźnionymi niektórymi rozrywkami. Larry marzył już o tym, jak to przybędzie do kurnego w luksusowym samochodzie. Niestety, rzeczywistość odbiega nieco od jego wyobrażeń.

## CO JEST GRANE?

Połóż trochę po okolicy, aby odnaleźć wszystkie miejscowe atrakcje. Musisz odszukać bar i kuchnię, kwiaciarnię, saunę, błotny basen, kawiarnię (wejście do niej odnajdziesz tam, gdzie poręcz przy ścianie skręca w lewo i w dół), salę w której damy siedzące w głębokich fotelach poddają się zabiegom kosmetycznym (jak wyżej, tylko w prawo i w dół), swój pokój (na pięterku drzwi po prawej – otwiera się go kluczem otrzymanym w recepcji), basen kąpielowy z którego możesz przejść do sali ćwiczeń siłowych (aby tego dokonać powinieneś w sali gimnastycznej skierować się w małe drzwiczki z lewej i u dołu ekranu), budkę strażnika i zamknięty wybieg dla personelu, Gabinet Zabiegów Odchudzających (wchodzi się do niego z szatni w której siedzi rącznikowy Gary) i mały pawilon na dachu (aby tam dotrzeć wejdź do kuchni i skorzystaj z podajnika potraw – w głębi i po prawej, po czym naciśnij guzik – ciekawski Larry sam wpakuje się do środka. Każ mu wówczas wduś czerwony przycisk i jazda!).

Dziewczyna imieniem Shamara, mieszkająca w pawilonie na górze, znudzona życiem oddaje się medytacjom transcendentnym. Nie odcięła się jednak od świata całkowicie i wciąż czeka na mężczyznę o głębokiej osobowości (np. takiego jak Larry). Nie imponują jej już bowiem urodziwi, a głupi muskulaci. Powinieneś ją sobie zjednać niezwykłymi darami, które znajdziesz łącząc po zakamarkach kompleksu „La Costa”. Aby zdobyć niektóre z nich będzie musiał wykazać się diabelską wręcz przebiegłością, za co jednak będziesz mógł ucieścić oczy niezwykle zabawnymi animacjami (np. kuracja elektrowstrząsowa, czy skoko na uwięzi pobudziłyby do śmiechu chyba nawet Ojca Zadziwionych, choć Larry na pewno oceniliby rzecz inaczej). W miarę rozwoju sytuacji okazuje się jednak, że nie wszystko jest takie, jakim się wydaje. Ale nie uprzedzajmy wypadków.

## ZACZYNAAMY...

Pogadaj z dziewczyną w recepcji. Biedaczka ma pecha. Przyjechała do „La Costa” licząc na to, że jako pracownica kompleksu załapie się darmowo na Celulinitową Kurację Odchudzającą. Niestety, wynalazca tej metody na kilka dni przed przyjazdem Gammie został oskarżony o nadużycia i musiał zrezygnować z pracy. Z zemsty uszkodził też swą maszynę. Oczywiście Larry nie byłby sobą, gdyby nie zaproponował Gammie, że naprawi aparat, za co w zamian otrzymuje obietnicę „pierwokupu” jej nowego (jeśli eksperyment się powiedzie, jednego ciała. Weź klucz i idź do swego pokoju.

W pokoju zainteresuj się łazienką (drzwi w głębi i po prawej). Okaze się, że po odkręceniu kurka leci z niego wstętna, ruda-wa woda. Trzeba coś z tym zrobić. Jak każdy prawdziwy mężczyzna cierpiący na chroniczny lęk przed przepracowaniem, wolisz oczywiście wezwać hydraulika. Wyjdź z łazienki i spójrz na stolik. Zobacysz na nim telefon i trzy tabliczki z wiadomościami o obsłudze hotelowej. Obejrzyj wszystkie, po czym podnieś słuchawkę i wykręć numer 75 (HOUSEKEEPING). Zgłosi się recepcjonistka z zarządu hotelu. Ciekawski Larry zamówi coś ekstra (później zobaczysz, co to takiego). Wybierz 75



ponowej i wygodnej. Zawsze maszła idęły dziewczynki stały na najwyższym poziomie. Wszelkich zwłoków human. Na Lawe chyba nie trzeba dłużej zapraszać do wspólnej zabawy. A więc zaczynamy!

Tym razem nasz początkowy nawigacja Larry Laffer spoczęła po Placy Młakubie zaczął zaczepiony przez atrakcyjną blondynkę przybyła w to nawigowanie przez prawdziwych „littorów” tego świata mijając, w ka-

jeszcze raz, a gdy dziewczyna zgłosi się ponownie poskarż się, że w Twojej łazience brak podstawowych akcesoriów, takich jak papier toaletowy, mydło itp. Recepcjonistka obieca, że zaraz coś podeśle. Aby jednak odebrać przesyłkę musisz wyjść z pokoju (ważną zasadą obsługi w La Costa jest NIE PRZESZKADZANIE GOSCIOM. Chodzi również o to, iż niektórzy z jurnych wczasowiczów zaczepiali dziewczęta z obsługą w dość obcesowy i niedwuznaczny sposób). Wyjdź więc z pokoju i jeśli na korytarzu nie zobaczysz wózka, zejdź na dół i wróć po krótkiej chwili.

Obejrzyj wózek (ikona oka) z obu stron. Możesz i powinieneś – nie oszukuj się bowiem, Larry nie jest szczególnie miłe widzianym gościem, gdyż telewizjoniści opłacili mu najniższą z możliwych stawek hotelowych) zabrać z wózka następujące przedmioty: zestaw do mycia zębów (DENTAL FLOSS), krem do dłoni (HAND CREME), mydło (SOAP), podkładeczki na sedes (SEAT COVERS), papier toaletowy (TOILET PAPER), ręcznik (TOWEL) i ściereczkę (WASHCLOTH). Zabrawszy to wszystko wracaj do swego pokoju. Ze stolika weź również kwiaty (FLOWERS).

Ponieważ trzeba coś zrobić z łazienką, każ Larry'emu włożyć do klopacka papier toaletowy. Teraz wyjdź z łazienki i zadzwoń pod numer 76 (BUILDING MAINTENANCE). Zgłosi się obsługa hotelowa i Larry poinformuje jej pracowników o awarii agregatu. Wyjdź z pokoju, zejdź na parter i przejdź w lewo. Otwórz drzwi i wejdź do łaźni. Łazienka to pederasta, jeśli więc wzięłeś ręcznik z wózka nie musisz z nim zadec. Jeśli nie, weź od niego ręcznik i wejdź w drzwi drugie z lewej. Trafisz do pomieszczeń szatni, gdzie otwórz szafkę



oamnię w głębi na dół. Weź ręcznik i użyj go do osuszenia swych wdełek. Ruszaj dalej. Nie musisz korzystać z pryszniców. Przejdź raz jeszcze w głąb – trafisz do błotnej łaźni. Pogadaj z siedzącą tu dziewczyną. Okazuje się, że Chut nade wszystko w świecie pragnie kompletu baterii do swego Nocnego Przyjaciela. Jeśli ktoś ofiarowałby jej owe baterie, ona chciałaby z siebie wszystko w gabinecie Elektrycznej Rozkoszy. Larry oczywiście obiecuje, że zrobi co może, aby dać jej tę odrobinę radości, jeśli chcesz, możesz jeszcze wykopać Larry'ego w błocie i opłukać go pod prysznicem, każ mu się ubrać i wyjść z pomieszczeń łaźni.

Wróć do swego pokoju – na poduszce powinieneś znaleźć prezent od dyrektora (dnic szczególnie znesztą – ale co kraj, to obyczaje). Wejdź do łazienki – ciężko tyra tu hydraulik, który klnie na czym świat stoi i idzie, co zapchał ten cholerny spluk. Pogadaj z nim przez chwilę i ścisnij mu (ikona brania) klucz (WRENCH) oraz piłnik (FILE) i zestaw dębni jego łosowli. Wyjdź z łazienki i z pokoju.

Zejdź na dół i idź w lewo. Zajrzyj do gabinetu fryzjerskiego (schodkami w dół, obok poręczy) i podnieś z ziemi uszkodzony sznur z wycięcia. Pogadaj z dziewczyną (ma ona na imię Shabelle; siedząca w fotelu z prawej). Paniarka maży o oryginalnej sukni Larry'ego, oczywiście i tej szczoicie obiecuje, że ją przeczestliwi. Wyjdź z salonu piękności i idź na basen. Przyrzyj się pływającemu na wodzie barkowi i weź pokrowiec na okulary, który ktoś zostawił na poręczy. Odejdź od barku, otwórz pokrowiec, a znajdziesz w nim okulary i mała szmatka do ich czyszczenia. Weź też okładający płwak w kształcie bobra (INFLATABLE BEAVER) – leży na drugim brzegu basenu. Następnie wejdź w małe drzwi po prawej i przejdź przez siłę ciał czeń samochodu do salonu siłowego. Pogadaj z dziewczyną siedzącą na siłowni. Ma ona jedną słabość – chciałaby zobaczyć się kaskadkami Larry'ego i jej oczywiście obiecuje spełnienie wszystkich marzeń. Zamijamy się więc działalnością charytatywną. Kaskadki ma strażnik w budce. Niestety, jest czujny i czymy Wronobud, musisz więc odwrócić jego uwagę. Wyjdź z siłowni przez drzwi po prawej. Znajdziesz się w błotnej saunie. Weź i zestaw na ziemną

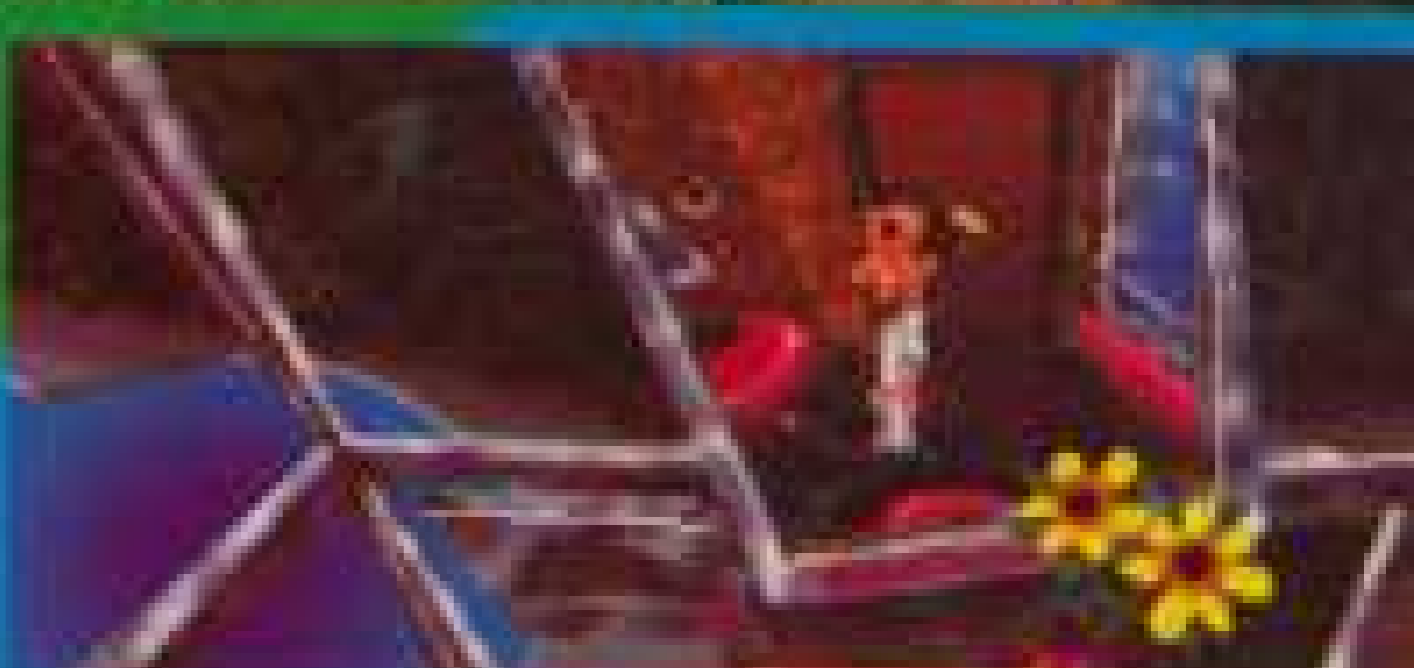
kształt ze schodków po lewej i posłużysz się kluczem zastramem hydrauliczonym Marlowi przebiec kamerą tak, aby pokazywała oświetlenie damskie. Teraz wyjdź i udaj się ku budce strażnika w tym celu musisz wyjść na zewnątrz, potem idź cały czas w lewo trać przed kompleksem budynków i naprowadzić swoją

oka na budkę. Strażnik zajęty podglądaniem dziewczynki nie zauważy nawet, że świeżyłeś mu kaskadki. Wróć do Thunder i daj jej kaskadki. Dziewczyna każe Cię zabrać do swego pokoju. Aby go odnaleźć, będziesz jednak musiał pukać po całym hotelu i postukać do wszystkich drzwi, tekiety zaś jakie wówczas udziysz są naprawdę przezabawne. W jednym z pokoiów przebywa np. jedna pani i... cała druzyna futbolowa, która oczywiście wieje pod barki. W końcu znajdziesz Thunder, jednak już po chwili orientujesz się, że byłoby dla Ciebie lepiej pójść nie szukać ja tak intensywnie. Tak czy owak rankiem znajdziesz przy sobie obraz, którą znieśliła Cię Thunder, a stworzywszy sprzącz zobaczysz w niej diament. No i dobrze. Wyjdź z pokoju i zejdź do recepcji. Weź (ikona brania) z kieszki po lewej kluczy. Nie jest wprowadzić Twój, ale co tam.

Przejdź do sali samochodowej i stań na wolnym miejscu. Larry ćwiczy tak nierównocześnie, że przywodziła zajęcia dziewczyna zdenerwowana bezskutecznymi wysiłkami zaprowadzenie porządku wśród ćwiczących kończy się. Pogadawaj z nią i podczas rozmowy uparcie kłkaj (ikona brania) na pla-



Wiecej identyfikacyjnej instrukcji. Okazuje się, że Cavanchi uważa za wygodne i porażki w końcu namolnemu kaskadzi na wzięcie plakietki. Umów się bez z nim w saunie na randkę i chod Larry zdrziwi się mocno słyszac propozycję, aby przystopował ze sobą jaką przysiadłkę. Założczywszy numerowy przejdź do sali ćwiczeń siłowych i weź pas elastyczny (JULIBER BELT) z jednej z machi (prawo i doł). Wyjdź z budynku i przejdź do stołówki po- grzebawczy w strodie lodu zabierz z niej samotną jak pingwin w Arktyce pomarancz (ORANGE). Następnie udaj się do kuchni. Swo tu samochód dostawczy – na pompal Soba korzystając z wentyla w oponie. Teraz przejdź na basen, wyciągnij ściereczkę do okularów z tudyką piasku do zębów szyskaż mały wprowadzić, ale wystarczający całkowicie do zakrycia skłótych





zaczaj na łwie srebrną bramolę (SILVER BRANSOLET) i opisać to hanietnie dla Ciebie miejsce.

Udaj się do pomieszczeń z kąpieli henną i używaj kabla z

wtyczką na gniazdku w łazience i drzwiach z prawej (zanim włożysz kabel w jedno i drugie pugnierz przy nim, aby odizolować kablówki otwórz je). Następnie pogadaj z siedzącą w bloku pięknością i daj jej baterie. Teraz wejdź do pomieszczenia, które się otworzyło i... Uroczą wielbicielek elektryczności zrobi Ci tak dobrze, że dobrze Ci tak!

Ranek wróć do gabinetu grozy (takim przynajmniej stał się on dla Larry'ego) i weź leżącą przed opalaczem perłę (PEARL). Wynoś się stąd jak najszybciej, bo nie polubiłeś tego miejsca!

Czas najwyższy spełnić obietnicę daną recepcjonistce Gimmie (kiedy to było!). Udaj się do kuchni i pogrzeb łapą w koszach na śmieci (z prawej i u dołu). W jednym z nich znajdziesz pojemnik z łojem (LARD). Weź go i idź do szatni przed łazienką. Wejdź w drzwi ostatnie z prawej. Trafiłeś do Gabinetu Odchudzania, w którym niegdyś królował di Świńskizadek. Niestety, zanim się wyniósł, uszkodził maszynę. Wentyl (w głębi i z prawej) uszczelnij elastycznym pasem zabranym z łożni. Hold (PISTONS) – z lewej i u dołu – nasmaruj łojem, potem kluczem hydraulicznym otwórz kłapę w środkowej części urządzenia, wyjmij filtr (CELLULITE FILTER) i wróćwszy do kuchni wymyj go w urządzeniu do czyszczenia brudnych naczyń. Wróć do Cellulinitowego Odchudzacza i włóż oczyszczoną część na miejsce, po czym zamknij kłapę i zakręć ją kluczem na głucho. Urochom teraz całe ustrojstwo pociągając za dźwignię w prawym dolnym rogu ekranu. Sprawdźwszy, że działa, ruszaj z tą radozną wieścią do Gammie. Podekicytowała niczym nastolatka przed pierwszą obłapią Gammie pójdzę przodem (tyl ma zaiste imponujący). Wejdź za nią do Odchudzacza, a gdy dziewczyna z hukem leżnie gdzie trzeba, przyklopuj ją do stołu i urochom maszynę. Pogadaj z dziewczęciem, aby dowiedzieć się, że jadłaby świeżą pomarańczą. Daj jej owoc rąbnęty z kuchni, jeśli zagadniesz ją po raz drugi dowiesz się, że brak jej jeszcze orzeźwiającego ośladu na czołko. Doprawdy, esóbka z takim tyłczkiem powinna mieć mniejsze wymagania wobec życia. Ale niech jej będzie. Pójdz do swej łazienki i zmocz ścieloczek (WASHCLOTH) pod kranem, potem przejdź do restauracji i weźnij mokry chusteczkę do lodu. Wróć do Gammie i daj jej okład. Teraz dowiesz się, że wyplątały nieco wody mineralnej. Niech ją też powychota! Wyjdź na zewnątrz i poszaj wzdłuż kompleksu. Przed jednym z pokoiów stoi wózek, z którego bezwzględnie rąbnij rzeczoną wodę. Pójdz do Gammie. Daj jej napój, no i już!



wdzięków Larry'ego kostium kąpielowy. Wejdź w krzaki pośrodku w dole ekranu i załóż Larry'emu slipy. Teraz używszy nadmuchiwanego bobra wejdź do wody i podpłyn do pływającego barku (ikoną oka).

Aby czegoś się napić spytaj o sposób składania zamówień siedzącego tam Kenny'ego. Dowiesz się, że powinienes użyć bobra (bóbr, nawiasem mówiąc, to w amerykańskim slangu synonim nazwy tej części damskiej anatomii, na którą dawniej w Polsce mówiono kiepi). Klepnij więc wodę ogonkiem bobra i pokaz kelnerce klucz, który świstałeś rano w recepcji (na kluczach są numery pokoiów, a dyrekcja kompleksu powiadomiła personel, że ten idiota, co jest gościem programu „Ogiery” ma opłacony tylko pobyt i nic ponadto – sam na swój rachunek nie mógłbyś więc zamówić niczego). Zobaczywszy klucz Twojego mimowolnego dobroczyńcy kelnerka zrealizuje zamówienie. Poczestuj drinkiem dziewczynę z prawej i oczywiście zabaw ją rozmową. Byłaby zupełnie szczęśliwa, gdyby mogła do woli wyskakać się z hotelowej trampoliny. Larry obiecuje, że załatwi jej duplikat klucza. Podejdź do ratownika siedzącego w lewym górnym rogu ekranu i pogadaj z nim. Ratownik chętnie da Ci klucz od trampoliny. Otworzywszy kluczem beczkę, wejdź na wieżę – dopiero tam będziesz mógł przyłożyć klucz do kawałka mydła, zrobić odcisk klucza ratownika. Następnie porównaj klucz, który świstałeś z recepcji z odciskiem, a następnie podszlifuj ten klucz pilnikiem Marka – hydraulicznym. Niestety, na dół możesz dostać się tylko w jeden sposób.

Wydostawisz się z basenu i posłużysz się bobrem podpłyn jeszcze raz do barku na wodzie i daj klucz nudzącej się piękności.

Wieczorem zaś... Na wieży razem zabierz się do pieszczot, potem szybko rzuc z Larry'ego ubranko i ponownie chwyc dziewczynę w objęcia. Zanim jednak Larry przejdzie do działań zasadniczych, dziewczyna zechce wyjawic mu wielką prawdę o miłości, życiu i seksie (WORDS OF WISDOM). Prawda ta wywrze na Lar-

rym piorunujące wrażenie.

Aby zacząć dzień od pozytywów zejść do kawiarni i wyciągnij z gniazdka kabel od mikrofonu. Spiewaczka przezwie występ. Pogadaj z nią. Dowiesz się, że lubi piwo, niestety w „La Costa” oferują jedynie napoje bezalkoholowe. Oczywiście i tej dziewczynie obiecujesz spełnienie jej zachcianki. Weź zapalniczkę ze stolika przed barem. Teraz idź na plażę i pogrzeb w piachu, gdzie znajdziesz starą lampę naftową. Czas spełnić pragnienia miłośniczki blocka. Przejdź do kawiarni i weź ze stolika zapalniczkę. Udaj się przed wybieg przeznaczony tylko dla personelu i poczekaj, aż nadjedzie wózek Al. Możesz też samemu go poszukać i pojechać razem z nim. Przed ogrodzonym drutem kolczastym (wybiegiem dla pracowników „La Costa”), Al zsiądzie z wózka i powiadomi Cię, że chętnie by zapalił, ale niestety właśnie skończyły mu się zapalniczki. No to daj mu zapalniczkę – ucieszony Al skoczy na dymka. Ty zaś zabierz się za jego wózek. Pogrzeb w nim i kluczem hydraulicznym rozłącz zasilanie. Gdy Al wróci, zacznij grzebać w silniku, niestety nie potrafi niczego zdziałać po ciemku. Przemów więc do niego i uczynnie zaofiaruj się, że potrzyimas latarkę. Gdy naprawa zostanie dokonana, szybko otwórz latarkę i wyjmij z niej baterie. Al wkrótce sobie pojedzie. Ty zaś – skoro już tu jesteś, otwórz drzwi po prawej plakieta otrzymaną od instruktorki aerobiku i wejdź do zamkniętych do tej pory pomieszczeń. W namiocie trwa orzegetka pracowników. Nie przejmuj się jednak tym zbyttno. Właź do środka i weź z beczki chłodzące się w niej piwo. Następnie wróć do kawiarni, ponownie rozłącz kabel zasilający mikrofon i daj Burgundy piwo. Ponieważ dziewczyna ma spust jak Zagłoba, musisz raz jeszcze przejść do wesołego namiotku, wziąć piwo, wrócić do kawiarni i poczęstować Burgundy chłodnym napojem. No tak, tyle na raz to i słonica by nie wytrzymała. Weź raz jeszcze zapalniczkę z pudełka i idź za Burgundy. W garderobie bez skrępowań zabierz suknię spiewaczki – i tak nie będzie jej potrzebowała przez dobrą chwilę. Wyjdź z kawiarni.

Przejdź do salonu piękności i daj suknię Shablee. Wieczorem na plaży zagadnij kilkakrotnie dziewczynę, potem hm... no, weź w dłonie to, co Ci ofiarują i daj Shablee prezencik, który znalazłeś na swej poduszce. I oto... Nie, to musisz zobaczyć sam... Rankiem wróć na plażę i weź szampa. W końcu urzuciwie na niego zapracowales. Porem udaj się do łazni parowej. Eżesz tam już na Ciebie Burgundy (tatarska z kawiarni), zaraz też zjawi się instruktorka aerobiku. Pogadaj z obiema, o nieco odmiennych od średniej krajowej gustach erotycznych paniami i puść w ruch ręce – Larry polaje wodą rozgrzane kamienie i w łazni robi się parno i parno... Gdy para się rozewie wrz le-



Ach te baby! Tak to jest z kobietami! Zamiasz kłój, spożytkuj wyśitek machery i najlepiej celulinitem lampę narobową (ikoną lampy na kurek oświetlaku ekranu przed stołem). Następnie wyjdź stąd – nic tu po Tobie. Wyjdź natomiast w drzwi pierwsze z lewej i pogadał z kwiataczką. Dziewczyna chciałaby, aby ktoś choć raz w życiu ośmiarwał jej kwiat. Dalej więc kwiatek zabraty z Twojego pokoju. Ona meszą też Ci na... do wina. Po kilkugodzinnej i dość męczącej, acz nie pozbawionej wrażeń seji dostaniesz od Rosie orchidę (ORCHID). Teraz przejdź na pięterko przed swoim pokojem i używszy kubelka z szampianem (znalazłeś go na plaży, po niefortunnie zakończonych randce z Shabees napełnij go na lodowca kostkami lodu. Najwyższy czas zrobić coś dla siebie. Udać się do kuchni i poprosz windę żywnościową wjeżdź do pawilonu na dachu. Mieszkanke tego pomieszczenia doznała w życiu rozmaitych wrażeń (choć, jak się wkrótce okaże, zestaw jej doświadczeń nie jest wyczerpany). Pomów z nią więc i podaj jej kolejno: srebrną bransoletę, stopioną złotą plakietkę, która po eksperymencie z elektrowstrząsami przypomina współczesną rzeźbę, perłę, diament, zapaloną lampę z celulinitem (lampę zapal zapalką, którą uprzednio zaregri w pływającym obok palenisku), cytat, który usłyszałeś na wysokości i wreszcie zamrożonego szampiana. Jak się okazuje, brak w efekcji na szczęście zawsze można jeszcze nadrobić...

Uwaga: Jeśli chcesz, to podczas gry możesz zrobić jeszcze parę rzeczy. I tak na przykład: jeśli Larry w łazience poloży pokrowiec na sedesie we właściwe miejsce, sięda zaraz i... no właśnie. Każ mu tylko potem użyć papieru toaletowego, bo brzydki zapasek Larry'ego może uniemożliwić Ci dalszą zabawę. Jeśli zaś posadzisz bohatera jak przed chwilą, potem zaś każesz mu wziąć do ręki broszurę reklamową „La Costa” (znajdziesz ją w szafce u Gerry'ego – są w niej zdjęcia muzeologicznych pokłonek) i polecisz, aby w odpowiednim sposób skorzystał z kłemu do dżini, to... Nie w również najlepiej zobaczyć se mema.

#### ■ „PAT”

Serdwicznie dziękujemy również Tomaszowi Gawronskiemu z Wrocławia za doskonały, szczególny opis oraz:

- Adamowi Zyle z Rybnika;
- Grzegorzowi Tybuleczkowi z Opola;
- Bartuszmowi Zienkiewiczowi ze Świdnicy ŚL i tym wszystkim, którzy tak licznie odpowiedzieli na nasz konkurs.



Jak myślicie? Co mógł robić normalny (a raczej nienormalny) człowiek w drugiej połowie XIX wieku? Oczywiście pływać i to wcale nie jako pirat!

Czy słyszeliście kiedyś o kimś, kogo zwa „kupiec”? Sądzę, że tak i jednocześnie domyślam się, że już wiecie o czym jest gra „1869” firmy MAX DESIGN (dla mało spostrzegawczych: jest to gra handlowa, gdzie akcja toczy się po roku 1850 i przed rokiem 1900). Skąd tytuł? Otóż właśnie w 1869 r. został otwarty Kanał Sueski, dzięki czemu droga z Europy do Indii stała się kilkukrotnie krótsza.

Żeby nie zanudzać zbędnymi detalami zaczynamy.

Gry rozpoczynasz w roku 1854, czyli dokładnie 15 lat przed sławną datą. Komputer prosi Cię o podanie imienia, nazwiska, pfc i oraz nazwy Twojej firmy. Dalej wybieramy port początkowy i typ scenariusza (ten z literą „F” jest dla początkujących – grasz 5 lat i na początku dostajesz 12 mln zamiast 7). Teraz zaczynamy prawdziwą grę.

Przed nami plansza główna. Jeśli wskażemy na jakiś port, który nie jest naszą filią (o tym niżej) i nie mamy w nim żadnych statków, ukazują się dane o nim: nazwa miasta (PORT), państwo w którym leży port (COUNTRY), główny towar eksportowy (MAIN EXPORT), sytuacja polityczna (SITUATION: STABLE – stabilna, UNREST – niespokojnie, CIVIL WAR – wojna domowa, WAR – wojna). Do portów, w których panuje wojna, lepiej nie wpływać, gdyż można stracić towar lub pieniądze. Jeśli chcemy sprawdzić miasto,

które jest naszą filią lub gdy mamy w nim statek, trzeba kliknąć na nim prawym przyciskiem myszy, a następnie lewym na symbolu litery „F”.

Następna, po Informacji, ikona w porcie jest kufel piwa, czyli Tawerna. Tutaj zatrudnia się marynarzy, zakłada filię, czy przelewa pieniądze z jednego okrętu na drugi.

Zatrudniając marynarzy wybieramy stopień ich wyszkolenia (im niżej menu tym większe warchoły), ale również ich pensję (lepiej chcią więcej – to oczywiste). Dzięki założeniu filii zostaje zbudowany magazyn, w którym mogą być zgromadzone towary. Oprócz tego można dowolnie wchodzić do sklepu (LPM – na planszy głównej) i sprawdzać ceny towarów. Naraz można mieć 10 filii. W tawernie można również postawić kolejkę, dzięki temu wilki morskie opowiadają Ci o różnych dobrych transakcjach (np. że w Tunisie potrzeba dużo tekstyliów). Czasami jednak marynarze plotą bzdury i można się nieźle naciąć na takiej świetnej transakcji.

Nie w każdym porcie jest stocznia, w której można kupić, sprzedać, naprawić lub zamówić statek. Na początku gry najlepiej jest nabyć statek używany, a potem, wraz ze wzrostem firmy, budować nowe.

Jeśli w porcie jest filia, to jest tam magazyn. Do jego obsługi służy ostatnia ikona portu. Tutaj można gromadzić towar np. gdy trzeba poczekać na przybycie statku, przekazać pieniądze na statek lub zlikwidować filię. Warto mieć magazyny w większych miastach



przemysłowych, gdzie jest dużo różnych towarów do kupienia lub sprzedania (takim miastem jest np. Londyn).

Kiedy jesteśmy w porcie, to LPM wywołujemy kupca, u którego można kupić lub sprzedać różne towary. Nie jest prawdą, że można kupować tylko całość. Aby kupić mniejszą ilość jakiegoś towaru, należy PPM kliknąć na napisie HOW MUCH COSTS  $\times \times \times$  XXX! LPM robimy operację wręcz odwrotną. Zgodnie z prawami ekonomii, gdy gdzieś potrzebne jest jakieś dobro, a my je dostarczymy, to oczywiście będzie, że jego cena zmaleje (popyt został zaspokojony).

Jeśli mamy kilka statków, to klikając PPM na ikonie zagłowca dostajemy informacje o nich (maksymalna ładowność, co jest w ładowni). Także tutaj zmieniamy pensje załogi i dajemy premię. Zadowolenie grupy Twoich marynarzy widoczne jest na lwarzy symbolicznego gościa. Gdy są zli (na przykład dlatego, że nie dostali gotówki na czas), mogą - Cię nawet wrzucić do morza. Trzeba więc być ostrożnym. Marynarze mogą również zatrzymać statek w porcie, gdy nie ma w nim wystarczającej ilości pieniędzy, aby zapłacić pensje. Trzeba wtedy dowieźć pieniądze innym statkiem, bo inaczej okręt nie wypłynie.

Jeśli wszystko jest w porządku, to można wyruszyć w morze. Klikamy LPM na okręcie, następnie na nazwie statku (również LPM), ustawiamy port docelowy (jak wyżej) i potwierdzamy PPM na porcie. Teraz trzeba kliknąć na dacie i statek już płynie.

Na dole są 4 ikony i mapa świata. Mapą zmienia się obszar powiększony na gorze, dzięki czemu można zobaczyć co się dzieje w innych partiach globu.

Ikona pieniądza służy do zaciągania pożyczek, kotwica to rekordy szybkości, worek złota - Twoe przychody, a

książka - opcje programowe.

Gra jest bardzo prosta w obsłudze, więc nie trzeba jej nadmiernie opisywać.

Teraz zajmijmy się stroną praktyczną, czyli podpowiedziami:

Przed otwarciem Kanału Sueskiego bardzo opłacalne są następujące trasy:

- tekstylia z Nowego Orleanu sprzedać w Puerto Bello, skąd wrócić z kawą;
- broń z Hamburga zawieźć do Tunisu, skąd przywieźć owoce do Londynu;



czy herbaty, aby przewieźć je do Europy. Towary te bardzo łatwo gnią.

Należy pamiętać, iż w tej grze pieniądze trzeba wozić ze sobą i, jeśli np. na jakimś statku nie ma mamon, to marynarze nie zechcą wypłynąć z portu. Trzeba będzie dowieźć pieniądze innym statkiem, a gdy nie posiadasz takiego, to jest to koniec Twojej kariery.

Gdy budujesz nowy statek pamiętaj, że najpierw płacisz zaliczkę - wtedy budowa okrętu zostanie rozpoczęta. Ale przed jej końcem musisz zapłacić resztę, inaczej przepadną pieniądze z zaliczki.

Podsumowując: gra nie jest trudna, ale czasami trochę przymudna (o, to czekanie na otwarcie Kanału). Oprócz tego trzeba długo i dokładnie myśleć. Tutaj nawet mały błąd popełniony przez zapomnienie, może oznaczać koniec gry. „1869” posiada również pewne walory edukacyjne, jeśli włączymy opcję „HISTORICAL”. Komputer podaje wtedy fakty historyczne (np. wojna krymska) i przedstawia krótki opis sytuacji. Miłego grania, mnóstwa towarów i szmalu oraz połamania żagli życzy:

■ QBA



- kupić w Nowym Jorku maszyny, sprzedać je w Rio de Janeiro i wrócić stamtąd z węglem;

- w Amsterdamie kupić tekstylia, popłynąć do Puerto Bello, kupić kawę przy okazji

sprzedając tekstylia. Dalej popłynąć do Nowego Orleanu, sprzedać kawę i kupić bawełnę, którą sprzedać w Barcelonie.

Nowe intratne szlaki dochodzą z chwilą otwarcia Kanału Sueskiego. Wtedy możliwości zarobku jest znacznie więcej:

- tekstylia z Amsterdamu sprzedać w Bombaju, skąd przywieźć do Londynu herbatę i bawełnę;
- z Londynu przywieźć do Bombaju maszyny i narzędzia, skąd wrócić z bawełną lub herbatą;
- narzędzia kupione w Barcelonie sprzedać w Bombaju, skąd przywieźć wiadomo co (bawełnę lub herbatę);

I jeszcze trzy uwagi końcowe:

- Mając mały i zarazem powolny stateczek, nie należy kupować kakao



## HEGATAR COMPUTING

01-360 WARSZAWA, ul. Cichańska 25  
HALA TARGOWA „WOLA”  
reprezentacja cd-rom, cd-rom, cd-rom  
w godz. 10 - 19 tel/fax 638-1209  
a także Cięta Komputerek, ul. Grybowska -  
składowisko nr 15 (pobliżej)

### POLECANY NOWE TYTUŁY BRITYSKICH CZASOPISM

\*NAJTAŃSZE CD W POLSCE! Cena 150.000 - 220.000 zł (PMU 50)

- |                       |                    |
|-----------------------|--------------------|
| PC HOME CD            | PC GAMES (10)      |
| PC JUNE CD            | ANIDA FUTURE CD 12 |
| MULTIMEDIA 6 CD ROM   | FUTURE MUSIC CD    |
| CD ROM USER           | PC TODAY CD        |
| ANIDA POWER CD (SEGA) | PC PLUS CD         |
| PC FORMAT CD          | CD ROM EDDY        |
| PC POWER CD           | MAC FORMAT CD      |
| CD POWERPLAN          | ANIDA CD32 GAMES   |

\* GRY TV NINTENDO 8-BIT  
\* GRY TV SEGA 16-BIT



Co to jest? Zapraszamy Państwa 1 kwietnia do świata CD-ROM z wieloma programami do wyboru. Dostępne tematy: muzyka - nakładem wyjątki od profesjonalistów i muzyki profesjonalistów. Czyż mogłyby być inne? Jesteśmy w stanie dostarczyć Państwu indywidualnie.

Bezpłatny importer oferuje szeroki wybór oprogramowania na płytach

**CD-ROM** 

na **PC & Macintosh**

strony, public domain, programy użytkowe i rekreacyjne, gry i inne

Dzięki systemowi  i

Realizujemy dostawę  i

Prezenty o nieodpłatnym dostawie są z nami w celu otrzymania obywateli internetowych!

Chcesz być także obywatel internetowy?

Sprowadź samodzielnie  **EMASCE** 

18 014 Warszawa  
ul. Kiełba 21  
tel/fax (022) 71-71-01





# ISHAR 2



Już po wystartowaniu gry „ISHAR 2 – Messengers of Doom” wydanej przez firmę Silmarils, nabieramy pewności, że nasz wybór był słuszny. „ISHAR 2” to kontynuacja dobrego stylu, świetnej grafiki i niezawodnego sposobu obsługi gry, przyjętych i rozwiniętych w poprzedniczkach tej gry: „THE CRYSTALS OF ARBOREA” oraz „ISHAR”.

Centralna i największa część głównego ekranu gry to ekran akcji. Fakturą i kolorystyką rysunku przypomina arras fiamandzkie.

Prawa górna część ekranu mieści ikony głównych opcji. Grę obsługujemy kliknięciami myszy, część opcji możemy jednak wywołać wybierając klawisze. Kliknięcie na ikonce dyskiety udostępnia opcje dyskowe. Ten sam efekt uzyskujemy wybierając klawisz numeryczny 7. Kolejne okienko to kompas kierunków marszu. Kliknięcie na dziewięciokratkowej podziałce wywołuje dwudziestopięciopopolową siatkę ustawienia szyku drużyny. Opcję tę możemy wywołać również klawiszem numerycznym 9. Znajdujące się niżej sześć ikon, stylizowanych strzałek, umożliwia wybór kierunków marszu. Ten sam efekt można wywołać poprzez naciśnięcie pozostałych klawiszy numerycznych.

Niżej znajduje się pięć prostokątów. To miejsce na ikonki posiadanych i aktywowanego uzbrojenia „w dłoniach” członków drużyny. Kliknięcie na ikonę broni trzymanej przez wojownika stojącego w przedniej linii czyni użytek z broni.

Przejdźmy do pasa pięciu ikon w dolnej części ekranu. To miejsca ikon aktualnego stanu osobowego drużyny. Kliknięcie na kwadraciku Act. (lub wybranie klawisza F1) umożliwia aktywację postaci. A oto dostępne opcje akcji:

- ikonka pierwsza – sylwetki osób podających ręce, rozpoczęcie rozmowy o zwerbowanie postaci do drużyny,
- ikonka druga – nakazanie opuszczenia drużyny wybranej postaci (pamiętajmy, że decyzje w obu sprawach podejmujesz wspólnie z całą drużyną; poszczególne osoby mają swoje sympatie i antypatie).

- ikonka trzecia – zabicie wskazanego członka drużyny,

- ikonka czwarta (czerwony krzyż) – udzielenie wskazanej postaci „pierwszej pomocy” (najlepiej niezwłocznie po stoczonym bitwie).

- ikonka piąta (MAP) – przejście do dysponowanych fragmentów mapy; uwaga: kliknięcie na kwadraciku mapki szczegółowej udostępnia jej powiększenie. Podobne kliknięcie na przystani uruchamia podróż statkiem do wskazanej wyspy.



Przejdźmy do ikon poszczególnych członków drużyny w dole ekranu. Kliknięcie na ikonce dwóch pasków pokazuje na stan kondycji postaci: jej siła, stan psychiczny, fizyczny, nabyte doświadczenie, posiadana ilość sztuk złota i „wskaźnik życia”. Kliknięcie na ikonkę dłoni daje możliwość operowania bronią, kliknięcie na ikonkę „czerwonej kuli” daje dostęp do opcji czarów (o ile dana osoba ma tę właściwość).

Kliknięcie na ikonkach „cyfr rzymskich” (od I do V) daje dostęp do charakterystyki i wyposażenia postaci. Przenosząc myszą uzbrojenie i przedmioty na rysunek sylwetki i ręk postaci – powodujemy jej ubranie i uzbrojenie.

Ikony „książek” umożliwiają kartkowanie opisowej charakterystyki postaci. Dziewięć prostokątów



ków umożliwia zabranie przez postać dziewięciu przedmiotów „do sakwy”.

Ikona ust umożliwia nakarmienie postaci. Nie zaniedbujmy tej funkcji, gdyż ma ona m.in. ogromny wpływ na możliwość prowadzenia walki przez postać.

Ikona oka umożliwia dokładniejsze zapoznanie się z trzymanym przedmiotem.

Ikona kosza – używajmy jej ostrożnie, gdyż powoduje bezpowrotny przepadek rzeczy.

Kliknięcie na ikonie dukatów umożliwia prowadzenie operacji pieniężnych. Najlepiej przećwiczyć je samemu. Wybór ikony „exit” powoduje powrót do ekranu akcji.

W odróżnieniu od „ISHAR 1” – w tej grze możesz nagrywać stan gry w dowolnym momencie. Życzę Wam zwycięstwa w „ISHAR 2”.



Słońce chyliło się ku zachodowi. Przez okolone bluszczem okno komnaty widać było zabudowania przylegające do zamku. W zmierschającej dali rysował się wyraźnie masyw Modrych Wzgórz pokrytych lasami.

Siedziałem na zrydlu zastłanym miękką, niedźwiedzią skórą. Nabierałem siły po trudach ostatniej wyprawy. Moje rany odniesione w walce z orkami na wyspie Kendorii zablizniły się wreszcie.

Właśnie podnosiłem do ust srebrny puchar pełen przedniego wina, kiedy nieoczekiwanie pojawił się pod sklepieniem komnaty On. Obraz jego twarzy jaśniał zmiennym blaskiem i drgał nieustannie. Zaraz po tym w komnacie zabrzmiał jego starczy głos, wyraźny, choć dochodzący jakby z głębokiej studni.

Był to ów mag sędziwy, ten sam, za którego namową przemierzyłem pełne niebezpieczeństw ostępy wyspy Arbrei, która była przedsiemkiem zaledwie do wyprawy o Ishar. Spojrzałem na jego widziadło niechętnie, gdyż jego pojawienie się, zawsze zwiastowało nadciągające kłopoty.

Teraz również w zwięzłych słowach wyjawiał mi w czym rzecz i jakie nowe, groźne opresje Ishar znowu dotknąć mogą. Jego opowieść poruszyła mnie i tym razem do głębi. Zaraz więc konia okulbaczyć kazałem i po kilku godzinach pospiesznej jazdy do morskiej przystani dotarłem.

Już od początku tej przygody szczęście snadź mi dopisywało. Otóż fregata

zaczna do kursu na odległą wyspę Irvan's się sposobila, zagie popiesznie rozwijając. Kiedy, do kołysania fal nienawyki, swoje odcierpiałem, po jakimś czasie wyspa Irvan's pośród mgieł i wichrów na horyzoncie się ukazała.

Kapitanowi fregaty uczciwie zapłaciwszy, na ląd stały zszedłem i bez grosza przy duszy, samojeden, miecz goły w ręku mocno dierzając, na Irvan's Island moją wielką przygodę rozpocząłem.

Wylądowawszy, najpierw czarnego rycerza napotkałem, co ze dwoma obwiesiami pospołu, jakąś nadobną damę pojmał i z pieniędzy ją grabił. Zachodząc z boków, rychłom obu lotrzyków do Lucyfera samego wyprawił, zrabowane przezeń pieniądze w pierwszej im odebrawszy. Było tego niemało i jużem chciał grosiwo owej damie wrócić, jednakże onze czarny rycerz mieczem wybornie władający, krwi nieco mi upuścił. Musiałem więc rychłom od obojga odstąpić, ratowanie damy owej na później odkładając.

Ku północnej części Irvan Island kroki swoje skierowałem. Tereny tam malownicze, ale podmokłe wielce. Pośród wód niezdrowych domostwa moc tam stoi, wśród niego zamek wspaniały wzrok przyciąga. Zaszedłem tam, aby władającemu wyspą hold należny oddać. Władca przyjął mnie łaskawie, a z tego co mi rzekł zmiarkowałem, że naszyjnik drogocenny został mu ukradziony. Jako, że z posiadaniem klejnotu owego szczęśliwość Irvan's Island mocą czarodziejską była połączona, władca nakazał, izby nikt wyspy opuścić się nie ważył pierwej, nim klejnot ów nie zostanie mu zwrócony a złodziej przykładnie ukarany. Tak oto, nie chcąc rozkazu władcy wyspy przekro-



czyć, musiałem rękę do poszukiwań złodzieja klejnotu przyłożyć.

Jak już wspomniałem, na Irvan's Island wody nie brakło, mimo to dziwnie jakoś gardło mi zaschło. Odwiedziłem więc parę zajazdów przystojnych. Tam gardło przednim winem przepłukawszy, świat w zgoła innych, lepszych barwach ujrzałem. Podróżników o nowiny z wyspy wypytałem, ciekawość swoją o losy skradzionego klejnotu podkreślając. Kiedy ich relacji wysłuchał, pojąłem snadnie, że samojeden nic w tej materii nie zdziałam. Rzecz rozważywszy, własną drużynę utworzyć postanowiłem, by z jej pomocą przeciw mocom złego czarownika Shandara wyruszyć. Rychłom czterech śmiałków do niej wybrałem, za dbawszy by najlepsi z przednich w niej miejsce znaleźli. A byli oni profesji i nacji rozmaitych.

Zaraz po tym płatnerzy najznamienitszych odwiedziłem i ryszczunek oraz zbrojny przyodziewek, jaki godzi się, za grosz wspólny zakupiliśmy. Za ostatnie monety nabyliśmy stawę, jako, że gdy brzuch pusty, to ziało i duch do walki mdle pozostają. Tobie również pamięć szczególną o wyżywieniu drużyny zalecam.

Bywałych w świecie podróżników po gospodach wysłuchując, dociekliliśmy niechybnie, że przebrzydły i okrutnie mocny płazi król – sługa Shandara – na wyspie grasujący, naszyjnik królewski bezksiężycowej nocy wykradł. Zaraz też do siedliska jego podążyliśmy, w Bagiennych Ławach części południowej wyspy położonego.

Po drodze w wysokich trawach czarne pieczarki zbierając, zważcie przyja-





cielo – jedynie czarne, wysmienity pokarm, chlebu równy – na później gromadziliśmy.

Droga do siedliska potwora z każdym krokiem mudniejszą się stawała, bagna coraz zdradliwsze, a żałe rechoty zupełnie ptasie śpiewy zastąpiły.

Bagienny Las gestniał, im dalej ześmy jego wschodnie połacie penetrowali. Na domiar złego oddziały płazów ogromnych i wogo uzbrojonych, wojami bagiennego króla będących, nieustannie nas niepokoiły i z sił wyczerpywały.

Aż tu w grzęzawisku okropnym, sam płaz król na nas napadł. Mądrze cofając się, krok po kroku, uzyskaliśmy to, że paskudnik w miejscu stanął. Należało więc z łuku strzelać. Kiedy mu już sporo krwi utoczył, dwóch z nas coraz to z mieczami doskakując, jego życie obmierzało zakończyło, własnych strat przy tym nie ponosząc.

Podjąłem więc z płaziego zezwłoka ow klejnot wykradziony i o świtaniu drużyna nasza u władcy wyspy się stawiła. Ten nas słowem podziękował obdarzył i wyjechać z wyspy pozwolił. Wielce się tym nie wyulił, bo nagrody drużynie ani mnie nie dał. Nic na to wskórać nie mogłem, przeto o czarnym rycerzu drużynie mojej wspomniałem, cały gniew zawiedzionej drużyny przeciwko niemu obracając. Ruszyliśmy więc niezwłocznie tam, gdzie go z ową damą poniochałem.

Po spotkaniu z nami rycerz ów wkrótce kwiatki od strony korzeni oglądał i dia swojej pełnej sakiewki całkiem zainteresowanie utracił. Niestety na krótko przed przybyciem naszym,

czarny rycerz damę ową nozem po gardle okrutnie przejechał. Zanim biedna oczy na zawiesz zamknęła, przemówiła do mnie, naszynikiem, od królewskiego jeszcze piękniejszym, mnie obdarzając.

Teraz już bez przygód, do znanej przystani Irvan's Island dotarliśmy. Właśnie brygantyna smukła, mewie podobna, do podróży na Zach's Island się sposobila. Tam właśnie kroki nasze zapragnęliśmy pnie skierować. Kapitan brygantyny wielce nieroztropnym się okazał, gdyż zażądał od nas za podróż góry złota, równoważność łonia z rzędem stanowiącego. Kiedy się przy swoim upierał, daliśmy mu godną uczynku jego zaliczkę, po zamkasowaniu której na lepszym świecie się ocknął.

Kliknąwszy na mapie Zach's Island, brygantyną w podróż ruszyliśmy i morskimi pejzażami oczy syciliśmy. Wkrótce dziób brygantyny o kamienne molo przystani Zach's Island zazgrzytał. Nasze kroki najpierw do biblioteki mnichów ześmy skierowali, w prawym górnym rogu mapy Zach's City się mieszczącej. Po drodze do niej nie przepuściliśmy nikomu, gdyż samych łotrzyków, także napastliwych saracenów z krzywymi szabiami jak i biało obleczone upiorki napotykaliliśmy. Ich sakiewki pozwoliły nam niemalą fortunę nagromadzić. W starciach, z powodzeniem walkę z płazim królem naśladowując, trzymywaliśmy wroga na odległość dwóch mieczy, nigdy w nierozważne młócenie się z nim nie wdając. Mój łucznik doskonalił przy tym nieustannie swe rzemiosło, a mag i kapłan

coraz skuteczniejsze czary stosowali. Kiedy przeciwnik poniekąd wydawał się nam już słaby, kilkoma cięciami miecza sprawaliśmy, że mówiło się już o nim tylko w czasie przeszłym.

W pewnej odległości od biblioteki, w środkowej części północnego skraju miasta, na świątynię piękną – w zaułku pełnym tajemniczych rzeźb i inskrypcji – natrafiliśmy. Kapłani tejże świątyni poprosili nas o pomoc w odnalezieniu skradzionego idola, który to występek – według nich – na miasto nie szczęścia wielkie miał sprowadzić.

Pomni przestroż zyczeńnych, skrzętnie omijaliśmy zakutych w zbroje halabardników, nie szukaliśmy też zwady z rycerzami murów strzegących, gdyż rychło zmiarkowaliśmy, że skórka za wyprawkę nie stoi.

Rychło zmiarkowaliśmy, że mieszkańcy tego miasta widać w pień wszystkich swoich zegarmistrzów wycięli. Myśli takowe nam to przywiodło, że zegary na mnogich wieżach o najmniej odpowiednich porach niepozdanie dzwoniły, do desperacji wrogiej nas doprowadzając.

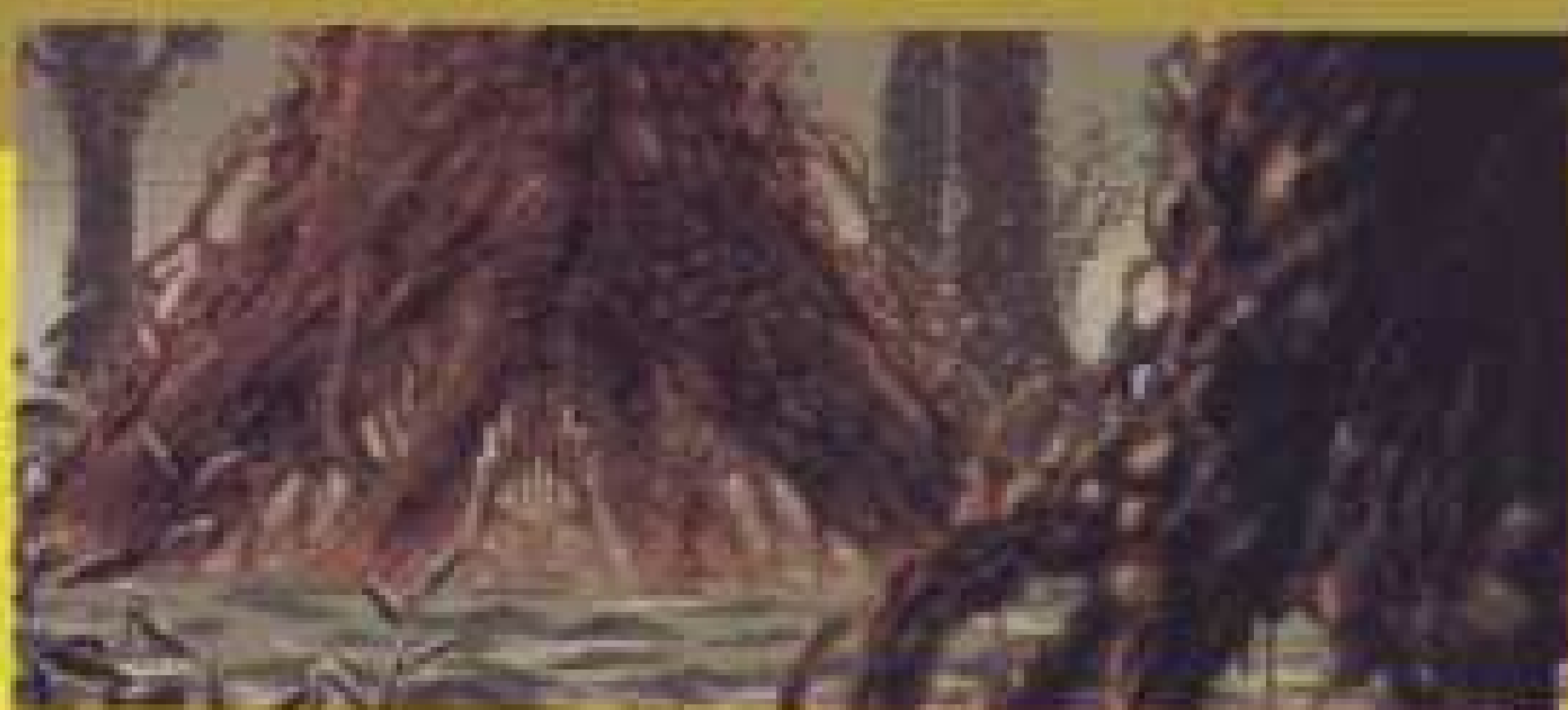


Stara przepowiednia głosiła, że Wyścannicy Losu pokonają złego Shandara, jeśli potrafią odnaleźć drogę do jego kryjówki. Było to niezmiernie trudne i wymagało posiadania części części tajemnej mapy Króla Elfów. Pewne fragmenty przepowiedni pozwalały mieniemać, że mapa ta znajduje się w posiadaniu mnichów – strażników biblioteki świątynnej w Zach's City. Skierowaliśmy się na północno-wschodni cypel miasta i rychło odzyskaliśmy ową miejscę. Nadzieje nasze jeno w części się ziściły. Mnisi posiadali tylko jeden fragment mapy, słysząc, że chcemy uwolnić świat od Shandara, chętnie nam go oddali. Znaleźliśmy też stary foliut o magicznych napojach traktujący.

c.d.n.

■ RESET

Komputery: PC, AMIGA, ATARI ST/TT/FALCON





Kontynuując nasz opis wspaniałej gry „Fury of Furies”, dziś zamieszczamy kolejne dwa etapy.

### FOREST

Las jest etapem typowo zjeżdżalnicowym. Jest on szybki, dynamiczny i niekiedy dość trudny. Stawia już początkowi pewne wyzwania.

### LEVEL 1

Natychmiast zmień się w „niebieskiego”. Spawnie przeskocz pancernika i koła. Przed drapieżną pszczołą schron się w wodzie. Idź w prawo. Szybko przeskocz przez potrzask, unikając strasów wiszących dookoła. Skoczysz z EXIT.

### LEVEL 2

W tym levelu należy dostać się na samą górę drzewa. Wykorzystując czas, który zbleśnieje Ci przodki, kiedy zamieniają się miejscami oraz umiejętności „zielonego”, bezproblemowo dostaniesz się na szczyt gdzie znajduje się EXIT. Tutaj przed Wyjściem należy zastrzec parę nachalnych pszczołek. Zrobi się łatwiej.

### LEVEL 3

Przed Tobą dość męcząca droga. Przeskakując kulce i unikając ostрых gałęzi wystających z drzewa, idź do końca w prawo. Spokojnie skocz się na linie zawieszony do grubej gałęzi i podążaj w lewo, unikając barokowych prani. Wykonaj cały skok między mięsotnymi kawałkami, a potem następny – do EXIT.

### LEVEL 4

Wylajając się z łóżka doskocz do wysoko położonego konara. Zajął upierdliwego owada i, unikając przybitego ciastka, zawił i podciągnij się na prawym końcu wiszącej nad Tobą gałęzi. Musisz zrobić szybko! Gdy zaczną on opadać, musisz ukończyć łuk, aby Cię nie zpruła. Teraz, z pomocą „zielonego”, bez większych problemów dostaniesz się do EXIT.

### LEVEL 5

Następny bardzo pomysłowy level. Wejź na liść i stań na samym jego początku. Uformuj „żółty” duży paczek i miewaj owada zagrążającego Ci drogę. Jeżeli dobrze stoisz, kamień nie powinien Cię trafić więc następny spójny paczek przesłać na manatyczną pinie. Liść spokojnie zwił, a Ty komfortowo zjedziesz do EXIT.

### LEVEL 6

Idź w prawo. Koła przeskocz z rzabiego. Podskakując i napierając z całej siły w prawo, unikniesz podmuchu stojącej obok wielkiej pszczoły. Musisz wykonać duży i wysoki skok, aby ją przeskoczyć. Teraz biegnij szybko w prawo i uderz z całej siły w stojące drzewo. Spadnie owoc, od którego możesz się wysoko odbić i dostać na wyższy koniec. Tam spokojnie idź w lewo, wykonaj pszczoła i po zapadającym się moście przejdź do EXIT.

### LEVEL 7

Nigdzie się nie teleportuj, tylko z pomocą jeżdżącej kupy trawy dostań się na górę. Skacząc po platformach nad kwazem i szybko przemykając pod spada-

jącymi orzechami, zjedź na sam dół. Wyciągając się z ruchomej platformy, zjedź pierwszy z lewej orzech. Lataw go tak, byś bez problemu przeskoczył przez wąską szklaną prowadzącą do trudno dostępnego teleportu. Teraz to już przecznal. Stan pod znakiem trupiej czaszki i wykonaj duży skok. Spiesz się do inaczaj zgniecie Cię spadająca pyła. EXIT stoi otworam.

### LEVEL 8

Musisz popisać się małą zjeżdżalnicą. Idź w prawo, szybko i sprawnie przeskakując ciurne zabki. Wespnij się na górę (na tym levelu nie warto niczego masakrować) i przeskocz przez słup promieniowania. Pędź w prawo, le się w nogach. Z pomocą umiejętności „zielonego” znowu wędź wyżej. Przemknij między osami – ponownie dostań się wyżej (to już robi się nudne). Tym samym ukazuje się masa przeszkadzajek. Bez paniki! Cały wysoki skok między gałęziami i powinien dotrzeć do EXIT.

### LEVEL 9

Z pomocą tny owierwie i szybko podążaj w prawo. Unikaj goniącego Cię wira, leżących potrzasków i chamskiej osy. Gdy dobiedziesz w pobliżu EXIT, przeskocz Ci bączek dwóch strzelających kuloków. Unikaj ich strzałok, dematerializując się. Przyszedł się lewego końca konara, na którym znajduje się wyjście. Rozbujaj się w odpowiednim momencie pośrodku a powinien skończyć ten przysparzający trudność level.

### LEVEL 10

Zaczynasz ten poziom i widzisz raj wrednych insektów. Powybija ich tyle, byś mógł się bez trudu poruszać. Przejdź przez słup promieniowania, zyskując inoziakozna. Odbijając się od kulki, którą wyrzuci latający zwierz, bez trudu zdobiesz o dół zaczepić się linę. Dzięki temu przeskoczysz wyśoki krzak, następnie trzymając się kawałki i drogą do przedmiotu owcom. Dopiero tam dostaniesz prawdziwy wyścik.

### PYRAMID

### LEVEL 1

Idź w prawo, omiń pułapkę „zielonym” wdrap się na górę i wspinaj przycisk. Teraz zeskocz na sam dół, idź w lewo. Uwaga! Na pułapkę przy trupiej główce. Tu też wspinaj przycisk. Idź w prawo i „czerwonym” przegryź się przez kolanie. Wejź o półkę wyżej i zrzuć kamień na dół i przepchnij go do teleportera.

Przeteleportuj go, po czym zepchnij go do kwasu. Następnie przeskocz na półkę po lewej stronie. Wtedy spadnie kamień, który też trzeba doprowadzić do teleportera i zepchnąć do kwasu. Teraz wejź na niego i dopłynij na nim do EXIT.

### LEVEL 2

Zjedź na sam dół – najpierw idź w prawo, a przy ostatnim wyjęciu w suficie odpuść się „zielonym” i poczuj, aż przetoczą się dwie kule. Potem idź do końca w prawo. Zeskocz na dół i biegnij szybko w lewo, tak żeby nie dogoniły Cię kule, się uważaj! Bo na końcu jest pułapka (jak w filmie „Indiana Jones”). Pono-

wnie skocz w dół i biegnij w prawo. Zeskocz na dół i biegnij do końca w lewo. Złap kamień i przyciągnij go do siebie. Teraz wróć na miejsce startu i dojdź do EXIT.

### LEVEL 3 (labirynt)

Dojdz w lewy górny róg labiryntu i nacisnij przycisk. Po czym dojdź do EXIT, który znajduje się w prawym górnym rogu labiryntu.

### LEVEL 4

Jest to jeden z trudniejszych leveli. Omiń piły i unikając przeszkody (zapadnie), dojdź do kwasu. Stań nad brzołem kwasu, odbij się raz, poczym naciskaj przez cały czas „linę” i przeleć przez kwas. Zeskocz na dół i idź w lewo, a dojdź do EXIT.

### LEVEL 5

Zeskocz na dół i „żółty” strzelaj w betonowy klocek. To spowoduje, że piasek będzie się sypał na dół. Przejdź na lewą stronę i dojdź do teleportera, który jest na górze. Następnie teleportuj się. Teraz zeskocz na dół i przesun „zielonym” klocek. Zeskocz na sam dół i przesun następną blokadę, po czym teleportuj się i dojdź do EXIT.

### LEVEL 6

Teleportuj się i przepchnij pierwszy kamień do teleportera i przeteleportuj go. Potem przesun go na miejsce, który zapadnie się. Teraz ponownie wdrap do teleportera i przesun się. Teraz walczyć na wyszłej półce i dojdź do ściany po lewej stronie. Na drugim kamieniu od ściany musisz sobie trochę potakać. Kamień spadnie, a ty będziesz mógł go dobiegnąć do teleportera. Teraz ponownie przeteleportuj się i wspinaj kamień na piasek. Całą operację należy powtórzyć czterech kamieniem. Teraz za pomocą tny wędź na górę i idź w lewo. Znow wspinaj się na górę, idź w prawo. Tam znajdziesz przycisk i wspinaj go. Spowoduje to ruchomyma dodatkowy, która podtraci naszego bohaterka do góry. Pędź w lewo do EXIT.

### LEVEL 7

Złóż drugą wozni i zabierz z niego klucz, po czym idź w lewo. Półek na samą górę i przejdź przez miejsce w którym dostaniesz „czerwonego”. Przegryź się przez ziemię i zeskocz półkę niżej. Tu „żółty” zabił mumię i zeskocz na dół. Znow przegryź się przez ziemię, a spadniesz na dół do EXIT.

### LEVEL 8

Rozważaj wazony dojed, aż znajdziesz klucz. Wejź na górę, kluczem otwórz zamek. „Zielonym” wdrap na górę i pędź w prawo. Teraz na samą górę. Teraz musisz ominąć ruchome pułapki, aby dostać się do EXIT, które jest po lewej stronie.

### LEVEL 9

Uciekaj szybko w lewo przed leczącą się kulą. Zeskocz na dół, przepłynij osen i ponownie zeskocz na dół. Teraz „żółty” zapal pochodnię. Gdy wycofa się woda, wróć do basenu, który uprzednio przepłynąłeś i przegryź się „czerwonym” przez ścianę. Teraz uciekając pułapki dojdź do EXIT.

### LEVEL 10

„Żółty” strzelaj dotąd, aż zniszczysz wszystkie ogniki. Zjedź na dół i skłonię się w lewo. Ominając przeszkody dojdź do kamienia. Musisz go przesunąć i zeskoczyć na dół. Dojdź do przycisku i wspinaj go. Wróć tę samą drogą i idź do EXIT.

### — dalsz —

- Marcin Węclawek
- Marek Węglowski
- Michał Bakuliński

Komputery, Amiga, PC

UWAGA!  
KONKURS  
DLA STAŁYCH  
CZYTELNIKÓW. JEŚLI  
ZBIERZESZ TRZY KOLEJNE  
KUPONY KONKURSOWE BĘ-  
DZIESZ MIAŁ SZANSĘ NA ZDOBYCIE  
ATRAKCYJNYCH NAGRÓD.

## KONKURS

W ostatnich czasach konkursy stały się bardzo modne i chyba nic w tym złego, że ludziska chcą się bawić, a przy okazji coś wygrać. Poczynając od tego numeru „Gier Komputerowych” różnorodne konkursy zagospodzą na stałe na naszych łamach. Jeśli zaś idzie o nagrody, to będziemy starali się, aby z numeru na numer były one coraz bardziej atrakcyjne i żeby było ich coraz więcej. Jak na pismo o grach komputerowych przystało, większość nagród będą stanowiły właśnie programy komputerowe, a co najciekawsze, uczestnicy konkursów sami będą mogli wybierać tytuły z puli którą przygotowujemy do każdego konkursu. Dzisiejszy konkurs jest prociutki, ale nagród jest dość dużo i myślimy, że każdy będzie tu mógł znaleźć coś dla siebie.

Dużo cenniejsze nagrody przeznaczyliśmy dla naszych stałych Czytelników. Trzeba będzie uzbroić się w cierpliwość i nabyć trzy kolejne numery „GK”, zebrać trzy kupony konkursowe, nakleić je na kartę pocztową i wysłać na adres redakcji. Kupon konkursowy Nr. 1 znajdziecie w tym numerze!

Listę nagród dla stałych Czytelników przedstawimy w kolejnym wydaniu „GK”. Zapraszamy do udziału w zabawie i zachęcamy do lektury następnych numerów „Gier Komputerowych”.

### Rozwiązanie konkursu Prima Aprilisowego

W numerze 4/94 „Gier Komputerowych” zamieściliśmy artykuł zmyślony – „wysłany z palca”. Waszym zadaniem było odnalezienie go i przesłanie nam kartki pocztowej z prawidłowymi odpowiedziami. Dziękujemy za tak liczny udział w konkursie.

Lipnym artykułem okazał się „SMELL BLASTER” zamieszczony na str. 32.

Wśród prawidłowych odpowiedzi rozlosowaliśmy pięć joysticków Quick Shot. Nagrody wylosowali:

1. MARIUSZ KOWALCZYK, PUŁAWY – IBM PC
2. SEBASTIAN BUJAK, GORZÓW WLKP. – AMIGA
3. RADEK BODYCH, WARSZAWA – AMIGA
4. MACIEJ MAJEWSKI, DZIWNÓW – IBM PC
5. KRZYSZTOF IZMER, WARSZAWA (nie podałeś typu komputera, prosimy o kontakt)

Zwycięzcom gratulujemy. Nagrody wyślemy pocztą.

### KONKURS

Należy prawidłowo odpowiedzieć na 3 pytania, a odpowiedzi – koniecznie na kartce pocztowej, wysłać na nasz adres. Gdyby któreś pytanie wydawało Wam się zbyt trudne, podpowiem, że jeśli dokładnie przeczytacie ten numer, na pewno znajdziecie rozwiązanie. A więc do dzieła – oto pytania konkursowe:

1. Podaj producenta gry „CRITICAL PATH”.
2. Jaki tytuł nosi najnowsza gra polskiej firmy MIRAGE.
3. Podaj nazwę firmy, która opracowała serię „ISHAR”

Wśród uczestników konkursu, którzy nadesłają prawidłowe rozwiązania, rozlosujemy następujące gry komputerowe:

- MEGA HOT – 8 GAMES COMPILATION PACK – C84
- PINOMANIA + JANOSIK – AMIGA
- FRANKO – AMIGA
- IMPERIM GALACTICA – PC
- ZESTAW 10 GIER NA CD-ROM PC

Oczywiście, żeby uniknąć takiej sytuacji, że np. posiadacz Amigi dostaje gry na PC – ta, prosimy oprócz odpowiedzi, dopisać jakim sprzętem dysponujesz i który program (zestaw) wybierasz w przypadku wygranej. Dodatkowo rozlosujemy 5 joysticków i 10 Mouse Padów.

Nagrody do konkursu ufundowane zostały przez:

- „MIRAGE”, Warszawa, ul. Abrahama 4, tel. 671-77-77
- „MASTER”, Warszawa, ul. Cybisa 4, tel. 643-81-21



Cześć

Na początek znów zła wiadomość. Niestety nasza rubryka, jeszcze w tym numerze, nie zwiększyła swojej objętości. Może następnym razem? Zobaczymy, ale dość gadania i do roboty. Działaj, bądź skuteczny, powiedzmy natury ogólniej tj. kody i podpowiedz!

Jak ewentualnie gorąco pozdrawiamy Wszetki, którzy do nas napisali, a szczególnie Stenchek'a z Łap i Marka Szuberta z Zielonej Góry. Do następnego spotkania!

## TIPS & TRICKS

### TISE LOWE DUTCHMAN MINE (Amiga)

Kiedy ublowisz się złotem z potoków (potrzebna miska) i kopalni (tu musisz mieć ze sobą lampę i kilof ze sklepu), puścisz z torbami pokorzystę z saloonu i będziesz miał ochotę na zasłużony odpoczynek oraz założenie rodziny (wszakże nie jesteś już młodzieniaszkiem, najwyższy czas) – wtedy idź do ASSAY OFFICE. Przy odpowiednim stanie Twojego konta, pojawi się opcja z napisem CLAIM. Skorzystaj z niej.

### 10 POCG (Amiga)

Oddając strzał spróbuj wcisnąć niemal równocześnie z LMB (lewym przyciskiem myszy) także i RMB (prawy przycisk myszy). Siłę ustaw wcześniej na maksimum. Bile gwałtownie przyspieszą, by po chwili jeszcze szybciej zwolnić.

### ZARY GOLF (Amiga)

Pierwsza plansza: gdy kulka znajdzie się w wleży, to koliste ruchy myszką na ogół powodują jej przyspieszenie.

Druga plansza: hamburger „prowokujemy” do skoków przez systematyczne wciskanie na nim LMB.

Czwarta plansza – Pinball: kulka musi uderzyć najpierw w dwa środkowe bloki. Niebieskie trójkąty (nad łapkami) przestaną odbijać piłkę, ale za to może ona już opuścić bilard otworem w lewym górnym rogu. Siłę należy ustawić maksymalną, przesunąć nieco na prawo.

Piąta plansza: Wiatraczki obracamy zataczając koła myszką.

Szоста plansza – Magic Carpet: Na szachowych polach kierunek piłki jest zgodny z kierunkiem przesuwanej myszy.

Siódma plansza – Castle: LMB lub spacja sprawiają, że ruchome deski mogą odbijać piłkę aż do skutku.

Dziewiąta plansza – Energy: Pierwszy strzał należy oddać w prostokąt po lewej stronie na górze, potem obok w koło. Oba obiekty staną się białe. Następnie można umieścić kulkę na samym dole, po lewej stronie (pod magiczną kulą) – za miejscem startu. Ale na prawo od różowego lasera jest urządzenie w kształcie trójkąta, które przenosi nas od razu na poziom z chorągiewką i ostatnim już otworem.

### CANNON FODDER (Amiga)

Autor opisu w nr. 5/94 „GK” stwierdził, że „najlepszą bronią na helikopter jest inny helikopter”. Nie wspominał jednak o najlepszej obronie, jaką jest... cień! Wystarczy ustawić oddział np. pod lasem, aby wrogli helikopter przestał nas ostrzeliwać i po chwili odleciał.

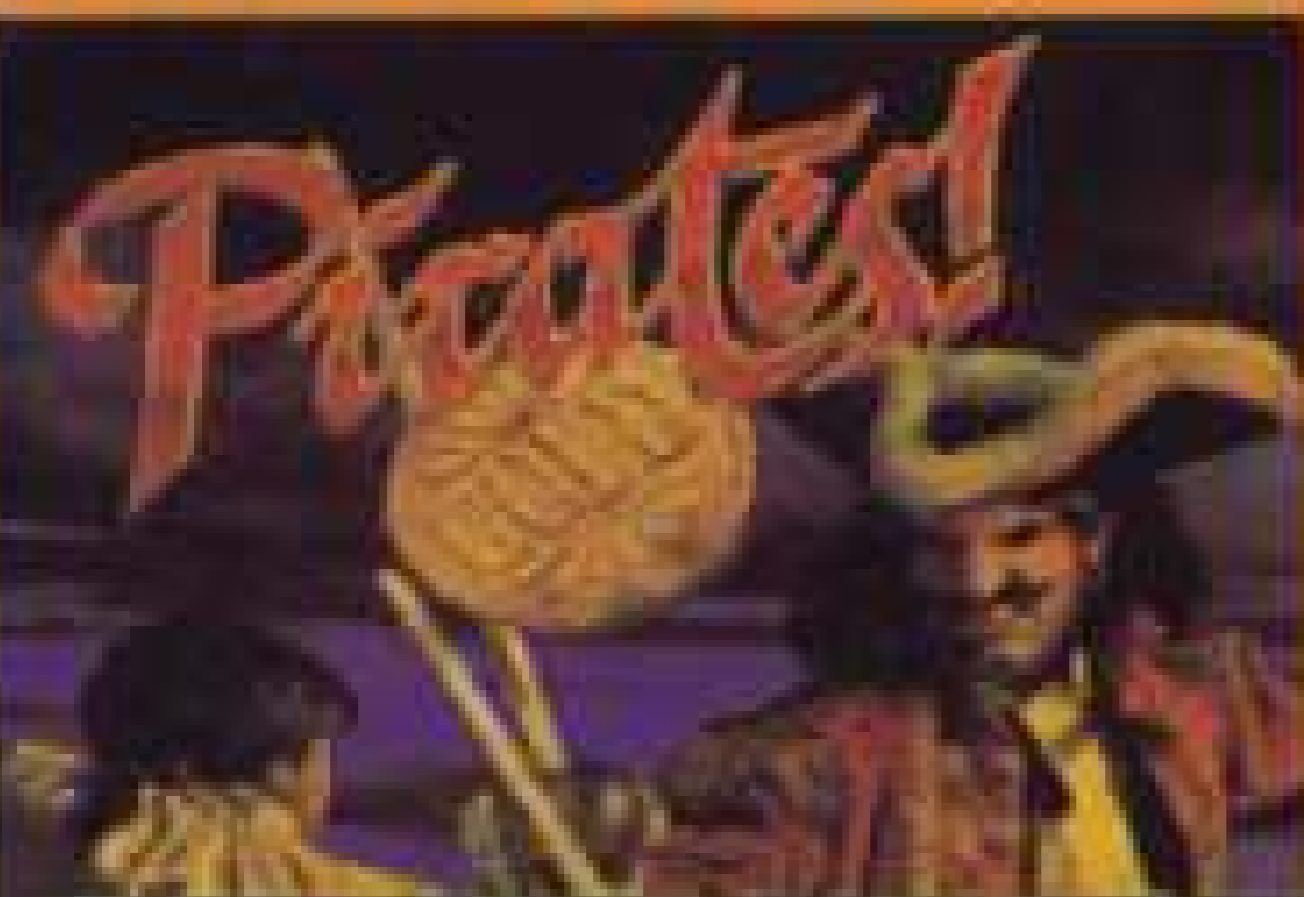
### OPERATION STEALTH (Amiga)

Wodurost, który kryje pod sobą bandaż elastyczny, to ten ostatni po prawej stronie na dole, na drugim ekranie (licząc od lewej). Aby móc zabrać bandaż należy zbliżyć się do wodurostu. Jeśli chodzi o rekiny, to nie są one groźne, jeśli płynąc „nakryją” ciebie, gorzej, jeśli któryś z nich zahaczy Cię pletwą...

■ Stenchek

# COMPUTER STUDIO

ISSN 1429-200X  
ISSN 1429-200X  
ISSN 1429-200X  
ISSN 1429-200X



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

## Gry Komputerowe

W CO GRAĆ  
JAK GRAĆ

JAK ZAMAWIAĆ ARCHIWALNE NUMERY

### JAK ZAMAWIAĆ ARCHIWALNE NUMERY

Wypełnij blankiet na przekaz pieniężny w urzędzie pocztowym wpłacając jednocześnie określoną kwotę.  
**UWAGA!** Zamawiający ponosi koszty związane z przesyłką więc do sumy wartości poszczególnych numerów należy dodać określoną kwotę pieniężną, która wynosi:  
+ 5000 zł przy zamówieniu 1 egzemplarza  
+ 6000 zł przy jednorazowym zamówieniu 2 i więcej egzemplarzy.  
Przykładowo zamawiasz 3 egz. pisma, wtedy powinieneś nadać sumę równą: 3 x 10000 + 6000 (koszty) = 36000 zł.  
Na odwrocie blankietu (w miejscu na korespondencję, napisz które numery zamawiasz).

Przekaz wyślij na adres redakcji:  
**CGS COMPUTER STUDIO**  
ul. MARSA 8  
04-202 WARSZAWA

WYDANIE SPECJALNE

# COMPUTER STUDIO

3/94



**COMPUTER STUDIO** – najstarsze wydawnictwo naszej redakcji. Ukazało się już 18 numerów tego czasopiisma. Zawiera szczegółowe instrukcje do popularnych gier na Amiga, PC i Atari ST. Można jeszcze nabyć następujące numery „CS”

**Składanka 2-3-4** cena 20000 zł

Zawiera 18 opisów z pierwszych numerów „CS”: COLORADO, MAYA, ELVIRA I, F-29, EYE OF THE BEHOLDER I cz.1, MONKEY ISLAND I, LARRY I, TIME MACHINE, CRUISE FOR A CORPSE, THUNDERHAWK, F-19, RAILROAD TYCOON cz.1, SILENT SERVICE II...

**Składanka 5-6-7** cena 20000 zł

Zawiera 15 opisów z wczesniejszych numerów „CS”: POPULOUS 2, LIVE & DEATH, WARLORDS, FORMULA 1 GRAND PRIX, CHAOS STRIKES BACK, MONKEY ISLAND 2, NARCO POLICE, MIDWINTER 2, LURE OF TEMPTREES, RAILROAD TYCOON cz.1, F-29 RETALIATOR, EYE OF THE BEHOLDER I cz.2 I 3, ANOTHER WORLD...

**CS 5/92 (8)** cena 10000 zł

GOBLINS, BEAST II, OBITUS, HOOK, LOTUS II, INDIANA JONES IV, EPIC, KNIGHTS OF THE SKY, ROBIN HOOD, EYE OF THE BEHOLDER I cz.4

**CS 1/93 (9)** cena 10000 zł

LEGEND OF KYRANDIA, ALONE IN THE DARK, COURSE OF ENCHANTIA, COMANCHE RAH - 68, GOBLINS II, F-117A, EYE OF THE BEHOLDER I cz.5

**CS 2/93 (10)** cena 10000 zł

FIRST SAMURAI cz.1, ELVIRA 2, FLASHBACK, CADAVER cz.1, DARKSEED, MEGA-10-MANIA, KING'S QUEST 6, EYE OF THE BEHOLDER cz. 6

**CS 3/93 (11)** cena 15000 zł

FIRST SAMURAI cz.2, CADAVER cz.2, SHERLOCK HOLMES, SPACE QUEST 5, GREAT NAVAL BATTLES, RISE OF THE DRAGON, ELVIRA 2 cz.2, FIRE FORCE, AMAZON.

**CS 4/93 (12)** cena 15000 zł

ULTIMA UNDERWORLD 1, FASCINATION, FREDDY PHARKAS, PEPPER'S ADVENTURE, ECO QUEST 2, PUTT PUTT, HEIMDALL, KGB.

**CS 5/93 (13)** cena 15000 zł

MANIAC MANSION 2, PRINCE OF PERSIA 2 cz.1, BLACK CRYPT, X-WING cz.1, EYE OF THE BEHOLDER 2 cz.1.

**CS 6/93 (14)** cena 15000 zł

WEEN, RETURN OF THE PHANTOM, SHADOW OF THE COMET, X-WING cz.2, GUNSHIP 2000 cz.1, PRINCE 2 cz.2, BEHOLDER 2 cz.2

**CS 7/93 (15)** cena 15000 zł

SYNDICATE, SIMON THE SORCERER, HERO QUEST 3, BEHOLDER 2 cz.3, PRINCE 2 cz.3

**CS 1/94 (16)** cena 15000 zł

LEGACY, CAESAR cz.1, SAM & MAX, TFX, PRINCE 2 cz.4, BEHOLDER 2 cz.4, GUNSHIP 2000 cz.2

**CS 2/94 (17)** cena 15000 zł

CAMPAIGN 2, CAESAR, KYRANDIA 2, LEGACY,

PRINCE 2, BEHOLDER 2, ALONE 2.

**CS 3/94 (18)** cena 15000 zł

ARENA, DELTA V, GREAT NAVAL BATTLE 2, CARRIERS AT WAR, PIRATES! GOLD, BEHOLDER 2, X-WING TOUR OF DUTY IV, DRAGONSPHERE.

**WYDANIA SPECJALNE COMPUTER STUDIO** –

dotychczas ukazało się 9 numerów. Zawiera szczegółowe instrukcje do trudniejszych gier symulacyjnych, strategicznych i przygodowych. Poszczególne numery „Wyd. Spec.” mają temat wiedzy np. „Symulatory Lotu”.

**WS 2/92** cena 10000 zł

FIGHTER BOMBER, GUNSHIP, POWERMONGER, SIM CITY, LARRY 3

**WS 1/93** cena 10000 zł

KING'S QUEST 1, SPACE QUEST 1, HEART OF CHINA, WONDERLAND, OPERATION STEALTH, LARRY 5

**WS 2/93** cena 10000 zł

DELTEROS, KINGDOMS OF ENGLAND 2, PACIFIC ISLAND, KING'S QUEST 2, ISHAR, CIVILIZATION cz.1

**WS 3/93** cena 10000 zł

PORTS OF CALL, MILLENIUM, STORMMASTER, OIL BARONS, WAXWORKS, CIVILIZATION cz.2

**WS 4/93** cena 10000 zł

RED BARON, F15 II, MIG 29, INTRUDER cz.1, FALCON cz.1, ROBIN OF THE LONGBOW, CIVILIZATION cz.3

**WS 5/93** cena 10000 zł

SPACE HULK, BIRDS OF PREY cz.1, THUNDERHAWK, INTRUDER cz.2, FALCON cz.2, CIVILIZATION cz.4

**WS 1/94** cena 10000 zł

BATTLE CHESS 2, HERO'S QUEST I, KILLING CLOUD, HARPOON cz.1, BIRDS OF PREY cz.2, INTRUDER cz.3, FALCON cz.3, CIVILIZATION cz.5

**WS 2/94** cena 15000 zł

FALCON, INTRUDER, HARPOON, DUNE, DUNE2, DOGFIGHT, CIVILIZATION, 3D CONSTRUCTION KIT cz.2, GRAFIKA 4D cz.2

**WS 3/94** cena 15000 zł

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

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

**CSP 1/93** cena 15000 zł

AMIGA KONTRA PC, EDYTOR TEKSTU, WORDPERFECT 5.1, JAK PISAĆ, GRAFIKA 4D cz.1, 3D CONSTRUCTION KIT cz.1, DTP – ELEKTRONICZNE PRZETWARZANIE OBRAZU, BBS – CO TO JEST?, KOMPRESJA I ARCHIWIZACJA

PLIKÓW, REX NEBULAR.

**GRY KOMPUTEROWE** – Zawierają mnóstwo recenzji, krótkich opisów, odpowiedzi i lipów.

**GK 1/93** cena 15000 zł

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

**GK 1/94** cena 15000 zł

Virtual Reality – przyszłość gier komputerowych.  
\*Recenzje – ULTIMA VIII, ELITE 2, SUBWAR 2050, TURRICAN 3, STRIKE COMMANDER 2, LEGEND OF KYRANDIA 2, i wiele innych.  
\*Lista Przebojów  
\*Jak Grać – LOST IN TIME cz.1, HIRED GUNS, PLA 9, GOBLINS 3 cz.1, THE LOST VIKING cz.2

**GK 2/94** cena 15000 zł

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

**GK 3/94** cena 15000 zł

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

**GK 4/94** cena 15000 zł

„CD-ROMowy zawrót głowy”  
\*Recenzje CD – DESERT STORM, KGB-CIA, MAD DOG McCREE, PSYCHO KILLER  
\*Nowości-odpowiedzi – NOCTROPOLIS, WEREWOLF KA-50, CONSPIRACY, MANGAL, UNDER KILLING MOON, BIOFORGE  
\*„Komputery kontra Konsole”  
\*Jak Grać – ECO QUEST, GABRIEL KNIGHT, GOBLINS 3, HERO QUEST, SPACE CRUSADE, QUEST FOR GLORY 4

**GK 5/94** CENA 15000 zł

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

# "DISCOMP" IMPORT-EKSPORT

# MULTIMEDIA

## CD-ROM PODWÓJNEJ PRĘDKOŚCI **MITSUMI**

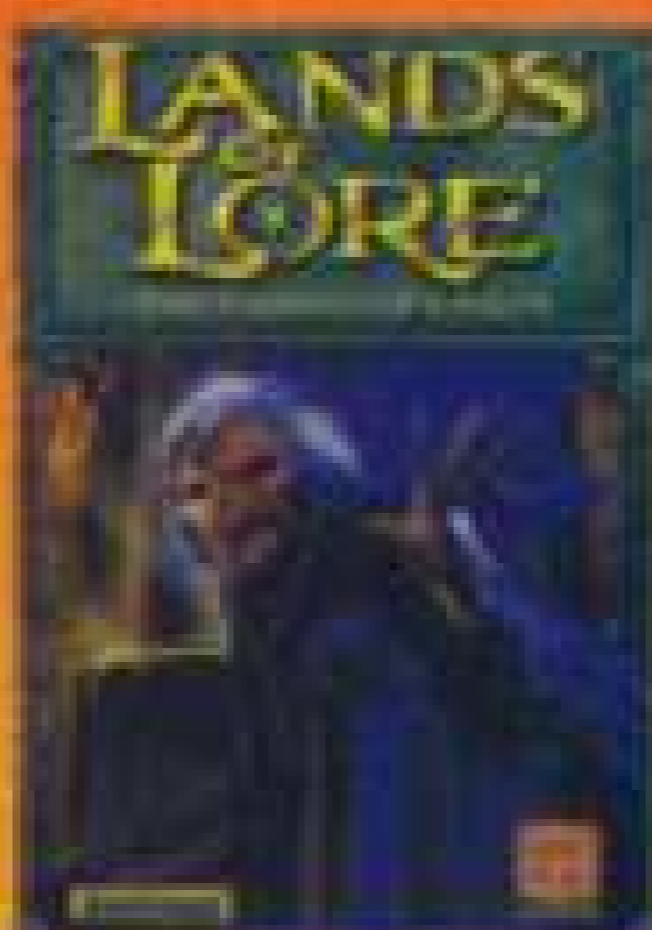
### FX-001D

- \* 250 MS CZAS DOSTĘPU
- \* 350 KB/s TRANSFER
- \* ODCZYTUJE FORMATY:
  - MULTISESSION
  - KODAK Photo CD

**CENA:**  
6.200.000 zł.



## OPROGRAMOWANIE CD **GRY**



- \* 7 TH GUEST
- \* CARMEN SANDIEGO
- \* CITY 2000
- \* CRITICAL PATH
- \* DAGGER OF AMON RA
- \* DAY OF TENTACLE
- \* DRACULA UNLEASHED
- \* ECO QUEST
- \* GABRIEL KNIGHT
- \* JUTLAND
- \* LANDS OF LORE
- \* LEGEND OF KYRANDIA
- \* LOOM
- \* MAD DOG MCCREE
- \* MICROCOSM
- \* REBEL ASSAULT
- \* RETURN TO ZORK
- \* THE HORDE
- \* WILLY BEAMISH



I WIELE, WIELE INNYCH...

## KARTA MUZYCZNA

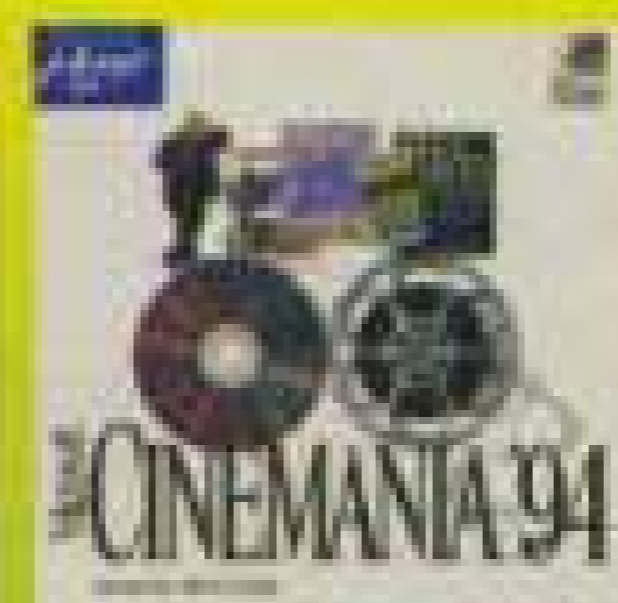
### SOUND BLASTER 16 BASIC

- \* 16 BITOWY ZAPIS I  
ODTWARZANIE DŹWIĘKU  
STEREO
- \* 20 GŁOSOWY SYNTEZATOR  
DŹWIĘKU FM
- \* CYFROWY MIKSER STEREO

**CENA:**  
4.500.000 zł.



## OPROGRAMOWANIE CD **INNE**



- \* GLOBAL EXPLORER
- \* GROLIER ENCYCLOPEDIA 6
- \* MICROSOFT BOOKSHELF
- \* MICROSOFT CINEMANIA '94
- \* MICROSOFT ENCARTA
- \* THE ANIMALS
- \* WORLD ATLAS 4
- \* WORLD VIEW
- \* WILD PLACES

I WIELE, WIELE INNYCH...

## KARTA MUZYCZNA

### GRAVIS ULTRASOUND

- \* 32 16BITOWE KANAŁY  
DŹWIĘKU STEREO
- \* 256 KB PAMIĘCI SAMPLU
- \* MOŻLIWOŚĆ  
GENEROWANIA DŹWIĘKU  
KIERUNKOWEGO  
(3D SOUND)

**CENA:**  
4.500.000 zł.



## A TAKŻE:

- \* CD-ROM MITSUMI LU0055
- \* CD-ROM TEAC CD 50 SCSI
- \* SOUND BLASTER PRO
- \* SOUND BLASTER 16 MULTI CD
- \* SOUND BLASTER 16 SCSI-2
- \* GRAVIS ULTRASOUND 1 MB

Sprzedaż hurtowa i detaliczna:  
04-506 Warszawa  
ul. Minerska 73 tel./fax 12-09-38  
pon.-pt. godz. 9.00-16.00

Podane ceny zawierają podatek VAT  
Prowadzimy również sprzedaż wysyłkową  
za zaliczeniem pocztowym

Sprzedaż detaliczna:  
D.H. "KAMIONEK" Sp. z o.o.  
Warszawa al. Kinowa 19  
godz. pon.-pt. 13.00-20.00